

Voici tout d'abord un court prologue, inspiré dans son principe par les vieux James Bond, qui a été conçu dans l'optique de sensibiliser les MJ aux problèmes de la progression en milieu hostile.

Londres, janvier 1923

Depuis plus d'un an, de nombreux objets mycéniens sont apparus sur le marché parallèle des objets d'art antiques. Certains sont des pièces exceptionnelles comme un sarcophage royal.

Après une longue enquête, les services de police spécialisés ont réussi à remonter la filière et à mettre la main sur les revendeurs. Pourtant, la provenance de ces objets reste encore inconnue. En octobre, une commission spéciale a visité l'ensemble des champs de fouilles du monde grec sans obtenir le moindre résultat. Pourtant, des rumeurs de morts mystérieuses ou de disparition d'ouvriers travaillant sur le chantier d'Aulis, ancienne dépendance de Sparte, a attiré l'attention des enquêteurs sur ces fouilles d'importance mineure. Le chantier étant fermé pour l'hiver, le but des PJ est de s'y introduire et d'y rechercher des preuves du trafic.

Les premières défenses

Les gardes : sont une vingtaine au total. Cinq restent en 1.2. Trois en 1.3 et 1.4. Le reste patrouille par groupes de trois 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 moeurs montre aux PJ que les gardes tendent à négliger la surveillance des côtés nord et est.

Degrés d'activation des gardes : variables selon l'heure et le lieu de la tentative d'infiltration.

Heure	DA Sud/Ouest	DA Nord/Est
7h-19h	5	3
19h-24h	4	3
24h-5h	4	3
5h-7h	2	1

Si les PJ ont cherché précédemment à entrer en contact avec les gardes (demande d'information ou de laissez-passer...), ces DA doivent être majorés de 1. Pour pénétrer dans le chantier, les PJ doivent franchir les barbelés soit au prix d'un jet de DEX chacun (-1PV par tentative malheureuse) soit d'un jet de mécanique pour l'un d'eux (les persos coupent alors les fils à la pince). Tous ces lancers étant doublés d'un jet de discrétion.

Toutefois si les PJ ont opté pour la seconde solution, il y a (DAx10) % de

chance que les gardes remarquent le travail avant la fin de l'exploration des lieux. Le MJ laisse les joueurs dans l'ignorance du résultat de ce lancer et reste libre de décider quand doivent intervenir les gardes. 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 PV.

Les indices

* *dans l'atelier de dessin* (5.2) : un PJ réussissant un jet de trouver objets cachés plus un jet d'idée remarque que le bâtiment 1.2 a été bâti bien après les autres entre le 4 et le 9 septembre.

* *dans le bungalow du second de l'expédition*, Conrad Deadstone (5.9) : un jet de trouver objets cachés réussi permet aux PJ de mettre la main sur un paquet de lettres manuscrites en anglais (-20% à lire l'anglais à cause de l'écriture déplorable de leur auteur). Les PJ peuvent ainsi apprendre que :

1) les ruines sont celles de la résidence d'été des rois de Sparte ;

2) les objets trouvés sont d'époque mycénienne ;

3) le 6/9, Sir Herbert Yardgrave chef de l'expédition a décidé de sonder les tumulus à l'est de la cité ;

4) aucune tombe n'a été découverte à Aulis ;

5) l'annonce de l'arrivée de commissions d'inspection a été connue dès le 3/9 ;

6) à partir du 11/9 des morts mystérieuses ont eu lieu dans le camp. On a trouvé du crin de cheval dans la main d'un cadavre ;

7) l'expédition a quitté le camp le 2/10 en début de matinée ;

8) les morts ont cessé à partir du 4/10.

* *dans le bureau du chef de l'expédition*, Yardgrave (5.4) : en lisant le journal de fouilles, les PJ peuvent avoir accès aux informations 1, 2, 4 et 7 (voir ci-dessus).

* *dans la réserve* : un PJ réussissant un jet d'archéologie remarque que plusieurs pièces ne sont pas grecques mais probablement anatoliennes (Turquie actuelle).

La crypte

Si les PJ n'ont pas encore éveillé l'at-

tention des gardes, ils trouvent cinq de ces solides gaillards jouant aux cartes dans le bâtiment 1.2. Ils doivent être éloignés ou éliminés avant que les PJ puissent fouiller la pièce... Un jet de trouver objets cachés réussi leur permet alors de découvrir une trappe qui conduit, par une petite galerie, jusqu'à une tombe royale mycénienne. Celle-ci a été vidée de tous ses ornements dont on distingue les traces : appliques murales, chaudrons, trépieds, paire de sarcophage royaux. Si les PJ réussissent un nouveau jet de trouver objets cachés, ils déterrent une caisse enfouie dans un côté de la pièce et qui contient plusieurs bijoux en or : couronnes, diadèmes, colliers...

Les preuves d'un détournement d'objets archéologiques étant acquises, il ne reste plus aux PJ qu'à ressortir (comme il le pourront) du chantier et à revenir en Angleterre.

En route pour les Cornouailles

Le jour du retour des PJ en Angleterre le grand public apprend le décès de Conrad Deadstone. Avant de se tirer une balle dans le crâne, celui-ci s'est accusé dans une lettre d'être le seul responsable des détournements d'Aulis. La police pense que prévenu par ses complices grecs de la découverte par des inconnus de la tombe souterraine, l'archéologue a préféré mettre fin à ses jours pour éviter le scandale. Toutefois des soupçons pèsent toujours sur le chef de l'expédition. Malgré les dénégations de son défunt collègue, il aurait bien pu prendre part au trafic. Pour s'en assurer, les PJ doivent se rendre à Aergian's Castle. Là, dans un manoir, en Cornouailles, ils rencontreront le suspect tout en menant une enquête discrète sur ses agissements.

Le château des Argiens

Durant ses fouilles en Grèce, Yardgrave a découvert la sépulture de Ménélas et Hélène. Selon une de ses fâcheuses habitudes, il a vendu une partie de ce trésor et s'en est réservé le reste. 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...

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 contrebas, 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'ils sont qu'elle les protège.

Sir Herbert Yardgrave accueille les PJ avec un enthousiasme relatif. Interrogé sur les raisons de cet attroupement, il répond d'une manière indirecte, cherchant, sans y parvenir, à détourner l'attention de ses hôtes. Ceux-ci finissent par apprendre que depuis plus de quinze jours des "fantômes" sortis de la brume environnante terrorisent les paysans. Certains avaient été découverts assassinés dans leurs lits, des champs avaient été brûlés, des troupeaux égorgés...

Contrairement aux autochtones qui croient à un retour des vikings (dont les raids meurtriers restent dans les mémoires), l'archéologue 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 aventuriers, 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" ou autres.

Si on lui pose des questions sur le déroulement des objets mycéniens, Sir Herbert dit ne s'être rendu compte de rien, d'ailleurs lui-même devait trop souvent aller à Athènes à la demande des musées, pour avoir pu superviser efficacement l'ensemble du chantier.

Pendant le repas qui suit cette entrevue, des coups de feu éclatent brusquement à l'extérieur : des gardes ont vu s'approcher 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 préparées. 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 assiégés 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 cotonneuse 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 avant que des guerriers grecs, animés d'intention belliqueuses, ne se lancent à leur poursuite. Il est vite évident que la plupart de ces soldats peuvent être facilement éliminés puisqu'ils n'ont que deux points de vie. Toutefois, les PJ vont se heurter à un guerrier de plus de deux mètres, chargé d'armes étincelantes, 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 partie si les joueurs ne se replient pas au plus vite dans le manoir pour se réfugier dans leurs chambres.

Table événementielle

Lors de l'entrée des PJ dans une salle du manoir ou dans un bâtiment du chantier pour lequel aucune indication particulière n'est donnée dans le scénario, le MJ peut tirer de manière aléatoire un événement, sur la table suivante :

- 1) En fouillant la pièce un PJ laisse tomber un objet. S'il rate son jet de DEX, cet objet s'écrase au sol. Le DA augmente de 1.
- 2) Un PJ se prend les pieds dans un obstacle bas et tombe au sol. S'il ne parvient pas à esquiver, il perd 1D6-3PV.
- 3) Un garde passe dans les environs. Pour ne pas être remarqués, les PJ tentent un jet de se cacher avec un DA égal au DA en cours -3 (bonus dû au fait qu'ils sont cachés dans une salle différente de celle où se trouve le garde).
- 4) Comme 3 mais ici les gardes sont au nombre de 4
5 à 9) Rien
- 10) Relancez le dé. Si le second résultat est > 7 (chantier) ou > 6 (manoir) un PJ a déclenché une alarme. Le DA passe aussitôt à 8.

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 (7.7). 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, 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 (Degré d'activation : 2 pour le premier étage sauf la véranda qui a un DA de 4 : 3 pour le rez-de-chaussée). S'ils montent au second cela devient (peut-être) plus intéressant et (certainement) plus risqué.

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 (approche discrète [à DA = 6 de 23 h à 5 h ; DA = 3 de 5 h à 7 h] + combat victorieux en un round) les PJ peuvent fouiller l'étage (DA = 3). Dans tous les autres cas de figures, le DA passe aussitôt à 8 et 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 de discrétion plus un jet de grimper plus un jet de mécanique, chacun combiné avec un jet de se cacher (DA = 4 de 23 h à 5 h ; DA = 2 de 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 le rejoindre au prix d'un jet de grimper plus un jet de se cacher par personnage. La fouille de l'étage se fait alors avec le DA en cours.

3) le mur nord : une gouttière et une corniche permettent à un PJ à la vocation d'équilibriste d'atteindre la chambre 22. Chaque PJ doit réussir deux grimper plus, pour le premier d'entre eux, un jet de mécanique (tous doublés d'un jet de se cacher avec un DA de 1). 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 de DEX : s'il réussit, il peut au round suivant tenter de grimper à nouveau, sinon, il s'écrase au sol: le degré d'activation passe à 7, le PJ perd ldlOPV.

Chant IV

Que découvriront nos amis dans le manoir assiégé par de mystérieux fantômes ?

Un jet de 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 de 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). S'il réussit, l'enquêteur tente un jet de discrétion avec un DA, pour ce round seulement, de 7. Le PJ peut ensuite pénétrer en 2.1.

Les autres pièces sont vides. Un maître de jeu sadique (il en existe) peut se servir de la table des événements aléatoires pour épicer cet épisode.

Devant la porte du 2.1, deux hommes montent la garde. S'ils n'ont pas encore été éliminés, les PJ peuvent penser qu'il est grand temps de le faire. 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, le degré d'activation pour l'approche discrète est de 1.

Malgré tous les efforts (méritoires) des PJ, la porte du 2.1 reste obstinément close. Toute tentative de passage, en force a pour effet de faire passer le

DA à 9.

Dès que :

- les PJ, restés dans leur lit, se sont endormis (A) ;
 - un PJ s'apprête à ouvrir un vasistas du 2.1 (B) ;
 - les PJ s'efforcent d'ouvrir la porte du 2.1 (D) ;
 - le DA est passé à 9 (C) ;
 - les PJ se rendent à des gardes (D) ;
 - ou les joueurs tournent en rond (C)...
- ...les grecs attaquent !

Chant V : le Palladion, les grecs attaquent !

Tout commence par l'arrivée de deux guerriers grecs :

A) Dans la chambre d'un PJ par la fenêtre ;

B) de l'autre côté du vasistas que le PJ est en train d'ouvrir ;

C) dans un couloir ;

D) dans l'entrebâillement de la porte de 2.1 qu'ils entrouvrent précautionneusement.

Un des deux gaillards 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, bondissent du toit ou par une fenêtre et disparaissent dans la nuit. On découvrira les hommes chargés de la garde d'une partie des murs assassinés à leur poste.

Les PJ pourront avoir quelque difficulté à justifier leur présence s'ils sont au second étage, d'autant que Yardgrave a disparu. Les PJ peuvent supposer qu'il a été enlevé par les deux guerriers mais ce qu'ils transportaient était en fait la statue de la Vierge au Lys. Les deux grecs, dont Ulysse, ont en fait pris cette statue pour le Palladion (statue troyenne d'Athéna qui, selon la légende, rendait la ville, par sa seule présence, imprenable).

Par chance pour les PJ, une attaque générale des Grecs, au pied des murailles détourne l'attention. Au cours du combat qui va suivre, les assaillants parviennent à poser le pied sur la partie des remparts dont les gardes ont été assassinés par les deux éclaireurs. Les PJ doivent s'y rendre pour repousser leurs adversaires 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 fine buée bleutée...

Chant VI : épilogue ?

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 de joie. 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...

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 hellènes 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 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 distinguent dans le véhicule le squelette d'un guerrier de haute taille portant une armure étincelante et un immense bouclier de bronze aux reflets aveuglants. 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.

Dans l'après-midi, les PJ peuvent au choix :

- reprendre la route vers le monde civilisé (Londres) ;
- caver 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 en suffisante forme pour sortir malgré sa blessure. Toutes les heures chaque PJ tente un jet de trouver objets cachés (un à 14 h, un à 15 h, etc), si les joueurs réussissent trois jets avant vingt heures, ils découvrent un passage secret conduisant à une crypte. Dans celle-ci (qui se situe sous l'oratoire) repose, dans un sarcophage de basalte, 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 d'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 là de références à l'histoire de Troie, ils trouveront toutes les informations à ce sujet (voir GRAAL n° 21) mais perdront par là une heure supplémentaire, voire deux si les premiers jets de bibliothèque ont tous échoués. 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 vingt 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...

Heinrich Schliemann

Le découvreur de Troie fut un de ces personnages hauts en couleur comme les aime le JdR. Pourquoi ne pas l'utiliser dans l'un de vos scénarios ou comme modèle pour Yardgrave ?

Schliemann était un archéologue allemand, donc romantique. Un archéologue normal est vêtu d'un chapeau, porte un fouet (ainsi que quelques babioles d'importance secondaire : Colt 45, bowie, barbe de trois jours, mygale...) ; un archéologue normal va au Proche-Orient combattre des hordes de nazis pour leur arracher l'Arche d'Alliance ; un archéologue normal se bat en duel sur un camion lancé à pleine vitesse : un archéologue normal court sur le pont de sous-marins ; un archéologue normal rencontre la femme de sa vie dans un troquet du Népal et lui file des baffes ; un archéologue normal entraîne son papa dans des rodéos à dos de char d'assaut. Un archéologue romantique, lui, est vêtu d'un complet trois pièces et porte une montre à gousset (ainsi qu'un chapeau mou, des chaussettes et un pantalon) ; un archéologue romantique va au Proche-Orient affronter des moustiques et des cactus pour leur arracher des tessons de poteries néolithiques : un archéologue romantique a froid l'hiver ; un archéologue romantique a chaud l'été : un archéologue romantique mange le chien du voisin au printemps : un archéologue romantique rencontre la femme de sa vie dans une agence matrimoniale et lui file l'argent des commissions.

Genèse d'un héros

Schliemann a baigné très jeune dans une ambiance d'un romantisme insoutenable. Son père était un pasteur obsédé sexuel ; sa mère, une névrosée qui se défoulait sur un piano plus ou moins accordé. A quatorze ans le jeune Heinrich a trouvé sa voie : il devient employé chez un épicier du quartier. Pourtant quelques années plus tard, le voilà qui se retrouve garçon de cabine sur un navire reliant Hambourg à Caracas. Notre héros échappera-t-il à son destin ? Se laissera-t-il séduire par la médiocrité des tropiques ? Que nenni, les dieux veillent sur lui ! Lors de son premier voyage, une voie d'eau contraint son navire à regagner Amsterdam. Sur un coup de tête, ô folies de la jeunesse, il devient comptable d'une importante firme. Envoyé par la suite à Saint-Petersbourg, troublé par le charme romantique des isbas, des balalaïkas et des troïkas, il fonde sa propre entreprise et se fait une petite fortune comme fournisseur des armées russes durant la guerre de Crimée. Un drame



affreux l'atteint alors de plein fouet : son frère, parti faire fortune en Californie, meurt. Aveuglé par le désespoir, Riton rejoint le nouveau monde pour récupérer l'héritage avant de créer, ô surprise, une petite boutique où il trafique de l'or.

Schliemann cherche la gloire...

Devenu millionnaire, Schliemann abandonne ses boîtes de conserve et son livre de compte pour vouer sa vie à l'archéologie. Pour justifier cet engouement soudain, il se dit envoûté dès l'enfance par les récits d'Homère que lui lisait papa Schliemann au coin du feu, lorsque souffle dans les rues le vent froid de décembre (ouuu, ouu !), que claquent les volets mal fermés (clac, clac, clac...), que pétillent les flammes vives et guettes (pic, pic, pic...) et que tombent les premiers flocons (boïng, boïng, boïng...). Quand l'enfant aux yeux fiévreux apprend la chute de Troie (boïng !), il se dresse sur son petit lit de famille pauvre mais honnête (reboïng !) et court vers son papa pour lui dire : "Père ! Troie existe, je la retrouverai !" Shazam ! Le bambin est plus doué que je ne l'étais à son âge : j'ai eu beau promettre, à six ans, à mon illustre géniteur de retrouver la clef du garage, il m'a été impossible de mettre la main dessus ! Mais enfin, on est doué ou on ne l'est pas...

Ce beau récit de jeunesse de notre héros est certainement une invention créée de toutes pièces. Il faut dire qu'à l'époque tout homme de biens (et je prie le correcteur de ne pas me sucrer le "s" parce que ça ferait sauter un chouette effet de style) rêvait de faire des fouilles en Grèce. Diplomates et riches dilettantes aimaient à creuser le sol grec, par pur snobisme, pour y découvrir un petit Hermès de marbre ou une coupe de bronze qui ferait si bien dans le living sous le Portrait de Père. Schliemann s'est donc intéressé à l'archéologie dans un pur réflexe de parvenu désireux de singer, fortune faite, l'aristocratie de sang. En 1870, il débarque dans le Nord-Ouest de la Turquie, bien décidé à mettre à jour la cité chantée par Homère.

... Et il la trouve !

En suivant les indications du poète, il situe l'emplacement de Troie sur la bute d'Hissarlik et en commence la fouille avec cette kolossale finesse qui l'a toujours caractérisé. Il creusa une immense tranchée qui mit à jour une partie des vestiges et en détruisit une autre partie. La vue de ces restes de murs et de tessons de poterie lui fit perdre l'esprit. Il se maria l'année suivante. A l'au-

tomne 1871, Schliemann reprend ses fouilles dans des conditions exécrables. Les vivres manquent. Pas les punaises. La malaria fait des ravages parmi les terrassiers. Le résultat des fouilles est compromis. L'hiver, la température descend au-dessous de zéro. Les Schliemann se réchauffent tant bien que mal en travaillant le jour dans les tranchées. La nuit ils grelottent et claquent des dents : l'eau gèle, même près du feu ! Heinrich se sent gagné par le désespoir : mais leur amour sera plus fort que l'adversité - et elle lui prépare un grog. Schliemann reprend courage ! Tout cela est très con...

En 1873, notre héros découvre un trésor. Il a mis à jour neuf cités superposées et en travaillant au pied des murs de celle qu'il croyait être la Troie homérique, il voit un objet scintiller au soleil et se dit : "Tiens ! j'ai trouvé le trésor de Priam !". Le lendemain, il licencie ses ouvriers et va creuser le sol seul avec sa femme avant de dégager plus de 8700 objets en or : chaînes, bracelets, bagues, diadèmes, agrafes... Lorsqu'il annonça sa découverte, l'enthousiasme des foules ne connut plus de bornes. Pourtant comme tout ce qui touche à la vie de Schliemann, cette trouvaille est une belle fumisterie. Ses lettres ont prouvé que le prétendu jour de la découverte du trésor, sa femme n'était pas à Troie mais à Athènes chez papa-maman. En outre certaines incohérences stylistiques amènent bien des savants à penser que ce trésor a été en fait composé à partir d'objets éparpillés dans les ruines et accumulés en prévision de leur "découverte" future. Sur sa lancée, Schliemann va redécouvrir Mycènes et le trésor d'Agamemnon (qui n'appartenait pas plus à Agamemnon que le précédent n'appartenait à Priam). Il découvrira aussi que sa femme l'a épousé pour son argent mais contrairement à ses bonnes habitudes, il ne fera pas paraître à ce sujet un communiqué de presse triomphant.

A sa mort, dans une rue de Naples, les journaux salueront la mémoire du grand archéologue. Pourtant, à y regarder de plus près, Schliemann, escroc, truqueur, menteur, incapable d'identifier un site, toujours prêt à sacrifier la vérité à des clichés racoleurs, est un bon exemple des qualités qui permettent de devenir une personnalité reconnue.

Caractéristiques de H. Schliemann

FOR 10	DEX 8	INT 15
CON 10	APP 8	POU 17
TAI 12	EDU 22	SAN 0
IdÉE 75	Chance 85	Con. 110
PV 11	PM 17	45 ans

Compétences : anthropologie 10%, archéologie 40%, astronomie 10%, baratin 90%, botanique 10%, comptabilité 70%, discussion 15%, droit 35%, éloquence 80%, géologie 10%, histoire 50%, linguistique 30%, lire/Écrire allemand 100%, lire/Écrire les principales langues européennes & langues mortes 60%, marchandage 90%, monter † cheval 25%, occultisme 70%, pickpocket 30%, psychologie 45%.



Un champ de fouille exemplaire : Aulis

Archéologie et antiquité sont à l'honneur : voici le prolongement contemporain de "La légende de Troie" parue dans GRAAL 21. Une proposition de règle pour les compétences de discrétion, la description d'un champ de fouille typique qui sert aussi de base de départ à un scénario, tel est le contenu de cette aide de jeu pour l'Appel de Cthulhu.

La durée d'une saison archéologique reste généralement limitée. 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. 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) et par les conditions climatiques.

L'époque des travaux est choisie principalement en fonction du climat : il vaut mieux éviter les températures trop caniculaires ou trop glaciales, ainsi que les mois de mousson. Schliemann faillit mourir de froid pour avoir cru pouvoir poursuivre ses fouilles de Troie en hiver. Pendant la morte-saison, un champ de fouilles ressemble à un camp retranché gardé par des "indigènes" chargés d'éloigner les pillards potentiels...

Un champ de fouilles archéologiques peut se décomposer en cinq éléments distincts : la zone périphérique de sécurité, la zone déjà fouillée, celle en voie de découverte, les bâtiments scientifiques et le village des ouvriers (voir plan).

La zone de sécurité

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, recrutés sur place, 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.

La zone déjà fouillée

La partie occidentale de la 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), 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 20cm de large. La nuit ces ruines sont envahies par de petits animaux : rongeurs, insectes, araignées, qui viennent y chercher leur repas.

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 recéler 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.

Le village des ouvriers

Une fouille archéologique 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 dans d'immenses dortoirs près d'une centaine d'hommes (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 déve-

loppe ses clichés : chef de l'expédition devant le site, équipe de fouille devant les baraquements, femme du chef du chantier portant des bijoux retrouvés sur place, portrait d'autochtone ; mais rien de scientifiquement exploité.

5.3) Le local de l'architecte : l'architecte et son équipe s'efforcent 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 est notée minutieusement 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) Réserve : les objets trop lourds pour être transportés dans un musée des environs y sont entreposés durant l'hiver. Ce sont toutes des pièces de deuxième ordre : fragments de statues monumentales, pierres gravées ou couverte 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, 6.0) 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 soient 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.



La progression en milieu hostile

Vous voici, entré par effraction, dans l'illustre musée archéologique de Staggloughby on Carnoughby of Londoughby (Sussex ; England). Dans la pénombre, vous distinguez le gardien (un méchant septuagénaire armé d'une casquette et d'une veste à boutons) l'oreille collée à un poste de radio poussé au maximum. "Banco ! Banco !" hurle le débris ambulante. Bien qu'effaré par ces cultes étranges, vous ne pouvez reculer ! Traverserez vous le couloir sans être remarqué ? Lancez les dés sous votre compétence...

Vous voilà dans la résidence d'été de Cthulhusotteph le MI-GO Votre hôte, ravi de vous voir partir avec la tiare de Sephaïros, a lancé des hordes de larves amorphes à vos trousses Des polypes volants glissent dans les galeries dans l'espoir de vous débusquer Vous n'avez plus que trente mètres à faire pour leur échapper. Pourtant, parviendrez vous à franchir cette grotte grouillante de Byakhees et de Goules ? Lancez les dés sous votre compétence.

Ces deux exemples extrêmes montrent à quel point les compétences permettant aux PJ de progresser dans un environnement hostile sans être aperçus doivent être relativisées.

Plutôt qu'un système caricatural de bonus et de malus, nous allons vous proposer un nouveau moyen de simuler avec une certaine finesse les aléas et les dangers d'une telle progression. Celle-ci est d'autant plus risquée que le degré d'activation des PNJ hostiles est élevé. Ce degré d'activation, que le MJ doit évaluer, dépend du nombre de PNJ, de leur puissance, de leurs armes ainsi que de leur méfiance initiale. Il peut augmenter en cours de partie si des PNJ arrivent en renfort ou (cas le plus fréquent) si les PNJ ont perçu, sans le voir, la présence de l'intrus.

Plus le degré d'activation sera bas, plus les chances pour le PJ de passer inaperçu seront élevées. Par ailleurs, tout échec ne se traduit plus forcément par la découverte du PJ maladroit (surtout généralement d'une bas-ton mémorable dont on parlera pendant longtemps). Selon la qualité de l'échec, la gravité de ses conséquences sera plus ou moins grande.

Les lancers sous discrétion ou sous se cacher se font en trois temps :

1/ Evaluation du degré d'activation pour ce round.

2/ Evaluation des compétences relatives grâce à la table du même nom.

3/ En cas d'échec, évaluation des dégâts sur la table des conséquences.

Peut-être jugerez vous cela inutile-

ment complexe mais vous verrez que ce système introduit une tension progressive dans le scénario... Pour mieux jouer de ce suspens vite insoutenable (brrrrrr...) il est préférable que les joueurs ignorent le degré d'activation initial ainsi que son évolution au court de leur progression.

Table des compétences relatives

	1	2	3	4	5	6	7
5	/	/	/	40	58	70	90
10	/	/	/	50	66	79	92
20	37	45	52	66	74	85	93
30	48	57	65	73	78	86	94
40	59	66	72	78	82	89	95
50	70	75	79	82	85	91	96
60	80	82	84	86	89	93	97
70	86	87	8	89	93	95	98
			8				
80	92	92	92	92	94	96	99
90	91	92	93	94	96	98	0

A l'intersection, la compétence relative sous laquelle est effectué le lancer de dé.

Exemple : un personnage qui a 10 en discrétion et 15 en se cacher voit ses compétences, pour un degré d'activation de 4, augmentées respectivement à 20 et 25 et, pour un degré d'activation de 9, baissées à 2 et 3.

Table des conséquences

Le joueur, s'il a échoué, se reporte à la rangée portant en ordonnée la valeur de sa compétence relative. Il cherche ensuite la colonne portant la valeur égale ou immédiatement supérieure à son lancer de dés. Le chiffre inscrit au sommet de cette colonne lui indiquera les conséquences de son échec.

En cas de tentatives simultanées (discrétion + se cacher) échouant toutes deux, seule la conséquence portant la plus forte valeur est prise en compte.

Exemple : un personnage avec des compétences relatives de 40 (discrétion) et 50 (se cacher) obtient 73 aux dés. La conséquence est la 4 (la 2 - pour les 50 - ne s'applique pas ici).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A/C
60	50	40	30	20	10	10	5	5	2	10
60	50	45	35	25	15	12	10	5	3	15
60	60	50	40	30	20	18	13	10	5	20
70	60	50	45	35	25	20	15	10	5	25
70	70	60	50	40	30	25	20	15	8	30
80	75	65	55	45	35	30	20	15	10	35
80	80	70	60	50	40	35	30	20	10	40
90	80	70	65	55	50	40	30	20	10	50
95	85	75	70	65	60	50	30	30	15	60
99	95	85	80	75	70	60	35	30	20	70

Conséquences

1 = l'attention d'un garde est éveillée : le degré d'activation augmente de 2 (3 devient 5 par exemple).

2 = idem mais le degré d'activation augmente de 3.

3 = idem mais le degré d'activation augmente de 4.

4 = le degré d'activation passe à 9 quelle que soit sa valeur actuelle.

5 = le PJ est repéré mais garde l'initiative en cas de combat immédiat : il porte son coup le premier.

6 = le PJ est repéré et perd l'initiative en cas de combat immédiat : le PNJ porte son coup le premier quelle que soit sa DEX.

7 = Kolossale Katastrophe : le PJ, débusqué, se fait attaquer par un PNJ sans qu'il puisse même tenter de parer ce premier assaut (variante : il bute contre une mine, tombe dans un puits, etc.).

