

Enaméris P°

Trafic, Reliques et Panique...

Scénario AdC par Enaméris, 1997-2000

Ce scénario compose le premier acte d'une mini-campagne de 3 scénarios, qui elle-même s'insère dans une Saga « Pour le maintien de la lumière ». Les deux suites de cette enquête dans le monde de l'archéologie sont développées dans deux autres scénarios : « Aux portes de Pyrénées » et « Fouille à Aulis ».

Ce scénario, commence par une innocente expertise d'œuvres d'art et il peut permettre aux personnages joueurs de se rencontrer ; mais il est préférable de le faire jouer avec un groupe déjà formé (même s'il est débutant). La présence d'un ou plusieurs spécialistes (plus de 50%) en Histoire, Archéologie et autres compétences concernant les antiquités est hautement recommandée.

Pour tous joueurs, ce scénario relativement simple permet surtout de mener une « réelle » enquête « archéologique » pour établir les preuves d'un trafic d'objets d'art. Enquête débouchant par la suite sur la lutte contre une société secrète maléfique, dont les actions composeront la suite de cette campagne...

Université cherche experts...

Tout commence par la réception d'une lettre du Département d'Histoire de l'Université de Boston (le 19 avril 1920). Cette lettre est envoyée à tous les Personnages joueurs qui ont un rapport avec l'archéologie, l'histoire ou les objets d'arts anciens. Les personnages joueurs qui ne peuvent être intégrés dans cette phase du scénario recevront eux aussi une lettre, mais celle-ci les invitera à se rendre au bureau du directeur du département d'histoire, le 23 avril après-midi. Ceci peut être particulièrement indiqué pour les reporters, détectives et autres professionnels de l'investigation, souvent joués à AdC.

Cette lettre est une offre d'emploi, qui est certes de courte durée mais est bien rétribué. L'objectif est de réunir divers experts en objets d'art et antiquités, afin de donner un avis global sur une collection. La rétribution est de 300 \$ pour 2-3 jours de travail assidu et continu : durant 12 heures par jour (l'université est plutôt pressée et a les moyens de payer une telle somme). Le nombre d'objets à examiner est estimé entre 200 et 250, le seul autre renseignement donné est le moment du début de l'expertise : le 21 avril, 8 heures.

Si les personnages contactés sont intéressés, le n° de téléphone de la fac est indiqué, mais on ne peut recueillir d'autres détails.

Le matin de la convocation, les personnages participants à l'expertise sont conduits dans une sorte de réserve (constituées de 6 salles), dans les sous-sol de l'université. On trouve dans chacune de ces salles : des armoires, des grandes tables et de nombreuses caisses. Divers objets sont disposés sur les tables, de nature et de provenance variées. Ils sont tous étiquetés et répartis de façon homogène dans les diverses salles qui compose la réserve.

Les experts seront 3 par salles, soit 19 en tout, ont les laisse travailler à leur rythme et quand ils ont terminé l'expertise d'une partie de la collection (environ 1/10 à chaque fois), ils peuvent faire appel aux employés de l'université pour avoir la suite des collections.

Les autres experts sont tous des pointures, il s'agit soit de professionnels, d'universitaires ou d'amateurs éclairés, spécialistes d'une époque, d'un peuple, d'une civilisation ou d'un type d'objets. On peut d'ailleurs reconnaître quelques personnalités d'Arkham (voir le supplément consacré à cette ville) :

- Francis Morgan : le tout jeune directeur du service d'archéologie de l'université d'Arkham (qui vient de se créer), il est peut-être le patron d'un des PJ.

- Ferdinand C. Ashley, professeur au département d'histoire ancienne. Il doit partir prochainement pour une expédition en Australie.

- Martin W. J. Collins, antiquaire du secteur commerçant sud.

Les experts doivent rédiger une petite fiche sur chaque objet. En indiquant à chaque fois, le n° d'inventaire, la civilisation d'origine, la provenance supposée, l'époque identifiée, ainsi que la valeur et la qualité historique. L'analyse des experts (et des PJ) se fait dans le sérieux, le calme et le silence, il leur est interdit de discuter entre eux de leurs observations, du moins tant qu'ils n'ont pas terminé leur travail.

Les objets à étudier sont tous très intéressants, ils viennent de diverses cultures et civilisations, mais après l'étude de deux ou trois parties des collections, on peut déduire qu'il y a en gros 4 types d'objets :

- Amérindiens : peuples américains d'origine (les indiens), avec surtout des poteries et des armes blanches. Mais aussi peuples précolombiens, objets de cultes mayas, incas et aztèques, avec de nombreux objets en or.

- Egyptiens (ou du Moyen-Orient) : provenant soit de temples, soit de tombeaux (voir même de quelques petites pyramides !).

- Grecs et Romains : avec essentiellement des vases et des débris d'objets.

- Moyen-âge européen : mais de diverses civilisations (armes vikings, objets de culte français ou anglais).

Durant les trois jours que dure ce travail, chaque PJ participant à l'expertise doit faire 9 jets :

- 3 jets sous Archéologie ou Histoire (soit 1/jour) :

➤ Si 2 jets sont réussis, le PJ découvre que certains objets ne correspondent pas tout à fait au peuple ou à l'époque dont ils font partie. Par exemple : deux vases phéniciens ont été trouvés dans des sites grecs, ou bien une épée macédonienne dans une tombe crétoise.

- 3 jets sous Trouver objet caché (T.O.C.) :

➤ Si 2 jets sont réussis, le PJ découvre quelques objets qui sont de toutes évidences des faux: Par exemple: une réplique d'une dague de chasse allemande du XVII^e siècle, ou bien un ciboire qui n'est pas en or mais doré.

- 3 jets sous Chance :

➤ Si les 3 jets sont réussis, le PJ découvre un curieux objet, il s'agit d'une crose d'évêque datant du XII^e et venant de Provence. La relique est fausse, les sculptures ont été grossièrement imitées : des anges étranges avec des cornes, des satyres à visage bestial. Les inscriptions ont été mal reproduites seul 1 nom est lisible (et encore) Nyarlam Otep.

Une fois ces jets effectués (l'après-midi du 23 avril), on considère que les experts ont remis leur copie et que celles-ci ont été examinées par les spécialistes de l'université. Tout le monde est alors conduit dans une salle de conférence afin qu'on leur fournisse des détails sur l'opération.

Dans cette salle, sont déjà présents quelques personnes, de riches industriels fument le cigare dans des fauteuils en cuir. Alors que les personnages joueurs non spécialistes en histoire de l'art, font le pied de grue à l'autre bout de la pièce.

Présentation de l'A.A.E

Le travail d'expertise a été entrepris pour le compte de l'association des Amis de l'Art Européen, dont les membres du bureau sont d'ailleurs présents (de riches et généreux mécènes). Ce groupe subventionne près de 20 sites de fouilles dans le vieux monde, et depuis quelques mois, les objets collectés arrivent à Boston.

Or deux problèmes viennent de surgir :

- des objets venant apparemment des sites exploités par l'A.A.E apparaissent sur les marchés d'art londonien.

- le stock d'objets arrivé à Boston contient de nombreuses irrégularités : faux objets, copies récentes, mauvais classements, impossibilités historiques...

La police de Londres enquête sur le problème des œuvres d'arts illégalement vendues. La séance d'expertise avait elle pour but de convaincre les investisseurs de l'A.A.E qu'il y avait effectivement un problème au sujet des œuvres d'art et qu'il fallait le régler.

Les conclusions des experts rejoignant celles des universitaires de Boston, le bureau de l'organisation ne peut qu'être convaincu des fraudes. Celles-ci sont de deux types :

- des objets ne correspondent pas au sites où ils ont été soi-disant découverts, il s'agit en plus d'objets relativement inintéressants et de peu de valeur.

- certains objets sont carrément des faux.

A la suite de cette explication, le responsable du département d'Histoire de l'université annonce qu'une commission d'enquête va être constituée et envoyée sur le vieux continent. Son objectif sera de remonter la filière des œuvres d'art volés et de régler le problème des fraudes.

Cette commission d'enquête est bien sûr composée du groupe des personnages joueurs, auxquels il est expliqué que leur intérêt pour les enquêtes en tout genre a motivé leur choix (...car ils ont des compétences variées et qu'elles pourront se révéler utiles pour mener à bien le travail...).

La responsabilité du travail est alors confiée au PJ dont le **Crédit** est le plus important et il est officiellement nommé chef de la commission.

Leur but sera dans un premier temps d'entrer en contact avec l'organisme londonien qui gère les 15 sites de fouilles. Ils auront toutes les autorisations pour visiter ses locaux, expertiser les stocks et remonter la piste de la fraude.

Ensuite, il leur faudra trouver le ou les responsables et mettre fin à l'escroquerie en le faisant arrêter.

Vient alors le moment où les PJ doivent marchander leur services, faire des demandes plus précises ou se faire expliquer des points de l'opération. Le salaire est environ de 1000\$ par personne, sauf pour le chef de la commission qui gagnera 1500\$ (pour l'ambiance...).

Le remboursement de leurs notes de frais est en plus, mais ils devront présenter les factures...

On leur explique ensuite que leur contact à Londres se nomme Arballister Mc Ferman, le responsable local de l'A.A.E. et qu'il leur donnera tous les détails nécessaires.

Si en attendant le bateau pour le vieux monde, les joueurs décident de se renseigner sur l'A.A.E., ils peuvent se rendre compte qu'il s'agit d'une association tout ce qu'il y a de plus correcte. Elle est typique du courant qui agite la haute société depuis la fin du siècle dernier : quand archéologie rime plus avec recherche des trésors perdus qu'avec recherche de la connaissance. Mais comme cette association est encadrée par de grandes universités américaines, elle est peut-être un peu plus sérieuse que d'autres... Donc, rien à signaler de ce côté...

Les entrepôts de Londres :

Le Voyage depuis les Etats-Unis vers Londres (départ le 25 Avril, New-York), se fait à bord du paquebot « Le Celtic ». Le voyage dure 14 jours et coûte 200 \$ / voyageur (en cabine normale pour trois personnes) ou 800 \$ en première classe.

Rien de particulier ne se passe et les PJ arrivent à Londres (aux environs du 12 Mai). Mc Ferman les attend sur le quai, il leur a réservé une chambre par personne au Little Black Hotel près de la City. Il leur laisse 1 journée pour s'installer et les attend le lendemain au siège de l'association.

La fouille des locaux commence donc normalement le 13 Mai. Ces locaux comprennent un grand bâtiment avec des bureaux (dont celui de Mc Ferman) et des salles pour nettoyer ou emballer les objets plus de petits entrepôts pour stocker les antiquités.

Lors de la première visite des PJs, 4 des 6 archéologues responsables sont présents : Sir Patrick Francis (anglais), Sir Herbert Yardgrave, (anglais), Heinrich Schlieman (allemand), et Juliano di Rosso (italien).

Les investigateurs sont rapidement présentés, puis ils sont conduits dans le bureau de Mc Ferman, afin d'avoir une explication du fonctionnement de l'A.A.E.

En effet, outre les mécènes qui financent les travaux et le musée de Boston : destination finale des œuvres, on trouve deux types de personnes :

- les employés de Londres, dont Arballister Mc Ferman fait partie. Ils ont pour mission de collecter les œuvres d'art, de les préparer et de les envoyer à Boston.

- les employés sur les sites de fouilles :

- 6 archéologues responsables, tous de véritables pointures, reconnus mondialement et dont ils viennent de rencontrer 4/6°. Les autres étant soit en vacances, soit au travail sur un des sites dont ils ont la charge.

- puis plus bas dans l'échelle, d'autres archéologues, moins renommés ou novices (de 1 à 3 par sites)

- et enfin, les employés locaux, chargés du gros œuvre et du travail proprement dit (de 25 à 500/sites).

Les 6 archéologues responsables sont :

- Sir Patrick Francis (anglais) : en ce moment à Londres, il revient de Norvège où il fouille un village Viking.

- Sir Herbert Yardgrave, (anglais) : en ce moment à Londres, il y est depuis 15 jours et revient de Grèce. Il part le lendemain en vacances dans son domaine de Cornouailles.

- Heinrich Schlieman (allemand) : en ce moment : à Londres, il vient de finir de travailler sur un site autrichien, il part en Grèce dans 1 semaine et espère trouver la ville mythique de Mycènes (et il y arrivera !).

- Juliano di Rosso (italien) : en ce moment à Londres, en vacances, à tenu à voir les PJ durant leur passage à Londres, fouille en ce moment le site sicilien.

- François Delattre (Français) : en ce moment en France, où il supervise la fouille des sites de Bretagne et de Provence.

- Sean Lafferty (Américain) : en ce moment à Alexandrie (au repos), il est responsable de la fouille des sites égyptiens.

Les suspects :

Les joueurs sentiront immédiatement que leurs principaux suspects sont ces 6 archéologues. Voici donc **pour le MJ**, les véritables dessous du scénario...

Parmi ces 6 archéologues :

- 3 sont honnêtes (du moins raisonnablement) : Sir Patrick Francis, Juliano di Rosso et Sean Lafferty.

- 1 fait quelques fraudes (quand il ne trouve rien) : Heinrich Schlieman mais il s'agit plus d'un excès de zèle (Remarque : Schlieman a vraiment existé, voir annexe à la fin du scénario).

- et 2 d'entre eux sont des criminels, donc ils sont les personnages non joueurs principaux du scénario : Sir Herbert Yardgrave et François Delattre.

Examinons plus précisément ces individus :

- **Sir Patrick Francis, Juliano di Rosso et Sean Lafferty** sont connus des spécialistes (jet sous Connaissance pour un archéologue, Conn/5 pour un Historien ou assimilé, jet sous Conn/10 pour les autres). Avec placés par ordre de mérite : Lafferty (un grand maître), Di Rosso, et Francis. Ils ont une réputation irréprochable tant du point de vue scientifique que personnel.

- **Heinrich Schlieman** : son gros défaut est de considérer que ne rien trouver sur un site est une faute professionnelle, voir personnelle ; alors il s'arrange... Et pour enrichir ses découvertes, soit il récupère des objets sur d'autres sites, soit il les fabrique carrément.

Si les P.J. discutent avec lui, ils s'apercevront vite que cet archéologue est un peu étrange, d'un côté il est très romantique avec ses idées fixes : retrouver les grands sites qui ont marqué l'antiquité (dont Troie et Mycènes). De l'autre : il est un peu fanatique, car pour lui, un site doit donner des objets remarquables car sinon, il n'en vaut pas la peine.... Et s'il faut un peu tricher avec la science, pourquoi pas ?

Si les PJs enquêtent un peu, ils peuvent découvrir qu'il est en fait très riche : plus que millionnaire. Il a fait fortune en cherchant de l'or un peu partout dans le monde et ces renseignements sont facilement vérifiable aux USA en 3 jours. Il n'a donc pas d'intérêt financier dans l'affaire. De plus (jet sous psychologie) : les objets collectés ne l'intéressent pas, lui, c'est la fouille et la découverte (et pourquoi pas la gloire). Alors aux P.J. de décider de son sort, mais ses fraudes sont toujours bénignes, du moins comparées aux deux autres. Enfin, historiquement Schlieman est un génie dont les découvertes, même si elles sont contestées et contestables, ont fait beaucoup pour l'archéologie du début du siècle.

- **François Delattre** lui n'a jamais été archéologue, il est inconnu des spécialistes (jet sous Conn pour un archéologue, Conn/5 pour un Historien ou assimilé, jet sous Conn/10 pour les autres). Des recherches à la bibliothèque du British Muséum (3 jours, 2 jets de bibliothèque/3 tentatives) ou à Paris (1 journée, 1 jet de bibliothèque/1 tentative) vont confirmer le fait : on ne trouve aucune traces de cet homme. Et pour en savoir plus, il faudra que les investigateurs se rendent en France...

Delattre est en fait un prêtre de l'homme noir (Nyarlathotep), il profite de cette couverture pour rouvrir des sites maléfiques du sud de la France afin d'augmenter la puissance de son groupe de sorcier.

- **Sir Herbert Yardgrave** est bien connu des spécialistes (mêmes jets que pour les autres) : il est spécialiste des civilisation grecques et crétoises. De plus, il est pair du royaume et de très vieille noblesse, sa fortune personnelle est considérable et il possède des relations politiques très puissantes. Pourtant les PJ vont découvrir au fil du scénario qu'il profite des champs de fouille subventionnés par l'association pour s'enrichir personnellement, du moins pour éponger les dettes qu'il a contracté sur les champs de courses.

En effets, avec son collaborateur Conrad Deadstone (dont les PJs découvriront l'identité en fouillant à Aulis), il a organisé un tout un réseau de trafic d'objets d'art. Ils pillent les

sites grecs dont ils ont la charge, revendent les objets sur les marchés de Londres (où Yardgrave a de nombreux contacts) et en ne fournissent à l'A.A.E. que les antiquités non monnayables. Lorsque Mac Ferman a commencé à s'étonner que le site d'Aulis (pourtant très prometteur) ne fournissait pas beaucoup d'objets, ils ont commencé à y transférer des objets du site phénicien, de moindre importance archéologique. Ce site étant à moitié immergé, il était en effet moins étonnant de ne pas y trouver beaucoup de reliques.

La commission mise en place à Boston à un peu perturbé les deux fraudeurs, ils ont alors décidé de prendre des vacances, de fermer les sites, de transférer un maximum d'objets (ne laissant qu'une petite caisse dans la crypte d'Aulis).

Enfin, notons qu'à Aulis, Yardgrave et son équipe ont découvert le tombeau d'Hélène de Troie (sans en faire référence à l'A.A.E.). Il vient de se faire rapatrier le sarcophage dans les Cornouailles et compte aller rapidement le rejoindre (voir le troisième scénario : Fouille à Aulis).

Durant leur entretien avec Mac Ferman, celui-ci remet aux investigateurs la liste des sites subventionnés par l'A.A.E. (donner aux joueurs l'Annexe 1). Ensuite, à eux de poser toutes les questions qu'ils veulent...

- **1/ Site de Twig'leight Horn** : Highlands, Ecosse, site Pict, 5 personnes, responsable : Sir Patrick Francis. Peu d'objets ont été trouvés, seuls quelques restes de maisons, mais rien de vraiment notable (N.B.: du moins à l'époque, l'archéologie balbutiante ne considérait comme importante que les objets les plus spectaculaires et en or si possible). Objets découverts : poteries, silex taillés. Objets remarquables : aucun

- **2/ Village de Skiererson** : Danemark, site viking, 12 personnes, Sir Patrick Francis, site beaucoup plus intéressant, 5 tombes de chef vikings y ont été découvertes, avec tous leur armement, des cadavres de chevaux et des serviteurs, sacrifiés pour servir au Walhalla. Objets découverts, poteries, squelettes, armes, char. Objets remarquables : quelques bijoux en or, des objets médiévaux pris lors de razzia en Angleterre, deux belles épées.

- **3/ Tumulus de César** : Bretagne (Morbihan), France, site gallo-romain, 25 personnes, F. Delattre, site décevant, apparemment déjà pillé, peu d'objets mis à jour. Objets découverts : poteries, débris divers. Objets remarquables : quelques pièces gallo-romaines en or, des restes de bijoux en pâte de verre colorée.

- **4/ Abbaye de St-Aignan** : Provence, France, site médiéval, 8 personnes, F. Delattre, la fouille de ce site a débuté depuis peu, il semble prometteur car déjà de nombreux objets ont été trouvés. Objets découverts: squelettes de moines, de nobles français, armes, poteries, objets de culte. Objets remarquables : nombreux objets de culte en or, quelques armes de chevalier, divers bijoux et trois livres.

- **5/ Château de Noir-Mesnil** : Provence, France, site médiéval, 26 personnes, F. Delattre, bel exemple d'architecture

médiévale cathare, fouille difficile car situé sur un pic de montagne. Peu d'objets mis à jour, pas d'objets intéressants.

- **6/ Villa d'Augustus Nomei** : Sicile, Italie, site romain, 55 personnes, Juliano di Rosso, restes bien conservés d'une villa d'un consul romain, très beau site, nombreux objets mis à jour. Objets découverts: nombreux vases et poteries, objets domestiques, divers bijoux et parures. Objets remarquables: bijoux précieux en or, mosaïques de sol, vases peints, sculptures en marbre et bronze.

- **7/ Port de Barbiros** : île d'Aeos, Grèce, site grec, 120 personnes, Juliano di Rosso, site difficile à travailler car immergé à 1/2, peu d'objets découverts. Objets remarquables : aucun, sauf un reste de bateau, mais en 1920, les techniques de préservation du bois immergé n'existe pas encore.

- **8/ Temple d'Hermès** : Delphes, Grèce, site grec, 150 personnes, Sir Herbert Yardgrave, beau site, mais déjà pas mal fouillé, grand temple en marbre avec annexes enfouies. Objets découverts: objets de cultes, statues en marbres, poteries. Objets remarquables: grande statue d'Hermès en marbre blanc, petites statues, fronton du temple, colonnes ornées diverses, pièces en or.

- **9/ Site d'Aulis** : Péloponnèse, site grec, 200 personnes, Sir Herbert Yardgrave, ancien château grec, probablement, un petite forteresse, nombreux objets mais peu de remarquables. Objets découverts : armes en bronze et fer, pièces de cuivre, poteries. Objets remarquables : quelques armes bien conservées, deux petites statues, quelques vases peints.

- **10/ Port de Skousos** : île de Styros: Crète, site phénicien, 75 personnes, Sir Herbert Yardgrave, site bientôt abandonné car ne donnant pas assez de résultats, peu d'objets découverts, mauvaises conditions de travail, pas d'objets remarquables.

- **11/ Pyramide de Shaouret III** : Egypte, site égyptien, 150 personnes, Sean Lafferty, beau site, quasiment achevé, tombes royales intactes, tombes annexes en parties pillées. Objets découverts: nombreux et variés, avec des vases canopes, des bijoux, des sculptures, quelques armes. Objets remarquables: sarcophages royaux et momies intactes, bijoux en or et lapis-lazuli, bustes des époux, buste en marbre du pharaon, barque solaire en miniature. Note de Lafferty : Tous les objets de cette pyramide sont d'un intérêt extrême pour la science, même le plus petit, à ne manipuler qu'avec précaution et à entreposer à l'abri de la lumière du jour.

- **12/ Port d'Alexandrie** : Egypte, site égyptien, 250 personnes, Sean Lafferty, site difficile, quasiment totalement immergé, quelques objets découverts, époques variées, peu intéressant, site décevant à refouiller plus tard.

- **13/ Temple d'Amon** : Egypte, site égyptien, 500 personnes, Sean Lafferty, site commençant à être fouillé, très prometteur, énormes ruines, avec temple en place, nombreuses sculptures monumentales, encore aucun objet envoyé à Londres.

- **14/ Château de Ambourg** : Autriche, site médiéval, 125 personnes, Heinrich Schlieman, souterrains d'un château du XVI intact, nombreux objets mis à jour dans des conditions difficiles pur causes d'éboulement. Objets découverts: vases et métal, armes médiévales, restes d'armures, tapisseries, squelettes divers. Objets remarquables : dague

- **15/ Ville de Mycènes** : Péloponnèse, site grec, non commencé, Heinrich Schlieman, en prospection, recherche de la location du site.

Résultats d'enquête :

Après la rencontre du responsable londonien, les P.J. obtiennent la liste des sites, ils peuvent ensuite aller dans les entrepôts pour voir les collections et se renseigner sur la valeur des sites, valeur théorique et réelle. Ils peuvent enfin, trouver les indices qui leur permettent de remonter les pistes.

Pour simuler cette recherche, les laisser découvrir et réfléchir aux sites en répondant à leurs questions et en leur décrivant les objets récoltés : voir liste ci-dessus. Normalement, ils ont déjà des bases de recherches (voir l'expertise de Boston), s'il les utilisent, ils mettront peu de temps (1 journée virtuelle) pour avoir la première confirmation d'une de leurs hypothèses. Sinon ce temps passe à 2-3 jours avec des jets à réussir 2 jets réussis sur trois lancés : (**Archéologie** ou **Histoire**, ou **T.O.C.**).

Ces pistes sont :

-1/ la fausse dague allemande, achetée chez un antiquaire, par H Schlieman, afin d'avoir au moins 1 belle arme bien conservée. Mais il ne s'est pas aperçu qu'elle était fausse. En fouillant dans les collections, on s'aperçoit que toutes les armes trouvées sur le site sont rouillées (jet sous **T.O.C.**) et pas très exposables. Même chose pour les tapisseries du site 14 qui ont apparemment été restaurées au XVIII^e (Jet sous **Art** ou **Chimie**) et elle qui n'ont jamais été conservées à l'humidité dans des souterrains (jet sous **Chimie**).

- 2/ le calice doré, la crosse d'évêque font penser à la France, en fouillant de ce côté, on peut s'apercevoir que les objets sont mal conservés, mal étiquetés, mal emballés et mal triés, tout cela est un véritable fouillis que Mc Ferman, va mettre sur le compte de la personnalité excentrique de l'archéologue français. De plus, on peut découvrir (jet sous **T.O.C.**), que dans un des livres, deux pages ont été récemment arrachées, et (jet sous **Archéologie**) que deux pierres précieuses d'un calice en or on été démontées et dérobées.

- 3/ la fraude des objets mélangés est plus difficile à découvrir, mais si on cherche de ce coté, avec des jets sous **Archéologie** (2 réussites sur trois essais en 5 jours), on peut s'apercevoir que dans les caisses qui viennent d'être ouvertes et provenant du site grecs d'Aulis, on a des objets de plusieurs époques et de plusieurs civilisation. Le mélange ne se fait donc pas à Londres, mais sur place. De plus avec un jet de **Chance** + un jet sous **Archéologie**, on découvre un casque en or, conique avec des svastika (croix gammées : symbole antique traditionnel et non le symbole nazi), sois

disant provenant d'Aulis, mais visiblement Phénicien (où, je le rappelle aucun objet important n'a soit-disant été trouvé).

Comment exploiter ces pistes ?

- 1/ H. Schlieman est en ce moment à Londres, où il consulte de nombreux ouvrages afin de localiser le site de Mycènes. On peut donc le rencontrer au British Muséum, et discuter directement avec lui. De plus, on peut se renseigner sur son compte et apprendre qu'il s'agit d'un archéologue autodidacte qui tient plus de l'aventurier que du scientifique.

Après de la fac de Londres (où il a passé son diplôme), on peut apprendre que s'il est professeur en archéologie s'est surtout pour lui permettre de fouiller des sites car il n'enseigne jamais et n'en est pas capable. Il a cependant deux qualités : il est riche et peut financer lui-même ses recherches, il a énormément de chance et fait toujours des découvertes phénoménales.

Bref, s'il triche un peu, on lui pardonne, du moment que cela arrange tout le monde et fait parler de l'archéologie, qui, je le rappelle est une science nouvelle (en 1920).

- 2/ le cas de Delattre est plus complexe: si on se renseigne à l'université de Londres (jet sous **Crédit**), on peut apprendre que ce scientifique français est inconnu. Mais comme il peut s'agir d'une rivalité entre les deux pays, il faudra aller à Paris pour tirer les choses au clair.

Si on demande à Mc Ferman comment il a connu Delattre, il raconte qu'il lui a été conseillé par un de ses grands amis et mécènes de l'A.A.E., mais qu'il ne sait plus lequel (merci le sort suggestion mentale!)... Pour plus de détails, les investigateurs feraient mieux de se rendre à Paris, au siège local de l'A.A.E. : 125 rue Napoléon III.

Si on lui parle de la crosse d'évêque, Mc Ferman, raconte qu'il était là-bas quand Delattre l'a dégagée de la crypte de l'abbaye. Il y avait, en plus, la presse locale venue faire un article sur le site. L'archéologue français à essayer de minimiser la découverte, : il est tellement modeste, mais cette superbe crosse en or, n'a laissé personne indifférent. (Delattre ne pouvant cacher cette découverte en a fait un mauvaise copie et l'a envoyée directement à Boston).

De plus, l'état dans lequel les objets arrivent doit mettre la puce à l'oreille quand à la réelle condition d'archéologue de ce soit disant grand chercheur, responsable de site.

Enfin, en faisant un jet sous **Histoire**, on peut se rappeler que les cathares prêchait le dénuement et la pauvreté du culte, et qu'il est étrange, vu la politique de l'association, de fouiller un site où on l'on a que très peu de chance de trouver des objets de valeur.

- 3/ le cas Yardgrave enfin : il est un véritable archéologue, pair du royaume et vielle noblesse anglaise, toute accusation devra être sérieusement fondée avec des preuves concrètes. L'archéologue est parti en vacances dans son domaine, si on le contact (par téléphone), il niera tout et expliquera qu'il n'a rien à voir avec tout cela : les sites sont ce qu'ils sont et c'est comme cela voilà tout.

Une enquête dans le milieu du marché des œuvres d'art permet de rencontrer l'inspecteur Andrew Demsey qui est chargé de l'enquête. Pour l'instant ses résultats ne sont pas

nombreux car les receleurs et les vendeurs des objets d'arts volés à l'A.A.E. ne sont pas coopératifs. Tous ce qu'il peut indiquer est que depuis 6 mois, le nombre d'objets d'origine grecs (tous de bonne qualité) à considérablement augmenté. Il s'agit de statues classiques, de vases peints, de bijoux divers., et surtout d'armes grecs en bon état. Mais rien ne permet de remonter la piste, les marchés de l'art qu'ils soient légaux ou illégaux tiennent trop à leur discrétion...

Ainsi, concernant l'avancée du scénario :

- la piste Schlieman, peut de régler à Londres, et en doueur, juste en lui faisant comprendre qu'il faudrait essayer de se calmer et arrêter d'inventer des découvertes.

- la piste Delattre mène en France car il se trouve en ce moment là-bas et qu'en Angleterre, les investigateurs ne peuvent en apprendre plus (voir Au portes des Pyrénées).

- enfin, comme les joueurs n'ont pas de preuves pour accuser Yardgrave, il ne peuvent affirmer qu'il est à l'origine du trafic d'objets d'arts ; ils leur faut trouver ces preuves... Si les joueurs sèchent un peu, Mc Ferman peut les inciter à partir pour Aulis, mais normalement les indices semés doi-

vent suffir : les objets sont tous grecs avec une forte proportion d'armes grecs, or Aulis est une ancienne forteresse grecque... (voir Fouille à Aulis).

La suite du scénario offre donc deux possibilités :

- soit les personnages joueurs décident de se rendre directement à Aulis pour trouver les preuves qu'un trafic d'objets d'art existe et inculper Yardgrave. Cette partie sera développée dans « Fouille a Aulis »...

- soit les investigateurs se rendent en France pour enquêter sur l'étrange archéologue que personne ne connaît. Notons d'ailleurs que pour partir en Grèce, l'idéal est de rejoindre Marseille pour y prendre un bateau et donc passer par Paris (alors pourquoi ne pas se renseigner au passage sur Delattre). Cette partie sera développée dans « Aux portes de Pyrénées »...

A suivre donc...

Fin de la première partie de ce scénario, les Pjs peuvent déjà gagner de l'expérience.

Orientation bibliographique :

Les civilisations égéennes du Néolithique et de l'âge du bronze, R. Treuil et al. 1990 édité par P.U.F.

Les civilisations préhelléniques, C Picard, Paris, 1948.

Manuel d'archéologie médiévale, M. de Bouard, 1975. C.E.D.E.S., Paris, 2^{ème} édition.

Les étapes de l'archéologie. G. DAUX. 1953 édité par P.U.F.

The origins of Museums O. IMPEY et A. MACGREGOR. 1985. Clarendon Press. Oxford.

Datation en Archéologie et autres articles sur l'archéologie, Encyclopédie Universalis.

SCHLIEMANN HEINRICH (1822-1890)

Remarque : H Schlieman est donc un personnage de 19^{ème} siècle et il est vrai que ce scénario était initialement prévu pour jouer à l'époque victorienne, mais les joueurs jouant principalement dans les années 1920, il nous faut faire une petite entorse avec l'histoire... et pour vous en excuser auprès de vos joueurs, l'idéal est de leur faire part, en fin de scénario (hors-jeu), de la véritable histoire de ce personnage hors du commun !

Fondateur de l'archéologie préhellénique. Fils d'un pasteur ruiné, autodidacte complet, l'Allemand Heinrich Schliemann révéla très jeune ses grandes qualités intellectuelles en apprenant seul plusieurs langues anciennes et orientales ainsi qu'une quinzaine de langues vivantes. Très doué pour le commerce, il dirigea une importante société en Russie où il parvint rapidement à acquérir une grande fortune qu'il consacra, dès 1868, à démontrer l'existence de la civilisation décrite par Homère dans *L'Illiade* et *L'Odyssée*. La ténacité incomparable de ce véritable «visionnaire» du monde mycénien le mena à Ithaque, sur les traces d'Ulysse, puis en 1870 à Hissarlik, sur la rive asiatique des Dardanelles, où il permit de découvrir (mais avec de grandes erreurs de sa part dues à une interprétation souvent trop hâtive des trouvailles) le site vraisemblable de la ville de Troie où il crut avoir mis au jour le légendaire trésor de Priam. À partir de 1874, Heinrich Schliemann revint en Grèce propre et entreprit des fouilles à Mycènes où il exhuma, en particulier, la remarquable série des tombes à fosse et le «trésor des Atrides», en fait beaucoup plus ancien que la génération d'Agamemnon. Ces trouvailles permirent d'imaginer une époque préhomérique et prémycénienne qu'allaient bientôt mettre en lumière les fouilles de sir Arthur Evans sur le site de Cnossos en Crète. Heinrich Schliemann travailla ensuite à Orchomène, à Tirynthe et en Argolide, suivant infatigablement la trace des héros qui avaient hanté son enfance.

Jusqu'en 1869, on faisait commencer l'histoire de la Grèce en ~ 776. Quand Schliemann mourut à Naples, les limites chronologiques avaient reculé jusqu'en ~ 2500 pour Troie et en ~ 1500 pour Mycènes.

On croyait que le trésor de Priam, 260 objets au total, avait disparu au cours du bombardement de Berlin en 1945. Mais en 1993 les Russes ont admis qu'il avait été emporté à Moscou en juillet 1945 et qu'il se trouvait depuis cette date dans les réserves du musée Pouchkine où des représentants des musées de Berlin ont pu le voir. Le trésor a fait l'objet d'une exposition au musée Pouchkine en 1996 : *Trésors de Troie provenant des fouilles d'Heinrich Schliemann*. Des négociations sont en cours pour que le musée de Préhistoire et de Protohistoire de Berlin, propriétaire du trésor, puisse le recouvrer. (© 1998 Encyclopædia Universalis).

Document à donner aux joueurs

Liste des sites subventionnés par l'A.A.E. :

- 1/ Site de Twig'leight Horn : Highlands, Ecosse, site picte, 5 personnes, Sir Patrick Francis.
- 2/ Village de Skiererson : Danemark, site viking, 12 personnes, Sir Patrick Francis.
- 3/ Tumulus de César : Bretagne, France, site gallo-romain, 25 personnes, F. Delattre.
- 4/ Abbaye de St-Aignan : Provence, France, site médiéval, 8 personnes, F. Delattre.
- 5/ Château de Noir-Mesnil : Provence, France, site médiéval, 26 personnes, F. Delattre.
- 6/ Villa d'Augustus Nomei : Sicile, Italie, site romain, 55 personnes, Juliano di Rosso.
- 7/ Port de Barbiros : île d'Aeos, Grèce, site grec, 120 personnes, Juliano di Rosso.
- 8/ Temple d'Hermès : Delphes, Grèce, site grec, 150 personnes, Sir Herbert Yardgrave.
- 9/ Site d'Aulis : Péloponnèse, Grèce, site grec, 200 personnes, Sir Herbert Yardgrave.
- 10/ Port de Skousos : Crète, site phénicien, 75 personnes, Sir Herbert Yardgrave.
- 11/ Pyramide de ShaouretIII : Egypte, site égyptien, 150 personnes, Sean Lafferty.
- 12/ Port d'Alexandrie : Egypte, site égyptien, 250 personnes, Sean Lafferty.
- 13/ Temple d'Amon : Egypte, site égyptien, 500 personnes, Sean Lafferty.
- 14/ Château de Ambourg : Autriche, site médiéval, 125 personnes, Heinrich Schlieman.
- 15/ Ville de Mycènes : Péloponnèse, site grec, non commencé, Heinrich Schlieman.