

Ce scénario est conçu pour un groupe de 4 à 6 personnages n'ayant aucune expérience du Mythe et peut donc constituer un départ pour une campagne.

Le Maître de jeu pourra utiliser les règles « de base » et se réfèrera alors au chapitre « Les Enquêteurs », ou bien il jouera avec les aides de jeu actualisant AdC.

Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite et involontaire.

Avec mes remerciements à Pacale, Brigitte, Christine, Joseph, Olivier, Jean-Michel, Samuel, Gilles, Solange, Alain et tous ceux ou celles que j'oublie...

Petite chronique récapitulative

1974 (septembre) : poursuivant un sanglier sur la ligne de crête dite « Crête des Aiguilles », Gustave Essougir découvre une petite grotte cachée par les buis.

1975 (mars) : un ressortissant hollandais du nom de Tylho Van Dynken achète, pour une bouchée de pain, la maison de Louis Montier, à moins de deux kilomètres de Montmorin. Les travaux de restauration sont entrepris dès le mois de juin, Van Dynken faisant de fréquents voyages pour en superviser l'avancement.

1981 (juillet) : début des fouilles archéologiques du Col des Tourelles sous la conduite de Alain Muret. Ces fouilles se poursuivront chaque été jusqu'en 1987, suivies avec intérêt par Gustave et Tylho.

1984 : Gustave Essougir s'est lié avec les fouilleurs qui ne font pas mystère de leurs découvertes. Cette année-là, la fouille éclate en trois sites (voir appendice « fouilles »). Intéressé par les découvertes dans la grotte « des Aiguilles », Gustave décide en septembre, juste avant l'ouverture de la chasse, de monter fureter dans la cavité qu'il avait remarquée en 1974. Il fait chou blanc.

Détail des événements de l'année 1935

Juin

Ayant précédemment rencontré Alain Muret et ayant appris ainsi que celui-ci projetait de faire un sondage dans « sa » grotte, Gustave décide d'y remonter et de faire une seconde exploration du lieu avec, cette fois-ci, son détecteur de métaux. Il découvre assez rapidement un médaillon bizarre et peu oxydé, qu'il nettoie de retour chez lui. Passant le médaillon à la chaîne qu'il porte au cou, il tombe presque immé-

diatement sous le charme de l'objet magique.

Juillet

Mardi 1

Arrivée dans la matinée d'Alain Muret au Col des Tourelles. Il est rejoint, en cours d'après-midi, par trois fouilleurs : Gilles Bertrand et Sylvia Salong, deux « anciens » qui logent à l'auberge, et de Gertrude Horheim, Belge, qui plante sa tente pendant que le reste de cette petite équipe prépare le chantier.

Mercredi 2 - Samedi 5

L'équipe procède à la remise en état du site, au débroussaillage, et évacue les éboulis consécutifs à une année d'intempéries. Un marabout est installé sur la terrasse située à côté du campement. Il servira de dépôt pour le matériel et les vestiges, de laboratoire pour le nettoyage et le marquage, et aussi d'abri pour les petits déjeuners matinaux en cas de mauvais temps.

Lundi 7

Les cinq fouilleurs attendus (incarnés par les joueurs) arrivent comme ils le peuvent. Peu de trains s'arrêtent à Serres, la localité la plus proche. Aussi Alain Muret, peu décidé à faire la navette, a-t-il collé une affiche à l'intérieur de la gare ; cette affiche précise qu'il passera vers 11 h 30 et 17 h, heures probables d'arrivée des fouilleurs. En cas d'absence de sa part, ou d'arrivée à d'autres horaires, l'affiche donne le nom d'un bar, sur la place, qui peut servir de point de ralliement et où on peut éventuellement obtenir des renseignements utiles sur la situation du Col des Tourelles.

Les adeptes de l'auto-stop devront réussir un jet de « baratin » pour trouver un véhicule acceptant de les prendre ; mais il n'y a que 20% de chance que ce véhicule emprunte justement la route du col (voir carte), déposant le ou les fouilleurs à moins de 50 mètres du campement. Dans le cas contraire, il faudra marcher de l'embranchement jusqu'au site, en espérant que les sacs ne soient pas trop lourds, ni le temps trop orageux !

Vers 17 heures, un fourgon de la gendarmerie s'arrête : les représentants de l'ordre recherchent un individu susceptible d'errer dans le coin. Rien à signaler ?

Les mêmes pandores paraîtront au restaurant vers 19 heures, pour les mêmes raisons.

Mardi 8

Début des fouilles proprement dites : Alain Muret répartit les tâches dès le petit déjeuner. Quatre fouilleurs sur le site du bas, et parmi eux, obligatoirement, Gilles et Sylvia, que leur âge et corpulence interdisent de grotte. Deux fois deux fouilleurs aux grottes, avec pour mission de prendre photos, plans, coupes et relevés les plus précis possible (compétence « savoir dessiner une carte »). L'un fouille, l'autre tamise. Pour la grotte des Aiguilles, le fouilleur doit s'occuper d'une bande de terrain réservée les autres années, située dans le premier coude. Le tamiseur aura la charge de veiller au bon fonctionnement du groupe électrogène qu'il va falloir monter là-haut, mais dont la grotte des Aiguilles est la seule à bénéficier.

Ce groupe ne sera redescendu qu'à la fin des fouilles, soit à la fin du mois.

Il s'avère que Gertrude Horheim souffre de claustrophobie...

Un jet TOC permettra de simuler les découvertes importantes (perles, os, silex...) à raison de une par heure, ou à peu près. La grotte 2 ne livre cependant rien pour le moment.

Vers midi, alors que tout le monde se prépare, on voit se pointer au campement un autochtone, casquette délavée, bleu de travail rapiécé, gros souliers, bâton... C'est Gustave Essougir qui vient dire bonjour. Alain Muret lui offrira un pastis (un peu tiède), fera les présentations, et, après quelques paroles sans importance, Gustave reprendra sa route. Ce jour-là, les fouilleurs seront en retard pour passer à table ! L'après-midi : fouilles.

Mercredi 9

Idem. Mais pas de visite de Gustave. Vers 14 heures, une colonne de fumée montant au-dessus des crêtes signalera un début de feu de forêt (qui ne menacera pas les fouilleurs). Pompiers, gendarmes... Le soir, on accusera bien sûr le vagabond...

Il n'y a aucune distraction, le soir à Montmorin et, pour trouver un bar fermant tard, il faut aller à Serres. C'est loin. Des discussions ou des parties de cartes, à la lueur des lampes à gaz, peuvent meubler les soirées. Alain Muret se fera un plaisir de faire l'historique des recherches, ou d'améliorer les connaissances de ses fouilleurs (+5% en fin de mois en archéologie).



Les inconditionnels des plaisirs citadins peuvent décider les conducteurs à emmener tout le monde boire un verre (jet d'Eloquence).

Jeudi 10

Fouilles. Vers 9 heures, visite des gendarmes : ce feu, hier : vu personne ? Les gendarmes partis, voici venir Gustave, qui monte à la grotte des Aiguilles. Il est visiblement impressionné par les conditions de travail, mais paraît peu touché par l'importance des vestiges.

13 heures : coup de téléphone, un décès oblige Sylvia et Gilles à repartir pour Douai. C'est la tuile : une voiture de moins, et deux fouilleurs manquants. Il n'y aura qu'une personne à la grotte 2, qui semble moins importante que prévue.

14 heures : en arrivant au campement, les fouilleurs y trouvent Tylho Van Dynken qui les y attend. Présentations par Alain, Murel. Le travail reprend vers 15 heures, après son départ. Temps lourd, orageux.

Le soir, il faut se tasser à sept dans le véhicule d'Alain pour descendre manger. Et pas question d'aller à Serres ainsi ! On peut cependant tenter de convaincre Léon Essougir de prêter sa vieille moto pour dépanner (éloquence).

Vendredi 11

Gertrude est malade (une « turista » bénigne) ! Elle doit s'aliter trois jours. A midi, Marie Essougir lui propose une chambre. Un des fouilleurs lui descendra ses affaires dans la soirée.

14 heures : coup de fil pour Alain, il doit rejoindre Gap pour une histoire de paperasse, il pense partir vers 15 heures et être de retour vers 18 ou 19 heures.

15 heures : le fouilleur de la grotte 2 met à jour le sommet d'un crâne et les phalanges d'un individu. Alain, s'il est prévenu, remarquera la posture anormale des vestiges (jet sous Archéologie pour faire une telle remarque).

De gros nuages couvrent le ciel.

Vers 17 heures, le bracelet devrait être exhumé (voir appendice à son sujet). La fouille cesse vers 18 heures, mais ce n'est pas Alain qui s'arrêtera au campement, c'est Gustave. Il s'enquiert des découvertes récentes, et un jet sous « psychologie » permet de s'apercevoir que son désintérêt pour la mise à jour de ce qui semble être un squelette est feint.

Lui montrer le bracelet suscitera un réel intérêt de sa part, le rendant anormalement bavard (et surtout questionneur).

Un jet sous T.O.C. permet d'entrevoir le médaillon qu'il porte sous sa chemise, à une chaînette qui maintient aussi une médaille de la Vierge.

19 heures 30 : Gustave est parti, arrive enfin Alain Murel. Il examine rapidement le bracelet dès qu'on le lui montre, s'intéresse à la découverte du jour.

Il en reparle à table, en présence de Tylho Van Dynken, alors qu'éclate un violent orage. On reparle du vagabond.

Nouveau coup de téléphone pour Alain, qui n'a que le temps de rapatrier tout le monde sous un déluge torrentiel, avant de filer pour Rosans, en emmenant le bracelet, maintenant rangé dans une boîte.

Vers 23 heures (ou plus tard si les fouilleurs veillent), Gustave arrive au campement, sous la pluie, pour dérober le bracelet. Il commence ses recherches par le marabout, couvert par le bruit de l'orage. Il ne prend pas de précautions, et, ne trouvant rien, « fait » la tente de Murel. Un jet d'écoute permettra à ce moment-là de l'entendre ; ou plutôt d'entendre marcher entre les tentes, coulisser une fermeture-éclair...

Jet d'idée (réussi) : il ne s'agit pas d'Alain, il n'y a pas eu de bruit de moteur, ni d'un autre fouilleur venant chercher de la lecture : il n'y a eu aucun autre bruit de glissière.

Quiconque sort prévient bien sûr Gustave par ce même bruit et découvrira la canadienne ouverte et un joyeux désordre.

Avec de la chance, on peut entrevoir, à la lueur des éclairs, une sombre silhouette disparaissant dans le noir. Jet sous SAN réussi rien, échec : -1 point.

Samedi 12

7 heures : Léon s'arrête en allant à Serres et appelle jusqu'à ce que quelqu'un se montre. Alain ne rentrera pas avant lundi matin, tel est son message. Il rajoute qu'il reviendra de Serres vers 11 heures 45, et se déclare disposé à véhiculer l'équipe. La fouille du marabout et de la tente est évidente.

Chez lui, Tylho trouve une description du bracelet dans le « De Gallis... » ainsi que son rôle, et apprend l'existence du médaillon.

Toute personne du village avertie de la visite nocturne déclare que c'est

l'oeuvre du vagabond. Idem pour les gendarmes qui descendent vers Montmorin aux alentours de 10 heures 30. Qui veut porter plainte ? Qu'a-t-on volé ? Telle sera en gros leur réaction.

Midi : Marie demande s'il faut qu'elle prépare des repas froids pour le lendemain.

13 heures 45 : Léon remonte l'équipe et visite le chantier.

Visite de Gustave vers 16 heures ; il est étonné de l'absence de Murel, et tente habilement de savoir où se trouve ce fichu bracelet. Si, en retour, on l'interroge sur son médaillon, il le montrera avec réticence, déclarant que c'est une babiole sans importance.

Un jet sous Archéologie réussi permettra de soupçonner l'antiquité de la babiole, alors qu'un jet sous Psychologie réussi permettra de deviner que Gustave tient à ce médaillon, et qu'on vient de toucher là un point sensible. En aucun cas, Gustave n'acceptera qu'on ne fasse même qu'y toucher.

Le soir, au restaurant, on peut apprendre que le vagabond a forcé les volets d'une maison inhabitée non loin du village, la nuit précédente. D'autre part, du baratin ou de l'éloquence peuvent suffire pour trouver parmi les nombreux convives l'âme charitable qui accepterait de « remonter » les sympathiques archéologues. Une bonne bise se lève et commence à nettoyer le ciel, mais la température baisse...

Minuit (ou approchant) : le Byakhee obéissant à Tylho fouille le marabout, mettant tout sens dessus dessous (-10% au jet d'écoute à cause du vent). L'être s'enfuit avant d'être surpris. On pourra seulement deviner son envol (-1d3 de SAN) à moins d'être muni d'une bonne torche (dans ce cas, -1d6). Ces pertes n'ont lieu qu'en cas d'échec d'un jet sous SAN, bien sûr ! Le Byakhee ne revient pas de la nuit.

Dimanche

Vers 10 heures, Tylho accoste Gustave sur la route du col. Lui est en voiture, et Gustave à pied, comme souvent. La vallée ayant la forme d'un cirque, cette rencontre peut être vue de presque partout, mais ce n'est que du camp (ou de ses environ immédiats) qu'on pourra percevoir les éclats d'une vive discussion : Tylho accuse Gustave d'avoir dérobé le bracelet après lui avoir offert 2000 francs pour le médaillon. Les détails de cette conversation ne pourraient être perçus que d'un auditeur proche (moins de trente mètres), et évidemment dissimulé ! Le soir, le restau-



rant est fermé. Mais on peut avoir un repas froid, si on a pensé à le demander auparavant !

Vers 18 heures, ronde de gendarmerie, toujours à la recherche du vagabond.

19 heures 10 : épié par Tylho, Gustave part à pied en direction du col. Van Dynken est persuadé qu'il a le bracelet et qu'il se rend à la grotte, et estime qu'en comptant le temps de marche, Gustave a trois bonnes heures devant lui. Dynken se dépêche (prenant quelques risques de conduite) de monter sur Marayse, sommet facile d'accès (5 minutes de marche à partir de la route forestière).

De là-haut, après avoir à nouveau invoqué le Byakhee, il le lance vers la grotte 2, avec comme ordre : « Tue l'homme qui est dans cette grotte ! »

Il est un peu plus de 22 heures. Sans attendre, Tylho rentre chez lui, ignorant que Gustave partait relever des collets et que la grotte abritait bien un homme, mais pas celui escompté : le vagabond.

Lundi 14

9 heures : Alain Murel réveille les derniers dormeurs et se fait mettre au courant des événements du week-end. Il rapporte bien sûr le bracelet. Ensuite, au boulot !

Une voiture grimpe péniblement les lacets du col : c'est Léon qui ramène Gertrude. En attendant, le fouilleur qui grimpe à la grotte 2 découvre un horrible spectacle : un corps déchiqueté et du sang éclaboussant le rocher (jet sous SAN réussi : -1, échoué : -1d6. Les personnages prévenus ne perdront qu'un d4 s'ils ratent, aucun s'ils réussissent le jet).

Gendarmerie, enquête... la matinée est fichue. A première vue, les gendarmes concluent à une chute, les rochers très acérés ayant déchiqueté le corps, et un renard ayant sans doute profité de l'aubaine. Le corps pourrait être celui du vagabond, ce qui les débarrasserait bien.

L'histoire, vite connue, attire beaucoup de monde, dont Tylho et Gustave. On imagine la surprise du premier ! (jet sous psychologie).

19 heures, au restaurant. On apprend que Gustave a été emmené par les gendarmes. On s'en souviendra de ce 14 juillet ! D'accident, on passe au crime, et, autour du comptoir, les langues vont bon train. Certains font même de Gustave le meurtrier (sans trouver de mobile valable).

20 heures : appel de la gendarmerie pour Alain Murel. Adieu le feu d'artifice et le bal à Serres ! Il a juste le temps de remonter tout le monde et de partir. Décidément !... et de constater que le bracelet a disparu. Quand ? Pendant le repas ou à la faveur du remue-ménage du matin ? Le voleur est Van Dynken qui a effectivement profité de cette période pour emporter discrètement la boîte et son contenu. Seul, il étudie le bracelet, l'examine, l'enfile... et tombe en son pouvoir. Il va maintenant chercher à obtenir absolument le médaillon. Quant à Gustave, facilement disculpé, il rentre chez lui avec les Combal, eux aussi mandés pour témoigner dans cette affaire. Mais Gustave, toujours décidé à retrouver le bracelet, commence à avoir peur.

Mardi 15

La fouille pouvant continuer dans la grotte 2, Alain décide d'y accélérer les choses en ralentissant le travail sur tes deux autres sites : dégagement du squelette, croquis, photos. Il est important que cela soit convenablement fait car cette inhumation unique diffère de celles déjà relevées : c'est en effet la seule où le mort est intact, et, pour les besoins de la science, il est capital de ne rien bouleverser jusqu'à son enlèvement, dans deux ou trois jours.

Sur ces entrefaites se pointe Tylho, essoufflé par la montée. Il est captivé par ta grotte 2, pose un tas de questions (théories quant à la singularité de cette sépulture, méthode de fouilles, jusqu'à quand va-t-on laisser le squelette ainsi, protection...).

Un jet sous T.O.C. réussi permet de deviner un objet sous sa manche droite, sur le bras.

Tylho se montre assez bavard, lyrique même, imaginant des cérémonies grandioses dans ce site admirable, ce qui fait dire à Alain, après son départ, qu'il semble avoir pris un bon coup de soleil.

Dans l'après-midi, c'est Gustou qui montera jusque là-haut, lui aussi très éprouvé par le soleil : il tremble légèrement, transpire beaucoup et parfois semble absent. En repartant, il s'entretiendra quelques minutes avec Alain, loin des oreilles indiscrettes.

Avant de faire le taxi pour le repas du soir, Alain apprendra ensuite aux fouilleurs que Gustave invite l'équipe dans la soirée chez lui pour admirer ses trouvailles.

21 heures : la Datsun s'arrête dans la cour de la ferme, et peu après Gustave

sert aux volontaires un pastis « Maison », puis déballe ses trésors, commençant par des objets anodins, tout en discutant de chasse, pour continuer par des pièces de plus en plus intéressantes, mais la bouteille est vide ! Aussi Alain décide-t-il de faire un saut à Serres, et d'en rapporter de la bière.

Gertrude, se rappelant un coup de téléphone à donner, l'accompagne. Le départ de la Datsun, guetté avec impatience par Tylho, permet à celui-ci d'entrer en action, et d'invoquer son serviteur.

23 heures : Gustave semble de plus en plus nerveux, et Titane ne cesse de s'agiter. Soudain, le chien pousse un gémissement et se terre sous le lit. Gustave s'empare de son fusil (il a mis ses visiteurs en garde : l'arme est chargée, à cause des renards. Mais si on a examiné les cartouches, on peut se demander pourquoi il utilise ces chevrotines). La porte s'ouvre et apparaît le Byakhee. Jet de San pour tous, y compris Gustave (San actuelle : 50). Echec : -1d6, réussite : rien. La créature a l'ordre de prendre et surtout de rapporter par tous les moyens le médaillon magique de Gustave.

Le MJ réglera le combat qui suivra en gardant à l'esprit que Van Dynken ne peut pas être loir, ne serait-ce que pour contrôler sa créature. Quelle que soit l'issue du combat (sauf mort de tout le monde !), un jet d'écoute puis un jet de mécanique réussis permettront de percevoir le moteur d'un véhicule démarquant en trombe (écoute), et qu'il s'agit d'une Opel (mécanique). Or, Tylho circule au volant d'une vieille Opel...

Il y a peu de chances qu'on croit les gens qui parleront de l'attaque du Byakhee et surtout s'il y a un ou des morts, et le premier témoin sera Alain Murel. Pas question de l'acheter ou de compter sur son silence (non mais des fois...)

En ce qui concerne Tylho, deux hypothèses :

1 - Il récupère le médaillon et, le plus rapidement possible, il officie. La cérémonie dure deux heures, et réussit à 100%, sauf si les os du sorcier sont déplacés ou brisés. Dans le premier cas, un sorcier d'une ère révolue, complètement fou (San : 00), se réincarne... Dans le second cas, Tylho, fou et frustré, cherchera à se venger de ceux qui ont profané les restes de son « maître »...

2 - Son essai échoue. Il le retentera plus tard : le lendemain, le surlende-



main, de jour (en personne) ou de nuit, avec l'aide de son invocation, de préférence en l'absence de témoins... mais s'il y en a peu... Dans le cas où on tenterait de s'emparer du bracelet sur Tylho vivant, celui-ci se défendrait avec acharnement, deviendrait véritablement fou furieux pendant les deux heures suivant la perte de l'objet, puis sombrerait dans l'abattement. Il est peu probable qu'il montre de la reconnaissance à qui l'aurait ainsi « sauvé ». Ces dernières remarques sont valables pour toute personne portant puis perdant un (ou les deux) bijou(x). Le choc de cette perte se traduit par une diminution de la San de 1d6.

Le triomphe des enquêteurs peut leur rapporter 1d6 à 1d10 points de San, au gré du MJ.

Appendices

1 - Personnages non joueurs

ESSOUGIR Gustave

Dit "Gustou" pour ne pas confondre avec un autre Essougir Gustave, habitant Montmorin.

For 16 Dex 11 Int 11 Cons 12
App 11 Pou 10 Tai 12 San 53
Edu 16

Age : 58 ans

Baratin 25% - Botanique 20% - Camouflage 45% - Conduire automobile 30% - Conduire engin lourd 20% - Discrétion 30% - Ecouter 36% - Esquiver 22% - Grimper 45% - Lire/Ecrire français 65% - Mécanique 65% - Nager 27% - Parler français 75% - Parler provençal 40% - Psychologie 30% - Sauter 30% - Se cacher 50% - Suivre une piste 30% - T.O.C. 55% - Zoologie 23%

Fusil de chasse 60%

Bonus de dommages +1d4

Points de vie 12

Retraité des postes et veuf depuis 28 ans, sans enfant, Gustave Essougir mène une existence solitaire dans la ferme familiale. Il a peu à peu abandonné le travail de ses terres, ne s'occupant plus que de ses chèvres et de sa volaille. Un voisin travaille ses champs, et l'aide pour rentrer foin et bois de coupe. Braconnier à l'occasion, il revend à un ami antiquaire de Nyons les pièces de monnaie romaine qu'il trouve parfois, sans tirer monts et merveilles de ce commerce. Il vit au demeurant de peu, avec des habitudes de vieux garçon bien arrêtées. Sa maison est certes un peu encombrée de tout un bric-à-brac, la poussière n'y est pas faite tous les jours, mais c'est loin d'être un taudis. Chaque semaine, il porte son linge sale chez la voisine, puis passe chez le boulanger de l'Epine où il fait une courte belote avec d'autres habitués de l'unique bar du village. Cette sortie hebdomadaire se fait à pied par beau temps ou à l'aide d'une deux-chevaux hors d'âge.

Homme sans histoire, Gustave fuit les étrangers et utilise « le patois » pour les invectiver, parler avec ses bêtes et dialoguer avec Titane, son vieux chien, berger allemand croisé avec une multitude d'autres races.

A découvrir chez lui :

- ❖ un journal d'annonces, en date du 6 Mars 1983, avec cette annonce entourée en rouge « Cse dble emploi vds dét mét peu servi prix 2600 Frs. Ecrire journal »
- ❖ une photo noir et blanc de son mariage (les mariés devant l'église de l'Epine)

- ❖ un détecteur à métaux en état de marche, presque neuf.
- ❖ une photo du chasseur alpin Gustave Essougir.
- ❖ une carte postale d'Oran (« Il fait chaud dans le bled. J'espère que l'eau ne vous manque pas comme ici. Gustave »).

ESSOUGIR Marie et Léon

Le MJ devra déterminer les caractéristiques de ces deux importants personnages s'il le faut. Ce sont les patrons de « l'auberge de la vallée ». Marie, forte femme, cuisine, veille au grain et à la bonne marche de son établissement, a des idées bien arrêtées sur beaucoup de sujets, le coeur sur la main mais ne tergiverse pas pour dire son fait à qui le mérite.

Léon aide parfois en salle, sert au bar, discute beaucoup (de chasse, surtout) et s'échappe dès que possible avec ses chiens, à la grande colère de sa femme.

Parfois leur fils André, employé à Serres, passe à l'auberge, donnant un coup de main à l'occasion.

Van DYNKEN (Tylho)

For 9 Dex 10 Int 15 Cont 10
App 14 Pou 14 Tai 13 San 30
Edu 17 Age 47 ans
Points de magie 17
Points de vie 11

Astronomie 23% - Archéologie 15% - Bibliothèque 35% - Conduire auto 35% - Crédit 25% - Dessiner carte 20% - Discussion 35% - Droit 12% - Ecouter 40% - Esquiver 20% - Histoire 40% - Mythe de Cthulhu 30% - Occultisme 45% - Lire/parler/écrire français et anglais 65%

Cet antiquaire ne s'est pas fixé à Montmorin pour la beauté du site : il a en effet trouvé trace de ce très ancien lieu de culte et de magie dans une édition en piteux état d'un livre écrit vers 122 après JC, intitulé « De Gallis Dais ».

Après une tentative infructueuse d'achat du site des fouilles en 1984, Van Dynken a changé son fusil d'épaule et passe régulièrement voir les fouilleurs, très intéressé par leurs découvertes. Il a remarqué sans plus y porter attention le manège de Gustave, qu'il connaît depuis l'achat de sa résidence secondaire en 1975. Il réside de plus en plus souvent ici, ne faisant que de courts voyages en Hollande, rendant visite à son ex-femme qui gère son magasin d'antiquités. Il passe pour un original passionné de vieilles pierres et d'Astronomie. Les rares personnes qui sont entrées chez lui ont été impressionnées par sa bibliothèque, aménagée dans une vieille cave, avec une porte blindée



(à cause des voleurs et surtout du feu, paraît-il).

Outre un sifflet d'argent qui lui donne un bonus de +30% pour appeler un Byakhee, cet intéressant personnage garde dans sa bibliothèque (et les emmène lors de ses déplacements) des ouvrages particuliers :

- ❖ De Gallis Deis (latin) +3% au savoir, -1d3 de San.
- ❖ Le livre des Sorcières (édition anglaise) +4% au savoir, multiplicateur : x 1, San -1d3. Ce livre en mauvais état contient une page tachée sur Vois. Une feuille volante porte, de la main de Van Dynken, la copie du sort « appeler un Byakhee ».

MUREL Alain

For 13 Dex 12 Int 15 Cons 14
App 12 Pou 15 Tai 9 San 75
Edu 16 Age 38 ans
Points de vie : 12

Archéologie 40% - Anthropologie 10% - Bibliothèque 27% - Camouflage 40% - Chanter 12% - Conduire automobile 45% - Crédit 23% - Dessiner carte 25% - Discrétion 30% - Discussion 50% - Droit 7% - Ecouter 30% - Eloquence 40% - Esquiver 24% - Histoire 34% - Lire/écrire anglais 28% - Marchandage 12% - Occultisme 12% - Psychologie 32% - Se cacher 40% - T.O.C. 40%

Chasseur, archéologue amateur, enseignant... Alain Murel touche à tout et ne cesse de jongler pour concilier les obligations de ses multiples activités. Sympa, mais à ne pas prendre pour une poire.

Accessoirement : fusil de chasse 60%

Le vagabond

Comme ce personnage n'apparaît pas vraiment dans l'histoire, ses caractéristiques ne sont pas données. C'est un pauvre gars que la rumeur publique fera passer successivement pour un fou échappé d'un asile, un marginal drogué, un pyromane, un truand ayant échoué un casse, ou un membre d'un groupuscule terroriste. Il est à noter qu'il semble que les gendarmes eux-mêmes ne sont pas très au courant de ce qu'ils recherchent, ce qui contribue à entretenir une psychose dangereuse dans la vallée, certains agriculteurs ou vacanciers dormant avec un fusil chargé à portée de main...

Les enquêteurs

Leur création est laissée à la discrétion des joueurs (ou du MJ !). Il faudra réactualiser les personnages donnés dans les règles de l'Appel de Cthulhu ; il est en effet conseillé de choisir des professions telles que journaliste, professeur, étudiant... et de considérer, par exemple, que les personnages ont 20% de base dans parler/écrire/lire une se-

conde langue (français si la nationalité choisie est celle d'un pays étranger, anglais ou allemand si le personnage est issu de l'hexagone). D'autre part, on pourra rajouter la compétence monter à bicyclette/à motocyclette avec une base de 20% et introduire aussi la compétence conduire une motocyclette à 00%, compétence requise pour faire du trial ou mener un gros cube. Au MJ de voir.

2 - Les fouilles

Sans faire ici un cours sur les fouilles modernes en archéologie, il est bon de rappeler que leur but n'est plus de constituer une belle collection d'objets mais de rechercher les modes de vie et de pensée des hommes préhistoriques (grosso modo). Pour cela, l'archéologue fait appel sur le terrain à de nombreuses techniques parmi lesquelles relevés de plan, dessins et photographie jouent un rôle capital.

Chaque site est fortement marqué par la personnalité de son responsable, et s'il existe des constantes, aucun chantier ne ressemble à un autre en ce qui concerne l'ambiance y régnant, abstraction faite que ceux qui y travaillent confondent rarement fouilles et bronzette tranquille, bien qu'il y ait des exceptions.

A Montmorin, les repas étaient pris en charge par le chantier, et, l'hébergement se faisant sous tente, sur place, chacun appréciait les coupures que représentaient les descentes au village pour les repas et une toilette animée au lavoir du village. Le problème des véhicules ne s'était jamais posé jusqu'en cette terrible année 1986 où, fatalité, la liaison chantier-restaurant fut compromise. Heureusement que pour une si courte distance, Alain Murel a accepté de transporter tout le monde dans sa vieille Datsun fatiguée !

Le dimanche étant considéré comme jour de repos, et le restaurant ne fournissant pas les repas des fouilleurs, ceux-ci, s'ils le désiraient, pouvaient bien sûr manger, mais en payant, s'offrant ainsi de savoureux "extras".

Seuls les petits déjeuners avaient lieu au camp, nécessitant une corvée d'eau journalière, pour acheminer le précieux liquide de la vallée en jerrycans.

3 - Les sites

Ils sont au nombre de trois :

- ❖ un sol d'habitats successifs (jusqu'à l'époque gallo-romaine) en terrasse, proche du campement et en partie entamé par la carrière

- ❖ une structure écroulée, entièrement fouillée en 1985, et d'où furent exhumés de nombreux ossements. NOTE : tout personnage s'y rendant doit faire un jet sous POU x 5. En cas de réussite, il y ressentira un certain malaise, effet rémanent des antiques pratiques qui s'y sont déroulées. La pierre y est imprégnée de Pouvoir, ce qui rend le site très intéressant pour Van Dynken. Le malaise ressenti sera perçu par Alain Murel, qui met cela en relation avec un magnétisme local particulièrement puissant. Ce malaise cesse sitôt le lieu quitté, mais la personne concernée ressentira toujours un certain trouble à cet endroit

- ❖ deux grottes sépulcrales : la première, dite « grotte des Aiguilles », est en fait un étroit boyau (largeur moyenne : 0,40 m) tortueux et rempli sur 0,80 m d'ossements mêlés de racelles, recouverts de cailloux, jusqu'à 12m de l'entrée. La seconde grotte, plus vaste puisque son entrée fait environ 2m de large, semble beaucoup moins profonde. Le squelette, adossé à la paroi et faisant face au porche, se trouve à moins de 3m de celui-ci.

4 - Les bijoux de Nyarlathotep

A l'époque où régnaient les pharaons, le sorcier d'une peuplade aujourd'hui disparue obtint par une puissante conjuration la vie éternelle. Le pacte ne se conclut cependant pas comme il l'espérait, car il apprit que son corps ne pourrait échapper aux outrages du temps. Deux talismans, un pendentif et un bracelet, seraient les réceptacles de son pouvoir. A chaque génération de sorcier, le successeur, portant les deux bijoux, sacrifierait une victime humaine sur les os de son prédécesseur afin que l'esprit de ce dernier soit libéré et passe en lui. Ainsi le signataire du pacte, passant de corps en corps, vécut fort longtemps, accroissant sans cesse sa puissance, et le rite se déroulait toujours immuablement, car dès qu'un être humain se paraît d'un seul des deux objets magiques, il n'avait de cesse de mettre le second et de procéder au sacrifice. Les rites atroces que perpétrait ce peuple sous la conduite de son prêtre fou firent naître une telle aversion chez ses voisins qu'une nuit où tous les individus participaient à une sombre cérémonie, une forte troupe de guerriers vint en silence et entama un massacre sans merci. A la fin de la tuerie, les corps furent rassemblés et décharnés et leurs os broyés pour que les esprits des mourants ne reviennent pas tourmenter les vivants. Puis l'autel de leurs abominations fut renversé. Grièvement blessé, le sorcier se traîna dans une petite grotte où il mourut, sans avoir été



découvert. Peu à peu, le temps ensevelit ses restes que nul charognard n'avait bouleversés.

Porter un seul des deux objets fait perdre définitivement 1d8 points de San. Porter les deux fait perdre 2d8-4 points de San.

Le Pouvoir d'un seul des deux bijoux est de 3. En le mettant, tirer un jet de résistance pouvoir/pouvoir. En cas d'échec, le porteur répugne à quitter l'objet et n'a plus que deux idées en tête - récupérer le second bijou et immoler une victime sur le squelette du sorcier (ce qui présuppose la connaissance de son existence, sinon sa recherche). En cas de réussite, il ne se passe rien, mais la procédure est à répéter chaque jour de port de l'objet.

L'individu qui met les deux objets en même temps perd automatiquement 3 points de pouvoir, tant la puissance du couple de talismans est grande, et doit aussitôt procéder au même jet de résistance, mais le Pouvoir des deux bijoux est de 14.

Si le rituel est accompli, le sorcier antique se réincarne dans le corps du sacrificateur. Ses caractéristiques sont à la discrétion du MJ.

Certains écrits mentionnent bien évidemment de tels objets, mais leur savoir en la matière est souvent erroné : s'ils attribuent un grand pouvoir aux bijoux, ils n'en font que des multiplicateurs du pouvoir de leur porteur, insistant cependant sur l'importance de la possession des deux talismans simultanément.

Pour détruire un des bijoux, il faut vaincre sa résistance en tirant sur la table Pou de la personne voulant le détruire contre Pou du bijou (alors qu'il fallait tirer l'inverse pour résister à son charme). On peut les détruire en les martelant, les sciant, les tordant...

Dernière bizarrerie de ces bijoux : ils n'apparaissent JAMAIS sur les photos, laissant une zone blanche à leur place...

