

Le désert que sert l'abominable femme du désert

"N'est pas mort qui à jamais rajeunit son corps. Et le désert c'est quand même un chouette décor." Un scénario compliqué et musclé pour investigateurs blasés

Scénario Benoit Clerc
Plans Vincent Lamassonne

L'action se passe en 192., au cœur des grandes plaines qui étalent leur insolente fertilité à l'est des Montagnes Rocheuses américaines, aux alentours de Des Moines, dans l'État de l'Iowa. C'est dans cette petite ville plutôt tranquille que s'est installée six mois auparavant une femme nommée Perséphone Phinée, dont les turpitudes méphitiques occuperont une place centrale dans l'écheveau d'intrigues que vos investigateurs tenteront de dénouer ici.

Mais pour la bonne intelligence de l'aventure, il faut d'abord remonter plusieurs années en arrière. Perséphone est née dans la région de Delphes, en Grèce, en moins 700 et des poussières avant Dieu le fils. Fille aînée d'une riche famille de prêtres initiés aux mystères d'Apollon, ses parents la destinèrent tout naturellement à devenir un jour une des pythies du sanctuaire. Et il en fut ainsi. Elle occupait ses fonctions d'oracle de Delphes depuis une dizaine d'années quand, un jour, un vieux marchand phénicien du nom de Sachem se présenta à elle et sollicita ses augures. La vision qu'elle eut dura quelques secondes à peine mais ce furent sans doute les pires de toute sa vie. Elle en perdit presque totalement la raison, ce qui était d'ailleurs un des buts recherchés par le faux marchand, mais vrai dévot de Nyarlathotep. Ce dernier profita du trouble de la pythie pour prendre le contrôle de son esprit et lui intimar l'ordre de le suivre.

Le vieillard nourrissait de sombres desseins qui requéraient, entre autres crimes, le sacrifice d'une prêtresse. La cérémonie qu'il projetait d'accomplir était assez particulière. Sachem, avec l'aide du très facétieux Nyarlathotep, avait fabriqué un sablier possédant l'extraordinaire pouvoir de rendre la jeunesse. Mais, comme dit la sagesse populaire, on n'a jamais rien sans rien, et le prix à payer pour ce lifting non euclidien était assez exorbitant, non pas tant lors de la cérémonie elle-même que dans ses conséquences. L'ordonnance du rite imposait de sacrifier trois âmes religieuses et de remplir le sablier avec du sable lunaire. Jusque-là, rien d'extravagant. Les effets secondaires sont beaucoup plus intéressants. Pour faire simple (je serais de toute façon bien incapable de faire compliqué), disons que le rite vampirise le fluide vital de tout ce qui vit dans un rayon de dix à cent kilomètres autour du lieu où la cérémonie a lieu, pour le restituer à l'officiant afin de le rajeunir (le rayon d'effet dépend du nombre d'années de rajeunissement souhaité - cf. *Le sablier de Sachem*). En l'espace d'un an à compter du jour de la cérémonie, tous les créatures vivantes (humaines et animales) et tous les végétaux qui avaient la malchance de se trouver dans la zone d'effet ce jour-là dépérissent et finissent par rendre l'âme. La région affectée devient aussi aride que le Sahel et pendant au moins une décennie, il n'y pousse plus que des cailloux.

Mais revenons-en à Perséphone. Nous avions arrêté son histoire alors qu'elle s'appêtait à servir de poulet vaudou lors d'un funèbre service au cours duquel elle devait

perdre la vie pour allonger celle d'un autre. C'était sans compter avec le don de la pythie. Dans la vision qui l'avait si durement atteinte, il y avait, entre autres plaisantes bouffonneries, des images de la cérémonie et de son propre supplice. C'est ce qui la sauva.

Deux mille six cents ans plus tard, Perséphone Phi-née est toujours en vie.

Le soir du rite, pendant que Sachem suppliait les deux autres prêtresses sous ses yeux horrifiés, elle parvint à se débarrasser de ses liens. Ses forces décuplées par l'effroi, elle se jeta sur lui et lui fracassa frénétiquement la tête sur le sol pendant plusieurs minutes. Il lui fallut trois jours pour retrouver ce qui lui restait d'esprit. Elle fouilla dans les affaires de Sachem et découvrit plusieurs textes qu'elle lu avidement. Quand elle releva la tête, elle sut que sa vie ne serait plus jamais la même...

Colis piégé

Un de vos investigateurs ou un de leurs amis proches s'est récemment porté acquéreur ou a hérité d'une maison de campagne isolée, située à quelques kilomètres de Des Moines. Le lendemain de la signature, il se rend dans ladite demeure et découvre, parmi le courrier publicitaire et les factures entassés dans la *mail box*, un petit paquet adressé à l'ancien propriétaire des lieux, un dénommé Bartholomew Jefferson. Le cachet des services postaux indique qu'il a été affranchi à Arkham quinze jours auparavant. Il s'empresse de l'ouvrir. À l'intérieur, il y a une lettre enroulée autour d'un bocal contenant une poignée de sable très fin.

Voici le contenu exact de la lettre :

"Mr Jefferson,

Voici ce que vous m'aviez demandé. Ne comptez plus sur moi pour recommencer. La Grecque est à mes trousses et cela n'augure rien de bon pour vous. Je crois qu'il serait prudent de remettre l'exécution de votre projet à plus tard et de fuir au plus vite. Versez le solde sur le compte convenu. Ne cherchez plus à me joindre.

Henry."

Strange Mr Jefferson

Une des premières tâches des investigateurs devrait être de chercher des renseignements concernant le véritable destinataire du paquet, l'ancien propriétaire de la maison, Bartholomew Jefferson. Voici ce qu'ils peuvent apprendre.

Auprès du *lawyer* qui a enregistré la vente / la succession de la maison : Mr Jefferson était un professeur de paléontologie à la retraite qui avait fait toute sa carrière à l'université de Des Moines. Il est mort il y a quatre mois environ, d'une crise cardiaque. C'était un homme discret auquel on reprochait seulement de ne pas aller à la messe. Quoique, sur les derniers mois, il sort soudainement devenu pieux dévot. Un retour de foi sans doute... C'est son neveu et seul héri-

tier vivant qui a pris la décision de vendre la maison.

À l'université de Des Moines (jet de Baratin difficile) : le professeur Jefferson a pris une retraite anticipée il y a quinze ans de cela. Le recteur de l'époque l'avait gentiment poussé vers la sortie, officiellement pour divergences pédagogiques. La vraie raison était que Jefferson exposait à ces élèves des thèses jugées complètement farfelues. Le responsable des archives de l'université qui répondra aux investigateurs est, par chance, un de ses anciens élèves. Il se souvient de certains cours dans lesquels Jefferson parlait de races anciennes qui auraient habité la Terre bien avant les dinosaures. Un marrant ce Jefferson...

Auprès des voisins : rien de plus qu'auprès du *lawyer*. Par contre, tous les fermiers des environs se plaignent de l'appauvrissement des sols et d'une mystérieuse épidémie qui décime le bétail. Selon les cas, ils attribuent ça au salaud de voisin qui a empoisonné leur puits, à un parasite, à l'hiver pourri, aux mauvaises semences... Un investigateur versé dans la botanique passant une demi-journée à étudier la flore des environs confirmera sans peine que les plantes souffrent toutes de dessiccation avancée. Le sol lui-même est étonnamment sec (cf. *La véritable histoire de Bartholomew Jefferson*).

Auprès du médecin qui a constaté la mort : rien d'anormal, une crise cardiaque classique pour un homme de cet âge. Il se portait bien pourtant et semblait même avoir repris du tonus depuis quelques semaines (cf. *la véritable histoire de Bartholomew Jefferson*). Toutes les affaires qu'il portait sur lui ont été remises à son neveu (ce détail a son importance).

La véritable histoire de Bartholomew Jefferson

Vous l'aurez sans doute compris, Jefferson était initié aux arcanes du Mythe. Sa passion pour les choses anciennes, son entregent dans les milieux universitaires et une certaine fortune personnelle lui avaient permis d'accéder à plusieurs textes qui lui avaient ouvert les yeux sur l'existence des Grands Anciens, ce qui finit d'ailleurs par lui coûter son poste. Il se retira alors dans sa maison pour y couler des jours paisibles, le nez dans ses fragments du *Necronomicon* et autres codex impies.

Il en serait vraisemblablement resté à la théorie si l'arrivée de Perséphone Phinée à Des Moines ne l'avait pas contraint à mettre en pratique ce qu'il n'avait fait qu'étudier jusqu'alors. Quelques semaines après avoir emménagé, Perséphone, appliquant une tactique longuement éprouvée, réunit chez elle toute la bonne société de Des Moines afin de s'y faire accepter rapidement et de donner d'elle une image de bourgeoise respectable. Le Pr Jefferson y fut convié. Ne prisant guère les mondanités, il quitta bientôt les salons enfumés et entreprit, tel un enfant cu-



rieux, de visiter cette grande maison dont les couloirs et la plupart des pièces étaient toujours encombrés de caisses et de malles, témoins d'innombrables voyages. C'est au dernier étage, sous la charpente, dans une chambre minuscule dont la porte fermait mal, qu'il découvrit le sablier et les tablettes décrivant le cérémonial. De retour chez lui avec son précieux trésor, Bartholomew s'enferma dans sa cave et n'en sortit qu'une semaine plus tard. À partir de ce jour, il n'eut plus qu'une seule idée en tête : utiliser le sablier pour retrouver ses vingt ans !

Mais une difficulté majeure se dressait encore sur sa route : le sacrifice requis de trois âmes religieuses (la question du sable lunaire fut vite réglée cette fois. Perséphone en ayant laissé une petite quantité dans le sablier) ! Après maintes hésitations et insomnies, il se mit au travail et kidnappa trois pasteurs des environs, tous très âgés (ça soulageait un peu sa conscience : les investigateurs pourront éventuellement trouver trace de ces meurtres dans les colonnes du quotidien local, le *Des Moines Telegraph*). La cérémonie eut lieu et Bartholomew rajeunit d'une dizaine d'années. Il fallait recommencer pour rajeunir encore. Cette fois, c'était le sable lunaire qui posait problème. Il eut alors recours aux services d'un de ses contacts universitaires à Miskatonic (le Henry de la lettre). En échange d'une forte somme d'argent, l'homme accepta d'invoquer des créatures capables de s'acquitter de cette petite commission. Bartholomew n'en profita jamais : il mourut de sa belle mort quelques jours seulement après avoir envoyé la première partie de la somme convenue à son contact.

Ce sont donc vos investigateurs qui réceptionnent le paquet et les emmerdements qui vont avec. Perséphone savait très bien en effet que le voleur finirait par avoir besoin du sable et elle s'arrangea pour que ses serveurs habituels (des bêtes lunaires) la tiennent informée de toute demande allant dans ce sens. Quand le dénommé Henry invoqua les bêtes lunaires, elle le sut dans les minutes qui suivirent. C'est grâce à lui qu'elle va remonter la piste qui mène à vos PJ.

Le facteur tire toujours deux fois

Quinze jours suffirent à Perséphone pour découvrir la cachette d'Henry (une cabane perdue dans le Colorado) et deux minutes pour lui faire avouer le nom de son commanditaire. Elle est de retour à Des Moines (avec Henry, contraint et forcé) le jour où les investigateurs trouvent le paquet. Quand elle apprend que la maison de Jefferson vient d'être vendue, elle décide d'envoyer ses hommes de main en éclaireurs pour voir à qui elle a à faire et vérifier si Henry n'a pas menti.

Les hommes de main en question sont une bande de malfrats de Détroit (une vingtaine) dont elle loue les services depuis le vol du sablier. Ils sont grassement payés pour accomplir toutes ses basses besognes sans poser de question. Seul leur chef est en contact avec Perséphone. Leur mission consiste, dans un premier temps, à vérifier que le paquet est bien arrivé et, si possible, à le récupérer sans trop de casse. Le soir qui suit la découverte du colis, un des malfrats, déguisé en facteur, sonne à la porte. Il se

présente comme le préposé du comté, s'excuse pour le dérangement et explique qu'il a remis par erreur dans leur boîte un colis adressé à l'ancien propriétaire. Il doit le renvoyer à l'héritier sinon il va se faire engueuler par son chef. Deux autres membres de la bande sont planqués de part et d'autre de la porte.

Trois cas de figures :

- Les PJ accèdent à sa demande et lui remettent le colis. Il dit merci et met les voiles.

- Ils prétendent ne pas avoir reçu de colis : il insiste lourdement et s'il sent la moindre hésitation... reportez-vous au cas ci-dessous.

- Les PJ refusent ou demandent à voir des papiers prouvant qu'il est bien le facteur : il dégage prestement un colt glissé dans le dos, ses acolytes sortent de leur cachette, tout le monde est mis en joue, empoignades, hurlements, insultes et si vos investigateurs résistent, fusillade (utilisez les caractéristiques des gangsters page 184 des règles de base de la cinquième édition et ajoutez 30% aux compétences d'armes). Dès qu'ils sentent que la situation tourne en faveur des PJ, les agresseurs prennent la fuite.

Si les PJ parviennent à en maîtriser un et à le faire prisonnier, il est probable qu'ils tenteront de le faire parler. À moins qu'ils n'utilisent des méthodes dignes d'un tortionnaire nazi (au prix d'une perte de quelques points en santé mentale), le prisonnier ne dira rien. Il profitera de toutes les occasions qui lui seront données de s'échapper et, s'il n'y parvient pas, exigera d'être remis entre les mains de la police (la mafia de Détroit soutient ses sbires et a d'excellents avocats). Si les PJ recourent à la torture, il avouera que lui et ses camarades sont à la recherche d'un sablier. C'est tout ce qu'il sait. Le nom du commanditaire n'est connu que de leur chef, un dénommé Douglas.

Que fait la police ?

Si les investigateurs tentent de mêler le shérif de Des Moines à leurs affaires (après tout, ils ont été attaqués par des hommes armés et on a saccagé leur maison), ils déchanteront très vite. L'homme, Josuah Denigan, est sur la fin de sa carrière et compte bien profiter de sa retraite autrement que dans une boîte en sapin. Bien sûr, il prendra leur déposition et promettra de diligenter une enquête aussi vite que ses maigres effectifs le lui permettront.

Notez que si les investigateurs ont abattu leurs agresseurs, ils ont tout intérêt à les enterrer discrètement dans le jardin (peut-être découvriront-ils alors les trois corps de prêtres décapités) s'ils ne veulent pas avoir maille à partir avec la justice, ne serait-ce que le temps de prouver qu'ils étaient en situation de légitime défense.

La déco au marteau

Qu'ils aient obtenu ou non le colis, les hommes de Perséphone mettent en œuvre la suite du plan dont le but est de retrouver le sablier. À compter de la visite du facteur, la maison est surveillée en permanence par trois d'entre eux, dissimulés dans une fourgonnette garée à trois cents mètres de la maison (un jet réussi de TOC permet de les repérer, à condition que l'investigateur en question précise qu'il observe l'extérieur). S'ils s'en approchent, elle démarre et file vers Des Moines.

Dès que les investigateurs quittent la maison, les hommes de la fourgonnette quittent leur planque, fracturent la porte et fouillent la bâtisse de fond en comble. Dévastent serait sans doute plus juste. Tous les meubles sont explosés, les matelas éventrés, certaines parois défoncées... un joyeux carnage. Passé le choc de la découverte (surtout pour l'heureux nouveau propriétaire), il faut remettre un peu d'ordre. C'est là qu'ils auront peut-être de la chance dans leur malheur. Si vos PJ précisent qu'ils fouillent, un jet réussi de TOC leur permet de découvrir une petite trappe dissimulée dans le mur de la cuisine qui a visiblement échappé à l'attention des vandales. Derrière la trappe il y a un escalier conduisant à la cave. Et dans la cave...

Soyez pas cave...

La cave est une petite pièce de cinq mètres sur cinq dont un des murs est couvert par une grande bibliothèque contenant quelques centaines d'ouvrages (dont plusieurs fragments du *Necronomicon* et de quelques autres ouvrages du Mythe, toujours incomplets - à vous de décider de ce que vous voulez offrir à vos joueurs). Trois anneaux sont scellés dans le mur qui fait face à la bibliothèque. Une fouille attentive permet de remarquer des traces de griffes ou d'ongles autour des anneaux (les prêtres kidnappés n'avaient pas particulièrement envie de rejoindre leur Créateur - ils sont enterrés dans le jardin). Le sol est maculé de traces de sang séché. Coïncée entre les dalles disjointes du sol, on peut également trouver une petite croix en or. Le trésor le plus intéressant de la pièce est un peu plus difficile à trouver. Une des dalles de la pièce peut être soulevée. Au fond du trou, trois plaques de pierres sont enveloppées dans un drap. Gravées de caractères cunéiformes (l'écriture la plus primitive), elles décrivent le processus de la cérémonie du sablier (trois âmes religieuses, le sable lunaire, les incantations d'usage...), ses effets (le rajeunissement) et ses conséquences (cf. plus bas). Ce sont bien sûr les plaques de Sachem. Un archéologue confirmé mettra une journée à les traduire. Quant au sablier, Bartholomew lui a trouvé une cachette beaucoup plus sûre...

Concernant les conséquences du sort, les tablettes sont moins précises. Le texte dit précisément ceci : *"L'ère sèche du dieu sombre (un des noms de Nyarlathotep) dévastera la région pendant cent lunes et mille lunes encore passeront avant que la terre soit à nouveau fertile."* Aucune mention des effets sur les êtres humains et les animaux.

C'hu malââade...

La cérémonie accomplie par Bartholomew commence à produire ses effets sur l'environnement : les plantes meurent lentement, le sol se dessèche, les animaux et les enfants tombent malades, les adultes sont de plus en plus fatigués... La zone d'effet relativement restreinte heureusement à cause de la petite quantité de sable dont disposait le professeur, ne dépasse pas une dizaine de kilomètres autour de la maison. Vos investigateurs, pour leur malheur, sont au centre du cercle et ils seront donc les plus affectés par les effets secondaires du sort. Au bout de deux jours, ils se sentent fatigués, ont tout le temps soif, commencent à perdre leurs che-

veux en se coiffant... En termes de jeu, ils perdent un point de vie par semaine, jusqu'à la mort ou, plus vraisemblablement, jusqu'à ce qu'ils quittent la région.

Chronologie des événements récents

J-6 mois : arrivée de Perséphone à Des Moines

J-5 mois : réception chez Perséphone : Bartholomew vole le sablier et les tablettes décrivant la cérémonie

J-3 mois : Bartholomew accomplit le rite et rajeunit de dix ans

J-2 mois : Bartholomew contacte Henry qui doit lui fournir le sable lunaire

J-1 mois : Mort de Bartholomew Jefferson

J-15 jours : Henry envoie le colis

J-15 jours : Perséphone tient une piste: elle trouve Henry et le kidnappe

J : découverte du colis par les investigateurs

J+1 : arrivée des hommes de main de Perséphone

J+X (dès que les investigateurs quittent la maison) : fouille en règle de la maison par les hommes de Perséphone

J+X+1 : les PJ sont filés en permanence

La suite dépend de vous et de vos joueurs.

Je pense donc je joue

En deux jours bien remplis, les investigateurs ont recueilli suffisamment d'informations pour cogiter sec et tenter d'y voir un peu plus clair. Ils savent à quoi sert le sable qu'ils ont reçu et à quelles activités se livrait l'ancien propriétaire des lieux. Ils savent aussi qu'une certaine Grecque est à la recherche d'un sablier possédant l'incroyable pouvoir de rendre la jeunesse. Voici quelques pistes que les investigateurs peuvent explorer (n'oubliez jamais que quoi qu'ils fassent, ils sont en permanence filés par au moins deux hommes de Perséphone).

Perséphone home

Le fil peut sembler fort mince mais il mérite pourtant d'être tiré car il peut mener à Perséphone. L'enquête sera pénible. Les gens de l'Iowa sont méfiants et n'aiment pas les étrangers qui posent trop de questions saugrenues. S'ils parlent d'une femme grecque aux commerçants de Des Moines, on les prend pour des pervers et on leur répond systématiquement qu'il y a une petite communauté hellène ramassée autour de l'église orthodoxe de Saint Christophos et qu'ils n'ont qu'à s'adresser à eux.

L'église est assez facile à trouver, plus facile en tout cas que le prétexte de leur visite ; « Euh, voilà, on cherche une femme, euh... comme qui dirait grecque la femme... » Bref, ils ont intérêt à faire preuve de persuasion et surtout d'imagination s'ils veulent obtenir l'information recherchée. A vous de juger si leur bobard est crédible. Quoi qu'il en soit, la seule femme grecque arrivée récemment à Des Moines est Perséphone Phinée. Le pope de l'église, le père Démis, en dira le plus grand bien. Elle est riche et généreuse (la toiture de l'église lui dit merci), bonne chrétienne et supporte son récent veuvage avec beaucoup de dignité. Rien dans tout ça qui corresponde à l'image qu'on se fait d'une séide de Nyarlathotep.

La maison de Perséphone, un peu à l'écart de la ville, est une des plus belles de la région. Dès qu'il devient évident que les PJ s'intéressent de près à la bâtisse, les hommes qui les suivent préviennent immédiatement leur chef (le seul à être en contact avec Perséphone) qui prévient la patronne. Comprenant qu'elle est repérée, elle leur donne aussitôt l'ordre de kidnapper ces fâcheux et de les lui amener vivants. Aussitôt que l'occasion se présente (pas de témoin dans les environs), cinq mafieux armés jusqu'aux dents leur tombent sur le poil et leur demandent gentiment de les suivre sans faire d'histoire. Contrairement aux apparences, ce sont vos Investigateurs qui ont l'avantage puisque les malfrats ont ordre de ne pas tirer ; ils ont donc tout intérêt à jouer des poings pour se tirer d'affaire, à défaut de quoi ils feront connaissance avec Perséphone puis avec sa cave et enfin avec Henry qui y croupit depuis deux semaines. L'esprit atteint par ses expériences récentes, il pourra, entre deux flots de borborygmes baveux, leur expliquer ce qu'il sait de l'histoire. Maigre consolation puisqu'il est fort probable que c'est pour eux la fin de l'aventure. Perséphone prendra beaucoup de plaisir à les torturer jusqu'à ce qu'ils avouent tout ce qu'ils ont appris. Elle les laissera ensuite mourir de faim. S'évader ne sera vraiment pas une chose facile (inutile de tenter le coup du mal de ventre, on se doute bien qu'ils sont malades puisqu'on ne leur donne rien à manger), mais pas totalement impossible. S'ils y parviennent, Perséphone utilisera tout l'attirail de sortilèges dont elle dispose pour les retrouver et les envoyer *ad patres*. Elle ne peut en aucun cas prendre le risque de laisser dans la nature des gens qui en savent beaucoup trop sur ses activités.

Henry, dis-moi oui

Autre piste exploitable, celle du mystérieux Henry résidant à Arkham. L'enquête est longue et difficile, mais là encore le jeu en vaut la chandelle puisqu'elle permet de remonter jusqu'à Perséphone.

Si les PJ ont un cerveau ou, à défaut, un peu d'intuition, ils devraient faire le raisonnement suivant : Bartholomew était un universitaire, la ville d'Arkham est connue pour son université (Miskatonic), il y a donc quelques chances pour qu'Henry travaille à Miskatonic. Comme qui dirait qu'on n'a rien à perdre, autant essayer... En route pour Arkham.

Après avoir trouvé le prétexte qui va bien (et réussi le jet de Baratin en conséquence), la secrétaire donnera les noms de trois professeurs prénommés Henry : Henry Adams (professeur de droit), Henry Sasko (professeur de littérature ancienne) et Henry Tylburman (professeur d'histoire médiévale). Reste à les contacter un par un et à découvrir lequel est le bon. Il suffit de consulter le planning des cours pour savoir qui travaille dans quelle salle et à quelle heure. Les Pr Adams et Tylburman ne connaissent pas Jefferson. Quant au Pr Sasko, il n'a donné aucune nouvelle depuis trois semaines environ (référez-vous à la chronologie et estimez son temps d'absence en fonction de la durée de l'enquête de vos PJ). Ça fleure bon la baleine sous le gravillon. Re-prétexte pour dégoter son adresse et direction un petit appartement au cœur de la vieille ville d'Arkham. La porte de la garçonnère, au dernier étage de l'immeuble, a de toute évidence été forcée.

L'appartement lui-même est complètement retourné et pas de traces du Pr Henry (et pour cause...). Le voisinage n'a rien entendu, la concierge est ivre du matin au soir et n'a pas balayé les escaliers depuis au moins un an. Une fouille en règle des décombres révèle les indices suivants :

- Dans le fatras de papiers éparpillés au sol : les relevés de compte bancaire. Ils confirment un virement de dix mille dollars venant du compte de Bartholomew Jefferson,

- Dans la salle de bain : en déplaçant la baignoire sabot, ils trouvent une petite valise en cuir contenant plusieurs textes anciens volés à la bibliothèque de l'université. Il s'agit d'extraits de plusieurs ouvrages du Mythe (connaissance du Mythe +4%) contenant, entre autres ignominies, deux sorts : Invoquer / contrôler les Byakhee et Invoquer contrôler les bêtes lunaires.

- Sur et dans le secrétaire : des traces de sang. Si les investigateurs prennent le temps de le démonter entièrement (ou s'ils vous précisent qu'ils cherchent un tiroir secret), ils trouvent le journal de Sasko. Quelques extraits intéressants :

"Toute cette histoire est proprement invraisemblable. Depuis que j'ai découvert leur existence, je croyais être prêt à tout, mais de là à imaginer la possibilité d'une vie éternelle... Ce qui me désole le plus, c'est que je n'aurai sans doute jamais l'occasion de la rencontrer alors qu'elle a vu tellement de choses Jefferson est fou. Elle ne le lâchera jamais."

"Jefferson m'a dit qu'il avait fait des recherches sur la Grecque. Cette femme est un monstre et pourtant je ne peux pas m'empêcher d'être fasciné par son intelligence prodigieuse. J'ose à peine concevoir les stratagèmes qu'elle a imaginés pour traverser les siècles et tuer autant de personnes sans jamais être repérée. Il pense qu'elle a plus de deux mille ans. J'ignore encore d'où il tire toutes ces informations mais je profiterai des prochaines vacances pour lui rendre visite."

"Jefferson m'a demandé de lui procurer le sable. J'ai eu le malheur de lui dire que je possédais l'extrait d'un codex où était transcrite une cérémonie impie permettant d'invoquer certaines créatures ayant le pouvoir d'accomplir cette tâche incroyable. Il sait que j'ai d'importants problèmes financiers et il sait aussi que je meurs d'envie de voir à quoi peuvent bien ressembler ces êtres venus de l'espace. Quant à moi, je sais que je ne devrais pas, mais c'est plus fort que moi."

"C'est fait. Je le regretterai toute ma vie. Maintenant je sais qu'elle sait. Où que j'aille elle me retrouvera et je paierai cher ma curiosité."

Le neveu de Bartholomew

Cette piste est la seule qui mène directement au sablier. Deux indices permettent de l'emprunter.

Si les investigateurs sont allés chez le médecin qui a constaté la mort de Bartholomew, celui-ci leur a précisé qu'il avait remis toutes les affaires que le défunt portait sur lui à son seul héritier, Michaël Jefferson.

Le nouveau propriétaire de la maison a acheté cette dernière meublée. Mais il sait (s'il vous le demande) que le neveu est venu récupérer les affaires personnelles de son oncle la veille de la signature.



Le neveu est donc sûrement, à son insu, en possession de documents ou d'objets utiles à la poursuite de l'enquête. Trouver son adresse est chose facile : elle figure dans le contrat de vente. Il réside à une centaine de kilomètres de là, dans un bled paumé du nom de Mistridge Church. C'est un jeune homme timide et mal dans sa peau. Son oncle était sa dernière famille et il se retrouve désormais seul dans une grande maison vide, les poches pleines d'un argent dont il ne sait que faire. Il sera surpris de revoir l'acheteur de la maison aussi tôt mais recevra tout le monde avec beaucoup de civilité. Les choses se gâteront si les investigateurs évoquent sans détours le véritable but de leur visite. Pas question de céder ni même de montrer quoi que ce soit. Le contraindre par la force serait une très mauvaise idée car l'objet que les PJ cherchent n'est pas parmi les souvenirs qu'il possède... Si malgré tout ils en viennent à de telles extrémités, ils trouveront dans le tiroir d'une commode plusieurs boîtes à chaussures contenant les effets personnels de Bartholomew : montres, photos de familles, etc. Il n'y a rien à en tirer.

Pour obtenir le renseignement qu'ils cherchent, ils doivent la jouer tout en finesse. Un bon moyen est de prétendre qu'ils viennent parce qu'ils sont tombés amoureux de la maison de Bartholomew et qu'ils veulent en savoir plus sur lui et sur l'histoire de la demeure. Michaël sera enchanté de satisfaire leur curiosité et partent des heures durant de sa famille, des barbecues dominicaux de son enfance dans les environs de Des Moines... et, de fil en aiguille, il en arrivera à raconter, la voix tremblante, les derniers jours de son oncle et son enterrement. La phrase importante est courte et peut paraître anodine : "Je n'ai même pas eu le courage de le déshabiller avant la mise en bière."

Bartholomew Jefferson a bel et bien emporté son secret dans la tombe !

Le sablier de Sachem

Le sablier mesure environ cinquante centimètres de haut. Deux crânes humanoïdes recouvrent les deux globes constituant le sablier lui-même. Un orifice clos par un bouchon de métal permet de le remplir du précieux sable. La cérémonie peut avoir lieu à n'importe quel moment de l'année. Elle requiert simplement (si j'ose dire), le sacrifice de trois âmes religieuses (la religion et le sexe des sacrifiés importent peu). Ils sont suppliciés par l'officiant avant d'être décapités. Les têtes sont ensuite posées à même le sol, en triangle au centre duquel l'officiant prend place. C'est la quantité de sable mise dans le sablier qui détermine la puissance du sortilège. Une poignée permet de rajeunir de dix ans... et de désertifier une zone de dix kilomètres de rayon. Les reflets perdurent pendant une dizaine d'années. Chaque cérémonie coûte 1D6 point(s) de santé mentale au magicien. Au cours du rite, le corps de l'officiant se dessèche atrocement avant de retrouver sa jeunesse. Assister au rituel coûte 2D10 points de San.

Lorsque les investigateurs auront compris à quoi sert le sablier et s'ils parviennent à le récupérer et à se débarrasser de Perséphone, la tentation peut être grande de l'utiliser pour leur profit personnel. Si certains d'entre eux sont âgés et ont une santé men-

talement déjà bien atteinte, essayez de leur faire jouer le terrible dilemme. Renoncer aux pouvoirs du sablier et mourir bêtement de vieillesse dans quelques années ou connaître les délices de la vie éternelle? Qui parmi eux prendra la responsabilité de détruire un objet possédant un tel pouvoir? Il est sans doute possible de l'étudier... S'ils commettent l'erreur de le conserver, ils vont au devant de nouveaux ennuis. Le sablier de Sachem excitera forcément les convoitises.

Exhumation macabre

La dernière piste exploitable est donc celle du cimetière de Des Moines. La perspective d'avoir à déterrer un cadavre n'a rien de réjouissante, mais il faut bien s'y résoudre. Le cimetière est en plein cœur de la ville et l'opération d'exhumation du corps ne peut se faire que de nuit, toujours sous l'œil attentif des sbires de Perséphone. Les investigateurs devront tout d'abord franchir le mur d'enceinte et déjouer l'attention du gardien et de ses deux chiens. Ces formalités passées, ils ne seront plus dérangés pendant leur sinistre besogne. Le corps est dans un état de décomposition avancé et il faut avoir le cœur bien accroché pour procéder à la fouille : une boîte d'allumettes, un paquet de tabac, un portefeuille contenant une centaine de dollars et une photo de son neveu et, autour du cou, une chaîne à laquelle est accrochée une petite clef, la clef d'un coffre de la Western Union Bank de Des Moines. Jefferson était un homme simple : quand il voulait protéger un bien précieux, il le déposait à la banque. À moins que les PJ n'évoquent leur découverte à voix haute, les malfrats dissimulés dans les bosquets n'interviendront pas. Dans le cas contraire, ils font irruption, les sulfateuses au poing, et réclament la clef. À moins que les PJ ne résistent (la fusillade alertera le gardien qui prévient aussitôt la police), ils finiront dans la cave de Perséphone. Elle récupérera le sablier dès le lendemain, passera encore une dizaine d'années à Des Moines avant d'accomplir une nouvelle fois le rite maudit qui lui assure la jeunesse éternelle, puis partira pour de nouveaux horizons.

La Western Union Bank

Reste à attendre fébrilement l'ouverture de la Western Union Bank, sise en la rue principale de Des Moines et, la clef en main, à réclamer l'ouverture du coffre n°7856 et plus vite que ça. Le coffre est anonyme (raison pour laquelle il n'a pas été transmis en héritage à Michaël) et appartient au porteur de la clef. Le caissier ne posera donc aucune question et conduira les PJ jusqu'à la salle des coffres. On introduit la clef, on ouvre, le cœur bat à tout rompre et... le coffre est vide ! (nan, j'déconne) le coffre contient bel et bien le sablier enveloppé avec soin dans une grande toile. L'objet tant convoité en leur possession, il faut maintenant prendre une décision rapide sur ce qu'il convient d'en faire (cf. *Le sablier de Sachem*).

Quand les hommes de Perséphone verront les PJ ressortir de la banque avec un gros paquet sous le bras, ils alerteront aussitôt la patronne. Ils ont très peu de temps pour s'en débarrasser avant l'assaut final.

Pas de pitié pour la pythie

Comprenant que les PJ ont mis la main sur son cher trésor, Perséphone prend personnellement la direction des opérations et lance la chasse. Le combat final doit être grandiose : un fort Alamo nocturne avec les investigateurs retranchés dans la maison de Bartholomew et les mafieux dans le rôle des Mexicains serait parfait. Si ses hommes se font canarder comme à la foire et ne parviennent pas à prendre la maison, Perséphone, ivre de colère, lâchera tout son attirail de sorts en commençant par les créatures les plus puissantes. Les gangsters seront les premiers à trépasser sous les griffes des choses venues d'ailleurs dont les couleuvres sortent du spectre avec des dents non euclidiennes partout. Le seul moyen d'en finir définitivement avec ce flot d'horreur est de buter Perséphone sans autre forme de procès. Si vos investigateurs viennent à bout de cette histoire, ils auront bien mérité leurs points de San de la victoire et quelques semaines de vacances dans un endroit calme et tranquille. Le Sahara par exemple.

Merci à Éric Hérenguel

Les Protagonistes

Perséphone Phinée

Toujours fringante malgré ses presque trois mille ans (elle en paraît quarante), Perséphone Phinée est la méchante de l'histoire. La culture acquise au cours de sa très longue vie et les expériences vécues en font une adversaire redoutable qui joue de son charme comme d'une arme. Qui imaginerait que cette aristocrate grecque raffinée, une chrétienne pratiquante participant activement et de bon cœur à la vie de la paroisse, a causé sans doute plus de morts que la bataille de Verdun ? Elle ne compte plus les régions qu'elle a désertifiées pour s'assurer la vie éternelle.

Pendant le scénario, son seul et unique but est de récupérer le sablier de Sachem. Elle met tout en œuvre pour y parvenir et, plus le temps avance, moins elle prendra de précautions et moins elle hésitera à recourir aux sortilèges et à la manière forte. Grâce aux rapports réguliers que lui font les mafieux de Détroit sur les activités des investigateurs, elle comprend très vite que ces derniers sont également à la recherche du sablier. Tout en menant sa propre enquête et pour mettre toutes les chances de son côté, elle continue donc à les taire filer, au cas où ils seraient moins abrutis qu'ils en ont l'air.

En termes de jeu, sa santé mentale est depuis longtemps à 0, elle possède plusieurs ouvrages du mythe recueillis au cours de sa longue errance, ainsi qu'une vingtaine de sorts.

FOR 10 DEX 14 INT 18 CON 13
APP 16 POU 18 TAI 10 SAN 00
EDU 25 PV 12 B/M Dom +1d4

Sortilèges: Flétrissement,
Atrophie d'un membre,
Invoquer/contrôler les bêtes lunaires, les Byakhee, les vampires stellaires et les horreurs chasseresses, Arrêt cardiaque, Contacter Nyarlathotep, Terrible malédiction d'Azathoth, Signe de Voor, plus dix sortilèges au choix du Gardien.

Compétences: parler à peu près toutes les langues 90%, Mythe de Cthulhu 85%, Histoire 90%, Psychologie 78%, Occultisme 75 %, Baratin 98 %, Persuasion 89%

