



Prisonniers du Dieu du Temps

Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth.

Le Necronomicon

L'Ossature

Lazarus Crawford est un occultiste émérite qui a poursuivi sa vie durant un double but : faire revivre celle qu'il a aimée d'un amour fou et qui a disparu dans un accident il y a plus de 10 ans, et atteindre l'immortalité. Lors de ses recherches ésotériques, il a mis la main sur une copie en anglais du *Manuscrit du Sussex*. Le passage évoquant Yog-Sothoth — surtout son avatar *Aforgomon*, le Dieu du Temps — ainsi que l'existence d'un artefact formé d'orichalque (un métal aux propriétés ésotériques que Platon surnommait *éclat de feu*), l'a profondément marqué. En étudiant de façon acharnée tous les ouvrages du Mythe qu'il est parvenu à dénicher, il a appris que cet artefact unique était le *Miroir d'Ananké*, un objet qui fut fabriqué par Alexander Holm au XVII^e siècle.

Après plus de 8 ans de recherches et de voyages, il est parvenu à découvrir le précieux *Miroir d'Ananké* et à le faire voler par un groupe de malfrats — qu'il fit

disparaître par la suite avec l'aide d'un Vampire Stellaire invoqué. Récemment, il a utilisé avec succès le *Miroir d'Ananké*, mais il fut projeté dans un espace transdimensionnel inquiétant et y découvrit l'horloge contrôlant l'espace-temps, ce qui attira l'attention d'Aforgomon.

Plutôt que de permettre à Lazarus Crawford de retrouver sa bien-aimée, l'avatar de Yog-Sothoth le condamna à la *Chaîne d'Aforgomon*, ce qui le projeta immédiatement hors du *Miroir d'Ananké* mais mort.

L'Horrible Vérité

En guise d'assurance, Lazarus a laissé à son exécuteur testamentaire le soin d'envoyer le *Miroir* à l'un de ses amis — l'un des Investigateurs —, lui enjoignant d'utiliser "*l'horloge dans les eaux du miroir*". Les PJ découvriront rapidement que Lazarus a fait usage du *Miroir du Temps*. En pénétrant à leur tour dans la réalité

du *Miroir*, ils vont également attirer l'attention d'Aforgomon en tentant de libérer Lazarus. Une idée germe alors dans l'esprit antédiluvien du Dieu du Temps : faire revenir Lazarus à la vie et lui proposer un marché : la vie et l'âme des Investigateurs contre la sienne et celle d'Asya, son aimée.

Mais Aforgomon a abusé de Crawford et, remontant le temps, il l'a laissé mort, au sortir du *Miroir d'Ananké*, puis a transporté les Investigateurs quelques instants après que le *Miroir* leur soit livré chez eux, une semaine après la mort de Crawford. Aforgomon les a ainsi emprisonnés dans une *boucle temporelle*, certain qu'ils recommenceront encore et encore le même cheminement vers la tentative de libération — ou d'élimination — de Lazarus Crawford, sa résurrection et sa mort... En une damnation éternelle...

Conditions de victoire

Pour sortir de ce piège temporel, les Investigateurs devront graver à la surface du *Miroir d'Ananké* un *Signe des Anciens*; en perdant de ce fait définitivement **1 Point en Equilibre mental**, mais en regagnant **2 Points en Santé mentale** pour avoir déjoué les “plans” d'un Dieu Extérieur...

Cadeau empoisonnant

Les Investigateurs se connaissent tous et ont déjà vécu quelques aventures liées au Mythe. Alors qu'ils sont réunis chez l'un d'eux pour passer une soirée à deviser de leurs précédentes enquêtes, un livreur vient sonner à la porte du propriétaire des lieux et y déposer un colis enveloppé dans du papier Kraft : le *Miroir d'Ananké*, avec une courte lettre de Lazarus Crawford (*les PJ viennent en réalité d'être projetés hors du miroir par Aforgomon et sont déjà dans la boucle temporelle créée par le Dieu du Temps*). Les Investigateurs découvrent avec leur ami ce qu'il a reçu de Lazarus Crawford, ainsi que le mot l'accompagnant (voir annexe, page 10).

Le Miroir d'Ananké

Sorti de son papier Kraft, le miroir est encore enveloppé dans une housse en cuir, très usé et verdi. Un symbole — un *sigil démoniaque*, celui du démon Focalor — est gravé dans le cuir. Le miroir est ovale est fait à peu près 1 mètre sur 60 cm.

Le Miroir d'Ananké

Ce miroir est un objet modifiant le continuum espace-temps (l'inspiration de ce scénario provient de la nouvelle *Le piège* que Lovecraft a écrite en collaboration avec Henry S. Withehead). Ce miroir fut construit par un maître ésotériste au XVII^e siècle, **Alexander Holm**, un aristocrate danois qui fut accusé de pratiques lucifériennes de son vivant et qui a disparu sans laisser de traces. *En réalité, il a pénétré dans son miroir pour y vivre éternellement, avec une jeune nièce et deux serviteurs.*

Tous les lieux que le Miroir reflètent suffisamment longtemps finissent par devenir des “décors” semi-permanents et étrangement évanescents dans la réalité du Miroir. L'artefact a aussi attiré l'attention d'Aforgomon, qui en a modifié certains paramètres pour le transformer en un lieu de passage, un *portail* permettant de changer d'espace-temps et d'aboutir dans d'autres lieux, telle que la *Bibliothèque de Celaeno*, ou le *Sanctuaire des Nioth-Korghai*, une vaste salle terrifiante abritant un contingent entier de cette race de vampires extraterrestres, qui fut asservi par Yog-Sothoth.

Fonctionnement

Le Miroir fonctionne de façon très simple : il suffit de se concentrer dessus et de découvrir le vortex qui court dans ses eaux (*constitué d'un minnerai issu de Yuggoth et non d'orichalque, comme il est mentionné erronément dans diverses sources du Mythe*). Pour parvenir à voir le vortex, il faut réussir un test d'**Equilibre mental Diff. 5**. Une fois réussi, le PJ y est projeté, à moins de résister grâce à un nouveau test d'**Equilibre mental Diff. 6**.

Comment sortir du Miroir ?

En mourant dans la réalité du *Miroir*, on revient à la vie dans la réalité *hors* du miroir.

Ananké

Dans la mythologie grecque, Ananké est la personnification de la destinée, la nécessité inaltérable et la fatalité. Dans la mythologie romaine, elle s'appelle Necessitas. Elle est la mère d'Adras-tée (*une nymphe chargée de la protection de Zeus enfant*) et des Moires. Elle est également la femme de Chronos, le dieu du temps, représenté sous les traits d'un serpent à trois têtes (une d'homme, une de lion et une de taureau) enlacé avec son épouse autour du monde-œuf.

Qui est Lazarus Crawford ?

Ancien professeur d'anthropologie à la Browne University de Providence, sculpteur et écrivain amateur, Crawford est aussi un dilettante collectionneur d'art et un passionné d'occultisme. Son ami Investigateur le connaît depuis moins de 10 ans, alors qu'il sortait d'une grave dépression dont il n'a jamais voulu expliquer les raisons. Lazarus Crawford est actuellement âgé de 46 ans.

Occultisme

Le symbole représente Focalor, un démon qui est cité dans la *Clé de Salomon*. **(1 Point)** Focalor est l'un des 69 démons majeurs cités dans la *Pseudomonarchia daemonum*, qui apparaît pour la première fois en 1577, en appendice de la cinquième édition du *De praestigiis daemonum* du médecin Johann Weyer, et qui fut traduite en français par le médecin Jacques Grévin sous le titre *Cinq Livres de l'Imposture et Tromperie des Diables, des enchantements et sorcelleries*. **(2 Points)** Focalor est le Prince des Larmes. Il maîtrise les tempêtes et les mers. Il donne à ceux qui se lient à lui le pouvoir de noyer les âmes dans la tristesse et de faire sombrer les navires dans des océans de larmes. Les récits des origines de Focalor sont variables. Certains affirment qu'il était autrefois un démon, d'autres qu'il était un ange. **(3 Points ou 1 Point en Mythe de Cthulhu.)** Cette Dépense permet d'assurer que le sceau de Focalor peut aussi servir de *Signe des Anciens*, ce qui semble être le cas ici.



Le miroir est bordé d'un cadre en argent verdi, un travail remarquable, d'une extrême précision, représentant un serpent à trois têtes (une d'homme, une de lion et une de taureau) enlacé avec une femme drapée dans une toge. **Histoire / Archéologie** permet de reconnaître le dieu du temps Chronos enserrant son épouse Ananké.

Histoire (1 Point)

Le travail démontre qu'il s'agit d'un miroir datant du XVII^e siècle, probablement un travail issu de l'école

d'orfèvrerie de Copenhague. Une mention en danois finement gravée au dos du miroir atteste effectivement qu'il s'agit d'un travail de l'école de Copenhague :

«*A. Holm, udskårne, formet og præget med min egen hånd. År MDCLVI*»

A. Holm, sculpté, façonné et gravé de ma propre main. Année 1656.

Bibliothèque (1 Point)

Un accès à une bibliothèque largement pourvue en histoire scandinave permet d'apprendre qu'Alexander Holm était un aristocrate danois né en 1614, réputé pour sa passion de l'orfèvrerie et des miroirs, mais aussi accusé de sorcellerie et de *luciférisme* (l'adoration de Lucifer, considéré comme Ange de Lumière, qui doit libérer l'homme de la servitude du Créateur). Il a disparu dans des circonstances mystérieuses durant l'année 1661, peu avant d'être traduit en justice pour sa pratique décriée du *Luciférisme Orthodoxe*. **Occultisme** Le *Luciférisme Orthodoxe* découpe le système judéo-chrétien de manière polythéiste avec : un Demiurge ("Dieu"); Satan ("souverain des enfer", "adversaire"); et enfin Lucifer, l'archange déchu qui fait figure de Prométhée, tout en reprenant la figure du dieu gréco-romain Lucifer ou Phosphoros (*Éosphoros* "porteur de la lumière de l'aurore") ou *Phosphoros* ("porteur de lumière"), désigne *Vénus quand elle brille le matin*.

Dans les eaux du Miroir

Pour réussir à voir le vortex au sein du Miroir d'Ananké il faut réussir un test d'**Equilibre mental Diff. 5** ou un test de **6^e Sens Diff. 6**. Une fois le test réussi, le PJ se sentira envoûté, fasciné par les volutes qui commencent à tourner lentement, révélant une pièce qui ne semble pas exister en réalité. Assister à ce phénomène requiert un test d'**Equilibre mental Diff. 5 / 1 point**.

À moins de réussir un nouveau test d'**Equilibre mental Diff. 6**, l'Investigateur disparaîtra corps et biens dans le miroir ! Un nouveau test d'**Equilibre mental Diff. 5 / 3 points** est nécessaire pour les autres Investigateurs assistant à la disparition.

Tirer 1D6 pour connaître le lieu d'arrivée des Investigateurs, en excluant la *Bibliothèque de Celaeno* ou le *Sanctuaire des Nioth-Korghai*. Il est à noter que toutes les "salles" appartenant à la réalité du Miroir sont toutes interconnectées. Leurs décors semblent parfois se fondre,

alors qu'à d'autres moments, ils paraissent *disparaître* dans une obscurité profonde et laissent place à un autre lieu éclairé par une lumière étrange. L'effet ressemble à une scène de théâtre éclairée puis sombrant dans l'obscurité, avant de laisser la place à une autre scène.

1 - Une maison évanescente du XVII^e siècle

Il s'agit d'une maison bourgeoise de style allemand, aux meubles couverts de draps et de poussière. Les PJ y croiseront **Alexander Holm** en perruque, qui semble figé depuis plus de 300 ans dans ce lieu, immortel mais immobile. Il parle Danois et Anglais. Il est accompagné d'une belle fillette blonde, sa nièce **Hilda**, âgée de 9 ans — depuis 300 ans. Elle ne parle que Danois, joue avec ses poupées et est parfois prise de crises de folie. Enfin, un couple de serviteurs qui paraissent muets et servent leur maître avec déférence, sans vraiment comprendre où ils sont, ni ce *qu'on attend* d'eux.

Interrogé, Holm fera comprendre aux nouveaux arrivants que le *Miroir* piège ceux qui y pénètrent sans espoir de retour, mais qu'au sein de la réalité du miroir, ils sont désormais immortels. *A noter que la bibliothèque située à l'étage renferme nombre de volumes occultes et quelques ouvrages du Mythe en Latin, en Danois et en Allemand.*

Flatterie (1 Point)

Holm évoquera la présence récente de Lazarus et le fait qu'il cherchait un moyen d'entrer en contact avec le Dieu du Temps, dans le but de faire revenir à la vie son aimée, Asya Thornton. Holm sait que Lazarus a disparu au sein de la Salle du trône d'Aforgomon, mais il ne l'avouera que sous la pression (**Intimidation, 2 Points**).

2 - Un espace vide

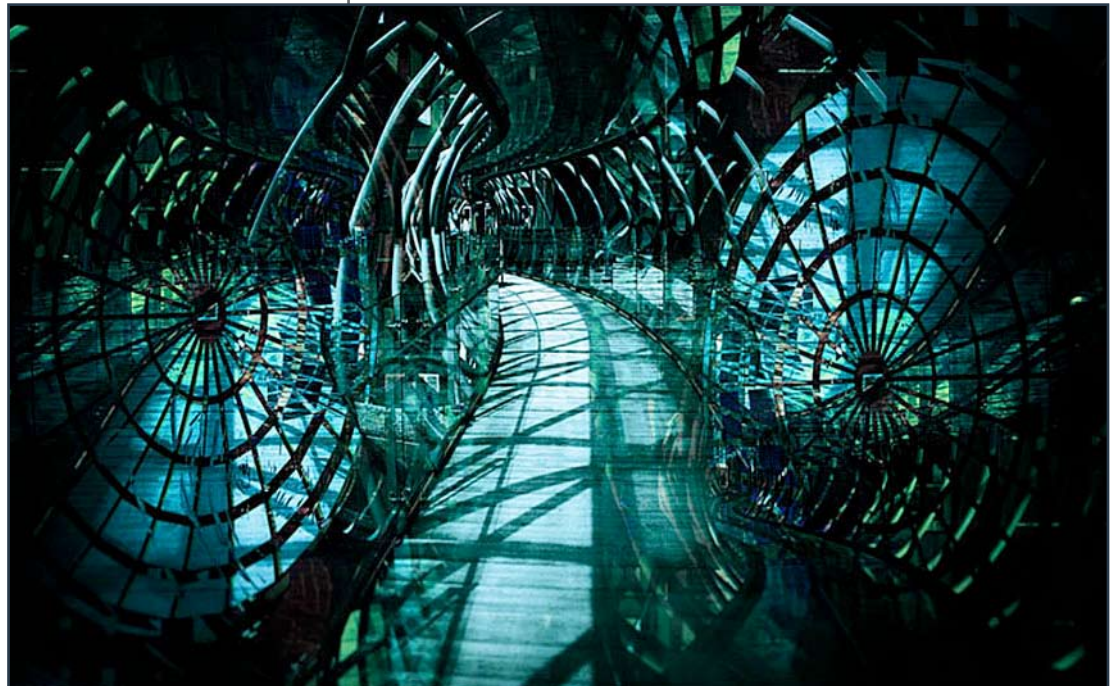
Il s'agit d'un étrange espace gris aux contours indéterminés, qui semble si vaste qu'on pourrait s'y perdre. *Y rester plus de 5 minutes de jeu expose à de graves dangers* : tirer à nouveau le dé en ajoutant 1 au résultat.

3 - La Bibliothèque de Celaeno

Une lumière bleutée baigne ces lieux. Des salles titanesques dont les murs et le sol sont constitués d'un alliage métallique aux reflets verdâtres contient des millions de livres, de parchemins, de rouleaux, de tablettes et d'informations gravées sur d'énigmatiques *disques en acier* aux reflets cuivrés : il s'agit de la *Bibliothèque de Celaeno*. Les PJ y entendront d'étranges rumeurs et croiseront d'inquiétantes silhouettes encapuchonnées, des humains en quête de savoir (*tel que le Dr Laban Shrewsbury*) et diverses créatures (*des dizaines de Byakhee logent dans les hauteurs de certaines salles...*) Se retrouver ici nécessite de réussir un test d'**Equilibre mental Diff. 5 / 2 points** pour conserver son sang-froid.

4 - Le Sanctuaire des Nioth-Korghai

Un espace ténébreux gigantesque. Une pulsation sourde semble battre à chaque pas que les Investigateurs



feront dans cette salle. Les hauteurs de cette cathédrale de cauchemar sont peuplées par des créatures fongiformes semblables à des poulpes longs de plus de 3 mètres, têtes en bas : des vampires **Nioth-Korghai**.

Voir ces créatures par centaines bouger lentement et sortir de leur léthargie est un spectacle tellement dérangeant qu'il nécessite un d'**Equilibre mental Diff. 5 / 5 points pour ne pas subir un choc lié au Mythe**. Les créatures extraterrestres attaqueront en tentant de drainer la force vitale des Investigateurs et de les rabattre vers l'intérieur de leur sanctuaire. Il est fort possible que les PJ *meurent* ici et "se réveillent" choqués chez eux...



5 - La salle de l'horloge

Un vaste espace rempli d'engrenages monstrueux avec une horloge en son centre, maintenue par des chaînes en or se perdant dans l'obscurité. Il est possible de remonter le mécanisme de l'horloge pour *revenir* dans le temps. Remonter l'horloge réclamera une forte volonté et la Dépense d'**1 Point** en **Equilibre mental**.

Si les PJ remontent le temps, ils seront éjectés du *Miroir* et se retrouveront chez Lazarus, quelques instants avant qu'il n'explore le *Miroir d'Ananké, ne comprenant pas les mises en garde des PJ, et toujours obsédé par son objectif : devenir immortel et rendre la vie à sa bien-aimée Asya* (voir page suivante).

6 - La Chaîne d'Aforgomon

Un étrange entrelacs d'escaliers ressemblant à une gravure de Eicher, montant le long de hauts murs aboutissent à la Salle du trône d'Aforgomon : un endroit brumeux parcouru de lumières qui semblent projetées de multiples points extérieurs à la scène.

S'il le juge nécessaire, Aforgomon apparaîtra aux Investigateurs; de terrifiantes boules incandescentes et vivantes les cerneront de toutes parts. Cette apparition constitue un choc majeur lié au Mythe, équivalent à voir Yog-Sothoth sous sa vraie forme (Cf. *Cthulhu*, p. 73).

Les Investigateurs tentant une action physique ou utilisant un *Signe des Anciens* pour se protéger seront immédiatement enchaînés sur un trône de pierre surplombant un abîme insondable : la *Chaîne d'Aforgomon*. Le Dieu Extérieur apparaîtra, incandescent, devant l'infortuné fauteur de trouble et ne lui proposera que cette alternative : lui livrer l'âme de Lazarus Crawford, sans quoi c'est lui qui prendra sa place sur le trône. Les PJ se retrouveront au même point que ci-dessus : une semaine

avant la mort de Lazarus, dans sa maison de Farmington (voir *Chez Lazarus*, page suivante).

Recherches sur Crawford

L'ami de Crawford sait qu'il est mort dans des circonstances particulièrement étranges et atroces, à condition toutefois de faire jouer des contacts au sein de la Justice et de la police (**Jargon policier / Compétence Relationnelle adéquate, avec une Dépense de 1 Point**). Crawford a été assassiné, mais sans que la police ne découvre la moindre trace d'effraction chez le dilettante. Il a, semble-t-il, été brûlé et est mort suite à d'intenses tortures. La Dépense de **2 Points en Jargon policier** permettra d'avoir accès à une copie du dossier et du rapport médico-légal, ainsi que plusieurs photos du cadavre.

La mort et après...

Les photos montrent l'expression de souffrance figée sur le visage de Lazarus. Ses mains sont crispées dans une posture d'intense agonie, et tout son corps est figé dans une pose de tension extrême. D'étranges brûlures noirâtres au visage et sur tout le corps ont été provoquées par une arme chauffée à blanc. Le rapport mentionne que le corps de Crawford était marqué par des centaines de brûlures circulaires, alors que ses vêtements étaient étrangement intacts. Le médecin légiste ajoute que les brûlures semblent avoir été infligées par de l'acier chauffé à blanc, lorsque Lazarus était encore vivant.

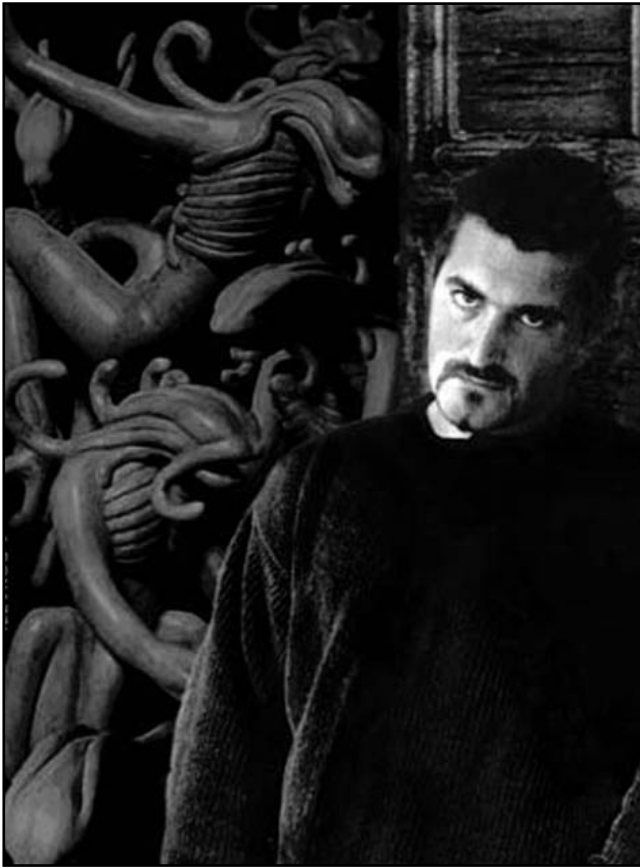
Regarder les photos nécessite un test d'**Equilibre mental Diff. 4**, avec une perte possible de **1 point** (ou **3 points** pour l'ami de Lazarus).

Expertise légale ou Recueil d'indices (1 Point)

Les motifs circulaires semblent avoir été laissés par des chaînes, qui ont enserré le corps de Lazarus. Par contre, rien n'explique la raison pour laquelle les vêtements étaient intacts.

L'exécuteur testamentaire

Lazarus Crawford habitait Farmington, une banlieue de Hartford, la capitale de l'État du Connecticut (Nouvelle-Angleterre). Son exécuteur testamentaire, un avocat de Hartford, est un certain **Russell Cotton**, un individu très "old british" sans humour et très respectueux des dernières volontés du défunt.



Chez Lazarus

Lazarus Crawford occupe (occupait) une maison de campagne située au nord de Farmington, une banlieue verdoyante, à environ 120 miles (195 km) au sud-ouest d'Arkham. La maison possède un étage et est située à l'écart des autres, au bout d'un petit sentier envahi de mauvaises herbes, traversant un jardin retourné à l'état sauvage.

Recueil d'indices

Les Investigateurs — *qu'ils viennent après la mort de Crawford ou avant celle-ci* — pourront fouiller les lieux. Le salon semble avoir servi de salle de travail et de séjour, comme le prouvent les amoncellements de livres et de notes, les reliquats de nourriture, les couvertures et le réchaud au gaz placé à côté d'un canapé converti en lit de fortune. La pièce est remplie de statues étranges — fruits du labeur de Crawford —, d'étagères débordantes d'objets hétéroclites, de livres, de mappemondes, de cartes...

Recueil d'indices (1 Point)

En observant les cadres accrochés sur les murs, un PJ sera attiré par une photo représentant une belle jeune femme évanescence aux cheveux crantés et aux lèvres charnues, tenant dans ses mains un collier de perles. Il s'agit de **Asya Thornton**, qui est morte il y a une dizaine d'années, au début des années 1920.

Recueil d'indices (2 Points)

Si un Investigateur pense à sonder le plancher à la recherche d'une cache, il découvrira un espace creux sous une latte du plancher, sous un tapis usé. Cette cache recèle un ouvrage du Mythe soigneusement emballé dans de la toile noire : une copie en anglais du *Cultus Maleficarum* (appelé aussi *Manuscrit du Sussex*) datant de 1597 (une traduction dénaturée, embrouillée et incomplète du *Necronomicon* sous format in-octavo, dans une reliure noire de 500 pages, effectuée à compte d'auteur par le baron Frederic du Sussex). Les Investigateurs y trouveront toutefois la description complète du *Signe des Anciens*.

Réactions de Crawford

Sitôt en présence de Crawford, alors qu'il se concentre sur le Miroir pour y pénétrer, ce dernier est d'abord surpris de voir les PJ dans sa maison, en pleine nuit. Mais, malgré leurs suppliques, il restera obsédé par le fait de pénétrer dans le miroir et de tenter de négocier avec le Dieu du Temps. Il sera même d'autant plus excité par ce but que les PJ évoqueront devant lui la *réalité* de son existence.

- Si les PJ volent le Miroir et assomment Lazarus par exemple, il invoquera et contrôlera une Maigre Bête de la Nuit qu'il enverra à leur poursuite pour lui ramener le *Miroir*. Lazarus deviendra leur Némésis dans cette perspective.



• Si les PJ assassinent Lazarus (hypothèse improbable, mais sait-on jamais), ils devront réussir des tests sévères en **Equilibre mental** pour un meurtre de sang-froid, mais ils seront aussi instantanément replongés au début du scénario, dans la *boucle temporelle*, alors que le livreur apporte à l'ami de Crawford le *Miroir d'Ananké*. *Selon le temps dont vous disposez pour jouer le scénario, vous pouvez faire en sorte que les Investigateurs aient (ou non) perdus la mémoire et soient obligés de rejouer la scène en feignant de ne rien savoir de ce qui se trame dans le Miroir...*

Fins multiples

La fin du scénario dépend beaucoup des Joueurs.

• Ils peuvent ignorer leur ami Crawford (jouer sur les Motivations, et faites-leur perdre de l'Equilibre mental si nécessaire).

• Ils peuvent découvrir l'utilité du *Signe des Anciens* et en graver la surface du Miroir. Ils ne sauveront pas nécessairement Crawford, mais arriveront à circonscrire les pouvoirs du Miroir.

• Ils peuvent également chercher de l'aide "ailleurs", s'ils n'arrivent pas à trouver la solution par eux-mêmes. Voir ci-dessous.

Xexanoth, ennemi mortel d'Aforgomon

Si les PJ ne trouvent pas la solution, consistant à graver un *Signe des Anciens* sur le miroir, ils pourront découvrir un indice vital dans le *Cultus Maleficarum* : le nom de **Xexanoth** y est cité comme étant un ennemi mortel du Dieu du Temps (Une **Dépense de 1 Point en Mythe** ou **2 Points en Occultisme** est nécessaire pour trouver cette information). Il est possible d'*Appeler*



Xexanoth, qui se manifestera au bout d'1D6 heures après une courte cérémonie d'invocation.

Xexanoth est un Seigneur de Tindalos, ennemi héréditaire de Yog-Sothoth sous son Avatar de Dieu du Temps. L'apparition de cette puissante entité est précédée par des émissions d'une vapeur glaciale provenant de tous les angles de la pièce où se trouvent les Investigateurs, les aiguilles des montres et horloges se figent, les lumières vacillent comme des flammes de bougie (même les rayons d'une lumière électrique) et une odeur de putréfaction insoutenable envahi les lieux (*voir les Caractéristiques de Xexanoth à la fin du scénario*). Une horreur primordiale semblera ensuite jaillir de plusieurs angles à la

fois, comme s'il s'agissait de son image dans un miroir brisé. Des crocs monstrueux, des griffes aussi tranchantes que des rasoirs, des volutes de chair spectrale refluant et se creusant en un changement constant d'apparence, d'espace et de taille. Une telle apparition demandera la réussite d'un test en **Equilibre mental de 8 points**.

Xexanoth est direct, brutal et arrogant. Il n'y va pas par quatre chemins : soit les PJ parlent, soit ils meurent à l'instant. Il attend de ses *invocateurs* de la déférence.

Attention ! Si l'un des Investigateurs effectue le *Signe des Anciens* devant lui, Xexanoth le tuera séance tenante et le brûlera à l'aide de son *ichor* jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une "flaque" de chair et d'os dissous...

Si les Investigateurs lui parlent du *Miroir d'Ananké*, il leur offrira deux choix : soit graver un *Signe des Anciens* à sa surface, soit le lui donner afin qu'il l'emporte dans ses domaines...

Xexanoth pourra parler d'Aforgomon aux Investigateurs, leur permettant d'apprendre qu'il s'agit d'un des Avatars de Yog-Sothoth, le Tout-en-Un. Les Investigateurs gagneront de ce fait **1 point en Mythe de Cthulhu**.

Les légions des ombres...

Si vous le souhaitez, vous pouvez allonger la durée du scénario et faire intervenir des cultes présents dans votre campagne, tous désireux de récupérer le *Miroir d'Ananké* pour des raisons qui leur sont propres :

- **Le Culte du Crâne** : Cet objet est un artefact puissant et il attirera plusieurs sorciers de ce culte, désireux de l'utiliser pour atteindre la Bibliothèque de Celaeno, mais également d'y perdre des ennemis de la secte dans le Sanctuaire des Nioth-Korghai...
- **La Secte de la Sagesse étoilée** : Elle souhaite s'emparer de cet artefact pour en faire un objet de dévotion et tenter de contacter par son biais *Celui Qui Hante les Ténèbres* ou un autre Avatar de Nyarlathotep.
- **L'Ahnenerbe** : *L'Héritage ancestral* s'intéresse au Miroir pour obtenir davantage de sagesse, notamment pour avoir accès à la Bibliothèque de Celaeno.

Castings / PNJ

Lazarus Crawford, dilettante

Athlétisme : 6, Armes à feu : 6, Bagarre : 6,
Mêlée : 4, Mythe de Cthulhu : 8,
Intimidation : 4, Equilibre mental : 8, Santé
mentale : 2.

Santé : 12

Seuil de Blessure : 3

Discrétion : + 1

Vigilance : + 1

Magie : 12

Armes : Colt .45 (+ 3/+1/+1)

Sorts : Signe des Anciens, Invoquer / Contrôler
un Vampire Stellaire, Invoquer / Contrôler une
Maigre Bête de la Nuit, Incantation de Vach-
Viraj.

Les Nioth-Korghai

Vampires spatiaux

Créatures fongiformes semblables à des poulpes
noirs ou orangés, longs de plus de 3 mètres.

Athlétisme : 6 / 10 (en nageant), Bagarre : 14.

Santé : 15

Seuil de Blessure : 4

Discrétion : - 1 (+ 1 sous l'eau)

Vigilance : + 1

Magie : 16

Armes : + 2 (tentacules)

Drain de force vitale : dès qu'un Nioth-Korghai
réussi à agripper une cible, il commence à s'en
nourir, puisant 1D6 points d'Equilibre mental
(une seule fois) et 1D6 points de Santé par tour.

Décharge d'énergie : un Nioth-Korghai peut
concentrer son énergie pour créer une décharge
sur une cible précise, causant 1D6 de Dégâts
par Point de Magie dépensé.

Armure : Aucune, mais les Nioth-Korghai
ne peuvent pas être blessés, sinon au niveau
du plexus solaire. Un coup avec une arme en
plomb dans cette zone cause une mort instantanée.
*Pour réussir à frapper le plexus solaire de
ces créatures, le Seuil de Blessure est augmenté
de 2.*

Perte d'Equilibre mental : +1.

Xexanoth

Seigneur de Tindalos

C'est une monstruosité qui est plus faite d'esprit
et de matériau surnaturel que de chair solide.

Athlétisme : 20 / 60 (en vol — récupère 4
points par tour), Bagarre : 30.

Santé : 22

Seuil de Blessure : 4

Discrétion : + 2

Vigilance : + 4 (la vision surpuissante de
Xexanoth lui permet de voir à travers la matière
à plus de 15 km de distance)

Magie : 40

Armes : + 3 (Morsure ou Griffes + ichor), + 1
(Langue), Odeur charnelle de pourriture et de
mort (*test de Santé Diff. 4 pour y résister ou
vomir pendant 1D6 tours sans pouvoir rien
faire d'autre*).

L'ichor bleu de Xexanoth est le même que celui
d'un Chien de Tindalos (*Cthulhu*, p. 104).

Armure : - 5 (*régénère 4 Points de Santé par
tour*). Seules les armes enchantées et les sorts
peuvent l'affecter. Les armes conventionnelles
n'ont aucun effet sur Xexanoth.

Perte d'Equilibre mental : + 3.

Sorts : Tous ceux que vous souhaitez. Xexanoth
utilise particulièrement *Flétrissement*,
Redoutable Nom d'Azathoth, *Incantation de
Vach-Viraj* (pour contrôler les races inférieures),
Angles de Tagh Clatur et *Invoquer / Contrôler
Chien de Tindalos*.

NB : Xexanoth peut attaquer deux fois par tour
(deux attaques de son choix — contre un ou
plusieurs adversaires).

Très cher,

*Lorsque tu recevras ce message, c'est qu'il sera trop tard.
Je t'en conjure, essaye d'utiliser l'horloge qui se trouve
dans les profondeurs des eaux du miroir et me permettra
peut être de pouvoir payer le tribut de Charon.*

*Avec toute mon amitié,
en espérant de toute mon âme te revoir un jour en vie
Lazarus Crawford*