

Un scénario de Mandragorus
pour la 7^e édition de l'Appel de Cthulhu

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

Propos liminaire

Ce scénario est un court *one-shot* jouable en une soirée. J'ai utilisé les règles de la 7^e édition, mais il est bien sûr possible de le jouer avec les règles de toute autre édition.

Synopsis

Lazarus Crawford est un riche collectionneur et un occultiste émérite, qui a poursuivi ses dix dernières années un seul et unique objectif : faire revivre **Asya**, la femme qu'il a aimée d'un amour fou et qui est morte brûlée vive dans un accident il y a plus de 10 ans. Lors de ses recherches ésotériques, il s'est porté acquéreur d'un exemplaire 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, 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'effroyable 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.

Fiche technique

Investigation

Action

Exploration

Interaction

Mythe

Style de jeu

Difficulté

Nombre de joueurs

Types de personnages

Époque

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Horreur lovecraftienne

Éprouvé

2 à 4

Tous types

Classique (années 20)

Mais Aforgomon a abusé 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...

Un cadeau empoisonné

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 dépose 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 en fin de scénario).

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.

Occultisme

Un **test en Occultisme** permet de savoir que le symbole représente Focalor, un démon qui est cité dans la *Clé de Salomon*. 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 Diabes, des enchantements et sorcelleries*.

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.

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 minerai 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 de **POU avec un dé malus**. Une fois réussi, le PJ y est projeté, à moins de résister grâce à une **réussite majeure sur un test de POU**.

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 personification de la destinée, la nécessité inaltérable et la fatalité. Dans la mythologie romaine, elle s'appelle *Necessitas*. Elle est la mère d'Adrastée (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 ?

Ce dilettante passionné, sculpteur et écrivain amateur, est aussi un riche 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.

Un **test majeur en Occultisme** assure qu'il s'agit de Focalor, 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. Un **test extrême en Occultisme** ou **test en Mythe de Cthulhu** 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. Un test en **Histoire / Archéologie** permet de reconnaître le dieu du temps Chronos enserrant son épouse Ananké.

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, udkårne, formet og præget med min egen hånd. År MDCLVI

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

Davantage d'informations...

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*.

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 majeur de POU**. Une fois le test réussi, le PJ se sent 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 de SAN (0/1D4).

À moins de réussir un **test extrême de POU**, l'Investigateur disparaît corps et biens dans le miroir ! Un nouveau test **de SAN (0/1D6)** est nécessaire pour les autres Investigateurs assistant à la disparition.

Tirer 1D4 pour connaître le lieu d'arrivée des Investigateurs (donc en excluant la *Bibliothèque de Celaeno* ou le *Sanctuaire des Chiens de Tindalos*). 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 évanescence 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 croisent **Alexander Holm** en perruque, qui semble figé depuis plus de 300 ans dans ce lieu, immortel mais immobile. Il parle le danois et l'anglais. Il est accompagné d'une belle fillette blonde, sa nièce **Hilda**, âgée de 9 ans — depuis 300 ans. Elle ne parle que le 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 fait 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. *À 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.*

Interroger Holm

Avec beaucoup de persuasion, Holm fini par évoquer 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. Holm sait que Lazarus a disparu au sein de la "Salle du trône d'Àforgomon", mais il ne l'avouera que sous la pression (**test majeur en Intimidation**).

2 - Un espace vide

Il s'agit d'un étrange espace gris aux contours brumeux, indéterminés, qui semble si vaste qu'on pourrait s'y perdre. Tout peut y arriver. Faites de cet espace ce que vous souhaitez... *Mais, 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 entendent d'étranges rumeurs et croisent d'inquiétantes silhouettes encapuchonnées, des humains en quête de savoir (*tel que le Dr Laban Shrewsbury*) et diverses créatures (*des dizaines de Byakhees logent dans les hauteurs de certaines salles...*) Se retrouver ici nécessite de réussir un test de SAN (0/1D6) pour conserver son sang-froid.

4 - Le Sanctuaire des Chiens de Tindalos

Un espace ténébreux gigantesque. Une pulsation sourde semble battre à chaque pas que les Investigateurs effectuent dans cette salle. Les hauteurs de cette cathédrale de cauchemar semblent peuplées par des ombres informes, qui sont le reflet inversé des cités malsaines tindalosiennes. Au sein de ces ombres, des **Chiens de Tindalos** peuvent repérer les imprudents visiteurs de ce sanctuaire.

Un **test majeur de Discrétion** permet d'éviter d'être repérés par ces entités voraces.

Voir ces créatures approcher est un spectacle si dérangentant qu'il nécessite un test de SAN (1/1D10). 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 réclame une forte volonté et la réussite d'un **test majeur de POU**. Si les PJ remontent le temps, ils sont éjectés du miroir et se retrouvent chez Lazarus, quelques instants avant qu'il n'explore le Miroir d'Ananké, *ne comprenant*

pas les mises en garde des Investigateurs, et toujours obsédé par son objectif : 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.

Les Investigateurs tentant une action physique ou utilisant un *Signe des Anciens* pour se protéger sont immédiatement enchaînés sur un trône de pierre surplombant un abîme insondable : la *Chaîne d'Aforgomon*. L'avatar du Dieu Extérieur apparaît, incandescent et terrible, devant l'infortuné fauteur de trouble et ne lui propose 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 retrouvent au même point que ci-dessus : une semaine avant la mort de Lazarus, dans sa maison de Farmington (voir *Chez Crawford*, ci-contre).

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.

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 **réussite majeure d'un test de Peruasion** permet 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 de SAN (0/1D4).

Test de Médecine ou d'INT majeur

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 "british" et très respectueux des dernières volontés du défunt.

Chez Crawford

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.

La fouille de la demeure

Les Investigateurs — *qu'ils arrivent après la mort de Crawford ou avant celle-ci* — peuvent 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 (quelques-unes sont des œuvres de Lazarus), d'étagères débordantes d'objets hétéroclites, de livres, de mappemondes, de cartes...

Asya Thornton

En observant les cadres accrochés sur les murs, un PJ sera attiré par une photo représentant une belle jeune femme aux cheveux foncés et aux lèvres charnues, tenant dans ses doigts 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.

Si un Investigateur pense à sonder le plancher à la recherche d'une cache, il découvre 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 trouvent toutefois la description complète du *Signe des Anciens*.

Réactions de Crawford

Sitôt en présence de Crawford, alors qu'il se concentre sur le Miroir d'Ananké pour y pénétrer, ce dernier est d'abord surpris de voir les PJ dans sa maison, en pleine nuit. Mais, malgré leurs suppliques, il reste obsédé par le fait de pénétrer dans le miroir et sa tentative de négociation avec le Dieu du Temps. Il est même d'autant plus excité par ce but que les PJ évoquent 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 par la suite, qu'il enverra à leur poursuite avec pour mission de lui ramener le *Miroir*. Lazarus devient leur Némésis dans cette perspective.
- Si les PJ assassinent Lazarus (hypothèse improbable, mais sait-on jamais), ils doivent réussir des tests sévères de **Santé Mentale** pour un meurtre



de sang-froid, mais ils seront 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...*

Gains et pertes de SAN

Le final du scénario dépend beaucoup des Joueurs.

- Ils peuvent ignorer leur ami Crawford (et perdre de ce fait 1D4 points de SAN supplémentaires).
- Découvrir l'utilité du *Signe des Anciens* et en graver la surface du Miroir ne sauvera pas nécessairement Crawford, mais les Investigateurs arriveront à circonscrire les pouvoirs du Miroir, pour un gain de 1D10 points de SAN.

Casting / PNJ

Lazarus Crawford, dilettante

Caractéristiques

FOR 60 DEX 70 CON 70 TAI 70 APP 70 INT 75
POU 80 EDU 75

Points de Vie : 14 - Impact : +1D4 - Carrure : +1

Mouvement : 8 – SAN 50

Compétences

Archéologie 40%, Baratin 70%, Charme 50%, Crédit 80%,
Discrétion 50%, Histoire 60%, Mythe de Cthulhu 32%,
Occultisme 70%, TOC 60%

Combat

Corps à corps 40 %, 1D3+1D4 de dégâts

Colt .45, 40 %, 1D10+2 (E) de dégâts

Esquive 35 %

Personnalité

Curieux, obsessionnel, nerveux

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

Aforgomon, avatar de Yog-Sothoth

Cf. page 259 du *Malleus Monstrorum* v7.

Les Chiens de Tindalos

Chasseurs temporels

FOR 85 CON 150 TAI 85 DEX 55 INT 85 POU 120

PV 23 / Impact : +1D6 / Carrure : +2

Points de magie : 24

Mouvement : 6 / 40 (vole)

Attaques par round : 1 + spécial

Armes : Patte 90%, dégâts : 1D8+1D6+ichor (voir ci-dessus) ; Langue 90%, dégâts : 1D3x5 POU drainés par tour ; Odeur charnelle de pourriture et de mort 100%, dégâts : nausées (voir *Malleus Monstrorum* v7 p. 98).

Armure : 2 points de peau épaisse. Les Chiens de Tindalos régénèrent 4 PV par tour, jusqu'à la mort. Les armes standards n'ont aucun effet contre un Chien, mais les armes enchantées et les sorts infligent des dégâts normaux.

Sorts : Tous connaissent au moins 1D8 sorts, au choix du gardien.

Perte de Santé mentale : 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chien de Tindalos.



Très cher,

Lorsque tu recevras ce message, c'est qu'il sera trop tard. Je t'en conjure, essaye d'utéliser 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 Cranford