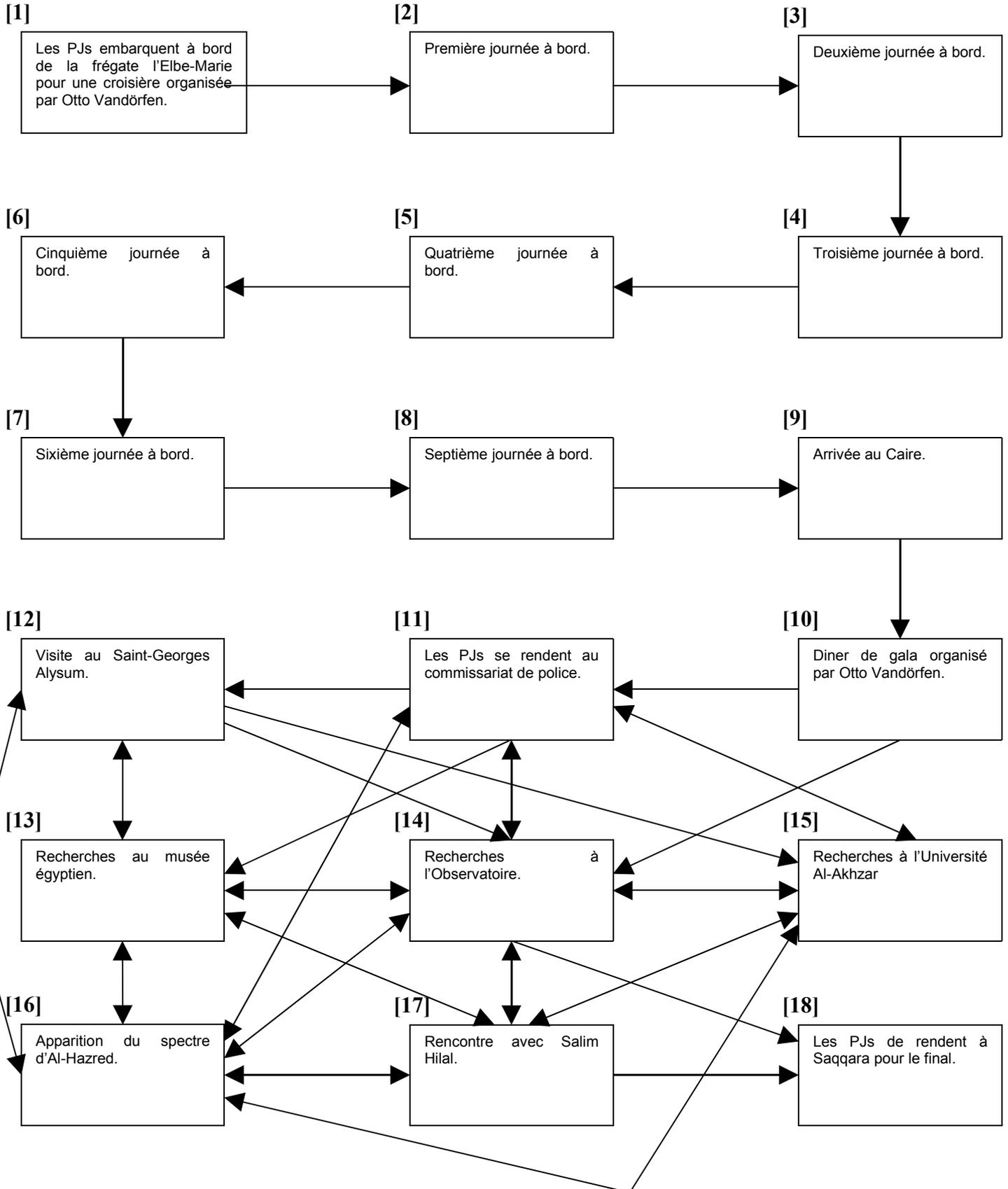


## Structure du scénario

Après lecture du scénario, nous obtenons la structure suivante sachant que les éléments en noir sont la liste de scène à jouer dans l'ordre. Les flèches indiquent que certaines scènes peuvent être jouées avant les autres ([16] avant [12]...).



## Création des Indices

Suite à la lecture du scénario et à la conception de sa structure pour le système CTHULHU, nous voilà avec la tâche de concevoir les indices à remettre aux joueurs pour chaque scène. Lorsque pour un indice, il est mentionné « 1 point » et « 2 points », l'élément « 1 point » est fourni aux joueurs si ces derniers ont dépensé 1 ou 2 points tandis que l'élément « 2 points » n'est fourni que si les joueurs ont dépensé 2 points. Autrement la dépense est de 1 point.

Si une scène n'est pas mentionnée ci-dessous, elle ne contient pas d'indice dans le cadre du système Gumshoe. Pour le traitement de l'aventure et en fonction de l'avancement de vos joueurs, vous pouvez tout à fait déplacer un indice d'une scène à l'autre du moment que cela reste cohérent.

**Enfin la liste des indices ci-dessous est donnée à titre indicative. Si vous estimez que les actions d'un joueur sont impressionnantes et permettent l'acquisition d'un indice, faites-le ; vous êtes seul juge.**

### **Scène [1] :**

Ce que les investigateurs savent de Otto Vandörfen.

**Niveau de Vie ou Arts :** Otto Vandörfen est metteur en scène de péplums. Mégalomane, son éternel monocle vissé sur un oeil vif, c'est un véritable tyran des plateaux de tournages. Mais il s'avère être un hôte agréable et généreux. Il maternellement sa dernière découverte : Miss Constance Caroll. Il n'a, bien évidemment, rien à se reprocher.

### **Scène [3] :**

En examinant les balustrades sur le pont du bateau.

**Recueil d'Indices :** Un fragment d'écaille de grande taille englué dans une gelée translucide.

**Biologie :** Il s'agit d'une écaille d'ophidien.

En interrogeant les marins de quart.

**Empathie :** Ils ont l'air de dissimuler quelque chose (le quart de nuit n'a pas été pris pour cause de beuverie).

### **Scène [4] :**

En examinant les soutes.

**Recueil d'Indices :** Montfleuri est en train de fouiller dans les caisses de matériel. Celui-ci s'empresse de dissimuler un pied de biche tout en bafouillant des explications confuses.

### **Scène [5] :**

En fouillant la cabine de Harry Sweet.

**Recueil d'Indices (Indice Majeur) :** Les investigateurs découvrent derrière le tableau la lettre contenant une petite clef rapidement identifiée par le commandant.

1 Point : ils trouvent au chevet du défunt journaliste un ouvrage qui contient toutes les informations utiles sur Al Hazred.

### **Scène [6] :**

En fouillant la cabine de Heleen Gale.

**Recueil d'Indices ou Expertise Légale :** A terre, baignant dans une flaque de sang, des écailles sombres côtoient un appareil photographique sans doute lâché par la victime introuvable. La plaque qui s'y trouve est impressionnée mais il faudra attendre le Caire pour pouvoir la révéler.

**Scène [7] :**

Les investigateurs participent à la battu à bord.

**Recueil d'Indices ou Expertise Légale :** Dans un recoin sombre du voilier ; un vague amas de chairs broyées et putrides constitue tout ce qui reste de Cagliostro

**Scène [8] :**

Les investigateurs vont à la cabine de l'inspecteur.

**Recueil d'indices ou Expertise Légale : L'inspecteur** est étendu à terre, les traits atrocement déformés par un cri d'horreur muet, les cheveux entièrement blancs, il a succombé à une peur intense.

**Recueil d'Indices :** Sur le bureau, un formulaire estampillé du Louvre semble décrire l'objet qui y a été dérobé. Malheureusement, le document, partiellement brûlé, est indéchiffrable.  
1 point : Entre les lattes du plancher : des écailles.

**Scène [11] :**

Les investigateurs se rendent au commissariat s'entretenir avec le capitaine Chanders.

**Jargon Policier ou Niveau de Vie :** Tout en jouant nerveusement avec une badine de cuir, celui-ci leur explique que, malgré toute sa bonne volonté, il va être difficile de retrouver la jeune femme. Les Égyptiens ne se montrent guère coopératifs et ses inspecteurs sont déjà débordés par une autre enquête : « Vous vous rendez compte ? En une seule nuit, votre amie enlevée, le gardien du musée d'Archéologie tué et son collègue devenu fou ! Good Lord, gentlemen, dans quel monde vivons-nous ? ».

1 Point : Un poignard antique a été volé au musée deux heures avant l'enlèvement de Constance. L'un des gardiens est mort de l'atroce morsure d'un reptile redoutable. Quant à son collègue, on l'a retrouvé sur les marches du musée psalmodiant une litanie sans fin à la gloire d'un certain « Serpent-Qui-Marche ». Le pauvre diable a été interné au Saint-Georges-Asylum.

**Scène [12] :**

Les investigateurs se rendent au Saint-Georges-Asylum.

**Histoire :** Il a jadis été aménagé par les chrétiens d'Egypte (les Coptes) dans le sous-sol d'une chapelle, à proximité de la cité des Morts, en bordure de la vieille ville. L'asile est aujourd'hui tenu par des religieuses.

En discutant avec les religieuses.

**Réconfort, Niveau de Vie ou Théologie :** Depuis deux jours, les pensionnaires sont très agités : certains ont tenté de s'évader, d'autres prient en hurlant (non pas vers la Mecque mais vers le sud, en direction de Saqqara), invoquant la venue imminente d'un certain Ail-Hazred.

### Scène [13] :

Les investigateurs interrogent le conservateur du musée sur l'objet volé.

**Niveau de Vie, Archéologie ou Flatterie** : Il s'agit d'un poignard sacrificiel datant du VIII<sup>e</sup> siècle, censé avoir appartenu à un puissant sorcier de Damas : « L'Adorateur du Grand Dévoreur » (traduction de « Abd-al-Azrad », qui a donné par la suite « Abdul Al-Hazred »).

Les investigateurs interrogent le conservateur du musée sur la nature du signe représentant l'Ankh renversé à tête de cobra.

**Niveau de Vie, Occultisme ou Flatterie** (Indice Majeur) : Il avoue son ignorance mais conseille aux personnages de s'adresser à un certain Salim Hilal, célèbre érudit qui tient une petite librairie à proximité de l'Université Al-Azhar.

### Scène [14] :

Les investigateurs présentent l'astrolabe à Hussein El-Khedif.

**Archéologie, Flatterie ou Niveau de Vie** (Indice Majeur) : Un vieil astronome, leur confirme qu'il s'agit d'un objet antique servant à déterminer la position des étoiles. Mais le plus étrange, c'est que l'objet est bloqué dans la position désignant la Grande Conjonction.

1 Point : ce phénomène rare : tous les quatre cents ans, un ensemble de sept étoiles forme, à minuit, le dessin d'un Ankh, le symbole de vie. Selon certaines croyances impies, les forces cosmiques seraient, en cette nuit exceptionnelle, propices à la sorcellerie et au passage de la Fausse Porte (cf. le Culte des Morts)...

2 Points : On leur remet un schéma de cette Conjonction.

### Scène [15] :

Les investigateurs font des recherches à L'Université Al-Azhar.

**Bibliothèque** (Indice Majeur) : 1 Point : A propos de l'Ankh à tête de cobra : L'Ankh est un hiéroglyphe symbole de vie. Renversé et agrémenté d'une tête du terrible serpent, il est l'emblème d'une secte antique consacrée à l'adoration d'une race pré-humaine le peuple Serpent. Leurs rites sont à l'origine du culte du dieu Seth. Les membres de la secte avaient l'habitude de se réunir dans les mausolées de la nécropole de Saqqara, au sud du Caire, à certaines dates précises. Leur lieu de culte n'a toujours pas été identifié avec certitude mais ferait parti des tombes suivantes : Khendjer, Mérenrê, Sésostri III, Djjet, le roi serpent, Djéser et Zarhad-El (anagramme d'Al-Hazred) dans Saqqara : Nord.

1 Point : A propos du Culte des Morts : pour les Egyptiens, la mort n'est pas une fin, elle est le prolongement de la vie terrestre sous une autre forme. C'est pour cela, que dans les tombeaux, en direction du Royaume des Morts (l'ouest), se trouve la Fausse Porte, passage que les défunts sont censés emprunter pour revenir parmi les vivants.

1 Point : A propos du Necronomicon : ce sera l'occasion de leur faire (re)découvrir l'histoire de l'ouvrage maudit.

### Scène [17] :

Déchiffrer la crypte aux murs gravés d'inscriptions en arabe ancien.

**Occultisme, Arabe ou Histoire** : 1 Point : Des Astres assemblés, par l'Emblème de Vie, Le Grand Adorateur, du Venin renaîtra, Par la Fausse Porte, de l'Occident ira, En la Nécropole par les cendres réunies. Qu'il faut traduire par : lors de la Grande Conjonction que dessine l'Ankh, Al-Hazred sera ressuscité par le peuple Serpent. Il franchira la Fausse Porte, venant du Royaume des Morts (l'ouest), dans la nécropole de Saqqara.

## **Personnages non joueurs du scénario**

### **Heleen Gale**

Santé : 8  
Seuil de Blessure : 4  
Armes : morsure\* +0  
\*Venin de cobra

Armure : écailles -2  
Sortilèges: 10 sortilèges de votre choix.  
Perte d'Equilibre Mentale : +0

Compétences Générales  
Bagarre 15, Sixième sens 9 ; Athlétisme 8.

### **Salim Hilal**

Santé : 8  
Seuil de Blessure : 4  
Armes : morsure\* +0  
\*Venin de cobra

Armure : écailles -1  
Sortilèges: 8 sortilèges de votre choix.  
Perte d'Equilibre Mentale : +0

Compétences Générales  
Bagarre 13, Sixième sens 8, Athlétisme 8.

### **Les goules**

Voir livre de règles page 107.

### **Horreur Chasseresse**

Voir livre de règles page 110.

### **Le Grand Adorateur**

Santé : 12  
Seuil de Blessure : 4  
Armes : broyer +3, dévorer\* +4, jet d'acide +1  
\*le Grand Adorateur assimile sa victime : il prend ses Points de Santé et ses sorts.

Armure : insensible aux projectiles qu'il assimile.  
Perte d'Equilibre Mentale : +2

Compétences Générales  
Bagarre 23, Missile 20, Athlétisme 8.