

JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

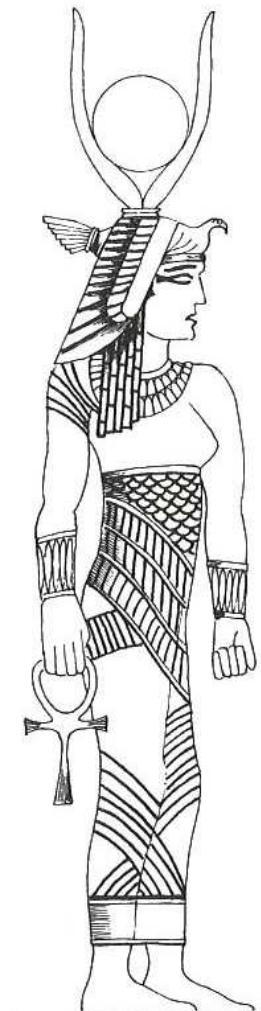
Par Christian CAROLI

Degendes

JULLIEN

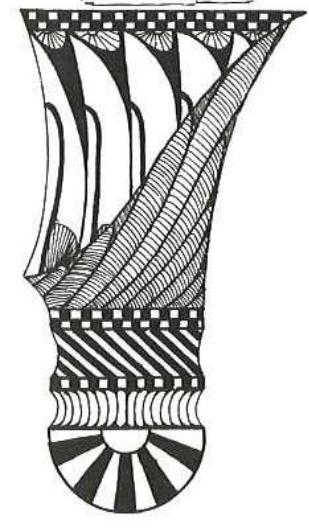


L'équipe de **Legendes** vous présente :

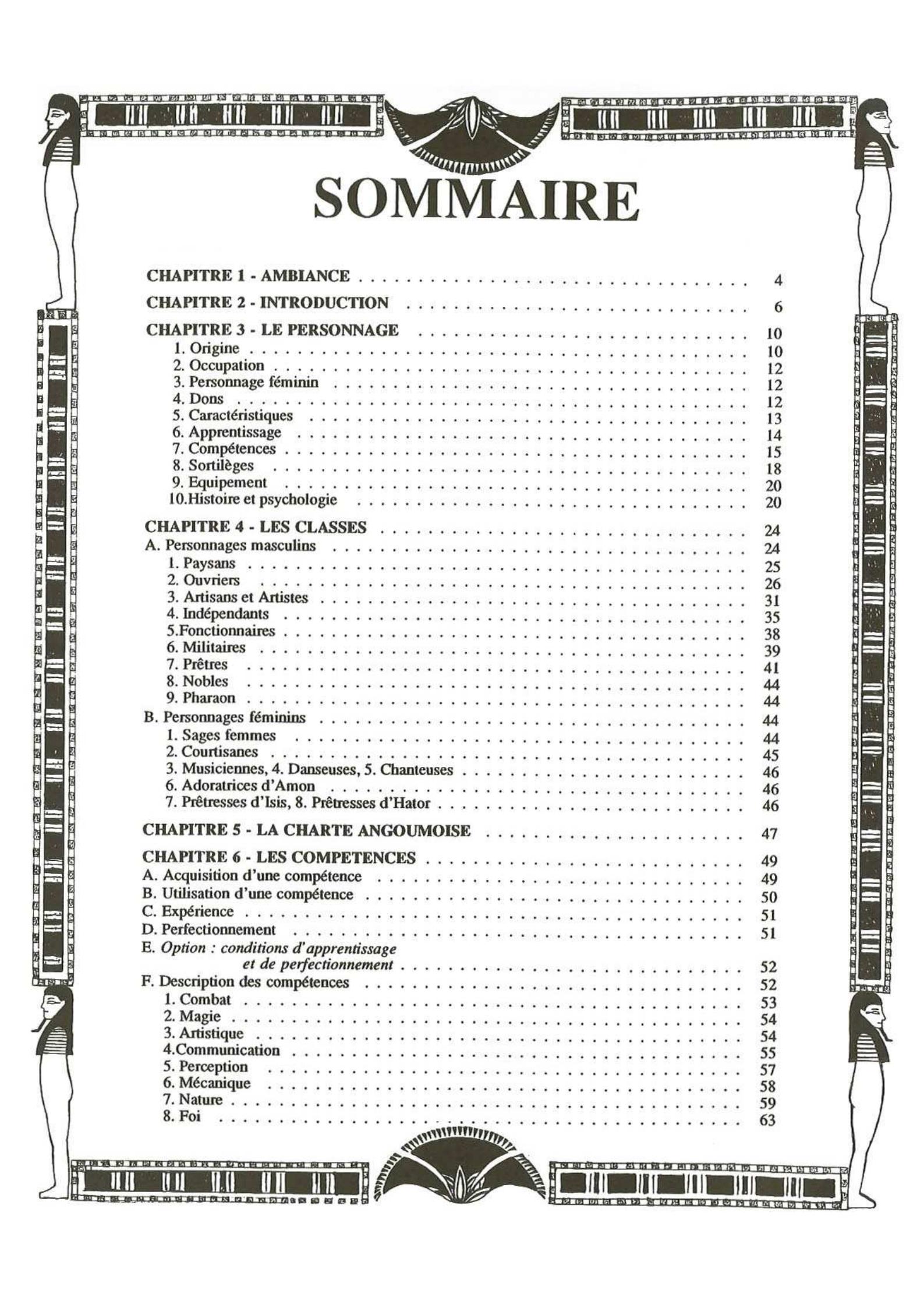


LA VALLEE DES ROIS

Par Christian CAROLI



LE JEU



SOMMAIRE

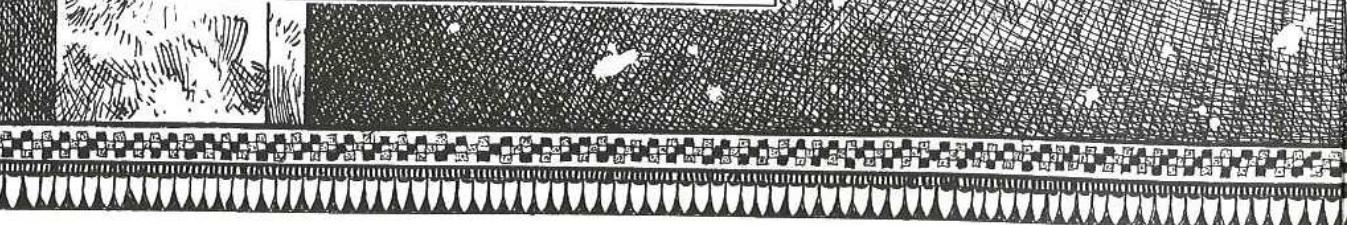
CHAPITRE 1 - AMBIANCE	4
CHAPITRE 2 - INTRODUCTION	6
CHAPITRE 3 - LE PERSONNAGE	10
1. Origine	10
2. Occupation	12
3. Personnage féminin	12
4. Dons	12
5. Caractéristiques	13
6. Apprentissage	14
7. Compétences	15
8. Sortilèges	18
9. Equipment	20
10. Histoire et psychologie	20
CHAPITRE 4 - LES CLASSES	24
A. Personnages masculins	24
1. Paysans	25
2. Ouvriers	26
3. Artisans et Artistes	31
4. Indépendants	35
5. Fonctionnaires	38
6. Militaires	39
7. Prêtres	41
8. Nobles	44
9. Pharaon	44
B. Personnages féminins	44
1. Sages femmes	44
2. Courtisanes	45
3. Musiciennes, 4. Danseuses, 5. Chanteuses	46
6. Adoratrices d'Amon	46
7. Prêtresses d'Isis, 8. Prêtresses d'Hator	46
CHAPITRE 5 - LA CHARTE ANGOUMOISE	47
CHAPITRE 6 - LES COMPÉTENCES	49
A. Acquisition d'une compétence	49
B. Utilisation d'une compétence	50
C. Expérience	51
D. Perfectionnement	51
E. <i>Option : conditions d'apprentissage et de perfectionnement</i>	52
F. Description des compétences	52
1. Combat	53
2. Magie	54
3. Artistique	54
4. Communication	55
5. Perception	57
6. Mécanique	58
7. Nature	59
8. Foi	63

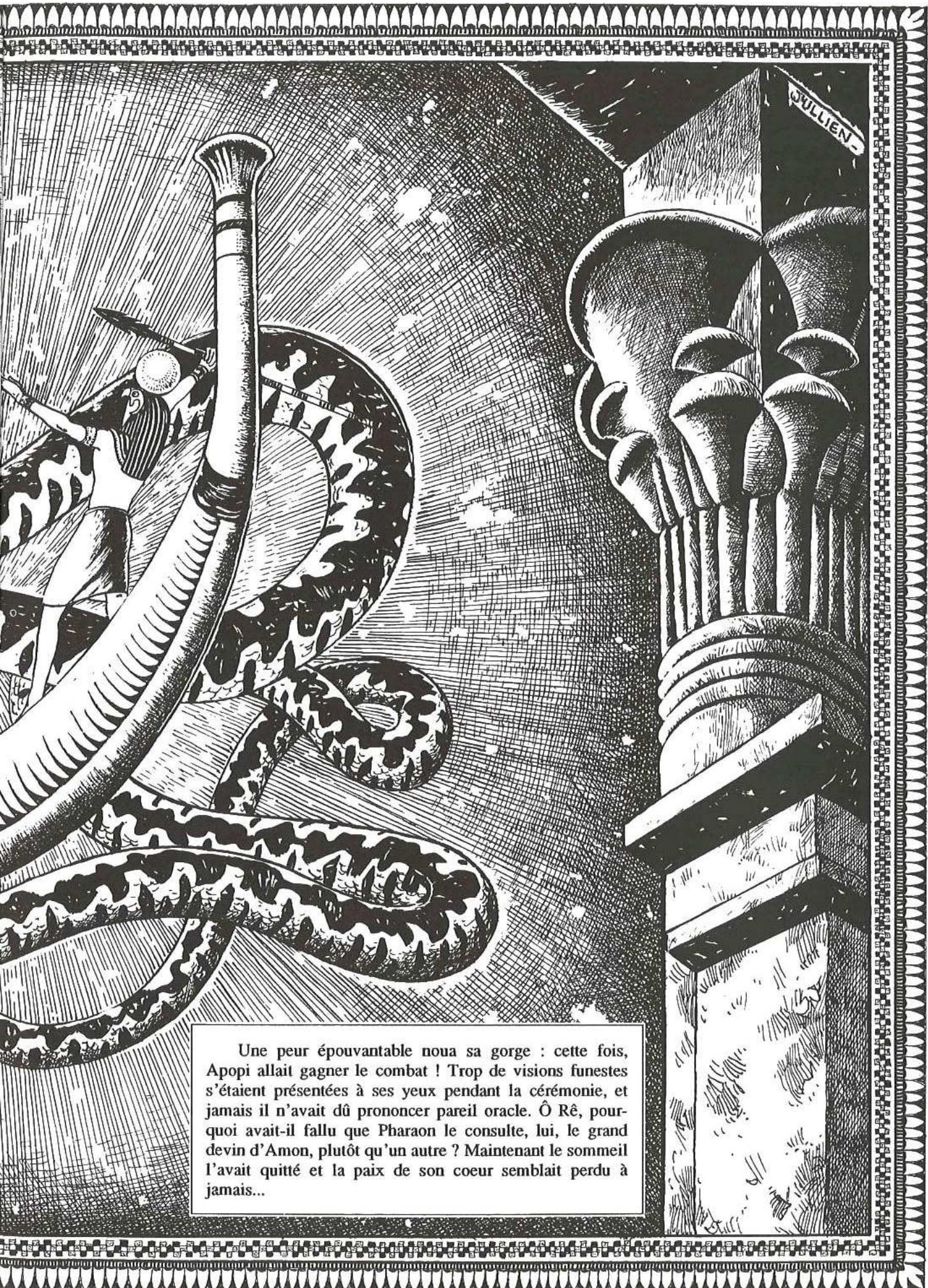
CHAPITRE 7 - LA SANTE	64
A. Fatigue	64
B. Option : les blessures	64
C. Option : les maladies	65
D. Option : le poison	66
E. Option : les effets de l'âge	66
CHAPITRE 8 - LE COMBAT	67
A. Généralités	67
B. Déroulement du combat	67
C. Surprise	67
D. Ordre	68
E. Actions	68
F. Résolution du coup porté	69
G. Facteurs influançant le combat	73
CHAPITRE 9 - LA MAGIE	76
A. Les différentes magies	76
B. L'acquisition des sortilèges	77
C. Utilisation d'un sortilège	78
D. Effets d'un sortilège	79
E. Contrôle d'un sortilège	79
F. S'opposer aux sortilèges	80
G. Description des sortilèges	81
H. Les composantes matérielles	81
I. Les rituels de fabrication des composants	82
J. Magie et sixième sens	82
CHAPITRE 10 - LA RELIGION	83
CHAPITRE 11 - LES CREATURES	85
A. Description des créatures	85
B. Les animaux	88
C. Les créatures monstueuses	99
D. Illustrations	103
CHAPITRE 12 - LES REFERENCES	112
A. Performances physiques et résistance	112
B. Possessions au début du jeu	112
C. L'aventure	114
CHAPITRE 13 - LES SORTILEGES	120
Magie populaire (1 à 52)	120
Neter Medou (53 à 59).	137
Magie divinatoire (60 à 71)	139
Magie astrologique (72 à 76)	144
Magie curative (77 à 91)	146
Ecole de Memphis (92 à 116)	150
Ecole de Héliopolis (117 à 137)	157
Ecole de Hermopolis (138 à 152)	162
Ecole de Thèbes (153 à 164)	165
Ecole de Dendera (165 à 181)	168
Ecole de Philae (182 à 204)	172
FEUILLE DE PERSONNAGE	180

De sa terrasse, Néfer Amon regardait le coucher de soleil embraser la ville de Thèbes. La nuit apporterait, peut-être, un peu de fraîcheur, et la ville revivrait. La sécheresse, qui sévissait depuis deux mois, avait transformé la capitale en fournaise. Pendant le jour, chacun restait enfermé chez soi.

Néfer Amon, soucieux, pensa : "et si cette nuit était la dernière ; Rê ne réapparaîtra peut-être pas demain, tué par son ennemi mortel, Apopi". Machinalement, il murmura la prière qui était récitée, chaque soir, dans tous les temples d'Egypte :

"Pars ! Recule ! Va-t'en, ô démon Apopi ;
Regarde ! Je suis Rê ! Je sème la terreur !
Recule donc, démon,
Tu voudrais traverser les régions orientales du ciel
Semant la destruction au milieu des tonnerres.
Mais voici que Rê ouvre, soudain, les Portes de l'horizon,
Au moment même où Apopi paraît."





Une peur épouvantable noua sa gorge : cette fois, Apopi allait gagner le combat ! Trop de visions funestes s'étaient présentées à ses yeux pendant la cérémonie, et jamais il n'avait dû prononcer pareil oracle. Ô Rê, pourquoi avait-il fallu que Pharaon le consulte, lui, le grand devin d'Amon, plutôt qu'un autre ? Maintenant le sommeil l'avait quitté et la paix de son cœur semblait perdu à jamais...



INTRODUCTION

Si vous êtes un habitué des jeux de rôle, ce chapitre vous paraîtra certainement familier. Néanmoins, vous y trouverez les traits d'originalité de la collection "Premières Légendes".

Par contre, si vous découvrez l'univers du jeu de rôle grâce à "Légendes de la Vallée des Rois", préparez-vous à vivre une expérience sans égale dans votre passé ludique. Il ne s'agit ni d'un jeu de cartes, ni d'un jeu de

"plateau", ni d'un jeu aux règles rigides comme les échecs, le Scrabble ou le Monopoly. La richesse du jeu de rôle en rend difficile la définition, et les points de comparaison sont rares dans le domaine du jeu. Mieux vaut regarder en direction du théâtre, de la littérature et du cinéma. Sans avoir la prétention artistique de ces nobles domaines, le jeu de rôle peut revendiquer sa place en tant que loisir. Ici, vous dépasserez votre statut de simple spectateur, pour participer à l'action et influencer le cours d'aventures dignes des plus grandes épopées. Mais avant d'aller plus loin, revenons un peu sur le passé.

Le concept de jeu de rôle est apparu aux Etats-Unis dans les années 70. A l'origine, il ne s'agissait que d'une variation sur le thème du "wargame" (jeu de guerre) fantastique. En évoluant peu à peu, le jeu de rôle est sorti du domaine confidentiel pour devenir un véritable phénomène social. Outre-Atlantique, plusieurs millions de personnes se sont initiés à ce jeu d'un genre nouveau. En France l'évolution a été beaucoup plus lente. Le jeu de rôle y a été introduit principalement par les étudiants, les seuls à bien vouloir faire l'effort d'assimiler des centaines et parfois même des milliers de pages de règles en Anglais. Il faut attendre 1983 pour voir apparaître des jeux français. L'un des tous premiers est "Légendes". Le système "Premières Légendes" a amplement bénéficié de l'expérience acquise avec "Légendes". Nous examinerons par la suite la différence de philosophie entre les deux systèmes.

Une partie de jeu de rôle rassemble, autour d'une table, des joueurs qui incarnent des personnages au cours d'aventures dirigées par un "Maître de jeu". Le déroulement du jeu repose en grande partie sur l'imagination des participants. Il consiste en une suite de dialogues entre les joueurs. En effet, et contrairement aux jeux d'aventures sur ordinateur et aux livres "dont vous êtes le héros", le jeu de rôle est avant tout un jeu de communication.

LE CADRE DES AVENTURES

Certains jeux vous entraînent dans des mondes imaginaires où règnent "épée et sorcellerie". D'autres vous convient sur d'étranges et lointaines planètes. La collection "Premières Légendes" a un autre propos. Elle vous invite à découvrir (ou redécouvrir) le passé de notre monde. Ainsi, vous pouvez chanter avec les bardes les exploits des héros de Gaule et d'Irlande, partir à la conquête du Graal avec les chevaliers de la Table Ronde, remonter le Nil à l'époque des grands Pharaons... "Légendes Celtes", "La Table Ronde", "La Vallée des Rois", chaque jeu de la collection "Premières Légendes" vous présente, en détail, des civilisations disparues. Les joueurs pourront y puiser les renseignements qui les aideront à se glisser dans la peau de leurs personnages, qu'ils aient choisi d'animer un druide, un alchimiste ou un mage égyptien.

Le livret de civilisation, dans "Légendes de la Vallée des Rois", vous présente les anciens égyptiens (vie quotidienne, société, technologie,...). Il ne s'agit pas d'effectuer une reconstitution historique rigoureuse, mais plutôt de capturer l'atmosphère d'une civilisation. Si vous ouvrez ce livret pour la première fois, délaissez-le un moment, le temps de parcourir le livret de civilisation et de vous imprégner de "l'esprit égyptien". Votre personnage ne saurait tout ignorer du monde dans lequel il évoluera... Très vite, vous intégrerez dans le jeu vos connaissances personnelles et le fruit de vos recherches.

LE PERSONNAGE

Dans de nombreux jeux, le joueur intervient par l'intermédiaire d'un simple pion, avec pour unique choix, la couleur du pion. Ici, il n'en est rien. Pour commencer à jouer, il faut créer un personnage, à la manière d'un romancier ou d'un scénariste. Chaque personnage est un individu à part entière. Ses forces et ses faiblesses, ses connaissances et ses lacunes, ses désirs, ses rêves et ses craintes, en font un être unique. Entre son passé et son avenir, malmené par le destin ou protégé par une bonne étoile, se fiant au hasard ou à sa seule ambition, il vit. Jouer un personnage est proche de l'expression

théâtrale. Le moment venu, le joueur doit disparaître au profit de celui qu'il incarne. Il n'y a rien de plus grisant que de se laisser guider par la logique du personnage, au point de finir par en éprouver les sensations...

Lors de la création du personnage (*chap. 3*), vous vous trouverez très rapidement dans l'ambiance, en choisissant son métier et en déterminant qui étaient ses parents. Vous constaterez aussi que le personnage est décrit par un certain nombre de chiffres. Ceci ne doit pas vous gêner, bien au contraire. Non seulement ces données facilitent le déroulement du jeu, mais elles vous fournissent aussi de nombreux points de repère, vous permettant de mieux connaître votre personnage et par conséquent de mieux jouer votre rôle. Lorsque tous les personnages sont prêts, l'aventure peut commencer.

LE MAITRE DE JEU

Il n'y a pas d'aventure sans maître de jeu. Si les joueurs sont les acteurs, le maître de jeu est le scénariste de l'aventure. Il est même bien plus que cela : metteur en scène et conteur, il plante le décor, crée l'ambiance et ménage ses effets. Il anime aussi tous les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures. Il est enfin l'arbitre, le juge-suprême qui garantit le bon déroulement du jeu.

Certes, étant donné le nombre d'éléments mis en jeu, la tâche paraît ardue, mais ne vous y trompez pas, diriger une partie est plus facile qu'on ne le pense. Les scénarios prêts-à-jouer et les règles sont là pour vous aider. Avec un peu de pratique, vous y parviendrez sans peine. Très vite, vous préparerez vos propres scénarios. Nous sommes certains que les efforts consentis au début, seront rapidement récompensés par le plaisir que vous prendrez à animer une partie aux multiples rebondissements.

LE BUT DU JEU

Dans tout jeu qui se respecte, on s'attend à trouver un "but du jeu". Ne le cherchez pas plus longtemps : il n'y a ni gagnant, ni perdant car le seul but est de vivre une aventure tous ensemble. Il n'en reste pas moins plaisant de voir, au fil des mois, son personnage évoluer psychologiquement et progresser dans ses compétences. A aucun moment il n'y a de compétition entre les joueurs et le maître de jeu. Tous les participants œuvrent en vue de la meilleure qualité de jeu possible.

LE DEROULEMENT DU JEU

La durée de jeu d'une aventure est très variable. Il est souvent nécessaire de la découper en plusieurs sessions, suivant la disponibilité des participants. Une "cam-

pagne", suite de scénarios liés entre eux, peut se poursuivre pendant des semaines, voire des mois.

D'un point de vue pratique, et très schématiquement, le jeu se déroule comme suit :

- Le maître de jeu décrit aux personnages (joueurs) la situation ; ce qu'ils voient, entendent, ressentent,...
- Les joueurs annoncent au maître de jeu les actions qu'entreprendront les personnages (sous forme de descriptive ou sous forme de dialogues où les joueurs parlent par la bouche des personnages)...
- Le maître de jeu tire les conséquences des actions entreprises, en procédant avec logique et en se référant aux règles si nécessaire...
- Le maître de jeu décrit la nouvelle situation résultant des actions, et le processus recommence.

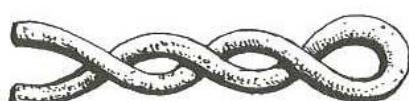
LES REGLES

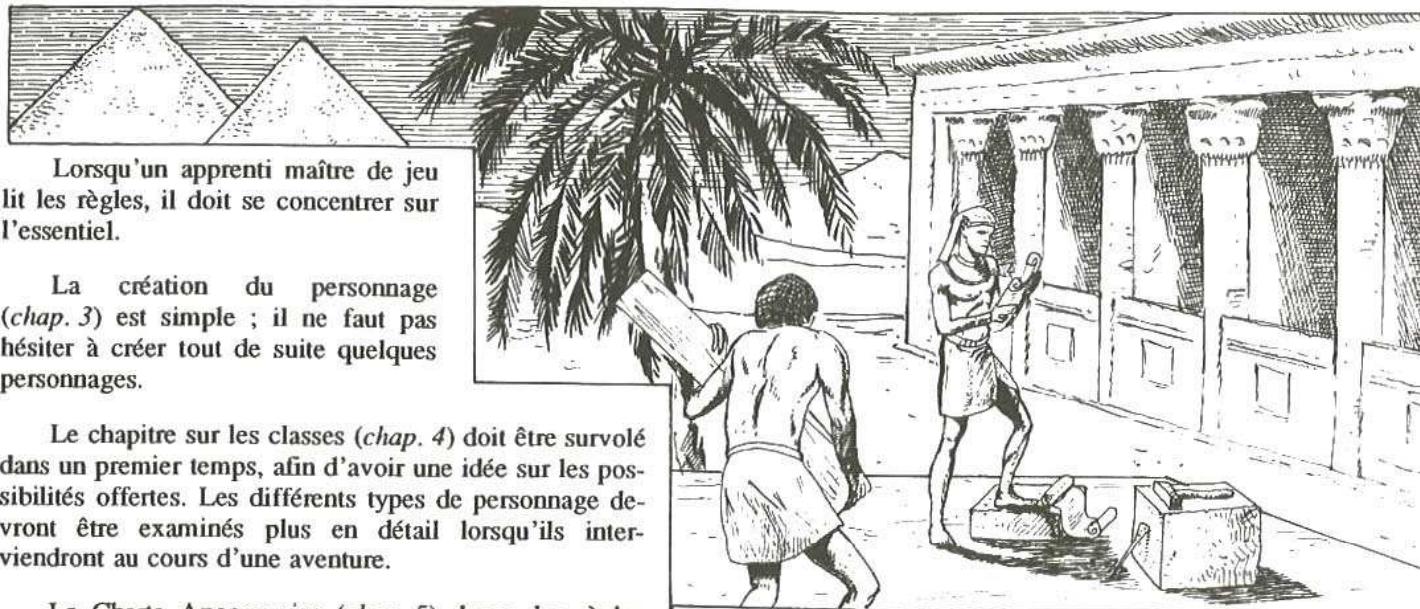
Elles permettent au maître de jeu de déterminer l'issue d'une action, lorsque la logique seule n'apporte pas de réponse certaine.

Imaginons par exemple qu'un joueur annonce au maître de jeu que son personnage tente de surprendre un adversaire. Le maître de jeu répond que ce dernier est sur ses gardes. Le joueur maintient que son personnage parviendra à ses fins. Une longue discussion risque de s'engager, et la partie sera interrompue, au détriment de tous. Sans règles, il n'est pas possible de trancher de manière objective. Les règles permettent donc d'apporter une réponse déduite des caractéristiques des personnages et des conditions dans lesquelles se déroule l'action.

Signalons tout de même que la règle première du jeu est le **respect de la logique**. Le maître de jeu ne doit pas faire appel aux règles de manière systématique si la situation ne l'exige pas. Le chapitre consacré à la Charte Angoumoise (*chap. 5*) offre la possibilité de résoudre très simplement de nombreuses phases de jeu.

S'il paraît souhaitable que tous les joueurs lisent le livret de civilisation, il n'en est pas de même pour les règles. Seul le maître de jeu doit les connaître suffisamment bien pour ne pas être obligé de les consulter trop souvent pendant une partie. Inutile de s'inquiéter ou d'apprendre les règles par cœur. Au bout de quelques séances, le maître de jeu acquiert tous les mécanismes essentiels à la direction d'une partie.





Lorsqu'un apprenti maître de jeu lit les règles, il doit se concentrer sur l'essentiel.

La création du personnage (*chap. 3*) est simple ; il ne faut pas hésiter à créer tout de suite quelques personnages.

Le chapitre sur les classes (*chap. 4*) doit être survolé dans un premier temps, afin d'avoir une idée sur les possibilités offertes. Les différents types de personnage devront être examinés plus en détail lorsqu'ils interviendront au cours d'une aventure.

La Charte Angoumoise (*chap. 5*) donne les règles proprement dites. Elle facilite le travail du maître de jeu et garantit la fluidité de l'aventure.

Dans le chapitre suivant (*chap. 6, Les compétences*), on découvre l'un des aspects principaux du système de jeu. C'est en grande partie par l'intermédiaire de ses compétences que le personnage intervient dans l'aventure et influe sur son déroulement. Le mécanisme de progression du personnage y est expliqué (expérience,...). Les nombreuses compétences sont décrites ; l'utilisation des plus courantes deviendra très vite familière et il sera toujours possible de se référer à ce chapitre pour les autres.

La fatigue (*chap. 7, La santé*) oblige les personnages à utiliser leurs pouvoirs avec modération. De plus, la notion de risque associée à la crainte de perdre son personnage (blessures,...) augmente l'intensité du jeu. Un combat est toujours un moment palpitant du jeu car il n'y a pas de combat sans risques (*chap. 8*). Les victoires n'en sont que plus appréciables.

La magie (*chap. 9*) fait partie intégrante de l'univers de la Vallée des Rois. Elle possède ses propres règles. Les Egyptiens ont beaucoup de respect pour les dieux. Le chapitre sur la religion (*chap. 10*) explique comment elle doit intervenir pendant le jeu.

Dans les légendes, l'homme partage la vedette avec de nombreuses autres créatures : animaux et créatures monstrueuses, (*chap. 11, Les créatures*). Il ne devient nécessaire de les étudier en détail que lorsqu'elles interviennent dans une aventure.

Le chapitre suivant regroupe quelques références utiles ponctuellement, ainsi que quelques conseils sur la manière de faire vivre une aventure (*chap. 12*). Vient ensuite la liste des sortilèges, que vous découvrirez au fur et à mesure des scénarios.

Ignorez les options (texte en petits caractères) lors de la première lecture des règles. Une fois que les

règles vous seront familières, vous pourrez faire intervenir quelques options, mais uniquement dans les cas où elles augmentent de façon sensible le plaisir de jouer, sans compromettre la fluidité de la partie. Il n'existe pas de règles de base et de règles avancées, uniquement des règles dont certaines ne sont utilisées que ponctuellement. **Un bon maître de jeu n'est pas celui qui utilise toutes les options, mais celui qui sait ne faire appel à une option (et même à une règle) que dans le cas qui le mérite.**

Nous déconseillons aux joueurs la lecture intégrale de certains chapitres (créatures, sortilèges,...). La connaissance de données que le personnage est censé ignorer diminue l'effet de surprise ainsi que le plaisir de jouer.

LES DES

Ils interviennent lors de la création du personnage, ainsi que **dans toutes les situations où une part d'incertitude subsiste**. Les dés que nous connaissons tous sont cubiques. Ces dés à 6 faces ne sont pas les seuls utilisés dans les jeux de rôle. Il en existe de nombreux : à 4, 8, 10, 12, 20 et même 30 faces. Celui qui intervient le plus dans Légendes de La Vallée des Rois est le **d20** (dé à 20 faces).

En effet, les chances de réussir une action sont souvent exprimées en "chances sur 20". Par exemple, un mage peut avoir 12 chances sur 20 de lancer avec succès un sortilège. Pour juger de sa réussite il suffit que le joueur lance un d20. Si le résultat du dé est inférieur ou égal aux chances de succès, le personnage a réussi. Par contre, si le résultat du d20 est supérieur aux chances de succès, l'action se solde par un échec. Dans le cas du mage, un résultat du d20 de 1 à 12 signifie le succès, et de 13 à 20 l'échec.

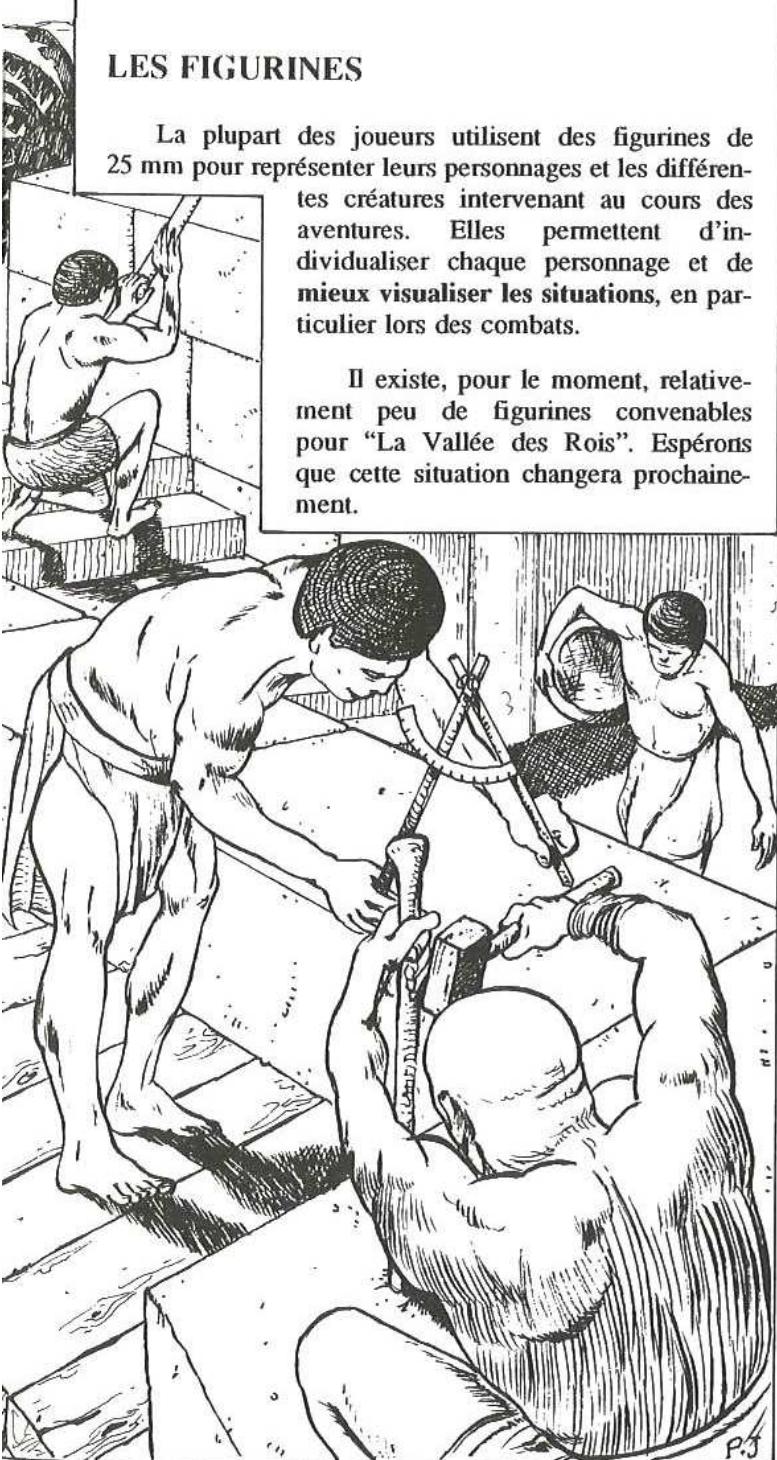
La notation suivante est utilisée : 3d4-2 signifie que le joueur doit lancer 3 dés à 4 faces, en faire la somme et retrancher 2 au total (ici le résultat varie donc de 1 à 10). Vous rencontrerez aussi la notation d100. On utilise 2 dés à 10 faces dont le premier correspond aux dizaines et l'autre aux unités (6 sur le premier d10 et 9 sur le second correspond à un résultat de 69 pour le d100).

Un jeu des dés les plus utiles est compris dans la boîte (d4, d10, d20 et un second d10 de couleur différente du premier, la paire formant un d100). Il est souhaitable que chaque joueur ait ses propres dés (ils sont en vente séparément dans tous les magasins spécialisés).

LES FIGURINES

La plupart des joueurs utilisent des figurines de 25 mm pour représenter leurs personnages et les différentes créatures intervenant au cours des aventures. Elles permettent d'individualiser chaque personnage et de mieux visualiser les situations, en particulier lors des combats.

Il existe, pour le moment, relativement peu de figurines convenables pour "La Vallée des Rois". Espérons que cette situation changera prochainement.



LES ACCESSOIRES

Si, comme leur nom l'indique, ils ne sont pas indispensables, de nombreux accessoires peuvent agrémenter le jeu et faciliter son déroulement. Nous citerons en particulier "l'écran de maître de jeu", un petit paravent où sont résumées toutes les règles, et derrière lequel le maître de jeu dissimule ses notes et ses plans. Il en existe de nombreux autres : feuille de personnage, planches reprenant les documents nécessaires à la création du personnage,... Ces accessoires sont vendus séparément du jeu, choisissez ceux qui vous conviennent le mieux ou imaginez les vôtres (nous sommes toujours réceptifs à une bonne suggestion).

LES SCENARIOS

Vous trouverez, à la fin du livret de civilisation, une petite aventure prête-à-jouer. Une fois la civilisation égyptienne assimilée, vous pourrez créer vos propres scénarios qui viendront s'ajouter à ceux que nous préparons et que vous trouverez prochainement dans les magasins spécialisés.

LEGENDES ET PREMIERES LEGENDES

"Légendes" est l'un des premiers jeux de rôle français apparus sur le marché.

Sa création devait répondre à plusieurs critères et objectifs. Il était important d'introduire dans le jeu de rôle ce qui, de l'avis des joueurs chevronnés, lui faisait peut-être le plus défaut : logique et réalisme, aussi bien en ce qui concerne les règles que le cadre des aventures. Le résultat est un jeu complet, précis et de qualité, qui satisfait pleinement les joueurs les plus exigeants, comme semble le prouver la continuité de son succès. Conçu par des joueurs expérimentés, son seul défaut était sans doute d'être difficile d'accès au joueur débutant. Certains se sont découragés, même si ceux qui ont su passer le cap ont été récompensés de leur persévérance. Sans doute "Légendes" est-il arrivé trop tôt sur le marché, alors trop neuf, du jeu de rôle en France.

La collection "Premières Légendes" a été conçue avec un autre objectif : proposer un jeu simple et abordable par tous, de manière à ce que le point fort de "Légendes", le plaisir de découvrir les civilisations anciennes grâce au jeu, puisse être offert au plus grand nombre. Chaque titre de la collection est un jeu complet qui reprend le système de jeu "Premières Légendes" et l'adapte à une civilisation. Tout est prévu pour qu'un joueur puisse débuter avec n'importe lequel de ces jeux et passer très facilement de l'un à l'autre. Le résultat est un système de jeu qui, par rapport à "Légendes", gagne bien plus en facilité de mise en œuvre qu'il ne perd en précision. Désormais, tout scénario qui paraîtra, pourra être joué indifféremment avec le système "Légendes" ou le système "Premières Légendes"... A vous de choisir, car après tout, l'important c'est l'Aventure !



3. LE PERSONNAGE

Il n'y a pas d'aventure réussie sans un groupe de personnages bien conçus.

Deux possibilités sont offertes : animer un personnage prêt-à-jouer, ou bien en créer un selon son propre goût.

La majorité des aventures commercialisées comprend un jeu de personnages créés pour la circonstance. Si vous débutez dans le jeu d'aventure, il est sans doute préférable d'animer un tel personnage. De même, si vous êtes pressé de commencer une aventure, choisissez un personnage tout prêt : **Personnage prêt-à-jouer** (*chap. 13*).

Après quelques aventures, vous éprouverez certainement le désir de concevoir votre propre personnage ; la procédure est un petit peu plus longue (20 à 30 minutes) mais vous serez en mesure de créer un aventureur conforme à vos aspirations.

Vous avez décidé de créer votre personnage en vue d'une prochaine aventure.

Votre rôle est alors semblable à celui des "Sept Hators" qui cherchent à orienter la destinée de leur protégé.

1. ORIGINE

Avant toute chose il vous faut décider du sexe de votre personnage. Si vous optez pour un personnage féminin, reportez-vous au paragraphe *3. Personnage féminin*.

Vous avez décidé que votre personnage serait de sexe masculin, vous devez d'abord déterminer le métier de votre père.

Il se peut que ce métier ait obligé votre famille à s'installer dans une ville précise. Dans ce cas c'est là que vous êtes né. Dans le cas contraire, vous pouvez décider du lieu de votre naissance, ou bien, pour les besoins de l'aventure, suivre les conseils du Maître de jeu.

Sitez géographiquement votre lieu de naissance à l'aide de la carte.

Le métier de votre père définit l'éventail des occupations possibles pour votre personnage. En effet, la société égyptienne était très compartimentée et il ne serait pas logique qu'un fils de paysan puisse choisir d'être magicien. Ne soyez pas effrayé pour autant car le choix, bien que limité, est intéressant et les possibilités de progression sociale sont à la portée... des héros !

Exemple : Horemheb était un fils de paysan. Il s'engagea dans l'armée où son courage fut remarqué. D'échelon en échelon, il s'éleva dans la hiérarchie militaire jusqu'au grade de grand général. Remarqué

par le pharaon Akhenaton, il fut comblé d'honneurs. Le jeune Toutankhamon lui conserva sa prospérité. De plus en plus puissant, par son influence sur l'armée, et en faveur auprès du peuple égyptien, il monta sur le trône. Dernier pharaon de la XVIII^e dynastie, c'est probablement un de ses parents qui fut le premier roi de la XIX^e dynastie qui nous donna Ramses II. Alors si vous avez un père paysan, rien ne vous empêchera de courir l'aventure et peut-être devenir Pharaon ! □

Pour savoir quel est le métier de votre père, il vous faut auparavant connaître la classe sociale à laquelle il appartient. Lancez un d100 et lisez le résultat sur la "Table du milieu social d'origine". Puis lancez un d100 pour le métier proprement dit et conformez-vous aux indications de la colonne particularités.

Exemple : après avoir nommé votre personnage Sinouhe, il vous faut déterminer son milieu social d'origine. Vous lancez un d100, le résultat, 79, indique que votre père était membre du clergé. Pour savoir quelle était son occupation dans le clergé relancez un d100. Le résultat, 98, précise qu'il est (était) magicien. Dans la colonne de droite, vous trouvez les différentes écoles de magie ; le d6 une fois lancé donne 5, *Ecole de Memphis*.

Votre père est magicien de l'école Memphite, attaché au clergé de Ptah. Vous êtes né à Memphis. Votre personnage s'appelle donc : "Sinouhe, fils de Senmout, Maître des Mystères du temple de Ptah, et de la maîtresse de maison Kipa". □

Ce nom peut vous sembler long, il est cependant nécessaire de le présenter ainsi. Si vos compagnons d'aventure peuvent vous appeler simplement *Sinouhe*, il vaut mieux, lorsque vous présentez à des personnages ne vous connaissant pas, énoncer votre nom complet. L'Egypte ne connaissait pas les noms de famille. En énonçant votre nom complet vous donnez ainsi votre état civil, mais aussi votre milieu social d'origine et votre naissance exacte. Le fait d'être fils de la maîtresse de maison indique votre légitimité. Si vous donnez seulement le nom de votre mère sans indiquer si elle est maîtresse de maison, ou seconde épouse, votre interlocuteur en déduira que vous êtes le fils d'une quelconque concubine.

Tous les noms égyptiens signifient quelque chose, plus qu'un signe d'identification il est une dimension essentielle de l'individu. L'Égyptien croit au pouvoir créateur du nom, celui qu'on donne à son enfant est un remerciement au dieu, un souhait en faveur du nouveauté. La plus grande punition est d'être privé de son nom. Qu'on efface le nom d'un défunt et son âme sera condamnée à errer et à mourir ; seconde mort plus ter-

Milieu social d'origine

(d100) CLASSE	(d100) METIER	(d100)	PARTICULARITES
01-10 Paysan		01-30 31-60 61-85 86-00	Sur les terres royales Sur le domaine d'un temple Sur les terres d'un particulier Sur des terres lui appartenant
11-20 Ouvrier	01-10 Briquetier* 11-15 Boucher 16-25 Boulanger 26-30 Tanneur 31-39 Cordonnier 40-46 Constr. de bateaux 47-56 Brasseur 57-66 Tisserand 67-71 Charrier 72-81 Vigneron* 82-85 Maçon 86-90 Forgeron 91-00 Pêcheur*	*	Exploitation faisant l'objet d'un monopole d'état
21-35 Artisan Artiste	01-10 Potier 11-20 Charpentier 21-30 Orfèvre 31-40 Sculpteur 41-50 Ebéniste 51-60 Peintre 61-70 Architecte 71-80 Céramiste 81-90 Emailleur 91-00 Joallier	01-35 36-70 71-85 86-00	Employé au palais du Roi Employé dans un temple Employé par un noble Propriétaire d'une échoppe
36-50 Indépendant	01-20 Marchand 21-40 Cabaretier 41-60 Danseur 61-80 Chanteur 81-00 Musicien		
51-65 Fonctionnaire	01-25 Admin. fiscale 26-50 Admin. judiciaire 51-75 Admin. du palais 76-00 Admin. provinciale		
66-75 Militaire	01-50 Soldat 51-75 Recrue d'élite 76-85 Lieutenant 86-90 Grand Général 91-00 Scribe	Lancez un d4 pour déterminer le nom du régiment 1 - Amon 2 - Ré	3 - Ptah 4 - Seth
76-95 Prêtre	01-05 Embaumeur 06-30 Purificateur 31-50 Administrateur 51-60 Scribe 61-70 Médecin 71-80 Horologue 81-90 Devin 91-99 Magicien 00 Haut Clergé	Magicien lancez un d6 1/2 - Simple initié 3 - Ecole d'Héliopolis 4 - Ecole d'Hermopolis 5 - Ecole de Memphis 6 - Ecole de Thèbes	Haut Clergé déterminez le grade 1 - 1 ^{er} Prophète 2 - 2 ^e Prophète 3 - 3 ^e Prophète 4 - 4 ^e Prophète
96-99 Noble	01-05 Père nourricier 06-10 Vizir du nord 11-15 Vizir du sud 16-45 Porteur de sandales* 46-75 Porteur d'éventail* 76-95 Préposé aux couronnes* 96-00 Compagnon unique	Précepteur du prince héritier Responsable de l'administration du nord Responsable de l'administration du sud *Titres de cour	Fils du père nourricier du pharaon actuel considéré par le Roi comme son frère
00 Pharaon	01-70 Mère, femme du harem 71-95 Mère, seconde épouse 96-00 Mère, Grande épouse		

rible que la première, puisque définitive. Sentence terrible des tribunaux : "Il ne vivra pas... son nom ne sera plus parmi les vivants".

2 . OCCUPATION

Il vous faut maintenant consulter le chapitre 4. *Les Classes*. Référez-vous à la classe de votre père, et plus particulièrement à son métier, afin de connaître le statut social attribué à votre famille et de choisir parmi les diverses occupations qui vous sont proposées.

■ Exemple : Sinouhe appartient à la classe sociale Clergé, son père est un Haut initié, Maître des Mystères du temple de Ptah. Il décide de suivre les traces de son père et de s'engager dans la carrière de magicien. Grâce à son père, il se voit donc attribuer un statut social de 7. Nous verrons par la suite que le statut social intervient sur les possibilités d'apprentissage (*paragraphe 6. Apprentissage*). □

3 . PERSONNAGE FEMININ

Si vous désirez incarner un personnage féminin, reportez-vous au tableau réservé aux occupations féminines. Le rôle de la femme dans l'Egypte ancienne est avant tout celui de maîtresse de maison, son statut est proche de la condition féminine dans la bourgeoisie au siècle dernier. La prédominance masculine dans la vie professionnelle n'est pas synonyme de tyrannie. La femme jouit d'une grande liberté et de droits égaux à ceux de l'homme ; il est donc possible qu'elle participe à une aventure. La société égyptienne n'est pas phalocrate.

De presque toutes les civilisations antiques c'est en Egypte que la femme fut le plus considérée. L'Egyptienne possède tout pouvoir sur sa maison. Si un personnage masculin peut être créé sans s'éloigner de la réalité de la civilisation égyptienne, nous avons du prendre quelques libertés avec la vérité historique pour les classes de personnages féminins. Nous recommandons

au maître de jeu de donner avant tout priorité aux joueuses pour incarner des personnages féminins. Si des joueurs désirent incarner des rôles féminin, nous conseillons au maître de jeu d'en limiter le nombre. En effet, jouer un personnage féminin offre des avantages certains.

Pour les personnages féminins, la détermination de l'occupation se fait différemment de celle des personnages masculins. Il faut commencer par lancer un d100 pour connaître l'occupation du personnage, puis se conformer vous aux indications de la seconde colonne pour connaître la classe puis le métier de votre père (voir ci-dessous).

4 . DONS

Au nombre de 8, ils traduisent l'inné, les prédispositions du personnage dans divers domaines.

Combat : Aptitude aux disciplines guerrières et au maniement des armes.

Magie : Don rendant possible et efficace l'utilisation de sortilèges.

Artistique (sens artistique) : Talent poétique et musical.

Communication : Capacité oratoire.

Perception : Acuité des sens et facultés mentales investigatrices.

Mécanique : Mise en œuvre de mécanismes complexes et talent de bricoleur.

Nature :aisance vis à vis des phénomènes naturels, du règne animal et du règne végétal.

Foi : Fermeté de croyance, richesse de la vie spirituelle, respect et admiration des dieux.

Pour chaque don lancez un d4 :

1	: vous n'êtes pas doué	score initial : 0
2 ou 3	: dans la moyenne	score initial : 2
4	: vous êtes doué	score initial : 4

Occupation		Classe du père
01 - 05	Sage femme	Lancer un d20 (et non un d100). Le résultat vous donnera votre milieu social. Pour connaître votre niveau social, suivez le même procédé que pour la création d'un personnage masculin
06 - 25	Courtisane	Lancez un d100, ignorez le résultat s'il est au dessus de 50
26 - 35 36 - 45 46 - 55 56 - 70 71 - 85 86 - 00	Musicienne Danseuse Chanteuse Adoratrice d'Amon Prêtresse d'Isis Prêtresse d'Hathor	Lancez un d100, ignorez le résultat s'il est en dessous de 50 ou s'il est de 00 (Initiée au Temple de Thèbes) (Ecole de Philae) (Ecole de Dendera)

Vous pouvez maintenant modifier ces scores. Lancez 2d4 et répartissez sur les 8 dons le total obtenu, avec pour seule contrainte de ne pas dépasser 8 dans un don.

- Exemple : lançons 8 fois le d4 pour Sinouhe :

	d4	score initial
Combat	2	2
Magie	3	2
Artistique	2	2
Communication	3	2
Perception	3	2
Mécanique	1	0
Nature	2	2
Foi	4	4

Hator, à vous d'influencer la destinée de votre protégé ! Jet de 2d4 = 6 points à répartir. Sinouhe a choisi de suivre les traces de son père. Il lui faut donc être doué pour la magie.

Par conséquent :

Combat	2	
Magie	8	(2 + 6)
Artistique	2	
Communication	2	
Perception	2	
Mécanique	0	
Nature	2	
Foi	4	

5 . CARACTERISTIQUES

Le potentiel du personnage est défini par deux caractéristiques : le **Physique** et le **Psychique** (ou mental).

Votre score initial en Physique est de 1

Votre score initial en Psychique est de 1

Vous allez modifier ces scores. Lancez 4d4 et répartissez le total entre les 2 caractéristiques, avec 12 pour limite à ne pas dépasser dans une caractéristique.

Un score de 5 ou 6 situe le personnage dans la moyenne ; au delà de 10, le personnage a un potentiel exceptionnel.

- Exemple : le tirage des dés pour Sinouhe est de 4d4 = 12 Pour Sinouhe, qui a choisi la voie de magicien, le Psychique prime sur le Physique. Par conséquent :

Physique : 6 (1 + 5)

Psychique : 8 (1 + 7) □

La caractéristique Physique s'exprime de trois façons : Force musculaire, Rapidité et Coordination.

Le score de chacune de ces composantes est égal au Physique.

Force = Rapidité = Coordination = Physique

La caractéristique Psychique s'exprime aussi de trois façons : Volonté (ou force de caractère), Décision (ou vivacité d'esprit) et Intelligence. Le score de chacune de ces composantes est égale au Psychique.

Volonté = Décision = Intelligence = Psychique

L'Apparence décrit l'aspect extérieur du personnage. Elle a pour composantes l'Aura, la Beauté et l'Honnêteté.

L'Aura mesure la présence et l'autorité du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage indépendamment de sa Beauté.

L'Honnêteté ne qualifie pas sa valeur morale, mais l'apparence qu'il en donne, la confiance qu'il inspire.

L'Apparence se détermine en lançant 3d4 et en retranchant 2 au total.

Aura = Beauté = Honnêteté = Apparence = 3d4-2

Option : pour nuancer votre personnage, vous pouvez prélever jusqu'à 2 points d'une composante physique pour en augmenter une autre. Une composante ne doit pas s'écartez de plus de 2 points de sa caractéristique et doit rester comprise entre 1 et 14.

La même opération est possible pour les composantes mentales et pour les composantes de l'Apparence. Par contre, on ne peut pas reporter de point d'une composante d'une caractéristique sur une composante d'une autre caractéristique.

- Exemple : pour Sinouhe le résultat de 3d4 donne 10 donc le score de son Apparence est 8 (10 - 2). Un prêtre, surtout magicien, doit être impressionnant. Augmentons son Aura (8 à 9) au détriment de sa beauté (8 à 7).

Par conséquent :

Apparence : 8, Beauté : 7, Aura : 9, Honnêteté : 8 □

Option : pour personnaliser votre personnage vous pouvez décider de lui infliger un interdit religieux. Ce tabou ne peut être enfreint sous peine de conséquences graves pour le personnage.

En contrepartie, il aura droit à des points d'apprentissage supplémentaires (paragraphe 5) et éventuellement à des bonus qui s'appliquent à des dons, des caractéristiques ou des compétences.

Notez que ce qui est facultatif pour la plupart des personnages est une obligation pour les prêtres. Dans ce cas l'interdit est dicté par le clergé auquel appartient le personnage (chap. 10, La religion).

- Exemple : Sinouhe va suivre la carrière de son père (magicien appartenant au clergé de Ptah). Ptah est le dieu protecteur des artisans, Sinouhe n'acceptera jamais qu'un tort soit fait à un artisan et ne tolérera pas de malhonnêteté venant d'un artisan. Il aura +2 en don artistique et +1 en apparence d'honnêteté □

Vous trouverez ci-après une liste d'interdits avec leurs contreparties. Cette liste n'est pas exhaustive. Soumettez vos idées au Maître de jeu pour acceptation et évaluation.

Interdits et contreparties

Pour tous, bonus d'un point d'apprentissage, plus les bonus (ou malus) ci-dessous.

Ne Jamais :

- porter la main sur un homme d'humble condition: Combat +2
- faire pleurer : Séduction +3
- maltraiter un animal : Nature +2
- causer de souffrances physique ou morale à quiconque : Aura +1, Communication +1
- tuer quelqu'un : Combat -1, Volonté +1, Aura +1
- laisser un enfant ou une femme avoir faim : Aura +2
- mentir : Honnêteté +3
- être hâtif dans son jugement: Perception +1, Philosophie +1
- se laisser aller à la colère : Philosophie +1, Communication +2, Combat -1

- refuser d'entendre la défense de celui qui est accusé : Aura +1, Honnêteté +1
- se laisser aller à l'orgueil : Beauté +2
- repousser la demande d'une femme, quelle que soit sa condition sociale : Beauté +3
- rencontrer un homme, paraissant plus fort que soi, sans le provoquer en combat amical à mains nues : Combat +1, Mains nues +2
- passer un jour sans faire une offrande à un dieu (choisi par le joueur) : Foi +2
- se livrer au plaisir plus de deux fois par mois : Beauté +4, Aura +2
- boire de boisson alcoolisée (bière, vin) : Communication +2, Perception +2
- tuer un animal (choisi en accord avec le maître de jeu parmi les animaux sacrés) : Nature +2, Chasser -1

Ces principes sont tirés de la confession du mort devant le tribunal d'Osiris. Les prêtres n'ont pas à choisir d'interdit, celui-ci lui étant imposé selon le clergé auquel ils appartiennent. Un personnage peut avoir une dévotion particulière pour un dieu, et pourra dans ce cas prendre l'interdit du clergé de ce dieu. Il devra de plus respecter l'interdit suivant : "ne jamais laisser passer un jour sans faire une offrande au dieu".

Un personnage ne respectant pas l'interdit religieux qu'il a choisi est pénalisé :

- il perd définitivement les bonus apportés par l'interdit choisi.
- les dons et caractéristiques qui étaient favorisés par l'interdit perdent trois points supplémentaires. Le personnage récupère ces trois points au rythme de un par mois.
- il doit continuer à respecter l'interdit choisi sans bénéficier maintenant du bonus que celui-ci lui donnait.

A chaque récidive (non respect de l'interdit choisi), le personnage perd définitivement un point dans les caractéristiques et dons qui étaient favorisés par l'interdit.

Si une de ses caractéristiques tombe à 0, le personnage meurt de honte.

Un tableau permet de déterminer la taille et le poids de votre personnage, en fonction de son Physique. Il existe un tableau pour les hommes et un autre pour les femmes.

Choisissez dans les intervalles trouvés, la taille et le poids qui vous conviennent.

- Exemple : Sinouhe a un Physique de 6. Sa taille est comprise entre 1m65 et 1m85 et son poids 60 et 90 kg. Choisissons par exemple 1m70 et 72 kg □

Inscrivez aussi sur votre feuille de personnage le nombre de points de fatigue dont vous disposerez au cours des aventures. Il mesure la vitalité du personnage.

$$\text{Fatigue} = (2 \times \text{Physique}) + \text{Psychique}$$

- Exemple : Sinouhe a 6 en Physique et 8 en Psychique
 $\text{Fatigue} = (6 \times 2) + 8 = 20$ □

6 . APPRENTISSAGE

Les dons représentent les aptitudes du personnage, et les caractéristiques son potentiel. Les compétences et les sortilèges illustrent leur mise en application.

Lorsque vous partez à l'aventure pour la première fois avec le personnage que vous avez créé, ce dernier a déjà vécu et il a appris de nombreuses choses. Au cours de cette période appartenant à son passé, il a donc acquis un certain savoir.

En pratique, vous avez droit à 10 points d'apprentissage permettant d'acquérir des compétences et des sortilèges. Un bonus est accordé, égal au milieu social d'origine.

Option : Deux points d'apprentissage supplémentaires sont accordés si le personnage se destine à la même occupation que son père.

- Exemple : Sinouhe est fils de magicien, il décide de suivre la même carrière que son père, dont le niveau social est de 6 (Bonus : +6). Puisqu'il va à son tour devenir magicien, Sinouhe reçoit un bonus supplémentaire de +2. Par conséquent il a droit à 18 points d'apprentissage ($10 + 6 + 2$) □

Tailles et poids		
HOMME		
Physique	Taille (m)	Poids (kg)
1	1,40 - 1,60	35 - 65
2	1,45 - 1,65	40 - 70
3	1,50 - 1,70	45 - 75
4	1,55 - 1,75	50 - 80
5	1,60 - 1,80	55 - 85
6	1,65 - 1,85	60 - 90
7	1,65 - 1,85	65 - 95
8	1,70 - 1,90	70 - 100
9	1,75 - 1,95	75 - 105
10	1,80 - 2,00	80 - 110
11	1,85 - 2,05	85 - 115
12	1,90 - 2,10	90 - 120

Taille et Poids		
FEMME		
Physique	Taille (m)	Poids (kg)
1	1,30 - 1,50	25 - 55
2	1,35 - 1,55	30 - 60
3	1,40 - 1,60	35 - 65
4	1,45 - 1,65	40 - 70
5	1,50 - 1,70	45 - 75
6	1,55 - 1,75	50 - 80
7	1,55 - 1,65	55 - 85
8	1,60 - 1,80	60 - 90
9	1,65 - 1,85	65 - 95
10	1,70 - 1,90	70 - 100
11	1,75 - 1,95	75 - 105
12	1,80 - 2,00	80 - 110



Si vous décidez de ne pas suivre le métier de votre père, mais toutefois de rester dans le même milieu professionnel, vous ne bénéficiez que d'un point d'apprentissage supplémentaire.

Exemple : imaginons que Sinouhe ait décidé de ne pas suivre la même carrière que son père. Il veut être médecin, une profession du clergé, tout comme magicien. Sinouhe recevrait un seul point d'apprentissage supplémentaire □

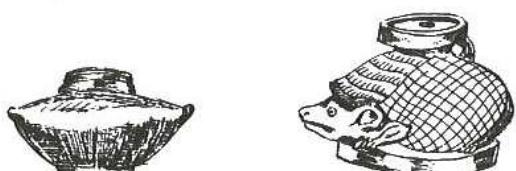
Si vous quittez le milieu professionnel de votre père, vous n'avez droit à aucun point d'apprentissage supplémentaire.

Les personnages féminins bénéficient automatiquement de deux points d'apprentissage supplémentaires. Elles ne peuvent suivre le métier de leur père, et c'est ce dernier qui choisit celui qu'elles exerceront. Si une joueuse n'est pas satisfaite de ce choix (déterminé au hasard sur le tableau des occupations féminines), elle peut en suivre un autre (nouveau tirage sur la table). Elle entre en conflit avec son père et perd 2 points de niveau social (minimum 0) ainsi que les 2 points d'apprentissage supplémentaires. Par contre, une fille obéissante (elle suit la voie indiquée par son père), doit dépenser ses deux points d'apprentissage supplémentaires pour acquérir deux compétences parmi les compétences obligatoires du métier de son père.

Exemple : Nefertari a été placée par son père comme chanteuse au temple d'Amon où lui-même exerce la médecine. Nefertari a profité de ses moments de liberté pour étudier les papyrus médicaux de son père. Ainsi, elle dépense ses deux points d'apprentissage supplémentaires pour acquérir la compétence *Premiers soins* et la compétence *Médecine des plantes* □

Notez enfin que l'âge du personnage dépend de son apprentissage. A un âge de base de 6 ans (ou 10 ans pour un personnage ayant appris à lire et à écrire), vous ajouterez les durées correspondant à l'acquisition des compétences. Pour une compétence, la durée d'apprentissage est donnée avec la liste des compétences.

Attention ! Si vous décidez d'entrer dans une autre profession que celle de votre père, vous n'aurez pas un accès aussi facile au savoir. Pour chaque compétence obligatoire de la classe choisie, cette difficulté se traduit par l'allongement de la durée d'apprentissage d'un nombre de mois égal à 8 - le score dans le don dont dépend la compétence. Ceci ne s'applique qu'aux compétences spécifiques (obligatoires et autorisées) de la classe choisie et non aux compétences propres à l'éducation du personnage (*chap. 4, Les personnages ne suivant pas le métier de leur père*).



7 . COMPETENCES

Vous pouvez donc choisir plusieurs compétences telles que "Epée", "Eloquence", "Premiers soins", "Médecine des plantes"...

Un point d'apprentissage permet d'acquérir une compétence.

Avant de procéder au choix des compétences souvenez-vous que c'est en grande partie à travers elles que votre personnage interviendra dans les aventures.

Si vous désirez jouer un personnage à dominante magique, pensez à conserver des points d'apprentissage pour acquérir des sortilèges (*paragraphe 8*).

Dans chacune des compétences choisies, votre personnage se voit octroyer un score. Il mesure son niveau de maîtrise (MS) dans ce domaine. Ce score correspond aux chances sur 20 que le personnage a de réussir une action dépendant de la compétence.

Chaque compétence repose essentiellement sur un don et une caractéristique.

Ces renseignements sont indiqués dans la liste des compétences, ainsi que sur la feuille de personnage. Pour connaître votre score dans une compétence acquise, il suffit en général d'additionner les valeurs du don et de la caractéristique concernés (exception : compétences rarement connues).

Exemple : Sinouhe a besoin de la compétence *Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés*. Elle dépend du don de Magie et de l'Intelligence. Par conséquent le score de Sinouhe dans la compétence est égal à 16 (8 + 8). Ce score est appelé Niveau de maîtrise (MS) □

Option : Il est possible de choisir de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une autre. Ce perfectionnement coûte 1 point d'apprentissage et ajoute 1 point au score de la compétence. Il augmente l'âge de la même façon que pour l'acquisition de la compétence. L'apprentissage initial est déjà optimal et seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter la maîtrise d'une compétence de façon significative.

Pour chaque occupation (*Chap. 4, Les Classes*), les compétences sont classées en différentes catégories, suivant la facilité à les acquérir dans le milieu dont on est originaire.

A . LES COMPETENCES "OFFERTES"

Certaines compétences vous sont offertes à la création du personnage. Ces compétences ne serviront peut-être jamais à certains personnages mais elles font partie malgré tout de leur acquis. Il ne faut pas tenir compte de leur apprentissage dans l'âge du personnage.

Lire et écrire les hiéroglyphes (personnages masculins et féminins)

LISTE DES COMPETENCES

I - COMBAT

Physique

- 1 - Coutelas (6 mois)
- 2 - Epée (6 mois)
- 3 - Esquive (6 mois)
- 4 - Lance (6 mois)
- 5 - Mains nues (6 mois)

Force

- 6 - Epieu (3 mois)
- 7 - Grand bouclier (6 mois)
- 8 - Hache (6 mois)
- 9 - Masse (3 mois)

Coordination

- 10 - Arc (6 mois)
- 11 - Bois de jet (6 mois)
- 12 - Fronde (3 mois)
- 13 - Javelot (3 mois)
- 14 - Poignard (6 mois)

Psychique

- 15 - Art de la guerre (4 ans)

II - MAGIE

Intelligence

- 16 - Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés (4 ans)

III - ARTISTIQUE

Coordination

- 17 - Dessin (2 ans)
- 18 - Orfèvrerie (3 ans)
- 19 - Science des émaux (3 ans)
- 20 - Sculpture (3 ans)

Psychique

- 21 - Musique (2 ans)
- 22 - Poésie (1 an)

Apparence

- 23 - Chant (2 ans)
- 24 - Danse (1 an)

IV - COMMUNICATION

Psychique

- 25 - Comique (1 an)
- 26 - Convaincre (6 mois)
- 27 - Légendes (2 ans)

Intelligence

- 28 - Connaissance des lois (3 ans)
- 29 - Lire/écrire les hiéroglyphes (4 ans)

Apparence

- 30 - Séduction (1 an)
- 31 - Se renseigner (6 mois)

Aura

- 32 - Eloquence (1 an)

Honnêteté

- 33 - Marchandages (1 an)

V - PERCEPTION

Coordination

- 34 - Acrobaties (1 an)
- 35 - Agilité (6 mois)
- 36 - Manipuler (1 an)

Psychique

- 37 - Evaluer... (1 an)
- 38 - Imiter (1 an)

Décision

- 39 - Sens (6 mois)

Intelligence

- 40 - Jeu (6 mois)
- 41 - Mémoriser (1 an)
- 42 - Orientation (1 an)
- 43 - Philosophie (4 ans)

VI - MECANIQUE

Coordination

- 44 - Architecture (1 an)
- 45 - Construire des bateaux (5 ans)
- 46 - Fabriquer des armes (4 ans)

Psychique

- 47 - Pièges de guerre (1 an)

Intelligence

- 48 - Piéger les animaux (1 an)
- 49 - Tisser (2 ans)

VII - NATURE

Physique

- 50 - Escalade (6 mois)
- 51 - Nager (3 mois)

Coordination

- 52 - Equitation (3 mois)
- 53 - Faire du pain (2 ans)
- 54 - Maroquinerie (2 ans)
- 55 - Menuiserie (2 ans)
- 56 - Pêcher (1 an)
- 57 - Poterie (2 ans)
- 58 - Tailler les pierres (1 an)
- 59 - Tanner (2 ans)

Psychique

- 60 - Chirurgie (3 ans)
- 61 - Médecine des plantes (3 ans)
- 62 - Navigation (1 an)

Décision

- 63 - Attelages (6 mois)
- 64 - Premiers soins (3 mois)

Intelligence

- 65 - Astronomie (4 ans)
- 66 - Chasser (6 mois)
- 67 - Agriculture (2 ans)
- 68 - Connaissance des animaux (2 ans)
- 69 - Connaissance des créatures monstrueuses (3 ans)
- 70 - Connaissance des métaux (2 ans)
- 71 - Connaissance des plantes (2 ans)
- 72 - Faire de l'alcool (1 an)
- 73 - Poisons (2 ans)
- 74 - Science de la terre (3 ans)
- 75 - Surprendre (6 mois)

VIII - FOI

Intelligence

- 76 - Connaissances mythiques (3 ans)
- 77 - Traditions (3 ans)

Vous appartenez peut-être à une des classes sociales où il est de coutume que les enfants apprennent l'art de l'écriture.

Lire et écrire les hiéroglyphes vous est accessible si vous êtes issus des classes suivantes :

- **Artisans et artistes** : si le père est chef de corporation. Si votre père est architecte, c'est automatique car il est plus que logique qu'un architecte sache lire et écrire et qu'il mette son fils à l'école.

- **Indépendants** : il y a 50 % de chances que votre père ait les moyens financiers de payer vos études (30 % seulement pour un personnage féminin).

- **Fonctionnaires** : tout bon fonctionnaire satisfait de sa situation a pour désir de voir son fils prendre sa suite dans ses responsabilités ; aussi il le place, dès qu'il en a l'âge, chez un scribe ou dans une maison de vie afin qu'il apprenne à lire et écrire.

- **Militaires** (recrue d'élite, lieutenant, grand général, scribe). Le scribe a pour seule ambition de transmettre son art à son fils. Les recrues d'élite, lieutenants et grands généraux, désirent voir leur enfant lire et écrire, car il arrive parfois qu'elles-mêmes, étant entrées dans l'armée comme simple soldat, n'aient pas bénéficié de cet enseignement. Ainsi, leur progéniture ne connaîtra pas les mêmes difficultés pour parvenir au rang qu'elles occupent : le statut social du père privilégie le fils.

- **Prêtres** : quel que soit son poste et la hiérarchie qu'il occupe dans l'organisation sacerdotale, un prêtre place toujours son fils dans la maison de vie du temple où il exerce.

- **Nobles** : les fils des nobles ont non seulement le privilège d'apprendre à lire et à écrire, ils ont aussi la chance d'étudier cette science en compagnie des enfants du roi. Les liens ainsi créés entre le futur souverain et les enfants des nobles lui assurent l'amitié de ceux qui seront ses courtisans.

Les personnages des classes ci-dessus font en sorte que leurs filles puissent aussi apprendre à lire et à écrire. Si votre père fait partie d'une de ces classes, vous avez été placé dans une école où, de l'âge de 6 ans à celui de 10 ans, vous avez appris à lire et à écrire.

Si votre naissance fait que vous ayez accès à un métier de prêtre, la compétence est *Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés*. Elle dépend du don de Magie et non du don de Communication. Cette compétence sert non seulement à lire et écrire les hiéroglyphes, mais elle permet aussi d'en comprendre le sens magique (sacré).

Option : le fait de savoir Lire et écrire les hiéroglyphes réduit de moitié le temps d'apprentissage des compétences Traditions et Connaissances mythiques, l'apprentissage de l'écriture se faisant sur des textes sacrés et des contes populaires.

Esquive et Mains nues (personnage masculin uniquement)

Tous les enfants du monde aiment jouer et souvent cela se termine en bagarre. Les enfants égyptiens ne font pas exception à cette règle, mais avec l'âge de l'adolescence puis l'âge adulte, ce besoin de s'affronter devient plus sportif.

Comme vous avez pu le lire dans le livret de civilisation, les Egyptiens accordent une grande importance à l'hygiène et prennent soin de leur corps. Ils s'adonnent volontiers lorsqu'ils ont un moment de loisir au sport et surtout à la lutte. Le système économique et la vie se déroulant en fonction des crues du Nil, les Egyptiens ont de nombreux mois de liberté, quelques uns de ces mois sont consacrés à la corvée, les autres à la détente ou à l'étude.

Maîtrise d'une arme (personnage masculin uniquement)

Revêtant une forme différente de celle que nous connaissons en France, le service militaire est effectué par les Egyptiens jeunes, et moins jeunes...

Chaque année ils passent un temps au service de Pharaon. Les conscriptions ainsi levées servent à participer aux grands travaux d'intérêt général, mais sont aussi entraînées au maniement des armes. L'Egypte ne possède pas une armée permanente, il faut donc, en cas de conflit, disposer rapidement de soldats. Le fait d'avoir appris à manier une arme (avoir acquis la compétence), n'implique en aucun cas la possession par le personnage d'une arme de ce type. Les armes sont prêtées pour l'entraînement et remises seulement quand un conflit éclate et qu'une armée est levée.

Vous pouvez choisir cette arme parmi les suivantes : Epieu, épée, hache, masse, coutelas et poignard.

Nous faisons apparaître ici le coutelas et le poignard pour tenir compte du fait que certains conscrits ne se destinaient pas vraiment à une carrière militaire. Un personnage se destinant à la prêtrise sait pertinemment qu'il n'aura sûrement pas à affronter les champs de bataille. De plus étant d'un rang social pouvant assouplir son entraînement, il cherchera plus à développer son habileté au poignard plutôt qu'à l'épée.

Option : vous pouvez, si vous le désirez, déterminer aléatoirement l'arme étudiée pendant le service militaire.

Lancez un d10 :

1	Epée
2	Lance
3	Arc
4	Javelot
5	Epieu
6	Masse
7	Grand bouclier
8	Hache
9	Grand bouclier + 1 arme (relancez 1d8)
10	Deux armes (relancez 2 fois 1d8) ou si vous jouez à l'époque de la XVIII ^e dynastie : compétence Attelages + 1 arme

B . LES COMPETENCES OBLIGATOIRES

Ces compétences sont celles dont dépend votre occupation. Vous devez obligatoirement les acquérir, à raison d'un point d'apprentissage l'une. Vous aurez, dans ces compétences, un score comme défini en début de paragraphe (somme du don et de la caractéristique concernés). La durée d'apprentissage est normale.

C . LES COMPETENCES AUTORISEES

Votre apprentissage terminé et en pleine possession de votre occupation (compétences obligatoires), vous avez le loisir d'étudier dans d'autres domaines. Bien sûr, ces domaines dépendent en grande partie de votre milieu social. Vous pouvez acquérir ces compétences à raison d'un point d'apprentissage l'une. Vous obtiendrez dans cette compétence un score correspondant au total don + caractéristique concernés. La durée d'apprentissage est normale. Si vous n'avez pas fait l'apprentissage d'une de ces compétences vous avez tout de même un score égal au don concerné.

D . LES COMPETENCES PEU FREQUENTES

Certaines activités vous attirent, bien qu'elles soient peu pratiquées dans votre milieu social. L'Egypte ne connaît pas la différence sociale, tous les individus sont égaux en droit. Il n'est donc pas choquant qu'un noble ait des liens d'amitié avec un paysan ou un ouvrier, et s'il a envie d'apprendre à labourer, c'est son droit. Ceci justifie la possibilité que vous puissiez acquérir, sous certaines conditions, des compétences étrangères à votre milieu social.

Chaque compétences peu fréquente vous coûte un point d'apprentissage ; mais, comme vous n'avez pas été préparé à son étude, vous mettrez plus de temps à l'apprendre, soit un nombre de mois supplémentaires passés à étudier égal à 8 - *votre don intervenant dans la compétence*.

Si vous ne faites pas l'apprentissage de compétences de ce type, vous avez tout de même un score égal au don concerné - 2 (score minimum : 0).

E . COMPETENCES RAREMENT CONNUES

Ces compétences sont étrangères à votre milieu social et n'y sont que rarement pratiquées. Vous pouvez cependant les étudier à différents degrés.

Vous pouvez choisir :

- de dépenser un point d'apprentissage (durée normale d'apprentissage) pour une de ces compétences, vous la posséderez alors avec un score égal au don concerné.

- de dépenser 2 points d'apprentissage pour une de ces compétences (durée d'apprentissage doublée), vous la posséderez alors avec un score normal (caractéristique + don)

Si vous n'avez pas fait l'apprentissage de compétences rarement connues, votre score est nul dans ces compétences.

F . COMPETENCES "INTERDITES"

Ces compétences ne sont pas accessibles et ne le seront jamais aux personnages de la classe sociale dont vous êtes issu. Elles sont trop étrangères à votre éducation.

8 . SORTILEGES

Les sortilèges sont des "compétences magiques". La magie égyptienne est divisée en deux grands domaines.

La magie populaire

Issue des superstitions populaires, elle se transmet oralement et est pratiquée par tous. Chaque classe de personnage a accès à un certain nombre de ces sorts et peut donc les acquérir. De même que le plus simple paysan connaissait une incantation pour éloigner les crocodiles pendant que son troupeau traversait un marécage, ou un rituel pour éloigner les animaux nuisibles de sa demeure, votre personnage peut posséder un ou plusieurs sorts de magie populaire.

Ce type de magie est une forme corrompue de magie sacrée. A différentes époques les secrets des temples furent détournés et vinrent à la connaissance du peuple. Seules les incantations furent ainsi portées à la connaissance du commun, mais les rituels sacrés permettant de rendre effective cette magie furent préservés, et ne sont actuellement connus que des prêtres initiés. La façon dont les personnages peuvent utiliser la magie est décrite au chapitre 9, paragraphe : *La magie pratiquée par les non initiés*.

La magie sacrée

Seuls les prêtres connaissent la façon de rendre facilement la magie effective. L'enseignement a lieu dans le secret des temples.

La magie sacrée se divise en plusieurs voies ; nous retrouvons là le souci des égyptiens pour la hiérarchisation.

Tous les prêtres, quels que soient leurs temples, pratiquent la même magie, exceptés six temples qui, pour des raisons théologiques, ont développé une voie particulière réservée aux hauts initiés ou *Maître des Mystères*. Chaque temple possède donc différentes catégories de prêtres magiciens.

- Les initiés qui pratiquent de façon effective ce que nous avons appelé "*la magie populaire*". La différence entre eux et les non prêtres (non initiés) est qu'ils connaissent les rituels complets qui permettent de rendre ces sortilèges plus efficaces.

- Les scribes qui pratiquent la magie dite des "Neter medou" ce qui peut se traduire par "les mots des Dieux". Seuls les scribes des temples connaissent les rituels complets pour déclencher ces sortilèges. Les scribes de l'administration ou de l'armée pratiquent cette magie de la même façon que les non prêtres (non initiés).

- Les médecins qui pratiquent une magie curative, soit essentiellement des sorts de guérison et de soins. Les rituels et les incantations qu'ils utilisent ont été préservés et ne sont pas venus pas à la connaissance du peuple.

- Les devins qui pratiquent essentiellement la magie divinatoire. Leurs connaissances n'ont pas été divulguées.

- Les horologues qui pratiquent la magie astrologique. Ils ont surtout pour fonction de déterminer les jours fastes ou néfastes avant que soit entreprise une action ou célébrée une fête. Ils collaborent avec les architectes pour l'orientation à donner aux constructions sacrées ou profanes.

- Les Maîtres des Mystères (ou hauts initiés)

Dans toute l'Egypte, six temples, pour des raisons théologiques, ont développé une voie supplémentaire de magie.

Ce sont les temples de :

ATOUM-RE à Héliopolis
(réservé uniquement aux hommes)
THOT à Hermopolis
(réservé uniquement aux hommes)
PTAH à Memphis
(réservé uniquement aux hommes)
AMON à Thèbes
(mixte : hauts initiés hommes et femmes)
HATOR à Dendera
(réservé uniquement aux femmes)
ISIS à Philae
(réservé uniquement aux femmes)

Ces voies supplémentaires sont appelées "Ecoles". Outre son école qui lui est propre, chaque temple possède ses scribes, médecins, devins, horologues et initiés comme n'importe quel autre temple.

Notez enfin que les temples possédant des écoles de magie réservées aux femmes sont composés principalement d'hommes. Les déesses régissant ces temples ont jugé préférable que les hautes initiations soient transmises exclusivement à des prêtresses alors que les autres sortes de magie sont laissées aux hommes.

Les sortilèges diffèrent en complexité et en puissance : ils sont donc de difficulté variable. L'échelle des difficultés varie de 1 pour les sorts élémentaires à 10 pour les sorts les plus puissants.

En règle générale, un sortilège nécessite la dépense d'un nombre de points d'apprentissage égal à sa difficulté.

Exemple : le paysan Amenhotep décide d'apprendre le sort "Malédiction". Ce sortilège de difficulté 6 lui coûte six points d'apprentissage. □

Les six catégories de prêtres initiés à la magie (Initiés, Scribes, Médecins, Devins, Horologues, Maîtres des Mystères) sont avantageées. L'acquisition des sortilèges leur coûte en général moins de points d'apprentissage. Deux tableaux permettent de préciser cet avantage. Le premier donne, en fonction des catégories de prêtres et des types de magie, la colonne à laquelle il faut lire, dans le second tableau, le coût d'un sortilège en points d'apprentissage.

Avantages de classe	Type de magie					
	MP	Net	Dev	Hor	Med	Ecole
Non Initié	I	Non	Non	Non	Non	Non
Initié	III	Non	Non	Non	II	Non
Scribe	II	III	Non	Non	Non	Non
Médecin	II	Non	Non	Non	III	Non
Devin	II	Non	III	III	Non	Non
Horologue	III	Non	II	III	Non	Non
Maître	III	II	I	I	I	III

ABREVIATIONS :
MP (Magie populaire), Net (Neter Medou),
Dev (Magie divinatoire), Hor (Magie astrologique),
Med (Magie curative), Maître (Maître des Mystères).

Coût des sortilèges en points d'apprentissage

* Difficulté du sortilège

DS*	I	II	III
1	1	1	1
2	2	1	1
3	3	1	1
4	4	2	1
5	5	2	2
6	6	2	2
7	7	3	2
8	8	3	2
9	9	3	3
10	10	4	3



Option : les personnages non initiés, peuvent parfois connaître d'autres sortilèges que ceux qu'autorise leur classe. Ils peuvent tenir ce sortilège de magie populaire de leur grand-père maternel qui n'appartenait pas forcément à la même classe sociale que leur père (30% des cas). Le coût d'acquisition du sortilège est alors doublé.

Pour connaître son niveau de maîtrise dans chacun des sortilèges, il faut en avoir arrêté la liste définitivement.

Une fois votre choix terminé, nous verrons comment déterminer ces scores. Sachez d'ores et déjà, qu'en choisissant les sorts d'un domaine de magie dépendant d'un don où vous avez un bon niveau, vous augmentez vos chances d'avoir un bon score.

Le score du personnage dans un sortilège dépend de trois éléments : Pouvoir, Connaissance de la magie et difficulté du sort.

- le Pouvoir mesure le potentiel du personnage dans une voie particulière de la magie. Il existe donc onze scores différents de Pouvoirs, un pour chacune d'entre elles.

- la Connaissance de la magie exprime l'étendue du savoir acquis par le personnage grâce aux sortilèges qu'il maîtrise.

- la difficulté du sortilège : les sorts les plus difficiles sont, bien sûr, les plus durs à apprendre.

Il existe un Pouvoir par voie de magie. Il suffit de déterminer les Pouvoirs correspondants à vos sortilèges.

Les Pouvoirs

Voie de magie	Calcul du Pouvoir
Populaire*	Psychique + Magie + Foi
Neter Medou	Psychique + Magie + Communication
Divinatoire	Psychique + Magie + Perception
Astrologique	Psychique + Magie + Perception
Curatif	Psychique + Magie + Nature
Héliopolis	Psychique + 1/2 (Magie + Foi) + Nature
Hermopolis	Psychique + 1/2 (Magie + Foi) + Perception
Memphis	Psychique + 1/2 (Magie + Foi) + Communication
Thèbes	Psychique + 1/2 (Magie + Foi) + Perception
Dendera	Apparence + Magie + Artistique
Philae	Psychique + Magie + 1/2 (Artistique + Perception)

* Non initiés et initiés

La Connaissance de la magie est égale à la somme des difficultés des sortilèges connus, en comptant deux fois le sort de plus grande difficulté. Ce total est divisé par cinq et arrondi au plus proche.

Pour connaître le score dans chaque sort, on procède comme suit : on retranche trois fois la difficulté du sortilège à la somme de la Connaissance de la magie et du Pouvoir correspondant au domaine de magie du sort.

Remarque : bien que les sortilèges soient des compétences magiques, on considère que vous en avez fait l'apprentissage en même temps que vous apprenez vos autres compétences. Par conséquent, l'âge de votre personnage n'est pas augmenté par l'apprentissage de sortilèges avant le début du jeu.

9 . EQUIPEMENT

Il est important de déterminer l'équipement de votre personnage au début du jeu. En effet, la simple possession d'une arme, d'un outil, d'une corde, peut changer le cours d'une aventure.

L'équipement d'un nouveau personnage dépend en grande partie de sa classe sociale.

Ses possessions devront être fixées en accord avec le maître de jeu en se référant au manuel de civilisation et au chapitre intitulé *Les références*.

10 . HISTOIRE ET PSYCHOLOGIE

Les éléments dont vous disposez vous donnent déjà une idée précise de ce qu'est votre personnage. Construisez sur cette base, développez. Imaginez une biographie sommaire, son histoire jusqu'à la veille de sa première véritable aventure.

A-t-il une famille (parents, frères, sœurs, conjoint, enfants...) ?

Précisez son caractère, sa psychologie.

Est-il réservé ou volubile ? Sombre ou joyeux ? Optimiste ou pessimiste ? Franc ou tortueux ?

A vous de jouer !



MAGIE POPULAIRE

Famille de la malédiction

- 1. Silence du désert (1)
- 2. Donner soif (1)
- 3. Langage confus (2)
- 4. Ivresse (2)
- 5. Sommeil magique (2)
- 6. Malédiction (6)
- 7. Amulette de malédiction (7)

Famille de la guerre

- 8. Cri de reconnaissance (1)
- 9. Déclaration de guerre (1)
- 10. Exhortation (2)
- 11. Fureur guerrière (3)
- 12. Hurlement (5)

Famille des animaux

- 13. Chasser les oiseaux des champs (1)
- 14. Ecartier les crocodiles du Nil (1)
- 15. Ecartier les cobras (1)
- 16. Ecartier les vipères (1)
- 17. Ecartier les scorpions (1)

Famille des végétaux

- 18. Parler avec les végétaux (1)
- 19. Nuage de pollen (1)

Famille de la terre

- 20. Faire parler les pierres (1)
- 21. Déplacer les pierres (3)
- 22. Ronde des pierres (4)
- 23. Se mêler à la terre (7)

Famille de l'air

- 24. Tourbillon de sable (1)
- 25. Ecouter le message du silence (2)
- 26. Message du vent (2)

Famille du feu

- 27. Fumées (1)
- 28. Pétarades (1)
- 29. Eteindre le feu (2)

Famille de l'eau

- 30. Trouver de l'eau (3)

Famille des artisans

- 31. Foyer (1)
- 32. Grande cadence (3)
- 33. Outils exceptionnels (4)
- 34. Objets exceptionnels (5)
- 35. Objet minéral (6)

Famille des contes

- 36. Rire (1)
- 37. Pleurs (2)
- 38. Louanges (3)
- 39. Satire (4)
- 40. Légende (4)

Famille de la souplesse

- 41. Rapide comme le vent (1)
- 42. Bondir (2)

Famille de l'architecture

- 43. Fermeture (1)
- 44. Ouverture (2)

Famille de la protection

- 45. Résister au sommeil (1)
- 46. Combattre la peur (1)
- 47. Cercle de protection contre les animaux (2)
- 48. Reconnaître une illusion d'animal (1)
- 49. Résister à un sortilège (2)
- 50. Résister à une magie (4)
- 51. Dissiper la magie (5)
- 52. Découvrir les charmes (6)

NETER MEDOU

(Magie des scribes des temples)

Famille des écritures

- 53. Message indéchiffrable (1)
- 54. Déchiffrer (1)
- 55. Ecriture cachée (1)
- 56. Révéler l'écriture (2)
- 57. Message retardé (3)
- 58. Effacer (4)
- 59. Ecrire un sortilège (4)

MAGIE DIVINATOIRE

Famille de la vision

- 60. Augure (1)
- 61. Illumination (1)
- 62. Clairvoyance (2)
- 63. Visions (3)
- 64. Divination (5)
- 65. Temps immobile (8)

Famille du rêve

- 66. Rêve (2)
- 67. Projection dans les rêves (2)
- 68. Interprétation des rêves (3)
- 69. Mauvais rêve (4)
- 70. Rêve prémonitoire (5)
- 71. Rêve symbolique (6)

Liste des sortilèges

MAGIE ASTROLOGIQUE

Famille de la prophétie

- 72. Lire les étoiles (2)
- 73. Horoscope (3)
- 74. Prophétie (4)
- 75. Oracle (6)
- 76. Voyage vers le futur (10)

MAGIE CURATIVE

Famille des soins

- 77. Lucidité (1)
- 78. Donner des forces (1)
- 79. Sommeil réparateur (2)
- 80. Ranimer (2)
- 81. Observation des plaies (2)
- 82. Redonner des forces (3)
- 83. Rendre la mémoire (3)
- 84. Transfert (3)
- 85. Guérir la maladie (4)
- 86. Guérir la stérilité (4)
- 87. Sortir du coma (4)
- 88. Protéger des maladies (5)
- 89. Guérir les empoisonnements (5)
- 90. Rajeunir (6)
- 91. Guérir les blessures (7)

ECOLE DE MEMPHIS

Famille de l'illusion

- 92. Pierre (1)
- 93. Plante (1)
- 94. Feux (2)
- 95. Animal (2)
- 96. Monstre (3)
- 97. Personne (3)
- 98. Illusions (6)
- 99. Territoire d'invisibilité (8)
- 100. Sortilège (8)

Famille de l'apparence

- 101. Ombre (1)
- 102. Apparence d'arbre (2)
- 103. Apparence d'animal (2)
- 104. Apparence de pierre (2)
- 105. Apparence de créature monstrueuse (3)
- 106. Apparence d'une personne (4)
- 107. Invisibilité (8)

Famille de l'altération

- 108. Egarement (2)
- 109. Pluie de pierres (4)
- 110. Pluie de feu (4)
- 111. Mot de commandement (5)
- 112. Magie rémanente (6)

Famille de la protection

- 113. Exorcisme (2)
- 114. Cercle de protection (2)
- 115. Cercle d'emprisonnement (3)
- 116. Découvrir les illusions (6)

ECOLE D'HELIOPOLIS

Famille de l'air

- 117. Souffle d'air (1)
- 118. Voyager dans les airs (3)

Famille de l'altération

- 119. Obscurité (5)

Famille de la terre

- 120. Créature de pierre (5)
- 121. Animer une statue (4)
- 122. Libérer l'énergie des pierres (5)
- 123. Tremblement de terre (5)

Famille de l'eau

- 124. Marcher sur l'eau (3)
- 125. Source (5)
- 126. Contrôler l'eau (6)
- 127. Transformer l'eau en terre (6)
- 128. Transformer l'eau en pierre (7)
- 129. Transformer l'eau en végétal (7)
- 130. Transformer l'eau en animal (8)
- 131. Transformer l'eau en feu (8)

Famille du feu

- 132. Traverser les feux (3)
- 133. Eclair de feu (5)
- 134. Contrôler les flammes (6)

Famille de la protection

- 135. Exorcisme (2)
- 136. Cercle de protection (2)
- 137. Cercle d'emprisonnement (3)

ECOLE D'HERMOPOLIS

Famille de l'esprit

- 138. Peur (1)
- 139. Suggérer (3)
- 140. Cauchemar (4)
- 141. Paralyser (4)
- 142. Prison immatérielle (6)
- 143. Lire les pensées (6)
- 144. Voyage astral (8)
- 145. Voyage dans le passé (9)
- 146. Voyage dans l'avenir (10)

Famille de la matière

- 147. Lévitation (2)
- 148. Télékinésie (5)
- 149. Libérer l'énergie des objets par la pensée (6)

Famille de la protection

- 150. Exorcisme (2)
- 151. Cercle de protection (2)
- 152. Cercle d'emprisonnement (3)

ECOLE DE THEBES

Famille de l'esprit

- 153. Hypnotiser (1)
- 154. Songe (2)
- 155. Suggérer (3)
- 156. Effacer les souvenirs (3)
- 157. Endormir (3)

Famille des animaux

- 158. Parler avec les animaux (1)

Famille de l'altération

- 159. Brouillard surnaturel (4)
- 160. Enchanter un objet (7)
- 161. Arrêter le temps (8)

Famille de protection

- 162. Exorcisme (2)
- 163. Cercle de protection (2)
- 164. Cercle d'emprisonnement (3)

ECOLE DE DENDERNA

Famille de l'émotion

- 165. Amitié (2)
- 166. Mettre l'amour dans le cœur d'un homme (2)
- 167. Enlever l'amour d'un cœur (3)
- 168. Rendre amoureux (3)
- 169. Donner l'oubli (3)
- 170. Fuite du temps (3)
- 171. Langueur (3)
- 172. Embellir son apparence (4)
- 173. Désir (4)
- 174. Envoûter (6)

Famille des animaux

- 175. Envoûter les animaux (3)

Famille des soins

- 176. Affaiblir (3)
- 177. Revigorer (3)
- 178. Jeunesse d'Hator (6)

Famille de la terre

- 179. Libérer l'énergie des pierres (5)

Famille de la protection

- 180. Exorcisme (2)
- 181. Cercle de protection (2)
- 182. Cercle d'emprisonnement (3)

ECOLE DE PHILAE

Famille de la conjuration

- 183. Communiquer avec les morts (1)
- 184. Questionner les morts (2)
- 185. Faire parler les statues (2)
- 186. Conjurer les morts (3)
- 187. Conjurer un démon (3)
- 188. Conjurer un esprit (3)
- 189. Utiliser les morts (4)
- 190. Animer un cadavre (4)
- 191. Soumettre les morts (5)
- 192. Posséder les morts (8)

Famille des soins

- 193. Soigner la morsure des serpents (3)
- 194. Soigner la piqûre des scorpions (3)

Famille des animaux

- 195. Envoûter les serpents (3)
- 196. Envoûter les scorpions (3)

Famille de la mort

- 197. Lamentations (3)
- 198. Obscurcissement (5)
- 199. Refrain de mort (9)

Famille de l'apparence

- 200. Apparence d'animal (2)
- 201. Apparence d'une personne (4)

Famille de la protection

- 202. Exorcisme (2)
- 203. Cercle de protection (2)
- 204. Cercle d'emprisonnement (3)



4 . LES CLASSES

Les classes dans l'Egypte ancienne sont très compartimentées ; il est difficile de changer de statut. Les charges de la plus humble à la plus haute se transmettent de façon héréditaire. Les artisans égyptiens étaient réputés pour la qualité de leur production. Cette qualité venait d'un travail incessant et d'une recherche constante de la beauté. Chacun avait, en dehors des procédés traditionnels, des secrets de fabrication qui se transmettaient de père en fils. Ceci est pour la réalité historique, nous avons essayé de faire ressentir cette façon de penser dans les possibilités de professions pour les personnages, mais de façon moins rigoureuse que dans la réalité historique.

Dans un premier temps, nous allons envisager le cas des personnages masculins. Pour les personnages féminins, se reporter en fin de chapitre.

A) PERSONNAGES MASCULINS

Les fils de certaines classes sociales ont la chance d'être placés dans les maisons de vie des temples pour apprendre à lire et à écrire.

Ils entrent à l'école à l'âge de 6 ans et en sortent à l'âge de 10 ans pour être mis en apprentissage. Dans presque tous les cas, l'enfant est placé en apprentissage dans le même type d'activité que son père. Nous proposons, chaque fois que cela est envisageable, la possibilité d'exercer une autre profession.

Après avoir déterminé le métier de votre père (*chap. 3*), il vous suffit de vous reporter au paragraphe correspondant à ce métier pour savoir les différentes occupations qui vous sont accessibles.

PERSONNAGE NE SUIVANT PAS LE METIER DU PERE

Si vous choisissez un métier différent de celui de votre père, vous êtes soumis à certaines contraintes et certains malus.

Vous ne pourrez entrer dans une nouvelle profession qu'à l'âge de 14 ans. En attendant, vous étudierez l'art de votre père. Il vous faut donc suivre un apprentissage d'environ quatre années en choisissant des compétences obligatoires ou autorisées du métier paternel.

Puis il vous sera possible de commencer votre apprentissage dans le métier que vous aurez choisi. Souvenez vous que l'égyptien est traditionaliste, votre personnage aura plus de difficulté à s'imprégner de l'esprit du nouveau métier, il mettra donc plus de temps à apprendre les compétences de cette carrière.

Pour chaque compétence obligatoire ou autorisée de la classe choisie, cette difficulté se traduit par l'allongement de la durée d'apprentissage d'un nombre de mois égal à 8 - *le score dans le don dont dépend la compétence*. Si vous ne faites pas l'apprentissage d'une compétence autorisée de la nouvelle classe, votre score sera égal au don dont dépend la compétence moins un malus de 2 (score minimum : 0). Les compétences peu fréquentes et rarement connues ne vous sont pas accessibles.

Quand aux sortilèges autorisés, ils seront ceux de votre milieu d'origine. Si vous connaissez des sortilèges, c'est que votre père vous les a appris, il n'a donc pu vous enseigner que ceux de son métier.

En résumé :

De 10 à 14 ans

Acquisition des compétences du métier du père, au choix dans les compétences obligatoires et autorisées.

Total maximum de ces études : 4 ans.

Sortilèges autorisés :

Uniquement ceux du métier du père et non ceux de la nouvelle profession.

A partir de 14 ans

Acquisition des compétences obligatoires et de compétences autorisées du nouveau métier avec un handicap (8 - don du personnage) qui donne le nombre de mois supplémentaires nécessaires à l'apprentissage de la compétence. Score d'une compétence autorisée non acquise : don - 2 (minimum : 0).

Compétences peu fréquentes et rarement connues du nouveau métier non accessibles.

DESCRIPTION DES CLASSES :

Vous avez déterminé le métier de votre père (*chap. 3*). Vous trouverez dans ce chapitre la tâche qu'il accomplissait et ce qu'était son mode de vie, les diverses occupations qui sont ouvertes à votre personnage et leur description présentée de la manière suivante :

- Généralités sur la corporation ou l'occupation.
- Statut social auquel vous avez droit.
- Autres métiers accessibles.
- Compétences obligatoires : ce sont les compétences que vous devez obligatoirement acquérir pour exercer cette occupation.
- Compétences autorisées : ce sont les compétences que vous pouvez acquérir en supplément des compétences obligatoires.

- **Compétences peu fréquentes** : ce sont les compétences que vous pouvez acquérir en supplément des compétences obligatoires mais avec un malus de temps d'apprentissage. En effet, ces compétences ne sont pas courantes dans le milieu social d'où vous êtes issus, donc il vous faudra plus de temps pour les apprendre. Le malus est de 8 - votre score dans le don entrant en jeu dans la compétence. Si vous ne faites pas l'acquisition de la compétence, votre score y sera égal au don - 2 (minimum : 0).

- **Compétences rarement connues** : leur acquisition est difficile, car elles sont relativement étrangères à votre milieu social. Normalement votre score est nul. Si vous dépensez un point d'apprentissage, votre score devient égal au don concerné. En utilisant un second point d'apprentissage (et en doublant la durée), vous obtiendrez un score normal (don + caractéristique).

- **Compétences interdites** : elles ne sont pas accessibles aux personnages de votre milieu.

- **Sortilèges autorisés** : ce sont les sortilèges que vous avez le droit d'acquérir.

01 - 10 : PAYSANS

Dans l'antiquité comme de nos jours, l'Egypte doit sa richesse au labeur du fellah. Les conditions de vie et les méthodes de travail ont peu changées depuis l'antiquité. On retrouve même actuellement le type physique de l'ancien paysan : svelte et racé, au caractère insouciant et gai, aimant la terre et heureux de vivre malgré les difficultés de la vie. Qu'il travaille les **terre royales** (01 à 30) ou celles d'un temple (31 à 60), le paysan possède sa maison, certes modeste. Il ne peut la vendre mais peut la transmettre à ses enfants qui prendront sa place. Il trouve toujours un lopin de terre où il cultive divers légumes pour améliorer son quotidien, ainsi que quelques oies qu'il élève pour les manger les jours de fête. A ses heures de loisir, il pose des pièges pour attraper quelques oiseaux ou des nasses pour se procurer du poisson. Ces quelques ressources ajoutées aux salaires en nature (grain pour son pain, bière et en des occasions exceptionnelles vin) lui assurent en période de bien être un certain confort. L'échange de ses légumes ou d'une ou deux volailles lui permet d'avoir le superflu. S'il n'est pas riche, le paysan mange à sa faim, peut se fournir quelques objets agréables et il n'est pas vraiment malheureux. Son aisance est malheureusement précaire : que la crue du Nil ne se fasse pas, qu'un fonctionnaire profite de la faiblesse de l'administration royale et voilà les jours durs de famine et de manque.

Employé particulier (61 à 85), sa condition dépend en grande partie de la générosité et de l'intégrité de son employeur. Le paysan égyptien est libre et n'est pas assujetti au servage, un bon serviteur aura un bon maître, un mauvais serviteur risquera de s'exposer à la bastonnade et d'être sans emploi.

Le paysan possédant le droit d'exploitation de terres à titre personnel (86 à 00) est de loin le plus aisé et le plus vulnérable. Chaque année les scribes viennent vérifier les bornes de son champ et évaluer la récolte à venir ; ils reviendront après la moisson prendre la part de l'état laissant au paysan un peu plus qu'il ne lui est nécessaire pour vivre lui et sa famille. Il peut également élever s'il le désire un peu de bétail et de volaille. Ce paysan ne vit pas toujours sur les lieux de son travail, il possède souvent une petite maison en ville qu'il quitte le matin de bonne heure emmenant avec lui son repas de midi, et il ne rentre que le soir chez lui. La famille peu même parfois se permettre d'avoir une servante qui aide la maîtresse de maison à la cuisine et aux tâches ménagères.

Statut social :

Paysan sur les terres royales : 1

Paysan sur le domaine d'un temple : 1

Paysan sur les terres d'un particulier : 1

Paysan sur des terres lui appartenant : 2

Autres métiers possibles :

Briquetier, boulanger, brasseur, vigneron
(voir ouvriers)

Compétences obligatoires

68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Courroie ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 42-Orientation ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 48-Piéger les animaux ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 50-Escalade ; 75-Surprendre ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les

hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts sur les Animaux et les Végétaux

11-20 : OUVRIERS

Les plus grosses tâches à accomplir pour la gloire du roi ou celle des dieux demandaient une main d'œuvre considérable. L'aménagement des canaux et des digues, la construction des pyramides et des temples demandaient un nombre impressionnant d'ouvriers, les prisonniers étrangers et les prisonniers de droit commun en fournissant une bonne partie, le reste étant fourni par la levée de conscription. L'état prenait en charge l'entretien des hommes faisant l'objet de la réquisition. L'Egypte a très tôt connue la spécialisation. Elle n'assurait pas aux travailleurs l'indépendance. Ils faisaient partie de la **domesticité des maisons nobles** (71-85) ou bien travaillaient pour la **maison de Pharaon** (01 à 35) ou les temples (36 à 70). Comme le paysan, ils étaient rémunérés en nature ayant le gîte et le couvert. Cependant les hommes ainsi employés pouvaient passer une partie de leur temps à travailler pour leur compte, d'autre même parvenait à acquérir leur indépendance (86-00). Seul les employés de manufacture d'état ne pouvaient se prévaloir d'un tel avantage.

Employés d'état : briquetier, vigneron, pêcheur

Les employés d'état n'étaient pas à plaindre, ils étaient bien traités et recevaient souvent des gratifications. Il est à noter que la première manifestation collective d'un mécontentement ouvrier date de l'époque pharaonique. En effet, si les salaires tardaient trop à être distribués ou n'étaient pas suffisants, les ouvriers se mettaient en grève. Reprenant le travail dès que leur salaire leur était versé. Il va sans dire que pour éviter de telles manifestations, les employés des manufactures d'état étaient bien traités.

Statut social :

Employé d'une manufacture d'état : 2
Employé au palais du roi : 1
Employé dans un temple : 1
Employé par un noble : 1
Propriétaire d'une échoppe : 2

Autres métiers autorisés :

N'importe lequel dans la catégorie des *ouvriers*. Certaines origines permettent d'accéder à des métiers d'*artistes* ou d'*artisans*.

Briquetier (01 à 10) :

Autres métiers autorisés :

Potier, céramiste (*voir artistes et artisans*).

Compétence obligatoire

67-Agriculture

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 37-Evaluer ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts sur la Terre et de l'Air

Boucher (11 à 15) :

Compétences obligatoires

1-Coutelas ; 71-Connaissance des plantes ; 77-Traditions

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Boulanger (16 à 25) :

Compétences obligatoires

53-Faire du pain ; 71-Connaissance des plantes

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 37-Evaluer ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Tanneur (26 à 30) :

Compétences obligatoires

59-Tanner ; 54-Maroquinerie

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser ; 68-Connaissance des animaux

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air



Cordonnier (31 à 39) :

Compétence obligatoire

54-Maroquinerie

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser ; 68-Connaissance des animaux

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Constructeur de bateaux (40 à 46) :

Compétences obligatoires

45-Construire des bateaux ; 51-Nager ; 62-Navigation

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser ; 68-Connaissance des animaux



Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Brasseur (47 à 56) :

Compétences obligatoires

71-Connaissance des plantes ; 72-Faire de l'alcool

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Tisserand (57 à 66) :

Compétence obligatoire

49-Tisser

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Carrier (67 à 71) :

Autre métier autorisé :

Sculpeur (*voir artistes et artisans*)

Compétences obligatoires

58-Tailler les pierres ; 74-Science de la terre

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Vigneron (72 à 81) :

Compétences obligatoires

71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 72-Faire de l'alcool

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Maçon (82 à 85) :

Autre métier autorisé :

Peintre (*voir artistes et artisans*)

Compétences obligatoires

17-Dessin ; 44-Architecture ; 74-Science de la terre

Compétences autorisées

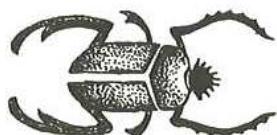
11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation



tion ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Forgeron (86 à 90) :

Compétences obligatoires

46-Fabriquer des armes ; 70-Connaissance des métaux

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Pêcheur (91 à 00) :

Compétences obligatoires

51-Nager ; 56-Pêcher ; 68-Connaissance des animaux

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 14-Poignard ; 25-Comique ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 64-Premiers soins ; 66-Chasser

Compétences peu fréquentes

23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 33-Marchandages ; 31-Se renseigner ; 42-Orientation ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 13-Javelot ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Soritlèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

21-35 : ARTISANS et ARTISTES

Tout comme les ouvriers, ils sont avant tout les employés des temples ou des domaines royaux. Leur salaire leur est versé en nature et ils bénéficient de l'avantage de pouvoir augmenter leur revenu en travaillant, en dehors de leur activité officielle, pour des particuliers. Ils sont parfois regroupés en villages et organisés alors en communautés, où possèdent leur maison en ville. Il peut sembler curieux de voir un charpentier considéré comme appartenant à la même catégorie qu'un peintre ou un joaillier. Pour l'Egyptien, il n'y a qu'un seul et même mot pour désigner l'artisan et l'artiste, tout deux sont chargés de créer *les belles choses qui réjouissent le cœur*.

Si votre père est **chef de corporation (00)**, cela ne vous donne pas le même titre mais augmente le choix des carrières possibles pour votre personnage. Vous pouvez :

- prendre n'importe quel métier *d'artiste ou d'artisan* qui vous plaît, y compris celui d'architecte (bonus d'apprentissage : + 2)

- recrue d'élite (*militaires*, bonus d'apprentissage : + 1)

- scribe, médecin, ou horologue (*prêtres*, bonus d'apprentissage : + 1)

Après avoir appris à lire et à écrire, vous entrerez dans la voie choisie à l'âge de 10 ans.

Statut social :

Architecte : 4

Employé dans les ateliers du Roi : 3

Employé dans les ateliers d'un temple : 3

Chef de corporation : 5

Autres métiers :

N'importe quel autre métier de la catégorie *d'artisan et d'artiste*, sauf architecte qui n'est accessible que si votre père est lui-même architecte ou chef de corporation. Vous pouvez entrer dans l'armée en tant que soldat (*militaires*).

Potier (01-10)

Compétences obligatoires

57-Poterie ; 67-Agriculture

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Charpentier (11-20)

Compétences obligatoires

17-Dessin ; 55-Menuiserie

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 44-Architecture ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Orfèvre (21-31)

Compétences obligatoires

18-Orfèvrerie ; 70-Connaissance des métaux

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 37-

Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 31-Se renseigner ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Sculpteur (31-40)

Compétences obligatoires

20-Sculpture ; 58-Tailler les pierres ; 74-Science de la terre ; 77-Traditions

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 76-Connaissances mythiques

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 44-Architecture ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ;

49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Ebéniste (41-51)

Compétences obligatoires

20-Sculpture ; 55-Menuiserie

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Peintre (51-60)

Compétences obligatoires

17-Dessin ; 74-Science de la terre ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 34-Acrobaties ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Architecte (61-70)

Compétences obligatoires

17-Dessin ; 20-Sculpture ; 44-Architecture ; 55-Menuiserie

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions



Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons ; 65-Astronomie

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 60-Chirurgie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Céramiste (71-80)

Compétences obligatoires

19-Science des émaux ; 67-Agriculture

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de

guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

Emailleur (81-90)

Compétences obligatoires

19-Science des émaux ; 74-Science de la terre ; 71-Connaissance des plantes

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air



Joaillier (91-00)

Compétences obligatoires

17-Dessin ; 70-Connaissance des métaux

Compétences autorisées

11-Bois de jet ; 23-Chant ; 22-Poésie ; 18-Orfèvrerie ; 26-Convaincre ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 58-Tailler les pierres ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 64-Premiers soins ; 56-Pêcher ; 66-Chasser

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 24-Danse ; 21-Musique ; 20-Sculpture ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 32-Eloquence ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la Terre et de l'Air

36-50 : INDEPENDANTS

Nous avons regroupés sous cette affectation différents métiers qui n'étaient pas liés directement aux besoins de l'état. Si vous êtes issus d'un père exerçant ce métier, vous avez 50 % de chances d'avoir appris à lire et à écrire. Si vous désirez poursuivre la carrière de votre père, vous le pourrez sans difficulté majeure, cependant, il vous faudra tenir compte pour le métier de marchand et de cabaretier que bien que vous possédiez les compétences nécessaires à l'exercice du métier, vous êtes en début de carrière donc l'aide et l'apprenti de votre père.

Pour ce qui est du marchand, il est peu de choses à dire si ce n'est que son commerce est basé uniquement sur le troc. L'Egypte ne connaissait pas l'usage la monnaie, seul était pratiqué le troc. Les musiciens, les danseurs et les chanteurs se louaient pour une soirée et

étaient appelés également dans les temples pour certaines cérémonies. Ils étaient rarement employés à titre fixe, excepté pour les danseuses, musiciennes et chanteuses qui étaient souvent issues des familles nobles.

Statut social : 4

Autres métiers autorisés :

Paysan , n'importe quel métier *d'ouvrier, d'artisans et artistes, soldat (militaire).*

Si vous savez lire et écrire, vous pouvez être architecte, recrue d'élite (*militaire*), scribe (*fonctionnaire, militaire ou prêtre*), ou médecin (*prêtre*).

Marchand (01-20)

Compétences obligatoires

33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 42-Orientation

Compétences autorisées

23-Chant ; 22-Poésie ; 25-Comique ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes

Compétences peu fréquentes

24-Danse ; 21-Musique ; 27-Légendes ; 36-Manipuler ; 50-Escalade ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 64-Premiers soins ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

1-Lier les langues ; 2-Donner soif ; 3-Langage confus ; 6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection



Cabaretier (21-40)

Compétences obligatoires

26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 31-Se renseigner ;
72-Faire de l'alcool

Compétences autorisées

23-Chant ; 24-Danse ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 25-Comique ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences peu fréquentes

27-Légendes ; 42-Orientation ; 50-Escalade ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 64-Premiers soins ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ;
52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

2-Donner soif ; 3-Langage confus ; 4-Ivresse ; 6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; 27-trouver de l'eau, sorts de Protection

Danseur (41-60)

Autres métiers autorisés :

En plus des autres métiers proposés pour les professions indépendantes, vous pouvez choisir d'être chanteur ou musicien.

Compétences obligatoires

24-Danse ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 77-Traditions

Compétences autorisées

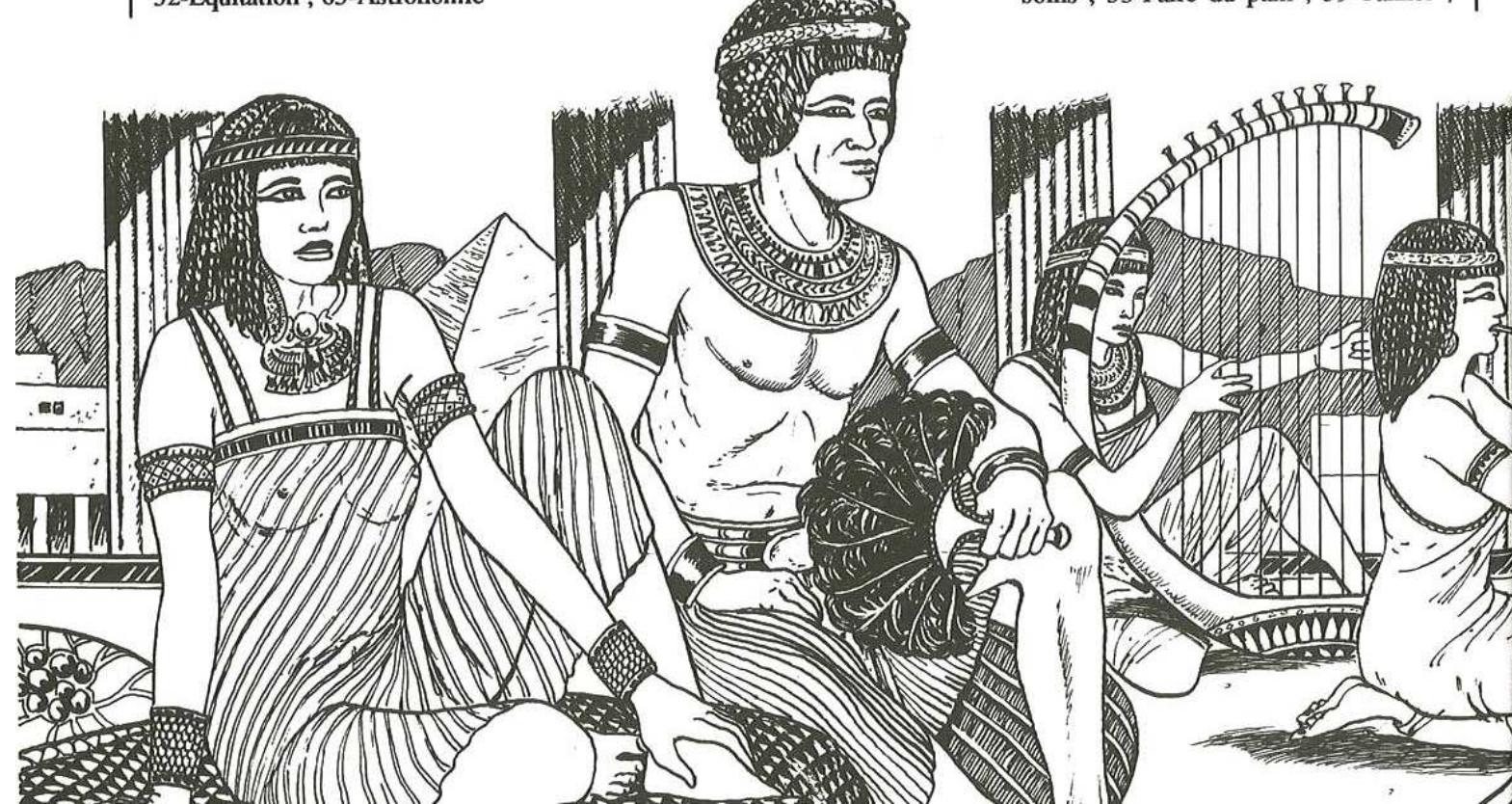
23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 25-Comique ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 38-Imiter ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 76-Connaissances mythiques

Compétences peu fréquentes

27-Légendes ; 36-Manipuler ; 42-Orientation ; 50-Escalade ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 37-Evaluer ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 64-Premiers soins ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ;



54-Maroquinier ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts concernant les Contes, sorts de Protection

Chanteur (61-80)

Autres métiers autorisés :

En plus des autres métiers proposés pour les professions indépendantes, vous pouvez choisir d'être musicien ou danseur.

Compétences obligatoires

23-Chant ; 21-Musique ; 25-Comique ; 38-Imiter

Compétences autorisées

22-Poésie ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

24-Danse ; 27-Légendes ; 36-Manipuler ; 42-Orientation ; 50-Escalade ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des



lois ; 37-Evaluer ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 64-Premiers soins ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; Sorts concernant les Contes, sorts de Protection

Musicien (81-00)

Autres métiers autorisés :

En plus des autres métiers proposés pour les professions indépendantes, vous pouvez choisir d'être chanteur ou danseur.

Compétences obligatoires

23-Chant ; 21-Musique

Compétences autorisées

24-Danse ; 22-Poésie ; 25-Comique ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 38-Imiter ; 38-Imiter ; 35-Agilité ; 41-Mémoriser ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 51-Nager ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

27-Légendes ; 36-Manipuler ; 42-Orientation ; 50-Escalade ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 37-Evaluer ; 34-Acrobaties ; 43-Philosophie ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 64-Premiers soins ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; Sorts concernant les Contes, sorts de Protection

51-65 : FONCTIONNAIRES

Dans un pays aussi étatisé que l'Egypte, le fonctionnariat est très développé. Si vous êtes originaire de ce milieu, vous aurez un large choix pour votre métier.

En premier, notez qu'à l'âge de 6 ans, vous êtes placé dans une maison de vie pour apprendre à lire et à écrire. Puis à dix ans, vous commencez votre apprentissage dans la voie que vous avez choisi

Vous possédez donc déjà la compétence *Lire et écrire*. Par conséquent, vous pouvez apprendre n'importe quel métier *d'artiste ou d'artisan*, entrer dans l'armée en tant que recrue d'élite (*militaire*) ou dans le clergé comme scribe, médecin ou horologue (*prêtre*). Pour ces métiers, voir le chapitre qui leur sont consacrés.

Nous vous donnons ici quelques titres portés par les fonctionnaires :

Administration fiscale (01-25) :

Chef du double grenier
Chef du bureau de ce que donne les hommes
Scribe du trésor

Administration judiciaire (26-50) :

Préposé aux querelles
Grand de la maison des trente

Administration du palais (51-75) :

Chef de tous les travaux du roi
Chef de la maison des armées
Chef des chambres de la parure du roi
Chancelier du roi

Administration provinciale (76-00) :

Préposé au creusement des canaux
Gouverneur de province
Chef du bureau de recensement
Chef du bureau de recensement des bestiaux
Grand Ouartou des citoyens (maire d'un village)

L'agriculture a son ministre et ses aides.

Chef des deux moitiés des terres
(dans le sens des terres cultivables)
Chef des champs
Scribe des champs

Toute administration sans secrétaire n'est rien, l'Egypte a les siens : les scribes. Omniprésents qu'il s'agisse d'affaire de justice, de fiscalité, de l'organisation du palais, de religion, le scribe est fier de sa condition. Le terme égyptien pour nommer les scribes se traduit littéralement par "chef des secrets", même pour la plus humble des fonctions. Ainsi trouvons nous un chef des secrets de la toilette du roi, scribe préposé à tenir à jour le compte des vêtements du roi et responsable des magasins où l'on garde en réserve les fournitures nécessaires à la toilette du roi.

Voici quelques exemples de titre de scribe :

Chef des secrets des missions secrètes : scribe écrivant les ordres pour les fonctionnaires investis d'une mission pour le roi.

Chef des secrets de tous les ordres du roi : écrivait toute les décisions prises par le roi et ses ministres pour l'administration du pays.

Chef des secrets des six grandes maisons : prenait note des décisions de justice.

Chef des secrets du palais : semblable à un chambellan.

Chef des secrets des paroles divines : scribe personnel de pharaon.

Pour de plus amples informations, reportez-vous au livret de civilisation. Vous vous rendrez rapidement compte que les fonctionnaires ne peuvent intervenir en tant que personnages. Il vous faudra donc choisir une occupation différente de celle de votre père. Vous pouvez le faire sans contrainte et sans malus. Considérez pour la crédibilité de votre personnage que vous avez choisi un autre métier car votre frère est là pour reprendre la charge de votre père, ou bien menez votre personnage en aventure pendant quelques années puis au décès de votre père prenez sa charge. Votre personnage ne partira plus en aventure mais son fils le pourra... Signalons au maître de jeu que les changements de souverains entraînaient parfois des changements de fonctionnaires tout comme les changements de dynastie qui eux entraînaient à 90 % des bouleversements dans le personnel administratif.

Vous pouvez cependant choisir la fonction de scribe dans l'administration qui emploie votre père.

Statut social : 5

Scribe

Compétences obligatoires

22-Poésie ; 17-Dessin ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 70-Connaissance des métaux

Compétences peu fréquentes

24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 51-Nager ; 64-Premiers soins

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 42-Orientation ; 40-Jeu ; 39-Sens ; 44-Architecture ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Constructeur des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 67-Agriculture ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons ; 65-Astronomie

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 60-Chirurgie ; 63-Attelages ; 52-Equitation

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Scribe : Neter Medou, sorts de Protection

66-75 : MILITAIRES

Comme nous l'avons vu précédemment, l'Egypte n'a pas d'armée permanente très importante. Il y a cependant une armée de métier composée de soldats remplissant surtout la fonction de policier et de recrues d'élite qui constituent la garde personnelle du roi, ou assurent le rôle d'ambassadeur. Lieutenant, Grand général sont des titres que peuvent porter vos pères, ils vous donnent un statut social et vous permettent un plus grand choix d'occupations. Dans ce cas, vous devez apprendre des compétences obligatoires ou autorisées de simple soldat de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers un des métiers proposés sans contrainte ni malus.

Si votre père est simple soldat, vous pourrez selon vos mérites passer au grade de chef d'une section de l'armée, puis lieutenant, et peut être même Grand général. Cela est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Père scribe :

Les scribes de l'armée se chargent de l'administration de l'armée, comptabilité des armes et fournitures diverses, répartition des salaires,... Leurs fils ont différents choix.

Statut social :

Soldat : 3
Recrue d'élite : 4
Lieutenant : 5
Grand général : 6
Scribe : 5



Soldat (01-50)

Autres métiers autorisés :

Paysan, ouvrier, artisan ou artiste (excepté architecte).

Compétences obligatoires

2-Epée ; 4-Lance ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 35-Agilité ; 39-Sens ; 50-Escalade ; 75-Surprendre

Compétences autorisées

1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 42-Orientation ; 63-Attelages ; 64-Premiers soins ; 52-Equitation ; 66-Chasser ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes ; 76-Connaissances mythiques

Compétences peu fréquentes

15-Art de la guerre ; 23-Chant ; 25-Comique ; 27-Légendes ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

24-Danse ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 51-Nager ; 61-Médecine des plantes ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 69-Connaissance des créatures monstueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétences interdites

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire/écrire les hiéroglyphes ; 44-Architecture ; 60-Chirurgie ; 65-Astronomie

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Guerrier, sorts de Protection

Recrue d'élite (51-75)

Autres métiers autorisés :

Paysan, ouvrier, artisan ou artiste, scribe d'une administration (*fonctionnaire*), scribe de l'armée (*militaire*), médecin ou horologue (*prêtre*).

Compétences obligatoires

2-Epée ; 4-Lance ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 35-Agilité ; 39-Sens ; 50-Escalade ; 75-Surprendre

Compétences autorisées

1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 23-Chant ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 37-Evaluer ; 42-Orientation ; 63-Attelages ; 64-Premiers soins ; 52-Equitation ; 66-Chasser ; 68-Connaissance des animaux ; 71-Connaissance des plantes ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 69-Connaissance des créatures monstueuses ; 65-Astronomie

Compétences rarement connues

24-Danse ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 28-Connaissance des lois ; 36-Manipuler ; 41-Mémoriser ; 44-Architecture ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 51-Nager ; 61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 62-Navigation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 74-Science de la terre ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons

Compétence interdite

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Guerrier, sorts de Protection

Lieutenant (76-85)

Autres métiers autorisés :

Artisan ou artiste, scribe d'une administration (*fonctionnaire*), recrue d'élite ou scribe de l'armée (*militaire*), scribe d'un temple au choix, médecin ou horologue (*prêtre*).

Grand général (86-90) :

Autres métiers autorisés :

Artisan ou artiste, scribe d'une administration (*fonctionnaire*), recrue d'élite ou scribe de l'armée (*militaire*), scribe d'un temple au choix, médecin, horologue devin ou magicien simple initié (*prêtre*).

Scribe (91-00) :

Si vous choisissez d'être scribe comme votre père, reportez-vous à la description des scribes de l'administration (*fonctionnaires*).

Autres métiers autorisés :

Paysan, ouvrier, artiste ou artisan, scribe d'une administration (fonctionnaire), recrue d'élite ou scribe de l'armée (militaire), scribe d'un temple au choix, médecin ou horologue (prêtre).

76-95 : PRETRES

Faire partie du clergé implique certaines obligations :

Avoir des vêtements de lin pur uniquement, ne jamais porter de vêtements de laine.

Avoir le crâne soigneusement rasé et le corps entièrement épilé. D'autre part, les initiés aux mystères doivent être circoncis. Enfin ne pas porter de vêtements ou d'ornements (ceinture, sandales) en cuir.

Statut social :

Embaumeur : 2

Purificateur : 3

Administrateur : 5

Scribe : 5

Médecin : 5

Horologue : 4

Devin : 4

Magiciens simples initiés : 6

Magiciens hauts initiés (Ecole) : 7

Haut clergé : 8

Embaumeurs (01-05) :

Bien que nécessaires pour conserver le corps et assurer la survie de l'âme, les embaumeurs forment une caste à part, méprisée par la plupart du peuple et des grands. Ils vivent en corporation dans ce que l'on appelle "*la maison des morts*". Nous ne retenons ici que les prêtres participant au rituel devant assurer la survie éternelle de l'âme par la conservation du corps. Si votre père est l'un de ceux-ci, vous êtes placé à l'âge de 6 ans dans une école pour apprendre à lire et à écrire les hiéroglyphes sacrés, puis à l'âge de 10 ans dans un temple comme purificateur. Tout embaumeur pouvant sortir son fils de sa condition le fait sans hésiter. Vous pouvez ensuite choisir d'être médecin, horologue ou devin sans contrainte ni malus.

Vous pouvez également prendre n'importe quel emploi *d'ouvrier, d'artiste ou d'artisan* ou de *militaire*. Dans ce cas s'appliquent les contraintes et les malus dus au choix d'un métier différent de celui de son père.

Purificateurs (06-30) :

En égyptien, on les appelaient *Ouabou*, littéralement "*les purs*". Comme l'ensemble des prêtres, ils portent également le nom *d'esclave divin*. Ils remplissent les charges les plus humbles du temple. Même si votre naissance vous destine à un rang plus élevé, il vous faudra toujours passer par ce stade. Chacun porte un nom spécial en fonction de la tâche qu'il accomplit :

Préposé aux perruques du dieu
Préposé au linge du dieu
Préposé aux sandales du dieu
Préposé aux tables d'offrandes
Préposé aux fleurs du dieu,...

Si votre père est purificateur, vous êtes placés à l'âge de 6 ans dans la maison de vie où vous apprenez à lire et à écrire les hiéroglyphes.

Compétences obligatoires

76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 28-Connaissance des lois ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 44-Architecture ; 61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 64-Premiers soins ; 74-Science de la terre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons ; 65-Astronomie

Compétences peu fréquentes

12-Fronde ; 24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 75-Surprendre ; 72-Faire de l'alcool

Compétence interdite

16-Lire/écrire les hiéroglyphes sacrés

Sortilèges autorisés

Tous les sortilèges de magie populaire, mais dans les mêmes conditions que les non-initiés.

Administrateur (31-50) :

Le temple fonctionne comme la maison du roi. Le dieu possède ses terres cultivables, son bétail, sa domesticité. Pour gérer les biens du temple et répartir les salaires, il faut que soit mis en place un système administratif. Ce système est le même que celui qui sert à diriger le pays. Les administrateurs ne peuvent intervenir en tant que personnages. Il vous faudra donc choisir une occupation différente de celle de votre père. Vous devez apprendre des compétences obligatoires ou

autorisées de purificateur de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers un des métiers proposés sans contrainte ni malus.

Voici quelques exemples de titres portés par des administrateurs :

Préposé aux récoltes du dieu

Préposé au bétail du dieu

Préposé à la nourriture du dieu

Toute cette administration est bien entendu soutenue par une foule de scribes.

Métiers autorisés :

Scribe dans l'administration (*fonctionnaire*), recrue d'élite ou scribe dans l'armée (*militaire*), scribe au temple du père, médecin, horologue ou devin (*prêtre*).

Scribe (51-60) :

Ils sont aussi nombreux dans les temples que dans l'administration d'état.

Les scribes de la maison de vie enseignent l'art de lire et d'écrire aux enfants, la médecine aux plus âgés et bien sûr la sagesse et les principes moraux.

Les scribes des temples doivent avoir les mêmes compétences que les scribes de l'administration (*fonctionnaires*), la seule différence avec ces derniers est qu'ils sont considérés comme prêtres, et doivent se plier aux exigences de la prêtrise. Leurs enfants peuvent devenir médecin, horologue, devin, ou magicien simple initié (*prêtres*).

Ils peuvent en outre choisir l'un des métiers *d'artiste ou d'artisan* ou encore devenir recrue d'élite (*militaire*). Dans ce cas, ils doivent apprendre des compétences obligatoires ou autorisées de purificateur de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers l'un de ces métiers proposés en tenant compte des contraintes et des malus correspondant au choix d'un métier différent de celui du père. Si vous désirez être scribe comme votre père, notez que la compétence "Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés" dépend de la magie.

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*)

Médecin (61-70) :

Les médecins égyptiens ont dans le monde antique une grande réputation de savoir faire et de connaissance. Les riches des pays étrangers n'hésitent pas à dépenses des fortunes pour s'assurer leurs services. Ils mêlent à une science, parfois étonnante pour l'époque, la magie. Toute maladie est considérée par les Egyptiens comme la possession du corps par un esprit malin. Si les

remèdes peuvent guérir le corps, seule la magie peut repousser le mauvais esprit qui s'est installé dans le corps. Nous donnons dans la section magie curative les rituels qui sont employés à cet effet.

Autres métiers autorisés :

Scribe dans un temple, horologue, devin ou magicien simple initié (*prêtres*). Vous pouvez aussi devenir scribe dans l'administration (*fonctionnaire*) ou dans l'armée (*militaire*). Dans ce cas, vous devez apprendre des compétences obligatoires ou autorisées de purificateur de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers l'un de ces métiers proposés en tenant compte des contraintes et des malus correspondant au choix d'un métier différent de celui du père.

Compétences obligatoires

61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 64-Premiers soins ; 71-Connaissance des plantes ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 28-Connaissance des lois ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 44-Architecture ; 74-Science de la terre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons ; 65-Astronomie

Compétences peu fréquentes

12-Fronde ; 24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 75-Surprendre ; 72-Faire de l'alcool

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*)

Horologue (71-80) :

Ils fixent les dates fastes ou néfastes, pour la réalisation d'un acte ou la célébration d'une fête ou d'une cérémonie, selon la position des astres. Ils font aussi office d'astrologues et assistent les architectes pour l'orientation des monuments.

Autres métiers autorisés :

Scribe dans un temple, médecin, devin ou magicien simple initié (*prêtres*). Vous pouvez aussi devenir scribe dans l'administration (*fonctionnaire*) ou dans l'armée (*militaire*). Dans ce cas, vous devez apprendre des compétences obligatoires ou autorisées de purificateur de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers l'un de ces métiers proposés en tenant compte des contraintes et des malus correspondant au choix d'un métier différent de celui du père.

Compétences obligatoires

65-Astronomie ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 28-Connaissance des lois ; 26-Convaincre ; 27-Légendes ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 44-Architecture ; 61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 64-Premiers soins ; 74-Science de la terre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons

Compétences peu fréquentes

12-Fronde ; 24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 75-Surprendre ; 72-Faire de l'alcool

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*)

Devin (81-90) :

Ils interprètent les manifestations du dieu, à travers les rêves, les mouvements de l'animal sacré, ou à travers des pratiques magiques.

Autres métiers autorisés :

Scribe dans un temple, médecin, horologue ou magicien simple initié (*prêtres*). Vous pouvez aussi devenir scribe dans l'administration (*fonctionnaire*) ou dans l'armée (*militaire*). Dans ce cas, vous devez apprendre des compétences obligatoires ou autorisées de

purificateur de l'âge de 10 ans à l'âge de 14 ans. Vous pouvez ensuite évoluer vers l'un de ces métiers proposés en tenant compte des contraintes et des malus correspondant au choix d'un métier différent de celui du père.

Compétences obligatoires

27-Légendes ; 65-Astronomie ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 28-Connaissance des lois ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 41-Mémoriser ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 44-Architecture ; 61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 64-Premiers soins ; 74-Science de la terre ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons

Compétences peu fréquentes

12-Fronde ; 24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 75-Surprendre ; 72-Faire de l'alcool

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*)

Magicien Initié et Haut Initié (91-99) :

Ils interviennent en de nombreuses occasions. Ils sont soit initiés, soit maître des mystères (hauts initiés). Si votre père est magicien, lancez un d6 pour déterminer s'il est simple initié ou Maître des Mystères d'un temple.

- 1-2 : Simple initié, le temple est laissé à votre choix (*chap. 10, Religion*)
- 3 : Maître des mystères du temple d'Héliopolis
- 4 : Maître des mystères du temple d'Hermopolis
- 5 : Maître des mystères du temple de Memphis
- 6 : Maître des mystères du temple de Thèbes



Simple initié :

Autres métiers autorisés :

N'importe quel métier de *prêtre*, excepté Maître des mystères.

Compétences obligatoires

27-Légendes ; 41-Mémoriser ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 71-Connaissance des plantes ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences autorisées

23-Chant ; 21-Musique ; 22-Poésie ; 17-Dessin ; 28-Connaissance des lois ; 26-Convaincre ; 32-Eloquence ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 43-Philosophie ; 40-Jeu ; 44-Architecture ; 61-Médecine des plantes ; 60-Chirurgie ; 64-Premiers soins ; 74-Science de la terre ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux ; 73-Poisons ; 65-Astronomie

Compétences peu fréquentes

12-Fronde ; 24-Danse ; 33-Marchandages ; 37-Evaluer ; 35-Agilité ; 42-Orientation ; 39-Sens ; 51-Nager

Compétences rarement connues

2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 20-Sculpture ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 25-Comique ; 38-Imiter ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 46-Fabriquer des armes ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 50-Escalade ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 59-Tanner ; 54-Maroquinerie ; 58-Tailler les pierres ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 55-Menuiserie ; 66-Chasser ; 75-Surprendre ; 72-Faire de l'alcool

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*)

Maître des Mystères :

Autres métiers autorisés :

N'importe quel métier de *prêtre*.

Sortilèges autorisés

Voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*). Ils pratiquent une magie spécifique variant selon le temple où ils sont initiés (*chap. 9 : Magie*)

Haut-Clergé (00) :

Le Haut Clergé est constitué par les prêtres de haut niveau qui dirigent le temple et influent parfois sur la vie politique du royaume.

Lancez un d4 :

- 1 : Premier prophète (le plus élevé dans la hiérarchie)
- 2 : Deuxième prophète
- 3 : Troisième prophète
- 4 : Quatrième prophète

Autres métiers autorisés :

Si votre père appartient à cette catégorie, vous devez choisir parmi les métiers du clergé, y compris Maître des Mystères.

Sortilèges autorisés

Ceux correspondant au type de prêtre choisi : voir le tableau du coût d'acquisition des sortilèges (*chap. 3*).

96-99 : NOBLES

Si vous êtes d'origine noble, n'importe quel métier vous est accessible. Vous apprenez à lire et à écrire de l'âge de 6 ans à 10 ans (compétence 29, sauf pour les prêtres où il s'agit de la compétence 16 : lire et écrire les hiéroglyphes sacrés). Puis vous entrez dans le métier de votre choix, sans contrainte ni malus.

Statut social : 7

00 : PHARAON

Statut social selon la mère

Si votre père est pharaon lui-même, tirez pour savoir quel est le rang de votre mère (d100) :

Femme du harem : statut social 7. Pour votre occupation, même chose que les enfants de noble.

Seconde épouse : statut social 8. Pour votre occupation, même chose que les enfants de noble.

Grande épouse : vous êtes fils d'un dieu, et vous-même êtes "*l'horus dans l'œuf*", c'est-à-dire le prochain dieu qui règnera sur le pays. S'il y a des problèmes dans le royaume, vous avez suffisamment de serviteurs fidèles pour éclaircir la situation, pas question de partir à l'aventure, il ne vous reste plus qu'à tirer une autre naissance. Nous laissons le maître de jeu libre d'accepter un prince héritier comme aventurier, mais nous déclinons toute responsabilité quant au peu d'intérêt de jouer une aventure dans ces conditions...

B) PERSONNAGES FEMININS

01-05 : SAGE FEMME

Bien qu'elle intervienne principalement lors des naissances, elle fait office de soigneuse dans les quartiers peu fortunés. Ses soins sont surtout des "remèdes de bonne femme" et des incantations inspirées de textes sacrés. L'utilisation de ces incantations est analogue à celle de la magie populaire par un non initié. C'est-à-dire que la sage femme peut utiliser certains sorts de magie curative, mais sans en connaître les rituels de préparation des composantes.

Compétences obligatoires

60-Chirurgie (uniquement pour les accouchements), 61-Médecine des plantes, 64-Premiers soins, 71-Connaissance des plantes.

Compétences autorisées

23-Chant ; 25-Comique ; 26-Convaincre ; 30-Séduction ; 31-Se renseigner ; 32-Eloquence ; 33-Marchandages ; 35-Agilité ; 37-Evaluer ; 41-Mémoriser ; 49-Tisser ; 53-Faire du pain ; 68-Connaissance des animaux ; 72-Faire de l'alcool 75-Surprendre ;

Compétences peu fréquentes

21-Musique ; 22-Poésie ; 24-Danse ; 27-Légendes ; 34-Acrobaties ; 36-Manipuler ; 38-Imiter ; 39-Sens ; 40-Jeu ; 42-Orientation ; 51-Nager ; 54-Maroquinerie ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences rarement connues

3-Esquive ; 5-Mains nues ; 2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 11-Bois de jet ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 17-Dessin ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 20-Sculpture ; 28-Connaissance des lois ; 48-Piéger les animaux ; 50-Escalade ; 56-Pêcher ; 57-Poterie ; 59-Tanner ; 66-Chasser ; 67-Agriculture ; 70-Connaissance des métaux

Compétences interdites

16-Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés ; 29-Lire et écrire les hiéroglyphes ; 43-Philosophie ; 44-Architecture ; 45-Construire des bateaux ; 47-Pièges de guerre ; 52-Equitation ; 55-Menuiserie ; 58-Tailler les pierres ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 65-Astronomie ; 73-Poisons ; 74-Science de la terre

Sortilèges autorisés

6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts de la magie curative (Lucidité, Ranimer, Transfert, Guérir la maladie, Guérir la stérilité, Sortir du coma, Guérir les blessures)

06-25 : COURTISANE

La courtisane intervient souvent dans les contes populaires. Femme fatale, elle entraîne à la ruine celui qui se laisse prendre dans ses filets. D'après les légendes, certains sont même allés jusqu'à vendre le tombeau de leurs parents pour assouvir l'amour du luxe de leur belle.

Si vous incarnez une courtisane, les caractéristiques principales sont la beauté, mais aussi l'intelligence car ce personnage n'a rien à voir avec la prostituée des bas quartiers. Elle est recherchée pour son raffinement ; elle doit savoir chanter, danser, disputer une partie de Senet et même savoir manier le bois de jet pour accompagner son protecteur à la chasse si tel est son désir.

Les courtisanes sont formées par les prêtresses d'Hator au temple de Dendera. Elles entrent en général en apprentissage à l'âge de 6 ans. La première chose qu'on leur apprend est *Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés*, pendant 4 ans, puis elles étudient le *Chant* et la *Musique* (compétences offertes).

Compétences obligatoires

11-Bois de jet ; 17-Dessin ; 22-Poésie ; 24-Danse ; 27-Légendes ; 30-Séduction ; 40-Jeu

Compétences autorisées

25-Comique ; 26-Convaincre ; 28-Connaissance des lois ; 31-Se renseigner ; 32-Eloquence ; 34-Acrobaties ; 35-Agilité ; 36-Manipuler ; 37-Evaluer ; 38-Imiter ; 39-Sens ; 41-Mémoriser ; 42-Orientation ; 43-Philosophie ; 48-Piéger les animaux ; 49-Tisser ; 51-Nager ; 65-Astronomie ; 66-Chasser ; 67-Agriculture ; 68-Connaissance des animaux ; 69-Connaissance des créatures monstrueuses ; 70-Connaissance des métaux ; 71-Connaissance des plantes ; 72-Faire de l'alcool ; 73-Poisons ; 74-Science de la terre ; 75-Surprendre ; 76-Connaissances mythiques ; 77-Traditions

Compétences peu fréquentes

33-Marchandages ; 52-Equitation ; 53-Faire du pain ; 56-Pêcher ; 60-Chirurgie ; 62-Navigation ; 63-Attelages ; 64-Premiers soins

Compétences rarement connues

3-Esquive ; 5-Mains nues ; 2-Epée ; 4-Lance ; 1-Coutelas ; 10-Arc ; 12-Fronde ; 13-Javelot ; 14-Poignard ; 6-Epieu ; 9-Masse ; 7-Grand bouclier ; 8-Hache ; 15-Art de la guerre ; 18-Orfèvrerie ; 19-Science des émaux ; 20-Sculpture ; 55-Menuiserie ; 57-Poterie ; 58-Tailler les pierres ; 59-Tanner

Compétences interdites

Aucune. Grâce à ses fréquentations, une courtisane est susceptible d'accéder à toute sorte de connaissances.

Sortilèges autorisés

Les courtisanes reçoivent une éducation proche de celle des magiciennes. Elles peuvent donc pratiquer la magie de manière effective, comme un initié (elles connaissent les rituels). Par contre, elles n'ont accès qu'à certaines familles de sorts : 6-Malédiction ; 7-Amulette de Malédiction ; sorts de Protection, sorts liés aux Contes, sorts d'Emotion de l'école de Dendera. C'est le seul cas où un personnage qui n'est pas Maître des Mystères connaît impunément des sorts d'une école de magie. Cependant, les courtisanes sont soumises au secret, de la même façon que les Maîtres des Mystères.

Jusqu'à leur mort, les courtisanes restent en contact avec le temple d'Hator. Ses dirigeants n'hésitent pas à faire appel à elles pour résoudre certains problèmes. Elles sont idéalement placées pour jouer un rôle d'espionne ou pour éloigner de sa charge un fonctionnaire que l'on aimerait voir remplacer par un fils ou un ami...

26-35 : MUSICIENNE

Compétences et sortilèges

voir à 36-50 : INDEPENDANTS, Musicien (81-00)

36-45 : DANSEUSE

Compétences et sortilèges

voir à 36-50 : INDEPENDANTS, Danseur (41-60)

46-55 : CHANTEUSE

Compétences et sortilèges

voir à 36-50 : INDEPENDANTS, Chanteur (61-80)

56-70 : ADORATRICE D'HAMON

Compétences et sortilèges

voir à 76-95 : PRETRES, Maître des Mystères (91-99)

71-85 : PRETRESSE D'ISIS

Compétences et sortilèges

voir à 76-95 : PRETRES, Maître des Mystères (91-99)

86-00 : PRETRESSE D'HATOR

Compétences et sortilèges

voir à 76-95 : PRETRES, Maître des Mystères (91-99)



5. CHARTE ANGOUMOISE

1 . ORIGINE

Si vous faites partie de ceux qui s'interrogent sur le nom de cette table ("Charte Augoumoise"), qu'il vous suffise de savoir qu'elle aurait été utilisée par le Duc d'Angoulême. Elle lui permettait de simuler la chasse à courre, plaisir auquel le Duc ne pouvait plus s'adonner après une malencontreuse chute de cheval.

2 . INTERET

La Charte Angoumoise permet de gérer nombre de situation sans avoir recours à des règles plus précises. Elle permet en particulier le passage de l'appréciation qualitative ("Très facile") à des chances de succès quantifiées ("17 sur 20" ou "bonus de +6" selon le cas). Si vous souhaitez vivre des aventures reposant plus sur le rôle que sur la simulation, il vous suffit de trouver un Maître de jeu avec un bon sens du jugement. Armé de la Charte Angoumoise il pourra faire face à la majorité des situations qui se présenteront.

3 . UTILISATIONS

Estimation d'un bonus ou d'un malus

Chaque compétence est caractérisée par un niveau qui quantifie les chances de succès (sur 20) lors de son utilisation dans des conditions de difficulté moyenne. Toutefois un grand nombre de facteurs peuvent influer sur les chances de succès. Le Maître de jeu peut décider de faire l'inventaire de tous ces facteurs et des bonus/malus qu'ils apportent. Ce calcul risque d'être long et fastidieux, brisant le rythme du jeu sans garantir une précision parfaite. L'appréciation du Maître du jeu et la Charte Angoumoise permettent de pallier à cet inconvénient. Le Maître de jeu choisit colonne 2 le terme qui lui semble qualifier le mieux la difficulté de la tâche à accomplir. Il peut alors lire un bonus/malus global sur la même ligne de la colonne 4.

Exemple : Neferher tente d'atteindre, d'un boulet de fronde, un nomade situé à une portée moyenne, en partie masqué par la végétation et se déplaçant rapidement. De plus, le vent soulève le sable du désert, gênant quelque peu la vision. Le Maître de jeu juge la tâche "Très difficile" et octroie un malus (-6) aux chances de succès de Neferher □

Détermination des chances de succès d'une tâche

Bien que le Maître de jeu ait de nombreux renseignements sur les personnages (dons, caractéristiques, compétences), il arrive qu'une tâche particulière ne soit pas directement liée à ces chiffres. Dans ce cas le Maître de jeu choisit colonne 2 le terme qui lui paraît le mieux qualifier la difficulté de la tâche à accomplir. Il peut alors lire sur la même ligne de la colonne 1 les chances de succès (sur 20) de cette tâche.

Exemple : Hamasis et Houni sont prêts à tendre une corde en travers du chemin d'un lion. Le Maître de jeu pèse le pour et le contre. Le lion est affamé ; il court vite pour tenter de rattraper Neferher qui sert d'appât. Toutefois la corde n'est pas très bien dissimulée. Le Maître de jeu juge cette tentative "Plutôt difficile". Elle a donc 7 chances sur 20 de réussir □

Détermination de la tournure des événements

Si le Maître de jeu hésite quant à l'évolution d'une situation, il peut faire appel à la Charte Angoumoise. Il lance un d20 et lit colonne 3 une appréciation correspondant au résultat du jet.

Exemple : nos personnages, perdus dans une région qu'ils ne connaissent pas, viennent à croiser une douzaine de nomades. Le Maître de jeu n'avait pas prévu à l'avance la réaction de ces guerriers. Il lance un d20 et consulte la Charte Angoumoise.

Si le résultat est :

1 : "Cauchemardesque", le Maître du jeu peut considérer que les guerriers ne supportent aucune intrusion sur leur territoire. Ils attaquent sans prendre le temps de discuter.

8 : "Plutôt défavorable", sans doute discuteront-ils avant d'attaquer; si les personnages sont convaincants le combat pourra être évité.

13 : "Plutôt favorable", les nomades indiqueront aux personnages comment retrouver leur chemin mais leur demanderont de partir sans trop traîner.

20 : "Fantastique", les personnages seront les invités d'honneur du grand festin qui doit avoir lieu ce soir au campement des nomades □

CHARTE ANGOUMOISE

1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9

Résolution d'une situation globale

Certaines situations complexes sont relativement difficiles à simuler par le détail. Le Maître de jeu peut alors se reporter à l'appréciation qu'il fait de la situation, colonne 3 de la Charte Angoumoise, et lire sur la même ligne de la colonne 1 les chances de succès.

- Exemple : le navire sur lequel se trouvent les personnages est pris dans une tempête. Le Maître de jeu juge de la force des éléments déchaînés, de la qualité de l'équipage et de la robustesse du bateau. En fin de compte il considère la situation "Plutôt favorable". Le bateau a donc 13 chances sur 20 de se maintenir à flot. □

Interprétation d'un résultat

Lorsqu'un d20 a été lancé pour déterminer si une tâche a été menée à bien le Maître de jeu peut utiliser la marge de réussite (Mr = chances de succès - jet) pour interpréter le résultat. Il repère la marge colonne 4 (les chiffres négatifs correspondant à un échec) et se reporte à la même ligne de la colonne 3 où il trouve un terme qui peut servir de base à l'interprétation du résultat.

- Exemple : retrouvons Hamasis et Houni qui cherchaient à faire trébucher un lion. Les chances de réussir étaient de 7 sur 20. Le jet du d20 a donné un résultat de 3. La marge de réussite est +4 (Mr = 7-3). Le résultat est donc "Assez bon". Le lion s'est pris les pattes dans la corde. Toutefois, il ne s'est pas vraiment fait mal. □
- Exemple : le chanteur Khaba utilise la compétence *Eloquence* pour rallier l'auditoire à sa cause. Ses chances de succès sont de 12 sur 20. Envisageons plusieurs cas pour le jet du d20 :

3 : Marge de réussite = 9 (12-3) = "*Fantastique*" !
L'auditoire est enthousiaste.

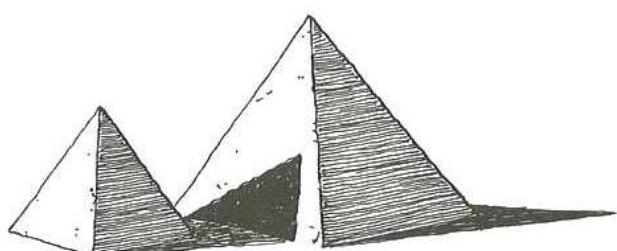
9 : Marge de réussite = 3 (12-9) : "*Favorable*" !
L'auditoire accepte sans trop discuter.

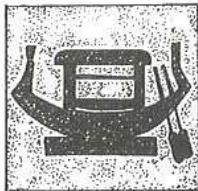
12 : Marge de réussite = 0 (12-12) = "*Neutre*" !
L'auditoire a tendance à accepter sans conviction.

15 : Echec = -3 (12-15) : "*Défavorable*" !
L'auditoire reste sur ses positions.

20 : Echec = -8 (12-20) : "*Catastrophique*" !
Le pauvre Khaba s'est totalement fourvoyé, l'auditoire est furieux, le chanteur sera-t-il malmené ? □

Les cinq points présentés dans ce chapitre décrivent les utilisations les plus fréquentes de la Charte Angoumoise. Gageons cependant que vous en imaginerez d'autres. Souvenez-vous que l'utilisation à bon escient de la Charte Angoumoise apportera de la fluidité au déroulement d'une partie. Mais, attention toutefois, la Charte Angoumoise nécessite de la part du Maître de jeu un bon sens du jugement. Dans le cas contraire, il risque de perdre son prestige de juge suprême et infaillible et aura du mal à conserver son autorité.





6. LES COMPETENCES

Au cours d'une aventure les personnages seront amenés à entreprendre de nombreuses actions. Certaines sont élémentaires (courir, sauter, soulever un poids,...), d'autres nécessitent des connaissances et/ou un apprentissage : ce sont les compétences. Le score dans une compétence traduit pour un personnage sa facilité à l'utiliser : c'est son niveau de maîtrise (MS).

Le score initial dans une compétence dépend de sa nature :

- offerte : don + caractéristique
- obligatoire : don + caractéristique
- autorisée : don
- peu fréquente : don - 2 (minimum : 0)
- rarement connue : 0

Ce score peut évoluer de trois façons :

- acquisition de la compétence (pour les compétences autorisées, peu fréquentes et rarement connues uniquement ; lors de la création du personnage avant le début du jeu ou entre deux aventures),
- gain d'expérience (en utilisant avec succès la compétence pendant l'aventure),
- perfectionnement (entre deux aventures).

A) ACQUISITION D'UNE COMPETENCE

L'acquisition d'une compétence correspond à une phase d'apprentissage à l'issue de laquelle le personnage n'a plus recours uniquement à ses dons : le personnage apprend comment utiliser au mieux ses qualités naturelles (caractéristiques).

En pratique, à l'issue de la période d'apprentissage le score du personnage augmente de la caractéristique qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence (compétences autorisées et peu fréquentes). Pour les compétences rarement connues, le score initialement nul devient égal au don. Après une éventuelle seconde période d'apprentissage, le score augmente de la caractéristique.

L'apprentissage peut avoir lieu avant le début du jeu (*Chap. 3, Crédit du personnage*), ou entre deux aventures.

1. AVANT LE DEBUT DU JEU

Comme vous avez pu le noter lors de la création du personnage (*Chap. 3*), votre personnage peut acquérir avant le début du jeu un certain nombre de compétences. Certaines sont même offertes.

Pour chaque compétence choisie, après avoir déterminé le score, il convient de noter le temps passé au cours des phases d'apprentissage. Cette durée est éventuellement allongée d'un nombre de mois égal à 8 - le don qui intervient le plus dans la compétence (compétences peu fréquentes, ou compétences obligatoires et autorisées à la suite d'un changement de classe par rapport au métier du père).

Cette durée s'ajoute à l'âge de base du personnage, 6 à 10 ans (après avoir appris à lire et à écrire, suivant la classe sociale), pour donner l'âge au début du jeu.

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : les personnages qui souhaitent acquérir des compétences magiques (sortilèges), doivent garder quelques points pour celles-ci et par conséquent acquérir un peu moins de compétences.

2 . APRES LE DEBUT DU JEU

Après le début du jeu, un aventurier peut faire l'apprentissage d'une compétence à laquelle il aurait eu droit lors de la création du personnage. Le seul obstacle est le temps nécessaire à cet apprentissage. Si les aventures se succèdent à un rythme échevelé, le personnage devra faire face à un cruel dilemme : acquérir une compétence ou partir avec ses amis vers une nouvelle aventure... D'autre part le personnage qui souhaite acquérir une compétence doit, pendant le jeu, se placer dans les conditions propices en effectuant les démarches nécessaires. Une option décrit l'influence de ces conditions sur la durée d'apprentissage (Conditions d'apprentissage et de perfectionnement).

Si malgré tout cet apprentissage a lieu, le score est augmenté selon les mêmes principes que pour la création du personnage.

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : si une phase d'apprentissage est interrompue, le personnage en perd le bénéfice et il devra reprendre l'apprentissage au début. Toutefois, le Maître du jeu peut considérer que la phase d'apprentissage n'est que suspendue si la période d'interruption est courte.

B) UTILISATION D'UNE COMPETENCE

Lorsqu'un personnage tente une action qui est du ressort d'une compétence, le Maître de jeu peut se référer au niveau de maîtrise (score, MS) du personnage. Le jet d'un d20 ne doit pas se substituer à la présence du joueur : il doit marchander, argumenter...

Si le Maître de jeu juge le résultat de l'action incertain, le joueur va devoir lancer un d20.

Ses chances de base sont égales à son score (MS : niveau de maîtrise).

Suivant les conditions présidant à cette action, le Maître de jeu peut accorder un bonus ou un malus, en s'aidant de la *Charte Angoumoise* (*Chap. 5*).

Les chances de succès finales sont donc :

$$CDS = MS + \text{bonus/malus.}$$

Le joueur lance le d20. Le résultat (jet) est comparé aux chances de succès (CDS). Si le résultat est inférieur ou égal (jet \leq CDS). La marge de réussite (Mr = CDS - jet) peut servir à interpréter le résultat de l'action à l'aide de la *Charte Angoumoise* (*Chap. 5*).

Si le résultat du jet est supérieur aux chances de succès (jet > CDS) l'action est un échec.

La marge d'échec (Me = jet - CDS) peut servir à interpréter le résultat.

Exemple : lors d'un banquet le chanteur Khaba décide d'user de son éloquence pour rallier l'auditoire à sa cause. Son niveau de maîtrise dans la compétence "Eloquence" est de 16 (MS : 16). Toutefois le public est constitué essentiellement de nobles hostiles à son point de vue. Le Maître de jeu juge la situation "Défavorable", ce qui correspond d'après la *Charte Angoumoise* à un malus (-4). Les chances de succès de Khaba sont donc de 12 sur 20 (CDS = MS + bonus/malus : 16-4 = 12). Le d20 est lancé : jet = 3. C'est un succès : marge de réussite = 9 (Mr = CDS-jet : 12-3 = 9). D'après la *Charte Angoumoise* c'est même un succès "Fantastique" ! Le talent de Khaba a complètement retourné l'auditoire ! □

Option : réussite parfaite et échec critique. Cette option s'utilise lorsque le résultat d'un jet est "1" (réussite parfaite) ou "20" (échec critique).

En première approximation on peut considérer qu'un jet de "1" signifie toujours la réussite et "20" l'échec.

Il est toutefois possible de préciser.

* En cas de jet d'un "1", on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un succès, les marges de réussite s'additionnent : Mr = Mr1 + Mr2. Si le deuxième jet est égal à "1", on recommence l'opération et ainsi de suite... Si le second jet est un échec, la marge de réussite est inchangée.

* En cas de jet d'un "20" on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un échec, les marges d'échec s'additionnent : Me = Me1 + Me2. Si le deuxième jet est égal à "20", on recommence l'opération et ainsi de suite... Si le second jet est une réussite, la marge d'échec est inchangée.

Lorsque les chances de succès sont supérieures à 20 et que le résultat du d20 est "20", il n'y a pas échec critique. Il s'agit dans ce cas d'un échec normal avec une marge d'échec nulle.

Exemple : reprenons le cas de Khaba usant de son éloquence (MS = 16) dans un environnement défavorable (malus : -4, chances de succès : CDS = 16-4 = 12).

* 1er cas : le d20 donne un résultat de "1", réussite parfaite ! Deuxième jet, encore un "1" ! Troisième jet : "19". Bilan : la marge réussite est Mr = 22 = (12-1) + (12-1) ! Réussite indescriptible !

* 2e cas : le d20 donne un résultat de "20", échec critique ! Deuxième jet : "18". Bilan : la marge d'échec est Me = 14 = (20-12) + (18-12) ! Echec plus que cauchemardesque !

* 3e cas : Khaba fait un discours devant ses amis, un public acquis (bonus : +5). Ses chances de succès sont de 21 (16+5). Le résultat du jet est un "20". Il n'y a pas échec critique mais échec normal avec une marge d'échec nulle □

Attention ! Le jeu ne doit pas se réduire à une suite de jets de dés et le Maître de jeu ne devrait demander des jets de compétence que dans les cas qui le méritent.

Option : lorsque le joueur ne peut pas savoir sur le moment si l'action tentée est réussie (exemple : Orientation...), c'est le Maître de jeu qui lance le d20. Pour annoncer le résultat il est possible d'utiliser le principe suivant :

- Marge de réussite supérieure ou égale à 5 (Me \geq 5) :

Le personnage est convaincu qu'il a réussi, qu'il a raison, qu'il a trouvé la bonne solution (et c'est tout à fait légitime !).

- Marge de réussite inférieure à 5 (0 \leq Mr < 5) :

Le personnage pense avoir réussi, avoir raison, avoir trouvé la bonne solution, mais il n'a pas de certitude (pourtant c'est vrai !).

- Marge d'échec inférieure à 5 (0 \leq Me < 5) :

Même impression que pour une marge de réussite inférieure à 5 (mais cette fois c'est faux !). Le Maître de jeu donne une indication erronée...

- Marge d'échec supérieure ou égale à 5 (Me \geq 5) :

Même conviction que pour une marge de réussite supérieure à 5 (c'est pourtant archiaux !). Le Maître de jeu donne une indication tout à fait contraire à la vérité...

Exemple : Houni mène une petite troupe dans le désert. Le Maître de jeu juge qu'un jet de la compétence "Orientation" est nécessaire, avec un malus car Houni n'est pas passé par là depuis longtemps (situation "Plutôt difficile", malus : -3). Le niveau de maîtrise de Houni est 12 (MS = 12). Ses chances de succès sont donc égales à 9 (CDS = 9 (12-3)).

Le Maître de jeu lance le d20 :

- résultat : de 1 à 4 (marge de réussite de 5 ou plus) :

Le Maître de jeu précise à Houni qu'il reconnaît parfaitement le chemin et lui indique une direction exacte.

- résultat : de 5 à 9 (marge de réussite inférieure à 5) :

Le Maître de jeu précise à Houni qu'il pense avoir reconnu le chemin (sans certitude) mais il lui indique tout de même une bonne direction.

- résultat : de 10 à 13 (marge d'échec inférieure à 5) :

Comme ci-dessus, le Maître de jeu indique à Houni une mauvaise direction.

- résultat : de 14 à 20 (marge d'échec supérieure à 5) :

Le Maître de jeu précise à Houni qu'il est certain d'avoir reconnu le chemin à prendre mais lui indique une direction d'autant plus inexacte que la marge d'échec est grande. □



Lorsque le Maître de jeu cherche à savoir qui va l'emporter entre plusieurs adversaires, lors de l'utilisation d'une compétence (concours de poèmes, marchandages, débat philosophique,...), après avoir éventuellement accordé des bonus/malus à chacun, il compare les marges de réussite (ou d'échec) des différents personnages. La meilleure marge de réussite (ou la moins mauvaise marge d'échec) l'emporte.

Option : certaines actions font appel à plusieurs compétences simultanément (essayer de donner un coup d'épée alors que l'on est en équilibre sur une planche instable). Pour réussir l'action, tous les jets doivent être réussi ; si l'un d'entre eux échoue, l'action est en échec.

Lorsqu'une action fait appel directement à une caractéristique (ou à un don) et non à une compétence, le Maître de jeu peut demander qu'un "jet de caractéristique" (ou de don) soit effectué. Pour réussir il faut obtenir en lançant un d10, un résultat inférieur ou égal à la caractéristique (ou au don) concerné.

Option : un jet égal à "10" est toujours manqué, même si la caractéristique dépasse 10.

Il est conseillé aux joueurs (ou au Maître de jeu) de comptabiliser les succès acquis en utilisant des compétences. En effet, les succès (obtenus dans les circonstances où le déroulement de l'histoire en dépendait) interviennent dans la détermination de l'expérience...

C) EXPERIENCE

Il ne faut pas confondre l'expérience âprement gagnée ni avec l'apprentissage (où le personnage va seulement acquérir la compétence), ni avec l'entraînement (qui permet au personnage de se maintenir à son niveau sans réellement progresser), ni encore avec le perfectionnement (où le personnage va progresser grâce à un travail intensif et le plus souvent encadré).

Au cours d'une aventure, un personnage a connu le succès plusieurs fois avec une compétence, dans des conditions cruciales.

Si le niveau de maîtrise dans la compétence est inférieur à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 10 que le personnage a d'augmenter de 1 son niveau de maîtrise.

Si le niveau de maîtrise dans la compétence est supérieur ou égal à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 20 que le personnage a d'augmenter de 1 son niveau de maîtrise.

Plusieurs succès obtenus dans les mêmes circonstances ne comptent que pour une réussite (Exemple : plusieurs coups portés avec le même type d'arme dans un même combat, plusieurs jets d'orientation réussis dans une même région au cours d'une même journée,...)

Option : une réussite parfaite ("1") compte pour 3 succès !

Exemple : Khaba a utilisé 5 fois son Eloquence dans des circonstances où le cours de l'histoire risquait d'être fortement influencé par un succès (ou un échec), tout au moins pour Khaba lui-même.

A la fin de l'aventure il a 5 chances sur 20 d'augmenter son niveau de maîtrise (MS : 12) de 1.

Résultat du jet : 3, nouveau MS : 13

Résultat du jet : 7, MS inchangé : 12

Imaginons que Khaba ait eu 24 succès (!). On considère alors que $24 = 20 + 4$ (logique !). Par conséquent, le MS de Khaba augmente automatiquement de 1 (MS : 13) et il a plus de 4 chances sur 20 de l'augmenter de 1 point supplémentaire. □

Option : si le jet pour le gain d'expérience a échoué, les succès obtenus lors de l'aventure sont tout de même conservés jusqu'à l'aventure suivante. Le gain d'expérience n'est donc que différé.

Option : si le MS dépasse 20, on peut décider que les réussites ne représentent plus que les chances sur 30 de progresser de 1. Puis, pour 30, elles deviennent des chances sur 40, etc.

Option : le Maître de jeu peut décider que le déroulement de l'aventure justifie l'octroi d'expérience dans certaines compétences des personnages.

Exemple : Les personnages côtoient des nomades pendant toute une aventure dans le désert. Ils se sont déplacés avec les nomades et ont du souvent s'orienter pour trouver le bon chemin. Le Maître de jeu décide d'augmenter de 1 le niveau des personnages dans la compétence "Orientation". □

D) PERFECTIONNEMENT

Il peut avoir lieu avant le début du jeu (*création du personnage*) ou entre deux aventures. A l'issue d'une phase de perfectionnement, le personnage améliore de 1 son niveau de maîtrise. En pratique, seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter le score d'une compétence connue de manière significative.

1. AVANT LE DEBUT DU JEU

Le joueur choisit de renforcer une compétence déjà complètement acquise plutôt que d'en acquérir une nouvelle. La durée de perfectionnement est aussi longue que celle de l'apprentissage dans la compétence considérée. Le MS progresse de 1.

2. APRES LE DEBUT DU JEU

Comme pour l'apprentissage entre deux aventures, le personnage doit se placer dans les conditions propices au perfectionnement et y consacrer le temps nécessaire. Le MS progresse de 1. Les remarques effectuées pour l'apprentissage, à propos des conditions et des interruptions, restent valables.

E) OPTION : CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET DE PERFECTIONNEMENT

Celles-ci sont résumées comme suit :

Conditions d'apprentissage et de perfectionnement

Apprentissage ou perfectionnement	durée
seul (recherches,...)	x 3
seul, à partir d'un papyrus	x 2
avec un détenteur de la compétence	x 1
avec un maître en la compétence	x 1/2
avec un collège de maîtres	x 1/3

Ce tableau mérite quelques commentaires.

Seul : en s'entraînant de façon intensive, en expérimentant par soi-même.

Seul, à partir d'un papyrus : il faut bien entendu savoir lire les hiéroglyphes et même savoir lire les hiéroglyphes sacrés pour ce qui concerne la magie.

Avec un détenteur de la compétence : celui-ci doit avoir acquis la compétence, de plus il doit avoir un score supérieur à celui de son élève.

Maître : avec un détenteur de la compétence avec un MS d'au moins 18.

Collège de maîtres : recevoir l'enseignement d'au moins 3 maîtres simultanément.

Durée : la durée de base est celle qui est indiquée dans la description de la compétence.

Notons enfin que lors de la création du personnage, les durées ne sont pas diminuées (sauf cas exceptionnels précisés), car on suppose qu'aucun apprentissage n'a été intensif. Par contre, dans le cours du jeu, il est possible de se placer dans des conditions favorables réduisant le temps d'apprentissage ou de perfectionnement. Signalons même, qu'un élève n'est censé consacrer que la moitié de son temps à un apprentissage ou perfectionnement. A la limite il pourrait presque suivre deux enseignements à la fois... avec beaucoup de volonté !

Caractéristique : celle qui intervient le plus dans la compétence. On l'ajoute au score du personnage lorsqu'il a terminé son apprentissage. Elle peut être globale (Physique, Psychique ou Apparence) ou spécifique (Rapidité, Intelligence, Aura,...).

Durée : celle de l'apprentissage ou du perfectionnement.

Aspect de la compétence : la plupart des compétences regroupent plusieurs aspects, chacun avec ses conditions d'emploi. Les chances de succès diffèrent du niveau de maîtrise dans la compétence globale, du bonus ou malus indiqué.

Fatigue : pour une utilisation moyenne de la compétence.

Pour les armes, quelques caractéristiques supplémentaires sont données :

Attaque : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre d'attaque.

Parade : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre de parade.

F1 : force requise pour l'utilisation avec 1 main.

F2 : force requise pour l'utilisation avec 2 mains.

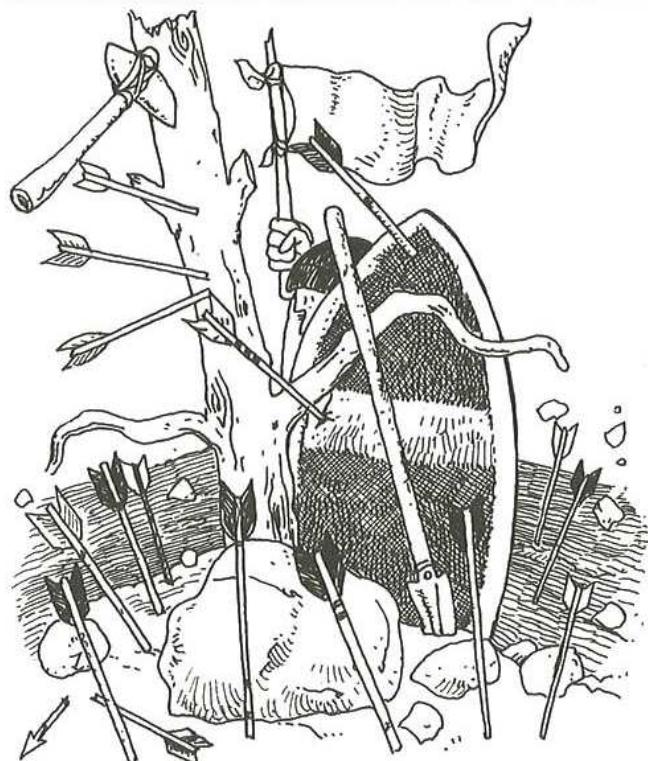
C : coordination requise.

t : temps nécessaire pour lancer un projectile.

bp : bout portant (limite supérieure) : +3 aux chances de toucher.

p : portée (limite supérieure).

Option : si la Force (ou la Coordination) du personnage est insuffisante pour manier l'arme, ses chances de succès sont diminuées de 1 par point de différence entre sa caractéristique et le minimum requis.



F) DESCRIPTION DES COMPETENCES

Ce chapitre vient en complément de la liste des compétences (*Chap. 3*).

Voici quelques idées sur le fonctionnement des compétences. Il ne s'agit pas de règles mais uniquement de conseils. Le Maître de jeu doit les interpréter en fonction du contexte.

Les compétences sont classées par don, puis par caractéristiques et se suivent numériquement.

Modèle :

Don

Numéro de la compétence - Nom (caractéristique) durée

* aspect de la compétence (bonus ou malus), commentaires divers (conditions d'emploi, fatigue)

Don : celui qui intervient le plus dans la compétence. C'est aussi le score initial du personnage dans une compétence, si celle-ci est autorisée par son milieu social.

COMBAT

1 - Coutelas (Physique) 6 mois

Attaque/parade (+1/-3), F1 (2), F2 (1), C (2)
t (1 base), bp (3m), p (15m).

Sorte de couteau à deux tranchants qui peut éventuellement être lancé.

2 - Epée (Physique) 6 mois

Attaque/parade (+2/-3), F1 (3), C (2)
Faite principalement de bronze.

3 - Esquive (Physique) 6 mois

Cette compétence permet au personnage de se soustraire à une attaque. Elle prend deux formes : esquive ou feinte de corps.

* **Esquive (0)** : le personnage plonge littéralement hors de portée. En cas de succès il a réussi à se soustraire à toute attaque entre son point de départ et celui de son arrivée (à 3 mètres de là, environ). Au cours d'une base on a juste le temps d'esquiver et de se relever.

* **Feinte de corps (-5)** : le personnage tente d'éviter une attaque précise par un retrait du buste, un pas de côté ou tout autre léger mouvement. Une feinte de corps ne permet donc de se soustraire qu'à une seule attaque. Au cours d'une base une seconde action peut prendre place (Attaque, Parade ou seconde Feinte de corps).

4 - Lance (Physique) 6 mois

Attaque/parade (+2/-5), F1 (8), F2 (5), C (3)
t (2 bases), bp (3m), p (10m)

Arme de jet et de contact.

5 - Mains nues (Physique) 6 mois

Attaque/ parade (-2/-)

Cette compétence recouvre toutes les formes de combat sans arme : coups de pied, de poing, de tête, lutte,...

6 - Epieu (Force) 3 mois

Attaque/parade (+3/-6), F1 (12), F2 (7), C (1)

Arme lourde de contact, elle est aussi utilisée pour la chasse à l'hippopotame en complément des harpons.



7 - Grand bouclier (Force) 6 mois

Attaque/parade (-/0), F1 (6), C (1)
Protection supplémentaire contre les missiles : +2

En bois recouvert de cuir ou de bronze. De forme oblongue ou rectangulaire.

8 - Hache (Force) 6 mois

Attaque/parade (+2/-5), F1 (7), F2 (4), C (2)
t (2 bases), bp (3m), p (9m)

9 - Masse (Force) 3 mois

Attaque/parade (+2/-4), F1 (8), F2 (6), C (2)

Cette arme, faite d'un manche en bois et d'une pierre taillée ou polie et semblant venir de la préhistoire, fut utilisée à toutes les époques pharaoniques.

10 - Arc (Coordination) 6 mois

Attaque/parade (+2/-), F2 (2), C (3)
t (2 bases), bp (30m), p (180m)

11 - Bois de jet (Coordination) 6 mois

Attaque/parade (0/-), F1 (2), C (2)
t (1 base), bp (6m), p (30m)

Cette arme était une sorte de boomerang. Elle servait surtout pour la chasse au gibier à plumes (oies sauvages,etc...).

12 - Fronde (Coordination) 3 mois

Attaque/parade (+3/-), F1 (1), C (3)
t (3 bases), bp (25m), p (150m)

Très utilisée pour le combat à distance et la chasse au petit gibier.

13 - Javelot (Coordination) 3 mois

Attaque/parade (+2/-), F1 (2), C (3)
t (2 bases), bp (8m), p (45m)

Arme de jet utilisée aussi bien par des fantassins que par des guerriers transportés par les chars.

14 - Poignard (Coordination) 6 mois

Attaque/parade (+1/-2), F1 (3), F2 (1), C (2)
t (1 base), bp (3m), p (10m)

15 - Art de la guerre (Psychique) 4 ans

* **Commander une troupe (0)** : cet aspect de la compétence est utilisé quand un chef a des problèmes



de discipline lors de manœuvres. Le résultat d'une bataille où les forces sont équilibrées peut être déterminé grâce à la comparaison des marges de réussite ou d'échec des commandants des deux armées.

* Mettre en œuvre les machines de guerre (-3) : cette compétence permet de diriger l'utilisation d'une machine de guerre : baliste, catapulte, trébuchet, tour de siège,... Elle permet aussi de faire fonctionner n'importe quel gros mécanisme, comme un moulin, un treuil, et ainsi de suite.

* Architecture militaire (-5) : cela permet de juger de la valeur d'une fortification, et d'organiser au mieux un plan de bataille s'appuyant sur un ensemble d'ouvrages défensifs.

MAGIE

16 - Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés (Intelligence) 4 ans

Les Egyptiens appelaient les hiéroglyphes "Neter medou", les mots des dieux. Un texte magique écrit en hiéroglyphes semblera, à toute personne possédant la compétence 29-Lire et écrire les hiéroglyphes, une prière ; seul un prêtre en discernera le sens profond et saura l'exploiter soit par l'intonation ou le rythme qu'il donnera à la formule.

* Reconnaître (+3) : être capable de reconnaître des inscriptions hiéroglyphiques magiques pour ce qu'elles sont.

* Interpréter (0) : être capable de trouver l'intonation et de scander les mots composant le texte pour utiliser la force magique de la formule.

* Utiliser (-3) : savoir écrire et faire passer le message voulu dans son inscription.

ARTISTIQUE

17 - Dessin (Coordination) 2 ans

* Dessiner une scène sur papyrus ou astraca (0).

* Faire un portrait (-3) : la marge de réussite ou d'échec permet de savoir si le dessin est ressemblant au modèle.

* Faire une carte (-6) : permet de dessiner le chemin parcouru et d'en évaluer la distance grâce à l'échelle du plan ou de la carte dessinée.

18 - Orfèvrerie (Coordination) 3 ans

L'orfèvre profite de l'abondance d'or dont bénéficie l'Egypte, l'argent étant plus rare. Ces métaux sont principalement utilisés pour la parure, les décorations d'objet mais aussi pour les statues des dieux. L'gyptien appelle l'or "*la chair des dieux*". Les élégantes et les nobles n'hésitent pas à utiliser la poudre d'or pour leur maquillage.

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

19 - Science des émaux (Coordination) 3 ans

Les émailleurs égyptiens possèdent une maîtrise incomparable des émaux. Ceux-ci servent pour les bijoux, mais aussi en incrustation pour les meubles, les coffrets... Les terres cuites émaillées égyptiennes sont des chef-d'œuvre de finesse et nous éblouissent encore par l'éclat de leur teinte.

A notre époque, aucun émailleur n'a réussi à retrouver la couleur "vert égyptien" qui caractérise nombre de statuettes de l'Egypte pharaonique.

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

20 - Sculpture (Coordination) 3 ans

Cet art est tourné vers la religion mais aussi vers la magie. L'image d'un objet ou d'une personne pouvant, par certains rituels, devenir la personne ou l'objet représentés.

Cette compétence s'applique à tous les types de sculptures (de la pierre, du bois...)

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

21 - Musique (Psychique) 2 ans

* Connaissance de la musique religieuse (+3).

* Jouer (0) : pour un air connu. Fatigue : 1 point par heure.

* Musicologie (-3) : connaissance des musiques et des instruments des autres peuples.

* Composer (-6) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau morceau de musique (plusieurs semaines de travail).

22 - Poésie (Psychique) 1 an

* Déclamer (0) : pour un poème connu.

* Connaissance de la poésie (-3) : reconnaître le sens d'un poème d'un autre peuple.

* Composer un poème (-6) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau poème (plusieurs semaines de travail).

23 - Chant (Apparence) 2 ans

* Connaître les hymnes religieux (+3)

* Chanter (0) : pour un air connu.

* Composer un chant ou un hymne (-3) : lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau chant (plusieurs jours de travail).

* Connaissance des chants (-6) : être capable de reconnaître un chant d'un autre peuple.

24 - Danse (Apparence) 1 an

* Connaissance des danses sacrées (+3).

* Danse (0) : pour une danse connue.

* Connaissance des danses (-3) : reconnaître une danse et sa signification.

* Chorégraphier (-6) : créer une nouvelle danse (plusieurs semaines de travail).

COMMUNICATION

25 - Comique (Psychique) 1 an

Les Egyptiens sont des gens gais, aimant rire. S'il n'y a pas de bouffon, tel que nous l'entendons pour les époques médiévales et plus proches, les chanteurs, musiciens et danseurs n'hésitent pas, lorsqu'ils sont engagés pour animer une banquet, à raconter des histoires ou à se livrer à des pitreries.

* Raconter une histoire drôle (0) : la marge de réussite du personnage donne le nombre de secondes pendant lesquelles l'auditoire non prévenu va rire sans se soucier d'autre chose.

* Pitrerie (-3) : le personnage improvise une série de grimaces et de pitreries. Les créatures qui y assistent sans avoir été prévenues, vont rire, sans se soucier d'autre chose, pendant une période égale à la marge de réussite en secondes.

* Inventer une histoire drôle (-6) : elle doit être inspirée d'une scène à laquelle le personnage a assisté.

26 - Convaincre (Psychique) 6 mois

Cette compétence repose sur des arguments réels, sur des faits existants, même si le personnage les présente sous l'angle qui convient le mieux à son objectif.

* Argumenter (0) : le discours se veut étayé, démonstratif. En cas de débat on compare les marges des différents orateurs.

* Vanter (-3) : le personnage met en valeur les qualités réelles d'une personne ou d'un objet. En cas de succès l'auditoire est admiratif (l'Aura de la personne augmente de la marge de réussite). En cas d'échec l'effet est inverse.

* Se moquer (-6) : en cas de succès la personne visée est discréditée (son Aura diminue de la marge de réussite) et l'auditoire va rire sans se soucier d'autre chose pendant un nombre de secondes égal à la marge de réussite. En cas d'échec c'est le personnage qui est discrédité et personne ne rit.

Fatigue : 1 point.

27 - Légendes (Psychique) 2 ans

Cette compétence ne permet pas de créer de jeu d'aventures (ou de films fantastiques). Il s'agit plutôt, pour la prose, d'un équivalent de 22-Poésie.

* **Conter (0)** : pour une histoire connue.

* **Composer une histoire ou une légende (-3)** : celle-ci doit de préférence être inspirée par un fait dont l'auteur a été le témoin (plusieurs jours de travail).

* **Connaissance des légendes (-6)** : permet à un personnage de retrouver parmi ses connaissances une histoire ou une légende se rapportant à un fait, un individu, un objet, une créature,

28 - Connaissance des lois (Intelligence) 3 ans

* **Connaître les lois régissant le royaume (+3)**.

* **Interpréter (0) les lois et connaître les raisons profondes qui les ont inspirées (religieuses ou politiques)**, afin de défendre un accusé et tenter de lui éviter le châtiment.

* **Plaider (-3)** pour sauver une personne accusée à tort ou a raison. Il est préférable pour cet aspect de la compétence de posséder également les compétences 26-Convaincre et/ou 32-Eloquence.

29 - Lire et écrire les hiéroglyphes

(Intelligence) 4 ans

* **Lire (+3)**

* **Ecrire (0)**

* **Lire les hiéroglyphes d'époque très ancienne (-3)**

* **Ecrire les hiérog. d'époque très ancienne (-6)**

30 - Séduction (Apparence) 1 an

* **Plaire (+6)** : le but est seulement de créer un lien privilégié avec la "victime". Celle-ci voit le personnage sous un angle favorable mais elle conserve tout son libre-arbitre.

* **Séduire (0)** : en cas de succès la victime est séduite. Sans être amoureuse elle se plaît en compagnie du personnage. Elle ne voudrait pas qu'il lui arrive quoi que ce soit de fâcheux. En cas d'échec le personnage apparaît comme antipathique.

* **Subjuguer (-6)** : en cas de succès la victime est en admiration béate vis à vis du personnage. Elle est prête à lui obéir aveuglément, même au péril de sa vie (elle ne devient pas stupide pour autant). En cas d'échec, la victime a l'impression d'avoir été menée en bateau par le personnage; elle risque de lui en tenir fortement rancœur. Pour subjuguer il faut d'abord avoir plu puis

séduit avec succès. Les effets durent au plus un nombre de jours égal à la marge de réussite. A la fin de cette période un nouveau jet est nécessaire. La séduction est interrompue si la victime s'aperçoit que le personnage cherche à lui nuire.

31 - Se renseigner (Apparence) 6 mois

* **Torturer (+3)** : le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la volonté de la victime. En cas de succès elle parle, d'autant plus que la marge de réussite est grande. En cas d'échec grave, la victime trépasse sans avoir livré le moindre secret.

* **Se renseigner (0)** : comment glaner des informations en utilisant les méthodes les plus subtiles. Les renseignements seront nombreux et précis si la marge de réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Une forte marge d'échec et le personnage est persuadé que ses renseignements sont bons alors qu'ils sont absolument faux. Il est préférable que le jet soit réalisé par le Maître de jeu pour que l'ambiguïté soit conservée.

* **Interroger (-3)** : opération plus difficile car la victime sait qu'elle est "cuisinée". Si l'interlocuteur ment, on pourra comparer sa marge de réussite à celle de l'interrogateur.

Fatigue : 1 point.

32 - Eloquence (Aura) 1 an

Contrairement à la compétence 26-Convaincre, l'éloquence priviliege la forme plutôt que le fond : l'art de convaincre l'auditoire avec de belles phrases. En cas de débat on compare les marges des différents orateurs.

* **Conseiller (+3)** : les conseils et les suggestions seront d'autant mieux acceptés que la marge de réussite sera grande.

* **Enthousiasmer (0)** : le but est de rallier l'auditoire.

* **Fanatiser (-3)** : en réussissant, le personnage fanatisera son auditoire avant un combat ou toute autre tâche demandant une volonté de fer et une bonne dose d'énergie. En cas de succès, l'auditoire bénéficie d'un bonus de +1 pour toute tentative, et ce, pendant une durée égale à la marge de réussite en minutes. Il n'est, bien sûr, pas possible de motiver à nouveau son auditoire juste après un échec.

Fatigue : 1 point

33 - Marchandages (Honnêteté) 1 an

Cette compétence s'oppose à 26-Convaincre, car elle ne repose pas nécessairement sur des faits exacts.

* **Marchander (0)** : lors d'une transaction, si un seul personnage tente de marchander, la réaction de l'in-

terlocuteur dépend du résultat : accord (Marge de réussite) ou énervement (Marge d'échec). Si les protagonistes utilisent tous les deux cette compétence, l'affaire est conclue au bénéfice de la meilleure marge. Si les deux marges sont positives, les deux personnages ont l'impression d'avoir fait une bonne affaire.

* **Mentir** (-3) : le Maître de jeu doit accorder un malus si le mensonge est peu vraisemblable. En cas de réussite l'auditoire est convaincu. En cas d'échec le menteur est vite confondu.

* **Flatter** (-6) : le but est en général d'obtenir quelque chose de la personne que l'on porte aux nues en lui prêtant des qualités qu'elle n'a pas. Les bénéfices de cette attitude peuvent être conséquents (réussite), mais si la victime s'aperçoit de la supercherie (échec), sa réaction risque d'être tout aussi conséquente.

Fatigue : 1 point.

PERCEPTION

34 - Acrobaties (Coordination) 1 an

* **Jongler** (+3) : on considère que le personnage jongle avec 3 objets. Ses chances diminuent de 3 par objet supplémentaire.

* **Savoir chuter** (0) : le personnage est capable de maîtriser sa chute, de faire des roulés-boulés, d'effectuer une roue ou une rondade, de récupérer son arme tombée au sol en faisant une esquisse,... Lorsqu'il réussit à maîtriser sa chute, il soustrait sa Marge de réussite aux dommages de la chute. Si le personnage tente une acrobatie pour troubler un adversaire au cours d'une esquive, il compte la Marge de réussite (ou d'échec) de l'acrobatie en tant que bonus (ou malus) appliquée à l'esquive.

* **Funambulisme** (-3) : lorsque le personnage tente une action telle que marcher sur un fil, se tenir debout sur son cheval...

Fatigue : 1 point.

35 - Agilité (Coordination) 6 mois

* **Équilibre** (+3) : lorsque le personnage risquent de chuter (marcher sur une poutre, se déplacer en terrain glissant,...). Un échec sérieux signifie une chute. Un petit échec correspond à un simple déséquilibre qui se transformera en chute si un second jet échoue.

* **Agilité** (0) : lorsque le personnage doit faire appel à ses sens et à sa Coordination dans des conditions critiques.

* **Se déplacer en silence** (-3) : la Marge de réussite (ou d'échec) intervient en tant que bonus (ou malus) pour les *sens* d'un éventuel garde.

36 - Manipuler (Coordination) 1 an

* **Dissimuler** (+3) : le personnage tente de soustraire un objet à la vue de son entourage.

En cas de réussite l'objet est dissimulé. Les créatures présentes et sur leurs gardes ("en éveil", voir 39-Sens) testent leurs sens avec un malus égal à la Marge de réussite de la dissimulation.

En cas d'échec l'objet n'est pas dissimulé et la tentative est découverte si les créatures présentes réussissent un *jet de Sens*, avec la Marge d'échec de la dissimulation pour bonus.

* **Manipuler** (0) : tricher, faire disparaître de petits objets de ses mains sont du ressort de la manipulation. Fonctionne selon le même principe que la dissimulation. Fatigue : 1 point.

* **Subtiliser** (-3) : le personnage tente de prendre quelque chose à quelqu'un sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Même fonctionnement que dissimuler.

Fatigue : 1 point.

37 - Evaluer... (Psychique) 1 an

Cette compétence permet de juger de la valeur d'un "article" courant (+6), rare (0). En cas de succès, la précision de l'évaluation est d'autant plus grande que la réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Un échec marqué et le personnage se trompe totalement et sans arrière pensée.

Le domaine d'expertise est à choisir parmi les suivants :

Animaux, Armes, Bijoux et objets d'art, Matières premières, Moyens de transport, Nourriture, Outils, Peaux, Poteries, Vases et statuettes, Vêtements, Vins et alcools, suivant le métier du personnage.

38 - Imiter (Psychique) 1 an

* **Se déguiser** (+3) : la Marge de réussite (ou d'échec) peut intervenir en tant que bonus (ou malus) pour les *sens* des personnages qui ont une raison de se douter de quelque chose.

* **Imiter une voix** (0) : le Maître de jeu peut accorder un bonus (ou malus) si le personnage a fréquenté souvent (rarement) la personne dont il imite la voix. La remarque faite pour "se déguiser" reste valable.

* **Incarner** (-3) : cette fois-ci le but est de se faire passer pour quelqu'un. Même principe que pour imiter une voix.

Fatigue : 1 point.

39 - Sens (Décision) 6 mois

- * **Attentif (+6)** : le personnage cherche, s'attend à quelque chose. Fatigue : 1 point par heure.
- * **En éveil (0)** : le personnage est sur ses gardes.
- * **Surpris (-6)** : la vigilance du personnage était endormie (peut-être l'était-il aussi ?).
- * **Sixième sens (-9 + difficulté du sortilège)** : permet de percevoir les phénomènes magiques (*Chap. 9*). Fatigue : 1 point.

Lorsque les sens d'un groupe de créatures placées dans les mêmes conditions doivent être testés, le Maître de jeu ne lance qu'un d20 et compare le résultat avec le niveau de maîtrise de chaque créature.

40 - Jeu (Intelligence) 6 mois

- * **Reconnaitre un jeu (+3)**
- * **Jouer à un jeu connu (0)** (Senet, jeu du serpent...). Fatigue : 1 point.
- * **Jouer à un jeu dont on vient d'apprendre les règles (-3)**. Fatigue : 2 points.

41 - Mémoriser (Intelligence) 1 an

Le personnage utilise une méthode particulière pour se souvenir de faits, d'individus ou de textes. Toutes suivent à peu près les mêmes principes : transformation des éléments en poèmes dont les rimes facilitent la mémorisation. L'emploi d'associations d'idées, d'images et de symboles est très fréquent.

- * **Un fait (+3)** : à condition d'y avoir assisté.
- * **Un individu (0)** : à condition d'avoir pu l'observer.
- * **Un discours (-3)** : à condition de l'avoir entendu au moins une fois.

Fatigue : 1 point.

42 - Orientation (Intelligence) 1 an

* **Déterminer la distance parcourue (+3)** : après avoir marché un certain temps. En cas d'échec l'erreur d'appréciation varie avec la Marge d'échec.

* **Se repérer (0)** : en utilisant le soleil, les étoiles,... Permet de se repérer dans le temps (écoulement du temps) ou dans l'espace (localisation, orientation). La précision dépend de la marge obtenue.

* **Prédire le temps (-3)** : permet de connaître le temps à venir pour les prochaines 24 heures. Un petit échec signifie une erreur sur la durée, un échec plus fort sur la nature du temps.

Fatigue : 1 point.

43 - Philosophie (Intelligence) 4 ans

- * **Psychologie (0)** : connaissance de l'individu, de la morale. Permet de "cerner" un personnage d'après son comportement.
 - * **Métaphysique (-3)** : spéculations générales et abstraites.
 - * **Cosmogonie (-6)** : système de la formation du monde et de son évolution jusqu'à sa fin.
- Fatigue : 2 points (le personnage conservera-t-il sa santé d'esprit ?).

MECANIQUE

44 - Architecture (Coordination) 1 an

Cette compétence a différentes utilités.

Pièges

* **Déceler un piège (+3)** : à l'intérieur de bâtiments, ainsi que les portes dérobées (temple, maison, palais, tombeaux), en admettant que le personnage soit attentif. Si sur ses gardes (0), ou surpris (-3).

* **Construire un piège (0)** : si la construction le permet ; c'est à définir selon la logique. S'il faut détruire un pan de mur très ancien pour installer le piège et le reconstruire, il faudra tenir compte du fait que la victime à qui l'on destine ce piège aura un bonus pour repérer le piège.

* **Désamorcer un piège (-3)** : ou faire jouer le mécanisme d'une porte dérobée. En cas d'échec critique le piège se déclenche sur le personnage ou le mécanisme est brisé et plus personne ne pourra le débloquer.

Connaissance des bâtiments

* **Retrouver son chemin dans un bâtiment de type connu (0)** (un temple pour un prêtre,...).

* **Retrouver son chemin dans un bâtiment de type inconnu (-6)** (un palais pour un paysan ou un temple de pays étranger pour un prêtre, etc...).

45 - Construire des bateaux (Coordination) 5 ans

* **Construire un radeau (esquif provisoire) (+3)** : pour traverser le Nil ou faire une traversée assez courte.

* **Construire un esquif (0)** : suffisamment résistant pour faire un voyage assez long.

* Construire un bateau (-3) : dessiner les plans et réaliser un bateau de plus grande importance (bateau de guerre ou de commerce).

46 - Fabriquer des armes (Coordination) 4 ans

Les armes de fer n'ont fait leur apparition en Egypte que très tardivement ; il n'y en avait pas à l'époque où se situe le jeu. Pour les armes on utilisait le bronze. Le bois et la pierre taillée servaient pour les massues ; quant aux flèches on utilisait principalement le cuivre.

Voici à titre indicatif, la difficulté (bonus ou malus) et le temps moyen de fabrication.

Armes :

Arc	0	3 jours
Bois de jet	+1	1 jour
Coutelas	+1	1 jour
Epée	-3	4 jours
Epieu	+1	1 jour
Fronde	0	1/2 jour
Masse	+3	1/2 jour
Grand bouclier	-1	4 jours
Hache	-1	2 jours
Javelot	-1	1/2 jour
Lance	-2	1 jour
Poignard	-2	3 jours

47 - Pièges de guerre (Psychique) 1 an

Il est nécessaire de posséder la compétence *15-Art de la guerre*.

* Déetecter un piège (+3) : si le personnage est attentif, il pourra détecter des pièges posés par des ennemis, tels des fosses tapissées d'épieux de bois et recouvertes. Ou bien des filets, tendus dans le fleuve, destinés à ralentir l'allure d'une flotte. Sur ses gardes (0), surpris (-3).

* Mettre un piège en place (0) : cela permet de trouver l'emplacement le plus propice pour poser des pièges, afin de causer le plus de pertes possibles à l'ennemi.

Cette compétence est différente de surprendre. Les pièges qu'elle permet d'éviter ou de mettre en place ne sont pas des embuscades, mais des pièges de guerre, du type fosses camouflées pour faire tomber les soldats ennemis, tendre une corde au milieu du chemin, provoquer une chute de pierres etc..

48 - Piéger les animaux (Intelligence) 1 an

Il est nécessaire de posséder la compétence *Connaissance des animaux*.

* Repérer les pièges (+3) : en admettant que le personnage soit attentif. Sur ses gardes (0). Surpris (-3).

* Poser un piège (0) : il se déclenchera au moment propice et aura été placé au bon endroit si le jet est réussi. Poser un piège à crocodile en plein désert ne vous permettra pas d'attraper ce charmant animal !

* Désamorcer un piège (-3) : en cas d'échec critique le piège se déclenche sur le personnage.

* Extraire l'animal du piège (0) : le personnage réussit sans problème. En cas d'échec critique l'animal lui échappe ou le personnage tombe dans la fosse (si telle est la nature du piège) avec sa prise...

49 - Tisser (Intelligence) 2 ans

Le lin est le tissu le plus utilisé en Egypte pour les vêtements.

La marge de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

NATURE

50 - Escalade (Physique) 6 mois

En cas d'échec, le personnage ne progresse pas. Un échec au second jet et il lâche prise, sauf s'il réussit un jet de réflexes (faire sa Rapidité ou moins avec un d10).

Les Egyptiens n'ayant pas développé de technique particulière d'escalade en cordée, les personnages ne sont donc pas assurés.

Nature de la paroi : inclinée (0), verticale (-3), surplombante (-6), cheminée (+5), dièdre (+3).

* Avec une corde (+6).

* En libre (0).

Fatigue : 1 point pour 30 minutes.



51 - Nager (Physique) 3 mois

* **Surnager (+3)** : en cas d'échec le personnage perd une base et 1 point de fatigue, en cas de nouvel échec le personnage coule, en perdant 2 points de fatigue par base.

* **Nager (0)** : en cas d'échec, voir si le personnage surnage. Fatigue : 1 point toutes les 10 minutes.

* **Plonger (-3)** : en cas de succès, le personnage arrive à rester sous l'eau un nombre de secondes égal à 20 fois la Marge de réussite. Fatigue : 1 point de fatigue par plongée.

* **Combattre (-3)** : en cas d'échec l'action tentée sera automatiquement un échec. Seules les armes d'estoc peuvent servir normalement (taille (-9), contondant (-6)). Fatigue : 1 point toutes les 3 bases.

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant l'état de l'eau et l'encombrement du personnage.

52 - Equitation (Coordination) 3 mois

Cette compétence ne peut vous servir que si votre aventure se déroule à partir de XVIII^{ème} dynastie.

* **Promenade (+3)** : en cas d'échec le personnage est refusé par la monture.

* **Manœuvre (0)** : tenter une manœuvre délicate (franchissement d'obstacles,...). Fatigue : 1 point.

* **Combat (-3)** : un jet doit être réussi avant chaque action tentée.

Option : à partir d'un MS de 18, le cavalier bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat tentée ; au dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

53 - Faire du pain (Coordination) 2 ans

Les Egyptiens sont très friands de pain. Savoir faire du bon pain peut donner une possibilité intéressante de troc. De plus le pain est une offrande appréciée des dieux.

Le degré de réussite et la Charte Angoumoise donne la qualité du pain obtenu et donc les possibilités de troc ou d'offrandes.

54 - Maroquinerie (Coordination) 2 ans

Cette compétence sert à réparer les armures de cuir, faire des sandales, des coussins et tout objet de cuir. Le degré de réussite et la Charte angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

55 - Menuiserie (Coordination) 2 ans

Le travail du bois est confié aux ouvriers les plus adroits. Le bois est un matériau rare et précieux en Egypte. Le degré de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

56 - Pêcher (Coordination) 1 an

Le personnage ramène en une journée de quoi faire un nombre de repas égal à sa marge de réussite (pêche en eau douce) ou deux fois plus (pêche en mer).

Fatigue : 2 points (eau douce), 5 points (mer).

57 - Poterie (Coordination) 2 ans

Les Egyptiens réalisent des merveilles de finesse telles les amulettes qui sont ensuite confiées aux céramistes où aux émailleurs.

Le degré de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

58 - Tailler les pierres (Coordination) 1 an

Les carriers égyptiens réalisent des miracles en ce domaine, tels qu'obtenir un obélisque fait d'un seul bloc. La pierre est utilisée seulement pour les temples et les tombeaux.

Le degré de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

59 - Tanner (Coordination) 2 ans

Tanner sert à réaliser surtout les armures de cuir, destinées à l'armée royale, et des sandales.

Le degré de réussite et la Charte Angoumoise permettent de déterminer le niveau de qualité du travail de l'artisan.

60 - Chirurgie (Psychique) 3 ans

C'est l'un des trois types de médecine, avec la médecine des plantes et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux, suivant la difficulté des interventions.

* **I (0)** : Accouchement, réduction des fractures simples.

* **II (-3)** : Réduction des fractures multiples. Interventions sur les blessures sérieuses (recoudre une plaie, succès : guérison en 4 jours, échec : guérison en 15 jours).

* **III (-6)** : Interventions complexes (ablation d'organe, greffe, trépanation,...). Interventions sur les blessures graves (succès : guérison en 8 jours, échec : guérison en 30 jours). Intervention sur les blessures critiques (doit être pratiquée dans les 48 heures; succès : le personnage doit être encore traité par la médecine des plantes, échec : guérison en 50 jours). Intervention sur les blessures mortelles ayant été récupérées grâce à des premiers soins administrés dans la minute (doit être pratiquée dans l'heure ; succès : la blessure devient critique, échec : mort).

Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessure, les termes de blessure sérieuse, grave, critique, mortelle ont une valeur qualitative.

Une intervention pratiquée avant la guérison complète d'une blessure peut permettre d'effacer une cicatrice.

En cas d'amputation, le membre perdu peut être greffé grâce à une intervention réussie moins de MS heures après la blessure. On ne peut recommencer une intervention échouée.

Fatigue : 1 point par intervention et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour recoudre une blessure).

61 - Médecine des plantes (Psychique) 3 ans

L'un des trois types de médecine avec la chirurgie et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux suivant la difficulté des préparations.

* I (0) : diagnostiquer une maladie, soigner des blessures légères (succès : guérison en 24 h, échec : guérison en 5 jours).

* II (-3) : Soigner les maladies, diagnostiquer les empoisonnements s'ils sont d'origine végétale, soigner les blessures sérieuses (succès : guérison en 48 h, échec : guérison en 15 jours). Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet une fois par jour à une personne, de récupérer un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle enlève des points de fatigue à celui qui la boit (!).

* III (-6) : soigner les empoisonnements s'ils sont d'origine végétale, sortir un personnage du coma (intervention : 10 minutes, réveil au bout d'une heure), soigner les blessures graves (succès : guérison en 4 jours, échec : guérison en 30 jours), soigner les blessures critiques après intervention chirurgicale déjà réussie (doit être faite dans les 48 heures ; succès : guérison en 15 jours et évite les séquelles, échec : guérison en 50 jours et séquelles). Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet, une fois par jour et pour 24 heures, à un personnage d'augmenter son maximum de points de fatigue d'un chiffre égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle diminue le maximum de points de fatigue de celui qui la boit (!).

Notons que les maladies et les empoisonnements doivent avoir été diagnostiqués avant d'être traités. Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessures, les termes : légère, sérieuse, grave et critique ont une valeur qualitative. On peut recommencer une intervention échouée.

Fatigue : 1 point par action et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour diagnostiquer un empoisonnement et 3 points pour le soigner).

62 - Navigation (Psychique) 1 an

* Avoir le pied marin (+3) : en cas d'échec le personnage est malade pendant les 6 heures qui suivent et perd 4 points de fatigue. Après 3 jours en mer la situation devrait s'améliorer.

* Combattre à bord (+3) : en cas d'échec l'action tentée sera automatiquement manquée.

Option : à partir d'un MS de 18, le marin bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat ; au-dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

* Esquifs et navigation fluviale (0) : en cas d'échec la manœuvre est manquée.

* Navigation maritime (-3) : en cas d'échec la manœuvre est manquée.

Lorsqu'un bateau tente d'échapper à un autre, le Maître de jeu peut comparer les marges des deux navigateurs.

Il peut aussi accorder des bonus/malus suivant la nature du bateau et l'état de la mer.

63 - Attelages (Décision) 6 mois

Cette compétence ne peut vous servir que si votre aventure se déroule à partir de XVIII^{ème} dynastie.

* Promenade (+3) : conduire un char de transport.

* Manœuvre (0) : tenter une manœuvre délicate, conduire un char de course ou de guerre. Fatigue : 1 point.

* Combat (-3) : mener, en tant que cocher, un char de combat transportant un guerrier. Fatigue : 3 points par heure.

64 - Premiers soins (Décisions) 3 mois

* Empêcher l'infection (+6) : d'une blessure sérieuse en blessure grave (doit être fait dans l'heure) ; d'une blessure grave en blessure critique (doit être fait dans les 20 minutes)

* Diagnostiquer un état (0) : évanoui, coma, mort, gravité d'une blessure,...

* Soigner (0) : en cas de succès le patient récupère un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite divisée par 5 (arrondie au dessus). Il ne peut récupérer plus qu'il n'a perdu avec sa blessure. Permet aussi d'immobiliser une entorse.

* Stopper une hémorragie (0) : en cas de blessure critique, les premiers soins doivent être apportés dans les 5 minutes où le personnage succombe.

* Sauver (-6) : permet de "ramener à la vie" un personnage qui devait succomber des suites d'une noyade, d'un choc électrique, d'une asphyxie, d'une blessure mortelle, d'un coma,... Le miraculé se retrouve dans le coma.

L'intervention doit être pratiquée dans la minute. Les premiers soins ne peuvent être administrés qu'une fois à un même blessé.

65 - Astronomie (Intelligence) 4 ans

* Se guider (0) : surtout de nuit bien sûr !

* Science du temps (-3) : calculs de calendrier, détermination des jours fastes et des jours néfastes. Fatigue : 1 point.

* Prédire les événements célestes (-6) : déterminer l'heure d'une éclipse par exemple. Fatigue : 1 point.

66 - Chasser (Intelligence) 6 mois

La chasse est un moyen de subsistance mais aussi un sport pour les nobles.

* Chasser (0) : le personnage ramène en une journée de quoi faire un nombre de repas égal à sa Marge de réussite. Fatigue : 6 points.

* Pister (-3) : de nombreux facteurs interviennent (nombre de créatures pistées, fraîcheur de la piste, nature du terrain, précipitations,...). Le Maître de jeu accorde un bonus/malus d'après la Charte Angoumoise. Un échec fait perdre 10 minutes. Un deuxième échec et la piste est définitivement perdue. Fatigue : 1 point.

* Interpréter des traces (-6) : renseigne sur l'origine des traces, le nombre de créatures et leur vitesse, la fraîcheur de la piste,... Là aussi, le Maître de jeu peut accorder un Bonus/malus. Fatigue : 1 point.

* Brouiller une piste (-6) : en cas de succès (en tenant compte d'un bonus/malus éventuel) la piste est impossible à suivre. Fatigue : 1 point.

67 - Agriculture (Intelligence) 2 ans

* Reconnaître (+3) : le style de terrain, argileux, pierreux etc,...

* Evaluer (0) : la rentabilité d'un terrain, voir si l'exposition se prête à la culture d'une plante plus qu'une autre.

68 - Connaissance des animaux

(Intelligence) 2 ans

* Reconnaître (+6)

* Habitudes (0) : connaître les habitudes, le mode de vie d'un animal.

* Propriétés (-6) : connaissance des particularités, des points faibles, des propriétés magiques d'un animal, ou des propriétés toxiques d'un animal venimeux.

69 - Connaissance des créatures monstrueuses (Intelligence) 3 ans

* Reconnaître (+3)

* Habitudes (0) : connaître les habitudes, le mode de vie d'un monstre.

* Propriétés (-9) : connaissance des particularités, des points faibles, des propriétés magiques d'un monstre.

70 - Connaissance des métaux (Intelligence) 2 ans

* Reconnaître (+3)

* Travailler un métal pur (0) : savoir en faire un objet ou une arme.

* Extraire (-3) : extraire le métal d'une roche, (ex : de l'or d'un bloc de roche aurifère).

71 - Connaissance des plantes (Intelligence) 2 ans

* Reconnaître (+3)

* Trouver (0) : en cas de succès le personnage réussit à trouver une quantité de plantes égale à sa marge de réussite. Chaque quantité correspond à une dose : repas, composante magique,... Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la région et le climat. Fatigue : 3 points.

* Propriétés (-3) : connaissance des propriétés des plantes, en particulier magiques ou toxiques.

72 - Faire de l'alcool (Intelligence) 1 an

Inutile de dire qu'il s'agit d'une occupation très populaire. Chaque famille a son secret pour parfumer la bière. Le vin est la boisson la plus recherchée, la vigne est très répandue en Egypte et les vigneron fabriquent d'excellents vins. Cette boisson est tellement appréciée qu'il faut même en importer de Phénicie, de Crète,...

73 - Poisons (Intelligence) 2 ans

* Connaissance des poisons (-3) : Cet aspect de la compétence permet de diagnostiquer un empoisonnement et de découvrir les principes actifs qui composent le poison, ce qui est essentiel pour préparer un antidote.

* Fabriquer des poisons (0) : Ceci est un art difficile et dangereux. Le danger provient d'une part de la manipulation des produits toxiques, et d'autre part du fait que la fabrication et surtout l'utilisation des poisons est rigoureusement interdite. La marge de réussite de la fabrication donne le malus sur la détection du poison par la compétence 39-Sens. La toxicité du poison varie selon sa nature et représente le nombre de points de fatigue enlevés à la victime par heure. Elle est déterminée par le Maître de jeu selon le poison confectionné. Les

points de fatigue sont soustraits au début de chaque heure pour les poisons lents, ou de chaque minute pour les poisons rapides. La toxicité représente le malus appliquée sur le jet de dé pour la fabrication du poison. Pour un poison rapide, la pénalité est doublée.

* Trouver un antidote (-9) : la marge de réussite de cet aspect de la compétence doit au moins être égale à la toxicité du poison. Il faut disposer de plantes et de remèdes.

74 - Science de la terre (Intelligence) 3 ans

* Reconnaître (+3) : les roches, les minéraux, les structures géologiques.

* Trouver (0) : en cas de succès le personnage réussit à trouver une quantité de composantes minérales égale à sa marge de réussite. Fatigue : 1 point.

* Propriétés (-3) : connaissance des propriétés, en particulier magique ou toxique, des roches et minéraux.

75 - Surprendre (Intelligence) 6 mois

* Se cacher (+6) : en cas de réussite le personnage a réussi à se cacher, sauf si une créature située à proximité est sur ses gardes et réussit un jet de sens. En cas d'échec les créatures proches ont d'office droit à un jet.

* Déetecter une embuscade (+3) : peut éviter d'être surpris.

* Embuscade (0) : en cas d'échec il n'y a pas de surprise. En cas de succès les créatures sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade. Si elles échouent, il y a surprise et les victimes sont complètement passives pendant une base. Elles réagissent à la base suivante si elles réussissent un jet de réflexes (faire sa Rapidité ou moins avec un d10), sinon elles restent figées une base supplémentaire. En cas d'embuscade collec-

tive, seul celui qui planifie l'embuscade est testé pour le succès de l'embuscade. Si toutes les victimes sont placées dans les mêmes conditions, le Maître de jeu n'effectue qu'un jet de détection d'embuscade et compare le résultat aux différents MS. Par contre, pour les jets de réflexes chaque personnage doit effectuer son propre jet. Fatigue : 1 point.

FOI

76 - Connaissances mythiques (Intelligence) 3 ans

* Reconnaître (+3) : pour reconnaître une créature mythique ou l'une de ses manifestations.

* Théologie (0) : connaissance des dieux.

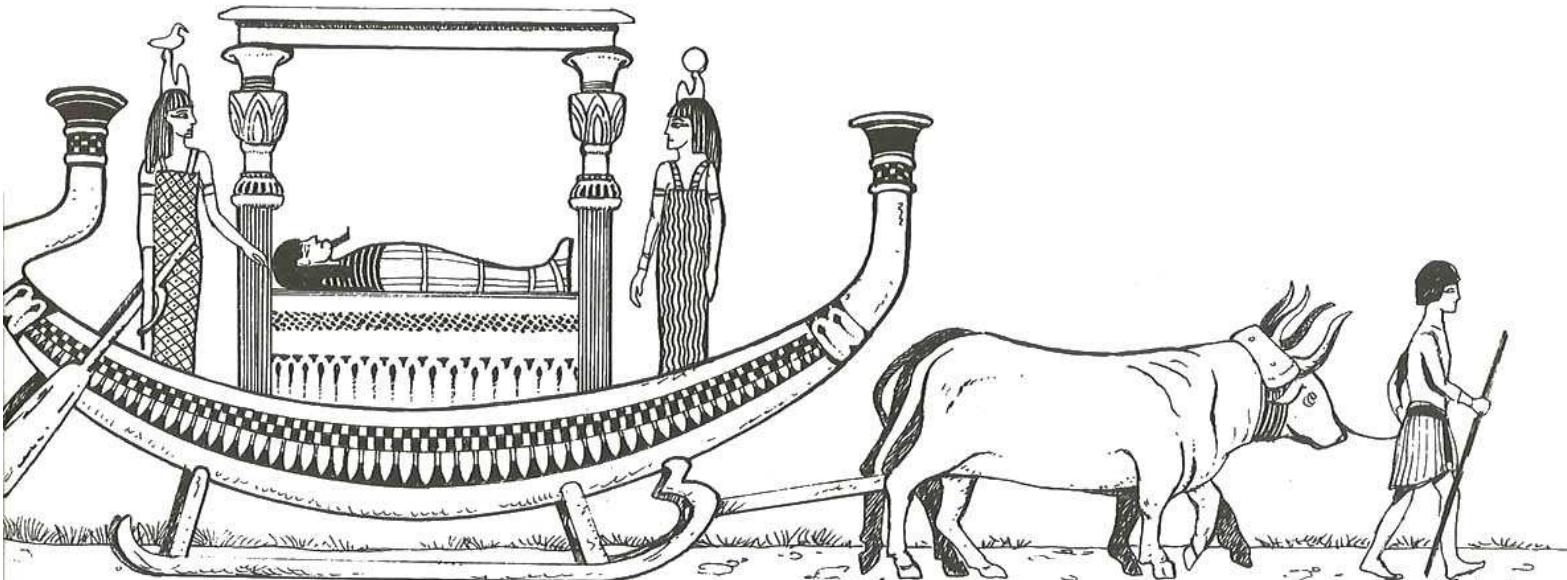
77 - Traditions (Intelligence) 3 ans

* Connaissance des coutumes locales (+6) : y compris les interdits.

* Cérémonies (0) : permet de mener les cérémonies officielles et religieuses.

* Connaissance des traditions (-6) : permet de connaître les usages, lois, croyances des autres peuples ainsi que d'interpréter leurs manifestations (monuments, cérémonies,...).

Cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive. Complétez-la ou adaptez-la si vous le jugez nécessaire. Toutes les compétences n'ont pas toujours une influence directe sur le déroulement d'une aventure mais elles contribuent à détailler les personnages, à les personnaliser et par là même donner sa saveur à une partie.





7. LA SANTE

Un personnage n'est pas toujours au sommet de sa forme. Il lui arrive d'être fatigué, malade ou même blessé. Pour traduire ces effets en termes de jeu, on utilise la notion de fatigue.

A) FATIGUE

De nombreuses actions occasionnent de la fatigue (lancer un sortilège, utiliser certaines compétences,...). Si le personnage épuise ses ressources, il sombre dans le coma.

1. LE CHIFFRE DE FATIGUE

Il est déterminé lors de la création du personnage (*Chap. 3*). Le chiffre de fatigue est égal à 2 fois le Physique plus 1 fois le Psychique. Ce nombre représente le maximum de points de fatigue que possède le personnage. Lorsque le personnage se fatigue, il diminue ce capital. S'il atteint 0, le personnage sombre dans le coma.

2. LE COMA

Le personnage qui dépasse ses limites (perd tous ses points de fatigue) sombre dans le coma. Il reste dans cet état pendant une durée imprévisible (d12 heures). Lorsque la moitié de cette durée s'est écoulée, le personnage doit réussir un jet de survie (faire son chiffre de fatigue d'origine ou moins, sur un d20, 20 étant toujours un échec). S'il échoue, il succombe pendant son coma. S'il réussit, il termine sa période de coma puis se réveille avec un seul point de fatigue. Pour ne pas sombrer à nouveau, il a intérêt à se reposer et récupérer ainsi son capital de points de fatigue.

Un personnage sur le point de succomber pendant son coma (jet de survie manqué), peut être sauvé (compétence 64-Premiers soins (-6)) par des soins administrés dans la minute. En cas de réussite il reste dans le coma jusqu'à la fin normale de celui-ci.

Un sortilège (*Sortir du coma*) permet de transformer le coma d'un personnage en inconscience pour d20 minutes. Cette période d'inconscience est réduite de moitié si quelqu'un aide le personnage à retrouver ses esprits. Un sortilège (*Ranimer*) permet de sortir très rapidement un personnage de l'inconscience.

3. MORT PAR PERTE DE POINTS DE FATIGUE

Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de fatigue, il sombre dans le coma. La perte de points de fatigue peut entraîner un total négatif. Si le personnage descend en dessous de 0, d'un nombre de points supérieur ou égal à son chiffre de fatigue, il meurt.

Exemple : Sinouhe (chiffre de fatigue : 16), est extrêmement fatigué lorsque commence un combat (sa fatigue est à 1). Il reçoit un coup très violent qui lui fait perdre 18 points de fatigue. Sa fatigue passe de 1 à -17. Il meurt car son total négatif a dépassé son chiffre de fatigue (17 - 16).

4. RECUPERER DE LA FATIGUE

Les points de fatigue se récupèrent au rythme de 1 point par heure de repos et de 2 points par heure de sommeil.

Un repas froid redonne 1 point et un repas chaud 2 points.

Les premiers soins (compétence 64) peuvent aider à récupérer quelques points perdus par blessure.

Des infusions (61-Médecine des plantes (-3)) permettent de résorber la fatigue.

Le sortilège *Sommeil réparateur* accélère le retour à la pleine forme.

Le sortilège *Redonner des forces* permet de récupérer rapidement des points de fatigue.

5. OPTION : FATIGUE PERMANENTE

Lorsque l'on tient compte des blessures, celles-ci créent une fatigue permanente qui réduit le maximum de points de fatigue du personnage, jusqu'à ce que les blessures soient guéries.

Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est ainsi réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures :

Blessure légère : 2 points,
Blessure sérieuse : 4 points,
Blessure grave : 6 points,
Blessure critique : 8 points,
Blessure mortelle : 10 points.

Les maladies peuvent aussi causer une fatigue permanente (Chap. 7.C).

B) OPTION : LES BLESSURES

Si l'on désire augmenter le réalisme, en insistant sur la gravité des coups portés, il est possible d'utiliser un système de blessures. Il en existe deux : le premier correspond à des blessures générales et le second, plus précis, à des blessures localisées.

1. BLESSURES GENERALES

Le tableau général des blessures (Chap. 8 : Combat) donne les conséquences d'un coup porté en fonction des points de dommages infligés.

Blessure superficielle (0)

Cette légère égratignure n'a aucune conséquence, si ce n'est la perte de quelques points de fatigue et le fait d'être suffisante pour briser la concentration d'un magicien.

Blessure légère (I)

Description : blessure bénigne.

Guérison :

- naturelle : 5 jours
- médecine des plantes I (Compétence 61) : 24 heures.
- magique (Guérir les blessures) : immédiate.

Fatigue permanente : 2 points jusqu'à guérison.

Blessure sérieuse (II)

Description : blessure caractérisée par une plaie.

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les premiers soins (Compétence 64 à +6) dans l'heure, la blessure s'infecte et devient "grave" (III).

Guérison :

- naturelle : 15 jours (elle devient "légère" (I) au bout de 10 jours).
- médecine des plantes II (Compétence 61) : 48 heures.
- chirurgie (Compétence 60) : la plaie est recousue et guérira en 4 jours.
- magique (Guérir les blessures) : immédiate.

Fatigue permanente : 4 points jusqu'à amélioration en blessure "légère" (I) (Fatigue permanente : 2 points jusqu'à amélioration).

Effet direct : sonné.

Blessure grave (III)

Description : elle s'accompagne le plus souvent d'un traumatisme mais les organes internes ne sont pas atteints.

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les premiers soins (Compétence 64 à +6) dans les 20 minutes, la blessure s'infecte et devient "critique".

Guérison :

- naturelle : 30 jours (elle devient "sérieuse" (II) au bout de 15 jours, puis "légère" (I) au bout de 10 jours).
- médecine des plantes III (Compétence 61) : 4 jours.
- chirurgie III (Compétence 60) : guérison en 8 jours après l'intervention.
- magique (Guérir les blessures) : immédiate.

Fatigue permanente : 6 points jusqu'à amélioration.

Effet direct : inconscience.

Blessure critique (IV)

Description : très grave, le personnage sombre dans le coma. Les organes internes sont atteints, les os brisés, les tendons arrachés,...

Aggravation : si l'hémorragie n'est pas stoppée dans les 5 minutes (64-Premiers soins), la victime succombe.

Guérison :

- naturelle : 50 jours (elle devient "grave" (III) au bout de 20 jours).
- pour soigner une blessure critique il faut, dans les 48 heures, pratiquer une intervention (60-Chirurgie III) et traiter par la médecine des plantes III (Compétence 61). Dans ce cas elle guérira en 15 jours.
- magique (Guérir les blessures) : immédiate.

Fatigue permanente : 8 points jusqu'à amélioration.

Effet direct : coma.

Blessure mortelle (V)

Description : gravité exceptionnelle, membre tranché, poitrine perforée,...

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les premiers soins (Compétence 64 à -6) dans la minute, elle succombe.

Guérison :

- si les premiers soins ont été administrés à temps, il faut encore pratiquer une intervention (60-Chirurgie III) dans l'heure. En cas de succès la blessure n'est plus que critique (!). Elle peut alors être soignée comme indiqué précédemment.
- magique (Guérir les blessures) : immédiate.

Effet direct : mort.

Conséquences

Les blessures s'accompagnent le plus souvent d'effets directs (sonné, évanoui, coma, mort).

Le personnage risque d'être :

- sonné : il est "k.o debout". Etant diminué, il effectue tous ses jets à -5, pendant une durée équivalente à 1 base de 3 secondes par point de dommage au dessus de 7, reçus lors de cette blessure. Un sortilège (Lucidité) permet de récupérer rapidement ses esprits.

- évanoui : il reste inconscient pendant une durée équivalente à 5 bases de 3 secondes par point de dommage au dessus de 10, reçus lors de cette blessure. Cette période est réduite de moitié si quelqu'un aide le personnage à retrouver ses esprits. Un sortilège (Ranimer) permet de sortir très rapidement un personnage de l'inconscience.

- dans le coma : il y reste pendant une durée imprévisible (d12 heures), avec un jet de survie qui doit être réussi à mi-parcours pour éviter de succomber (Chap. 7.A.2).

- mort : bienvenue dans l'Autre-Monde ! le personnage peut tout de même être sauvé (voir à Blessure mortelle).

D'autre part le personnage risque :

- de crier : s'il veut retenir son cri de douleur, il doit réussir un jet de volonté (option).

- une cicatrice : une fois la blessure guérie, une cicatrice subsiste sauf si une intervention est pratiquée (60-Chirurgie (-6)) avec succès.

Option : une cicatrice visible a les effets suivant, d'après le jet d'un d20 :

1 - 8	(Aura -1, Beauté -1, Honnêteté -1, Apparence -1),
9 - 15	(rien),
16 - 17	(Aura +2, Beauté -1),
18 - 19	(Aura +1, Honnêteté -1),
20	(Aura +2, Beauté -1, Honnêteté -1).

Bien entendu, les compétences qui dépendent de ces caractéristiques voient leurs scores modifiés.

- séquelles : une blessure critique qui n'a pas été soignée au bout de 50 jours devient une blessure légère permanente.

2. BLESSURES LOCALISEES

Les blessures n'ont pas la même gravité suivant la zone touchée. A chaque partie du corps correspond un bonus (ou malus) qui s'ajoute (ou se retranche) aux dommages. Par conséquent, la blessure se lit sur le tableau général des blessures après que l'on ait ajouté le bonus (ou le malus) correspondant à la zone touchée (Chap. 8.E). Cette modification intervient donc pour la détermination des conséquences de l'attaque et pour le décompte des points de fatigue.

Un tableau supplémentaire donne les effets spécifiques aux zones touchées.

Ainsi un personnage touché au bras ou à la main risque de lâcher ce qu'il tient. Blessé à la jambe, au pied ou au bas-ventre, il peut tomber au sol. Enfin, s'il reçoit un coup violent à un membre, celui-ci risque d'être amputé.

Le Maître de jeu peut décider de limiter l'utilisation des membres blessés (déplacements, combat, manipulation, port d'armure, ...).

C) OPTION : LES MALADIES

Les rudes conditions de vie, qui régnaient à l'époque des Egyptiens, avaient pour effet de sélectionner naturellement les plus résistants, les plus adaptés à l'environnement. Les personnages, héros de nombreuses aventures, sont parmi les plus aptes à survivre. Toutefois, ils ne sont pas invulnérables et leur caractère héroïque, leur volonté seront parfois mis à l'épreuve pour vaincre la maladie, qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

Une maladie est caractérisée par sa virulence et sa gravité.

1. VIRULENCE

La virulence mesure les chances de contracter une maladie. Bien entendu ces chances varient avec l'environnement, l'hygiène, ...

Rappelons que les Egyptiens sont très soigneux de leur propreté et que par conséquent l'hygiène est aussi bonne que possible pour l'époque. Le Maître de jeu doit garder aux maladies un caractère exceptionnel et faire en général abstraction des rhumes et autres petites misères.

Lorsque les conditions sont propices au développement d'une maladie, les personnages doivent réussir un jet de résistance à la maladie pour ne pas la contracter. Un jet de résistance à la maladie est réussi, si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au niveau de fatigue du personnage (à cet instant), avec pour malus, la virulence de la maladie. En cas d'échec, la maladie se déclare après une période d'incubation déterminée par le Maître de jeu.

2. GRAVITE

La gravité mesure à la fois le handicap infligé par la maladie ainsi que le danger qui s'y rattache.

Maladie bénigne (I)

Fatigue permanente : 2 points jusqu'à la guérison.
Evolution en une semaine.

Maladie sérieuse (II)

Fatigue permanente : 4 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 3 jours.

Maladie grave (III)

Fatigue permanente : 6 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 24 heures.
Perdes occasionnelles de connaissance.

Maladie critique (IV)

Fatigue permanente : 8 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 8 heures.
Perdes fréquentes de connaissance.

Maladie mortelle (V)

Fatigue permanente : 10 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 1 heure.
Elle s'accompagne le plus souvent d'un coma.

Les chiffres ci-dessus ne sont que des points de repère, on peut très bien imaginer une maladie sérieuse n'évoluant pas ou peu au fil des années...

3. EVOLUTION

Une fois installée, la maladie évolue. L'état de santé peut s'améliorer, rester stable ou s'aggraver.

Un jet de santé permet de savoir comment évolue la maladie. On compare le résultat d'un d20 au chiffre de fatigue diminué de la fatigue permanente.

Si le jet est réussi de 5 ou plus, il y a amélioration.
Si le jet est réussi de moins de 5, l'état est stationnaire.
Si le jet est échoué, il y a aggravation.

Il faut effectuer un jet à la fin de chaque période d'évolution (telles qu'elles sont indiquées avec la gravité des maladies), jusqu'à la guérison totale... ou la mort !

Amélioration

La maladie diminue d'un degré de gravité. Si la maladie était bénigne, le personnage est guéri.

Etat stationnaire

Le personnage reste dans un état stable jusqu'au jet de santé suivant.

Aggravation

La maladie s'intensifie et augmente d'un degré de gravité. S'il s'agit d'une maladie mortelle, le personnage succombe.

4. SOINS

Si un personnage est soigné, ses chances de guérison augmentent.

Soins simples

Ces soins ne dépendent ni d'une compétence, ni d'un sortilège. Ils sont essentiellement basés sur des moyens simples mis en œuvre par le bon sens commun.

Dans ces conditions, le personnage bénéficie d'un bonus de 1 à ses jets de santé.

Médecine des plantes (Compétence 61)

Il est tout d'abord nécessaire de diagnostiquer la maladie (61-Médecine des plantes). En cas de succès, les soins adéquats sont administrés (61-Médecine des plantes (-3)). Si les soins sont bénéfiques,

l'état du personnage s'améliore presque instantanément d'un degré de gravité. Si les soins échouent, le personnage bénéficiera tout de même d'un bonus de 1 à son prochain jet de santé.

Chirurgie (Compétence 60)

Certaines maladies peuvent être traitées par une intervention chirurgicale (60-Chirurgie (-6)). La maladie doit avoir été diagnostiquée auparavant (61-Médecine des plantes). Si l'intervention est réussie, l'état du personnage s'améliore nettement et il passe presque immédiatement à un stade de maladie bénigne (I).

Médecine magique

Le sortilège Guérir la maladie permet une guérison rapide de la maladie, même si la nature de cette dernière n'est pas connue (diagnostic pas nécessaire).

Le sortilège Protéger des maladies a un rôle préventif essentiellement.

D) OPTION : LE POISON

Comme dans nombre de civilisations antiques, le poison occupe une place relativement importante dans l'Egypte ancienne.

Il existe des "remèdes de bonne femme" pour fabriquer des poisons, mais les experts en la matière (compétence 73) sont les médecins et les prêtres, qui trouvent dans les laboratoires des temples les moyens de fabriquer des poisons raffinés.

Certaines successions furent assurées grâce au poison.

Chaque type de poison présente un cas particulier quant à ses moyens d'actions, ses effets à court et à long terme,... Par conséquent, chaque poison rencontré agira suivant ses règles propres (animaux, créatures monstrueuses,...).

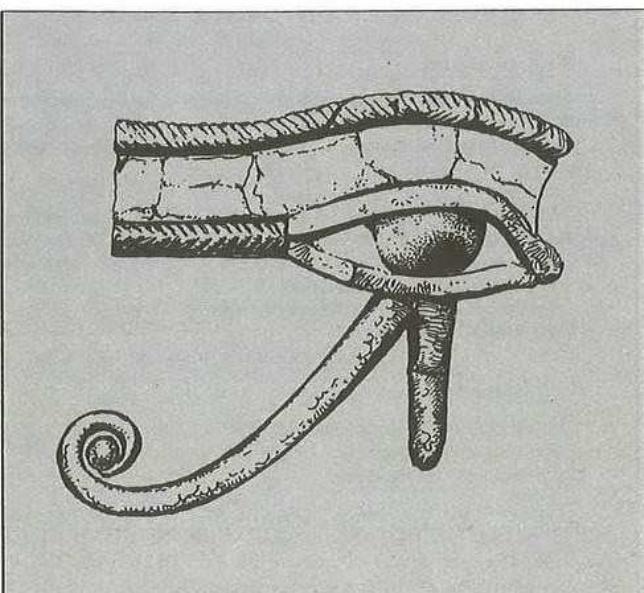
E) OPTION : LES EFFETS DE L'AGE

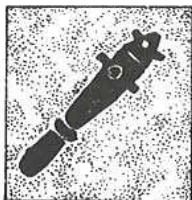
Les héros vieillissent. Certains personnages sont même relativement âgés lorsqu'ils débutent dans l'aventure. Doivent-ils ressentir les effets de l'âge ? Si vous estimatez que oui, voici quelques conseils.

A partir de 40 ans et tous les 5 ans, le personnage doit réussir un jet de Physique (faire un chiffre inférieur ou égal à son Physique sur un d10). S'il échoue, cette caractéristique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue et tous les scores où le Physique, la Force, la Coordination ou la Rapidité interviennent.

A partir de 50 ans et tous les 5 ans, le personnage doit réussir un jet de Psychique. S'il échoue, ce dernier diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue, les Pouvoirs magiques et tous les scores où le Psychique, la Volonté, la Décision ou l'Intelligence interviennent.

Si une caractéristique arrive à 0, le personnage meurt de vieillesse après une vie, espérons-le, bien remplie.





8. LE COMBAT

A) GENERALITES

Un combat bien orchestré peut être à l'origine de situations épiques dont les joueurs parleront longtemps après son épilogue.

Par contre, il s'agit d'une des phases les plus exigeantes pour le Maître de jeu. Les règles qui suivent ont pour but de rendre le combat varié, sans compromettre la fluidité du jeu. C'est pourquoi, le Maître de jeu dispose d'un réservoir de règles et d'options dans lequel il ira puiser, en fonction du groupe auquel il s'adresse, les éléments nécessaires à son rôle de conteur et de juge-arbitre.

B) DEROULEMENT DU COMBAT

1. SURPRISE

Les circonstances dans lesquelles débutent un combat peuvent influer sur son déroulement. Un des adversaires peut être surpris (exemple : embuscade). Il laisse alors l'initiative à son agresseur qui peut tirer avantage de cette situation.

2. DEROULEMENT

Dans la réalité, lorsqu'un combat est engagé, il se déroule très rapidement. S'il oppose plusieurs adversaires, maintes actions ont lieu simultanément. Un écrivain ou un cinéaste choisirait pour nous celles où intervient le héros. Or le jeu repose sur le principe que tous les personnages sont des héros et qu'aucun ne doit être délaissé. Par conséquent, toutes les actions entreprises par les joueurs doivent être prises en compte par le Maître de jeu.

Gérer simplement un combat, mettant aux prises plusieurs adversaires, nécessite quelques conventions.

Unité de temps : la base

Le combat est fractionné en unités égales à 3 secondes (**1 base = 3 secondes**). Les joueurs et le Maître de jeu règlent tout ce qui se passe pendant une base avant de passer à la suivante.

Ordre

Toutes les actions qui interviennent pendant une base sont simultanées. Même si en pratique le Maître de jeu les fait jouer successivement, tous leurs résultats seront appliqués.

Actions

Chacun des adversaires dispose d'un grand choix d'actions, pour le combat au corps à corps (offensives, défensives) ou à distance (missiles, magie).

Résolution d'une attaque

Lorsqu'une attaque (action offensive) est tentée, il faut déterminer si le coup est paré, esquivé, et finalement, s'il blesse l'adversaire ou non.

Conséquences d'un coup porté

Les dommages causés par une attaque sont perdre des points de fatigue à la victime. Optionnellement, il est possible de rendre compte précisément de la nature d'une blessure.

3 . A PROPOS DES OPTIONS

De nombreuses options sont offertes. Elles permettent d'augmenter le réalisme du combat. Il est conseillé de ne les utiliser qu'une fois que les règles élémentaires ont bien été assimilées.

La plupart des options sont indépendantes. Il est donc possible de n'en retenir que certaines.

Il n'est pas nécessaire d'avoir systématiquement recours à une option. Il est recommandé de n'y faire appel que dans les cas où son utilisation peut avoir une influence majeure sur le déroulement de l'aventure.

C) SURPRISE

1. AVANTAGE

Si un personnage arrive à surprendre son adversaire, il dispose d'une totale liberté d'action pendant une base. C'est seulement à la fin de cette période de 3 secondes que la victime peut essayer de réagir.

2. REFLEXES

L'adversaire surpris est sans réaction pendant une base. Pour ne pas rester figé pendant une seconde base, il doit faire preuve de réflexes.

Un jet de Rapidité doit être réussi : il faut obtenir avec un d10 un résultat inférieur ou égal à sa Rapidité.

Un tel jet de Rapidité est souvent appelé "*jet de réflexes*".

Notons au passage, que tout événement impromptu peut nécessiter un *jet de réflexes* (Rapidité), afin de savoir si le personnage réagit immédiatement ou après un délai d'une base.

Si la situation ne fait pas appel aux qualités physiques (réflexes purs), mais plutôt à la faculté de comprendre très vite un phénomène, un *jet de Décision* remplacera le jet de réflexes.

3 . EMBUSCADE

Une bonne manière de surprendre un adversaire est de lui tendre une embuscade (compétence 75-Surprendre).

Si le jet est réussi seules les créatures sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade.

Si elles échouent, elles sont surprises comme celles qui n'étaient pas attentives et, par conséquent, complètement passives pendant une base.

Si le jet d'embuscade est échoué, le piège est découvert, il n'y a pas de surprise. Seul peut-être un jet de réflexes sera nécessaire pour ceux qui n'étaient pas attentifs !

D) ORDRE

Toutes les actions d'une base ont lieu simultanément. **Tous les résultats sont appliqués**, même si cela signifie que deux adversaires s'éliminent mutuellement.

Option : on peut décider de procéder comme suit :

- Chaque intervenant, du plus lent au plus rapide, annonce ce qu'il va faire pendant la base qui vient.

- La résolution des attaques commence par le personnage le plus vif (à égalité de rapidité, c'est l'arme la plus longue qui frappe en premier). Si un personnage a droit à 2 attaques, elles sont résolues en même temps.

- Ensuite vient la résolution des attaques à distance (missiles, lancers). Tous les traits ont lieu simultanément (deux archers peuvent se blesser simultanément).

- Enfin, on procède au déclenchement éventuel des sortilèges qui doivent prendre effet à cette base... si le lanceur de sort n'a pas été interrompu !

E) ACTIONS

En règle générale, un personnage peut effectuer 2 actions élémentaires par base (une par outil de combat : arme, bouclier).

Les possibilités offertes dépendent donc du matériel que le personnage a entre les mains.

Rappelons aussi que les chiffres d'attaque et de parade avec une arme, sont déduits du niveau de maîtrise, après application de deux bonus/malus (un pour l'attaque, l'autre pour la parade (*chap. 6.F*)).

1 . UNE ARME

Une attaque (atq) et une feinte de corps (MS-5)

Le personnage peut tenter 1 attaque. Ses chances de base sont égales à son chiffre d'attaque (atq) avec l'arme utilisée.

Dans la même base (avant ou après son attaque), il peut aussi tenter une *feinte de corps* pour éviter une attaque (et une seule). Ses chances de réussir sont égales au niveau de maîtrise moins 5 (MS-5) dans la compétence 3-Esquive. Si la feinte de corps est réussie, l'attaque ne fait que fendre l'air.

Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Les chances de parer sont égales au chiffre de parade (prd) de l'arme utilisée. En cas de succès, une attaque (et une seule) est parée.

La feinte de corps fonctionne comme précédemment.

2 . UNE ARME ET UN BOUCLIER

Une attaque (atq) et une parade (prd)

Les chances de l'attaque sont égales au chiffre d'attaque (atq) de l'arme utilisée.

Les chances de parer sont égales au chiffre de parade du bouclier. Un bouclier (comme une arme), ne permet de parer qu'une seule attaque par base.

Une parade (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut parer une attaque avec son arme (chiffre de parade de l'arme : prd) et une autre avec son bouclier (chiffre de parade du bouclier : prd).

Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Il est possible d'effectuer une parade avec son bouclier (chiffre de parade du bouclier : prd) et une *feinte de corps* (MS-5) afin de se soustraire à deux attaques différentes.

3 . SANS ARME (OU SANS LES UTILISER)

Deux feintes de corps (MS-5) et (MS-5)

Le personnage peut tenter à deux reprises une *feinte de corps* (chances : MS-5), chacune ayant pour objectif de le soustraire à une attaque.

Une esquive (MS)

Le personnage plonge littéralement hors de portée du danger. En cas de succès (chances : niveau de maîtrise (MS) dans la compétence 3-Esquive), il a réussi à se soustraire à toute attaque entre son point de départ et celui de son arrivée (à environ 3 mètres de là). Au cours d'une base, un personnage a juste le temps d'esquiver et de se relever.

4 . OPTION : DEUX ARMES

Une attaque (prd) et une attaque (prd)

Le personnage procède à une attaque avec les deux armes en même temps. Les chances de base de chacune des deux attaques sont égales au chiffre de parade de chaque arme (et non aux chiffres d'attaques), pour traduire la difficulté à utiliser deux armes simultanément.

Une attaque (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut attaquer avec une arme et parer avec l'autre. Pour les mêmes raisons que précédemment, les chances de succès sont égales aux chiffres de parade (prd).

Une parade (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut parer avec une arme puis parer avec l'autre. Les chances de succès sont égales aux chiffres de parade (prd).

Rappelons qu'une parade ou qu'une feinte de corps, en cas de réussite, ne s'oppose qu'à une attaque. Une esquive s'applique à toutes les attaques dans la zone de départ de l'action. Les chances de succès peuvent différer des chances de base dans le cas où un bonus/malus serait accordé par le Maître de jeu en raison des circonstances qui président à l'action.

5 . UNE ARME DE JET

Tirer (atq)

Souvent, lancer une arme de jet ou décocher un missile demande plusieurs bases, comme il est indiqué pour chacune de ces armes (*chap. 6.F*). Les chances de base correspondent au chiffre d'attaque de l'arme considérée.

Option : Ajuster (atq + 2)

Le personnage décide d'ajuster son tir pendant une base supplémentaire. Il bénéficiera d'un bonus de 2 à ses chances de succès (chiffre d'attaque de l'arme de jet considérée + 2).

Notons que face aux missiles (boulet de fronde, flèche), le personnage ne peut ni parer ni esquiver. Par contre, il peut être mobile et même zigzaguer (*chap. G.I : Conditions de combat*). Face aux lancers (javelot, hache, lance,...), si le personnage a pu percevoir l'attaque, il peut tenter une *feinte de corps* ou une *esquive* pour éviter l'arme de jet.

Option : le bouclier s'ajoute à l'armure face aux missiles (Grand bouclier : +2). La protection est ainsi augmentée.

Option : il est possible de tenter, avec le bouclier, une parade face à une arme lancée (javelot, hache, lance,...) mais pas face à un missile (arc, fronde).

6 . AUTRES ACTIONS

Sortir ou ramasser une arme

Cette action nécessite 1 base mais elle peut être tentée en même temps qu'une *esquive* ou qu'une *feinte de corps* (compétence 3).

Se déplacer

Un mètre par base si l'on est engagé au corps à corps, 6 mètres par base si l'on se déplace au milieu d'un combat.

Rompre le combat

Il faut l'annoncer au début de la base et renoncer ainsi à faire autre chose qu'une *esquive* ou que des *feintes de corps*. Le personnage a rompu le combat, s'il a réussi à s'éloigner de son adversaire d'au moins un mètre sans avoir été touché. Il est libre alors d'en profiter pour tenter de fuir.

Option : Charger (atq + 2)

Le personnage avance vers sa victime pendant une base aussi vite que possible. Il lui porte une attaque dans la course lors de la base suivante. Ses chances de base sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée augmenté d'un bonus de 2 (atq + 2).

Option : Désarmer (atq - 10)

Cette attaque particulière peut remplacer une attaque normale. Les chances de désarmer sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée diminué d'un malus de 10 (atq-10).

En cas de succès, l'arme de l'adversaire est projetée à un nombre de mètres égal à la marge de réussite du jet, divisée par 2 (Mr/2).

Bien entendu, elle peut être parée.

Option : Viser une zone (atq - 10)

Lorsque le personnage cherche à atteindre son adversaire à un endroit précis (tête, cou, bras,...), il peut tenter une attaque spéciale en visant. Les chances de réussite sont diminuées de 10.

En cas de succès, la victime est touchée à l'endroit voulu. En cas d'échec, elle est indemne.

Ceci est valable pour les armes de contact, les missiles et les armes lancées. Il ne faut pas confondre avec "ajuster" où le personnage ne fait que prendre un peu plus de temps avant de décocher un missile.

Pour viser une zone particulière d'une créature, le principe utilisé est différent (*chap. 11*).

Option : Combat à mains nues, Percussion (atq - 3)

Un personnage qui se bat à Mains nues (Compétence 5), est considéré comme ayant deux armes.

S'il utilise la double attaque, ses chances de succès sont égales à son chiffre d'attaque diminué d'un malus de 3 (atq-3, atq-3).

Il ne peut pas parer ni effectuer d'attaque en chargeant.

Par contre, il est possible de percuter son adversaire. Il faut avancer le plus vite possible vers sa victime pendant une base, avant de la percuter à la base suivante. Les chances de succès sont égales au chiffre d'attaque de la compétence 5-Mains nues, diminuées d'un malus de 3 (atq-3). En cas de succès, l'attaquant additionne aux dommages son score de Physique.

Autres

Un personnage peut aussi tenter d'utiliser une compétence, préparer un sortilège,...

F) RESOLUTION DU COUP PORTE

1 . CHANCES DE TOUCHER

En général, les chances de toucher l'adversaire sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée, éventuellement modifié par un bonus/malus suivant l'action choisie (*paragraphe E*) et les conditions dans lesquelles se déroulent l'attaque (*paragraphe G.I*).

□ Exemple : Attaque avec une arme : chiffre d'attaque (atq), Tir ajusté : chiffre d'attaque plus 2 (atq+2),... □

Exception : deux attaques avec deux armes : chiffres de parade (prd et prd).

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus si l'attaque se déroule dans des conditions particulières.

□ Exemple : l'attaquant est au sol lorsqu'il porte son attaque, malus : -5 (atq-5). □

Notons aussi que certaines attaques nécessitent de réussir préalablement un jet de compétence. Si ce jet est manqué, l'attaque est un échec.

Exemple : attaque portée par un personnage combattant à cheval. Il doit réussir un jet de compétence 52-Equitation, avec un malus de 3 (*Combat* (-3), aspect de la compétence Equitation) avant de pouvoir porter son attaque. S'il réussit l'attaque peut être tentée normalement. S'il manque son jet, l'attaque a échoué. □

2. JET D'ATTAQUE MANQUE

L'attaque n'a aucune chance de toucher sa cible (normal, non ?).

3. JET D'ATTAQUE REUSSI

L'attaque a de bonnes chances d'atteindre son but, elle a une marge de réussite (MrA : marge de réussite de l'attaque) qui représente son potentiel de dommages. Maintenant tout dépend de la réaction de l'adversaire.

Esquive ou Feinte de corps (compétence 3-*Esquive*)

Si l'adversaire réussit son jet d'*Esquive* (MS) ou de *Feinte de corps* (MS-5), l'attaque est évitée. Par contre, en cas d'échec, l'attaque porte avec tout son potentiel de dommage (MrA). Rappelons qu'une esquive permet d'éviter toutes les attaques dirigées contre soi pendant une base. La feinte de corps ne permet d'éviter qu'une attaque.

Parade

Réussir une parade ne signifie pas nécessairement que l'on a bloqué l'attaque, mais souvent que cette manœuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant.

Si l'adversaire réussit son jet de parade avec son arme ou son bouclier (chances de parer : chiffre de parade (prd)), tout dépend de la marge de réussite (MrP) :

- La parade est meilleure que l'attaque (marge de réussite de la parade supérieure ou égale à celle de l'attaque ; MrP ≥ MrA) : l'attaque est parée.

- La parade est moins efficace que l'attaque (marge de réussite de la parade inférieure à celle de l'attaque ; MrP < MrA) : le défenseur a gêné l'attaquant mais ce dernier le touche quand même. Dans ce cas, le potentiel de dommages est diminué de la marge de réussite de la parade (MrA-MrP).

- La parade est manquée : l'attaque porte avec tout son potentiel de dommages (MrA).

Option : Réussite parfaite et échec critique

Cette option, déjà évoquée au chapitre 6.B (Utilisation d'une compétence), peut s'appliquer aux différents jets réalisés en combat. Elle contribue en particulier à obtenir des marges de réussite extrêmes.

Rappelons qu'il est possible de considérer en première approximation qu'un "1" est toujours un succès et un "20" toujours un échec.

Notons aussi qu'une attaque parfaite ("1"), peut être seulement contrée par une parade parfaite ("1" aussi) et uniquement évitée par une Esquive ou une Feinte de corps parfaite ("1"). Sinon l'attaque touche avec tout son potentiel de dommages (MrA).

Exemple : Houni, armé d'une épée (atq/prd : 19/15) et d'un grand bouclier (atq/prd : -/17), engage le combat face à deux adversaires : Hames, qui utilise la lance (atq/prd : 12/5) et Keper, armé d'un poignard (atq/prd : 14/11) et d'un grand bouclier (atq/prd : -/9).

* Première phase du combat (1 base = 3 secondes)

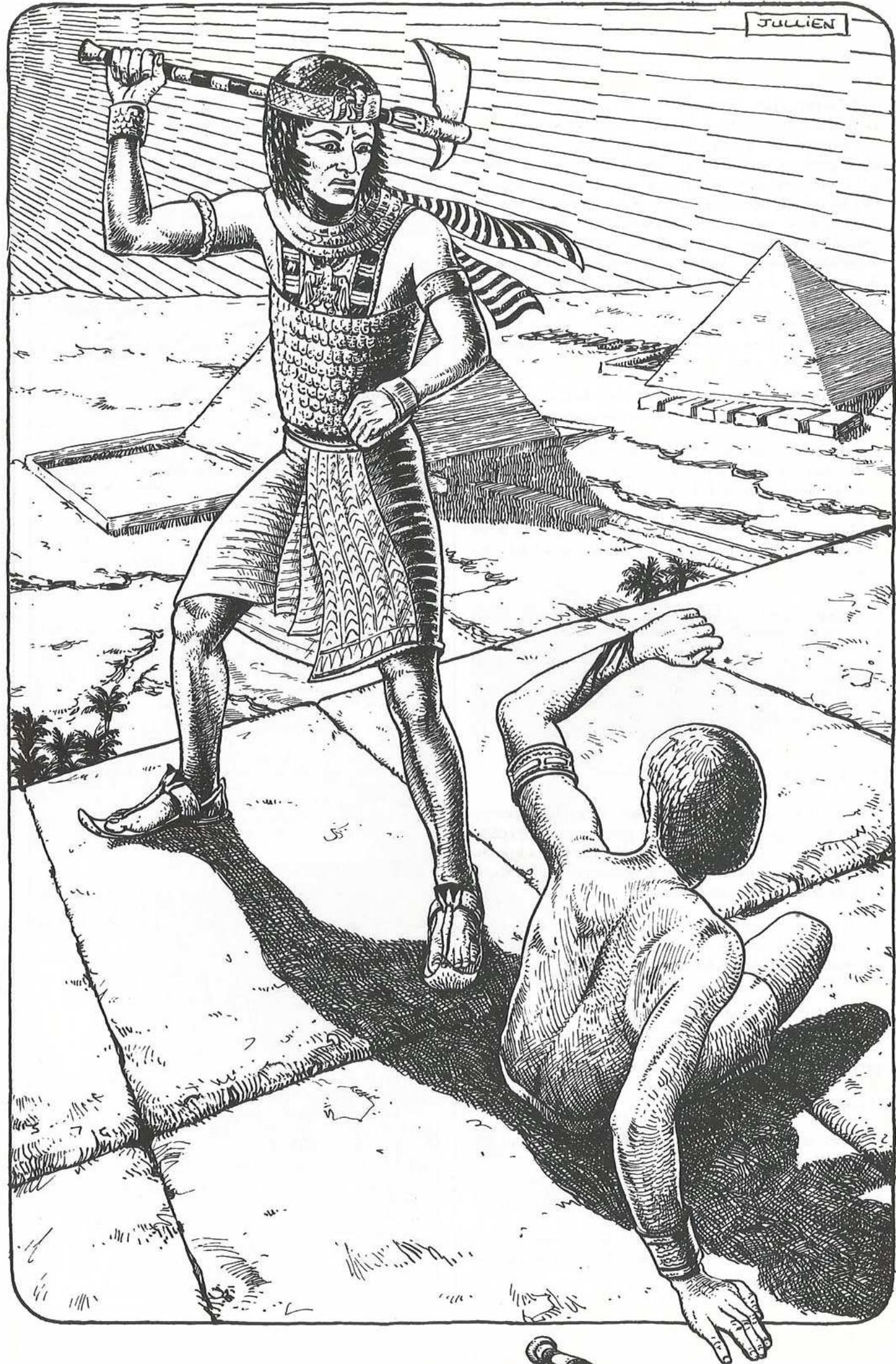
Houni étant le plus rapide, il tente de désarmer Hames. D'après l'option : *Désarmer*. Ses chances sont donc atq-10 soit 9. Jet du d20 : 3, la tentative est réussie de 6 (MrA = 6). Hames tente de *parer* l'attaque. Ses chances de parer avec la lance sont égales à son chiffre de parade avec la lance : 5. Jet du d20 : 9, échec ! La lance vole des mains d'Hames et retombe à 3 mètres de là. Mais Keper n'est pas impressionné ; il *attaque*. Jet du d20 : 9, la tentative est réussie de 5 (MrA = 5). D'après la Charte Angoumoise, c'est une "bonne attaque", "difficile à parer". Houni interpose son bouclier. Jet du d20 : 10 (MrP = 7). "Excellent parade" qui bloque l'attaque de Keper (MrP < MrA).

Au cours de cette base, Houni a donc porté une attaque et réussi une parade. Si un autre adversaire était présent, il n'aurait rien pu faire pour éviter son attaque.

* Deuxième phase du combat (deuxième base)

Pendant qu'Hames récupère sa lance, le combat se poursuit entre Houni et Keper. Houni, pressé de se débarrasser de ses deux adversaires, place une violente *attaque*. Jet du d20 : 1 ! Réussite parfaite ! Utilisons l'option correspondante. Nouveau jet d'un d20 : 16. La marge de réussite de l'attaque est donc 21 (MrA = 18 + 3) ! Keper tente d'*esquiver*. Il est en droit de le faire, n'ayant pas encore accompli d'action au cours de cette base. Ses chances de réussir seraient égales à 6 (MS = 6), si l'attaque n'était pas parfaite ("1" sur le d20). Pour être efficace, l'esquive de Keper doit, à son tour, être parfaite. Dans ce cas il parviendra à plonger hors de portée et ne souffrira aucun dommage. Par contre, avec tout autre résultat qu'un "1" sur le d20, l'attaque le prendra au dépourvu et il en subira tous les effets. Jet du d20 : 5. C'est insuffisant ! L'attaque de Houni, d'une violence inouïe, a totalement surpris Keper. □

Voyons maintenant le calcul des dommages.



4. DOMMAGES

Lorsqu'une attaque n'a été ni évitée ni parfaitement parée, elle touche l'adversaire avec un potentiel de dommages correspondant à sa marge de réussite (MrA), éventuellement diminuée par la marge de réussite d'une parade incomplète (MrA-MrP). Les dommages causés par l'attaque sont égaux à ce potentiel. Ils correspondent à un choc violent et diminuent ainsi le nombre de points de Fatigue de la victime (Fatigue après le coup = Fatigue avant le coup - dommages). Si le total de points de Fatigue diminue jusqu'à 0, la victime sombre dans le coma pour d12 heures et risque de succomber (chap. 7.A.2 : Coma).

La durée du coma est aléatoire dans le but de conserver une certaine incertitude et de laisser planer l'angoisse.

Exemple : Houni a réussi son attaque de 21 (MrA = 21). Keper perd 21 points de Fatigue. N'ayant, avant ce coup, que 19 points de Fatigue, il sombre dans le coma pour d12 = 6 heures.

Mais Hames ayant déjà récupéré sa lance, il se représente face à Houni, la haine au fond des yeux,... □

Option : si la Fatigue devient inférieure ou égale à 0 après un coup reçu, le personnage peut faire un jet de Volonté (d10) pour rester conscient et continuer à agir. Lors de chaque nouvelle perte de points de fatigue, il devra effectuer un autre jet de Volonté. Les points de fatigue négatifs continuent cependant à s'accumuler.

Dès que l'excitation due au combat disparaît, le personnage sombre immédiatement dans le coma après être allé au-delà de ses forces. Il peut même succomber (chap. 7.A.3).

5. ARMURE

L'armure est peu connue dans l'Egypte ancienne. Elles ne sont portées que lors des guerres ou des expéditions punitives. Elle n'interviendront donc qu'exceptionnellement. La protection qu'apporte une armure est déduite du potentiel des dommages.

Par conséquent, les dommages infligés sont égaux au potentiel de dommages moins la protection de l'armure (**dommages = (MrA-MrP) - protection**).

L'on connaît deux types d'armure :

- un genre de pagne en cuir, large ceinture protégeant le ventre et le bas ventre (Protection : 1).
- un gilet de cuir sans manche, souvent travaillé (Protection : 1).

Ces styles d'armure sont portés principalement par les soldats lors des batailles.

Si l'infanterie se contentait de simple pièces de cuir, le roi et certains nobles fortunés possédaient des gilets sans manche pour se protéger.

Ils étaient faits d'une résille d'or très serrée, dans laquelle étaient incluses des plaques de métal travaillées et émaillées (Protection : 3).

Option : le bouclier s'ajoute à l'armure face aux missiles (Grand bouclier : +2). La protection est ainsi augmentée.

6. OPTION : POINT D'IMPACT D'UNE ATTAQUE REUSSIE

Il est possible de déterminer la zone touchée lors d'une attaque. Il suffit de lancer un d20 et de lire le résultat sur la silhouette.

Si le résultat obtenu semble illogique pour l'arme utilisée et la situation de combat, n'hésitez pas à relancer le d20 de localisation.

Si le personnage a utilisé l'option qui consiste à viser une zone précise (atq-10, E.6), il touche la zone en cas de succès et manque totalement la victime en cas d'échec.

La détermination du point d'impact d'une attaque réussie peut servir à localiser les blessures (F.7)

7. OPTION : BLESSURES

La notion de perte de point de fatigue est simple à utiliser mais ne simule pas parfaitement la gravité de certains coups portés. Si vous souhaitez atteindre un niveau de réalisme supplémentaire, il est possible d'utiliser l'un des deux systèmes de blessures. Le premier correspond à des blessures générales et le second à des blessures localisées dans une zone précise.

Blessures générales

Il suffit de lire le résultat dans le tableau suivant qui donne les effets en fonction des dommages.

Blessures : voir au chapitre 7.B

Effets secondaires : voir au chapitre 7.B

Fatigue permanente : tant qu'elle n'est pas guérie, une blessure diminue le capital de points de fatigue d'un personnage d'un chiffre dépendant de sa gravité : légère (-2), sérieuse (-4), grave (-6), critique (-8). Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures.

Exemple : Houni inflige 21 points de dommage à Keper. D'après le tableau, il s'agit d'une blessure mortelle. Si Keper n'est pas sauvé (64-Premiers soins (-6)) dans la minute qui suit, il ira rejoindre ses ancêtres dans l'Ammenti. Et même si les premiers soins lui sont administrés avec succès, et à temps, il doit subir une intervention dans l'heure (60-Chirurgie III (-6)). En cas de nouveau succès, il se retrouve dans un état critique qui risque de ne guérir qu'en 50 jours. En attendant son maximum de points de fatigue est réduit de 8... □

Blessures localisées

Les blessures n'ont pas la même gravité suivant la zone touchée. On se reporte au tableau général des blessures pour la détermination des conséquences de l'attaque mais en modifiant le chiffre de dommages comme suit :

Tête et cou (1 à 3)	+6
Bras et jambes (4, 7, 8, 11, 15 à 18)	-2
Mains et pieds (12, 14, 19, 20)	-4
Torse et bas-ventre (5, 6, 13)	+3
Abdomen (9, 10)	+2

Notons aussi, pour :

Les bras et les mains (4, 7, 8, 11, 12, 14) : le personnage risque de lâcher ce qu'il tient.

Les jambes, les pieds, le bas-ventre (13, 15 à 20) : le personnage risque de tomber au sol.

Le Maître de jeu peut limiter l'utilisation de membres blessés (déplacements, combat, manipulation,...).

Exemple : Neferher a été blessé par un lion. Dommages : 14. Localisons la blessure. Jet d'un d20 : 8 : main droite. Pour déterminer les conséquences de l'attaque, on lit le tableau général des blessures pour un montant de dommages de 10 (14-4 (main)). Neferher a perdu 10 points de fatigue. De plus, il s'agit d'une blessure sérieuse ; il est sonné pour 3 bases (10-7), et ne peut s'empêcher de crier de douleur en lâchant son arme... □

G) FACTEURS INFLUENCANT LE COMBAT

De nombreux éléments extérieurs peuvent intervenir dans un combat. Si la Charte Angoumoise est un moyen rapide de qualifier globalement, puis de quantifier l'impact de ces facteurs, voici tout de même quelques guides.

1 . CONDITIONS DE COMBAT

Adversaire immobile	+9
Adversaire au sol	+6
Adversaire à genoux	+4

Adversaire aveugle ou ne pouvant absolument pas voir venir l'attaque : +5 et ni parade, ni feinte de corps

Attaquant au sol : -5

Cible se déplaçant en ligne droite : -4

Cible se déplaçant en zigzag : -6

Cible à couvert : -1 par zone couverte (ou bien, on lance un d20 de localisation en vérifiant si la zone désignée est à couvert).

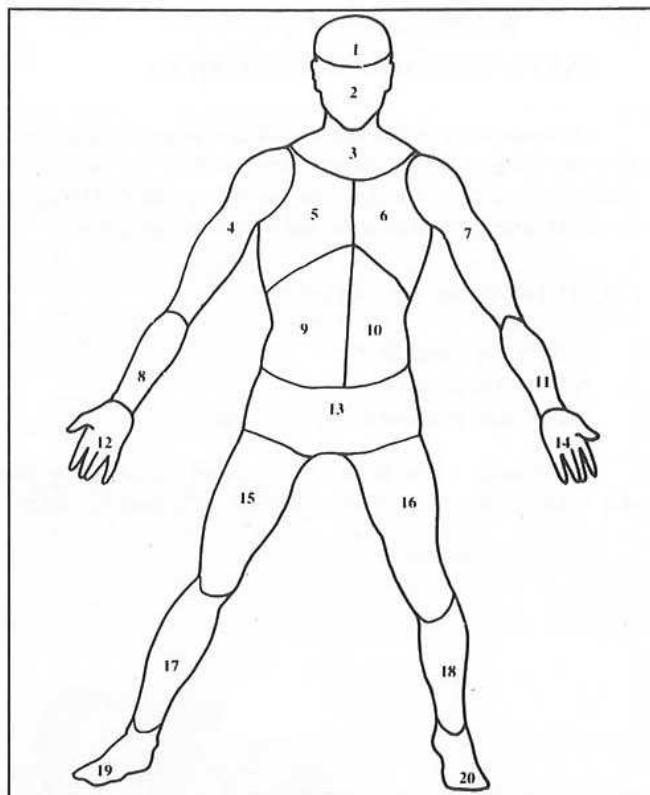
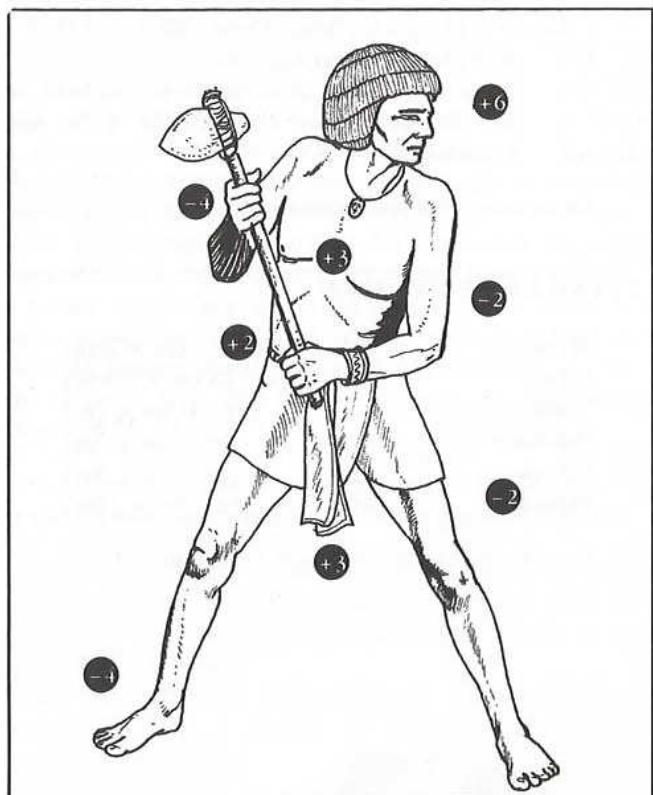
Cette liste n'est pas exhaustive.

2 . TAILLE DE LA CIBLE

Minuscule	-19	(ex : 3cm x 2cm)
Petite	-10	(ex : 25 cm x 20cm)
Naine	-6	(ex : 0,5m x 1m)
Humaine	0	(ex : 1m x 2m)
Géante	+6	(ex : 2m x 5m)
Enorme	+10	(ex : 5m x 10m)

Pour les créatures, consulter le chapitre 11.





Les blessures

Dommages infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Blessure	superf. (0)	légère (I)		sérieuse (II)		grave (III)		critique (IV)		mort. (V)
Effet direct				sonné		évanoui		coma		mort
Cri										
Cicatrice										
Séquelles										
Fatigue permanente		- 2		- 4		- 6		- 8		- 10

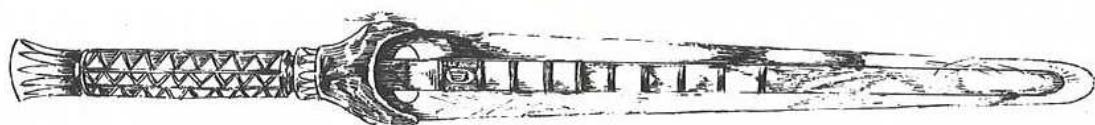
Les blessures localisées

Dommages * : après la modification selon la zone touchée.

Dommages* infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Lâcher	Zones 4, 7, 8, 11, 12, 14									
Chuter	Zones 13, 15 à 20									
Amputation	Zones 8, 11, 12, 14, 17 à 20									
	Zones 3 (!), 4, 7, 15, 16									

Les armes

Arme	Caractéristique	Attaque Parade	F1	F2	C	Temps pour lancer	Limite supérieure	
							Bout portant	Portée
Arc	Coordination	+2/-	-	2	3	2 bases	30 m	180 m
Bois de jet	Coordination	0/-	2	-	2	1 base	6 m	30 m
Coutelas	Physique	+1/-3	2	1	2	1 base	3 m	15 m
Epée	Physique	+2/-3	3	-	2	-	-	-
Epieu	Force	+3/-6	12	7	1	-	-	-
Fronde	Coordination	+3/-	1	-	3	3 bases	25 m	150 m
Masse	Force	+2/-4	8	6	2	-	-	-
Grand bouclier	Force	-/0	6	-	1	-	-	-
Hache	Force	+2/-5	7	4	2	2 bases	3 m	9 m
Javelot	Coordination	+2/-	2	-	3	2 bases	8 m	45 m
Lance	Physique	+2/-5	8	5	3	2 bases	3 m	10 m
Mains nues	Physique	-2/	1	1	1	-	-	-
Poignard	Coordination	+1/-2	3	1	2	1 base	3 m	10 m





9. LA MAGIE

Dans les légendes égyptiennes, la magie existe bel et bien avec des règles qui lui sont propres. Le domaine est vaste et les possibilités offertes innombrables. Les sortilèges présentés dans cet ouvrage sont pratiquement tous issus de textes légendaires et de textes sacrés des anciens Egyptiens (papyrus magiques, Livre des morts).

Les personnages trouveront certainement de nouvelles idées sur l'utilisation des sortilèges. Si celles-ci, bien que sortant du cadre des explications données, restent fidèles à l'esprit et à la puissance du sortilège, les effets seront déduits logiquement, en s'aidant principalement de la Charte Angoumoise.

La magie, dans l'Egypte ancienne, est avant tout une magie protectrice, et repose principalement sur le verbe. C'est ainsi que s'établit le lien entre magie et réalité. C'est en employant le mot juste que l'on amène les forces cosmiques à agir selon son désir. C'est parce qu'un magicien aura employé les mots sacrés, qui assujettissent sa force, que le dieu "Gebh", dieu de la terre, libérera un peu de son énergie pour rendre l'incantation lancée effective.

Connaître un sortilège, c'est donc savoir comment réveiller, libérer des forces cosmiques latentes.

Pour lancer un sortilège, il faut procéder à un rituel complexe, mais, la forme étant aussi importante que le contenu, savoir quoi faire est insuffisant. La façon d'accomplir un cérémonial est fondamentale, et apprendre une formule par cœur ne sert à rien si l'on ne sait pas la dire en usant du pouvoir de la voix, en jouant avec ses fréquences et ses subtilités.

De plus, même bien prononcée, une incantation n'est réellement efficace que lorsqu'elle est soutenue par le gestuel approprié. Il est donc nécessaire d'assumer aussi les postures et d'effectuer les gestes particuliers au sortilège.

La magie étant d'origine essentiellement mystique et cosmique, il faut avoir focalisé ces forces dans un objet. Il devient une composante matérielle, lien entre le réel et le magique.

En résumé, on peut considérer que pour lancer un sortilège, le magicien doit :

- se concentrer
- préparer le sortilège (incantations, composante et gestuel).

Le rituel a pour but de libérer les forces cosmiques latentes :

- les incantations appellent ces forces,
- la composante matérielle focalise leur énergie,
- le gestuel ordonne et canalise les forces mises en jeu.

La complexité des phénomènes magiques explique pourquoi il est difficile de les maîtriser.

Si les Egyptiens, quel que soit leur condition sociale, connaissent des incantations magiques, seuls les prêtres initiés peuvent accéder à la connaissance des rituels complets qui permettent de donner une réelle efficacité aux sortilèges.

A) LES DIFFERENTES MAGIES

"Magie" est un terme générique qui qualifie plus le phénomène que la méthode.

Dans les légendes égyptiennes, il existe plusieurs voies de magie, chacun en rapport avec une initiation particulière.

On distinguera :

- la magie populaire : cette magie est pratiquée parfois par des non initiés. Les incantations qui gèrent cette magie sont venues à la connaissance des non initiés, à la suite de divers événements (révolutions culturelles, troubles politiques).

Cependant les rituels n'ont pas été entièrement dévoilés au peuple, qui à plus de difficulté à rendre l'incantation réellement effective (voir : *Non initié pratiquant la magie*).

- la magie sacrée : cette magie n'est accessible qu'aux prêtres initiés, seuls détenteurs des rituels complets.

Nous avons donc :

- la magie populaire
(qui peut être pratiquée par les non initiés)
- la magie Neter Medou (scribes des temples)
- la magie curative (médecins)
- la magie divinatoire (devins)
- la magie astrologique (horologues)
- la magie des hauts initiés (Maître des Mystères)

Seuls quelques temples ont une école de hauts initiés qui enseignent chacune un type de magie. Ce sont les temples de :

- HELIOPOLIS
- HERMOPOLIS
- MEMPHIS
- THEBES
- DENDERA
- PHILAE

Pour chaque voie, il existe une ou plusieurs familles de sortilèges. Une famille est un ensemble de sortilèges faisant appel à des forces ou des mécanismes similaires.

Quelques exemples de familles : animaux, art poétique, protection, transformations,...

Selon le type d'initiation reçue, certains prêtres peuvent accéder à la connaissance d'un domaine de magie auquel il n'a pas été initié et qui lui est autorisé (voir le *tableau du coût d'acquisition des sortilèges, chap. 3.8*). Le seul handicap est que ce sort lui coûtera plus de points d'apprentissage.

B) L'ACQUISITION DES SORTILEGES

L'apprentissage de la magie étant long et difficile, tous n'y auront pas accès. Pour acquérir la vraie connaissance, il faut non seulement être prêtre mais en plus être jugé digne de la recevoir.

Le savoir ne s'achète pas et il n'est dispensé qu'à bon escient. En particulier, un magicien conservera toujours à l'esprit la maxime suivante : "Ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire".

Les sortilèges ne sont, en fin de compte, que des compétences magiques. Par conséquent, comme pour les compétences, il convient de distinguer le cas où l'apprentissage des sortilèges a lieu avant le début du jeu (création du personnage), de celui où il a lieu après le début du jeu (entre deux aventures).

1. AVANT LE DEBUT DU JEU

Comme indiqué au *chapitre 3.8 (Création du personnage, les sortilèges)*, il est possible d'utiliser des points d'apprentissage pour acquérir un ou plusieurs sortilèges.

Les sortilèges sont classés par niveau de difficulté, du plus simple (difficulté = 1) au plus complexe (difficulté = 10). Ainsi, l'acquisition d'un sortilège nécessite un nombre de points d'apprentissage égal à la difficulté du sort.

Les prêtres magiciens, de par leur initiation, sont avantagés, comme l'indiquent les tableaux du *chapitre 3.8*. Pour eux, les sortilèges peuvent être acquis avec moins de points d'apprentissage.

Le calcul du niveau de maîtrise (MS) de chaque sortilège fait appel à deux notions supplémentaires :

- les pouvoirs magiques,
- la connaissance de la magie.

La connaissance de la magie progressant avec chaque acquisition de sortilège, leurs scores avant le début du jeu ne sont calculés qu'une fois leur choix arrêté.

2. LES POUVOIRS MAGIQUES

Il existe autant de pouvoirs qu'il y a de domaines de magie. En pratique, on ne détermine que les pouvoirs correspondant aux domaines de magie des sortilèges choisis (*chap. 3.8, Tableau des pouvoirs*)

A chaque fois que l'on souhaite calculer le score d'un sortilège, on fait intervenir le pouvoir magique correspondant.

3. CONNAISSANCE DE LA MAGIE

La connaissance de la magie est égale à la somme des difficultés des sortilèges acquis, en comptant deux fois le sort de plus grande difficulté, le tout divisé par 5 et arrondi au plus proche.

Puisque la connaissance de la magie évolue avec l'acquisition de chaque sortilège, on ne la calcule qu'une fois le choix des sortilèges terminé.

Si de nouveaux sortilèges sont appris en cours de jeu, la connaissance de la magie progresse en conséquence (nouveau calcul à faire).

4. NIVEAU DE MAITRISE

Pour déterminer le score (niveau de maîtrise, MS) d'un sortilège, il suffit d'additionner la connaissance de la magie au pouvoir approprié et de retrancher 3 fois la difficulté du sortilège.

Un niveau de maîtrise très faible (peut-être même négatif) signifie que vous avez fait l'apprentissage d'un sortilège trop difficile pour vos capacités. Toutefois, il faut savoir que sous certaines conditions, un sortilège peut être lancé avec différents bonus venant ponctuellement augmenter ce niveau de maîtrise. D'autre part, si le personnage est en mesure, au cours du jeu, d'acquérir de nouveaux sortilèges, ceux-ci vont améliorer sa connaissance de la magie et ainsi tous les scores des sortilèges qu'il connaît. Enfin, il est possible de progresser grâce à l'expérience de la même façon que pour les compétences (*chap. 6*).

5. APRES LE DEBUT DU JEU

Rien ne s'oppose à ce qu'un personnage fasse l'apprentissage d'un sortilège entre deux aventures. Bien entendu, il doit être jugé digne de recevoir une telle connaissance.

Les prêtres doivent un mois complet au service du dieu puis ils ont trois mois pendant lesquels ils rejoignent leur famille. Les personnages désirant apprendre de nouveaux sortilèges devront commencer leur apprentissage pendant qu'ils sont en service au temple. En effet, pendant le mois où ils ne quittent pas le temple, après avoir effectué leur service, ils peuvent approfondir les textes sacrés.

Pour apprendre un sortilège de leur voie de magie, quel que soit son niveau de difficulté, il leur faut commencer l'étude du sort pendant leurs mois de service, puis poursuivre l'étude en se rendant tous les jours au temple pendant deux heures, et ce, pendant leurs trois mois de liberté. L'apprentissage du sort se terminera début du mois de service suivant. Ce qui fait 4 mois pour apprendre un sort de sa voie.

Pour un sort d'une autre voie, il faudra le double de temps soit 8 mois.

Chaque magicien peut donc dans une année apprendre de un à trois sortilèges de sa voie ou un sortilège d'une autre voie.

A la fin d'une période d'apprentissage il faut contrôler que la symbolique du rituel et de l'incantation ont bien été comprises. Un *jet d'assimilation du sortilège* (faire son score d'Intelligence ou moins avec un d10) déterminera si le personnage a bien intégré cette nouvelle connaissance. En cas d'échec, il lui faudra reprendre l'étude du sortilège au début.

Interrompre son apprentissage peut avoir des effets très négatifs. Dans ce cas, le jet d'assimilation du sortilège est tenté avec un malus égal au nombre total de jours d'interruption.

Chaque type de magie sacrée possède des sortilèges qui sont essentiellement accessibles aux personnages qui suivent cette voie. Ils sont communs à tous les temples. Un devin du temple d'Horus emploie les mêmes sorts qu'un devin du temple de Sobek. Ils pourraient, s'ils le désiraient, s'apprendre mutuellement des sortilèges, bien que cela ne soit que rarement pratiqué. Pour les Maîtres des Mystères le cas est différent.

Un Maître des Mystères de l'école de Memphis peut enseigner un sortilège qu'il connaît à un autre Maître des Mystères de son temple. Malheur à lui s'il transmet cette connaissance à un Maître des Mystères d'un autre temple, ou (faute encore plus terrible) à qui que ce soit d'autre. Les différents sorts enseignés dans les écoles de magie sont transmis dans le plus grand secret et ne doivent jamais être divulgués à des personnes étrangères à cette école. Si les autres membres du temple découvraient une telle trahison, le magicien fautif serait chassé du temple et même puni de la peine de mort (ainsi que l'intrus) si cette attitude était jugée très grave.

Option : un Maître des Mystères chassé d'un temple pour avoir divulgué des secrets se voit infligé une malédiction dont les effets sont les suivants :

- perte de tous les sortilèges de l'école
- perte de 4 points dans les 3 dons concernés par le pouvoir magique associé au temple (ou 3 points dans les 4 dons concernés).
- perte de 4 points de Psychique (Volonté, Décision, Intelligence).

Ces diminutions sont répercutées sur les scores des compétences. Dons et caractéristiques retrouvent leur score initial au rythme de un point par an.



C) UTILISATION D'UN SORTILEGE

Les effets d'un sortilège sont expliqués dans sa description. Lorsqu'un personnage décide de lancer un sort dans des conditions normales, ses chances de succès sont égales à son niveau de maîtrise du sort.

De nombreux facteurs peuvent influencer ces chances de succès. Certains sont indiqués ci-dessous. Les autres doivent être interprétés grâce à la Charte Angoumoise.

1. PREPARATION DU SORTILEGE

Chaque sortilège a trois types de préparation :

- courte (où le rituel est abrégé),
- normale,
- longue (où le rituel est prolongé et répété).

Suivant les circonstances, le personnage choisira la préparation la plus adaptée.

Le type de préparation influe sur les chances de succès du sortilège : courte (-3), normale (0), longue (+3). En général les durées sont exprimées en base de 3 secondes (courte), en minutes (normale) ou en heures (longue).

Signalons enfin qu'un personnage doit rester concentré pendant toute la préparation du sortilège. Il peut se déplacer au plus d'un mètre par seconde, ne peut tenter ni esquive, ni feinte de corps. S'il est blessé sa concentration est brisée.

2. OPTION : TON DE L'INCANTATION

Normalement, l'incantation est dite, psalmodiée ou chantée. Mais elle peut être prononcée sur d'autres tons :

- pensée le personnage prononce mentalement l'incantation,
- murmurée (seules les créatures proches peuvent l'entendre),
- clamée (elle peut être entendue à 100 mètres).

Suivant les circonstances et en particulier le niveau de discréption nécessaire, le personnage choisira le ton le plus adapté.

Le ton de l'incantation influe sur les chances de succès : pensée (-5), murmurée (-2), parlée (0), clamée (+1).

3. OPTION : GESTUEL

Comme nous l'avons vu, un rituel vraiment efficace doit inclure le gestuel approprié. Si le personnage n'est pas libre de ses mouvements ou s'il désire ne pas se faire remarquer, il peut se dispenser de gestuel.

Dans ce cas, les chances de succès sont diminuées : gestuel (0), pas de gestuel (-5).

4. OPTION : COMPOSANTE MATERIELLE

La composante matérielle focalise les forces mises en jeu. Sauf exception, elle est détruite dans l'opération, que le sortilège fonctionne ou pas. Le personnage peut décider ou être obligé de se dispenser de la composante matérielle.

Dans ce cas, les chances de succès sont diminuées : composante (0), pas de composante (-5).

Lorsque les incantations furent révélées au commun des mortels, les rituels servant à focaliser la puissance génératrice du sortilège ne furent pas dévoilées. Les non initiés ne connaissent pas les composantes. Ils sont donc obligés de lancer leur sortilège à -5, nuisant ainsi à son efficacité.

D) EFFETS D'UN SORTILEGE

Les chances de succès d'un sortilège sont donc égales au niveau de maîtrise plus les bonus ou les malus associés aux conditions de préparation :

$$CDS = MS + \text{bonus/malus.}$$

A l'instant où le personnage termine son rituel, le joueur lance un d20 pour déterminer si le sortilège est réussi. Le résultat doit être inférieur ou égal aux chances de succès.

Le sortilège produit divers effets, la plupart étant expliqués dans sa description.

1. FATIGUE

Au cours de la préparation d'un sortilège, le personnage fait appel à de puissantes forces. Pour les manipuler, il doit puiser dans son énergie. Par conséquent, il se fatigue.

Si le sortilège est lancé avec succès, la fatigue est égale à **21 points moins les chances de succès**. Ainsi, des chances de succès de 21 ou plus permettent de ne pas se fatiguer.

Si le sortilège se solde par un échec, la fatigue est égale à la marge d'échec, soit le résultat du d20 moins les chances de succès.

Option : lors de la préparation d'un sortilège, la fatigue, résultant de l'absence de maîtrise des forces mises en jeu (échec au dé de jeu), peut s'accompagner de conséquences néfastes pour l'infortuné magicien. Il suffit de lire le tableau des blessures (chap. 8.F.7), pour un montant de dommages équivalant à la perte de points de fatigue subie par le maître du sortilège. Ainsi, en échouant de 8, le magicien est "sonné"... Un échec de 20 et il succombe ! Ces blessures correspondent à une perte d'énergie psychique. Suivant les sorts, elles peuvent s'accompagner d'effets physiques visibles (cicatrices,...).

Si la préparation du sortilège est interrompue, le personnage perd un point de fatigue.

Option : si l'interruption n'est pas le fait du personnage (blessures,...), ce dernier risque de ne pas pouvoir arrêter correctement et sans danger la préparation du sortilège. Il faut lancer un d20 et le comparer au niveau de maîtrise du personnage (et non aux chances de succès). Si le jet est un succès, le personnage a réussi à maîtriser l'interruption au prix d'un point de fatigue. Si le jet est manqué, la fatigue est égale à la marge d'échec. Enfin, si le personnage est rendu inconscient lors de l'interruption, il n'y a pas de jet de dé à faire : la fatigue encourue est égale à 21 points moins le niveau de maîtrise du sortilège. L'option concernant les blessures psychiques peut s'appliquer (voir plus haut).

2. DUREE, PORTEE ET ETENDUE

Ces trois paramètres dépendent du niveau de maîtrise du sortilège, comme indiqué dans sa description.

La **durée** correspond à l'intervalle de temps entre le début des effets et leur fin.

La **portée** est la distance entre le personnage et l'endroit où se produisent les effets.

L'**étendue** désigne le domaine dans lequel se produisent les effets. Il peut s'agir d'une zone mesurée par un rayon, d'un poids,...

Le maître du sortilège peut décider, quand il prépare son sort, de réduire sa durée, sa portée ou son étendue.

3. EFFETS

Ceux-ci sont décrits avec le sortilège. Ils sont en général proportionnels au niveau de maîtrise.

Option : réussite parfaite et échec critique.

Si le résultat du d20 est "1" (réussite parfaite), ou "20" (échec critique), le sortilège produit des effets spécifiques indiqués dans sa description.

De toute façon :

- "1" signifie que le sortilège est lancé sans fatigue,
- "20" signifie que le sortilège est inutilisable pendant 24 heures.

E) CONTROLE D'UN SORTILEGE

En général, le personnage qui lance un sortilège avec succès en conserve le contrôle.

Toutefois il peut :

- abandonner le contrôle volontairement (*transférer un sortilège*),
- voir le contrôle récupéré par un autre magicien (*détourner un sortilège*).

1. TRANSFERER UN SORTILEGE

Le bénéfice d'un sortilège peut être strictement personnel ou transférable à une autre créature.

Dans le premier cas (personnel), le personnage qui lance le sortilège est le seul à pouvoir l'utiliser.

Par contre, si le sortilège est transférable, le maître du sortilège peut investir une autre créature de son pouvoir. Le maître du sortilège lance le sort avec un **malus (-3)**.

S'il réussit, la créature choisie, située à moins de **5 mètres par niveau de maîtrise**, va pouvoir utiliser le sortilège comme si elle-même l'avait lancé.

En général, la créature investie du pouvoir n'en est pas consciente.

Option : la créature choisie s'aperçoit du transfert, si elle réussit un jet de 6^{ème} sens (39-Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Option : si la créature sait ou s'aperçoit qu'elle est visée par un transfert, elle peut décider de s'y opposer (*Résister à un sortilège*).



Bien que ce soit la créature qui bénéficie du pouvoir, seul le maître du sortilège peut décider de l'annuler avant sa fin normale. Cette interruption lui coûte un point de fatigue (*annuler un sortilège*).

2. OPTION : DETOURNER UN SORTILEGE

Sous certaines conditions un maître d'un sortilège différent de celui qui vient de le lancer, peut en récupérer le contrôle.

Pour disposer ainsi de la magie d'autrui il faut :

- reconnaître le sortilège qui se prépare,
- savoir lancer ce sortilège,
- prononcer un mot de commandement à l'instant où le sortilège aurait dû prendre effet avec succès (on ne peut détourner un sortilège échoué),
- prendre le contrôle du sortilège en réussissant un jet de maîtrise du sortilège (avec son propre niveau de maîtrise).

La prise de contrôle du sortilège demande 1 base de 3 secondes. Qu'elle soit réussie ou pas :

- le créateur du sortilège se fatigue normalement,
- son adversaire dépense 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège,
- les valeurs de durée, portée et étendue du sortilège dépendent du niveau de maîtrise du créateur original du sortilège.
- le magicien qui conserve (échec de la prise de contrôle) ou celui qui récupère (réussite) le contrôle du sortilège, décide comment et éventuellement sur qui agira le sort.

Une créature qui connaît un sortilège est capable d'en reconnaître la préparation, si elle assiste au moins à la moitié du rituel.

Option : en cas de litige, il est possible de trancher grâce à un jet de 6^{ème} sens (39-Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Un magicien qui voit le contrôle de son sortilège lui échapper, peut tenter de le récupérer. Il prononce à son tour le mot de commandement, se fatigue d'un point par niveau de difficulté du sortilège et au bout d'une base de 3 secondes doit réussir un jet de maîtrise.

Le contrôle du sortilège peut ainsi changer plusieurs fois de maître jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue, renonce ou perde tous ses points de fatigue.

F) S'OPPOSER AUX SORTILEGES

Il existe plusieurs façons de gêner le déroulement d'un sortilège.

Il est possible :

- d'empêcher qu'il soit lancé (*priver du pouvoir*),
- de s'en protéger ou d'y résister,
- de le détourner (*détourner un sortilège*),
- de l'annuler.

1. OPTION : PRIVER DU POUVOIR

Un personnage qui connaît un sortilège est capable d'empêcher une créature de lancer ce même sort. Pour réussir à la priver du pouvoir, il faut se placer près d'elle (moins de 5 mètres par niveau de maîtrise) avant de lancer le sort privatif. Les chances de succès sont celles du sortilège, diminuées d'un malus (-8). En cas de succès, le maître du sort prive la créature du pouvoir pour une durée égale à 2 heures par niveau de maîtrise.

2. PROTEGER DE LA MAGIE

Certains sortilèges protègent contre d'autres sorts. Il convient de se reporter à leur description.

3 . RESISTER A LA MAGIE

Il est possible de s'opposer à un sortilège lancé contre soi.

Cette résistance à la magie est optionnelle pour les humains et légèrement différente de celle des autres créatures.

Les créatures

Certaines créatures (monstres) sont difficiles à soumettre à la magie. Cette difficulté se traduit par une résistance qui intervient en tant que malus aux chances de succès du sortilège.

Le maître du sortilège lance son sort avec ses chances normales. Si le jet est un succès, pour que la magie prenne effet sur une créature, la marge de réussite du jet doit vaincre (dépasser) la résistance de la créature.

Notons qu'ainsi le sort peut agir sur une créature et ne pas prendre effet sur une autre plus résistante à la magie.

Que le sortilège prenne effet ou pas, le magicien se fatigue normalement.

Option : Les humains

En règle générale, les humains ont une résistance aux sortilèges nulle. Si le Maître de jeu le désire, il peut considérer qu'un sortilège lancé sur un humain rencontre une résistance, si le jet a été réussi de justesse (marge de réussite = 0).

Lorsqu'un sortilège n'est pas capable de vaincre la résistance d'une créature, il ne prend pas effet sur elle.

Option : Résistance active

Plutôt que de considérer qu'un sortilège ne prend pas effet sur une créature, quand la marge de réussite du sort égale la résistance de la créature, le Maître de jeu peut considérer qu'il s'agit d'un cas de résistance active.

En particulier, le cas où un sortilège lancé sur un humain ne réussit que de justesse correspond au cas de résistance active (marge de réussite nulle).

La créature visée peut décider de résister activement au sort. Cette résistance demande 1 base de 3 secondes et coûte 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège. La créature doit se concentrer dans ce but et n'entreprendre aucune autre action.

Le magicien est en mesure de se rendre compte qu'une ou plusieurs créatures résistent activement à son sort. S'il n'agit pas, elles sont libres au bout d'une base. Par contre, s'il veut vaincre leur résistance, il peut le faire au prix d'une concentration pendant 1 base de 3 secondes et d'une dépense d'1 point de fatigue par niveau de difficulté du sort.

Il réussit, s'il teste avec succès son niveau de maîtrise. S'il réussit de justesse (marge nulle), nous sommes toujours dans un cas de résistance active.

S'il échoue, la résistance a été payante, le sortilège ne se déclenche pas sur les créatures concernées.

Cette option, comme toutes les autres d'ailleurs, ne doit être utilisée que dans les cas critiques qui le méritent.

4 . ANNULER UN SORTILEGE

Cette annulation peut être le fait du créateur du sortilège lui-même, ou encore, elle peut être tentée par une autre créature, connaissant précisément ce sort. Un sortilège peut être annulé à une distance de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Annuler son propre sortilège

Cette opération nécessite une concentration pendant 1 base et coûte 1 point de fatigue. Elle réussit automatiquement.

Annuler un sortilège connu

Il est possible d'annuler un sortilège lancé par un autre mais connu de soi. Les chances d'y réussir sont les mêmes que celles de lancer le sortilège mais avec un malus (-10). Concentration : 1 base.

G) DESCRIPTION DES SORTILEGES

Ce chapitre vient en complément de la liste des sortilèges (*chap. 3.8*). Il explique comment lire la description des sortilèges.

Les sortilèges sont classés par type de magie, par famille de sortilège et par niveau de difficulté.

Les sortilèges sont présentés comme suit :

No - Nom	Difficulté
<i>Extrait de l'incantation</i>	
Description résumée	
Préparation courte (-3), normale, longue (-3)	
Composante matérielle	
<i>Utilisation personnelle ou transférée (-3)</i>	
Réussite parfaite	
Echec critique	
Durée	
Portée	
Etendue	
Description du fonctionnement	
Matériel nécessaire à la création de la composante	
Rituel de fabrication de la composante	
Réussite parfaite du rituel	
Echec critique du rituel	

Les catégories en italiques n'apparaissent pas toujours.

Difficulté : elle mesure la difficulté d'apprentissage du sortilège. Elle détermine le coût en point d'apprentissage.

Préparation se reporter à la description, des trois types (*chap. 9.B.1.*).

Composante matérielle (*chap. 9.H*).

Utilisation par le maître du sortilège, avec ses chances normales ou transfert du contrôle à une autre créature (*chap. 9.D.1*) avec un malus (-3).

Réussite parfaite : lorsque le personnage réussit un "1" avec le d20. Si cette catégorie n'apparaît pas dans la description du sortilège, l'avantage est uniquement d'avoir lancé le sort sans perdre de point de fatigue (*chap. 9.C.3*).

Echec critique : lorsque le personnage réussit un "20" avec le d20. Si cette catégorie n'apparaît pas dans la description du sortilège, le seul inconvénient est d'être privé pendant 24 heures du pouvoir de lancer ce sort (*chap. 9.C.3*).

Durée : la période de temps pendant laquelle le sortilège doit agir.

Portée : la distance entre le personnage et l'endroit (le centre de la zone) où se produisent les effets.

Etendue : le domaine (aire, volume, masse,...) dans lequel se produisent les effets.

Rituel de fabrication d'une composante (*chap. 9.I*).

Réussite parfaite du rituel : lorsque le personnage réussit un "1" avec le d20. Le rituel ne coûte aucun point de fatigue et la composante ainsi créée aura des pouvoirs particuliers.

Echec critique du rituel : lorsque le personnage réussit un "20" avec le d20. Les effets sont néfastes et dépendent des forces mises en œuvre lors du rituel.

H) LES COMPOSANTES MATERIELLES

Un sortilège met en jeu les forces libérées par le pouvoir de l'incantation. La composante matérielle focalise cette énergie, permettant ainsi au maître du sortilège de l'utiliser.

Une composante matérielle est un élément qui établit un lien entre le naturel et le magique, entre le magicien et les forces mystiques et occultes, qui doivent entrer en jeu pour le fonctionnement des sortilèges.

Les composantes ne peuvent pas se trouver toutes prêtes, c'est le magicien qui doit les fabriquer, ou du moins se servir d'objets déjà fabriqués sur lesquels il accomplira un rituel décrit avec chaque sortilège.

Sauf exception, une composante matérielle n'est utilisable qu'une fois. Que le sortilège soit lancé avec succès ou non, la composante perd son potentiel magique et dans certains cas est détruite.

Il est possible de se passer de composante (*chap. 9.B.4*) au prix d'un handicap (malus aux chances de succès (-5)). Les non initiés possédant des sortilèges (magie populaire), n'en connaissent pas les rituels et sont donc systématiquement soumis au malus (-5).

Etant donnée leur influence, il est primordial de tenir compte avec soin de la quantité de composantes à la disposition d'un magicien. La possession ou non de composantes est source de situations qui enrichissent le jeu. La quête des ingrédients et objets nécessaires à la fabrication d'une composante est donc importante pour tous les détenteurs de sortilèges. Voyons comment il est possible de les obtenir avant, pendant et après l'aventure.

1. AVANT LE DEBUT DU JEU

Lors de sa création, un personnage dispose des ingrédients et objets nécessaires à la fabrication de d4-1 composantes par sortilège connu. Comme pour tout autre équipement, le Maître de jeu peut augmenter ou réduire cette quantité suivant les besoins de son scénario.

2. PENDANT UNE AVENTURE

La plupart des ingrédients peuvent être trouvés.

Le hasard peut les avoir mis sur la route des personnages. Nous nous intéresserons plutôt au cas où le maître d'un sortilège est dans l'obligation de chercher les ingrédients.

Dans la grande majorité des cas, la recherche des ingrédients dépend d'une compétence.

- Exemple : composante animale : 68-Connaissance des animaux, végétale : 71-Connaissance des plantes, minérale : 74-Science de la terre,... ▫

Ce lien entre les composantes et les compétences explique la présence de certaines compétences dans l'initiation aux classes de magiciens.

Les chances de trouver les ingrédients sont égales au niveau de maîtrise de la compétence correspondante avec pour malus, la difficulté du sortilège. Bien entendu, ces chances peuvent être modifiées par l'environnement, les conditions de la recherche,...

La marge de réussite du jet de recherche donne le nombre potentiel de composantes trouvées.

La recherche des ingrédients ne dépendant que du niveau dans la compétence appropriée, elle peut être effectuée par n'importe qui.

Certains ingrédients simples peuvent s'obtenir au marché ou dans certains temples.

3. APRES L'AVENTURE

Si la période de temps entre deux aventures n'est pas jouée, il est toujours possible de procéder comme suit. Pour chaque sortilège, le joueur lance un d4 et retranche 2. Ainsi, pour un jet de d4 égal à :

- 1 : -1, il a utilisé une composante,
- 2 : 0, le nombre de composantes est inchangé,
- 3 : +1, il a fabriqué une composante
- 4 : +2, il a fabriqué deux composantes.

Bien entendu, l'environnement et les conditions peuvent influer sur ce résultat.

I) LES RITUELS DE FABRICATION DES COMPOSANTES

Pour lancer leurs sortilèges dans de bonnes conditions, les prêtres pratiquant la magie doivent avoir

préparé les composantes en accomplissant des rituels bien précis, décrits avec chaque sortilège. Les non-initiés ne connaissant pas ces rituels, ils sont toujours soumis au malus de -5 pour ne pas avoir de composante.

1. CONDITIONS POUR EFFECTUER UN RITUEL

Le magicien doit être "rituellement pur". Cela signifie qu'il se sera préparé 24 heures avant de commencer tout rituel.

Durant ces 24 heures de préparation, il ne mangera ni viande, ni poisson et n'aura pas eu de relations intimes avec des femmes.

Il aura fait ses ablutions et veillera à ce que son corps soit pur de toute souillure, son crâne sera rasé et son corps entièrement épilé.

Les objets devant servir aux rituels doivent être purifiés rituellement, c'est à dire passés au dessus des fumées d'encens et rigoureusement propres.

2. FATIGUE DES RITUELS

Lors de son rituel, le magicien va devoir lancer le sortilège afin d'en charger la composante. Les points de fatigue que cela lui coûtera sont égaux à la moitié de ceux nécessaires pour lancer un sortilège (*chap. 9.D.1*), en arrondissant au chiffre inférieur.

3. TEMPS DES RITUELS

Certains rituels prennent plusieurs jours, sauf cas exceptionnels précisés, le magicien doit lancer le sortilège avec préparation longue (en bénéficiant du bonus associé).

J) MAGIE ET 6^e SENS

La compétence 39 - Sens concerne l'acuité des 5 sens (ouïe, odorat, vue, goût, toucher), mais aussi celle d'un mystérieux 6^e sens.

Le 6^e sens est aux phénomènes magiques ce que les 5 autres sens sont aux phénomènes naturels.

Ainsi, le 6^e sens permet de déceler qu'il y a "de la magie dans l'air" !

Les chances de sentir qu'un effet est magique et non naturel sont égales au niveau de maîtrise dans la compétence 39 - Sens, avec un malus (-9) et un bonus de 1 par niveau de difficulté du sortilège responsable.

Lorsque l'origine de la magie n'est pas un sortilège, le Maître de jeu lui attribue une puissance (correspondant à la difficulté d'un sort), pour déterminer le bonus affecté au 6^e sens.

Le 6^e sens a tout de même un pouvoir limité. Il est beaucoup moins influent que les 5 autres sens. Si ces derniers sont bermés (illusion,...), le 6^e sens n'est pas assez fort pour modifier la conviction du personnage.



10. LA RELIGION

Il est très délicat de parler de religion en termes de jeu. Pourtant l'aspect spirituel est très présent dans la vie quotidienne des Egyptiens.

Le chapitre qui suit doit donc être pris pour ce qu'il est, c'est-à-dire une tentative de restituer au cours des aventures l'essence du spirituel égyptien.

Cet aspect du jeu ne saurait être négligé si les joueurs souhaitent, au travers de leurs personnages, mieux comprendre comment vivaient les Egyptiens et les motivations qui les animaient.

1. LA FOI

Il peut paraître curieux d'avoir classé la foi parmi les dons. Pourtant, il est nécessaire que cette importante notion puisse intervenir. La foi occupe une place à part car c'est le seul "don" à pouvoir varier au cours du temps, même si ces variations sont rares. La foi mesure la fermeté des croyances et la richesse de la vie spirituelle. Des événements exceptionnels peuvent modifier cette foi : l'intervention directe d'un Dieu...

C'est au Maître de jeu de juger si l'impact d'un événement est suffisant pour provoquer une modification, à la hausse ou à la baisse, du don de foi. Cette variation doit être envisagée personnage par personnage, en tenant compte du caractère de chacun.

Une modification de la foi entraîne celle des compétences qui en dépendent.

2. LES DIEUX

Ils sont présents à l'intérieur de leur temple, c'est leur demeure sur terre. Ils n'ont pas besoin des prières du peuple mais de leur respect et de leur attachement à tout ce qui fait le *maât*. Les prêtres seuls adressent directement aux dieux les hymnes et les prières qui, accompagnés des soins quotidiens de la statue où est présent le dieu (bain, vêtements, nourriture), leur permettent de se consacrer entièrement à leur tâche qui est de maintenir l'équilibre du monde (le *maât*).

3. COMMUNIQUER AVEC LES DIEUX

Les dieux n'interviennent que très rarement dans la vie des hommes. Le peuple porte ses offrandes en dehors de l'enceinte sacrée et adresse une prière au dieu pour obtenir une faveur ou simplement par ferveur religieuse. Celui qui émet un souhait particulier en faisant une offrande peut parfois être exaucé. Nous conseillons vivement au Maître de jeu de gérer ces miracles avec la plus grande prudence. Il ne faut pas perdre de vue que le fidèle qui demande une faveur à un dieu est dans la position d'un "domestique" demandant une faveur à son seigneur. Le Maître de jeu devra prendre en compte, avant d'accéder à une telle demande, plusieurs points :

- la demande est-elle raisonnable ?
- quelles sont les qualités morales du demandeur ?
- est-il assidu dans sa demande et dans ses prières ?
- quelle est sa ferveur religieuse ?

Par contre il ne devra en aucun cas tenir compte de l'importance de l'offrande, un dieu n'est pas corruptible !

Un pauvre offrira ce qu'il peut, même s'il ne peut offrir qu'un pain, son appel sera peut-être entendu. S'il porte des biens mal acquis, ses chances sont nulles. Il en est de même s'il fait des offrandes au-dessus de ses moyens car cela implique qu'il y aura un manque dans son foyer, or ne pas tenir compte du bien être de ses proches est une faute...

Quant au riche, gare à lui s'il est mesquin ou si, pour offrir plus, il prive ses domestiques du bien-être qu'il leur doit.

S'adresser aux dieux est une chose extrêmement délicate et réclame autant de tact que de piété. Un adage égyptien disait : "*N'invoque pas les dieux inconsidérément car tu pourrais bien attirer leur attention sur toi*". Les dieux lisent dans les coeurs et les pensées les plus profondes des hommes ; il vaut parfois mieux éviter que leur regard se porte sur vous car s'ils voient des choses qui ne leur plaisent pas, ils pourraient fort bien se retourner contre celui qui a demandé leur aide.

Il est important de gérer le panthéon des dieux égyptiens avec prudence. Sauf si un personnage demande avec insistance leur aide, les dieux n'interviennent jamais dans les affaires des hommes. Les hommes sont presque toujours maîtres de leur destinée, et toujours responsables de leurs actes. Ils en répondent devant les dieux dans l'autre-monde.

4. LA DESTINÉE DE L'AME

Nous avons parlé de la destinée de l'homme après sa mort dans le livret de civilisation, aussi nous n'en rappellerons ici que les traits les plus importants.

Les éléments de l'être humain

L'homme est considéré par l'Egyptien comme étant composé d'un élément physique, le *corps*, et de deux éléments spirituels, le *Bâ* et le *Kâ* ; ces trois éléments étant indissociables et nécessaires à la vie sur terre comme à la vie dans l'au-delà.

Le *Bâ* est représenté comme un oiseau à tête humaine et se rapproche de par sa conception de l'idée que nous avons de l'âme.

Le *Kâ* est un double de l'homme, il l'accompagne depuis sa naissance et c'est lui qui en "entrant" dans la momie du défunt lui permettra de se nourrir, de se distraire...

Ces deux éléments spirituels ne peuvent survivre que si le corps est intact, d'où la momification qui conserve le corps du défunt lui assurant l'éternité.

Priver quelqu'un de sa sépulture est un crime odieux car on le condamne à une seconde mort, celle-là définitive.

Abandonner le cadavre d'un homme sans avoir veillé à ce qu'il soit correctement momifié et mis au tombeau, revient à le tuer une seconde fois.

Le jugement d'Osiris

Un personnage peut se voir refuser l'entrée dans l'Autre-Monde (*l'Ammenti*). Du point de vue du jeu, Osiris retiendra les critères suivants : l'honnêteté apparente du personnage (Honnêteté), son importance sociale (statut social atteint), qui doit se traduire par l'existence d'une sépulture appropriée. Par conséquent, le maître de jeu fait la somme de l'Honnêteté du personnage et de son statut social : ce sont ses chances (d10) de passer avec succès le jugement d'Osiris. En cas d'échec, le personnage est livré aux hybrides (*chap. 11*) pour être dévorés.

5 . RELIGION ET MAGIE

Comme vous avez pu le constater à la création du personnage, seuls les prêtres pratiquent la magie de façon vraiment effective. La magie et la religion sont étroitement liées. Il faut différencier la magie de ce que l'on pourrait appeler la sorcellerie. Il convient d'employer le mot *magie* (ce mot n'a rien de péjoratif en égyptien) pour des activités qui consistent à entretenir et protéger la vie. Si les prêtres possèdent certains sortilèges qui peuvent tuer, c'est uniquement pour se protéger et protéger l'Egypte et ses habitants.

La *sorcellerie* et la superstition sont l'apanage de ceux qui veulent détourner des pratiques sacrées pour leur profit. Tant que ces usages ont un but protecteur, il n'y a rien à redire ; lorsque cela tourne à la sorcellerie et tend à nuire à autrui cet acte est condamnable et peut mener devant les tribunaux. Pour ces fautes les juges sont rarement indulgents.

6 . LE PERSONNAGE, LA RELIGION ET LA MAGIE

Votre personnage a toute liberté de pensée en matière de religion. Il pourra, à votre gré, adorer tous les dieux d'Egypte (polythéiste), adorer un seul dieu qu'il considérera comme le dieu unique (monothéiste), les autres dieux n'étant pour lui que d'autres formes de ce dieu.

Si vous désirez développer l'aspect religieux de votre personnage, lisez soigneusement le chapitre *Religion* dans le livret de civilisation. Dites-vous bien que quelle que soit l'orientation religieuse que vous donnerez à votre personnage, nul n'aura à vous railler. Cependant n'oubliez pas que la tolérance des autres vis-à-vis de vos idées devra être réciproque. La seule chose en religion

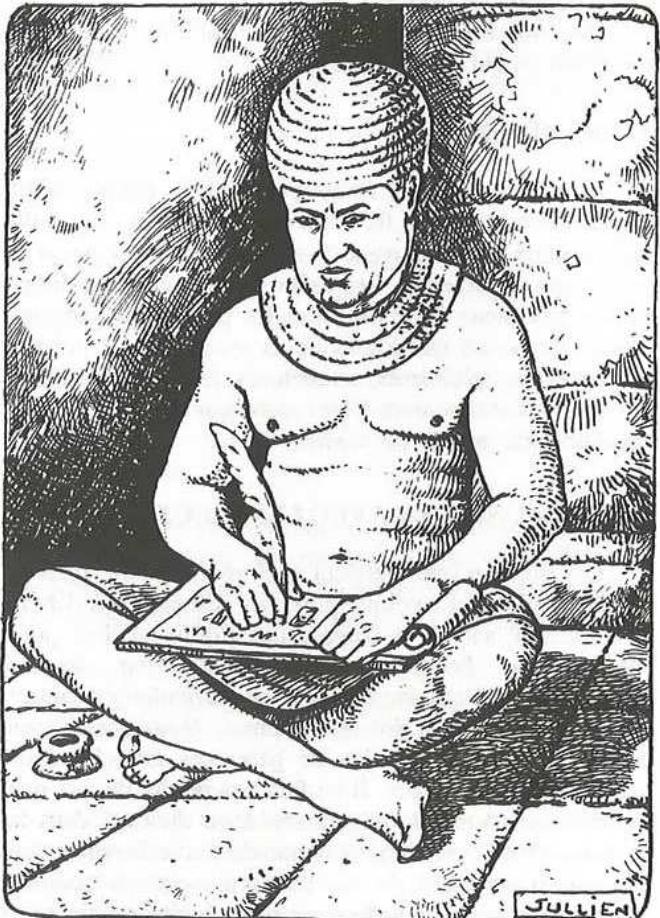
sur laquelle vous ne pouvez vous permettre d'écart est le respect des lois divines et du culte.

Le peuple était croyant mais vénérait à côté des dieux de la religion officielle de nombreux dieux mineurs et génies.

Bien que n'étant pas prêtre votre personnage peut connaître des sortilèges, c'est le résultat de la superstition populaire et des périodes troublées où certains secrets des temples se sont répandus parmi le peuple. Les Egyptiens sont très superstitieux et portent de nombreuses amulettes pour les protéger ou leur porter chance.

Pour conclure, quelle que soit l'attitude religieuse que vous aurez choisi pour votre personnage et ses réactions vis-à-vis de la magie (crainte, intérêt, fascination, superstition...), n'oubliez pas qu'il y a pour lui une chose primordiale : le *maât*.

L'équilibre cosmique est le garant de la survie du monde, que celui-ci soit en déséquilibre et c'est la victoire du chaos initial, donc la fin de toute vie. Il est du devoir de tout homme conscient de préserver cet équilibre, même si les dieux sont là pour ça. Les hommes peuvent les aider dans leur lourde tâche. Alors si vous savez que des actes injustes ou criminels ont été commis, il est un peu de votre devoir de les démasquer et de livrer les coupables à la justice de Pharaon.





11. LES CREATURES

Bien que la plupart des protagonistes des aventures soient humains, les personnages seront souvent amenés à rencontrer diverses créatures : animaux, ou monstres.

Le Maître de jeu doit se souvenir que ces créatures ont une existence propre. Elles ne sont que rarement stupides et n'ont pas pour seul but d'attaquer les aventuriers. Les créatures ne doivent pas servir uniquement de faire valoir pour les personnages. Un bon scénario doit ménager l'éventualité de relations aussi diverses que possible : animosité, traîtrise, agressivité mais aussi amitié, entraide et, pourquoi pas, neutralité ou dédain.

Compte tenu des renseignements sur les créatures dont il dispose, le Maître de jeu doit, avant de les faire intervenir, pouvoir répondre aux questions sur leurs motivations, leurs aspirations, leurs craintes,...

Une créature doit être animée à sa juste mesure, ni sous-estimée, ni surestimée, et sa vie ne se limite pas à la rencontre avec les personnages. La plupart du temps, si elle n'est pas réellement menacée, elle ne gaspillera pas toute son énergie car elle aussi peut être amenée à faire de mauvaises rencontres.

A) DESCRIPTION DES CREATURES

1. TYPE DE CREATURE

Outre les humains, il est possible de distinguer deux types de créatures :

- les animaux (créatures vivant ou ayant vécu sur terre : gypaète, lion, chacal,...),
- les créatures monstrueuses (créatures fantastiques issues des légendes : sphinx, serpents gigantesques, êtres hybrides,...).

La connaissance des créatures découle de deux compétences :

- 68 - Connaissance des animaux,
- 69 - Connaissance des créatures monstrueuses,

La distinction entre les deux types de créatures apparaît plus nettement à un lecteur moderne qu'à un personnage de l'époque. Seuls les prêtres étaient réellement capables de reconnaître une origine différente aux animaux (naturelle) et aux créatures monstrueuses (magique, "surnaturelle").

2. DONS ET CARACTÉRISTIQUES

Pour pouvoir mieux interpréter les créatures, divers renseignements sont donnés.

La liste est limitée à l'essentiel. Elle varie donc d'une créature à l'autre. Dons et caractéristiques ont juste

pour but de donner une notion des qualités des créatures relativement aux personnages.

L'Aura joue un rôle particulier dans le cas des créatures. Entre humains, ce chiffre mesure la présence du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage. L'Aura des humains influence peu ou pas du tout les créatures (quel effet peut avoir l'Aura sur une vipère ?). Par contre l'Aura de certaines créatures peut agir fortement sur les personnages. Deux cas se présentent :

- Aura positive : les aventuriers risquent d'être impressionnés ; ils ont tendance à montrer du respect envers cette créature...

- Aura négative : la créature est effrayante, son aspect, son attitude, sa réputation éveillent une peur difficilement contrôlable. Dans ce cas, l'Aura donne les chances (sur 10 puisque l'Aura est une caractéristique) que les personnages soient saisis de terreur. Cette peur peut être surmontée par un *jet de Volonté* réussi.

3. FATIGUE

La fatigue fonctionne de la même façon que pour les humains mais la récupération ne se fait pas au même rythme.

Plutôt que de donner une vitesse de récupération pour chaque créature, on utilisera le principe suivant :

- une créature peut récupérer tous ses points de fatigue en 10 heures de sommeil ou 20 heures de repos.

4. TAILLE ET POIDS

Ces chiffres sont donnés à titre purement indicatif car d'importantes variations peuvent être notées (comme dans l'espèce humaine !).

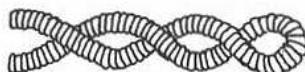
5. COMBAT

Les créatures disposent d'un ou plusieurs modes d'attaque dont l'efficacité garantit leur survie.

Surprendre

L'attaque par surprise est l'un des plus grands avantages des créatures. La capacité à surprendre (voir 75-Surprendre) est optimale dans l'environnement habituel de la créature. Dans un autre milieu, les chances peuvent être réduites par le Maître de jeu.

Cette compétence permet aussi à la créature de se cacher dans son milieu naturel (75-Surprendre (-6)).



Attaquer

Les créatures ont différents modes d'attaque :

- armes naturelles : griffes, dents, pinces, cornes, bec,...
- charge : la créature lancée pendant au moins une base, percuté sa victime au cours de la base suivante ;
- bond : la créature saute sur sa victime et cherche à la renverser, la gorge étant plus particulièrement visée ;
- piqué : un peu similaire au bond mais la créature se laisse tomber sur sa victime depuis une position surélevée ;
- constriction : la créature immobilise sa victime et lui cause automatiquement les mêmes dommages dans les bases qui suivent.

Un personnage est renversé par un coup, une charge, un bond, une attaque en piqué si les dommages s'élèvent à au moins 10 points.

Chaque mode d'attaque a ses chances de réussite indiquées entre parenthèses.

Nombre d'attaques par base

On peut considérer que les humains ont droit, en combat, à deux actions élémentaires par base de 3 secondes : 1 offensive et 1 défensive (*chap. 8.E*).

Suivant leur vivacité et les armes à leur disposition, les créatures peuvent avoir un nombre d'actions par base différent de celui des humains. Ces actions sont des actions d'attaque. L'aspect défensif est déjà inclus dans le bonus/malus aux chances de blesser une créature (*voir plus loin*).

Le Maître de jeu doit vérifier si la créature est en mesure de tenter toutes ses attaques. En général, elle ne peut pas tenter plus d'une attaque lorsqu'elle utilise la charge, le piqué, le bond ou la constriction.

Toutes les attaques sont portées simultanément (*chap. 8.D, Ordre*).

Option : si le Maître de jeu souhaite que la résolution des attaques soit échelonnée dans le temps, une précision supplémentaire lui est fournie. Si le nombre d'attaques par base est suivi de l'abréviation :

- av : la créature porte ses attaques avant ses adversaires humains,
- ap : la créature porte ses attaques après ses adversaires humains.

S'il n'y a pas d'abréviation après le nombre d'attaques par base, la créature effectue ses attaques en même temps que ses adversaires humains.

Dommages

Les dommages sont un multiple de la marge de réussite du jet d'attaque de la créature.

Ils varient de la moitié (< Mr) à 4 fois la marge de réussite (4 Mr).

A titre de comparaison, les humains créent des dommages égaux à la marge de réussite de leur attaque (Mr). La marge de réussite de l'attaque d'une créature, multipliée

par le facteur approprié, constitue les dommages potentiels de l'attaque. Ce sont les dégâts (points de fatigue) qui seraient infligés à un adversaire sans réaction particulière.

Heureusement, l'attaque d'une créature peut être évitée ou parée.

Pour éviter un coup porté par une créature, il faut réussir une *esquive* ou une *feinte de corps* (*chap. 8.E.3*). Esquive et feinte de corps obéissent à la loi du "tout ou rien". Si l'action est réussie le personnage ne subit aucun dégât. S'il échoue dans sa tentative, il reçoit l'intégralité des dommages. Cette attitude est souvent intéressante face aux créatures les plus redoutables.

Il est parfois possible de *parer* l'attaque d'une créature. Réussir une parade ne signifie pas obligatoirement que l'on a bloqué l'attaque de l'adversaire, mais plutôt que cette manœuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant (*chap. 8.E.1, Parade*). L'aspect gênant ou dissuasif de la parade devrait pouvoir agir dans la majorité des cas. Certes, un personnage ne peut guère espérer stopper un coup de griffe de dragon avec son poignard. Pourtant, le fait de manier son arme (parade) peut gêner le monstre qui, de peur de se blesser, porte une attaque plus prudente et moins efficace. Le Maître de jeu est convié à vérifier si une parade face à l'attaque d'une créature est légitime ou pas.

Option : si le Maître de jeu estime qu'une créature n'est pas influencée (gênée, dissuadée) par une parade, il peut décider :

- d'appliquer l'intégralité des dommages causés par la créature,
- de considérer que la créature, qui a négligé la parade de son adversaire, s'est blessée au cours de sa propre attaque. Les dommages sont alors calculés à l'aide de la marge de réussite de la parade.

Rappelons qu'une partie des dommages peut être absorbée par l'armure (*chap. 8.F.5*).

Blesser une créature

Les chances de porter une attaque avec succès et les dommages associés ne sont valables que face à un adversaire humain.

Lorsque l'on a pour opposant une créature, les dommages obtenus sont modifiés par un bonus/malus qui dépend :

- de la taille de la créature,
- de sa faculté à éviter les coups (feinte de corps),
- de son armure naturelle (cuir, fourrure,...).

Ce bonus/malus est qualifié globalement de "protection".

Les dommages potentiels créés par l'attaquant sont donc diminués de cette protection avant d'être infligés à la créature. Si la protection est négative, le chiffre représente un bonus aux dommages.

Plusieurs protections sont parfois données, suivant la partie du corps concernée. Rappelons que la protection

tient compte de tous les facteurs (taille et nature de la zone, feinte de corps et armure naturelle). Donc, dans ce cas, on ne tiendra pas compte des bonus/malus pour viser une cible inerte (*chap. 8.G.2, option taille de la cible*).

Option : si le Maître de jeu souhaite utiliser un système de blessures, il trouvera les nombres de points de dommages à partir desquels une créature est, sur le coup :

- sonnée (tous les jets à -5 pendant 3 bases de 3 secondes),
- évanouie (pendant 1 minute),
- dans le coma (pendant d12 heures),
- morte.

Esquive

La feinte de corps est incluse dans la protection globale d'une créature où elle participe à limiter les dégâts reçus.

Certaines créatures disposent aussi d'une esquive. C'est la seule action qui peut être tentée pendant une base, par une créature qui dispose de moins de 3 attaques par base. Si une créature dispose de 3 attaques ou plus par base, elle peut remplacer 2 attaques consécutives par une esquive.

L'esquive (*chap. 8.E.3*), si elle est réussie, permet d'éviter toutes les attaques tentées au point de départ de ce "plongeon hors de portée".

Si une créature dispose de la compétence *Esquive*, une *feinte de corps* peut être jouée (MS-5).

6. COMPETENCES

Une créature dispose d'autres qualités que celles décrites au cours du combat. Celles qui peuvent intervenir dans une aventure sont présentées sous la forme de compétences.

Bien entendu, le Maître de jeu devra tenir compte de la nature et éventuellement des limitations d'une créature lorsqu'elle utilise une compétence.

On précisera, par exemple, que la compétence 39-*Sens* comprend, pour les créatures, la capacité à détecter les pièges (un malus pouvant être appliqué suivant la nature du piège).

La liste des compétences n'est pas limitative.

7. MAGIE

Certaines créatures ont des pouvoirs magiques.

Même si de nombreux sortilèges sont cités pour un type de créature, cela ne signifie pas que tous ses représentants disposent de l'ensemble de la liste.

Soumettre une créature à un sortilège peut être plus difficile que pour un humain. Cette notion est traduite par la résistance aux sortilèges des créatures (*chap. 9.E.3*).

8. PARTICULARITES

Les particularités d'une créature sont décrites le cas échéant. Il peut s'agir, par exemple, de pouvoirs spéciaux.

9. REMARQUE

Vous serez peut-être étonné de ne pas trouver la momie dans la liste des créatures. Le corps momifié ne doit pas être endommagé (ou pire détruit) car il est nécessaire à la survie de l'âme. Les morts égyptiens lorsqu'ils ont des raisons de venir nuire aux vivants accomplissent leur vengeance en empruntant la forme d'un esprit.



B) LES ANIMAUX

ABEILLE

Psychique : 3 Aura : -3
Vitesse : 12 mètres par base

Surprendre (15)
Piqûre (12)
Attaques par base : 3-av (pour l'essaim)
Dommages : poison

Protection : 15
Dispersion de l'essaim (10)

Orientation (10), Sens (10)

Les Egyptiens connaissent et apprécient le miel. Il entre dans la composition de nombreux remèdes. Le Pharaon porte le titre de "celui qui est de l'abeille et du roseau".

Une colonie, ou essaim, est formée de 50 000 à 60 000 abeilles. Mais seulement une partie de l'essaim attaque l'ennemi.

Les dommages sont donnés pour l'essaim. Leur poison cause 1 point de fatigue pour la première piqûre et les dommages sont doublés à chaque piqûre suivante : 2 - 4 - 8 - 16.

Après chaque coup porté à l'essaim avec succès (Protection 15) et chaque esquive réussie, les dommages de l'essaim repartent de 1. Dix points de dommages dispersent définitivement l'essaim.

ANE

Physique : 13 Psychique : 2 Aura : 0
Fatigue : 28
Taille : 1,5 m haut ; 2,5 m long Poids : 400 kg
Vitesse : 45 mètres par base au galop

Surprendre (4)
Dents (4), Sabots (4)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Orientation (10), Sens (8), Agilité (14)

Résistance aux sortilèges : 1

Il boit peu, ce qui lui permet de prospérer dans les régions les plus arides, il peut supporter des charges atteignant 100 kg. C'est l'animal de bât le plus utilisé, surtout en Egypte où le chameau fut inconnu jusqu'au XIII^{ème} siècle et le cheval, amené par les Hyksos en 1400 av. J.-C., fut réservé aux écuries de Pharaon et des nobles.

AUTRUCHE

Physique : 16 Psychique : 3 Aura : 0
Fatigue : 35
Taille : 2,5 m haut Poids : 120 kg
Vitesse : 42 mètres par base

Surprendre (6)
Bec (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (14), évanoui (21)
coma (28), mort (36)

Orientation (10), Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 1

Cet oiseau, qui est en fait le plus grand de tous, ne vole pas. Cette inaptitude est compensée par la faculté de courir très vite. Ses plumes sont très recherchées et considérées comme un luxe. Ce goût prononcé pour la plume de l'autruche et une croyance faisant d'elle un animal maléfique font que très tôt cet animal devint rare en Egypte. Cet aspect maléfique de l'autruche est sans doute à rapprocher du fait qu'elle vient du désert qui est le domaine de Seth. Pharaon en tant que fils d'Horus se doit de détruire les ennemis de son père.

CHACAL

Physique : 4 Psychique : 1 Aura : 0
Fatigue : 9
Taille : 0,4 m haut ; 0,5 m long Poids : 12 kg
Vitesse : 40 mètres par base

Surprendre (11)
Dents (10), Bond (14)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (12)
Protection :
Blessures : sonné (4), évanoui (6)
coma (7), mort (9)

Orientation (12), Sens (16), Chasse (16), Nager (10)

Résistance aux sortilèges : 3

Le chacal appartient à la classe des canidés, il affectionne les régions sèches et semi-désertiques. Il a des mœurs nocturnes et préfère vivre en solitaire. Animal de la nuit vivant à la limite du désert, là où se construisent les nécropoles, le chacal fut rapidement assimilé au dieu des morts, "celui qui marche dans les ténèbres de la Douat" : Anubis. Il consomme beaucoup d'insectes et de reptiles, mais surtout des charognes et des déchets alimentaires. Les restes des repas funéraires et les offrandes aux morts avaient de quoi l'inciter à fréquenter les nécropoles.



Faucon

CHAT SAUVAGE

Physique : 4 Psychique : 4 Aura : 3
Fatigue : 12
Taille : 0,5 m haut ; 0,6 m long Poids : 7 kg
Vitesse : 45 mètres par base (course)

Surprendre (17)
Griffes (15), Dents (10)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 1/2 Mr

Esquive (15)
Protection : 8
Blessures : sonné (5), évanoui (7)
coma (10), mort (12)

Orientation (15), Sens (15), Agilité (18), Nager (6)

Résistance aux sortilèges : 3

Symbolisant la déesse **Bastet**, le chat sauvage fut très tôt domestiqué par les Egyptiens. Indispensables à la maison pour chasser les rongeurs de la cuisine et des réserves, il est aussi un bon compagnon pour la chasse au canard et au petit gibier.

CROCODILE DU NIL

Physique : 16 Psychique : 5 Aura : -1
Fatigue : 37
Taille : 5 m de long Poids : 200 kg
Vitesse : 30 mètres par base (eau), 15 mètres par base (terre)

Surprendre (15)
Dents (15), Queue (12)
Attaques par base : 1
Dommages : 2 Mr

Esquive (8)
Protection : 3
Blessures : sonné (15), évanoui (22)
coma (30), mort (37)

Orientation (13), Sens (13), Nager (18)

Résistance aux sortilèges : 3

Le crocodile du Nil dévore toutes sortes d'animaux ; son menu est fort varié et il ne mange que dans l'eau. Il symbolise le dieu **Sobek**. Dans le temple dédié à ce dieu, une piscine est réservée aux crocodiles sacrés. L'historien grec Hérodote nous dit qu'il suffit qu'un fidèle porte des offrandes pour qu'aussitôt les prêtres responsables des animaux sacrés attrapent un crocodile, lui ouvrent la gueule et le gavent avec la nourriture. Les offrandes, précise Hérodote, sont souvent constituées de gâteaux de mil, de pain et de lait. En outre, il ajoute que les crocodiles ont les pattes cerclées de bracelets d'or et sont ornés de divers

bijoux, dont des boucles d'oreille ; on reste songeur devant une telle assertion car les crocodiles n'ayant pas d'oreille il est permis de s'interroger...

Périr dévoré par un crocodile est une bénédiction, le défunt ne peut être momifié mais il est sûr de bénéficier de la vie éternelle, car il a été absorbé par l'émanation d'un dieu et fait lui-même partie de ce dieu.

FAUCON

Physique : 2 Psychique : 3 Aura : 1
Fatigue : 7
Taille : 0,5 m Poids : 1 kg
Vitesse : 75 mètres par base (vol normal), 210 mètres par base (vol en piqué)

Surprendre (17)
Bec (15), Griffes (12), Piqué (17)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 1/2 Mr

Protection : 8
Blessures : sonné (3), évanoui (4)
coma (6), mort (7)

Orientation (13), Sens (18)

Résistance aux sortilèges : 3

Particularité : pour neutraliser sa proie, le faucon lui attaque les yeux. Il y parvient s'il réussit une attaque en "Piqué" avec une marge de réussite de 5, puis s'il réussit l'attaque suivante avec le bec ou les griffes.

Le faucon est l'animal solaire par excellence. Il est le protecteur de Pharaon sous sa forme d'**Horus**. Le prince héritier est appelé "*l'Horus dans l'œuf*" ou "*le faucon dans l'œuf*".

GUEPARD

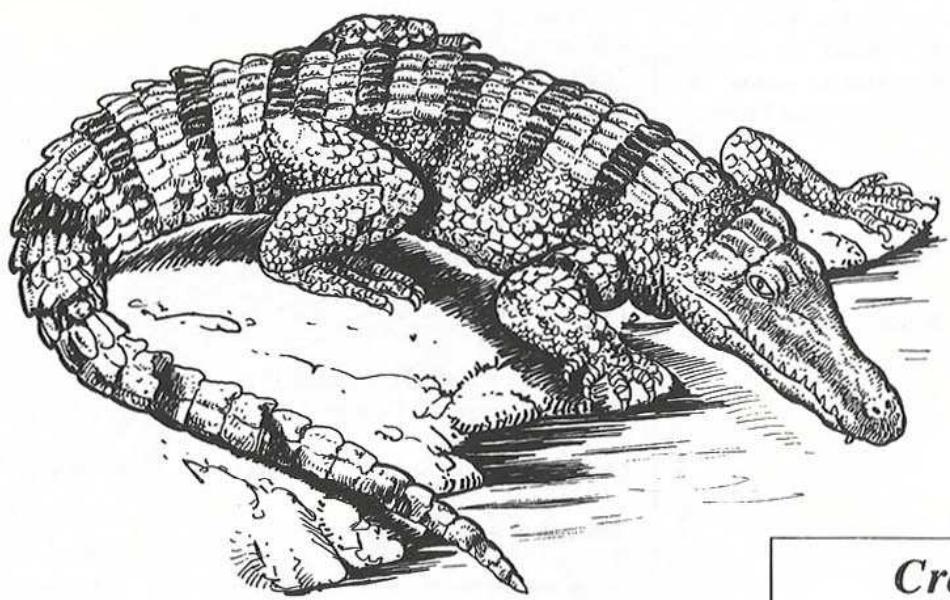
Physique : 5 Psychique : 3 Aura : -2
Fatigue : 13
Taille : 0,6 m haut ; 1,2 m long Poids : 50 kg
Vitesse : 90 mètres par base (sur 300 m), 60 mètres par base (longue course)

Surprendre (14)
Dents (11), Griffes (14), Bond (16)
Attaques par base : 1-av
Dommages : Mr

Esquive (13)
Protection : 0
Blessures : sonné (6), évanoui (9)
coma (12), mort (15)

Orientation (12), Sens (15), Chasse (16), Nager (8)

Résistance aux sortilèges : 1



Crocodile



Chat sauvage

Réputé pour sa rapidité à la course (de 90 à 98 km/h) le guépard sans être domestiqué complètement s'apprivoise assez facilement. Il fait partie des tributs que déposent aux pieds de Pharaon les peuples soumis à la domination égyptienne. Animal surtout de compagnie, le guépard est un luxe assez rare en Egypte.

GYPAETE

Physique : 3 Psychique : 2 Aura : 1
 Fatigue : 8
 Taille : 3 m d'envergure Poids : 9 kg
 Vitesse : 45 mètres par base (vol)

Surprendre (14)
 Bec (10), Griffes (8), Piqué (15)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : 1/2 Mr

Esquive (8)
 Protection : 3
 Blessures : sonné (3), évanoui (5)
 coma (6), mort (8)

Orientation (15), Sens (18), Chasse (13)

Résistance aux sortilèges : 3

Ce grand rapace donna probablement naissance à la légende du phénix. Il est l'un des rares oiseaux à oser s'attaquer aux serpents.

HIPPOPOTAME

Physique : 35 Psychique : 5 Aura : -1
 Fatigue : 75
 Taille : 1,5 m haut ; 4 m long Poids : 2,6 tonnes
 Vitesse : 21 mètres par base (eau) ; 5 mètres par base (terre)

Surprendre (10)
 Dents (12), Charge percutante (15)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : 2 Mr
 Protection : -4
 Blessures : sonné (30), évanoui (45)
 coma (60), mort (75)

Orientation (10), Sens (10), Nager (17)

Résistance aux sortilèges : 2

Ce mammifère de grande taille impressionne surtout par la masse de son corps obèse. Grotesque et lent lorsqu'il se déplace sur la terre ferme, handicapé par son corps massif et gras, l'hippopotame devient rapide et agile dans l'eau où sa nage est aisée aussi bien en surface qu'en plongée. La chasse à l'hippopotame est un exercice réservé à Pharaon et à ses nobles.

HYENE

Physique : 6 Psychique : 2 Aura : 1
 Fatigue : 14
 Taille : 0,9 m haut ; 1,4 m long Poids : 80 kg
 Vitesse : 36 mètres par base

Surprendre (8)
 Dents (10), Bond (12)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : Mr
 Esquive (9)
 Protection : 2
 Blessures : sonné (5), évanoui (8)
 coma (11), mort (14)

Orientation (13), Sens (15), Chasse (12), Nager (8)

Résistance aux sortilèges : 1

Contrairement à une croyance très répandue la hyène n'est pas un charognard. Elle se nourrit principalement de proies qu'elle tue elle-même. Elle possède une force peu commune dans la mâchoire, elle peut briser un fémur de cheval d'un seul coup de dents. Elle s'apprivoise fort bien et les Egyptiens tentèrent de la dresser à la garde des troupeaux. La hyène a un mode de vie nocturne.

LION

Physique : 16 Psychique : 4 Aura : -3
 Fatigue : 36
 Taille : 1 m haut ; 2,5 m long Poids : 180 kg
 Vitesse : 54 mètres par base (course)

Surprendre (15)
 Dents (15), Griffes (15), Bond (15)
 Attaques par base : 2-ap
 Dommages : 2 Mr

Esquive (10)
 Protection : -1
 Blessures : sonné (14), évanoui (21)
 coma (28), mort (36)

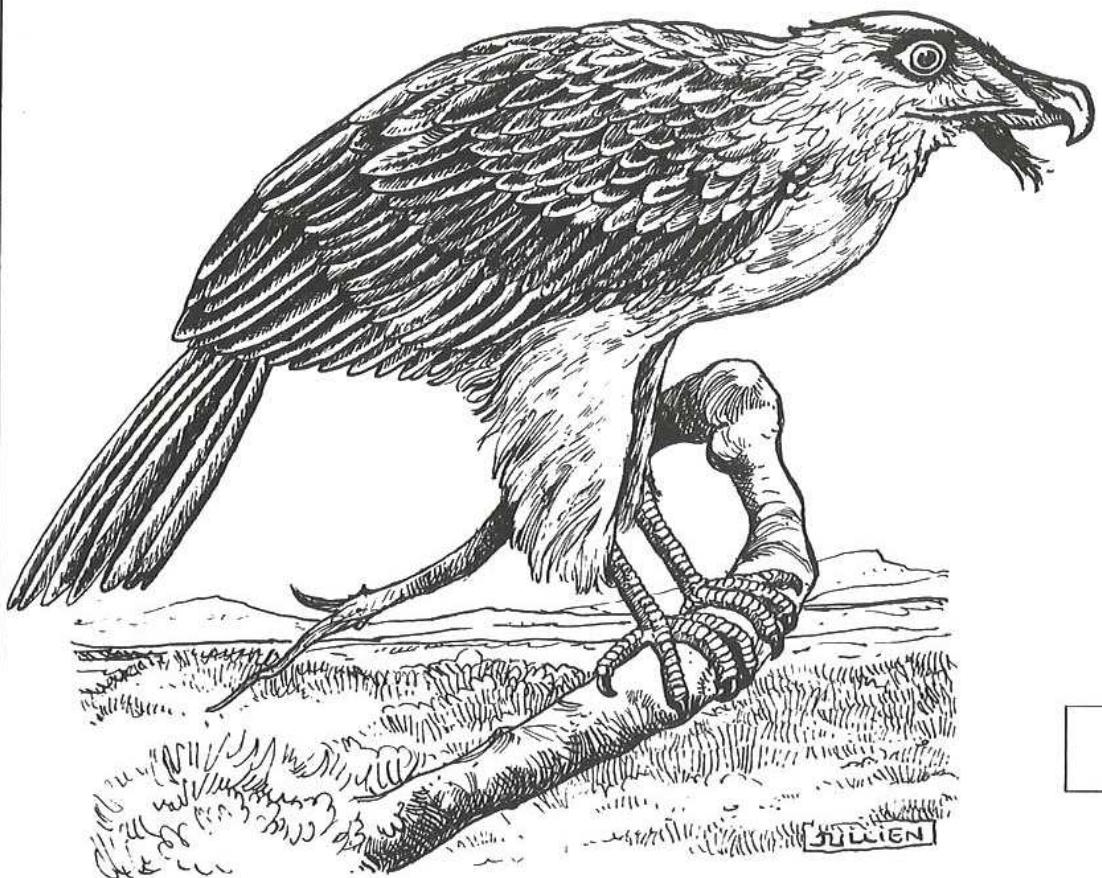
Orientation (13), Sens (15), Chasse (17), Nager (8)

Résistance aux sortilèges : 2

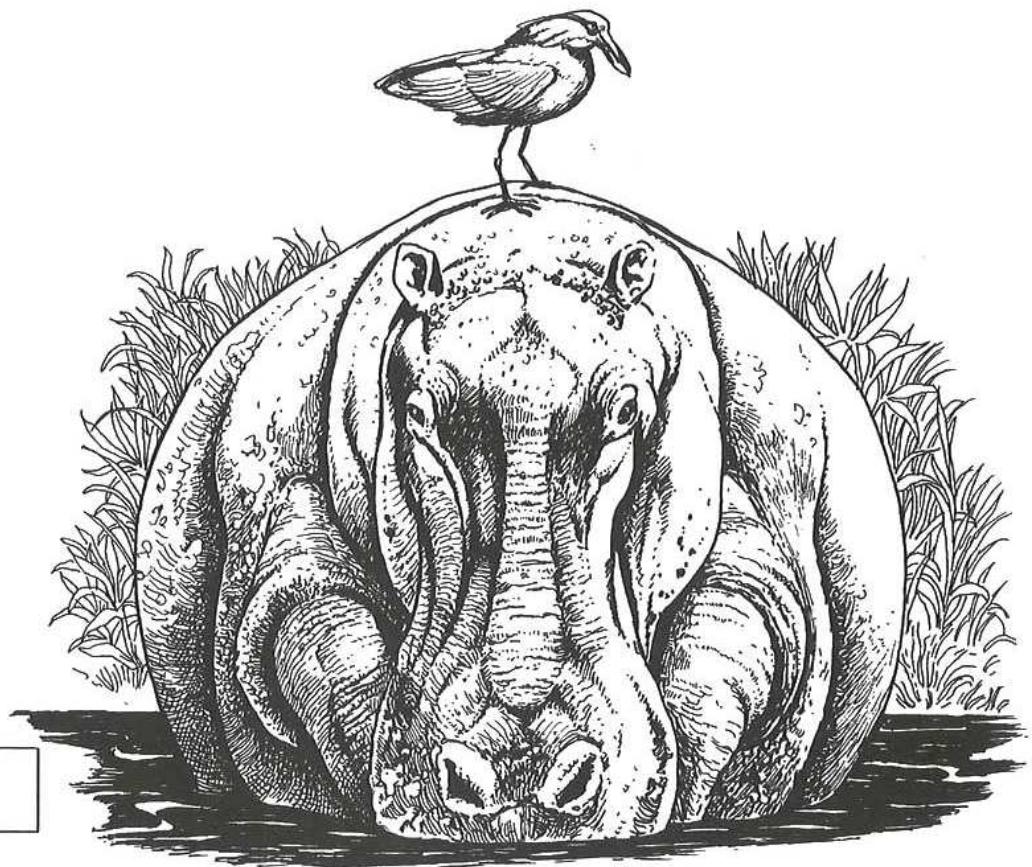
Particularité : lorsqu'un lion parvient à renverser sa victime sur un "Bond", il bénéficie d'un bonus de +3 pour sa prochaine attaque avec les dents ou les griffes.

La chasse au lion est l'un des sports favoris de Pharaon.





Gypaète



Hippopotame

LYNX

Physique : 4 Psychique : 2 Aura : 0
 Fatigue : 10
 Taille : 0,5 m haut ; 0,8 m long Poids : 20 kg
 Vitesse : 70 mètres par base (course)

Surprendre (16)
 Dents (11), Griffes (14), Bond (16)
 Attaques par base : 1-av
 Dommages : Mr

Esquive (12)
 Protection : 5
 Blessures : sonné (4), évanoui (6)
 coma (8), mort (10)

Orientation (12), Sens (17), Chasse (12), Agilité (15)

Résistance aux sortilèges : 2

Le lynx détecte la présence humaine bien avant que l'homme ne soit parvenu à le découvrir. Cet animal principalement forestier trouve refuge dans les "forêts" de papyrus.

ORYX

Physique : 14 Psychique : 1 Aura : 0
 Fatigue : 29
 Taille : 1,2 m haut ; 2 m long Poids : 200 kg
 Vitesse : 60 mètres par base

Surprendre (8)
 Sabot (8), Cornes (11), Charge (14)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : Mr

Esquive (6)
 Protection : 2
 Blessures : sonné (12), évanoui (18)
 coma (24), mort (29)

Orientation (10), Sens (16)

Les oryx sont des mammifères aptes à survivre en milieux arides et désertiques. Ils peuvent vivre en plein désert où ils ne boivent pratiquement jamais. Leur chair était appréciée des amateurs de gibier.

SCARABEE SACRE

Aura : 2
 Taille : 4 cm
 Vitesse : 0,5 mètres par base

Résistance aux sortilèges : 3

Cet animal poussant sa boulette de bouse dans laquelle il a déposé ses œufs, fait penser les Egyptiens à Rê poussant le soleil dans le ciel. Il est considéré comme

sacré ; son nom en égyptien est : *Khéper*. Le même nom signifie aussi devenir, se transformer, transformation.

SCORPION

Physique : 2 Psychique : 2 Aura : -1
 Fatigue : 6
 Taille : 12 cm Poids : 40 g
 Vitesse : 1,5 mètres par base

Surprendre (19)
 Piqûre (13), Pinces (6)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : 1/2 Mr

Protection : 16
 Blessures : sonné (2), évanoui (4)
 coma (5), mort (6)

Sens (8)

Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : poison très violent. Perte de 5 points de fatigue toutes les bases jusqu'à un total de 20 points de fatigue. Un personnage qui perd tout ses points de fatigue sans être en train de recevoir des soins, meurt.

Le scorpion vit dans les lieux arides secs et chauds, ne craignant pas de vivre en plein cœur du désert.

SERPENTS

L'Egypte est peuplée de nombreux serpents. Selon certaines croyances religieuses, au début il n'y avait qu'un terre issu du chaos primitif peuplé de serpents...

Avec les changements de climat du début de l'histoire de l'Egypte certains serpents disparurent, tel le python, mais leur souvenir fut conservé dans les contes et légendes.

Serpent liane

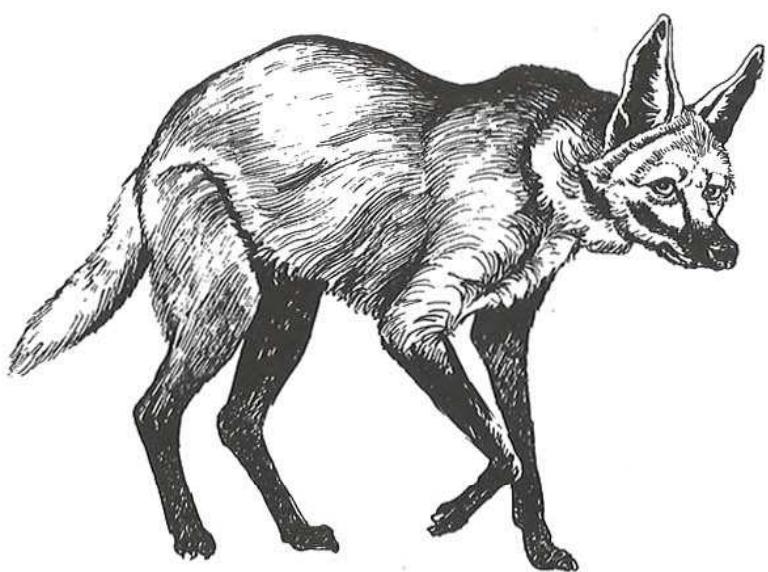
Physique : 3Psychique : 3Aura : -2
 Fatigue : 9
 Taille : 1,20 mPoids : 4 kg
 Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (18)
 Morsure (13)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : 1/2 Mr

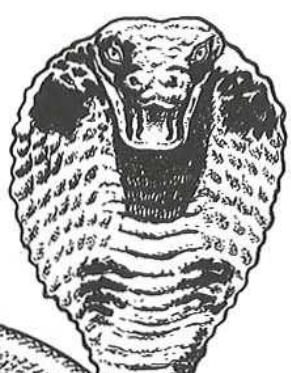
Protection : 8
 Blessures : sonné (4), évanoui (5)
 coma (7), mort (9)

Orientation (10), Sens (14)

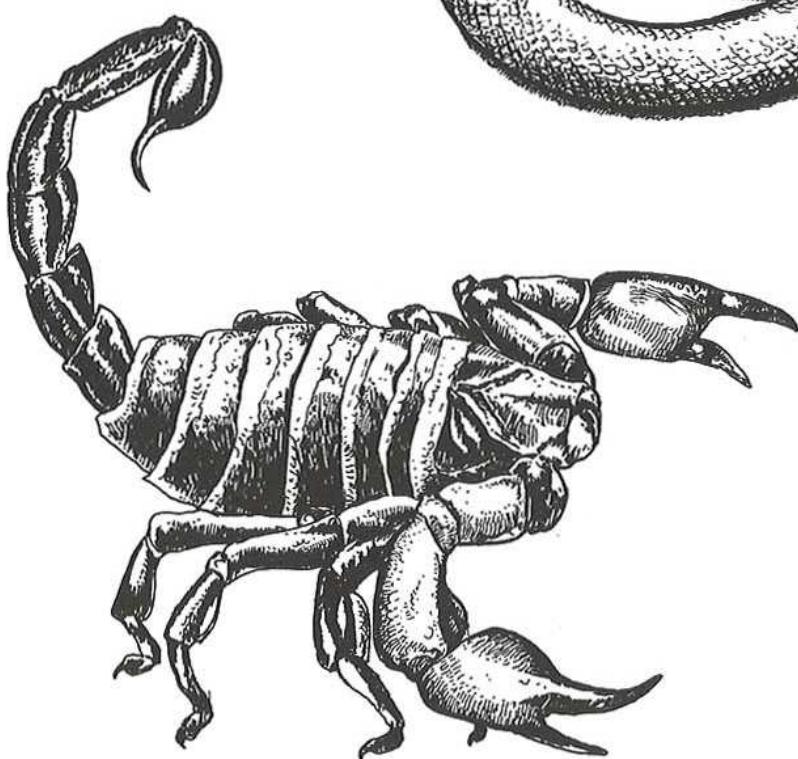
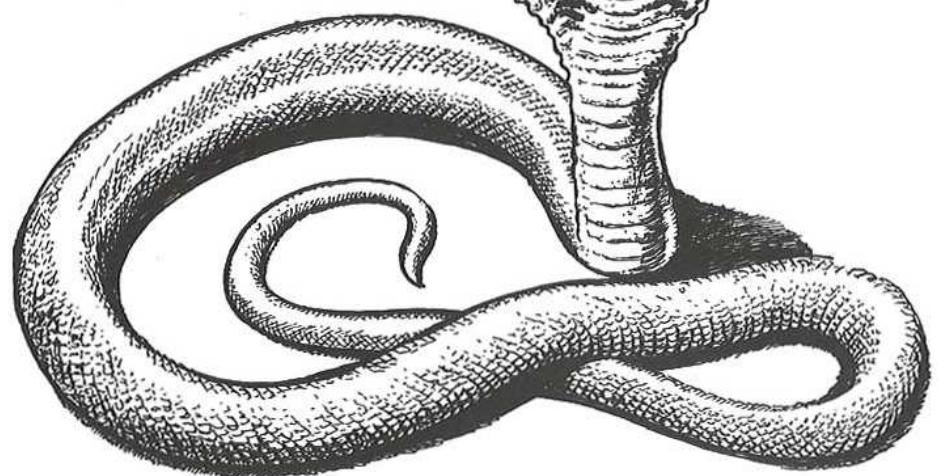
Résistance aux sortilèges : 1



Chacal



Cobra



Scorpion

Ce serpent ne vit pas dans le désert mais sur les bords du Nil. Son venin fait perdre 2 points de fatigue par minute pendant 15 minutes.

Il est pratiquement invisible quand il est dans un arbre. Mais quand il est excité il gonfle son "cou" et des dessins colorés apparaissent. Ce changement brutal effraie l'observateur, même s'il est habitué à ce comportement.

Ce serpent ne se trouve que rarement dans la vallée du Nil.

Python

Physique : 9 Psychique : 2 Aura : -3

Fatigue : 20

Taille : 7 m Poids : 60 kg

Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (13)

Morsure (14), Constriction (16)

Attaques par base : 1-av

Dommages : Mr, Constriction : 6 points par base

Protection : 1

Blessures : sonné (8), évanoui (12)
coma (16), mort (20)

Orientation (10), Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 3

Ce géant du monde des serpents vivait en Egypte à l'époque où les bouleversements géologiques n'avaient pas encore fait du pays une bande de terre fertile entourée de désert. Les premiers habitants furent sûrement profondément marqués par cet animal puisqu'il apparaît dans la religion jusqu'à la fin de l'Egypte. Il est à l'origine du mythe du serpent Apopis qui, chaque nuit tente de dévorer le soleil.

Vipère heurtante

Physique : 3 Psychique : 3 Aura : -1

Fatigue : 9

Taille : 1,20 m Poids : 4 kg

Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (16)

Morsure (16)

Attaques par base : 1-av

Dommages : Mr

Protection : 8

Blessures : sonné (3), évanoui (5)
coma (7), mort (9)

Orientation (12), Sens (17)

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : son venin fait perdre 1 point de fatigue toutes les 10 minutes pendant 3 heures. Puis suivent de

graves hémorragies internes. A ce stade un médecin ne peut plus rien tenter et la mort survient dans les 24 heures qui suivent la morsure.

Cette vipère est considérée comme un des serpents les plus dangereux du continent africain. Une vipère heurtante adulte, en pleine possession de ses moyens, dispose de suffisamment de venin pour tuer quatre ou cinq personnes.

Vipères

Physique : 2 Psychique : 2 Aura : -1

Fatigue : 6

Taille : 0,6 m Poids : 400 g

Vitesse : 18 mètres par base (et 9 mètres par base)

Surprendre (16)

Morsure (14)

Attaques par base : 1-av

Dommages : 1/2 Mr

Protection : 12

Blessures : sonné (2), évanoui (3)
coma (4), mort (6)

Orientation (12), Sens (17)

Résistance aux sortilèges : 2

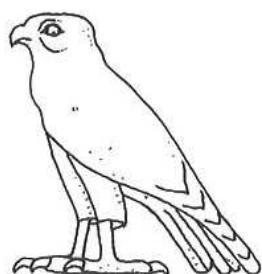
Vipère des Pyramides : sa morsure est très dangereuse en raison de la virulence du venin, en particulier lorsqu'il fait très chaud. Perte de 2 points de fatigue par minute jusqu'à un total de 32 points de fatigue.

Lorsqu'elle est excitée, la vipère des pyramides forme un huit avec son corps et se frotte les flancs, produisant un bruit strident du fait de la texture de son revêtement écailleux.

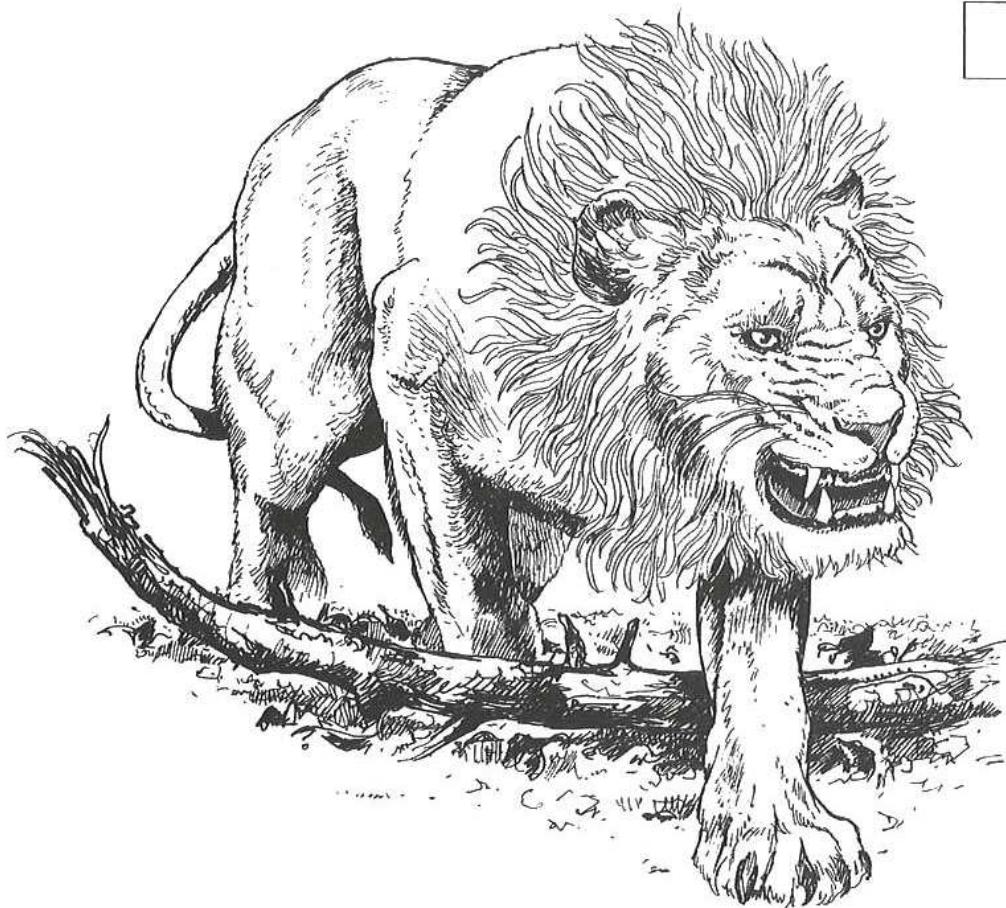
Vipère des sables : la vipère des sables possède un venin qui engourdi. Perte de 6 points de fatigue par heure pendant 4 heures.

Vipère Cornue : elle s'enfouit dans le sable, ne laissant émerger que sa tête. C'est dans cette position qu'elle attend sa proie.

Elle peut s'enfoncer très rapidement dans le sable et disparaît en 10 à 20 secondes. Son venin est le même que celui de la vipère des sables.



Lion



Vautour



Cobra égyptien, serpent cracheur

Physique : 3 Psychique : 3 Aura : -2
 Fatigue : 9
 Taille : 1,50 m Poids : 5 kg
 Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (17)
 Morsure (15), Projection du venin (19)
 Attaques par base : 1-av
 Dommages : Mr
 Protection : 8
 Blessures : sonné (4), évanoui (5)
 coma (7), mort (9)

Orientation (10), Sens (17)

Résistance aux sortilèges : 2

C'est un serpent très dangereux, qui a écourté probablement plus de vies humaines qu'aucune autre espèce.

Son mode d'attaque consiste à cracher son venin à la face de ses victimes pour les aveugler. Ainsi projeter (jusqu'à trois mètres), le venin provoque déjà une forte conjonctivite. La morsure qui suit ordinairement est, elle, souvent mortelle : perte de 1 point de fatigue par base pendant 2 minutes.

SERPENTAIRE

Physique : 6 Psychique : 3 Aura : 0
 Fatigue : 15
 Taille : 1,2 m haut ; 2 m envergure Poids : 15 kg

Vitesse : 16 mètres par base (vol)

Surprendre (8)
 Bec (18), Patte (15)
 Attaques par base : 1-av
 Dommages : Mr

Protection : 3
 Blessures : sonné (6), évanoui (9)
 coma (12), mort (15)

Orientation (13), Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 1

Cet oiseau fait ses délices des serpents, venimeux ou non. Ses longues pattes couvertes d'écaillles dures et épaisses le protègent des morsures de ses victimes.

TAUREAU

Physique : 16 Psychique : 3 Aura : 0
 Fatigue : 35
 Taille : 1,70 m Poids : 900 kg

Surprendre (6)

Comes (10), Charge (15)
 Attaques par base : 1-ap
 Dommages : 2 Mr

Protection : -4
 Blessures : sonné (14), évanoui (21)
 coma (28), mort (35)

Orientation (6), Sens (8)

Résistance aux sortilèges : 1

Il symbolisait, en Egypte comme pour nombre de peuples de l'antiquité, la fécondité et la puissance.

VAUTOUR

Physique : 5 Psychique : 2 Aura : 1
 Fatigue : 12
 Taille : 2,3 m d'envergure Poids : 8 kg
 Vitesse : 36 mètres par base (vol)

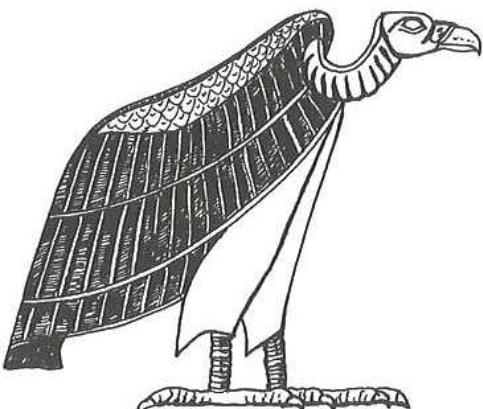
Surprendre (6)
 Bec (7), Griffes (7), Piqué (10)
 Attaques par base : 1-av
 Dommages : Mr

Protection : 0
 Blessures : sonné (4), évanoui (7)
 coma (9), mort (12)

Orientation (15), Sens (13)

Résistance aux sortilèges : 1

Oiseau protecteur de Pharaon, le vautour n'en n'est pas moins un charognard. Après la bataille, c'est à lui souvent qu'on laisse le soin de faire disparaître les corps des ennemis tués.



C) LES CREATURES MONSTRUEUSES

ESPRIT ou REVENANT

Psychique : celui de l'esprit quand il était vivant.
Taille : variable
Vitesse : 10 mètres par base (vol au ras du sol)

Surprendre (15)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : la vision d'un esprit provoque un violent choc psychologique. Il faut réussir un jet de fatigue (faire sa fatigue ou moins avec un d20) pour ne pas succomber à un arrêt cardiaque.

L'esprit, ou revenant, est l'âme d'un mort qui revient sur terre sous forme immatérielle, souvent en prenant une apparence terrifiante (corps sans tête, créature hybride, homme ou femme entourés de flammes,...).

Il vient généralement afin de préserver sa survie dans l'au-delà, menacée par : la destruction de son ancien corps, le manque d'offrandes déposées sur sa tombe, etc.

Il est impossible de le blesser, car toutes les armes passent à travers lui. En contrepartie, il ne peut toucher personne. On le verra traverser les murs, et si de son vivant il connaissait la magie, il l'utilisera parfois contre les personnages (sans composante matérielle, et donc avec un malus de -5).

Il est possible néanmoins de le combattre car les sorts touchant l'esprit l'affectent normalement.

Pour éviter l'affrontement, deux solutions : calmer sa colère en trouvant les raisons pour lesquelles il se manifeste, et l'aider à éliminer toute menace ; découvrir sa tombe, puis menacer de détruire son corps !

HYBRIDES

Physique : 8 (d4+6) Psychique : 8 (d4+6)

Aura : -3 (-d4)

Fatigue : 24 (ou 2 x Physique + Psychique)

Taille : 1,6 m Poids : 60 kg

Vitesse : 30 mètres par base (sprint)

Surprendre (12)

Tête de Chat : Dent (10) Dommages : Mr

Tête de Crocodile : Dent (15) Dommages : 2 Mr

Tête de Faucon : Bec (15) Dommages : Mr

Tête de Guépard : Dent (11) Dommages : Mr

Tête de Gypaète : Bec (10) Dommages : Mr

Tête de Hyène : Dent (10) Dommages : Mr

Tête de Lion : Dent (15) Dommages : Mr

Tête de Lynx : Dent (11) Dommages : Mr

Tête de Serpent : Morsure (13 à 16 suivant le type de serpent) Dommages : 1/2 Mr et poison suivant le type de serpent

Tête de Vautour : Bec (7) Dommages : Mr

De plus, ils utilisent les armes humaines (MS : 16)
Attaques par base : 2

Esquive (10)

Protection : 0

Blessures : sonné (9), évanoui (14)
coma (19), mort (24)

Sens (15), Agilité (15)

Résistance aux sortilèges : 3

Les hybrides sont des créatures issues des *terres inférieures de la Douat* (au-delà). Ils sont dans la mythologie égyptienne l'équivalent des "démons tourmenteurs" de l'enfer chrétien.

Lorsqu'une personne est jugée indigne de pénétrer et de vivre dans le royaume d'Osiris, elle est envoyée dans les régions de l'au-delà où vivent ces créatures.

Elles sont profondément malveillantes, et leur plus grand plaisir est de tourmenter leur victime avant de la dévorer.

Les hybrides ne se manifestent que rarement sur terre. Leurs lieux de prédilection sont les nécropoles abandonnées, les endroits maudits (les lieux dont le regard des dieux s'est détourné).

Enfin, ils apparaissent sur terre lorsqu'ils sont appelés par un rituel de conjuration (Ecole de Philae : *Conjurer un démon*). Soit ils agissent pour le compte de la magicienne qui les a appelés, ou si la magicienne a échoué dans son rituel, ils profitent du fait qu'un passage est ouvert entre leur univers et le nôtre pour assouvir leur besoin de destruction.

INCUBE

Physique : 11 (d6+8) Psychique : 15 (d6+12)

Aura : +3

Fatigue : 35 (ou 2 x Physique + Psychique)

Taille : 1,80 m Poids : 70 kg

Vitesse : 36 mètres par base (sprint)

Surprendre (12)

Griffes (15)

Attaques par base : 1-av

Dommages : Mr

Esquive (12)

Protection : 3

Blessures : sonné (14), mort (37)

Sens (10), Séduction (15), Poisons (15), Agilité (14)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : utilisation de la magie (sortilèges à la discréption du Maître de jeu, parmi les sortilèges accessibles aux hommes).

Ce sont les morts jugés indignes de vivre dans les vergers d'Osiris, qui ont réussi, par leur connaissance

de la magie, à "survivre" dans les sombres régions de la *Douat*.

D'une grande beauté, ils incarnent la séduction et tentent de détruire les mortels, tant physiquement que moralement en les charmant.

L'incube se manifeste sous l'allure d'un homme. Malgré son charme, il ne peut cacher complètement son côté malveillant.

PHENIX

Physique : 5 Psychique : 18 Aura : 8

Fatigue : 28

Taille : 1 m haut, 4 m d'envergure Poids : 3 kg

Vitesse : 45 mètres par base (vol)

Surprendre (8)

Bec (18), Serres (10)

Attaques par base : 2-av

Dommages : Mr

Esquive (8)

Protection : 5

Blessures : sonné (11), évanoui (17)

coma (22), mort (28)

Sens (15), Légendes (20), Tradition (20),

Convaincre (15), Eloquence (12)

Résistance aux sortilèges : 10

Particularité : usage de la magie (uniquement les sorts de Protection, de guérison, ou d'esprit bénéfique).

Le phénix est un oiseau mythique qui, lorsqu'il sent la mort approcher, élève un bûcher sur lequel il s'immole. Lorsque le feu s'éteint, il reste dans les cendres un œuf d'où surgira le phénix trois jours plus tard.

Cet oiseau est une créature extrêmement bienveillante. Dotée de la parole, elle aidera quiconque saura, par sa pureté de cœur, mériter sa confiance, en répondant par des allégories aux questions qui lui seront posées.

On ne le rencontre que très rarement et uniquement dans les lieux calmes et vierges des erreurs humaines.

SERPENTS MONSTRUEUX

De nombreux serpents existent en Egypte. Il est donc normal que les lieux inhospitaliers tels le désert, les falaises rocheuses où s'ouvrent des cavernes, ou bien encore les forêts des pays africains (Nubie), soient réputés peuplés de serpents monstrueux, issus des légendes et des peurs ancestrales.

Serpent ailé

Physique : 10 Psychique : 5 Aura : -2

Fatigue : 25

Taille : 9 m Poids : 30 kg

Vitesse : 9 m par base (sol), 40 m par base (air)

Surprendre (8)

Morsure (18)

Attaques par base : 2-av

Dommages : 2 Mr

Esquive (13)

Protection : 2, sauf les ailes : -1

Blessures : aile déchirée (8)

sonné (10), évanoui (15)

coma (20), mort (25)

Sens (15), Orientation (16)

Résistance aux sortilèges (3)

Ennemi juré des faucons, on peut le supposer dévoué à Seth, qui de tous temps s'opposa à Horus (dont l'animal sacré est le faucon). Après sa défaite, Seth se réfugia dans le désert et plaça les serpents ailés à ses frontières, afin qu'Horus ne puisse envoyer ses animaux favoris l'espionner.

Les serpents ailés vivent au sommet des falaises escarpées qui séparent la vallée du Nil des déserts environnantes. En présence d'aventuriers parmi lesquels se trouve un prêtre d'Horus, ou bien d'Atoum-Rê, ils attaqueront toujours celui-ci en premier.

Serpent de fer

Physique : 21 Psychique : 8 Aura : -6

Fatigue : 50

Taille : 15 m Poids : 350 kg

Vitesse : 10 mètres par base

Surprendre (5)

Morsure (17), Constriction (6)

Attaques par base : 1-ap

Dommages : 2 Mr, constriction : 8 points par base

Protection : 6

Blessures : sonné (20), évanoui (30)

coma (40), mort (50)

Sens (9)

Résistance aux sortilèges (6)

Surgit des profondeurs de la terre, ce serpent veille sur les mines ; mais on le trouve seulement dans celles qui sont abandonnées car il n'aime pas le voisinage des hommes.

Serpent de feu

Physique : 12 Psychique : 6 Aura : -6

Taille : 7 m Poids : 50 kg

Vitesse : 15 mètres par base

Surprendre (3)

Morsure (15), Constriction (6)

Attaques par base : 1-av

Dommages : 2 Mr + d6 (dégâts dus au feu), constriction : 4 points par base + 2d4 (par le feu)

Protection : 0, face aux armes de bois : 6
Blessures : sonné (12), évanoui (18)
coma (24), mort (30)

Sens (5)

Résistance aux sortilèges (4)

Vivant dans le désert, le serpent de feu ressemble, lorsqu'il est tranquille, à une grosse couleuvre de couleur orange, avec des reflets cuivrés. Par contre, lorsqu'il se sent menacé, ou que quelqu'un vient dans sa direction, il se nimbe de flammes et s'enroule. Ainsi, les voyageurs croient voir un feu de camp et, parfois, préférant l'éviter, s'éloignent. S'ils approchent, le serpent de feu les attaque dès qu'ils sont à deux ou trois mètres de lui.

Serpent géant

Physique : 93 Psychique : 14 Aura : -7
Fatigue : 200
Taille : 30 m Poids : 20 tonnes
Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (6)
Morsure (18), Constriction (12)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : 3 Mr, constriction : 8 points par base

Protection : -9
Blessures : sonné (80), évanoui (120)
coma (180), mort (200)

Orientation (12), Sens (14)

Résistance aux sortilèges : 10

Cette créature ne vit pas en Egypte. Les membres de certaines expéditions disent l'avoir vu au Pays de Pount, mais on la rencontre essentiellement dans les forêts de Nubie.

Serpent géant ailé

Physique : 48 Psychique : 4 Aura : -3
Fatigue : 100
Taille : 15 m Poids : 5 tonnes
Vitesse : 6 m par base (sol), 60 m par base (air)

Surprendre (12)
Dents (8), Queue (10), Piqué (14)
Attaques par base : 2-ap
Dommages : 3 Mr

Protection : -5, sauf les ailes : -3
Blessures : aile déchirée (18)
sonné (40), évanoui (60)
coma (80), mort (100)

Sens (15), Orientation (15)

Résistance aux sortilèges : 8

Serpent-taureau

Physique : 15 Psychique : 5 Aura : -5
Fatigue : 35
Taille : 12 m Poids : 300 kg
Vitesse : 9 mètres par base

Surprendre (10)
Cernes (15), Constriction (12)
Attaques par base : 1-ap
Dommages : Mr, constriction : 3 points par base

Protection : 1
Blessures : sonné (14), évanoui (21)
coma (28), mort (35)

Orientation (13), Sens (15)

Résistance aux sortilèges (3)

Particularité : si la constriction est réussie, les attaques du serpent sur la victime avec sa tête de taureau bénéficient d'un bonus de + 9.

L'on compte en Egypte de nombreux taureaux sacrés, mais nul n'a jamais su quel était le dieu qui s'était uni avec un serpent pour donner au monde cette créature. Le serpent-taureau aime vivre au pied des falaises, où il cherche la fraîcheur des cavernes naturelles qui s'y trouvent.

SPHINX

Le sphinx est un animal fantastique doué d'intelligence. Celui de Gizeh, près des pyramides (lion à tête humaine), est le plus connu.

La sculpture égyptienne présente une grande variété de sphinx.

Ces créatures mythiques ne se rencontrent que très rarement et seulement dans des lieux éloignés des hommes.

Sphinx à corps de lion et tête d'homme

Physique : 24 Psychique : 15 Aura : 10
Fatigue : 63
Taille : 2 m haut ; 5 m long Poids : 700 kg
Vitesse : 50 mètres par base

Surprendre (12)
Griffes (15)
Attaques par base : 2-av
Dommages : 3 Mr

Protection : -8
Blessures : sonné (25), évanoui (38)
coma (50), mort (63)

Orientation (12), Sens (15), Légendes (19), Connaissance des animaux (16), Connaissance des créatures monstrueuses (18), Connaissances mythiques (16)

Résistance aux sortilèges : 10

Particularités : le sphinx mâle utilise les sortilèges de toutes les écoles de magie (Maître des Mystères) réservées aux hommes (Héliopolis, Hermopolis, Memphis et Thèbes). La femelle utilise les sortilèges des écoles féminines (Thèbes, Dendera, Philae). Un sphinx n'a pas besoin de composante matérielle pour lancer un sort (sans malus de -5). Le nombre de points de fatigue dépensés en lançant un sort est doublé par rapport aux humains.

Sphinx à corps de lion et tête de serpent

Physique : 24 Psychique : 5 Aura : -4

Fatigue : 53

Taille : 2 m haut ; 7 m long Poids : 700 kg

Vitesse : 50 mètres par base (course)

Surprendre (13)

Morsure (16), Griffes (15)

Attaques par base : 2-av

Dommages : 2 Mr

Protection : -8, cou de serpent : 0

Blessures : cou tranché (18)

sonné (20), évanoui (33)

coma (43), mort (53)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : venin créant 2 points de fatigue par base pendant une minute.

Ce genre de sphinx apparaît avec un corps de lion et une tête de cobra.

Sphinx à corps de lion et tête et ailes de faucon

Physique : 23 Psychique : 4 Aura : -5

Fatigue : 50

Taille : 2 m de haut ; 5 m long Poids : 500 kg

Vitesse : 50 m par base (sol), 60 m par base (air)

Surprendre (10)

Griffes (12), Bec (15)

Attaques par base : 2-av

Dommages : 2 Mr

Protection : -7, ailes : -2

Blessures : aile déchirée (20)

sonné (20), évanoui (30)

coma (40), mort (50)

Orientation (12), Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 6



SUCCUBE

Physique : 7 (d4+5) Psychique : 16 (d6+13)

Aura : +5

Fatigue : 30 ou 2 x Physique + Psychique

Taille : 1,70 m Poids : 60 kg

Vitesse : 36 mètres par base (sprint)

Surprendre (13)

Griffes (12)

Attaques par base : 1-av

Dommages : Mr

Esquive (15)

Protection : 1

Blessures : sonné (12), mort (30)

Sens (12), Séduction (18), Poisons (15), Agilité (16)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : utilisation de la magie (sortilèges à la discréption du Maître de jeu, parmi les sortilèges accessibles aux femmes).

La succube est l'équivalent féminin de l'incube. Ses méthodes sont plus subtiles, et sa grande beauté ne laisse rien transparaître de son côté pernicieux.

ZOMBIE

Physique : 7 Psychique : 0 Aura : -2

Fatigue : 14

Taille : 1,80 m Poids : 40 kg

Vitesse : 5 mètres par base

Surprendre (3)

Griffes (6), Arme (13)

Attaques par base : 1-ap

Dommages : Mr

Protection : -2

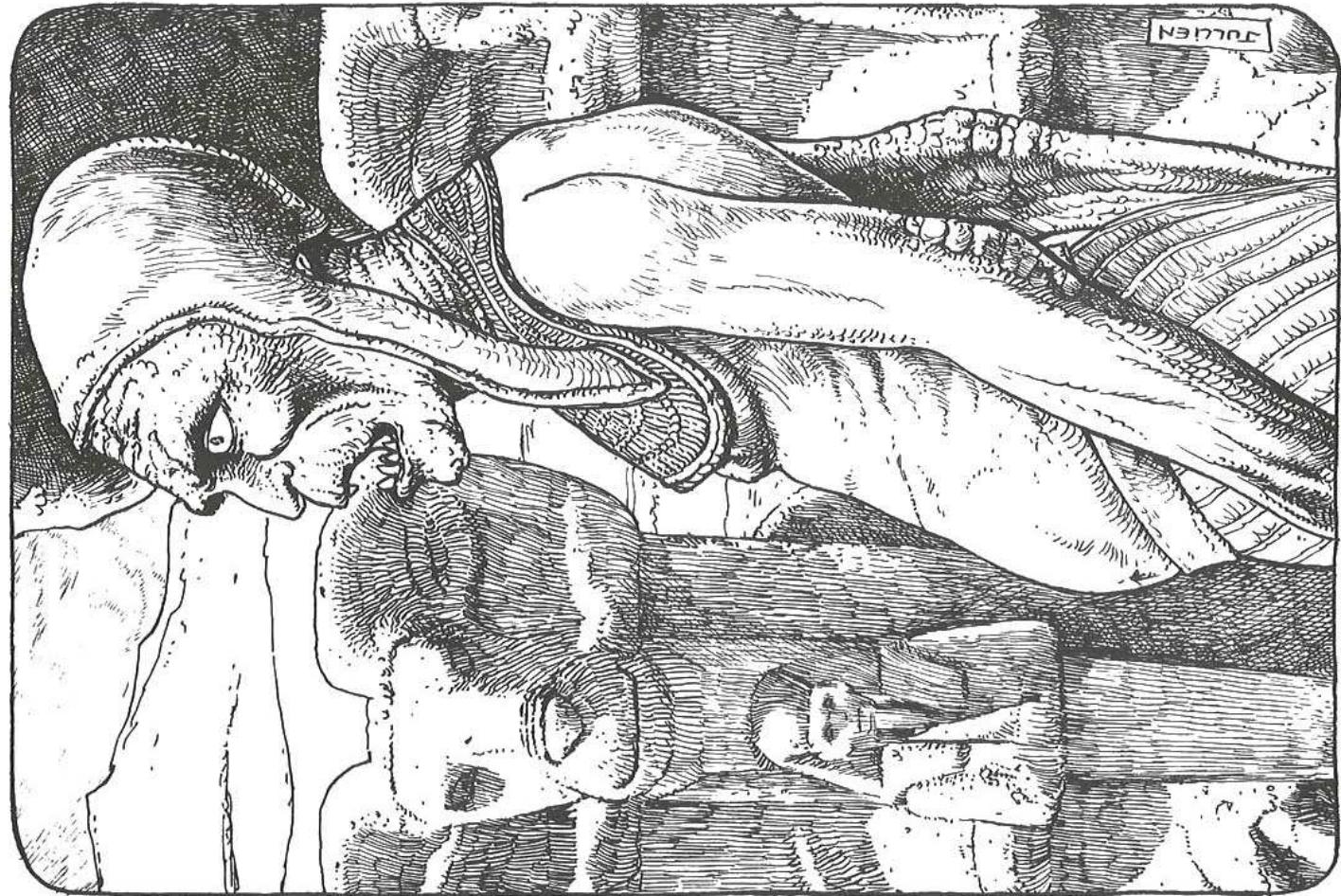
Blessures : détruit (14)

Résistance aux sortilèges (1)

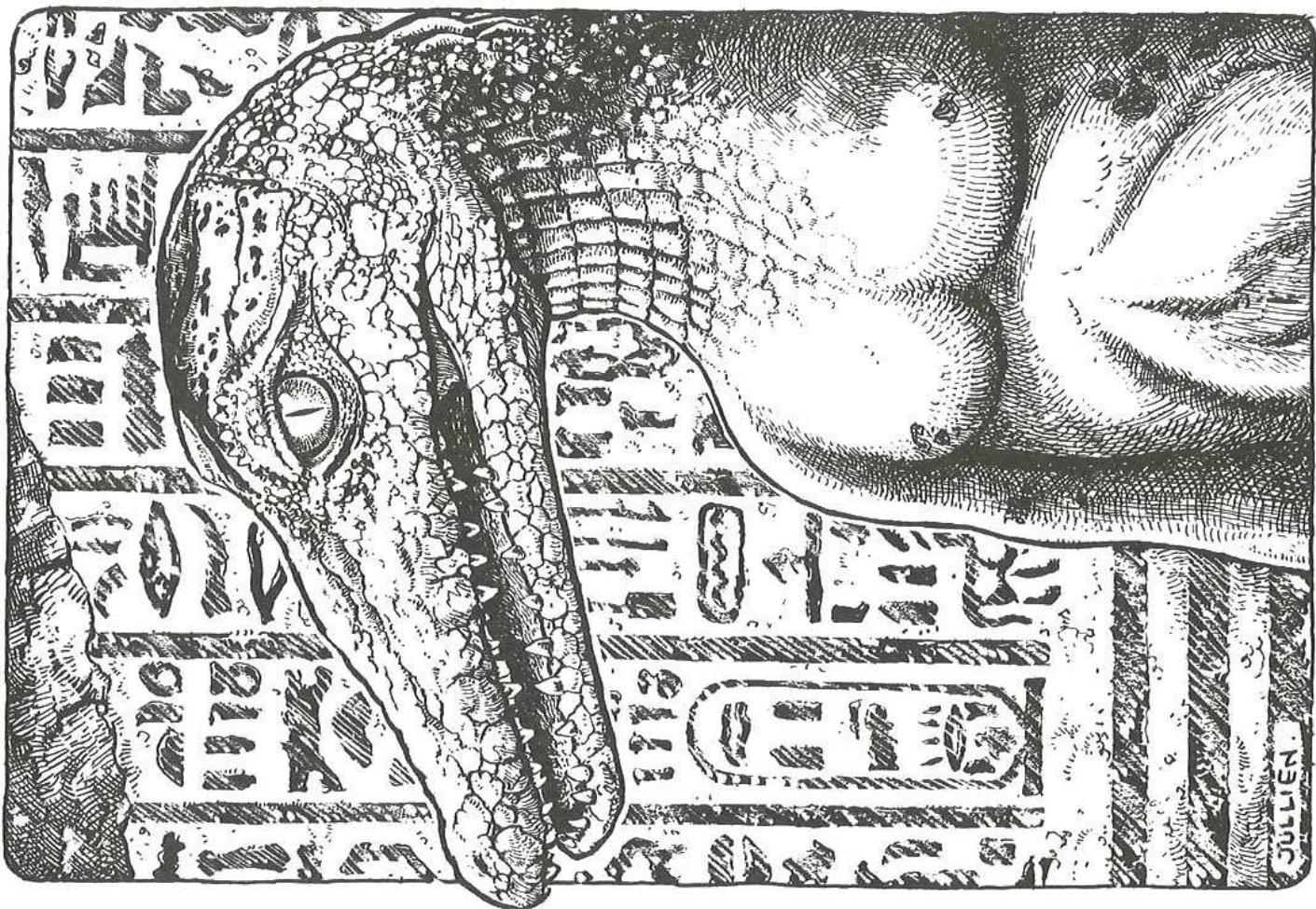
L'on devient zombie, principalement lorsque après être mort on ne reçoit pas de sépulture. Cela se produit souvent dans le désert où la sécheresse du climat conserve, en partie, le cadavre. Privée de toutes les choses nécessaires à sa vie dans l'au-delà, l'âme (le *Bâ*) du défunt meurt. Seul survit le *Ka* qui continue à animer la dépouille. Les zombies sont inintelligents et cherchent à détruire toute créature vivante.

Un magicien peut être réduit à l'état de zombie après avoir échoué en accomplissant le rituel d'un sortilège. Ce type de zombie a le Psychique et l'Intelligence du magicien, et utilise les sorts que connaissait le magicien de son vivant (sans composante matérielle, c'est-à-dire à -5).

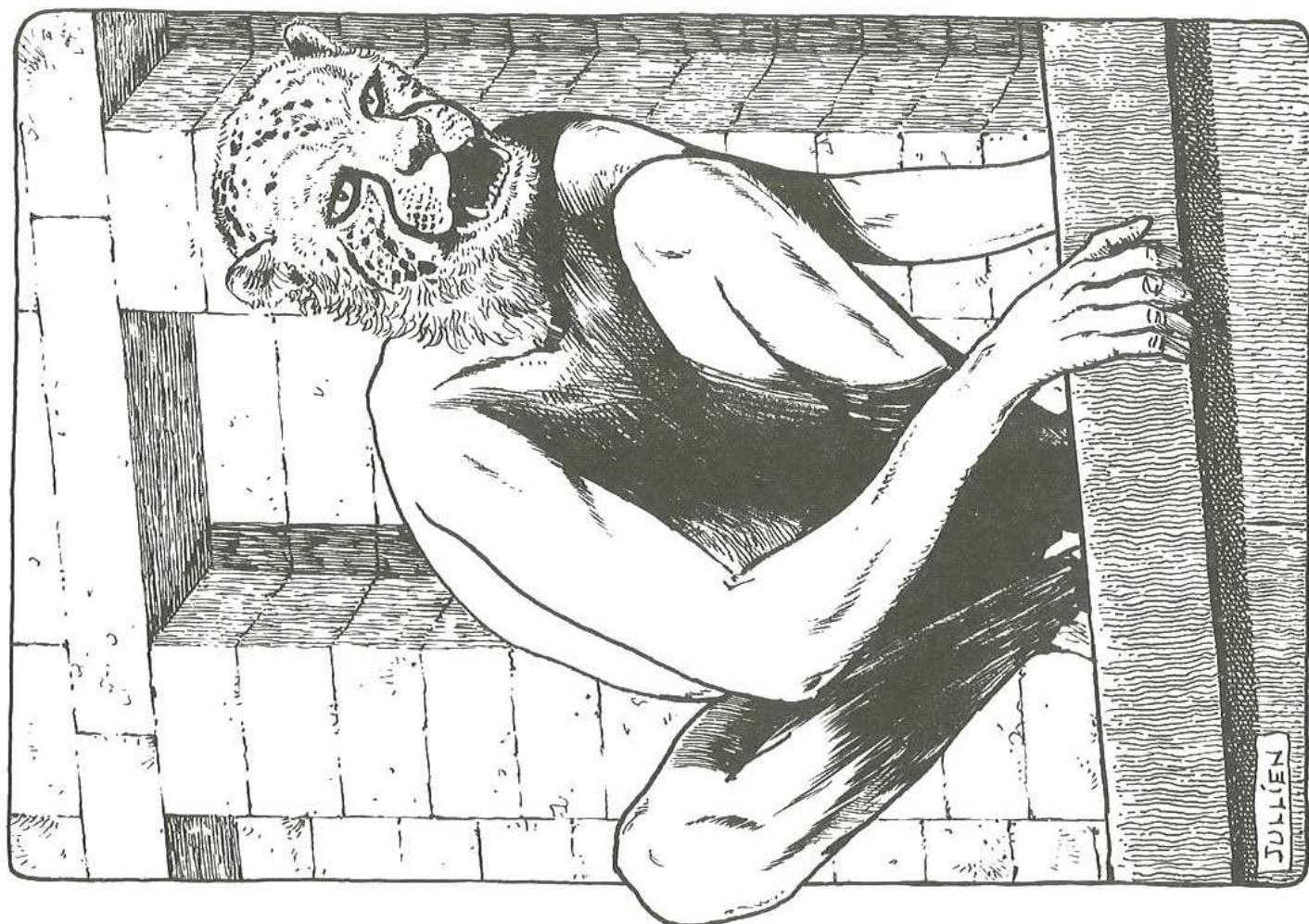
Manifestation d'un Esprit



Hybride à tête de Crocodile

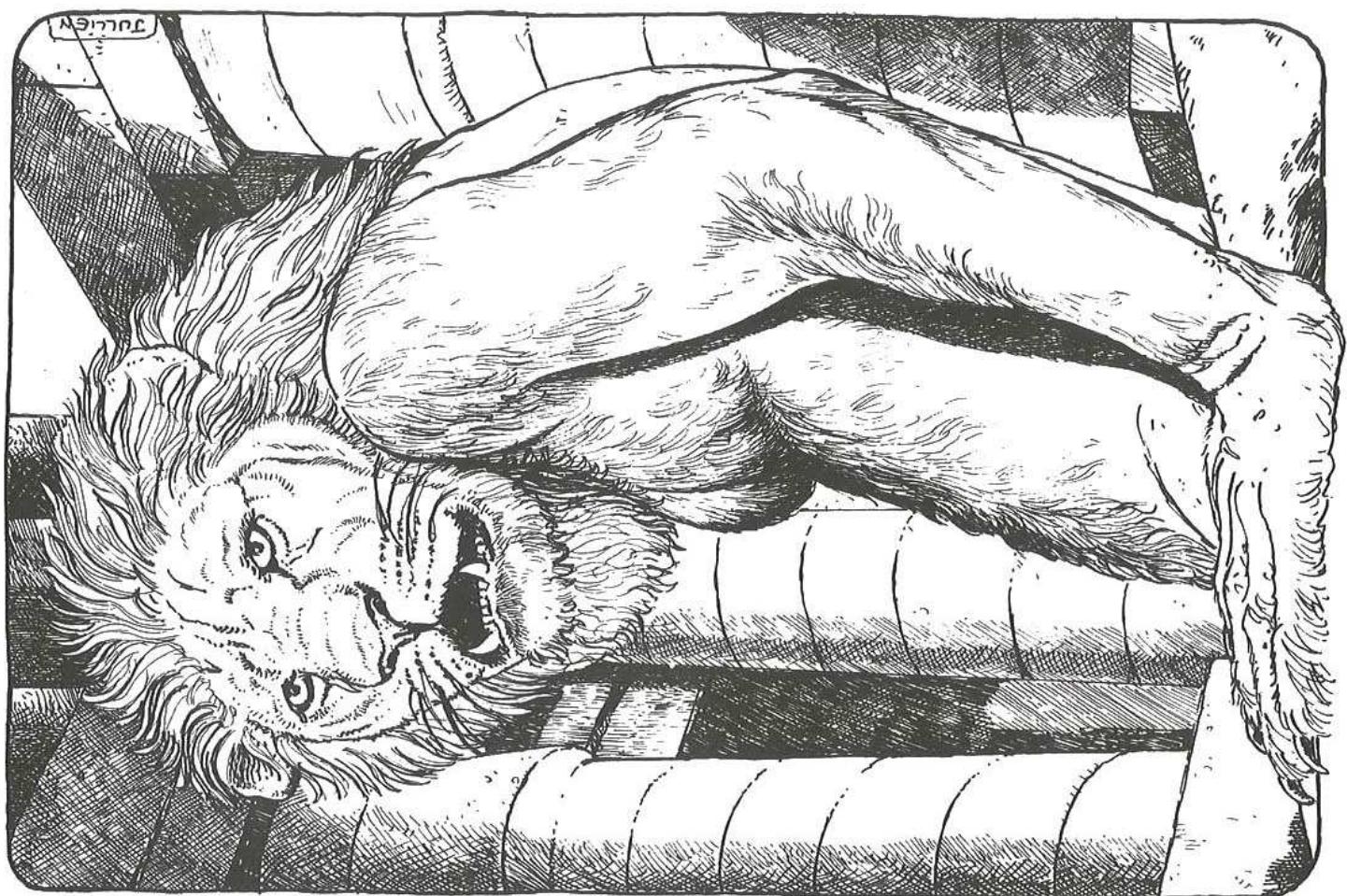


Hybride à tête de Guépard

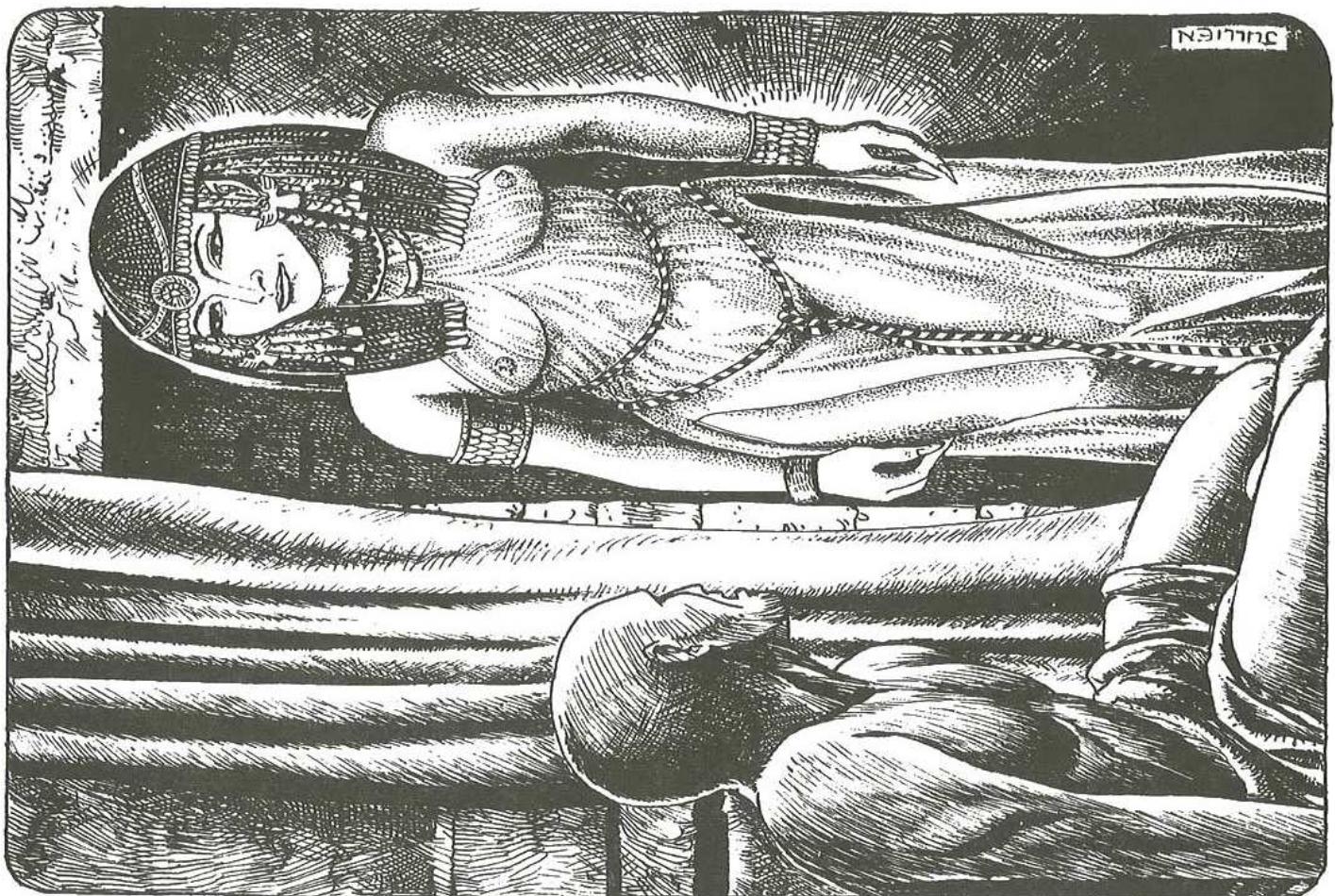
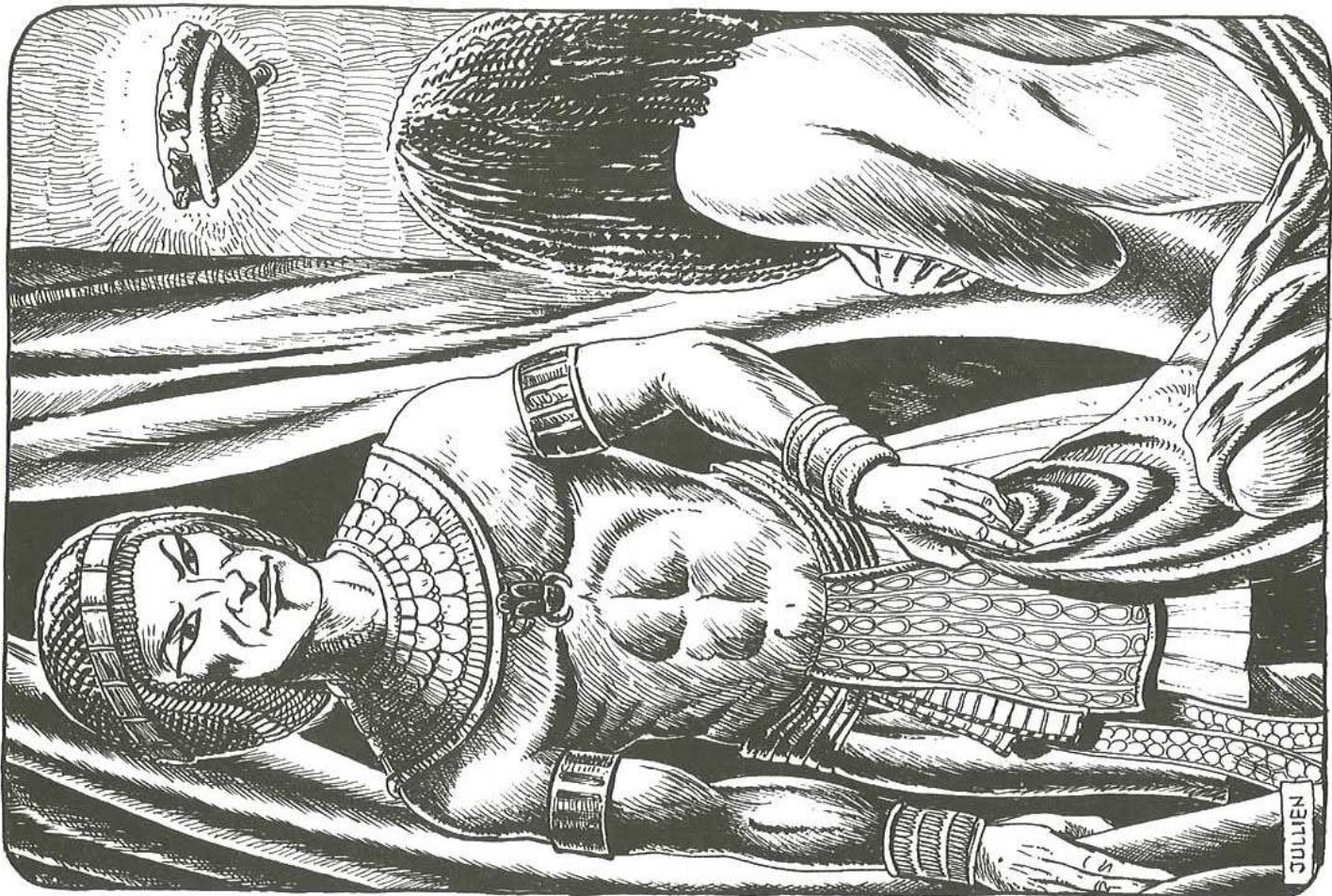


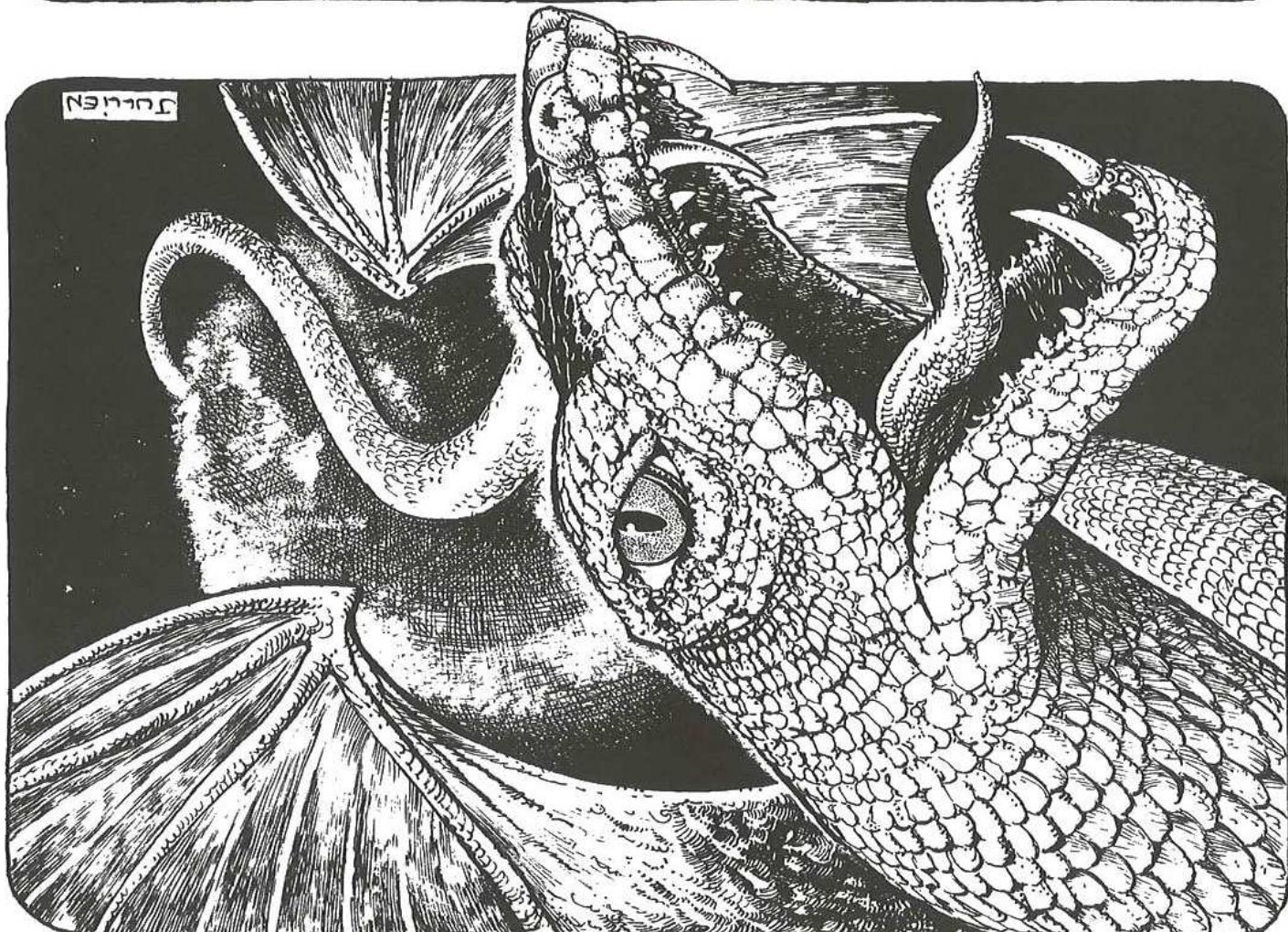
Hybride à tête de Gypaète

Hybride à tête de Lion

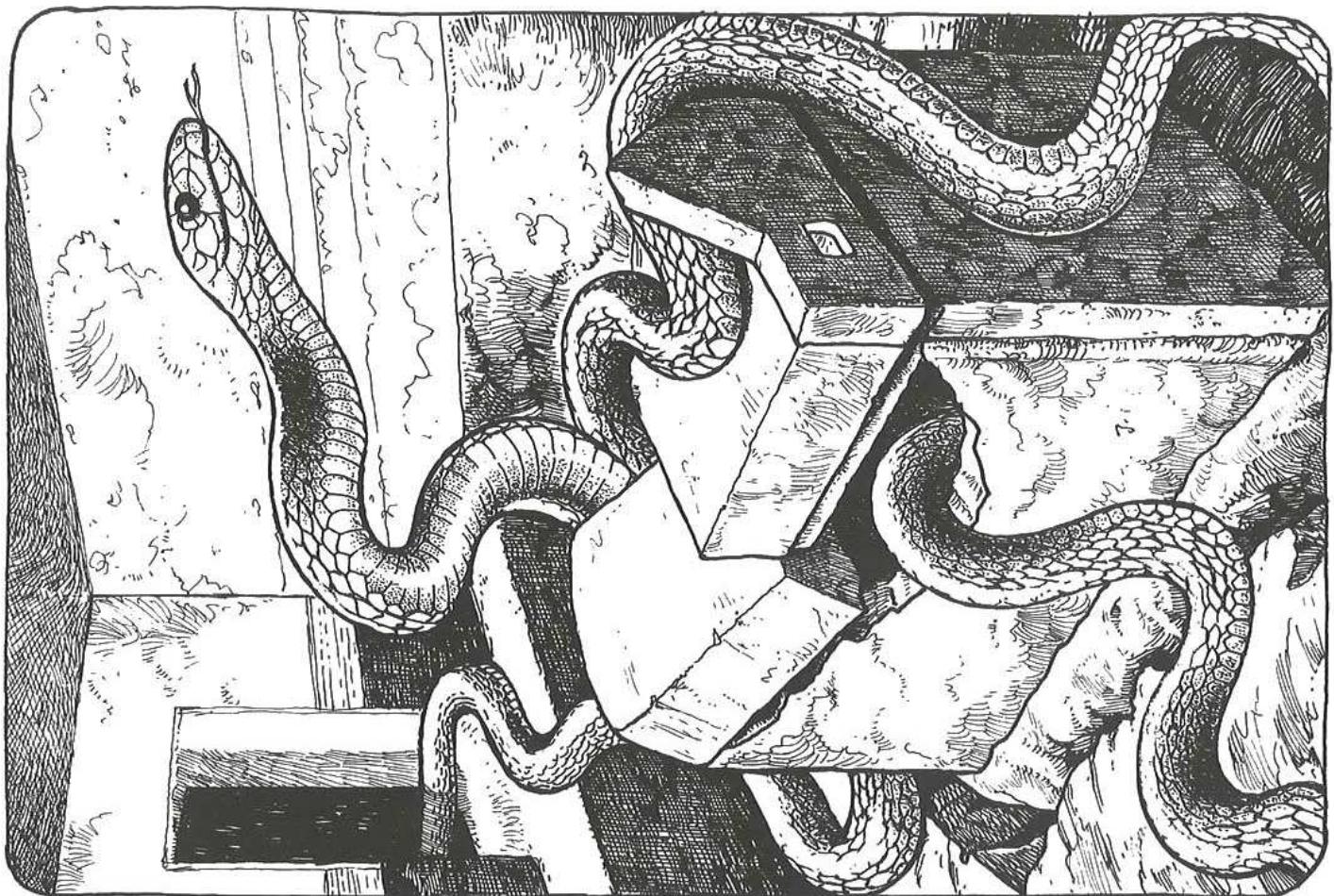


Incube

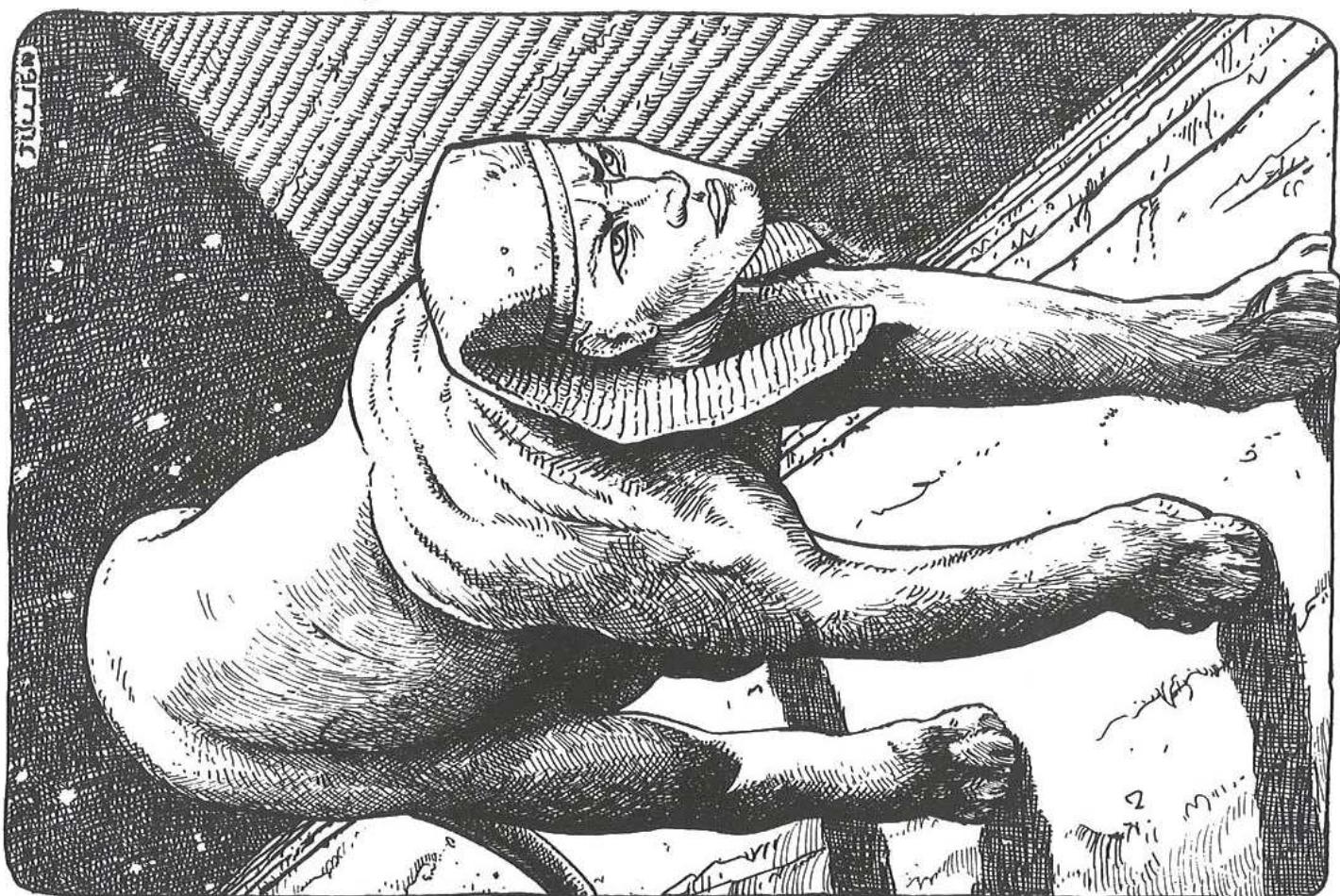




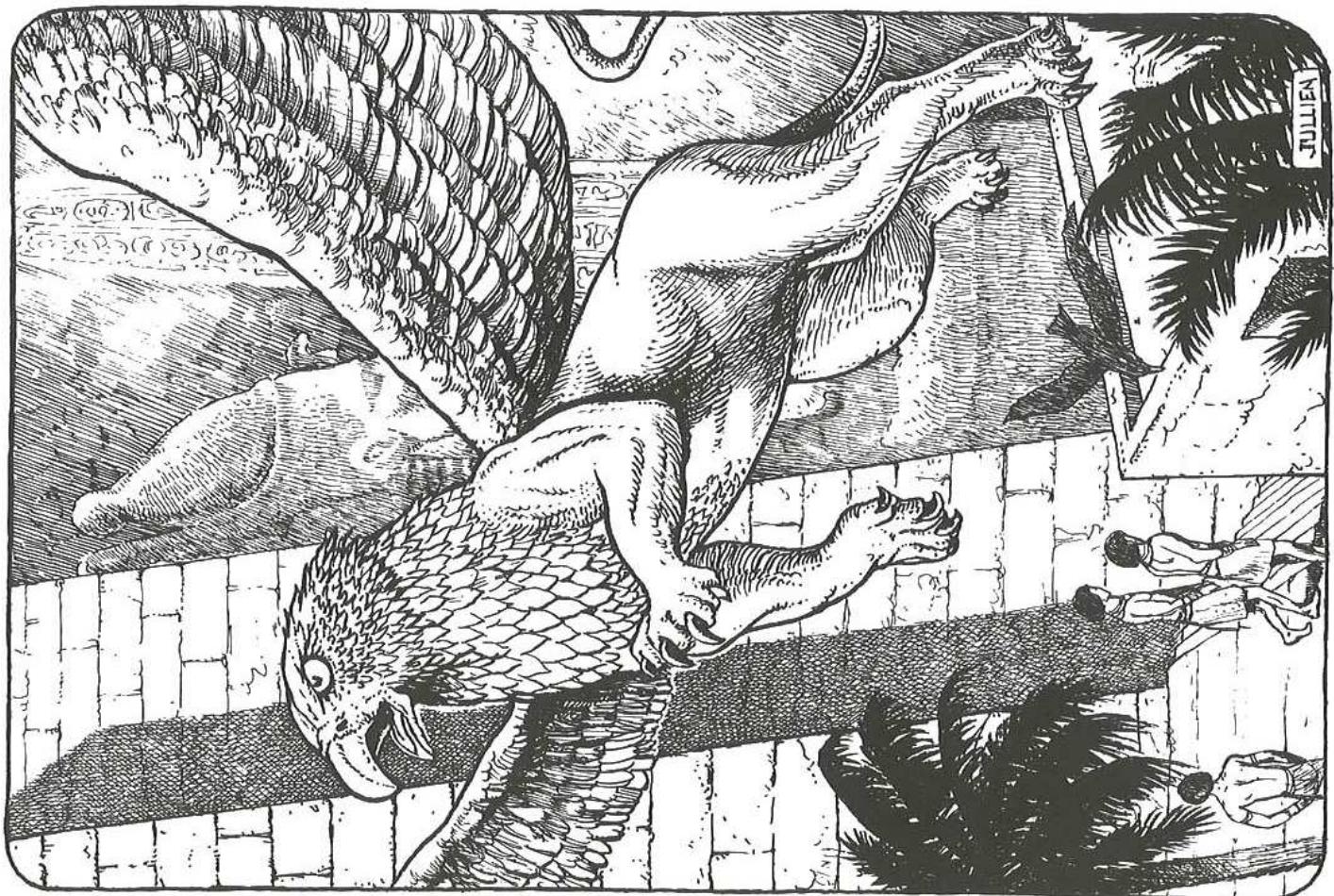
Serpent de fer



Serpent de feu



Sphinx à tête de Serpent



Sphinx à tête et ailes de Faucon



12. LES REFERENCES

A) PERFORMANCES PHYSIQUES ET RESISTANCE

1. OPTION : PERFORMANCES PHYSIQUES

- Poids (en kg) soulevé à l'arraché (c'est-à-dire amené au-dessus de la tête en un seul mouvement) :

10 Physique ou (2d4 + 5) Physique

- Poids (en kg) soulevé du sol : 3 fois plus

- Poids (en kg) déplacé en le faisant rouler ou glisser : 5 fois plus

- Saut en longueur après une course d'élan (en mètres) :

3 + 1/2 Physique ou
1/2 (5 + Physique) m + d100 cm

- Saut en hauteur avec élan (en cm) :

80 + 10 Physique ou
80 + (2d4 + 5) Physique

- Vitesse de déplacement :

En combat : 1 m par base si l'on est engagé, sinon 6 m par base

Marche : 6 km/h

Pas de course : 13 km/h

Course : 5 m/s

Les performances ci-dessus s'entendent pour des conditions pratiquement parfaites. Il est nécessaire de les diminuer si les personnages sont fatigués, chargés, dans des conditions difficiles,...

2. CHUTES

Une chute crée **2 points de dommages par mètre**. Donc, si l'on tient compte des blessures, un personnage se tue en chutant de 10 mètres ou plus.

Ces dommages peuvent être modulés suivant la nature du terrain où chute le personnage. D'autre part, *Savoir chuter (34-Acrobaties)* permet de diminuer les dommages de la marge de réussite du jet de compétence.

3. OPTION : RETENIR SON SOUFFLE

Il est parfois nécessaire de retenir son souffle.

La durée maximum dans des conditions normales est égale à **20 fois le Physique en secondes**. Cette durée peut varier suivant les situations (personnage au repos ou au contraire physiquement très actif,...).

S'il est nécessaire de s'assurer qu'un personnage a eu la présence d'esprit de retenir son souffle, il est toujours possible de voir le résultat d'un Jet de Décision (d10).

Lorsqu'un personnage retient son souffle, il perd 1 point de fatigue pour chaque période révolue égale à son Physique en bases de 3 secondes.

B) POSSESSIONS AU DEBUT DU JEU

L'Egypte antique n'a connu la monnaie que très tardivement, le commerce s'effectuant par troc et les salaires étaient versés en nature (grain, bière, vin, etc...).

La description de chaque classe (*chap. 4*) donne une idée de ce que pouvait être le niveau de vie de votre

personnage. Nous allons ici détailler un peu plus ce que ce dernier peut posséder.

- **Paysan** : sa maison est faite de briques de terre séchée et comprend une pièce commune, une ou deux chambres, une cuisine. Il possède sa charrue ainsi que ses outils agraires. Le mobilier se limite à de simples nattes pour dormir, un grand plateau où chacun se sert les aliments, des coussins, quelques coffres (en nombre assez restreint car le bois est rare en Egypte).

Les armes dont peut être propriétaire un paysan sont la fronde, le bois de jet (souvent il l'aura fabriqué lui-même), le couteau (s'il sert principalement pour égorger les volailles, il peut servir pour se battre).

Pour la beauté, ce sont des peignes d'os, un rasoir servant pour toute la famille, du savon et du *khôl*.

Les bijoux sont modestes : perles de terre vernissées, verroterie, amulettes en terre émaillée...

- **Ouvrier** : sa maison est un petit peu plus spacieuse que celle du paysan, mais son mobilier est fort semblable. Il dispose des outils servant à l'exercice de son métier.

Les armes : s'il peut posséder un poignard, il ne le porte pas sur lui en permanence. Il n'y a aucune raison pour qu'un boulanger fasse son pain un couteau à ses côtés ! Parfois, il possède un bois de jet, s'il est amateur de chasse, et a cette compétence.

Pour sa beauté, il détient les mêmes objets que le paysan.

Il se contente le plus souvent de bijoux de pacotille, mais a parfois un ou deux bijoux un peu plus riches (amulette en cornaline ou en lapis-lazuli, bague à chaton...).

- **Artisan ou artiste** : sa maison est spacieuse (*voir planche des maisons : maisons des ouvriers de la nécropole*). Le mobilier est assez recherché : lits, chaises, coffres peints,...

Pour armes, ils ont un poignard ou un bois de jet, s'ils chassent, ou n'importe quelle autre arme. Les artisans peuvent travailler pour des particuliers ne pouvant être rémunérés qu'en nature ; ils peuvent demander à leur commanditaire une arme en paiement de leurs services.

Pour la beauté, ils possèdent des peignes d'os ou d'ivoire, miroirs, savon, *khôl*,... Ils peuvent avoir un rasoir mais leur situation leur permet de faire appel au barbier public.

Pour ce qui est des bijoux, ils sont de plus belle qualité que ceux des classes précédentes. Les amulettes sont souvent en pierre dure. Les bijoux d'or sont possédés en quantité limitée : quatre maximum dont seulement un pectoral et un bracelet, les deux autres pouvant être des bagues à chaton.

- Indépendants, Fonctionnaires, et Militaires : leur situation est sensiblement la même.

Leur maison est confortable, avec un mobilier recherché et de bonne qualité.

Ils peuvent avoir les armes qu'ils veulent, leurs revenus ou leurs fonctions leur permettant d'en troquer sans problème majeur.

Pour ce qui est des ustensiles de beauté, ils disposent de tout ce dont ils ont besoin. Pour ce qui est des bijoux, ils possèdent un d10 + 5 bijoux précieux (or, pierres semi-précieuses, pierres dures,...) et parmi ces bijoux deux pectoraux et trois bracelets maximum, le reste se composant de bagues.

- Clergé et Noblesse : leur maison est agrémentée d'un jardin (*voir planche sur les maisons*). Le mobilier en est riche et abondant. Ils peuvent posséder tout ce qu'ils désirent ! Les classes des prêtres et des nobles étant les plus riches après Pharaon et la famille royale.

Ils ont les domestiques nécessaires pour veiller à leur bien être.

Nous avons essayé de donner une idée de ce que votre personnage peut posséder ; à vous d'élaborer avec votre Maître de jeu ses possessions exactes. C'est à lui qu'il appartient, par sa logique, de combler une des plus grandes lacunes de l'égyptologie. En effet, si nous savons le prix des robes et des parfums d'une reine du début de la XVIII^{ème} dynastie, nous ignorons tout à fait celui des vêtements et des onguents dont se contentaient l'humble paysanne, la femme de condition modeste ou même les dames de la cour.

Nous possédons quelques actes de vente de biens immobiliers qui peuvent nous aider à estimer la valeur des objets.

Si l'Egyptien, à l'époque qui nous intéresse ne connaît pas la monnaie, il a pour repère une valeur monétaire à laquelle il fait appel



pour avoir un troc équitable : le *shât* qui équivaut à 7,5 grammes d'or et son multiple, le *deben* valant 12 shâts, soit 90 grammes.

Une maison sise près de la pyramide de khéops a été évaluée à 10 shâts. Le paiement est une pièce d'étoffe de 3 shâts, un lit de 4 shâts et une autre pièce d'étoffe, différente, de 3 shâts. A la XVIII^e dynastie, une vache valait 8 shâts, et une chèvre, 1/2 shât.

Ce qui surprend le plus, c'est l'estimation du travail. Car si la plupart des employés sont rémunérés en nature, certains, lorsqu'ils n'ont pas d'emploi, se louent à la journée. La journée d'un travailleur spécialisé (un tisseur, un charpentier,...) ou d'un artiste (danseur, musicien,...) s'évalue à 2 shâts, soit le quart d'une vache ou le cinquième d'une maison. La journée d'un manœuvre, c'est-à-dire ne possédant pas de qualification particulière, est de 1 shât. Ces chiffres, sur le plan historique, sont difficiles à interpréter, les termes de comparaison nous faisant défaut.

Ils pourront tout au moins vous servir pour estimer vos possessions. Pour ce qui est des achats courants, ils se faisaient par troc et nous ignorons sur quelle échelle de valeur. Pour palier à cela, il ne vous reste plus qu'à proposer vos échanges ; n'oubliez pas que vous pouvez avoir une compétence, utile en la matière, qui se nomme : *Marchandages* !

En résumé, vos biens vous servent comme objets de troc et sont l'équivalent de votre "argent".

C) L'AVENTURE

Ce passage s'adresse essentiellement aux Maître de Jeu. Pour être réussie, une partie de jeu de rôle doit se préparer. Voici donc quelques conseils, sachant que très vite chacun s'organise à sa manière et développe un style unique. Ces éléments sont classées en trois catégories : avant le début du jeu, pendant l'aventure, après (entre deux aventures).

Tout au long de ce qui suit, nous prendrons comme exemple l'aventure qui se trouve à la fin du livret de civilisation ("La Prêtresse Oubliée").

1. AVANT (LA PREPARATION)

La civilisation

Pour assurer son rôle de Maître de Jeu, il est essentiel d'avoir de bonnes notions du contexte dans lequel se déroulent les aventures. Si votre connaissance du monde égyptien est superficielle, la lecture du livret de civilisation devrait vous permettre de mieux appréhender son atmosphère. Pour débuter, il n'est bien sûr pas nécessaire d'être un égyptologue ; le jeu vous permet de faire l'apprentissage progressif de cet univers de légende.

L'aventure

La première étape consiste à se procurer une aventure. Le livret de civilisation contient un scénario. D'autres aventures sont en vente dans les magasins spécialisés. Avec un peu d'expérience, vous écrirez vos propres scénarios.

N'hésitez pas à lire plusieurs fois l'aventure. Si vous la connaissez bien, vous n'aurez pas besoin de relire des paragraphes entiers pendant le jeu. Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps, et la partie n'en sera que plus agréable.

Si vous pensez que certaines règles particulières risquent d'intervenir pendant le déroulement du jeu, relisez-les et prenez quelques notes si nécessaire.

N'oubliez pas que c'est vous qui animerez tous les personnages (et toutes les créatures) qui ne sont pas interprétés par les joueurs. Imprégnez-vous de leur personnalité avant de les faire intervenir. Prenez connaissance de leurs pouvoirs et de leurs faiblesses. Il n'est certes pas possible de leur consacrer autant de temps qu'à un personnage unique, mais préparez des bases solides à partir desquelles vous pourrez improviser très facilement.

Si l'aventure s'y prête, le Maître de Jeu peut décider de confier temporairement des personnages sans joueur (ou des créatures) à des joueurs qui n'ont pas de personnage. C'est une bonne manière de pouvoir faire jouer ceux qui ne peuvent pas assister à toutes les sessions d'une aventure.

Les personnages

Si les joueurs n'ont pas encore de personnage, il faut en créer ou en choisir de prêts-à-jouer. Dans les deux cas, il est recommandé que les joueurs aient parcouru le livret de civilisation au moins une fois. Si c'est nécessaire, ils consultent le livret de règles pour mieux connaître certains aspects de leur personnage (classe, compétences, sortilèges). Chaque joueur doit s'efforcer de définir quelques traits de caractère pour donner du relief à son personnage. Sa personnalité s'affinera par la suite au contact des événements.

Les personnages prêts-à-jouer

Ils peuvent être fournis avec l'aventure ou avoir été créés par le Maître de Jeu. Chacun choisit le rôle qui lui convient le mieux.

- Exemple : Sinouhe, Nefertari, Moutnodjme, Hamosis, Neferher. Ici, seul le personnage de Sinouhe est développé (feuille de personnage complète). Ses compagnons sont présentés de manière plus succincte et les joueurs qui choisiront de les animer doivent les enrichir à partir des bases fournies. □

HAMOSIS			
Recrue d'Elite			
Combat	6	Physique	9
Magie	0	Force	10
Artistique	2	Rapidité	8
Communicaton	3	Coordination	9
Perception	4	Psychique	5
Mécanique	2	Volonté	6
Nature	3	Décision	5
Foi	2	Intelligence	4
Fatigue	23	Apparence	8
Taille :	1m78	Aura	10
Poids :	75kg	Beauté	8
Age :	26 ans 9 mois	Honnêteté	6

COMPETENCES :

Esquive (15), Mains nues (15), Epée (15), Lance (15), Grand bouclier (16), Hache (16), Art de la guerre (11), Lire et écrire (7), Agilité (13), Sens (9), Escalade (12), Surprendre (7), Convaincre (8), Légendes (8), Eloquence (13), Orientation (8), Premiers soins (8), Chasser (7), Connaissance des animaux (7), Connaissance des plantes (7)

NEFERHER			
Devin du temple d'Amon			
Combat	2	Physique	4
Magie	5	Force	4
Artistique	4	Rapidité	4
Communicaton	4	Coordination	4
Perception	7	Psychique	10
Mécanique	4	Volonté	9
Nature	2	Décision	9
Foi	2	Intelligence	12
Fatigue	18	Apparence	10
Taille :	1m70	Aura	12
Poids :	70kg	Beauté	9
Age :	26 ans	Honnêteté	9

COMPETENCES :

Esquive (6), Mains nues (6), Javelot (6), Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés (17), Convaincre (14), Séduction (14), Eloquence (16), Philosophie (19), Astronomie (14), Sciences de la terre (14), Connaissances mythiques (14), Traditions (14)

SORTILEGES :

- 60 - Augure (23), 63 - Visions (17),
71 - Rêve symbolique (8), 72 - Lire les étoiles (20)
74 - Prophétie (14)

MOUNTNODJME			
Chanteuse au temple d'Amon			
Combat	0	Physique	4
Magie	0	Force	2
Artistique	5	Rapidité	4
Communicaton	8	Coordination	6
Perception	7	Psychique	6
Mécanique	0	Volonté	7
Nature	4	Décision	5
Foi	0	Intelligence	6
Fatigue	14	Apparence	6
Taille :	1m60	Aura	8
Poids :	50kg	Beauté	6
Age :	18 ans	Honnêteté	4

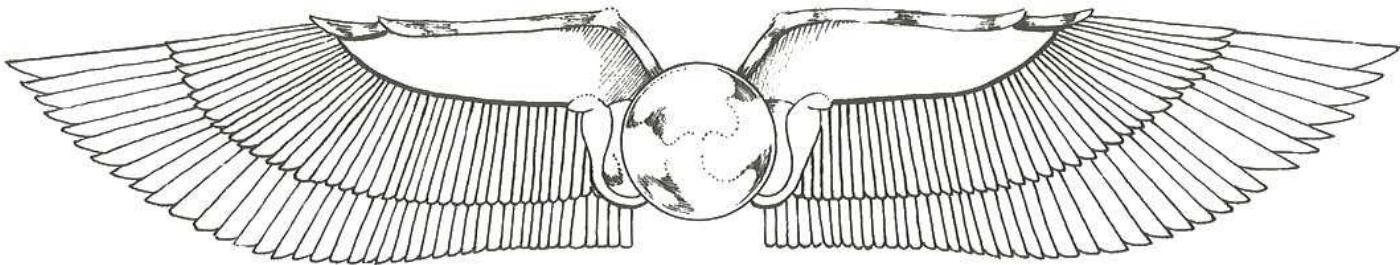
COMPETENCES :

Musique (harpe) (11), Chant (11), Comique (14), Convaincre (14), Séduction (14), Se renseigner (14), Eloquence (16), Acrobaties (13), Agilité (13), Imiter (13) Sens (13), Mémoriser (13), Nager (8), Médecine des plantes (10), Connaissance des plantes (10) Connaissances mythiques (6), Traditions (6)

NEFERTARI			
Musicienne du temple d'Amon			
Combat	0	Physique	4
Magie	2	Force	2
Artistique	6	Rapidité	4
Communicaton	7	Coordination	6
Perception	8	Psychique	7
Mécanique	0	Volonté	8
Nature	5	Décision	5
Foi	2	Intelligence	8
Fatigue	15	Apparence	7
Taille	1m65	Aura	8
Poids	52kg	Beauté	8
Age	19 ans	Honnêteté	5

COMPETENCES :

Chant (13), Musique (13), Danse (13), Poésie (13), Comique (14), Convaincre (14), Eloquence (15), Séduction (14), Se renseigner (14), Acrobaties (14), Agilité (14), Mémoriser (16), Jeu (16), Sens (13), Nager (9)



Père : Senmout, Maître des Mystères du temple de Ptah

Nom de la Mère : Kipa

Lieu de Naissance :

Occupation : Maître des Mystères du temple de Ptah

Age : 26 ans, 3 mois

DONS	
Combat	2
Magie	8
Artistique	4
Communication	2
Perception	2
Mécanique	0
Nature	2
Foi	4

Nom : SINOUHE	

CARACTERISTIQUE	
Physique	6
Force	4
Rapidité	6
Coordination	8
Apparence	8
Aura	9
Beauté	7
Honnêteté	9
Psychique	8
Volonté	6
Décision	8
Intelligence	10
Taille	1m70
Poids	72kg
FATIGUE	
	20

COMBAT	
Physique	
Coutelas
Epée
Esquive	8
Lance
Mains nues	8
Force	
Epieu
Grand bouclier
Hache
Masse
Coordination	
Arc
Bois de jet
Fronde
Javelot
Poignard	10
Psychique	
Art de la guerre

MAGIE	
Intelligence	
Hiérogly. sacrés	18

ARTISTIQUE	
Coordination	
Dessin
Psychique	
Musique
Poésie
Apparence	
Chant
Danse

COMMUNICATION	
Psychique	
Comique
Convaincre
Légendes	10
Intelligence	
Conn. des lois
Hiéroglyphes
Apparence	
Séduction
Se renseigner
Aura	
Eloquence
Honnêteté	
Marchandages

PERCEPTION	
Coordination	
Acrobates
Agilité
Manipuler
Psychique	
Evaluer
Imiter
Décision	
Sens
Intelligence	
Jeu
Mémoriser	12
Orientation
Philosophie

MECANIQUE	
Coordination	
Architecture
Fab. des armes
Psychique	
Pièges guerre
Intelligence	
Piéger animaux

NATURE	
Physique	
Escalade
Nager
Coordination	
Equitation
Pêcher
Psychique	
Chirurgie
Médecine des plantes
Navigation
Décision	
Attelages
Premiers soins	10
Intelligence	
Astronomie
Chasse
Connaissance animaux	12
Conn. créat. monstr.	12
Connaissance métaux	12
Connaissance plantes	12
Poison
Sciences de la terre
Surprendre



CONNAISSANCE DE LA MAGIE

POUVOIRS

N°	PAGE	SORTILÈGES	MS	DESCRIPTION
1		Silence du désert	23	
7		Malédiction	20	
51		Dissiper la magie	20	
94		Feux	21	
97		Personne	21	
106		Apparence d'une personne	21	
11		Mot de commandement	18	

EQUIPEMENT - ARMES

1 poignard, 1 bracelet en or, 1 fil d'or d'une valeur de 10 deben.

HISTOIRE - PSYCHOLOGIE - INTERDIT RELIGIEUX

Né de Senmout, Maître des Mystères du temple de Ptah, et de Kipa, Sinouhé s'est conformé à la tradition familiale pour devenir à son tour Maître des Mystères. Le temple de Ptah se trouve à Memphis, qui était occupée il y a 50 ans encore par les Hyksos.

Senmout a relaté à son fils les ruses employées pour sauvegarder les secrets du temple pendant l'occupation. N'ayant pas connu cette période, du fait de son jeune âge, Sinouhé est quand même marqué par elle car son père et son grand-père ont enduré les brimades des envahisseurs. S'est développée en lui, peu à peu, une grande méfiance de tout ce qui est étranger.

Dévoué à son temple et à son pays, il est de tempérament ouvert et se lie volontiers d'amitié, pourvu que son interlocuteur soit Egyptien ! Il s'est lié avec Hamosis alors que celui-ci séjournait à Memphis. Hamosis faisait partie de la garde de Pharaon, venu passer quelque temps dans son palais de Memphis.

Sinouhé est actuellement à Thèbes, en visite chez Hamosis.

Interdit religieux : ne jamais accepter que du tort soit fait à un artisan.

Création des personnages

Ils sont conçus en suivant les principes du chapitre 3. Le Maître de Jeu ne doit pas hésiter à intervenir afin de conseiller les joueurs dans leur choix.

2. PENDANT (L'AVENTURE)

Une fois le Maître de Jeu et les joueurs prêts et installés autour d'une table avec un peu de temps devant eux, l'aventure peut commencer.

Le jeu se déroule sous la forme d'un dialogue entre le Maître de Jeu et les joueurs. Prenons par exemple l'aventure contenue dans le livret de civilisation. Elle y est décrite sous forme de scénario destiné au Maître de jeu. Voyons maintenant sur un extrait comment pourrait se dérouler une session de jeu.

Les rôles sont répartis de la manière suivante :

Stéphane est *Sinouhe*,
Maître des Mystères du temple de Ptah ;

Nathalie est *Nefertari*,
Musicienne du temple d'Amon ;

Frédérique est *Moutnadjme*,
Chanteuse du temple d'Amon ;

Marc est *Hamosis*,
Recrue d'élite

Paul est *Neferher*,
Devin du temple d'Amon.

Il s'agit d'un groupe d'amis.

LE MAITRE DE JEU : La nuit a été calme. La chaleur est étouffante, il n'y a pas un souffle d'air.

NATHALIE (Nefertari) : Je fais mes ablutions du matin ; ensuite, je me maquillerai, choisirai ma robe et mes bijoux pour la journée. J'ordonnerai que l'on prépare ma litière pour me rendre au rendez-vous avec mes amis devant le temple d'Amon.

LE MAITRE DE JEU : Il est neuf heures du matin, ton rendez-vous est à onze heures. Tu as le temps de faire tout ça.

FREDERIQUE (Moutnadjme) : J'ai eu une nuit horrible, avec le malheur qui a frappé ma famille. Je n'ai presque pas fermé l'œil. Je me rafraîchit, me prépare et me rend au rendez-vous.

LE MAITRE DE JEU : Tu vas être en avance.

FREDERIQUE (Moutnadjme) : Je sais, mais avant que mes amis arrivent, je vais porter des offrandes à Amon, et lui adresser une prière pour lui demander de m'aider ainsi que ma famille à traverser l'épreuve que nous subissons.

LE MAITRE DE JEU : D'accord, espérons qu'il t'entende.

MARC (Hamosis) : J'ai passé une bonne partie de la nuit à essayer de comprendre pourquoi le même malheur nous frappe Moutnadjme et moi. Si nous sommes amis, nos familles se connaissent à peine. J'enroule un pagne propre autour de ma taille. Je vais jusqu'à la chambre de Sinouhe que j'héberge pour voir s'il est réveillé.

LE MAITRE DE JEU : D'accord. S'adressant à Sinouhe : tu entends la voix d'Hamosis qui t'appelle au seuil de ta porte.

STEPHANE (Sinouhe) : Je lui dis d'entrer.

MARC (Hamosis) : J'entre.

Ici, le Maître de Jeu s'efface, le dialogue s'établit entre les deux joueurs.

MARC (Hamosis) : "Que ce jour soit bon pour toi !" (expression employée dans l'Egypte ancienne pour saluer un ami).

STEPHANE (Sinouhe) : "Pour toi aussi !".

MARC (Hamosis) : "Je vais donner des ordres à ma domestique pour qu'elle nous prépare un déjeuner"

STEPHANE (Sinouhe) : "Voilà une bonne idée !" S'adressant au Maître de Jeu : Lorsque Hamosis est sorti, je me lève et me rafraîchit. J'enroule un pagne autour de ma taille et je rejoins Hamosis.

LE MAITRE DE JEU : Il t'attend dans le jardin, assis sur la pelouse près d'une nappe sur laquelle sont posés : un plat de pain frais, une cruche de bière, du poisson séché, des fruits et des pâtisseries.

STEPHANE (Sinouhe) : Je m'installe à ses côtés.

STEPHANE (Sinouhe) et MARC (Hamosis) en cœur : On déjeune puis on va au rendez-vous.

LE MAITRE DE JEU : D'accord, votre matinée se passe tranquillement. Si j'ai bien compris, vous quittez tous votre demeure vers 10^h30 pour aller à votre rendez-vous.

FREDERIQUE (Moutnadjme) : Je suis partie plus tôt.

LE MAITRE DE JEU : Oui, tu es en prière devant un autel extérieur où tu as déposé tes offrandes à Amon. Vous êtes donc dans les rues, cheminant vers votre rendez-vous, lorsque le ciel à l'occident devient noir. On dirait un énorme nuage qui se lève. Brusquement, il s'étend et la ville est plongée dans une obscurité totale. Il fait nuit noire à 10^h30 du matin, des pleurs et des cris d'enfants emplissent les rues. Les hommes et les femmes gémissent et hurlent de terreur. Vous êtes bousculés par les gens qui essayent de se déplacer dans la nuit...

LE MAITRE DE JEU (s'adressant à Marc et Stéphane) : Dans la panique, Hamosis a été bousculé, et vous êtes séparés.

STEPHANE (Sinouhe) : Je crie, "Hamosis !", mais je ne bouge pas de l'endroit où je suis. Tout en espérant qu'il m'ait entendu, je réfléchis afin de savoir si dans les écrits sacrés il est dit qu'une telle horreur est possible. En particulier, est-ce qu'une faute grave, mettant le maât en danger, pourrait entraîner une pareille calamité ?

LE MAITRE DE JEU : Combien as-tu en Connaissances mythiques ?

STEPHANE (Sinouhe) : J'ai 14.

LE MAÎTRE DE JEU estime qu'étant Maître des Mystères, Sinouhe a lu de nombreux textes sacrés, et qu'il a, malgré son jeune âge, de grandes chances de connaître ce genre d'information. Il lui accorde un bonus de 2 et lance le d20. Il obtient un 1 : réussite parfaite ! Sa réponse est la suivante : Non, il n'existe à ta connaissance aucun texte faisant état d'une malédiction divine pouvant produire de tels effets. Puis il ajoute, pour traduire l'avantage de la réussite parfaite : Par contre, tu as entendu dire que par le passé, les magiciennes d'Isis, très puissantes, étaient capables de faire apparaître la nuit en plein jour !

MARC (Hamosis) : J'essaie de rejoindre Sinouhe.

LE MAITRE DE JEU : Tu fais un jet d'orientation, avec un malus de 2, car tu es tout à fait désemparé, voire terrifié.

MARC (Hamosis) : Pas tant que cela ! J'ai du courage à revendre... Marc obtient 6 sur son jet de dé. Ayant 8 dans la compétence Orientation, c'est avec un petit sourire qu'il annonce : 8 moins 2 donne 6, je réussis, même s'il est vrai que je ne suis pas trop rassuré !

LE MAITRE DE JEU : Après quelques difficultés, tu finis par te heurter à quelqu'un qui pousse un "attention !", et tu reconnais la voix de ton ami Sinouhe...

Laissons maintenant nos amis, perdus dans cette nuit surnaturelle, entourés par les cris de terreur et les gémissements.

Ce que vous venez de lire n'est qu'un exemple qui a pour but de donner, à ceux qui n'ont jamais joué, une idée de la manière suivant laquelle se déroule une partie. Chaque joueur, chaque Maître de jeu a son propre style, et la même aventure jouée par des groupes distincts sera toujours différente.

Le jeu se déroule autour d'une table mais il ne faut pas hésiter à donner vie aux personnages. **L'interprétation doit être vivante.**

Lorsqu'un renseignement, un fait, une action, ne doivent pas être connu de tous, le Maître de jeu doit prendre à part le ou les intéressés ou encore communiquer par l'intermédiaire de petits papiers.

Le Maître de jeu est un conteur mais n'oubliez pas votre rôle d'arbitre. **Vous êtes le garant de l'équilibre du jeu.** N'aidez pas trop souvent les joueurs, mais n'hésitez pas à leur donner un petit coup de pouce quand tout va mal. Votre but n'est pas de tuer les personnages, mais de laisser planer un suspense angoissant. La notion de danger doit être présente. Si les joueurs ont l'impression que les personnages ne risquent rien, ils ne prendront plus de plaisir à déjouer des obstacles (*A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire !*).

Vous vous apercevez très vite que dans un scénario, toutes les éventualités ne sont pas prévues. Si vous possédez bien le contexte de l'aventure, il vous sera facile d'improviser logiquement. Il ne faut jamais pénaliser les joueurs qui, en accord avec les capacités de leurs personnages, viennent de faire preuve d'intelligence. Les joueurs sont frustrés s'ils s'aperçoivent qu'il n'existe pas d'autre solution que celle imaginée par le Maître de jeu. Vous constaterez que, bien souvent, les aventures qui laissent les meilleurs souvenirs sont celles où un événement imprévu a lancé Maître de Jeu et joueurs dans des péripéties improvisées.

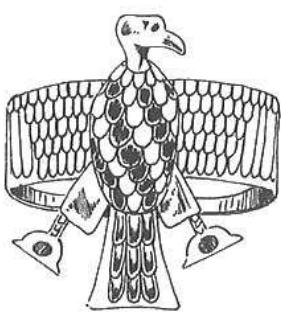
3 . APRES (ENTRE DEUX AVENTURES)

Les aventures constituent l'essentiel de la vie d'un personnage, mais la période de temps située entre elles sont tout aussi importantes. Pour les personnages, c'est le moment de résoudre certains détails délaissés dans le feu de l'action, de poursuivre des études, ou même de vaquer à des occupations en apparence anodines. Cet aspect de la vie quotidienne des personnages ne doit pas être négligé car il contribue à affirmer encore le contexte dans lequel ils évoluent. Un orfèvre peut fabriquer un pectoral pour une dame de la cour, un magicien apprendre un nouveau sortilège, une chanteuse composer un chant... Toutes ces petites scènes peuvent être jouées à l'occasion et il n'est pas nécessaire que tous les joueurs soient réunis.

Cette période doit être mise à profit par le Maître de jeu pour préparer la suite. Si la nouvelle aventure n'a, à priori, aucun point commun avec la précédente, c'est au Maître de jeu d'assurer la continuité. L'aventure suivante doit trouver sa source dans la précédente. Il arrive souvent qu'un Maître de jeu fasse jouer, au groupe ou uniquement à quelques joueurs, une pré-aventure, un mini-scénario limité à une session de jeu et destiné à préparer la véritable aventure.

Le but est de privilégier l'évolution des personnages. Ce sont les héros des aventures qui ne sont là que pour les mettre en valeur. Jouer à La Vallée des Rois, c'est vivre tous ensemble des exploits que les scribes auraient aimé relater.

Nous espérons que ces remarques vous aiderons à débuter. Vous découvrirez bien d'autres choses par vous-même. Au fait, un dernier conseil : **amusez-vous..., c'est l'essentiel !**



LES DIFFERENTS MAGICIENS ET LEURS SORTS

La magie égyptienne est subdivisée en deux grands ensembles : la magie populaire et la magie sacrée. Pratiquement tout le monde peut avoir accès à la magie populaire, par contre, seul certains prêtres savent utiliser la magie sacrée.

Chaque prêtre a une fonction dans le temple. Ceux d'entre eux qui exercent des fonctions leur permettant de pratiquer la magie portent une amulette qui est différente selon la magie qu'ils utilisent. Nous donnons plus bas la liste des différents "magiciens" ainsi que l'amulette qui est distinctive de leur fonction.

Pour les sorts de protection, le magicien n'a besoin que de son amulette qui sert ainsi de composante permanente. Cela signifie que lorsque le magicien lance un sort de protection, son amulette ne se détruit pas (comme la majeure partie des composantes) et qu'elle peut servir à volonté. En cas d'échec critique en lançant un sort de protection, l'amulette risque de se briser. Le magicien doit réussir un jet de pourcentage sous deux fois son pouvoir magique pour contrôler le flux négatif qui risque de détruire son amulette. Si l'amulette est brisée, le magicien devra en demander une nouvelle à son temple d'origine. Il ne rencontrera pas de problème vis-à-vis de ses supérieurs, juste une réprimande sans conséquence. Tant qu'il n'a pas une nouvelle amulette, le magicien a un malus de -5 pour lancer tous ses sortilèges.

AMULETTES

Initié : une plaquette de terre émaillée bleue sur laquelle est écrit le nom du dieu vénéré dans le temple.

Scribe : une amulette représentant une tige de papyrus en terre émaillée verte.

Devin : une amulette représentant l'oeil d'Horus (oudjat) en lapis-lazuli

Horologue : une amulette oudjat en terre émaillée bleue

Médecin : une amulette en terre émaillée bleue représentant le dieu vénéré dans leur temple.

Maître des Mystères (Haut Initié) : une amulette représentant le dieu du temple :

- Memphis : Ptah
- Héliopolis : Atoum Ré
- Hermopolis : Thot
- Thèbes : Amon
- Dendera : Hathor
- Philae : Isis

MAGIE POPULAIRE

FAMILLE DE LA MALEDICTION

1 - Silence du désert

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs personnes muettes.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une poignée de sable dans une bourse de lin

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : le maître du sortilège reste muet pour toute la durée du sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le magicien peut rendre muette une créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise. Au moment où le sortilège est lancé, les victimes choisies doivent toutes se situer dans une zone d'effet sphérique.

Préparation de la composante

Mettre dans une bourse de lin épais une poignée de sable du désert. Exposer cette bourse aux rayons du soleil, lorsqu'il est à son zénith réciter le sortilège.

Réussite parfaite : l'utilisateur du sortilège pourra doubler le nombre de créatures affectées par le sort.

Echec critique : un vent magique s'élève, soulevant les grains de sable. Ceux-ci ne cesseront de former autour du magicien un nuage qui durera un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

2 - Donner Soif

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer une soif atroce.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : des cristaux de sel

Réussite parfaite : la victime perd le double de points de fatigue et doit consommer le double d'eau.

Echec critique : le maître du sortilège est affecté par son propre sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les créatures affectées par ce sortilège n'ont qu'un but : trouver de l'eau. Il leur faut un centième de leur poids en eau par heure, pour étancher leur soif. Si elles ne boivent pas, elles perdent un nombre de points de fatigue égal au trentième de leur poids, par heure. Le magicien peut affecter un nombre de créatures tel que le total de leurs points de fatigue n'excède pas 10 fois le niveau de

maîtrise. L'aire d'effet est l'espace dans lequel doivent se trouver les créatures au moment où le sort est jeté.

Préparation de la composante

Mettre de l'eau mêlée à du sel dans une cassolette. Allumer un feu dans lequel on prendra soin de jeter des grains d'encens. Faire chauffer la cassolette en récitant le sortilège. Lorsque l'eau sera complètement évaporée, recueillir les cristaux de sel au fond de la cassolette et les conserver dans une petite boîte. Lorsque le magicien voudra utiliser le sortilège, il lancera les cristaux au sol en prononçant son incantation.

Réussite parfaite : le magicien a particulièrement bien dosé son mélange eau et sel, il recueille suffisamment de cristaux pour d4 utilisations.

Echec critique : pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec, le magicien devient allergique à tout aliment salé. Absorber du sel provoque une crise d'urticaire.

3 - Langage confus

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : poussières d'une poterie

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les créatures soumises à ce pouvoir ne sont plus capables de communiquer leurs pensées, que ce soit par la parole, l'écriture ou par n'importe quel système à base de symboles ou de gestes. Les langages des animaux et des créatures monstrueuses sont eux aussi affectés. Le maître du sortilège peut agir sur les créatures se trouvant face à lui dans l'aire d'effet

Chaque victime risque d'avoir son esprit définitivement détruit et de sombrer dans un état végétatif : les chances qu'il en soit ainsi sont égales à une pour quatre niveaux de maîtrise moins le score de Psychique. Il faut lancer un d20 pour chacune des créatures affectées.

Préparation de la composante

Prendre une poterie et la briser. Recueillir dix morceaux et inscrire un mot du vocabulaire courant sur chacun d'eux (le maître de jeu doit noter quels sont les dix mots choisis).

Réduire les tessons de poterie en une fine poussière à l'aide d'un mortier et d'un pilon et lancer le sortilège.

La poussière obtenue sera conservée dans un récipient pouvant fermer et sera lancée vers les créatures à affecter.

Réussite parfaite : lorsque le magicien utilisera la poussière de poterie, il pourra choisir parmi les dix mots qu'il aura donné au maître de jeu celui que la victime ne pourra plus entendre ou dire sans aussitôt se mettre à bégayer, et ce pendant une durée (en jours) égale à la marge de réussite du sortilège.

Echec critique : pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec, le magicien ne pourra pas entendre ou dire l'un des dix mots qu'il aura donné au maître de jeu sans qu'il lui arrive un incident (chute sans gravité, eau jetée d'une fenêtre,...).

4 - Ivresse

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'influencer une créature.

Préparation

normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : mélange de vin et de terre

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : le maître du sortilège est ivre mort pendant toute la durée du sort

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège fait boire une créature. La quantité d'alcool varie avec le type de créature choisi (il faut compter 5 centilitres par point de Physique pour une créature moyenne résistante à l'alcool).

Le maître du sortilège suggère une action à la victime. Les chances que la créature l'entreprene, sont égales au niveau de maîtrise du sort, éventuellement modifiées par un bonus/malus déterminé grâce à la Charte Angoumoise et correspondant au caractère judicieux (pour la créature) de l'action à entreprendre.

En cas d'échec, le maître du sortilège doit attendre au moins 5 minutes pour faire une nouvelle suggestion. En cas d'échec sévère (de 5 ou plus), la créature s'endort pour le reste du sort.

En cas de succès, la créature se met immédiatement à l'œuvre. L'alcool diminue ses capacités (malus de 3 pour tous les jets de d20). Une fois la durée du sort expirée, elle n'est pas en mesure de savoir qui lui a suggéré ses actions et elle est libre de poursuivre ou de s'arrêter. Par contre, les effets de l'alcool continuent encore pendant 5 minutes par niveau de maîtrise.

Préparation de la composante

Mettre un peu de vin dans une coupe et y ajouter de la terre jusqu'à ce que l'on puisse en faire une boulette de la grosseur d'une bille. Lancer le sortilège sur cette boulette après l'avoir séchée au soleil.

Réussite parfaite : la victime ne peut s'empêcher d'abuser des boissons alcoolisées pendant un nombre de jours égal à la marge de réussite du sortilège.

Echec critique : le magicien est pris de violentes nausées à la vue de tout ce qui peut lui faire penser à l'alcool. Entendre des mots tels que vin ou bière suffisent à le rendre malade... Ceci dure un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

5 - Sommeil magique

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'endormir des créatures grâce au simple son de sa voix.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une plume

Réussite parfaite : les victimes ne se réveillent que si on les touche

Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Aucun bruit ne peut troubler le sommeil des victimes. Par contre, si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre, le charme est rompu.

Préparation de la composante

Le magicien doit dormir toute une nuit en conservant une plume d'oiseau au contact de sa peau. A son réveil il doit réciter la formule sur la plume.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilisera le sortilège, le magicien décidera quelles sont les personnes affectées par le sort en pointant la plume dans leur direction.

Echec critique : pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec, le magicien s'endort à la vue d'un oiseau ou même d'une simple plume. Son sommeil ne peut être interrompu que par le contact direct d'une de ces plumes avec sa peau.

6 - Malédiction

Difficulté : 6

Ce sortilège permet d'attirer la malchance sur la victime.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un papyrus vierge

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Echec critique : la malédiction est transformée en "bénédiction", inversant les effets du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

En jetant ce sort, le magicien influe sur la destinée de la victime. Il doit clairement lui annoncer qu'il la maudit par une formule rituelle. Le niveau de maîtrise du sort détermine le degré de malchance qui affecte la victime.

Chaque fois que la victime entreprend une action, le maître de jeu jette un d20 ; si le résultat du dé est inférieur au niveau de maîtrise du sort, l'action échoue avec une marge d'échec égale au niveau de maîtrise. Dans le cas contraire, l'action se déroule normalement (la victime conserve des chances normales de réussite).

Quand la victime subit une action, le maître de jeu en détermine le résultat. S'il est défavorable au personnage, l'action se déroule normalement. Dans le cas contraire, le maître de jeu jette un d20. Si le résultat est inférieur au niveau de maîtrise, l'action réussit (du fait de la malédiction), sinon l'action échoue.

Préparation de la composante

Prendre un morceau de papyrus vierge et une amulette représentant un dieu (le choix est laissé à l'appréciation du joueur). Briser l'amulette en disant l'*incantation* suivante :

*"Vois (nom du dieu choisi) ton effigie est détruite,
ta puissance bafouée,
mais j'inscrirai sur ce papyrus le nom du coupable".*

Lancer alors le sortilège. Il suffira d'inscrire sur le papyrus le nom de la personne à qui l'on veut infliger la malédiction lorsqu'on utilisera le sort.

Réussite parfaite : la durée du sortilège sera doublée (et en cas de réussite parfaite à l'utilisation du sortilège elle sera quadruplée).

Echec critique : le dieu invoqué n'est pas dupé et le magicien subit une malédiction qui dure un nombre de semaines égal à la marge d'échec (cette malédiction est choisie par le maître de jeu en fonction du dieu invoqué et de l'inspiration du moment).

7 - Amulette de malédiction

Difficulté : 7

Ce sortilège permet d'infliger à une créature une malédiction qui dure jusqu'au moment où l'amulette est brisée.

Préparation

courte : 7 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une statuette et un chat

Réussite parfaite : la malédiction dure dix ans après le bris de l'amulette.

Echec critique : le maître du sortilège est victime d'une malédiction (voir sort précédent) d'un niveau équivalent à sa marge d'échec.

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

La nuit qui suit l'incantation, la victime voit, en rêve, le maître du sortilège en train de la maudire... Le niveau de maîtrise du sort détermine le degré de malchance qui affecte la victime. Les effet sont identiques à ceux du sort précédent 6-*Malédiction*.

Préparation de la composante

Contrairement à la plupart des sortilèges, il n'est pas possible ici de préparer la composante longtemps à l'avance.

"*L'Amulette de malédiction*" est un sortilège d'envoûtement qui appartient à une catégorie de magie interdite. Néanmoins, ce genre de rituel est très pratiqué et explique en partie les nombreux cimetières de chats.

Lorsque le magicien a décidé qui sera sa victime, il inscrit son nom sur une statuette en terre cuite qu'il pose au bord d'un bassin rempli d'eau.

Ensuite il prend un chat qu'il noie dans le bassin en récitant l'*incantation* suivante :

"Oh Bastet, Déesse grande et bonne qui veille sur le foyer,

Vois l'acte scélérat que commet (nom de la victime).

*Bastet, Dame de douceur vois ce que la main criminelle de
(nom de la victime) commet.*

*Venge-toi de (nom de la victime) et frappe-le,
Qu'il connaisse la fureur de Bastet lorsqu'elle devient
Sekhmet".*

Lorsque le chat est mort, mettre son corps dans un sac avec la statuette et l'enterrer.

Echec critique : Bastet n'est pas dupé et insufflé au chat la force d'échapper au magicien. La nuit suivante, le félin revient avec tous les chats des alentours pour tuer le magicien.

FAMILLE DE LA GUERRE

8 - Cri de reconnaissance

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de signaler sa présence.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant un oiseau

Réussite parfaite : la portée du sortilège est doublée

Echec critique : le maître du sortilège est aphonie pour 24 heures

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège pousse un cri caractéristique et inimitable. Ce cri est reconnu par tous ceux qui l'ont déjà entendu, ainsi que par tous les ceux qui connaissent ce sort.

Pour entendre le cri il suffit d'être à portée. Les créatures situées entre une fois et deux fois la portée entendent le cri si elles réussissent un *jet de Sens*.

De plus les créatures qui entendent le cri peuvent distinguer d'où il provient. Un bonus égal à la marge de réussite du cri est accordé à un *jet d'Orientation*.

Si le cri est poussé dans un endroit clos (édifice, grotte,...) la portée est divisée par 10.

Préparation de la composante

Réciter l'incantation sur une amulette représentant un oiseau.

Réussite parfaite : lorsque le magicien utilisera son sortilège il bénéficiera d'un bonus de +3.

Echec critique : pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec le magicien sera entouré d'une nuée d'oiseaux de la race représentée par l'amulette.

9 - Déclaration de guerre

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de débuter les hostilités dans les meilleures conditions.

Préparation

normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant une arme

Réussite parfaite : les effets du sortilège (bonus de +1) sont conservés pendant toutes les hostilités

Echec critique : effet inverse (malus de 1 pendant toute les hostilités)

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège reste aux limites du territoire ennemi, jusqu'à ce qu'un membre de l'armée adverse se trouve à portée. Il annonce alors le début des hostilités. Le sortilège apporte un bonus de +1 à tous les membres de l'armée du maître du sortilège, pour tous les jets en rapport avec le conflit. Pour annuler le sortilège, le camp adverse doit à son tour procéder à une déclaration dans les 24 heures.

Préparation de la composante

Le magicien lance le sort sur une amulette représentant une arme.

Réussite parfaite : si, lorsqu'il utilise son sortilège le magicien est attaqué avec une arme semblable à celle représentée par l'amulette, elle se brise sans causer la moindre blessure.

Echec critique : la première agression que subira le magicien avec une arme semblable à celle représentée par l'amulette sera automatiquement une réussite parfaite.

10 - Exhortation

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de galvaniser un groupe avant le début d'un combat.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une bandelette

Réussite parfaite : le bonus reste en vigueur pour toutes les attaques du combat.

Echec critique : malus de 1 à toutes les attaques du combat.

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Avant le début d'un combat, le maître du sortilège exhorte les personnages situés dans l'aire d'effet. Ces derniers engagent le combat en poussant ensemble un cri de guerre. Ils bénéficient alors, pour leur première attaque, d'un bonus de +1 pour 2 niveaux de maîtrise.

Particularité : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerre, sauf précision contraire.

Préparation de la composante

Inscrire sur une bandelette de lin le nom du dieu Amon et du dieu Seth et dessiner leur effigie. Purifier la bandelette au dessus de la fumée d'encens puis l'élever au-dessus de sa tête en récitant la formule du sortilège.

Au moment de lancer le sortilège, faire brûler la bandelette.

Réussite parfaite : lorsque le magicien brûlera la bandelette pour lancer le sort, il sera enveloppé d'une fumée qui le cachera aux yeux des ennemis, tant qu'il n'aura pas d'attitude offensive.

Echec critique : le magicien est pris d'un désir irraisonné de tuer, il combattrra la première personne rencontrée, essayant de la tuer. Son état cessera au premier coup qu'il recevra.

11 - Fureur guerrière

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'entrer dans un état extrême d'excitation guerrière.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une bandelette

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le maître du sortilège conserve le contrôle de lui-même. Il peut abandonner la fureur guerrière quand il le souhaite.

Echec critique : tout le combat est effectué avec un malus de 1.

Durée : 1 base par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire du sortilège entre dans un état d'excitation guerrière extrêmement violent. Il attaque alors de façon téméraire. Il peut porter 3 attaques par base avec ses chances de succès habituelles. Par contre, il n'entreprend aucune action défensive (parade, esquive, feinte de corps).

Si le sort expire avant la fin du combat, le bénéficiaire du sortilège n'est plus en fureur guerrière, mais il conserve la possibilité de porter 2 attaques avec des chances normales de succès, sauf au cours des bases où il tente une action défensive. Si le combat s'achève avant que le sort n'expire, le bénéficiaire du sortilège risque d'avoir du mal à se calmer. S'il manque un *jet de Volonté*, il continue à se battre contre ses alliés !

Particularités : les effets de ce sortilège peuvent se cumuler avec les autres sorts de guerre, sauf précision contraire. Par contre, on ne peut entrer en Fureur guerrière plus d'une fois en 24 heures. Il n'est pas possible de lancer de sortilège lorsque l'on est en Fureur guerrière.

Préparation de la composante

Rituel identique à celui du sortilège précédent mais avec une incantation différente.

Réussite parfaite : en brûlant, la bandelette dégage une fumée bleutée qui entoure le magicien d'un halo sumptueux. Les ennemis, épouvantés, ont un malus de -1 à toutes leurs actions de combat.

Echec critique : pendant une semaine, le maître du sortilège entre en Fureur guerrière dans n'importe quelle situation de stress, s'il manque un jet de Volonté. Il combat tant qu'il y a quelqu'un autour de lui (ami ou ennemi) et qu'il reste conscient.

12 - Hurlement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de stopper une personne, avec des effets allant de la stupeur à la pétrification.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : du henné

Réussite parfaite : ajoutez +10 au total des points pour déterminer les effets du sort.

Echec critique : le maître du sortilège devient aphone pendant 24 heures.

Durée : spéciale

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : spéciale

Le créateur du sort doit effectivement hurler pour lancer ce sort. Il peut affecter 1 personne par groupe de 5 points de niveau de maîtrise. La durée et l'effet produit dépendent du niveau de maîtrise et d'un facteur aléatoire. Le cri est inefficace sur une créature qui possède un nombre de points de fatigue deux fois supérieur au niveau de maîtrise du sort à l'instant où celui-ci est lancé.

Le maître de jeu lance un d20 et ajoute le résultat au score du niveau de maîtrise.

Le total obtenu détermine l'effet du hurlement

2-11	Stupeur
12-20	Déséquilibre
21-28	Hystérie
29-34	Catalepsie
35-38	Traumatisme
39-40	Pétrification

- Effet de stupeur (durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise)

Prises d'un engourdissement général, les victimes restent sans réaction et insensibles à ce qui les entoure. Les créatures lâchent ce qu'elles tiennent dans leurs mains, tentacules, pinces, griffes, et autres appendices. Les victimes du sortilège recouvrent entièrement leurs esprits si une créature s'approche à moins d'un mètre d'elles, où si elles sont directement agressées.

- Effet de déséquilibre (durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise)

Les victimes assourdies ont beaucoup de mal à rester debout. Chaque personnage doit réussir un jet d'Equilibre (Agilité (+3)), toutes les trois bases, si elles ne font rien, et toutes les bases s'elles tentent une action particulière telle que combattre.

- Effet de catalepsie (durée 2 minute par niveau de maîtrise)
Les victimes tombent en catalepsie pour toute la durée du sort. Seule une observation minutieuse permet de différencier cet état de la mort.

- Effet de traumatisme (durée 1 heure par niveau de maîtrise)
Sur le coup, les victimes ne ressentent rien de particulier. Passées 10 minutes, la première situation dangereuse qu'elles rencontrent provoque des tremblements (tous les jets à -5) et leur fait perdre 1 point de fatigue toutes les 15 secondes jusqu'à l'inconscience, instant où le phénomène s'arrête.

- Effet de pétrification (permanent)

Les victimes sont transformées en pierre, celles qui ne réussissent pas un jet de Physique, meurent pendant la transformation.

Préparation de la composante

Pour ce sortilège le magicien devra lancer son incantation sur du henné ; au moment de se servir du sort il mêlera le henné à de l'eau pour en faire une pâte dont il s'enduira le visage. Le henné ne colorera pas la peau du personnage.

Réussite parfaite : le masque que le magicien se fera avec le mélange de henné et d'eau impressionnera tellement les victimes du sort que même si le sortilège échoue elles en subiront les effets à moitié (durée divisée par deux).

Echec critique : le henné est enlevé par un vent violent et se colle au visage du magicien, lui colorant le visage d'une teinte orange pour un nombre de jours égal à la marge d'échec.

FAMILLE DES ANIMAUX

13 - Chasser les oiseaux des champs

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire fuir les oiseaux des champs.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : amulette de chat

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : tous les oiseaux des alentours sont attirés par le sort et se posent sur le champ

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 20 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet au maître du sortilège d'émettre des sons qui sont perçus par les oiseaux des champs comme un message d'alerte. Leur instinct les pousse à fuir le plus rapidement possible et le plus loin possible. Si les oiseaux ont été envoûtés par un magicien, ce sort n'a aucun effet.

Préparation de la composante

Le magicien lance le sortilège sur une amulette posée sur un tas de plumes et représentant un chat.

Réussite parfaite : en utilisant l'amulette, le magicien pourra éloigner des oiseaux plus gros que ceux qui ravagent les champs.

Par exemple, il pourra éloigner des vautours ou d'autres rapaces.

Echec critique : lorsqu'il sortira de chez lui le magicien sera entouré par une nuée d'oiseaux qui voleront autour de lui pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

14 - Ecartez les crocodiles du Nil

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire fuir les crocodiles d'une rivière ou d'un fleuve.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle: statuette de cire représentant un crocodile

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : tous les crocodiles des alentours sont attirés par le sort et se rapprochent rapidement de l'endroit où le sort a été lancé

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 20 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 13-Chasser les oiseaux des champs.

Préparation de la composante

Fabriquer une statuette de cire (d'environ 5 cm) représentant un crocodile et lancer le sortilège en disant l'*incantation suivante* :

"Fuis, démon au visage de crocodile !

Toi dont la demeure est à l'est !

Tu te nourris sur ceux qui dévorent des ordures !

Ce que j'apporte dans mon cœur

Tu le détestes le plus !

Regarde ! Je marche ! En vérité, je suis Osiris !"

Lorsqu'il lancera le sortilège le magicien devra briser la statuette en s'avancant d'un pas sûr vers les crocodiles.

Réussite parfaite : la force emmagasinée dans la statuette est telle que les crocodiles ignoreront le magicien tant qu'il n'aura pas envers eux d'action hostile, même si le sortilège échoue.

Echec critique : une nuit de la semaine suivant son échec le magicien est attaqué par un Homme Crocodile (*chap. 11, Hybrides*). L'attaque cesse dès que la créature porte un coup au magicien.

15 - Ecartez les cobras

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire fuir les cobras des alentours

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle: statuette de cire représentant un cobra

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : les cobras des alentours se rapprochent du lieu d'émission du sortilège

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 20 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 13-Chasser les oiseaux des champs.

Préparation de la composante

Identique au sortilège précédent mais cette fois-ci on fabrique une statuette représentant un cobra.

Réussite parfaite : identique au sortilège précédent.

Echec critique : identique au sortilège précédent mais cette fois-ci le maître du sortilège est attaqué par un homme serpent.

Incantation :

*"Oh toi, Déesse à la tête de serpent, regarde !
Je suis la Flamme qui éclaire des millions d'années à venir
Voici la devise inscrite sur mon étendard :
"L'avenir fleurit à ma rencontre"
Car je suis la déesse à la tête de lynx".*

16 - Ecartez les vipères

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire fuir les vipères des alentours

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle: une statuette de cire représentant une vipère

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : les vipères des alentours se rapprochent du lieu d'émission du sortilège

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 20 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 13-Chasser les oiseaux des champs.

Préparation de la composante

Identique au sortilège précédent, mais en fabriquant une statuette de vipère.

Réussite parfaite : identique au sortilège précédent.

Echec critique : identique au sortilège précédent.

Incantation :

*"Arrête, Rerek ! Arrière !
Regarde ! Voici Shu et Kêb qui te barrent la route !
Ne bouge pas ! Tiens-toi là où tu es !
Car tu te nourris de rats que Rê abomine
Et tu grignotes les os du chat pourri".*



17 - Ecartez les scorpions

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire fuir les scorpions des alentours

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une statuette de cire représentant un scorpion

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : les scorpions des alentours se rapprochent du lieu d'émission du sortilège

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 20 mètres par niveau de maîtrise

Sortilège similaire à 13-Chasser les oiseaux des champs.

Préparation de la composante

Identique au sortilège précédent, mais en fabriquant une statuette de scorpion.

Réussite parfaite : identique au sortilège précédent.

Echec critique : identique au sortilège précédent mais cette fois-ci le maître du sortilège est attaqué par un vingtaine de scorpions (d4+18).

Incantation :

*"Regarde Selkit, je suis ta sœur Isis.
Je ne permettrai pas que tu t'approches.
Arrête, souviens-toi du pacte qui nous lie.
Arrière, si tu ne veux pas que je t'écrase.
Je suis Isis et ma chair est l'or des dieux.
Je suis Isis et ton venin est vain !"*

FAMILLE DES VEGETAUX

18 - Parler avec les végétaux

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de communiquer avec les végétaux.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : sept brins d'herbe liés par un fil de lin

Réussite parfaite : la qualité de la communication est parfaite.

Echec critique : le maître du sortilège ne peut plus lancer le sort pendant 24 heures

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise



Le maître du sortilège peut communiquer avec toutes les espèces de végétaux situées dans l'aire d'effet centrée sur sa position à l'instant où il lance le sortilège.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte An-goumoise). Toutefois, si les végétaux ont des griefs contre le maître du sortilège, ils ne lui donnent aucune information.

Les végétaux dans leur ensemble apprécient énormément le soleil, l'eau, et la vie en général. Leur nature contemplative peut surprendre un interlocuteur humain par l'abondance de détails (que lui jugera peut-être inutile) auxquels font référence les végétaux lorsqu'on les interroge. Il ne serait toutefois pas convenable de leur faire remarquer ce travers car leur susceptibilité les encouragerait à rester définitivement muets.

Parce de l'extérieur, une conversation avec les végétaux ressemble au murmure du vent dans les feuilles des arbres ou à l'écoulement de la sève dans les tiges des plantes.

Préparation de la composante

Lier ensemble avec un fil de lin fin sept brins d'herbe séchée. Tenir dans la paume de sa main le paquet d'herbes et lancer le sortilège.

Réussite parfaite : au lieu d'utiliser tous les brins d'herbe pour lancer son sortilège le magicien n'aura besoin que d'un brin. Il pourra donc lancer sept fois le sortilège.

Echec critique : pendant un nombre de jours égal à sa marge d'échec, tous les végétaux que touchera le magicien se dessècheront immédiatement.

19 - Nuage de pollen

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer un nuage de pollen.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : trois graines de lotus dans une coupe d'albâtre

Réussite parfaite : la durée de l'irritation des victimes est doublée

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 3 mètres par niveau de maîtrise

Les conditions nécessaires pour lancer ce sortilège ne sont réunies que pendant les saisons de printemps et d'été. Le nuage de pollen créé provoque chez les victimes une allergie qui fait tousser, éternuer, et pleurer dès la première inhalation.

C'est à la suite d'un coup de vent que les grains de pollen emplissent l'air dans la zone d'effet.

Si les créatures ne réagissent pas promptement (en retenant leur respiration), elles accomplissent toutes leurs actions avec un malus de 5, et perdent un point de fatigue toutes les 24 secondes. Ce handicap dure pendant 3 bases après l'apparition du nuage de pollen.

Préparation de la composante

Mettre dans une coupe d'albâtre trois graines de lotus. Lancer le sortilège dessus.

Réussite parfaite : la durée de l'irritation des victimes est doublée.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

FAMILLE DE LA TERRE

20 - Faire parler les pierres

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de converser avec les pierres.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : statuette de bronze à l'effigie de Gheb

Réussite parfaite : La durée du sortilège est doublée

Echec critique : Le maître du sortilège ne peut plus lancer ce sort pendant 24 heures

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec les roches situées dans l'aire d'effet centrée sur sa position à l'instant où il lance le sortilège.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte An-goumoise). Pierres et rochers ont une sensibilité qui leur est propre. En particulier, ils ont une conception du temps bien différente de la nôtre. Que représente la durée d'une vie humaine sur l'échelle des temps géologiques ? Les pierres font par conséquent bien plus attention aux modifications profondes de leur environnement qu'aux événements qui ne concernent que les créatures vivantes.

Préparation de la composante

Prendre une statuette de bronze représentant le dieu Gheb. La poser sur un tas de pierres que l'on aura soigneusement lavées et purifiées par des libations de lait et de vin. Lancer le sortilège.

Lorsqu'il utilisera son sortilège le magicien posera la statuette sur une pierre et c'est par la bouche de celle-ci qu'il aura réponse à ses questions.

Réussite parfaite : le sort sera efficace même si le magicien pose la statuette sur le sable du désert.

Echec critique : une des pierres servant au rituel est propulsée sur le magicien. Elle lui cause des dégâts égaux à un point de fatigue par point de marge d'échec.

21 - Déplacer les pierres

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de déplacer des pierres à plus ou moins grande vitesse et même d'en frapper un agresseur.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une fronde

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul du poids des pierres.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut faire se déplacer dans la zone d'effet un nombre de pierres égal à son niveau de maîtrise. Elles

se déplacent à une vitesse égale au niveau de maîtrise en mètres par seconde. Toutes les pierres se déplacent à la même vitesse et dans la même direction. Le poids maximal de roche (en kg), susceptible d'être déplacé est égal à 100 fois le niveau de maîtrise.

Préparation de la composante

Prendre une fronde et la poser sur le sol, lancer le sortilège. Lorsque le magicien utilisera le sortilège il devra faire tourner la fronde au dessus de sa tête.

Réussite parfaite : lorsque le magicien utilisera la fronde pour lancer son sortilège, celle-ci émettra un sifflement causant à la ou les victimes les mêmes effets que le sort 12-Hurlement.

Echec critique : la fronde se mettra à tourner seule en émettant un sifflement produisant sur le magicien les mêmes effets que si on lui avait lancé un sort de 12-Hurlement avec un degré de maîtrise égal au sien.

22 - Ronde des pierres

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un tourbillon de pierres.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : morceau de calcaire peint

Réussite parfaite : Le niveau de maîtrise est doublé pour connaître l'intensité du tourbillon

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège dépose un morceau de calcaire peint à l'effigie du dieu Schou à l'endroit qu'il a choisi pour être le centre de l'aire d'effet. Puis, après la préparation du sortilège, il peut faire tourbillonner petites pierres et gravillons en une ronde infernale. Les créatures situées dans l'aire d'effet en sont victimes, à l'exception du maître du sortilège qui n'est nullement inquiété.

L'intensité de la ronde dépend du niveau de maîtrise :

1 à 6 : gêne légère, sprint impossible ;

7 à 12 : gêne, course impossible, malus de 2 pour toutes les actions entreprises ;

13 à 17 : gêne importante, marche difficile, malus de 5 pour toutes les actions entreprises, un point de fatigue par minute ;

18 à 20 : progression très ralentie, malus de 7 pour toutes les actions entreprises, un point de fatigue toutes les 24 secondes.

21 et plus : aucune action possible, les créatures tentent de se protéger du mieux qu'elles peuvent, dommages de un point de fatigue toutes les 12 secondes.

Les personnages peuvent essayer de se protéger. Suivant leurs réactions, les dommages peuvent être sensiblement réduits (par exemple : réduction des dommages de moitié en se protégeant derrière un grand bouclier, contre un arbre ou un gros rocher,...).

Préparation de la composante

Sur un morceau de calcaire peindre l'effigie du dieu Schou. La placer entre quatre brasiers, l'un au nord, un à l'ouest, un à l'est et un au sud. Réciter l'incantation en allumant chaque brasier.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilisera son sortilège le maître du sortilège bénéficiera d'un bonus de +3.

Echec critique : le brasier émet une flamme violente qui infligera au magicien 2 points de fatigue par point de la marge d'échec.

23 - Se mêler à la terre

Difficulté : 7

Ce sortilège permet au maître du sortilège de se fondre dans la terre.

Préparation

courte : 7 bases (-3), normal: 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de terre dans un sac de lin

Réussite parfaite : le sort dure tant que le maître du sortilège le désire

Echec critique : le jeteur de sort se disperse dans la terre, et ne retrouvera jamais son corps

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Portée : nulle, ou 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège de transformer son corps en terre et de se fondre avec le sol. Il est dès lors invulnérable à toutes formes d'attaque, mais ne peut plus lui-même aucune action à l'exception du sort *20-Faire parler avec les pierres*.

Préparation de la composante

Mettre une poignée de terre dans un petit sac de lin sur lequel on aura dessiné l'effigie du dieu Gheb. Lancer le sortilège. Au moment d'utiliser le sortilège le magicien lancera au-dessus de sa tête la terre ainsi préparée.

Réussite parfaite : si au moment d'utiliser le sortilège le magicien échoue, il lui suffit de rester absolument immobile pour que ses ennemis ne le voient pas. Un simple geste suffira à rompre le charme.

Echec critique : le magicien s'enfonce dans le sol jusqu'au cou. Il ne peut en ressortir sans aide.

FAMILLE DE L'AIR

24 - Tourbillon de sable

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer un tourbillon de sable.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de sable dans un sac de lin

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège crée un tourbillon de sable qui prend effet dans la zone sphérique décrite par l'étendue. Les créatures soumises à ce sortilège sont gênées dans leurs déplacements et leur vision est réduite à 50 mètres moins deux mètres par niveau de maîtrise du sort. Si les créatures ne réagissent pas promptement (en se couvrant les yeux, en retenant leur respiration, en se mettant un linge sur le visage,...), elles entreprennent toutes leurs actions avec un malus de 2, et perdent un point de fatigue toutes les 24 secondes. Le handicap est conservé trois bases après la sortie du tourbillon.

Le sort contraire (-8) permet d'empêcher le jet de ce sort, ou de calmer un tourbillon de sable naturel, ou un vent de sable.

Préparation de la composante

Mettre une poignée de sable dans un petit sac de lin sur lequel on aura dessiné l'effigie du dieu Schou. Lancer le sortilège.

Au moment d'utiliser le sortilège le magicien lancera au-dessus de sa tête la terre ainsi préparée.

Réussite parfaite : après avoir utilisé son sable le magicien pourra ramasser une poignée de sable à l'endroit même où il aura lancé le sortilège et la mettre dans son sac. Il pourra la réutiliser pour relancer le sortilège une fois.

Echec critique : un vent violent envahit la pièce où se trouve le magicien projetant tous les objets qui s'y trouve contre les murs. Le vent cessera quand tous les objets auront été brisés ou sérieusement endommagés.

25 - Ecouter le message du silence

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'entendre des bruits normalement inaudibles.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de faucon

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la marge de réussite est ajoutée à la perception.

Echec critique : le maître du sortilège devient sourd pour 24 heures.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège accorde une meilleure perception et permet "d'écouter" des sons habituellement imperceptibles à l'oreille humaine, soit de par leur éloignement, leur légèreté, leur fréquence, ou parce que d'autres sons font écran.

Le maître du sortilège doit remplir deux conditions : se concentrer et ne plus bouger. En dehors de cette attitude, il "entend" normalement.

Réussir à "écouter" dépend de différents facteurs :

- niveau de maîtrise du sortilège
- éloignement du son
- qualité du son
- conditions d'écoute

Niveau de maîtrise du sortilège :

Le niveau de maîtrise est ajouté au score de la compétence *39-Sens*. Le total représente les chances de base que la "perception magique" soit réussie. Ces chances peuvent être modifiées par des bonus/malus liés aux facteurs suivants.

Eloignement du son :

Le maître du sortilège peut écouter n'importe quel son issu de la zone d'effet sphérique. Au-delà, les chances de réussite sont modifiées par un malus :

Malus	
Etendue x 2	-2
Etendue x 3	-5
Etendue x 4	-7

Qualité du son :

Le maître de jeu doit consulter la colonne 2 de la Charte Angoumoise pour juger de la difficulté à écouter en fonction de la qualité du son, et noter le bonus/malus correspondant de la colonne 4. Voici quelques références :

- impossible (-9) : le déplacement des végétaux, le travail naturel de la pierre et du bois, ...
- difficile (-5) : une voix murmurée, une respiration humaine, le feu consumant une torche, le pas prudent d'un homme.
- moyen (0) : une voix normale, le crépitement d'un feu de camp, le pas normal d'un homme, ...
- facile (+5) : des personnages parlant à voix haute, une course, le galop d'un taureau, ...
- immanquable (+9) : des hurlements, le galop de plusieurs taureaux, etc.

Conditions d'écoute :

En consultant les colonnes 3 et 4 de la Charte Angoumoise, le maître des Légendes doit apprécier les conditions d'écoute et leur attribuer le bonus/malus correspondant. Voici quelques références :

- cauchemardesque (-9) : écouter au milieu de nombreux hurlements, d'une tempête de sable, ...
- mauvais (-5) : écouter au milieu de gens qui parlent, pendant un vent de sable, près d'un torrent, ...
- neutre (0) : écouter au milieu de gens qui parlent à voix basse, par brise modérée, ...
- bon (+5) : écouter au milieu des champs avec pour seule gène les bruits de la nature, ...
- fantastique (+9) : écouter dans le silence de la nuit, du désert ou dans un souterrain, ...

Le maître de jeu jette un d20 et compare le résultat aux chances de réussite. S'il leur est inférieur ou égal, la "perception magique" est réussie.

Préparation de la composante

Lancer le sortilège sur une plume de faucon.

Lorsque le magicien utilisera le sortilège il devra tenir la plume à la main.

Réussite parfaite : le magicien lorsqu'il utilisera la plume saura précisément de quelle distance et de quelle direction viennent les bruits.

Echec critique : pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec, le magicien percevra amplifiés toutes les conversations et bruits alentours. Inutile de dire que se concentrer, dormir ou faire quoi que ce soit dans de telles conditions est quasiment impossible !

26 - Message du vent

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de transmettre un message à distance.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : poudre d'or et d'argent dans un coffret

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le nombre de syllabes possible est doublé

Echec critique : le maître du sortilège devient aphone

Portée : 500 mètres par niveau de maîtrise

Une brise légère suffit à transporter le message que le maître du sortilège confie au vent. La direction du vent n'intervient nullement.

Le message est adressé à une créature nommée ou décrite très précisément. Il est composé d'un nombre de syllabes égal au niveau de maîtrise. Il se propage à la vitesse de 1 kilomètre par heure, jusqu'à la destination, ou au plus loin jusqu'à une distance égale à la portée. A l'arrivée, le message n'est audible que par le destinataire. Si ce dernier est inconscient, dans le coma ou uniquement endormi, il enregistre le message et s'en souviendra dès qu'il sera à nouveau conscient.

Préparation de la composante

Prendre une pincée de poudre d'or et une pincée de poudre d'argent, les mettre dans une petite boîte et lancer le sortilège dessus.

Au moment de lancer le sortilège le magicien mettra le contenu de la boîte dans le creux de sa main.

Il dira son message et soufflera sur les poudres d'or et d'argent pour les faire s'envoler.

Réussite parfaite : les poudres d'or et d'argent mêlées s'envelopperont avec le souffle du magicien, mais reviendront tomber sur lui lorsque le message envoyé aura été entendu.

Echec critique : pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec le magicien aura l'impression de parler normalement alors qu'en réalité il hurlera.

FAMILLE DU FEU

27 - Fumées

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer d'épais nuages de fumée.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une poignée de grains d'encens et de myrrhe

Réussite parfaite : le maître du sortilège peut donner une forme spéciale à la fumée.

Echec critique : tous les feux affectés sont irrémédiablement éteints.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut affecter autant de feux situés dans l'aire d'effet qu'il a de niveaux de maîtrise. Pour modifier les feux, le magicien doit lancer une poignée d'encens et de myrrhe dans les feux. Ces derniers se mettent alors à produire une fumée de couleur variable selon le minéral utilisé. Cette fumée est extrêmement épaisse et irrespirable, bien que non toxique. Toute créature s'approchant à moins de 5 mètres d'un foyer reçoit un malus de 2 sur toutes ses actions.

Préparation de la composante

Prendre une poignée de graines d'encens et de myrrhe mêlés. Les mettre dans une coupe d'albâtre réciter la formule sur la coupe à la moitié de la nuit.

Les composantes peuvent être conservées dans n'importe quel récipient.

Réussite parfaite : quand il utilisera son sort, les effets seront les mêmes que pour une réussite parfaite. En cas de réussite parfaite, le magicien peut donner la forme qu'il désire à la fumée mais les victimes du sortilège auront l'impression que ces formes sont solides.

Echec critique : une épaisse fumée s'élève de la coupe rendant aveugle le magicien pour un nombre d'heure égal à sa marge d'échec.

28 - Pétarades

Difficulté : 1

Ce sortilège provoque une série d'explosions plus ou moins intenses.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un éclat de calcaire sur lequel est dessinée l'effigie de Seth

Réussite parfaite : le nombre d'explosions est doublé.

Echec critique : les "pétards" explosent à la tête du maître du sortilège, qui est sonné pour une heure.

Durée : 10 secondes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sort provoque une série d'explosions quand les éclats de calcaires sont jetés au sol. Leur nombre maximal est égal au niveau de maîtrise du sortilège. Les explosions peuvent être rapprochées à intervalles très brefs ou retardées jusqu'à un délai de 10 secondes par niveau de maîtrise entre chacune d'entre elles.

La violence des explosions est fixée par le niveau de maîtrise. Toute créature située à moins de "niveau de maîtrise" mètres est sonnée pour 30 secondes.

Préparation de la composante

Sur un éclat de calcaire, peindre l'effigie du dieu Seth. Réciter la formule puis briser l'éclat de calcaire en plusieurs morceau (2 à 7). Ces éclats seront conservés dans un sac de lin vierge.

Réussite parfaite : un seul morceau de calcaire est utilisé au moment de lancer le sortilège. Les autres seront utilisables ultérieurement.

Echec critique : le calcaire explose avec un bruit terrifiant. Le magicien est frappé de surdité pendant un nombre d'heures égal à sa marge d'échec.

29 - Eteindre le feu

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'éteindre momentanément les feux normaux.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un flacon de faïence bleue rempli d'eau



Réussite parfaite : les feux sont définitivement éteints.
Echec critique : l'intensité des feux augmente d'une classe.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise.

Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut provoquer l'extinction momentanée d'un nombre de feux situés dans l'aire d'effet égal à son niveau de maîtrise. Seules les flammes de classe inférieure ou égale au niveau de maîtrise divisé par quatre sont susceptibles d'être affectées.

Préparation de la composante

Remplir une coupe d'or d'eau claire. Poser au soleil quand celui-ci est à son zénith et réciter la formule. Recueillir cette eau dans un flacon de faïence bleue.

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Echec critique : la coupe contenant l'eau est brûlante. Le magicien a les mains cruellement brûlées. Il ne pourra que difficilement accomplir les actes les plus courants, pour un nombre d'heure égal à la marge d'échec. (toutes les compétences dépendant de la coordination subissent un malus de 2 aux chances de réussite).

FAMILLE DE L'EAU

30 - Trouver de l'eau

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de détecter la direction du point d'eau le plus proche.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue 3 heures (+3)

Composante matérielle : Une amulette de faïence bleue

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la portée du sortilège est doublée

Echec critique : la direction indiquée est celle d'un endroit aride et désertique

Durée : 1/2 heures par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 10 kilomètres par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire de ce sort devient capable de détecter la direction dans laquelle se trouve le point d'eau le plus proche. Celui-ci doit se trouver dans l'étendue du sort. Arrivé au niveau du point d'eau, il est capable de déterminer avec précision sa profondeur.

Préparation de la composante

Le magicien s'est procuré une amulette de faïence bleue représentant une grenouille. Un trou pour passer un fil de lin doit être prévu dans l'amulette. Lancer le sortilège dessus. Lorsqu'il utilisera le sortilège le magicien tiendra le bout du fil de lin entre ses doigts, l'amulette indiquera la direction à suivre pour trouver de l'eau à la façon d'un pendule.

Réussite parfaite : le sortilège ne cessera d'agir que lorsque de l'eau aura été trouvée.

Echec critique : le lieu où le magicien se trouve est envahi par des centaines de grenouilles.

FAMILLE DES ARTISANS

31 - Foyer

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire apparaître un foyer.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : des cendres

Durée : 1 base par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège crée une flamme capable de subsister sur de la matière inerte pendant la durée indiquée.

Si la flamme est créée sur de la matière combustible, le feu se développe et se propage comme le ferait un feu naturel.

Un foyer ne peut pas être créé directement sur une créature vivante.

Préparation de la composante

Devant une statuette représentant le dieu Ptah, allumer un petit foyer et lancer le sortilège. Lorsque le foyer est éteint recueillir les cendres. Au moment d'utiliser le sort, le magicien posera les cendres à l'emplacement où il désire voir apparaître un foyer.

Réussite parfaite : le foyer que fera apparaître le magicien durera un nombre de mois égal à la marge de réussite qu'il obtiendra lorsqu'il lancera le sort.

Echec critique : tout ce qui est inflammable dans la pièce où se trouve le magicien, y compris ses vêtements, s'enflamme.

32 - Grande cadence

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de fabriquer des objets à une grande cadence.

Préparation

normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : statuette représentant Ptah

Réussite parfaite : la durée est doublée

Echec critique : la cadence est deux fois moindre qu'à l'ordinaire

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège améliore sa cadence de travail dans des proportions qui dépendent du niveau de maîtrise du sort (MS).

MS	Cadence
1 - 5	x 2
6 - 10	x 3
11 - 15	x 4
16 - 20	x 5
21 et +	x10

La qualité des produits est inchangée.

Préparation de la composante

Poser devant une statuette représentant le dieu Ptah une amulette représentant le type d'objet à fabriquer. Lancer le sortilège.

Réussite parfaite : lorsqu'il lancera son sortilège, le magicien obtiendra des outils et des objets à grande cadence et de plus ils seront d'une qualité parfaite.

Echec critique : le magicien est pris d'une envie irrésistible de fabriquer un objet ou un outil (laissé à l'appréciation du maître de jeu). L'ouvrage demandera beaucoup d'efforts et pourtant le résultat final sera des plus médiocres.

33 - Outils exceptionnels

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de fabriquer des outils de qualité supérieure.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un flacon d'huile parfumée

Réussite parfaite : la durée est doublée

Echec critique : la qualité est mauvaise (-5 pour tout ce qui est conçu pendant la durée du sortilège)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut fabriquer un outil de qualité exceptionnelle. La marge de réussite du sortilège intervient en tant que bonus au jet de fabrication de l'outil. Le maître de jeu doit déterminer l'avantage apporté par l'utilisation d'un outil de cette qualité. Ce n'est qu'à la fin du processus de fabrication que le magicien verse l'huile sur l'outil, lui conférant ainsi des qualités exceptionnelles.

Préparation de la composante

Verser de l'huile parfumée dans une coupe d'albâtre. Poser cette coupe devant une statue de Ptah, faire les offrandes rituelles (pain, vin, encens). Réciter la formule.

Réussite parfaite : le magicien fabriquera les objets deux fois plus vite

Echec critique : le magicien se blesse avec le premier outil qu'il veut utiliser

34 - Objets exceptionnels

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de fabriquer des objets de qualité supérieure.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un flacon d'eau parfumée

Réussite parfaite : la durée est doublée

Echec critique : la qualité est mauvaise (-5 pour tout ce qui est conçu pendant la durée du sortilège)

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut fabriquer un objet de qualité exceptionnelle. La marge de réussite du sortilège intervient en tant que bonus au jet de fabrication de l'objet. Le maître de jeu doit déterminer la beauté de l'objet créé par ce sort. Ce n'est qu'à la fin du processus de fabrication que le magicien verse l'huile sur l'objet, lui conférant ainsi des qualités exceptionnelles.



Préparation de la composante

Mettre de l'eau parfumée dans une coupe d'albâtre. Poser cette coupe devant une statue de Ptah, faire les offrandes rituelles (pain, vin, encens). Réciter la formule.

Réussite parfaite : le magicien fabrique deux fois plus vite les objets

Echec critique : lorsque le magicien passe près d'une étagère, les objets posés sur celle-ci tombe sur lui.

35 - Objet minéral

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de minéraux.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : du charbon de bois et de l'huile

Réussite parfaite : l'objet est de qualité supérieure

Echec critique : l'objet créé est de très mauvaise qualité

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 centimètres par niveau de maîtrise (diamètre)

Etendue : 10 centimètres par niveau de maîtrise (longueur)

Ce sortilège permet de créer un objet à partir de pierres, roches et minéraux tel qu'il aurait pu être conçu par la main de l'homme. Le maître du sortilège doit avoir vu au moins une fois un objet similaire. L'objet devra être constitué exclusivement de matières minérales. Il devra pouvoir s'inscrire dans un cylindre d'une longueur correspondant à l'étendue et d'un diamètre correspondant à la portée. L'objet sera de bonne facture, et aura les propriétés d'un objet normal constitué des mêmes matériaux. Le magicien doit enduire les minéraux qu'il veut transformer du mélange qu'il a obtenu à la fin du rituel. Il se désintégrera à la fin du sortilège.

Préparation de la composante

Devant une statue de Ptah, allumer un brasero (dans lequel brûle du bois de cèdre). Laisser le brasero s'éteindre et recueillir "le charbons" résultant de la combustion. Le mêler à de l'huile pour obtenir une pâte que le magicien conserve dans une boîte d'or fin.

Réussite parfaite : l'objet dure tant que le magicien est en vie

Echec critique : le magicien est pétrifié.

FAMILLE DES CONTES

36 - Rire

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer un fou rire inextinguible.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : amulette représentant le dieu Bès

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des chances de provoquer le rire.

Echec critique : le maître du sortilège est atteint lui-même de fou rire pour toute la durée du sort.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège raconte une histoire drôle. Chaque être humain se trouvant dans un zone sphérique autour du créateur du sortilège, a une chance par niveau de maîtrise de rire de façon irrépressible (à moins d'avoir été prévenu de ses intentions par le magicien). Les victimes connaissent alors une telle hilarité qu'elles interrompent toute activité.

Elles arrêtent de rire et combattent si elles sont directement attaquées. Leurs actions subissent un malus de -2 car elles continuent d'être secouées de spasmes nerveux.

Préparation de la composante

Lancer le sortilège sur une amulette représentant le dieu Bes.

Réussite parfaite : lorsqu'il lancera son sortilège, le magicien bénéficiera d'un bonus de +3.

Echec critique : pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec, le magicien est pris d'une grande tristesse. Rien ne pourra le sortir de sa profonde mélancolie.

37 - Pleurs

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer une immense tristesse chez les auditeurs.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : amulette représentant Isis

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des chances de provoquer le chagrin.

Echec critique : le magicien est victime de son propre sortilège.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Chaque être humain se trouvant dans un zone sphérique autour du créateur du sortilège, a une chance par niveau de maîtrise de pleurer irrésistiblement (à moins d'avoir été prévenu de ses intentions par le magicien). Les victimes éprouvent un chagrin immense, sont découragées, accablées, démoralisées... à tel point que leurs actions subissent un malus de -2

Elles s'arrêtent de pleurer et combattent si elles sont directement attaquées, mais comme il est difficile de faire face à tant d'adversité, leurs actions subissent un malus de -5.

Préparation de la composante

Lancer le sortilège sur une amulette représentant Isis. Tout le temps nécessaire à l'incantation (préparation longue) des pleureuses devront exercer leur activité dans une pièce adjacente à celle où le magicien exerce.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilisera son sortilège, le magicien bénéficiera d'un bonus de +3.

Echec critique : la première mauvaise nouvelle qu'on annoncera au magicien le fera éclater de rire (comme si il était victime du sortilège 36-Rire).

38 - Louanges

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de vanter les mérites de quelqu'un ou de quelque chose.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un tambourin

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la puissance du sortilège.

Echec critique : la chose vantée est considérée avec dégoût, mépris ou haine par les auditeurs.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

En vantant les mérites ou les qualités d'une créature ou de quelque chose au rythme du tambourin, le créateur du sortilège a une chance par niveau de maîtrise de convaincre chaque être humain dans une zone sphérique autour de lui, que ce dont il parle est digne d'estime, de confiance ou bien possède une valeur importante. Cette certitude disparaît si les personnes concernées ont la "preuve" tangible du contraire. Dans ce cas, elles peuvent "logiquement" en vouloir à celui qui leur a menti.

Préparation de la composante

Réciter l'incantation sur un tambourin sur lequel le magicien verse une poignée de sable.

Réussite parfaite : le tambourin sert un nombre de fois égal à la marge de réussite

Echec critique : un vent violent s'élève, projetant le sable au visage du magicien. Le sable, que le magicien ne peut s'empêcher de respirer, le rend muet pour un nombre d'heures égal à sa marge d'échec.

39 - Satire

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de dévoiler les défauts de quelqu'un et de lui infliger une atroce maladie de peau.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : la langue d'une vipère heurtante

Echec critique : le maître du sortilège se couvre de boutons et subit les dommages appropriés.

Durée : permanente

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Après avoir écrasé sous son talon la langue de vipère, le créateur du sortilège met à nu, en quelques vers aux mots expressifs, les défauts ou les vices d'une personne qu'il désire tourner en ridicule. Ce faisant, et parce qu'il s'agit de magie puissante, la peau de la victime va se couvrir d'abcès, de pustules, de boutons, de taches, de plaques et autres tumeurs purulentes. Chaque niveau de maîtrise occasionne la perte de 1 point de fatigue et l'apparition d'une manifestation épidermique. La victime peut être soignée comme s'il s'agissait de blessures.

Préparation de la composante

Faire sécher la langue de la vipère puis réciter l'incantation.

Réussite parfaite : quand le magicien utilise sa composante, même les secrets les plus cachés de la victime sont dévoilés.

Echec critique : le magicien est victime d'un empoisonnement équivalent à la morsure d'une vipère heurtante (voir créature).



40 - Légende

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer des visions en contant une légende.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : du fard de couleur verte

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la qualité de la vision.

Echec critique : les auditeurs ont des visions horribles, leur causant des cauchemars pendant 3 jours.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : spéciale

Ce sortilège permet au maître du sortilège, dont le visage est fardé, de provoquer des visions quand il narre une légende. Les auditeurs voient se dérouler la scène devant leurs yeux, "comme au cinéma".

La qualité de la vision dépend du niveau de maîtrise, selon la Charte Angoumoise.

Préparation de la composante

Réciter l'incantation sur du fard vert conservé dans un pot de terre émaillée verte.

Réussite parfaite : le fard devient translucide, ce qui fait qu'en cas d'échec du sortilège, le magicien n'a pas l'air ridicule en présentant son visage couvert de fard vert.

Echec critique : le visage et le corps du magicien se couvrent de plaques verdâtres pour un nombre de jour égal à sa marge d'échec.

FAMILLE DE LA SOUPLESSE

41 - Rapide comme le vent

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de courir très vite.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un éventail fait d'une feuille de lotus

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la vitesse de déplacement est doublée.

Echec critique : le bénéficiaire du sort a les jambes paralysées pour toute la durée du sort.

Durée : une 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Etendue : 1 kilogramme par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet au bénéficiaire du sortilège de courir à la vitesse de 2,5 km/h par niveau de maîtrise.

Le bénéficiaire perd ce pouvoir s'il ne reste pas à portée du maître du sortilège.

Le magicien agite l'éventail au-dessus du bénéficiaire du sort.

La vitesse magique n'est atteinte qu'après avoir couru une base. Elle n'est conservée que si le bénéficiaire reste proche de la surface sur laquelle il se déplace. Par conséquent, ce pouvoir n'apporte rien dans le domaine des sauts ; malgré une course d'élan impressionnante, le personnage décolle du sol pour

retomber doucement à une distance comparable à celle obtenue avec une course d'élan normale.

Courir à cette vitesse inhabituelle ne permet pas d'être aussi vigilant qu'en marchant ; les chances d'être surpris par un événement inattendu augmentent de 1 pour quatre niveaux de maîtrise.

En combat, la vitesse magique n'est utile que lorsque le personnage est en mesure de courir normalement pendant au moins une base. Si tel est le cas, il peut charger ou percuter son adversaire (*chap. 8, Le combat*), avec un bonus de 1 pour quatre niveaux de maîtrise. De plus, l'adversaire n'est en mesure de riposter que s'il réussit un *jet de Rapidité* avec un malus de 1 pour quatre niveaux de maîtrise. Par contre, si ce jet est réussi, l'adversaire frappe à son tour avec un bonus de 1 pour quatre niveau de maîtrise.

Grâce à ce sort, le bénéficiaire ne se fatigue pas en courant. L'étendue du sortilège indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui.

Préparation de la composante

Réciter l'incantation face au vent en tenant la feuille de lotus dans la main droite

Réussite parfaite : un échec critique en lançant le sort devient un échec normal.

Echec critique : le personnage roule sur un caillou et se fait une entorse qui l'handicapera pendant un nombre de jour égal à la marge d'échec..

42 - Bondir

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de réaliser des sauts prodigieux.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant une sauterelle

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise

Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise

Le bénéficiaire de ce sort peut sauter en hauteur ou en longueur au delà de ses capacités naturelles. Le plus grand saut réalisable dépend du niveau de maîtrise, pour la longueur comme pour la hauteur :

Longueur : 8 mètres + 1/2 mètre par niveau de maîtrise,
Hauteur : 1 mètre + 25 centimètres par niveau de maîtrise.

Ces sauts sont réalisés sans élan. Courir n'apporte rien de plus. L'appel doit être pris sur une surface stable.

Un objet situé en hauteur peut être atteint si l'intervalle entre le plus haut saut réalisable et cet objet est inférieur à la taille du personnage.

Le sort permet aussi de mieux esquiver une attaque. Un saut de côté apporte à la compétence 4-Esquerre un bonus égal à 1 pour 3 niveaux de maîtrise. Si le personnage manque son esquive, il est touché en bondissant. Il perd alors immédiatement le contrôle de son saut. Le sort se dissipe et il doit maîtriser sa chute pour ne pas se blesser.

L'étendue du sort indique le poids maximum que le bénéficiaire peut emporter avec lui en sautant.

Une base est nécessaire pour récupérer après un saut.

Préparation de la composante

Poser l'amulette sur une feuille d'or et l'exposer aux rayons du soleil. Réciter la formule.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilise le sortilège, le magicien bondit si rapidement que les personnes présentes ne le voient pas.

Echec critique : une nuée de sauterelles apparaît autour du magicien et ne le quitte pas pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

FAMILLE DE L'ARCHITECTURE

43 - Fermeture

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de bloquer un passage.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une boulette d'argile

Réussite parfaite : la puissance de la fermeture est doublée

Echec critique : il est impossible de fermer l'ouverture concernée, même normalement.

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Par ce sort, un magicien est capable de bloquer une porte ou une ouverture similaire : trappe, fenêtre, coffre, etc., en écrasant dessus une boulette d'argile. Cette porte ne peut être crochétée ou forcée, ni même enfoncée, mais elle peut être détruite. Le niveau de maîtrise caractérise la puissance de la fermeture (voir 44-Ouverture).

Préparation de la composante

Dans une coupe d'or, mêler de l'argile et de l'eau pour obtenir une pâte. Réciter la formule sur ce mélange au soleil couchant.

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Echec critique : le magicien se trouve enfermé dans la première pièce où il pénètre. Il ne peut en sortir qu'après un nombre d'heures égale à sa marge d'échec.

44 - Ouverture

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'ouvrir tous les fermoirs ou serrures situés à portée.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une boulette d'argile

Réussite parfaite : la puissance de l'ouverture est doublée.

Echec critique : le passage est irrémédiablement fermé pour toute la durée du sort, même pour une ouverture physique.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'effet de ce sort est d'ouvrir, dans l'aire d'effet, tout ce qui peut l'être : portes, coffres, trappes. L'aire d'effet est centrée

sur la boule d'argile que le magicien dépose sur le sol. Une porte secrète située à l'intérieur de l'aire d'effet est elle aussi ouverte, ce qui ne signifie pas qu'elle devienne visible. Si un objet est fermé magiquement, il ne s'ouvre que si le niveau de maîtrise plus la marge de réussite du sort "44-Ouverture" est supérieur au niveau de maîtrise du sort "43-Fermeture".

Préparation de la compositante

Dans une coupe d'or, mêler de l'argile et de l'eau pour obtenir une pâte. Réciter la formule sur ce mélange au soleil couchant.

Réussite parfaite : une réussite, même normale, du sort, double la durée du sortilège

Echec critique : toutes les serrures dans un rayon de 5 mètres autour du magicien s'ouvrent. Il est impossible de les fermer tant que le magicien reste présent. Ce phénomène dure un nombre de jours égal à la marge d'échec.

FAMILLE DE LA PROTECTION

45 - Résister au sommeil

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul du nombre de créatures affectées.

Echec critique : le maître du sortilège s'endort immédiatement pour 12 heures. Rien ne peut le réveiller.

Durée : une 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Le choix des créatures bénéficiant du pouvoir appartient au maître du sortilège. La somme des scores de Physique des créatures choisies ne peut pas dépasser 4 fois le niveau de maîtrise.

Ce sortilège suspend l'accumulation éventuelle de fatigue due à une veille prolongée.

Ce sortilège ne permet pas de réveiller une créature endormie.

46 - Combattre la peur

Difficulté : 1

Ce sortilège immunise contre toute peur naturelle ou magique.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le nombre de personnes affectées est doublé.

Durée : une 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Les créatures choisies par le maître de sortilège ne seront pas sensibles à la peur pendant toute la durée du sort. Le magicien peut immuniser 1 créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise. Ce sortilège est de nature préventive. Toutefois, il permet aussi de dissiper une peur naturelle, mais en aucun cas une peur magique.

47 - Cercle de protection contre les animaux

Dif. : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière infranchissable pour une espèce animale déterminée.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

En jetant ce sort, le magicien cite une espèce animale et crée une barrière infranchissable pour l'espèce considérée.

48 - Reconnaître une illusion d'animal

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de reconnaître une personne ayant pris l'apparence d'un animal.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un animal.

49 - Résister à un sortilège

Difficulté : 2

Ce sortilège facilite la résistance à un sortilège.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Réussite parfaite : une créature au choix sera invulnérable au sortilège pendant la durée d'effet

Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège dispose d'un capital de points de résistance au sortilège qu'il désigne. Il répartit comme il le souhaite ces points entre les créatures situées dans l'aire d'effet. Il faut choisir au préalable le sortilège dont on souhaite protéger les créatures.

Si ce sortilège est connu du maître du sortilège, le capital de points de résistance à répartir est égal à son niveau de maîtrise dans le sort 49.

Si ce sortilège appartient au type de magie correspondant à la classe du maître du sortilège, et n'est pas connu de lui, le capital de points de résistance à répartir est égal à la moitié de son niveau de maîtrise dans le sort 49.

Si ce sortilège n'appartient pas à la magie de la classe du maître du sortilège, et n'est pas non plus connu de lui, le capital de points de résistance est égal au quart de son niveau de maîtrise dans le sort 49.

Les fractions sont à arrondir au chiffre supérieur.

La résistance au sortilège dont bénéficient les créatures choisies intervient comme la résistance naturelle des créatures (*chap. 9*).

Notons qu'il est possible d'augmenter la résistance de créatures à un sortilège bénéfique, limitant ainsi leurs chances d'en profiter.

Ce sortilège a un caractère uniquement préventif, et n'a aucun effet sur un sortilège déjà en cours.

Les résistances à un sortilège issues de plusieurs sorts (sort 49 et/ou sort 50) ne se cumulent pas, seule la meilleure est appliquée.

50 - Résister à une magie

Difficulté : 4

Ce sortilège facilite la résistance aux sortilèges d'un type de magie.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Réussite parfaite : une créature au choix sera invulnérable à un type de magie pendant la durée de l'effet.

Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège dispose d'un capital de points de résistance aux sortilèges d'un type de magie qu'il désigne.

Il répartit comme il le souhaite ces points entre les créatures situées dans l'aire d'effet.

Il faut choisir au préalable le type de magie dont on souhaite protéger les créatures.

Si ce domaine de magie est celui correspondant à la classe du maître du sortilège, le capital de points de résistance est égal à son niveau de maîtrise dans le sort 50.

Dans le cas contraire, le capital de points est égal à la moitié (arrondie au dessus) de son niveau de maîtrise dans le sort 50.

La résistance aux sortilèges dont bénéficient les créatures choisies intervient comme la résistance naturelle des créatures (*chap. 9*).

Ce sortilège a uniquement un effet préventif, et n'a aucun effet sur des sorts déjà en cours.

Les résistances issues de plusieurs sorts (sort 49 et/ou sort 50) ne se cumulent pas, seule la meilleure est appliquée.

51 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler un sort en cours.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler cette application du sort concerné.

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège provoque un reflux de la magie, et annule ainsi le sortilège en cours qu'il a choisi.

Il n'est pas nécessaire de connaître le sortilège à annuler. Par contre, sans composante matérielle adéquate, les chances sont réduites (-5).

Le succès de l'entreprise dépend de la marge de réussite. Le tableau suivant indique, en fonction de la marge de réussite, quel est le sort le plus difficile que le maître du sortilège est en mesure d'annuler.

marge	difficulté
0 - 3	1
4 - 5	2
6 - 7	3
8 - 9	4
10 - 11	5
12 - 13	6
14 - 15	7
16 - 17	8
18 - 19	9
20 +	10



52 - Découvrir les charmes

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de découvrir si une personne a été victime d'un sortilège contrôlant son comportement.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau de bronze et l'amulette du magicien

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour connaître la difficulté maximale des sorts révélés.

Echec critique : la réponse inverse est donnée.

Durée : spéciale

Etendue : spéciale

Pour découvrir si une créature a été victime ou non d'un enchantement, il faut lui passer l'anneau de bronze au doigt. Si le résultat est positif, l'anneau se ternit, sinon il reste brillant.

Voici les sorts révélés par l'anneau :

Affaiblir, Amitié, Amulette de malédiction, Cauchemar, Désir, Donner l'oubli, Donner soif, Effacer les souvenirs, Egarement, Endormir, Enlever l'amour d'un cœur, Envoûter, Hypnotiser, Ivresse, Langage confus, Langueur, Malédiction, Mauvais rêve, Mettre l'amour dans le cœur d'un homme, Paralyser, Peur, Prison immatérielle, Rendre amoureux, Rêve symbolique, Satire, Silence du désert, Sommeil magique, Suggérer.

Le niveau de maîtrise du sort "Découvrir les charmes" doit être égal à la difficulté du sort à révéler pour qu'il fonctionne.

Note : si la créature recevant le sort ne possède pas de doigt (serpent par exemple), et seulement dans ce cas, un simple contact avec l'anneau suffit.

NETER MEDOU

(MAGIE DES SCRIBES DES TEMPLES)

Les sortilèges qui caractérisent leur classe sont regroupés sous le nom de *Neter Medou*.

Pour que la magie des scribes soit effective, ils sont obligés de se livrer à un travail de préparation dans lequel entre une composante principale utilisée différemment selon le sortilège : l'encre *Anti*.

Cette encre est conservée sous forme solide dans des pots, comme les couleurs des écoliers. En trempant dans l'eau sa calame (roseau taillé pour écrire), le scribe dilue l'encre avant de l'utiliser. L'encre *Anti* est obtenue par les prêtres du dieu Thot. Ils utilisent l'eau qui a servi aux lustrations de la statue du dieu, qu'ils mêlent aux composants normaux servant à fabriquer l'encre.

Cette encre tient sa vertu magique directement de l'eau lustrale. Celle-ci en coulant sur le corps du dieu s'imprègne un peu de son essence divine. Thot est le dieu patron des scribes et des magiciens.

Pour chaque sort, nous donnerons la façon dont doit être fait le rituel.

Les composantes indiquées sont celles qui sont nécessaire à l'accomplissement du rituel. Les objets, tels les coupes ou flacons, peuvent être réutilisés.

FAMILLE DES ECRITURES

53 - Message indéchiffrable

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de coder un message écrit.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : de l'encre *Anti* et un papyrus vierge

Réussite parfaite : le texte est indéchiffrable et ne pourra pas être décodé par quelqu'un d'autre que celui qui l'a écrit.

Echec critique : personne, y compris le magicien ayant jeté le sort, ne peut lire le message. Il est vraiment devenu indéchiffrable.

Durée : permanente

Etendue : 400 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, le maître du sortilège peut rendre un texte écrit de sa main totalement indéchiffrable. Le texte doit être écrit avec de l'encre *Anti*. Le scribe doit être rituellement pur.

Le texte semble simplement codé, mais il ne peut être déchiffré par cryptographie, car seule la magie peut en venir à bout. Il est à noter qu'un message peut être codé plusieurs fois de suite. Il devra alors être décodé plusieurs fois.

Préparation des composantes

Pour ce sortilège il faut écrire le texte avec de l'encre *Anti*. Une fois terminé, le scribe lance le sortilège en choisissant la préparation courte, normale ou longue. Le texte se transforme peu à peu pour devenir indéchiffrable..

54 - Déchiffrer

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de déchiffrer un message codé

Préparation

courte : 1 minute (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : de l'encre *Anti*, un godet en terre cuite, un papyrus vierge

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer les chances de déchiffrage.

Echec critique : le message devant être lu est effacé.

Durée : permanente

Etendue : 400 centimètres carrés par niveau de maîtrise.

Ce sort permet de déchiffrer les messages codés, soit par magie (sort précédent), soit à l'aide d'un code secret.

Dans le cas d'un message codé par magie, le maître de jeu doit faire la différence entre la maîtrise du sortilège de codage, et la maîtrise du sort de déchiffrage. Ce nombre modifie les chances de succès finales du magicien.

Dans le cas d'un code secret, il doit attribuer au codage une "complexité", qui joue le même rôle que la maîtrise du sortilège pour les codes magiques.

Préparation des composantes

Pour ce sortilège il faut écrire l'incantation sur un papyrus vierge avec de l'encre *Anti*, puis mêler le papyrus sur lequel est inscrit la formule à de l'eau pour obtenir une pâte dont on remplira un godet à encre. Le scribe lance alors le sortilège.

Lorsqu'en cours d'aventure le scribe voudra utiliser ce sortilège, il posera le godet sur le papyrus et lancera son sort.

Réussite parfaite : le bonus de préparation longue (+3) est acquis au scribe lorsqu'il lancera son sortilège, quelque soit la préparation choisie.

Echec critique : le scribe est aveuglé pendant d10 heures.

55 - Ecriture cachée

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une inscription invisible.

Préparation

courte : 1 minute (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : encre *Anti*, une coupe d'albâtre, un papyrus vierge

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer la résistance au sort de révélation.

Echec critique : le texte paraît caché, mais après deux heures, les inscriptions étincellent de mille feux (comme un néon).

Durée : permanente

Etendue : 400 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sort permet de rendre des écritures invisibles, à condition qu'elles se trouvent dans un carré de 20 centimètres de côté par niveau de maîtrise.

Les inscriptions sont absolument invisibles, et ne peuvent être lues qu'après avoir été rendues visibles par le sort 56-*Révéler les écritures*, ou 51-*Dissiper la magie*. Il est possible de dissimuler un texte préalablement codé, mais il n'est pas possible de le cacher plusieurs fois. Le niveau de maîtrise détermine l'intensité de la résistance aux sorts de révélation.

Préparation des composantes

Le scribe doit inscrire l'incantation avec de l'encre Anti sur un papyrus vierge. Puis il doit mettre le papyrus dans une coupe d'albâtre et remplir celle-ci d'eau en lançant le sortilège après une préparation normale. Si le jet est réussi, il peut continuer l'élaboration du sortilège. Après avoir fait tremper le papyrus une nuit entière dans la coupe, il doit l'exposer celle-ci au soleil, lorsqu'il est à son zénith et relancer l'incantation avec une préparation normale. Si le jet est réussi, conserver l'eau dans un flacon. La marge de réussite donne le nombre de semaines pendant lesquelles l'eau peut servir. Rater une étape de la préparation revient à perdre les matériaux servant à l'élaboration du sortilège.

Pour lancer le sortilège, inscrire sur le support voulu, avec de l'encre Anti diluée avec l'eau de la coupe d'albâtre, le texte que l'on veut rendre invisible et réciter l'incantation. Une fois l'incantation lancée, l'inscription devient invisible.

Réussite parfaite : l'eau est utilisable indéfiniment.

Echec critique : la coupe d'albâtre "explose", projetant des éclats sur le magicien, infliger un nombre de points de fatigue égal à deux fois la marge d'échec.

56 - Révéler l'écriture

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de révéler un court instant les écritures rendues invisibles par magie.

Préparation

courte : 2 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : encre Anti, coupe d'albâtre, papyrus vierge, un flacon, de la cire à cacheter

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer les chances de déchiffrage.

Echec critique : les inscriptions cachées sont irrémédiablement détruites.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'effet de ce sort est de faire apparaître momentanément toutes les écritures cachées magiquement. L'aire d'effet est une sphère de rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise. Chaque inscription possède une résistance égale au niveau de maîtrise du sort ayant servi à la dissimuler. La différence entre cette résistance et le niveau de maîtrise de 56-Révéler les écritures modifie les chances de succès finales du magicien. Ce sort permet simplement de rendre visible une inscription, mais pas de la rendre compréhensible si elle est codée.

Préparation des composantes

Appliquer le même rituel que celui d'55-Ecriture cachée. Une fois le sortilège lancé sur l'eau exposée au soleil, mettre celle-ci dans un flacon scellé avec de la cire. Inscrira sur le bouchon de cire le nom du dieu Thot, et sur le flacon le jour où le rituel est accompli. La marge de réussite indique le nombre de semaines pendant lesquelles l'eau sera active.

Lorsqu'on voudra révéler une écriture rendue invisible par la magie, il suffira de verser l'eau contenue dans le flacon sur le papyrus en récitant l'incantation.

Réussite parfaite : l'eau est active indéfiniment.

Echec critique : tout le matériel est détruit, le scribe devient aveugle durant 20 heures. De plus, il est pris de tremblements qui font qu'il empêche d'écrire pendant 24 heures.

57 - Message retardé

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre un message visible après un laps de temps donné.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : encre Anti, coupe d'albâtre, papyrus vierge, encens, myrrhe

Réussite parfaite : pendant le temps où le message est caché, la résistance à la révélation est doublée.

Echec critique : le message reste définitivement invisible.

Durée : 10 heures par niveau de maîtrise

Etendue : 400 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sort permet de rendre invisibles des écritures, pour un laps de temps déterminé, à condition qu'elles se trouvent dans un carré de 20 cm x 20 cm.

Le maître du sortilège choisit la durée exacte de son sortilège. Le message réapparaît alors, pour une période de temps égale au plus à 1 minute par niveau de maîtrise. Il s'efface ensuite définitivement.

Avant d'apparaître, les inscriptions sont absolument invisibles, et ne peuvent être lues qu'après avoir été rendues visibles par le sort 56-Révéler les écritures ou 51-Dissiper la magie. Il est possible de dissimuler un texte préalablement codé, mais il n'est pas possible de le cacher plusieurs fois. Le niveau de maîtrise détermine l'intensité de la résistance aux sorts de révélation.

Préparation des composantes

Appliquer la même méthode que pour "55-Ecriture cachée" afin d'obtenir une encre qui deviendra invisible (le sort qu'on lancera aux différentes étapes de la préparation est celui du message retardé et non celui d'écriture cachée).

Passer le support au dessus de la fumée d'encens en récitant l'incantation comme si le sortilège était lancé avec une préparation normale. Répéter l'opération au dessus de la fumée de myrrhe.

Réussite parfaite : l'encre est le support sont indestructibles et seront actifs indéfiniment.

Echec critique : le matériel est détruit, le papyrus prend feu en faisant une flamme d'une grande intensité, causant au magicien un nombre de points de fatigue égal à la marge d'échec.

58 - Effacer

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de détruire les écritures magiques.

Préparation

courte : 4 minutes (-3), normale : 4 heures, longue : 20 heures (+3)

Composante matérielle : encre Anti, papyrus, argile

Réussite parfaite : la zone affectée est doublée.

Echec critique : les écritures affectées sont pour toujours indélébiles.

Durée : permanente

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Lorsque le magicien jette ce sort, il détruit toutes les écritures magiques situées dans l'aire d'effet. Ne sont effacés que les écritures magiques où la maîtrise du sort d'écriture est inférieure ou égale à la maîtrise du sort d'effacement.

Ce sort affecte toutes les écritures magiques y compris celles qui sont cachées ou codées. Il n'a aucun effet sur un objet magique.

Préparation des composantes

Pour pouvoir lancer ce rituel, il faut l'inscrire sur un papyrus vierge avec de l'encre Anti et réciter l'incantation (préparation normale). Si le jet est réussi, passer à l'étape suivante : détrempre le papyrus dans l'eau pour en obtenir une pâte que l'on mélange à l'argile, et faire une plaquette sur laquelle on inscrit la formule du sortilège. Réciter l'incantation en exposant pendant 4 heures la plaquette au soleil levant (préparation longue).

Lorsque l'on voudra utiliser le sortilège, prendre la plaquette à la main et lancer le sortilège normalement.

Réussite parfaite : la plaquette pourra servir un nombre de fois égal à la marge de réussite.

Echec critique : la plaquette est détruite, le magicien reçoit un tel choc à la main, qu'elle reste endolorie et inutilisable pendant une semaine.

59 - Ecrire un sortilège

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un papyrus magique permettant de lancer un sortilège sans fatigue.

Préparation

courte : 5 minutes (-3), normale : 5 heures, longue : 25 heures (+3)

Composante matérielle : encre Anti, papyrus vierge, natron et encens

Réussite parfaite : le parchemin ne s'efface pas après la première utilisation et peut être réutilisé une deuxième fois. Il est ensuite détruit.

Echec critique : le sort est inutilisable pour 24 heures ainsi que le sortilège recopié sur le parchemin.

Durée : spéciale

Etendue : 400 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de retrancrire un sort connu sur un papyrus. Il pourra alors être lancé en lisant le parchemin, sans aucune fatigue supplémentaire, à un niveau de maîtrise égal à celui du sort écrit.

Le maître du sortilège ne peut pas écrire un sortilège dont la difficulté dépasse le niveau de maîtrise du sort 59-Ecrire un sortilège.

Préparation des composantes

Pour ce sortilège, prendre un papyrus vierge et le rendre pur rituellement en lançant dessus des grains de natron puis en l'exposant à la fumée de l'encens. Faire ceci en récitant l'incantation et en lançant le sortilège.

Inscrire le sortilège sur le papyrus avec de l'encre Anti.

Ici deux cas se présentent :

- le scribe écrit ce papyrus pour son usage personnel, auquel cas il lance le sort qu'il a retrancrit normalement.
- le scribe a crée ce papyrus pour un autre magicien, auquel cas c'est le magicien qui doit lancer le sort retrancrit.

Ceci fait, lorsque l'on veut lancer le sortilège, il suffit de lire le parchemin. Les chances de succès sont égales au niveau de maîtrise du sortilège retrancrit. Le lecteur ne se fatigue pas et le papyrus tombe en poussière.

Réussite parfaite : le papyrus ne se détruira qu'à sa cinquième utilisation.

Echec critique : le papyrus s'enflamme, rendant le magicien aveugle pour 24 heures, il ne recouvrira pas sa vision normale. Toutes les actions basées sur la vue seront affectées d'un malus de -2.

MAGIE DIVINATOIRE

FAMILLE DE LA VISION

60 - Augure

Difficulté : 1

Ce sortilège donne un indice à propos d'un choix.

Préparation

normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : aucune

Ce sortilège permet d'interpréter les signes : vol des oiseaux, direction du vent, direction d'éloignement d'un animal,...

Pour ce sort le devin se concentre (une minute ou une heure), puis il lance son sort. Il n'y a pas de rituel de préparation et n'a pas besoin de composante. Pendant sa concentration il doit garder les yeux fermés et ne les rouvrir qu'après avoir lancé le sort. Il ne pourra poser de question que sur la première manifestation qu'il verra (vol d'oiseaux, tourbillon de sable, etc...).

L'augure donne donc une réponse du style oui/non ou gauche/droite, à la question que se pose le maître du sortilège (choix d'une action, d'un embranchement,...).

Notons qu'il y a toujours une réponse (signe), même si le sort est manqué ; elle est alors fausse, sans que le maître du sortilège en soit conscient.

61 - Illumination

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de poser des questions, et de recevoir une réponse codée par une couleur.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un cristal de roche

Réussite parfaite : la durée d'activité du cristal est doublée.

Echec critique : le cristal s'élève à une température très élevée, causant une vive douleur à la main du devin. Cette main sera inutilisable pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec.

Pour lancer ce sort après s'être purifié, c'est à dire s'être totalement immergé par trois fois dans l'eau, le devin doit se concentrer sur un éclat de cristal de roche, qu'il tient dans une main, avant de lancer le sortilège. La marge de réussite donne le nombre d'heures pendant lesquelles le cristal sera actif.

Le sortilège permet à son créateur de poser une question par groupe de 5 niveaux de maîtrise et d'avoir, en observant le cristal une réponse symbolisée par une ou plusieurs couleurs.

Le lien symbolique unissant une réponse à une ou plusieurs couleurs est du ressort du maître de jeu. Il peut procéder par inspiration ou définir à l'avance de certaines associations qu'il tiendra secrètes et que le personnage découvrira peu à peu. Par exemple, il peut décider que le blanc, le noir et le gris sont de mauvaise augure, que le bleu, le jaune et le rouge associés avec une autre couleur accordent une importance particulière au sens de cette couleur, que l'indigo indique qu'il lui faut agir avec prudence, que l'association du violet et de l'orange présage d'un événement exceptionnel...

Chaque créature usant de ce sortilège possède sa propre symbolique.

62 - Clairvoyance

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de voir "à distance".

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : du vin dans un flacon

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la portée du sort est doublée.

Echec critique : le bénéficiaire devient myope pendant une durée égale à la marge d'échec. Il ne voit distinctement les personnes qu'à un mètre et doit lire à dix centimètres de distance.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le pouvoir de clairvoyance permet à son utilisateur, s'il ferme les yeux, d'avoir un point d'observation différent du sien.

La position géographique de ce point est défini au départ par la direction que le maître du sortilège indique et par la distance (portée du sort) qui l'en sépare.

Son champ de vision est limité à une zone sphérique autour du point. Au delà de cette zone, l'environnement devient flou et sa description en est impossible.

Le point d'observation peut se déplacer à raison de 4 mètres par niveau de maîtrise, toutes les dix secondes.

Le pouvoir de clairvoyance s'exprime par le seul sens de la vue et se dissipe si le maître du sortilège rouvre les yeux.

Préparation de la composante

Le devin doit, pour lancer ce sort, avoir préparé une amulette oudjat en porcelaine bleue de la façon suivante :

Mettre l'amulette dans une coupe de bronze sur laquelle on aura inscrit le sortilège, y ajouter des grains d'encens et du vin.

Réciter la formule sur la coupe placée entre quatre torches situées aux quatre points cardinaux, et lancer le sortilège (préparation longue). Laisser reposer toute la nuit. Au soleil levant, exposer la coupe aux rayons du soleil en récitant un hymne au dieu.

Incantation :

"*Hommage à toi, Rê, pouvoir suprême,
Toi qui renouvelles la terre
Qui ouvres ce qui est à l'intérieur,
Ame douée de parole
Qui élèves ses membres,
Tu es le corps de celui qui renouvelle la terre*".

Ensuite filtrer et recueillir le vin dans un flacon sur lequel est peint d'un côté l'image d'un faucon et de l'autre un œil oudjad. Sceller le flacon à la cire. La marge de réussite donne le nombre de semaines pendant lesquelles le liquide sera actif.

Boire avant de lancer le sortilège.

Réussite parfaite : le liquide est actif indéfiniment

Echec critique : le maître du sortilège ne peut s'exposer aux rayons du soleil pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec. Si pendant ce temps, le maître du sortilège est exposé aux rayons du soleil, ceux-ci le brûlent cruellement. Pour chaque minute d'exposition, le maître du sortilège perd les points de fatigue qu'il perdrait en lançant le sort.

63 - Visions

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'avoir des visions concernant la réalité d'un événement.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : du khôl mêlé avec de la poudre d'or

Réussite parfaite : la marge de réussite est doublée pour calculer la clarté de la vision.

Echec critique : la marge d'échec est doublée pour calculer la clarté, pardon, la fausseté de la vision.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Le devin, par ce sort, est capable d'avoir une impression sur un événement dont il est le témoin. Il peut avoir une idée de la signification profonde de ce qui se passe, sous forme d'une sensation assez diffuse et instinctive. Le niveau de maîtrise définit le degré de précision et la clarté de l'impression.

Utiliser la charte Angoumoise pour définir la qualité des renseignements. En cas de réussite, utiliser la marge de réussite dans la colonne 4. En cas d'échec, utiliser à la place la marge d'échec.

Préparation de la composante

Sur de la poudre d'or (une pincée), lancer le sortilège (préparation longue). Conserver cette poudre mêlée à du khôl dans un pot sur lequel est dessiné un œil oudjad.

Avant de lancer le sortilège, le mage doit se maquiller les yeux avec ce khôl mêlé de poudre d'or.

Réussite parfaite : le maître du sortilège, lorsqu'il lancera son sort, aura un bonus de +3.

Echec critique : un vent d'origine surnaturelle fait voler la poudre d'or sur une partie du corps du magicien où elle reste incrustée, formant un petit disque. Cette marque est indélébile, rien ne pouvant la faire partir (lancer un d20 pour la localisation).

64 - Divination

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'obtenir des réponses à des questions.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : flacon rempli

Réussite parfaite : une question supplémentaire peut être posée.

Echec critique : doublez la marge d'échec pour calculer la fausseté des résultats (charte Angoumoise).

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Ce sort permet d'obtenir des réponses à des questions concernant une personne, une ville, un objet, ou un événement précis, même très mal connu. Il doit s'agir de questions simples.

Il peut poser une question par groupe de 5 niveaux de maîtrise et recevoir une réponse symbolisée par la "brève" superposition d'images différentes. La qualité des réponses est directement liée à la précision des questions et à la quantité d'informations exactes dont dispose déjà le devin.

Ainsi il peut commencer par des images énigmatiques et aboutir à une description précise et réelle.

Préparation de la composante

Faire macérer pendant trois jours des têtes de pavot et des grains d'encens dans du vin.

Le troisième soir exposer le récipient aux rayons du soleil couchant en récitant l'*hymne* suivant :

*"Hommage à toi, Rê, pouvoir suprême,
Seigneur des ténèbres,
Qui portes au sein de ses mystères,
Ame qui appelle les habitants des cavernes,
Tu es le corps du seigneur des ténèbres".*

Puis filtrer le liquide et le mettre dans un flacon que l'on scelle à la cire. Incrire le nom du sortilège puis le lancer. La marge de réussite donne le nombre de semaines pendant lesquelles le liquide restera actif.

Le mage boit cette préparation, pose sa ou ses questions, avant de lancer le sortilège. Le maître du sortilège tombe dans un sommeil profond (nombre d'heures = marge de réussite), et il obtient en rêve les réponses à ses questions.

Réussite parfaite : le breuvage reste indéfiniment actif.

Echec critique : le maître du sortilège tombe dans un sommeil cataleptique peuplé de cauchemars pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec. Il ne peut être réveillé.

65 - Temps immobile

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de stopper le temps dans l'étendue du sort

Préparation

courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant le dieu Rê

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 5 ans

Durée : 1 ans par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort, extrêmement puissant, permet d'arrêter l'écoulement du temps dans toute l'aire d'effet. Les objets et les créatures situés dans l'aire d'effet, passent "hors de phase", et n'ont plus d'existence matérielle. Même si on peut le voir, un objet "en phase" avec le temps réel se traverse comme s'il s'agissait simplement d'une image holographique. Il est extrêmement dangereux de pénétrer dans une zone où le temps s'est arrêté. En effet la structure de l'espace-temps est profondément modifiée, et cela crée de nombreux phénomènes secondaires. Si une créature s'aventure dans une telle zone, le maître de jeu doit jeter toutes les deux bases 2d20, et consulter la table suivante:

- 01 - 06 : rien ne se produit.
- 07 - 10 : malaise, malus de -2 pendant d10 heures.
- 11 - 13 : malaise, malus de -5 pendant d10 heures.
- 14 - 16 : malaise, malus de -7 pendant d10 heures.
- 17 - 20 : expulsion violente dans une direction aléatoire.
- 21 - 24 : coma pendant une heure par niveau de maîtrise.
- 25 - 27 : sommeil pendant 10 ans par niveau de maîtrise.
- 28 - 30 : sommeil pendant 100 ans par niveau de maîtrise.
- 31 - 34 : sommeil pendant 1000 ans par niveau de maîtrise.
- 35 - 36 : retour dans le passé de 10 ans par niveau de maîtrise.
- 37 - 38 : retour dans le passé de 100 ans par niveau de maîtrise.
- 39 - 40 : expédié niveau de maîtrise fois 1000 ans dans le passé.

Préparation de la composante

Préparer une amulette représentant le dieu Rê et une amulette représentant un quartier de lune, toutes deux en lapis-lazuli, de la façon suivante :

Sur une pierre, poser une pièce de lin fin, sur laquelle est inscrite l'incantation du sort. Poser dessus les deux amulettes.

Puis dans un brasero faire brûler de l'encens ; lorsque l'encens dégage sa fumée, ajouter dans le brasero la pièce de lin et lancer le sortilège.

Laisser s'éteindre le brasero, puis verser de l'eau sur les cendres et y enfouir les amulettes.

Laisser les amulettes dans les cendres jusqu'à la prochaine pleine lune ; à ce moment sortir les amulettes et les mettre dans une coupe d'albâtre remplie d'eau et les exposer aux rayons de la lune ; relancer l'incantation (préparation normale).

Sortir les amulettes et les sécher avec du lin fin. Les mettre dans une coupe d'or remplie d'eau et les exposer aux rayons du soleil levant ; relancer l'incantation (préparation normale).

Sortir les amulettes de l'eau et les sécher avec du lin fin. Elles sont prêtes à être utilisées.

Réussite parfaite : les amulettes pourront servir un nombre de fois égal à la marge de réussite.

Echec critique : pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec, le maître du sortilège est complètement déphasé confondant le jour et la nuit.

FAMILLE DU REVE

66 - Rêve

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en forme de barque solaire

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la clarté du songe.

Echec critique : la marge d'échec est doublée pour le calcul de la clarté du songe.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort ne peut affecter qu'une seule personne à la fois, elle doit être connue du magicien. Le créateur du sort inspire un songe à la personne choisie, qui évidemment doit être en train

de dormir. Par ce moyen il peut faire passer un message d'autant plus clairement que le niveau de maîtrise est grand. Le joueur expose au maître de jeu ce qu'il veut transmettre, et choisit un niveau pour la clarté du songe inférieur ou égal à son niveau de maîtrise du sortilège.

Le maître de jeu détermine alors ce qu'il doit dire au rêveur, en fonction du niveau de clarté choisi, en s'aidant de la charte angoumoise.

Exemple : Sinouhe est à la recherche d'un magicien qui a tué ses parents. Son ami Amosis, qui a étudié un peu de magie est resté à Memphis pour se renseigner sur le mage. Il a découvert que celui-ci approche fréquemment ses victimes sous la forme d'un chien. Amosis tente d'en avertir son ami en lui envoyant un songe. Suivant le niveau de clarté voilà ce que comprendra Sinouhe :

- 01 - 02 : attention aux animaux
 - 03 - 05 : attention aux animaux carnivores
 - 06 - 08 : attention aux chiens
 - 09 - 11 : attention aux chiens isolés
 - 12 - 14 : certains chiens d'Egypte
- ne sont pas ce qu'ils ont l'air d'être.
- 15 - 17 : il y a un magicien qui prend la forme d'un chien.
 - 18 - 20 : le mage que tu cherches prend la forme d'un chien pour s'approcher de ses victimes.

L'utilisation du sort "68-Interprétation des rêves" permet d'augmenter de façon substantielle les informations que l'on peut retirer d'un songe.

Exemple : Amosis a jeté son sort avec un niveau de clarté de 8. Sinouhe a donc compris qu'il devait se méfier des chiens d'Egypte. Désireux d'en savoir plus, il décide de consulter un Devin. Sinouhe lui décrit son rêve, le devin réussit son sort "68-Interprétation des rêves" avec une marge de réussite de 7. Il peut dès lors donner une explication du songe correspondant à un niveau de maîtrise de 8 + Mr, soit 15. Il explique donc au jeune guerrier que s'il doit se méfier des chiens, c'est parce qu'un magicien prend parfois cette forme.

Préparation de la composante

Placer sur un socle de bois le modèle réduit d'une barque solaire et y placer une amulette représentant elle aussi une barque solaire.

Allumer un brasero à chacun des quatre points cardinaux. Lancer de l'encens dans chacun des braseros en récitant la formule du sortilège. A la quatrième récitation, lancer le sort. Lorsqu'il voudra lancer le sortilège, le maître du sortilège inscrira sur l'amulette avec de l'encre Anti, le nom de la personne à qui il veut envoyer un songe.

Réussite parfaite : si la personne qu'il désire contacter ne dort pas, le maître du sortilège, au lieu d'envoyer un songe, peut faire apparaître ce songe comme une vision.

Echec critique : pendant un nombre d'heures égal à la marge d'échec, le maître du sortilège sera victime d'hallucinations. Il perdra pied avec la réalité qu'il ne distinguera plus de ses fantasmes.

67 - Projection dans les rêves

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de s'immiscer dans le rêve d'une personne

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composantes matérielles : une amulette et une statuette

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le nombre de mots autorisés est doublé.

Echec critique : le magicien est muet pour un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet au magicien d'apparaître dans le rêve d'une personne qu'il connaît. Il se trouve alors intégré au déroulement du rêve, mais ne peut pas le diriger. Il peut prononcer au cours du rêve, seulement deux mots par niveau de maîtrise du sort. Il peut ainsi transmettre un message, un avertissement d'une façon plus précise que dans le sort "66-Rêve".

Préparation des composantes

Même rituel que "Songe", à la différence que le magicien dépose l'amulette dans les bras d'une statuette représentant un homme les bras en avant. Il a préalablement inscrit son nom avec de l'encre Anti sur cette statuette.

Pour utiliser son sortilège, le maître du sortilège inscrira sur l'amulette à l'encre Anti le nom de la personne qu'il a choisi.

Réussite parfaite : s'il le désire, le maître du sortilège pourra s'immiscer dans les pensées de la personne visée.

Echec critique : Identique à "67-Rêve".

68 - Interprétation des rêves

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'interpréter les rêves provoqués magiquement.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composantes matérielles : une amulette et une statuette

Réussite parfaite : la marge de réussite est doublée, pour le calcul de la qualité de l'interprétation.

Echec critique : la marge d'échec est doublée pour le calcul de la qualité de l'interprétation.

Durée : spéciale

Ce sortilège permet d'interpréter le sort "66-Rêve".

La marge de réussite du sort est ajoutée au niveau de clarté du rêve pour redéfinir la clarté du message (consultez l'exemple du sort "66-Rêve").

Le devin ne peut interpréter qu'un seul rêve par sort. La durée de sa réflexion est de 5 minutes par niveau de maîtrise du rêve analysé.

Préparation des composantes

Même rituel que "66-Rêve", mais ici l'amulette est placée sur les genoux d'une statuette en or représentant Isis assise.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilisera le sort, s'il le réussit, le maître du sortilège saura en plus qui a provoqué ces rêves.

Echec critique : identique à "66-Rêve", mais la durée est doublée.



69 - Mauvais rêve

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'envoyer des rêves inquiétants à une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composantes matérielles : une amulette et une statuette

Réussite parfaite : la durée du cauchemar est doublée

Echec critique : quand il s'endormira, le magicien fera le même cauchemar que sa victime.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Le magicien peut affecter une personne par groupe de 5 niveaux de maîtrise. Il transforme les rêves en cauchemars effroyables, dont on ne peut pas se réveiller seul.

Au cours de ce mauvais rêve, la victime ne récupère pas de point de fatigue. Elle s'agit, gémit dans son sommeil mais ne peut pas se réveiller seule. Si quelqu'un la réveille, elle reprend conscience mais si elle se rendort avant la fin du sortilège, le rêve reprend.

La victime perd un point de fatigue pour deux heures de cauchemar.

Préparation des composantes

Même rituel que "66-Rêve", mais cette fois-ci l'amulette est placée sous les pieds d'une statuette en or représentant Seth.

Réussite parfaite : lorsqu'il utilisera son sortilège, le maître du sortilège créera des cauchemars si réalistes que la victime a réellement l'impression d'en subir les effets. Le maître du sortilège doit préciser le type de rêve qu'il veut provoquer. S'il décide de faire intervenir une créature monstrueuse attaquant sa victime, le personnage devra la combattre. A son réveil la victime aura perdu la moitié des points de fatigue qu'aurait pu lui occasionner son combat onirique.

Echec critique : même que "66-Rêve", mais le maître des sortilèges a des hallucinations cauchemardesques. Toutes les heures il doit réussir un jet de Psychique (d10). En cas d'échec la durée des hallucinations est rallongée d'une heure par point de marge d'échec. Il doit également contrôler que son cœur résiste à l'horreur de la situation. Si un jet de fatigue (d20, fatigue maximum) est manqué, le maître du sortilège succombe à une crise cardiaque. Pour chaque heure passée dans cet état, le maître des sortilèges perd un point de fatigue.

70 - Rêve prémonitoire

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'avoir un aperçu de l'avenir à travers un rêve.

Préparation

normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une décoction

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le rêve révèle tous les dangers d'un avenir proche

Echec critique : le rêve ne correspond pas du tout à la réalité future

Durée : spéciale

Ce pouvoir permet au maître du sortilège, au cours d'une nuit, de percevoir le futur à travers ses rêves d'autant plus clairement que le niveau de maîtrise est grand. Le maître de jeu détermine ce qu'il doit dire à la personne réceptive, en fonction de la somme du niveau de maîtrise et de la marge de réussite du sort "68-Interpréter les rêves" (si ce dernier est utilisé) en s'aidant de la Charte angoumoise.

Préparation de la composante

Le maître du sortilège doit préparer une décoction qu'il boira avant de lancer son sortilège.

Préparation de la boisson : faire macérer quatre têtes de pavot dans du vin avec des grains d'encens et du miel pendant quatre jours. Filtrer à travers une pièce de lin fin sur laquelle on a inscrit le sortilège et recueillir le liquide dans une coupe d'or. Exposer la coupe aux rayons de la pleine lune et lancer le sortilège (préparation normale). La marge de réussite donne le nombre de semaines pendant lesquelles la boisson sera utilisable.

Réussite parfaite : la boisson gardera indéfiniment sa propriété.

Echec critique : le maître du sortilège sombre dans un coma profond durant un nombre de jours égal à la marge d'échec. Il perd un point de fatigue par jour de sommeil. Rien ne peut le sortir de cet état comateux.

71 - Rêve symbolique

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de dicter le comportement d'une victime par l'intermédiaire d'un rêve.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un feu et une figurine de cire

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : la victime sait qu'elle subit une aggression et voit une image de son tourmenteur.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 30 centimètres par niveau de maîtrise

Le devin envoie un rêve à sa victime. Il crée certaines circonstances à l'intérieur du rêve qui provoquent un comportement déterminé du sujet.

Il impose ainsi un interdit, qui dure un jour par niveau de maîtrise. Le rêve doit contenir une situation qui crée l'interdit. Par exemple, si la victime reçoit l'interdiction de monter sur un âne pendant la durée du sort, elle a rêvé qu'elle recevait une ruade mortelle d'un âne. Le choc émotionnel qui en résulte l'empêche alors d'approcher cet animal pendant la durée du sort. Le niveau de maîtrise permet d'évaluer la rigueur de l'interdit, à l'aide de la Charte angoumoise.

La victime doit dormir au moment où le magicien lance le sort.

Voici des exemples d'interdits et le niveau de maîtrise correspondant

- ne pas refuser d'invitation à une fête (5)
- ne pas accepter de conseils d'autrui (8)
- ne pas monter sur un âne (10)
- ne pas boire (15)
- ne pas combattre (10 à 18 selon la profession)
- ne pas utiliser la magie (18 pour un magicien)

Préparation de la composante

Le maître du sortilège doit préparer une figurine de cire, qu'il place à la proue d'un modèle d'une barque de Ré (barque solaire). Il fait alors des offrandes de pain et de vin aux quatre génies dirigeant la barque du rêve. Puis il faut lancer le sortilège en se concentrant sur la figurine. Lorsqu'il voudra lancer son sortilège, le maître du sortilège inscrira le nom de la victime sur la figurine de cire et jettera celle-ci dans un feu.

Réussite parfaite : le maître du sortilège ne dépense aucun point de fatigue pendant le rituel, et n'en perdra pas lorsqu'il utilisera son sortilège.

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra pas pratiquer la magie pendant un nombre de jours égal à son niveau de maîtrise.

MAGIE ASTROLOGIQUE

FAMILLE DE LA PROPHÉTIE

72 - Lire les étoiles

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre la décision la plus favorable pour un projet.

Préparation

courte : 2 minutes (-3), normale : 1 heure, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une écharpe

Réussite parfaite : le temps d'observation est diminué de moitié

Echec critique : la décision conseillée est catastrophique.

Durée : 2 mois par niveau de maîtrise

Cette méthode permet de prendre une décision. Le devin doit clairement définir son objectif et les différentes alternatives qui s'offrent à lui. Il consulte alors les étoiles qu'il examine pendant toute la préparation du sort. Cette étude lui permet de savoir quelle est la décision la plus favorable à ses projets.

Une décision peut s'avérer bonne un certain moment, mais devenir le mauvais choix sur une période plus longue. La réponse donnée n'est valable que sur une période ne dépassant pas l'intervalle de temps défini par la durée du sort.

Préparation de la composante

Sur une écharpe de lin fin, dessiner avec de l'encre Anti une carte du ciel.

Purifier celle-ci en brûlant de l'encens, puis lancer le sortilège.

Lorsqu'il voudra utiliser le sortilège, le devin devra mettre cette écharpe sur les épaules et observer les étoiles.

Réussite parfaite : le maître du sortilège pourra utiliser ce sort même en plein jour. Il lui suffira de mettre l'écharpe et de fermer les yeux ; il aura alors la vision du ciel tel qu'il serait en pleine nuit.

Echec critique : venant du ciel, une pluie de graviers incandescents tombe sur le magicien qui perd un nombre de points de fatigue égal à la marge d'échec.

73 - Horoscope

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de déterminer si une action est bénéfique ou non.

Préparation

courte : 3 minutes (-3), normale : 1 heure 1/2, longue : 3 heures (+3)

Composantes matérielles : une statuette des personnes concernées et une écharpe

Réussite parfaite : le temps d'observation est réduit de moitié.

Echec critique : l'action la plus catastrophique est considérée comme bénéfique, et inversement.

Durée : 3 mois par niveau de maîtrise

Ce sort permet de déterminer si une action envisagée est bénéfique ou non vis-à-vis d'un objectif à atteindre. Le magicien consulte le ciel, détermine les conjonctions des astres pour les personnes concernées, pour un laps de temps égal à la préparation du sort.

La réponse donnée n'est valable que sur une période ne dépassant pas l'intervalle de temps défini par la durée du sort.

Préparation des composantes

Le magicien doit façonner une statuette en argile symbolisant les personnes concernées par l'action envisagée. Mêler à l'argile destinée à la confection des statuettes, une goutte de sang des personnes concernées et inscrire leurs noms dessus.

Dessiner sur une écharpe de lin la carte du ciel. Poser la ou les statuettes sur l'écharpe et lancer le sortilège.

Lorsqu'il voudra utiliser le sort, le magicien devra mettre l'écharpe autour du cou et placer, devant lui, les statuettes concernées.

Réussite parfaite : les personnes concernées se sentent parfaitement bien. Si elles sont malades elles guérissent, si elles avaient perdu des points de fatigue elles les récupèrent.

Echec critique : les effigies de cire s'enflamme. Les personnes concernées meurent, le maître du sortilège ne pourra plus jamais utiliser aucun sortilège de cette famille

74 - Prophétie

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de déterminer les grandes lignes de la vie d'un personnage.

Préparation

courte : 4 heures (-3), normale : 4 jours, longue : 4 semaines (+3)

Composante matérielle : une statuette à l'effigie du personnage et une écharpe

Echec critique : les renseignements donnés sont complètement à l'opposé de la vérité.

Grâce à ce sort, le devin est capable de déterminer les principales lignes directrices de la vie d'un personnage (un seul par prophétie) dont il connaît le lieu, la date, et l'heure de naissance. Les résultats seront d'autant plus précis que la marge de réussite est grande (Charte Angoumoise).

L'astrologue doit observer le ciel toutes les nuits, pendant toute la préparation du sort.

Préparation des composantes

Le magicien doit façonner une statuette en argile symbolisant la personne concernée. Mélanger à l'argile qui servira à faire la statuette, une goutte de sang de la personne concernée et une pincée d'or. Sur cette statuette, il faut inscrire le nom de la personne.

Dessiner sur une écharpe de lin la carte du ciel. Poser la statuette sur l'écharpe et lancer le sortilège.

Lorsqu'il voudra utiliser le sort, le magicien devra mettre l'écharpe autour de son cou et placer, devant lui, la statuette concernée.

Réussite parfaite : la personne concernée se sent parfaitement bien. Si elle était malade elle guérira, si elle avait perdu des points de fatigue elle les récupère.

Echec critique : les effigies de cire s'enflamment. La personne concernée meurt, le Maître du sortilège ne pourra plus jamais utiliser aucun sortilège de cette famille.

75 - Oracle

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de "lire" l'avenir.

Préparation

courte : 6 minutes (-3), normale : 3 heures, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : du maquillage et une boisson

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour déterminer la clarté de la réponse.

Echec critique : "l'avenir" révélé est totalement l'inverse de la réalité.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Ce sort, très puissant permet de "lire" l'avenir. En fait, il donne une vision de ce qui a le plus de chance d'arriver. Cette vision peut concerter une personne, un groupe de personnes, une ville, un pays,... La vision est limitée à une période bien précise, définie par la durée du sort.

Préparation des composantes

Préparer une boisson comme pour "64-Divination" et du khôl mêlé à de la poudre d'or comme pour "63-Visions".

Pour utiliser ce sort, le maître du sortilège se maquille les yeux, puis avale la boisson ; ensuite il peut lancer le sortilège. Si le jet est réussi, le maître du sortilège a une vision. Pendant 24 heures, le maître du sortilège fera tous ses jets à -2 ; cela est dû aux effets secondaires de la boisson et à l'énergie psychique dépensée.

Réussite parfaite : les effets de la boisson sont inversés (bonus de +2 pendant 24 heures).

Echec critique : le maître du sortilège effectuera tous ses jets à -2 pendant un nombre de jours égal à la marge d'échec.

76 - Voyage vers le futur

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le futur.

Préparation

courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un bracelet d'or

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : les bénéficiaires du sort sont bloqués dans les corridors du temps pour un nombre de jours égal à 21 - le niveau de maîtrise du sort.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet à une créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise de se déplacer instantanément vers une proche période de l'avenir. Le créateur du sortilège, qui n'est pas obligé de participer à ce voyage, doit réunir les créatures de son choix dans une zone d'effet sphérique autour de lui. Le bond dans le temps est de 1 heure par niveau de maîtrise.

Les créatures apparaissent dans le futur à la place qui était la leur dans le présent. Dans un premier temps leur corps n'est qu'une image immatérielle qui peut se déplacer normalement mais ne possède que le seul sens de la vue.

Lorsque la durée du sort s'achève, leur corps redevient matériel. Si par mégarde une créature se matérialise dans un élément solide (dans un arbre, un rocher) elle en est rejeté violemment. Le maître de jeu doit juger du pourcentage du corps de la créature pris dans l'élément solide. Les dommages subis au cours du rejet sont égaux à 1 point de fatigue par 10% plus d6 points de fatigue.

Préparation de la composante

Prendre un bracelet d'or représentant un serpent se mordant la queue.

Dessiner, sur une plaque de calcaire, un portail devant lequel on pose une statue d'or du dieu Amon.

Devant chaque pilier du portail, poser une statue d'or représentant un lion couché.

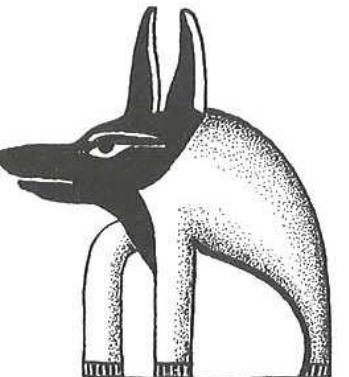
Faire les offrandes au dieu : amulettes représentant une hanche, un cœur, une tête et un pied de taureau, un récipient contenant du sang de bœuf, seize pains blancs, huit vases de bière, quatre vases de lait d'une vache blanche, de l'herbe verte et de l'encens.

Poser le bracelet au pied de la statue d'Amon. Réciter l'incantation sur chacun des vases, puis à la dixième heure marcher autour en cercle en récitant l'incantation ; à la fin du cercle, le sortilège est lancé.

Le bracelet servira à lancer le sort.

Réussite parfaite : bonus de +3 lors du lancement du sortilège.

Echec critique : le maître du sortilège est projeté dans le passé ou le futur, d'un nombre d'années égal à cent fois la marge d'échec.



MAGIE CURATIVE

FAMILLE DES SOINS

77 - Lucidité

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de redonner ses facultés à une créature "sonnée".

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une amulette de scarabée en pierre

Echec critique : le maître du sortilège est "sonné" pendant 6 bases.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège permet à une créature située à portée de retrouver ses esprits après qu'elle ait été sonnée.

Préparation de la composante

Prendre une amulette d'un scarabée en pierre, sertie de cuivre, et réciter le sortilège face au soleil levant.

Réussite parfaite : l'amulette est enchantée de telle manière qu'elle pourra servir indéfiniment.

Echec critique : le magicien reste "sonné" jusqu'au prochain lever du soleil.

78 - Donner des forces

Difficulté : 1

Ce sortilège permet d'améliorer le capital de points de fatigue d'une créature.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : du vin mêlé à du miel

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le bénéficiaire sombre dans le coma pour d12 heures.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Une fois par jour, le maître du sortilège peut bénéficier (ou faire bénéficier une créature) d'une augmentation de son chiffre maximum de fatigue.

Le chiffre augmente de 1 pour quatre niveaux de maîtrise.

Préparation de la composante

Dans une coupe d'or, laisser reposer toute une nuit du vin mélangé à du miel. Le matin, au lever du soleil, lancer le sortilège. Recommencer lorsque le soleil est à son zénith. Puis conserver le breuvage dans un flacon de faïence verte. La marge de réussite indique le nombre de semaines pendant lesquelles le breuvage sera actif.

Réussite parfaite : le breuvage reste actif indéfiniment.

Echec critique : le magicien goûte le contenu de la coupe et trouve le mélange si bon qu'il en boira jusqu'à être ivre mort.

79 - Sommeil réparateur

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de se remettre plus rapidement de la fatigue et des blessures.

Préparation

normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une potion

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le bénéficiaire du sort ne doit dormir que quatre heures (et non huit)

Echec critique : le bénéficiaire souffre d'insomnie.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au maître du sortilège (ou à la créature choisie) de récupérer plus rapidement. Le bénéficiaire doit s'endormir dans l'heure qui suit pour au moins 8 heures. Dans ce cas, le nombre de points de fatigue récupérés est :

- doublé (niveau de maîtrise de 1 à 20),
- triplé (niveau de maîtrise de 21 à 30),...

De même, ce sommeil réparateur permet de réduire le temps de guérison d'une blessure.

- d'une journée (niveau de maîtrise de 1 à 20),
- de 2 jours (niveau de maîtrise de 21 à 30),...

Le sortilège n'agit pas si le sommeil est perturbé par un sortilège qui induit un cauchemar ou un songe néfaste.

Préparation de la composante

Faire macérer dans une coupe d'or pendant trois jours du vin, du miel et trois têtes de pavot. Passer le breuvage et recueillir le liquide dans une coupe d'albâtre. Prendre une statue d'Isis et lui faire des offrandes (pain, vin, viande). Brûler de l'encens à droite de la statue et de la myrrhe à gauche. Poser devant la statue la coupe contenant le breuvage et lancer le sortilège. Conserver le liquide dans un flacon de faïence bleue sur lequel on aura dessiné l'effigie d'Isis. La marge de réussite donne le nombre de semaines pendant lesquelles le breuvage sera actif.

Réussite parfaite : le breuvage reste actif indéfiniment.

Echec critique : le magicien tombe dans un sommeil profond qui dure un nombre d'heures égal à sa marge d'échec.

80 - Ranimer

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de réveiller une créature inconsciente.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes

Composante matérielle : de l'eau

Echec critique : la créature sombre dans le coma pour d12 heures.

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège réveille une créature inconsciente.

Préparation de la composante

Mettre de l'eau dans une coupe d'albâtre ; poser celle-ci au pied d'un sycomore à la moitié de la nuit. Lorsque le

jour commence à poindre, mais avant que le soleil n'apparaisse, lancer le sortilège.

Puis couvrir la coupe d'un linge épais, la ramener chez soi dans une pièce soigneusement close afin que le jour n'y pénètre pas. Offrir de l'encens à Osiris et verser le contenu de la coupe dans un flacon de faïence verte sur lequel on aura dessiné l'effigie d'Osiris.

Au moment de lancer le sort, verser l'eau sur le visage de la personne à réveiller.

La marge de réussite donne le nombre de semaines durant lesquelles on peut utiliser l'eau.

Réussite parfaite : l'eau reste efficace indéfiniment.

Echec critique : le magicien tombe inconscient pour un nombre d'heures égal à la marge d'échec.

81 - Observation des plaies

Difficulté : 2

Ce sortilège permet au maître du sortilège de connaître le signalement de l'auteur d'une blessure.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un miroir de bronze

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège observe une plaie. Il est en mesure de donner le signalement de l'agresseur, avec d'autant plus de précision que le niveau de maîtrise est élevé.

Par exemple :

Niveau de maîtrise	Renseignement obtenu
5	l'arme utilisée
10	les circonstances de la mort
15	le gabarit approximatif de l'agresseur
20	l'apparence de l'agresseur
25	le nom de l'agresseur

Préparation de la composante

Disposer en demi cercle des statues représentant les dieux suivants : Osiris, Isis, Horus, Ptah, Hathor, Rê, Neith, Anubis.

Devant chacune des statues, faire brûler de l'encens. Au centre du demi-cercle poser un miroir de bronze et lancer le sortilège.

Lorsque le sortilège sera utilisé, le renseignement apparaîtra dans le miroir à la place du visage du magicien.

Réussite parfaite : non seulement le magicien verra le responsable de la plaie, mais en plus il verra le lieu où il se trouve.

Echec critique : pendant un nombre de jours ou semaines égal à la marge d'échec, le magicien ne peut regarder dans un miroir sans y voir des scènes de meurtres. Parfois, il est lui-même la victime ou l'auteur des meurtres qu'il voit. Il ne s'agit là que d'hallucinations n'ayant aucune vertus prophétiques.

82 - Redonner des forces

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de récupérer de la fatigue.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un breuvage

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le bénéficiaire récupère jusqu'à son maximum de points de fatigue.

Echec critique : la créature sombre dans le coma pour d12 heures.

Ce sortilège ne peut être utilisé qu'une fois par jour sur une créature.

La créature bénéficiant du sort récupère un nombre de points de fatigue fonction de la marge de réussite du sortilège : un point de fatigue pour deux points de marge. Une créature ne peut récupérer plus de points de fatigue que son maximum.

Préparation de la composante

Dans une coupe d'or, mettre du vin avec du miel, de l'encens, une perle de lapis-lazuli et une de cornaline. Au matin, éléver la coupe vers le soleil levant et lancer le sortilège. Puis, filtrer le liquide et conserver celui-ci dans un flacon d'or.

La marge de réussite donnera le nombre de semaines pendant lesquelles le breuvage restera actif.

Réussite parfaite : le breuvage reste actif indéfiniment.

Echec critique : le magicien est frappé d'une fatigue qui n'est que psychologique. Bien qu'en pleine forme, il se croit malade.

83 - Rendre la mémoire

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de guérir l'amnésie.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un miroir

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège stimule la mémoire d'une créature en plaçant devant ses yeux un miroir dans lequel elle voit défiler des images de son passé.

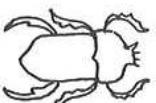
Préparation de la composante

Envelopper un miroir dans un linge de lin fin et poser celui-ci devant une statue d'Horus. Faire des offrandes au dieu (pain, vin, lait et viande). Brûler aussi de l'encens. Lancer le sortilège.

Lorsqu'il utilisera son sortilège, le magicien sortira le miroir du linge de lin et le placera devant les yeux de la personne à guérir. Celle-ci y verra défiler son passé et en reprendra conscience.

Réussite parfaite : le miroir gardera toujours un peu de pouvoir ; après l'avoir utilisé pour son sort le magicien pourra s'en servir à nouveau pendant un mois, mais les personnes ne reverront que les deux derniers jours qui ont précédé leur amnésie.

Echec critique : le magicien recevra en bloc les souvenirs de d6 personnes qu'il rencontrera et les conservera pendant un nombre de jours égal à sa marge d'échec. Il n'arrivera plus à différencier ses propres souvenirs de ceux des personnes rencontrées.



84 - Transfert

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de transférer une maladie dans une amulette.

Préparation

normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une pièce de lin et une amulette

Réussite parfaite : la créature est totalement guérie

Echec critique : la maladie devient mortelle.

Ce pouvoir permet de transférer une maladie dans une amulette. En cas de succès, la créature malade a des chances de guérir égales à trois fois son score de Foi. Une seule tentative peut être faite par créature et par maladie.

Ce sortilège peut aussi être utilisé contre les empoisonnements.

Préparation de la composante

Sur les genoux d'une statue d'Isis, poser un morceau de lin fin sur lequel a été inscrite l'invocation.

Poser au pied de la statuette une amulette en faïence violette représentant un hippopotame.

Tracer autour de l'ensemble un cercle dessiné sur le sol avec du sang de bœuf.

Allumer quatre brûle-parfum à chacun des points cardinaux. Dans ceux du nord (dos à la déesse) et du sud mettre de la myrrhe, dans ceux de l'ouest et de l'est mettre de l'encens. Réciter l'incantation et lancer le sortilège lorsque les brûle-parfum répandent la fumée odorante qui réjouit le cœur des dieux.

Lorsqu'il lancera son sortilège, le magicien posera la pièce de lin sur le front du malade et l'amulette sur sa poitrine.

Réussite parfaite : lorsque les composantes seront utilisées (si le sortilège réussit) le malade sera totalement guéri et de plus sera immunisé contre la maladie pendant un nombre d'années égal à la marge de réussite.

Echec critique : le magicien tombe malade, il contracte une maladie bénigne (*chap. 7, La Santé*).

85 - Guérir la maladie

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de guérir une créature de la maladie.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un papyrus et une plaquette d'or

Réussite parfaite : la maladie est immédiatement guérie

Echec critique : la maladie augmente d'un degré de gravité

Ce sortilège permet de guérir une créature d'une maladie qu'elle a contractée. Le succès ou l'échec de la tentative dépend de la marge de réussite du sortilège.



Une marge
de réussite de

suffit pour guérir
une maladie

0 - 2

bénigne

3 - 4

sérieuse

5 - 6

grave

7 - 8

critique

9 et plus

mortelle

Si le niveau atteint n'est pas suffisant, la maladie persiste avec le même état de gravité.

Chaque maladie doit être traitée séparément.

Préparation de la composante

Inscrire le sortilège sur un papyrus vierge et purifié, puis le rouler et le sceller à la cire. Le poser sur une plaquette d'or fin sur laquelle on aura dessiné l'effigie de la vache céleste.

Entourer l'ensemble d'un cercle tracé avec de l'eau mêlée à du sable. Lancer le sortilège.

Lorsqu'il utilisera son sortilège, le magicien posera le rouleau de papyrus sous la tête du malade et la plaquette d'or sur sa poitrine.

Réussite parfaite : lorsque le magicien aura utilisé ses composantes (si le sortilège réussit), il sera immunisé contre la maladie qu'il aura guéri, tant qu'il conservera sur lui la plaquette d'or fin (elle ne sera pas détruite par le sort).

Echec critique : le magicien gravement malade dans les d12 jours qui suivent.

86 - Guérir la stérilité

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de guérir une créature frappée de stérilité.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un breuvage

Réussite parfaite : la stérilité est guérie

Echec critique : la créature tombe gravement malade

En cas de succès, la créature stérile a des chances de guérir égales à trois fois son score de Foi. Une seule tentative peut être faite par créature et par maladie.

Préparation de la composante

Préparer une décoction faite de feuilles de laitue que l'on fait cuire dans du vin. Laisser reposer une nuit puis, au lever du jour, filtrer le liquide, le recueillir dans un flacon de faïence verte sur lequel on aura dessiné l'effigie du dieu Min. Prendre deux statuettes représentant un taureau, l'une d'or et l'autre d'argent. Les éloigner d'un espace suffisant pour placer entre elles le flacon. Mettre sur le dos des statues une plaquette de bois de façon qu'elle forme un pont au dessus du flacon ; ne pas oublier d'inscrire l'invocation sur la planchette avant de la placer.

Mettre sur celle-ci une statuette de bronze du dieu Min. Brûler de l'encens et lui faire des offrandes de légumes frais (laitue, oignon, ail,...), de vin, d'orge, de froment et de pain blanc.

Puis lancer le sortilège. La marge de réussite donnera la durée en semaines pendant laquelle le breuvage sera utilisable.

Réussite parfaite : le breuvage est utilisable indéfiniment ; de plus le bénéficiaire du sortilège est assuré que son premier enfant sera un fils.

Echec critique : le magicien devient stérile.

87 - Sortir du coma

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de sortir une créature du coma.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant un scarabée

Réussite parfaite : la créature sort du coma et gagne 10 points de fatigue supplémentaire

Echec critique : la créature succombe

Le maître du sortilège fait sortir une créature du coma. Elle ne dispose alors que d'un point de fatigue mais a évité de succomber pendant son coma.

Préparation de la composante

Prendre une amulette d'un scarabée de lapis-lazuli cerclée d'or. La placer dans un modèle réduit de barque solaire. L'entourer de quatre torches. Pratiquer le rituel dans une pièce plongée dans le noir quasi complet et n'avoir pour seul éclairage qu'une veilleuse. Lancer le sortilège. A la fin de chaque heure d'incantation allumer une torche (quatre au total).

Lorsque le magicien utilisera ce sortilège il placera l'amulette sur le cœur du malade à soigner.

Réussite parfaite : la personne soignée avec cette amulette aura le bénéfice d'une réussite parfaite en cas de réussite normale du sortilège. Un échec critique ne sera considéré que comme un échec normal.

Echec critique : le magicien tombe dans le coma. S'il n'est pas sorti de cet état dans les quatre heures qui suivent, il succombe.

88 - Protéger des maladies

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de protéger une créature de la maladie.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de Bès en or

Réussite parfaite : le nombre de créatures immunisées est doublé

Echec critique : la créature devient sérieusement malade

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de rendre invulnérable à la maladie (naturelle ou magique), un nombre de créatures dépendant du niveau de maîtrise : une créature par groupe de deux niveaux de maîtrise.

Ce sortilège a un rôle uniquement préventif, une créature déjà touchée reste malade bien que sa maladie ne puisse s'aggraver.

Préparation de la composante

Prendre une amulette en or représentant le dieu Bès. La poser sur un linge de lin fin et lancer le sortilège.

Réussite parfaite : lorsque le magicien utilisera son sortilège (en cas de réussite), à la fin du sort l'amulette ne sera pas détruite et conservera pendant trois mois son pouvoir de protection (mais au seul bénéfice de la personne qui la portera).

Echec critique : le magicien tombe malade. Cette maladie d'origine magique est équivalente à une maladie grave qui ne peut qu'empirer. Il n'y a qu'une seule chance de sauver le magicien, c'est qu'un autre magicien lance un sortilège au profit

du malade. Seule une réussite parfaite peut le sauver. Un échec critique le sauvera également mais la maladie sera transférée sur l'autre magicien...

89 - Guérir les empoisonnements

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de guérir un empoisonnement.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en cristal de roche représentant une fleur de lotus

Réussite parfaite : le bénéficiaire du sort est immunisé de tout poison pendant (niveau de maîtrise) jours

Echec critique : le poison double ses effets.

Le sortilège neutralise tous les effets du poison.

Préparation de la composante

Prendre une amulette en cristal de roche représentant une fleur de lotus. La mettre dans une coupe d'or puis la recouvrir de poison. Poser la coupe au sol et dessiner autour les effigies des dieux et déesses suivant : Osiris au nord, Isis à l'ouest, Anubis au sud et Selkit à l'est. Lancer le sortilège. Si le sortilège est réussi, continuer le rituel de la façon suivante :

Verser le contenu de la coupe sur du sable du désert que l'on aura mis dans une caisse de bois sur laquelle sera inscrite l'incantation.

Laver soigneusement la coupe, la remplir d'eau pure et la reposer à sa place entre les effigies des dieux. Puis verser de l'eau pure sur l'amulette qui est sur le sable jusqu'à ce que l'on soit bien sûr qu'elle ne porte plus de traces du poison. La mettre dans la coupe contenant maintenant de l'eau pure. Lancer à nouveau le sortilège.

Pour ce qui est des avantages dus à une réussite parfaite ou des inconvénients dus à un échec critique, il suffit qu'il n'y en ait qu'une sur les deux phases du rituel pour que les effets s'appliquent.

Réussite parfaite : après avoir été utilisée pour lancer le sortilège, l'amulette n'est pas détruite et conserve un pouvoir magique pendant six mois : lorsqu'elle est mise en contact avec un breuvage ou un aliment empoisonné, elle prend une teinte pourpre.

Echec critique : s'il survit à la première phase du rituel, le magicien est poussé par une force maléfique à boire le poison contenu dans la coupe ; il meurt empoisonné.

S'il survit à la seconde phase, le magicien boit tout le contenu de la coupe et meurt étouffé par l'amulette.

90 - Rajeunir

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de rajeunir.

Préparation

normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un onguent

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 10 ans

Le sortilège permet de se rajeunir ou de rajeunir un autre personnage de trois mois par niveau de maîtrise. Les effets négatifs de l'âge sont éventuellement annulés.

Préparation de la composante

Prendre une coupe d'albâtre remplie de lait et l'exposer toute une nuit aux rayons de la pleine lune. Commencer le rituel au soleil levant.

Mêler le lait avec de la poussière d'albâtre et de l'argile pour obtenir un onguent. Cet onguent est prêt au bout de six heures d'incantation (préparation longue). Mettre cet onguent dans un pot de faïence verte que l'on scelle.

Lorsqu'il voudra utiliser son sortilège le magicien enduira de cet onguent le bénéficiaire du sortilège.

Réussite parfaite : lorsqu'il a fini son rituel, le magicien a rajeuni de 5 ans.

Echec critique : lorsqu'il a fini son rituel, le magicien a vieilli de 10 ans.

91 - Guérir les blessures

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de guérir une créature de ses blessures.

Préparation

courte : 7 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : un onguent

Réussite parfaite : la blessure la plus grave est guérie

Echec critique : la blessure traitée passe au degré supérieur de gravité

Ce sortilège permet de guérir une blessure. Le succès ou l'échec de la tentative dépend de la marge de réussite du sortilège.

Une marge de réussite de	suffit pour guérir une blessure
0 - 2	bénigne
3 - 4	sérieuse
5 - 6	grave
7 - 8	critique
9 et plus	mortelle

Si le niveau atteint n'est pas suffisant, la blessure persiste avec le même niveau de gravité.

Chaque blessure doit être traitée séparément.

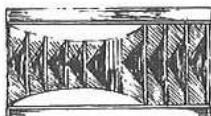
Préparation de la composante

Préparer un onguent fait de tiges de papyrus que l'on broiera avec de l'encens et du natron. Mettre cet onguent dans un pot de faïence verte sur laquelle on dessinera l'effigie du dieu Ptah. Lancer le sortilège.

Lorsque le magicien utilisera son onguent pour lancer le sortilège, il devra le passer sur la ou les blessures (3 au maximum) qu'il désire soigner.

Réussite parfaite : l'onguent peut servir à soigner 6 blessures au lieu de 3

Echec critique : le pot contenant l'onguent explose : le magicien reçoit des éclats de faïence lui causant d3 blessures graves.



MAGIE DES HAUTS INITIES

Les Maîtres des Mystères étant de hauts initiés ont besoin de composantes matérielles pour leurs sortilèges. Etant donné leur haut degré dans la connaissance de la magie, ils n'ont pas besoin d'effectuer de rituel long et compliqué. Pour focaliser le pouvoir dans l'objet servant de catalyseur (souvent une amulette), il leur suffit de réciter l'incantation au dessus.

Un jet sous le don ou la caractéristique dont dépend leur école suffit à sanctionner la réussite ou l'échec de leur rituel.

La notion de réussite parfaite, et d'échec critique, est conservée, mais influe différemment.

Le joueur note chaque réussite parfaite, ou échec critique dans la préparation d'une composante. Au bout de 15 réussites parfaites, il augmente son don ou sa caractéristique d'un point. Au bout de 10 échecs critiques, il perd un point dans le don ou la caractéristique.

Pour chaque sortilège, nous indiquons l'objet ou l'amulette à utiliser. Certains sortilèges, plus proches de cérémonies d'envoûtement, sont traités différemment.

Le rituel décrit n'est pas un rituel pour obtenir une composante, mais la cérémonie à accomplir pour que le sort soit efficace.

ECOLE DE MEMPHIS

Le dieu vénéré à Memphis est le dieu Ptah, la magie des Maîtres des Mystères de ce temple est en grande partie constituée de sorts d'illusion. Dans la théologie élaborée par les prêtres de Ptah, celui-ci est considéré comme le dieu ayant créé le monde en faisant apparaître les être vivants et les choses simplement en les nommant. Ses Maîtres des Mystères reproduisent le miracle de la création mais bien souvent de façon illusoire.

FAMILLE DE L'ILLUSION

92 - Pierre

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer une illusion de plusieurs rochers

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion

Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une ou plusieurs illusions visuelles de rocher. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette image ne peut être déplacée. Elle peut tout juste subir quelques modifications mineures (quelques pierres qui roulent, etc...).

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance. Les rochers étant, somme toute, quelque chose de banal, il est rare qu'ils éveillent l'attention du spectateur.

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

93 - Plante

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer une illusion de végétaux

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion

Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une ou plusieurs illusions visuelles de plante. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette image ne peut être déplacée. Elle peut tout juste subir quelques modifications mineures (des feuilles qui bougent sous l'effet d'une légère brise, etc...).

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance. Les plantes étant, somme toute, quelque chose de banal, il est rare qu'elles éveillent l'attention du spectateur.

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

94 - Feux

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer l'illusion de feux

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion

Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une ou plusieurs illusions visuelles de feux. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette image ne peut être déplacée. Elle peut tout juste subir quelques modifications mineures (les flammes ondulent sous l'effet d'une brise, etc...).

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance. Les feux étant communs, il est rare qu'ils éveillent l'attention du spectateur.

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

95 - Animal

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer une illusion d'animal

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion
Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une illusion visuelle d'animal. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette illusion, située à portée, est mobile. Le maître du sortilège peut la déplacer à une vitesse égale (en mètre par seconde) au niveau de maîtrise divisé par deux. Le corps ne peut subir aucune modification après la création (apparition de corne, etc...).

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance, en se posant la question suivante :

Dans quelle mesure l'animal simulé peut-il paraître anormal (impossible : +9, très possible : -6)

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

96 - Monstre

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer l'illusion d'un monstre

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion
Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une illusion visuelle d'un monstre. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette illusion, située à portée, est mobile. Le maître du sortilège peut la déplacer à une vitesse égale (en mètre par seconde) au niveau de maîtrise divisé par deux. Le corps ne peut subir aucune modification après la création (apparition de tentacules, etc...).

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance, en se posant la question suivante :

Dans quelle mesure le monstre simulé peut-il paraître anormal (impossible : +9, très possible : -6)

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

97 - Personne

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer l'illusion d'une personne

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion
Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer dans l'aire d'effet une illusion visuelle d'une personne. Aucun son, aucune odeur ne sont émis. Cette illusion, située à portée, est mobile. Le maître du sortilège peut la déplacer à une vitesse égale (en mètre par seconde) au niveau de maîtrise divisé par deux. Le corps ne peut subir aucune modification après la création (cheveux changeant de couleur, personne plus vieille, etc...)

Pour chaque créature soumise à l'illusion, il faut déterminer un bonus/malus en fonction de la vraisemblance de l'apparition de la personne (impossible : +9, très possible : -6)

Afin de savoir si l'illusion est ressentie comme réelle, chaque créature doit faire un *jet de Sens* avec pour malus la qualité (équivalente à la marge de réussite) et la vraisemblance (malus de 0 à 9, bonus de 0 à 6) de l'image créée.

98 - Illusions

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer des images en 3 dimensions.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Réussite parfaite : il est impossible de discerner le vrai de l'illusion
Echec critique : seul le maître du sortilège voit l'illusion

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de créer dans l'aire d'effet une ou plusieurs images en trois dimensions. Cette zone, située à portée, est mobile. Le maître du sortilège peut en déplacer le centre à une vitesse (en mètres par seconde) égale au niveau de maîtrise. Le sortilège a un caractère uniquement visuel, aucun bruit, aucune odeur n'y sont associés.

Il n'est possible de représenter que ce que l'on a déjà observé au moins une fois. La qualité de l'illusion est égale à la marge de réussite du sort, éventuellement modifiée par un bonus ou un malus correspondant au degré de connaissance qu'a le maître du sortilège de ce qu'il tente de représenter.

Pour chaque créature soumise à l'illusion il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance, en se posant la question suivante : dans quelle mesure le phénomène simulé peut-il paraître anormal à la créature considérée (impossible : +9, très possible : -6). Il faut alors réaliser pour cette créature un *jet de Sens* avec pour malus la qualité et la vraisemblance de l'illusion.

En cas d'échec, la créature n'a aucun doute sur la réalité de ce qu'elle voit. En cas de réussite du *jet de Sens*, l'illusion lui apparaît comme une simple image en trois dimensions, légèrement translucide.

Une illusion de créature, évidemment, ne peut blesser personne.

99 - Territoire d'invisibilité

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de rendre des créatures invisibles.

Préparation

courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres et de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de rendre invisible une créature par groupe de quatre niveaux de maîtrise dans un lieu donné. Le créateur du sortilège doit réunir les créatures de son choix autour de lui (rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise), et ce faisant, il fixe les limites du territoire d'invisibilité, une sphère de 50 mètres de rayon par niveau de maîtrise dont il est le centre.

Les créatures invisibles se voient entre elles. Elles peuvent sortir et rentrer dans le territoire sans rompre l'effet, mais elles sont visibles quand elles sortent de la zone.

Une créature gravement blessée ne peut être rendue invisible, et son pouvoir d'invisibilité disparaît si elle tombe dans cet état.

Note : chaque territoire a ses propres créatures invisibles dont le nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

100 - Sortilège

Difficulté : 8

Ce sortilège permet d'imiter les effets d'un sort.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du maître

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 1/2 minute par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège donne l'impression, aux créatures situées dans l'aire d'effet, qu'il vient de lancer un sort. Il n'est possible de représenter que les effets d'un sort que l'on a déjà vu en action. L'illusion est suffisamment forte pour tromper tous les sens (la vue mais aussi l'ouïe, l'odorat,...). La qualité de l'illusion du sort est égale à la marge de réussite du sortilège, éventuellement modifiée par un bonus ou un malus correspondant au degré de connaissance qu'a le maître du sortilège des effets du sort qu'il tente de représenter.

Pour chaque créature soumise à l'illusion il faut déterminer un bonus/malus de vraisemblance, en se posant la question suivante : dans quelle mesure les effets simulés peuvent-ils paraître anormal à la créature considérée (impossible : +9, très possible : -6). Il faut alors réaliser pour cette créature un *jet de Sens* avec pour malus la qualité et la vraisemblance de l'illusion du sort.

En cas d'échec, la créature n'a aucun doute sur la réalité de ce qu'elle voit. Elle subit les effets du sort comme s'ils étaient réels. En cas de réussite du *jet de Sens*, l'illusion de sort lui apparaît comme une mauvaise imitation totalement inoffensive.



FAMILLE DE L'APPARENCE

101 - Ombre

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de devenir aussi difficile à repérer qu'une ombre.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une poignée de sable que l'on a pris sur sa propre ombre lorsque le soleil est à son zénith (à conserver dans un sac de lin)

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Il faut jeter une poignée de sable en l'air au moment de rendre le sortilège efficace.

Etre sous "forme d'ombre" permet d'avoir une apparence floue et ainsi d'être difficile à détecter. Toute créature regardant dans la direction du bénéficiaire du sort a des chances de le repérer. Ces chances sont égales au score de *Sens* de la créature, plus 10, moins le niveau de maîtrise du sortilège.

Ces chances peuvent être modifiées suivant l'intensité de la lumière ambiante.

Par exemple :

En extérieur de jour :

- en plein soleil : +7
- dans l'ombre projetée par le soleil : +4
- temps gris, crépuscule, pénombre : +1

En extérieur de nuit :

- éclairé par la lune : +1
- dans l'ombre projetée par la lune : -4
- à découvert une nuit sans lune : -6
- à couvert une nuit sans lune : -8

En intérieur :

- éclairé par une importante source lumineuse : +5
- dans le halo d'une torche ou d'un feu de camp : 0
- dans la pénombre d'un lieu mal éclairé : -6

Ce sortilège est uniquement visuel. Un bruit, une odeur peuvent éveiller l'attention de l'observateur et lui apporter un bonus supplémentaire. Une créature sous forme d'ombre se voit elle-même normalement. Une créature repérée n'est pas perdue tant que les conditions lumineuses n'ont pas changé.

102 - Apparence d'arbre

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un arbre.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une brindille de sycomore

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le magicien se donne l'apparence d'un arbre de l'espèce choisie (celle-ci doit être connue du magicien). Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter la

colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu en colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, assez bonne ressemblance, malus de 4 au *jet de sens*).

Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc libre le magicien de se déplacer comme bon lui semble.

103 - Apparence d'animal

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'or représentant un disque entouré d'un serpent qui se mord la queue

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le magicien se donne l'apparence d'un animal d'une espèce choisie (celle-ci doit être connue du magicien). Le gabarit (physique) de l'animal doit être relativement proche de celui du magicien (homme : 6), c'est à dire ne peut pas être plus de deux fois plus petit ou plus grand (donc un gabarit entre 3 et 12). Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu en colonne 4 de la Charte Angoumoise. Un animal de l'espèce choisie réalise ses *jets de sens* éventuels avec un bonus de 9 pour détecter l'intrus.).

Le bénéficiaire du sortilège se voit sous sa propre apparence.

Ce sortilège ne donne aucune des caractéristiques ou des propriétés de l'animal imité (prendre l'apparence d'un oiseau ne permet pas de voler).

104 - Apparence de pierre

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un rocher.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de calcaire sur lequel on a dessiné l'effigie du dieu Ptah

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le magicien se donne l'apparence d'un rocher de l'espèce choisie (celle-ci doit être connue du magicien). Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu en colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, assez bonne ressemblance, malus de 4 au *jet de sens*).

Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc libre le magicien de se déplacer comme bon lui semble.



105 - Apparence de créature monstrueuse

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une créature monstrueuse.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une figurine de cire représentant le serpent Appis que le magicien fait fondre pour rendre le sortilège actif

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le magicien se donne l'apparence d'une créature monstrueuse d'une espèce choisie. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance et lu en colonne 4 de la Charte Angoumoise. Un animal de l'espèce choisie réalise ses *jets de sens* éventuels avec un bonus de 9 pour détecter l'intrus.).

Le bénéficiaire du sortilège se voit sous sa propre apparence.

Ce sortilège ne donne aucune des caractéristiques ou des propriétés de la créature imitée (prendre l'apparence d'un phénix ne permet pas de renaître de ses cendres).

106 - Apparence d'une personne

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'une personne.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de poudre d'or que le magicien lance sur son corps lorsqu'il lance le sort.

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut prendre l'apparence d'une personne réelle ou imaginaire. Dans le cas d'une personne existante, le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consulter éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si un individu a une chance de découvrir la supercherie, il fait un *jet de sens* avec un malus correspondant au niveau de maîtrise. La connaissance de la personne imitée apporte un bonus.

Par exemple, connaissance :

uniquement visuelle

- rencontrée une fois : +1
- croisée quelques fois : +2
- aperçue régulièrement : +3

relationnelle

- fréquentation occasionnelle : +2
- relation de voisinage : +3
- relation amicale : +5
- lien familial étroit : +7
- lien très étroit : +9

Ce sortilège a un caractère uniquement visuel. Il ne permet pas d'imiter la voix, ou le comportement d'une personne. L'individu affecté par ce sort se voit sous sa propre apparence.

107 - Invisibilité

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de se rendre invisible.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un voile de lin fin

Utilisation personnelle (0) ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : le maître du sortilège est invisible mais inconscient pour la durée du sort

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut se rendre invisible ou transférer ce pouvoir à une autre créature. Il lui suffit de recouvrir entièrement la créature (ou lui-même) par un grand voile de lin fin puis de jeter le sort. Les êtres invisibles se voient entre eux. Une créature invisible qui se déplace est momentanément localisée par quiconque réussit un *jet de sixième sens* (compétence "sens" avec un malus de 9).

FAMILLE DE L'ALTERATION

108 - Egarement

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire perdre le sens de l'orientation.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de l'encens que le magicien brûle lorsqu'il lance le sortilège

Utilisation personnelle uniquement

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise du sort est doublé pour diminuer les chances de se "repérer".

Echec critique : le maître du sortilège est lui-même complètement perdu, et doit être en permanence guidé par ses amis (pendant toute la durée du sort).

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Une fumée épaisse s'élève dans l'aire d'effet. Elle enveloppe quelques instants les victimes du sortilège. Quand la fumée se dissipe, elles sont incapables de retrouver leur chemin.

L'aire d'effet de ce sort est un cercle d'un rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise. Tant que les victimes du sort se trouvent dans cette zone, il leur est très difficile de "se repérer". Si un personnage tente d'utiliser la compétence "se repérer", il voit ses chances de succès diminuées du niveau de maîtrise du sort. Les chances de succès finales du sort, sont diminuées du degré de connaissance de l'endroit suivant les critères suivants:

0 : endroit totalement étranger.

-1 : endroit étranger, les personnages en ont juste entendu une description.

-2 : endroit inconnu mais les victimes possèdent une carte de l'endroit.

-3 : endroit très mal connu, les victimes ne sont pas venus ici depuis plus de 10 ans.

-4 : endroit peu connu, les victimes ne sont pas venus depuis moins de 5 ans.
 -5 : endroit connu, mais les victimes ne sont pas venus depuis moins d'un an.
 -6 : endroit connu, les victimes sont venues il y a moins de six mois.
 -7 : endroit très connu, les victimes sont venues il y a moins d'un mois.
 -8 : endroit familier, les victimes sont venues il y a moins d'une semaine.
 -9 : endroit très familier, les victimes sont venues il y a moins de 24 heures.

109 - Pluie de pierres

Difficulté : 4

Ce sortilège provoque l'apparition et la chute de petites pierres au-dessus d'une zone choisie.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de calcaire sur lequel on a dessiné l'effigie du dieu Gheb

Réussite parfaite : les dégâts occasionnés sont doublés

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Lorsque le maître du sortilège jette ce sort, une nappe de petites pierres (5 centimètres de diamètre) se matérialise à une hauteur égale au niveau de maîtrise en mètres, au-dessus de toute l'aire d'effet. La pluie de pierre se poursuit pendant toute la durée du sort et fait perdre un point de fatigue par niveau de maîtrise pour chaque minute entamée passée dans la zone d'effet. Ce chiffre n'est valable que pour une créature de la taille d'un homme. Une créature moitié plus petite subit moitié moins de dommages; et une créature deux fois plus grande le double. Le maître de jeu doit tenir compte des protections des victimes ainsi que de leurs réactions. Par exemple, se protéger avec un bouclier permet de réduire considérablement les dommages. En raison de la faible taille des pierres, on ne localise pas les dommages.

110 - Pluie de feu

Difficulté : 4

Ce sortilège provoque une pluie de flammes acides.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de perle de cornaline que le magicien lance dans la direction où il veut faire apparaître la pluie de feu

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : pluie d'eau normale.

Durée : 4 secondes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Cette pluie spectaculaire faite de flammèches n'enflamme pas les matières qu'elle touche, mais entraîne instantanément leur corrosion. Elle est d'autant plus impressionnante qu'il ne pleut que très rarement en Egypte

La durée du sortilège a trois aspects :

- la durée de la pluie de feu : 4 sec. par niveau de maîtrise ;
- le temps d'exposition des victimes ;
- la durée de la corrosion.

Le temps d'exposition définit les dommages corporels (brûlures d'acide) en points de fatigue = nombre de secondes d'exposition x niveau de maîtrise.

La durée de corrosion est égale à deux fois le temps d'exposition et débute avec lui.

Exemple : si le temps d'exposition est de 3 secondes, la corrosion dure 6 secondes.

La durée de corrosion précise la quantité de matière inorganique rongée. Ainsi, une victime peut trouver un abri qui la couvre "entièvement", et retarder ainsi l'instant où la pluie s'attaquera à elle. Si elle se met sous un arbre, une toile, un toit de paille, cela ne sert à rien. Par contre, 10 centimètres de cuir, 5 centimètres de bois, 3 centimètres de roche (pour la plupart), et 2 centimètres de métal sont rongés en une seconde et offrent un abri momentané.

111 - Mot de commandement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de lancer un autre sortilège, déjà préparé, en prononçant un seul mot.

Préparation

courte : 5 minutes (-3), normale : 5 heures, longue : 25 heures (+3)

Composante matérielle : un papyrus sur lequel est inscrit l'incantation du sortilège préparé

Réussite parfaite : réussite parfaite du sort lancé.

Echec critique : échec critique du sort lancé.

Durée : permanente

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 10 centimètres par niveau de maîtrise

Le magicien doit d'abord inscrire l'incantation du sort dont il veut commander le déclenchement sur un papyrus, puis lancer le sortilège.

Si le magicien désire que le sort se déclenche à partir d'un objet (statue, rocher, brindille...), il mêle le papyrus à de l'eau pour obtenir une pâte qu'il place sur l'objet choisi, et lance le sortilège "mot de commandement".

112 - Magie rémanente

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de soumettre le lancement d'un sortilège à un événement.

Préparation

courte : 6 minutes (-3), normale : 6 heures, longue : 30 heures (+3)

Composante matérielle : un papyrus sur lequel est inscrit l'incantation du sortilège préparé

Réussite parfaite : réussite parfaite du sort rémanent

Echec critique : échec critique du sort rémanent

Durée : 1 an par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 10 centimètres par niveau de maîtrise

Les effets de ce sort sont presque semblables à ceux du sort précédent. La différence est que le déclenchement du sort

n'est pas provoqué par un mot, mais par la réalisation à l'intérieur de l'aire d'effet d'un événement précis. Le magicien doit décrire avec précision la nature de l'événement susceptible de déclencher les effets du sort. Quand il met en place le sortilège, le mage doit verser l'eau de la gourde sur l'objet qui sert de réceptacle au sortilège rémanent. Cette eau a été transférée dans une aiguière d'or.

FAMILLE DE LA PROTECTION

113 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "possession".

Préparation

courte : 2 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 12 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du haut initié

Réussite parfaite : l'exorcisme réussit automatiquement.

Portée : 5 mètres.

Etendue : une personne.

Ce sort permet de faire cesser une possession sur un être quelconque. Pour voir si l'exorcisme agit, il faut comparer le niveau de maîtrise plus la marge de réussite de l'exorciste, au niveau de maîtrise plus la marge de réussite de la créature moins sa résistance. Si ce nombre est positif, la créature est libérée de l'emprise de la possession, mais reste en état de prostration pour un nombre d'heures égal au niveau de maîtrise du sortilège de "Possession".

Voici les sortilèges pouvant être exorcisés :

- Langage confus
- Exhortation
- Fureur guerrière
- Cauchemar
- Egarement
- Hypnotiser
- Désir
- Envouter

114 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du haut initié

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise



En jetant ce sort, le magicien crée une barrière infranchissable pour une sorte de créatures. La nature des créatures affectées est définie par le magicien lorsqu'il lance le sort. Il est à noter que c'est la vraie nature des créatures qui entre en ligne de compte ; par exemple, il est impossible à un mage de franchir un cercle de protection contre les hommes en se transformant en chien. Le cercle protège uniquement des créatures définies par le magicien.

115 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du haut initié

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort a les mêmes effets que le sort "cercle de protection" mais au lieu de créer une protection autour du magicien, il crée une barrière qui emprisonne une ou plusieurs créatures. Le magicien doit fixer la nature des créatures emprisonnées au moment où il lance le sortilège.

116 - Découvrir les illusions

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de découvrir les illusions.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : l'amulette du magicien

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour connaître la difficulté maximale des sorts révélés.

Echec critique : la réponse inverse est donnée.

Le niveau de maîtrise du sort "Découvrir les illusions" doit être égal à deux fois la difficulté du sort qu'on cherche à révéler

Voici la liste des sort d'illusion :

- Pierre
- Plante
- Feux
- Animal
- Monstre
- Personne
- Illusion
- Territoire d'invisibilité
- Sortilège
- Ombre
- Apparence d'arbre
- Apparence d'animal
- Apparence de pierre
- Apparence de créature monstrueuse
- Apparence de personne
- Invisibilité
- Embellir son apparence
- Prendre l'apparence d'un animal
- Prendre l'apparence d'une personne

ECOLE D'HELIOPOLIS

Pour les prêtres d'Héliopolis, au commencement il n'y avait qu'Atoum Ré, il commença par donner naissance à un couple divin : Gheb la Terre, et Nout la voûte céleste, et à Tefnout l'air séparant la terre du ciel, donnant à l'eau primitive du chaos ses limites. C'est pourquoi ses Maîtres des Mystères pratiquent une magie basée sur les éléments.

FAMILLE DE L'AIR

117 - Souffle d'air

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de modifier la vitesse du vent.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une plume de faucon que le mage pointe dans la direction où il désire voir souffler le vent

Réussite parfaite : la vitesse du vent et la modification de température sont doublées.

Echec critique : le vent souffle en sens inverse du sens choisi.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet de créer des déplacements d'air au voisinage du sol. La force du vent varie avec le niveau de maîtrise. La direction du vent est fixée au début du sort et ne peut être modifiée.

1 à 6 : brise légère à modérée

7 à 12 : brise modérée à forte

13 à 17 : forte brise vents soufflants en rafales

18 à 20 : vent soufflant en rafales à vent violent et régulier

21 et plus : tempête

L'un des effets secondaires de ce sort est de faire chuter la température dans toute l'aire d'effet. Le vent fait baisser la température d'un nombre de degrés égal au niveau de maîtrise.

118 - Voyager dans les airs

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de voler.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant une hirondelle

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la vitesse de déplacement est doublée.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 5 kg par niveau de maîtrise

Le niveau de maîtrise de ce sort détermine la vitesse maximale à laquelle la créature affectée peut se déplacer : 5 km/h pour chaque point de niveau de maîtrise. L'aire d'effet fixe le poids maximal qu'il est possible d'emporter, et la portée fixe

l'altitude maximale de vol. La vitesse ascensionnelle est égale au quart de la vitesse horizontale. Si un personnage veut utiliser ce pouvoir pour fonduer sur un adversaire et lui causer des dommages, soit en le percutant, soit avec une arme, le CDS de base est égal au CDS dans la compétence de l'arme, diminué de la vitesse du piqué, exprimé en niveau de maîtrise. En cas de réussite, la Mr de l'attaquant est augmentée du niveau de maîtrise. En cas d'échec, l'assaillant percute le sol comme s'il tombait d'une hauteur de Me + niveau de maîtrise en mètres.

FAMILLE DE L'ALTERATION

119 - Obscurité

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une sphère opaque aux rayons lumineux.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de charbon de bois

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de l'opacité de l'écran.

Echec critique : la sphère focalise toute la lumière reçue et aveugle pour une heure toutes les personnes qui la voient.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux. La surface créée est une sphère d'un rayon de 20 mètres.

FAMILLE DE LA TERRE

120 - Créature de pierre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une statue de pierre, presque instantanément, à partir de pierres existantes.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un outil de sculpteur

Réussite parfaite : la statue reste permanente

Echec critique : la pierre explose et inflige 15 points de fatigue, à 10 mètres de rayon.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : 1 créature de pierre

Le maître du sortilège pose l'outil sur les pierres à partir desquelles il veut créer la statue. Cette statue est si réaliste qu'elle semble réelle à tout observateur situé à plus de 50 mètres moins deux fois le niveau de maîtrise du sortilège. Le "gabarit" de la créature de pierre ne peut pas dépasser 5 fois le niveau de maîtrise du sortilège (homme : gabarit = 10). Le maître du sortilège ne peut représenter que ce qu'il a déjà observé ou ce qui lui a été décrit minutieusement. L'agencement des pierres se fait presque instantanément si bien que les créatures présentes ont l'impression de voir se matérialiser un être. La créature de pierre pourra avoir toutes les couleurs des minéraux présents dans l'aire d'effet. Lorsque le sortilège se disipe, l'être de pierre se désagrège et se transforme en sable.

121 - Animer une statue

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'animer une statue de pierre.

Préparation

longue : 4 heures

Composante matérielle : une bille d'argile à laquelle le magicien a mêlé une goutte de son sang

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1/2 mètre par niveau de maîtrise

Le magicien prépare une bille d'argile à laquelle il mêle une goutte de son sang.

Lorsqu'il utilise le sortilège, il écrase cette bille sur la statue qu'il veut animer. Celle-ci est animée par la force psychique du magicien, tout ce qu'elle fera sera ordonné mentalement par le magicien ; par conséquent il ne pourra rien faire d'autre, s'étant mis en transe par quatre heures d'incantation.

Toucher le magicien ou briser sa concentration a pour effet de lui faire perdre le contrôle de la statue qui explose et cause 15 points de fatigue à toute créature se trouvant dans un rayon de 10 mètres ; de plus le magicien doit faire un jet sous le Psychique. Si le jet est réussi, il subit la même perte de points de fatigue que toute les créatures se trouvant dans le rayon de l'explosion. S'il échoue son jet de Psychique, cela signifie que son cerveau a mal réagit à l'interruption. La conséquence est tirée sur un d6.

1. Le magicien meurt d'une embolie cérébrale.
2. Le magicien devient dément et se prend pour une statue vivante.
3. Un vaisseau du cerveau éclate, rendant le magicien paralytique. Il perd l'usage d'un d4 membre. Pour savoir lequel lancer un d4 : 1. Bras droit. 2. Bras gauche. 3. Jambe droite. 4. Jambe gauche.
4. Le magicien devient sourd et muet.
5. Le magicien devient complètement idiot (son intelligence tombe à 2 définitivement).
6. Le magicien devient fou pour 1d20 heures.

Ses caractéristiques dépendent du niveau de maîtrise du sortilège (MS) :

Physique : MS Psychique : 0 Fatigue : 2 x MS

Taille : 1,75 m Poids : 200 kg

Surprendre (MS)

Mains nues (MS/-), Rocher lancé (MS/-)

Attaques par base : 1-ap

Dommages : 2 Mr

Protection : 4

Blessures : fracturation (1/2 MS), désagrégation (MS)

L'être minéral peut lancer des rochers d'environ 5 kg à une distance de MS mètres.

Il se fracture et se sépare en deux morceaux si le montant de dommages reçus en une fois atteint la moitié de MS. Seule la plus grosse moitié reste contrôlable par le maître du sortilège. L'être minéral se désagrège s'il perd tous ses points de fatigue, si le montant de dommages reçus en une fois est supérieur ou égal au niveau de maîtrise du sortilège, si le maître du sortilège perd connaissance ou s'il n'est plus à portée.

Un être minéral ne récupère pas de point de fatigue. Lorsqu'il se désagrège, au plus tard à l'expiration du sort, il se transforme en sable.

122 - Libérer l'énergie des pierres

Difficulté : 5

Ce sort permet de faire exploser les pierres.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de grains d'or

Réussite parfaite : l'énergie libérée est doublée.

Echec critique : l'énergie d'une pierre se libère contre le maître du sortilège.

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège jette les grains d'or vers les pierres qu'il veut faire exploser (une pierre par groupe de trois niveaux de maîtrise). Toutes les pierres doivent être situées dans l'aire d'effet. Une fois cette préparation terminée, le maître du sortilège doit se trouver à une distance inférieure à la portée du sortilège pour le contrôler. Tant que les effets ne sont pas dissipés, le maître du sortilège peut, en la désignant du doigt, libérer l'énergie contenue dans l'une des pierres se trouvant dans l'aire d'effet du sortilège. Cette libération d'énergie se traduit par une légère explosion dont l'intensité varie avec le niveau de maîtrise. Pour chaque cas suit le descriptif des dommages causés aux créatures se trouvant sur le lieu de l'explosion :

1 à 6 : plus de peur (et de bruit) que de mal !

7 à 12 : 3 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, un point de fatigue jusqu'à deux mètres ;

13 à 17 : 6 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 2 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à trois mètres ;

18 à 20 : 9 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 3 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres ;

21 et plus : 12 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 4 points de fatigue jusqu'à deux mètres, 2 points de fatigue jusqu'à trois mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres.

Le maître du sortilège peut désigner une seule pierre par base.

123 - Tremblement de terre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de provoquer un tremblement de terre.

Préparation

courte : 8 minutes (-3), longue : 8 heures

Composante matérielle : 4 billes d'or, 4 billes de comaline, 4 billes de Lapis-Lazuli, 4 billes d'argent.

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Echec critique : le maître du sortilège se retrouve enfoui dans la terre jusqu'à la ceinture.

Durée : 10 secondes par niveau de maîtrise.

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise.

A chaque étape de l'incantation (toutes les 2 minutes si préparation normale, toutes les 2 heures si préparation longue) le magicien lance 4 billes (une de chaque sorte) en direction

d'un point cardinal, d'abord vers le nord, puis vers l'est, le sud et l'ouest. Le maître du sortilège fait trembler la terre dans toute l'aire d'effet. La violence de la secousse dépend du niveau de maîtrise :

1 - 2 : secousse à peine perceptible.

3 - 5 : légère secousse ; tous les travaux de précision sont difficiles à réaliser (chances de succès diminuées de 2).

6 - 8 : légère secousse ; les travaux de précision reçoivent un malus de -5.

9 - 10 : secousse nette, tous les travaux de précision se font avec un malus de -7. Les objets instables se renversent; tous les personnages qui manquent leur *jet d'équilibre* tombent.

11 - 12 : secousse assez forte, la plupart des objets tombent, *jet d'équilibre* à -2.

13 - 14 : secousse sérieuse, les édifices les plus hauts et les moins solides s'effondrent partiellement. Le *jet d'équilibre* pour ne pas chuter est effectué avec un malus de -5.

15 - 16 : violente secousse, environ la moitié des édifices sont détruits, les ouvrages d'irrigation sont dévastés, quelques fissures s'ouvrent dans le sol.

17 - 18 : catastrophe, tous les ouvrages humains sont détruits, de larges fissures s'ouvrent dans le sol.

19 et plus : cataclysme, ouverture de profondes fractures dans l'écorce terrestre, les cours d'eau peuvent être détournés de leur lit, des collines déplacées.

FAMILLE DE L'EAU

124 - Marcher sur l'eau

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de marcher sur l'eau.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un modèle réduit d'une barque (environ 10 cm)

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : 5 kg

Le magicien doit garder le modèle réduit de la barque posé sur la paume de sa main droite tendue devant lui. S'il perd le modèle réduit, le sortilège est rompu. Le magicien, même s'il sait nager, meurt noyé.

125 - Source

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer ou de tarir une source.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de faïence bleue représentant la déesse Isis

Réussite parfaite : la modification du débit de la source est doublée.

Echec critique : le débit de la source varie en sens inverse de celui désiré.

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de faire apparaître ou disparaître une source. Pour créer une source, il faut choisir un endroit propice en réussissant un *jet de "74 - Sciences de la terre"*. Le maître de jeu doit accorder un bonus/malus au sortilège, selon l'aspect favorable ou défavorable du terrain. Le niveau de maîtrise donne une idée du débit de la source (1 : filet d'eau. 20 : gros torrent).

Un maître du sortilège ne peut tarir que les sources d'un débit inférieur ou égal à celles que son niveau de maîtrise lui permet de créer. Le magicien pose l'amulette à l'endroit où il veut voir surgir (ou disparaître), la source.

126 - Contrôler l'eau

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de manipuler et de contrôler de grandes masses d'eau.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un papyrus sur lequel auront été dessinés des poissons, des crocodiles, des hippopotames et autres créatures vivant dans l'eau. Le papyrus sera enroulé en lançant le sortilège, et le magicien le pointe vers l'eau.

Réussite parfaite : le niveau du sort est doublé pour le calcul de la puissance du sort.

Durée : 1 par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 100 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'agiter ou d'apaiser les eaux. Pour chaque groupe de trois niveaux de maîtrise, il est possible de modifier de 1 l'agitation d'une surface d'eau, selon la table suivante :

Agitation	Etat de la surface de l'eau (mer, lac, rivière)	Hauteur moyenne des vagues
0	miroir	0
1	à peine agitée	20 cm
2	assez calme	60 cm
3	assez agitée	1,5 m
4	légèrement houleuse	2,5 m
5	houleuse	4 m
6	très houleuse	6 m
7	extrêmement houleuse	8 m
8	démontée	10 m
9	tempête	12 m et plus

127 - Transformer l'eau en terre

Difficulté : 6

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : Dans un pot d'or fin, une poignée de terre prise près du tombeau d'Osiris dans son temple d'Abydos, et de l'eau prise dans le Delta du Nil.

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : la masse d'eau transformée est doublée

Echec critique : l'eau explose infligeant 15 points de fatigue dans un rayon de 10 mètres

Durée : permanent
Etendue : 5 kilogrammes par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au magicien de transformer de l'eau en terre. Il peut transformer 5 litres d'eau en 5 kilogrammes de terre par niveau de maîtrise. Lorsqu'il lance son sort, le magicien vide le contenu de son pot dans l'eau qu'il désire voir se transformer en terre. Le type de terre apparaissant est celui de la terre entrant dans la composante (La ville d'Abydos étant construite au bord du Nil, la terre obtenue est du limon).

Le magicien peut utiliser ce sortilège aussi bien sur une mare ou l'eau d'une rivière, que sur de l'eau contenu dans une bassine ou une bouteille.

128 - Transformer l'eau en pierre

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de transformer l'eau en pierre.

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de granit d'Assouan que le magicien a mis 15 jours dans une coupe d'or remplie d'eau de mer

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : la masse d'eau transformée est doublée

Echec critique : l'eau explose infligeant 15 points de fatigue dans un rayon de 10 mètres

Durée : permanent

Etendue : 2 kilogramme par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au magicien de transformer de l'eau en pierre. Il peut transformer 5 litres d'eau en 2 kilogrammes de pierre par niveau de maîtrise. Lorsqu'il lance son sort, le magicien jette le morceau de granit dans l'eau qu'il désire voir se transformer en pierre. Le type de pierre apparaissant est du granit, s'il désire faire apparaître un autre type de pierre, il en inscrit le nom sur le morceau de granit. En aucun cas ce sort peut être utilisé pour créer des pierres précieuses ou semi-précieuses.

Le magicien peut utiliser ce sortilège aussi bien sur une mare ou l'eau d'une rivière, que sur de l'eau contenu dans une bassine ou une bouteille.

129 - Transformer l'eau en végétal

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de transformer de l'eau en végétal quelconque.

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une pousse de papyrus séchée que le magicien a recouvert d'or

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : la masse d'eau transformée est doublée

Echec critique : l'eau explose infligeant 15 points de fatigue dans un rayon de 10 mètres

Durée : permanent

Etendue : 1/2 kilogramme par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au magicien de transformer de l'eau en plante. Il peut transformer 5 litres d'eau en 1/2 kilogramme de

plante par niveau de maîtrise. Lorsqu'il lance son sort, le magicien pointe sa pousse de papyrus vers l'eau et lance une graine de végétal qu'il veut obtenir dans l'eau qu'il désire voir se transformer en plante. En aucun cas ce sort peut être utilisé pour créer des plantes exotiques précieuses

Le magicien peut utiliser ce sortilège aussi bien sur une mare ou l'eau d'une rivière, que sur de l'eau contenu dans une bassine ou une bouteille.

130 - Transformer l'eau en animal

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de transformer de l'eau en un animal quelconque.

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau et une feuille de papyrus

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : la masse d'eau transformée est doublée

Echec critique : l'eau explose infligeant 15 points de fatigue dans un rayon de 10 mètres

Durée : permanent

Etendue : 1 kilogramme par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au magicien de transformer de l'eau en animal. Il peut transformer $5 \times$ (niveau de maîtrise) litres d'eau en un animal pesant au maximum (niveau de maîtrise) kilogrammes.

Pour utiliser son sortilège, le magicien doit inscrire sur le papyrus le nom de l'animal qu'il désire voir apparaître et commencer ses incantations. A la fin de celles-ci, il versera l'eau sur le papyrus.

En aucun cas ce sort peut être utilisé pour créer des animaux que le mage n'a jamais vu.

Le magicien peut utiliser ce sortilège aussi bien sur une mare ou l'eau d'une rivière, que sur de l'eau contenu dans une bassine ou une bouteille.

131 - Transformer l'eau en feu

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de transformer l'eau en un liquide inflammable qui s'enflamme instantanément.

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : 10 bâtonnets de bois de Santal

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : la masse d'eau transformée est doublée

Echec critique : l'eau explose infligeant 20 points de fatigue dans un rayon de 10 mètres

Durée : permanent

Etendue : 5 litres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet au magicien de transformer de l'eau en liquide inflammable (et enflammé). Il peut transformer 5 litres d'eau en 5 litres de liquide inflammable par niveau de maîtrise. Lorsqu'il lance le sortilège, le magicien fait brûler les bâtonnets et jette les braises dans l'eau.

Le magicien peut utiliser ce sortilège aussi bien sur une mare ou l'eau d'une rivière, que sur de l'eau contenu dans une bassine ou une bouteille.

FAMILLE DU FEU

132 - Traverser les feux

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de résister momentanément au feux normaux.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : 2 amulettes en cornaline du dieu Seth

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : les dégâts dus au feu sont doublés

Durée : 5 secondes par niveau de maîtrise

Etendue : 1 personne par groupe de 4 niveaux de maîtrise

Ce sortilège permet de résister aux feux, même d'origine magique. Le magicien doit tenir une amulette serrée dans chacune de ses mains pendant toute la durée du sortilège.

Si le magicien laisse tomber une des amulettes, il s'embrase immédiatement, ainsi que toutes les personnes bénéficiant du sortilège, et se trouvent réduits en cendres en quelques secondes.

133 - Eclair de feu

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de foudroyer une créature par le feu.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'or représentant le dieu Seth lié par un fil d'or à une amulette d'argent représentant le dieu Horus

Utilisation personnelle

Réussite parfaite : le maître du sortilège peut foudroyer une seconde créature à la base suivante.

Durée : 1 minute

Portée : 1/2 mètre de long par niveau de maîtrise

Etendue : une créature

Le maître du sortilège lance un éclair de feu dont la longueur correspond à la portée du sortilège.

Toute créature vivante touchée par ce jet de flammes perd 1 point de fatigue par niveau de maîtrise du sortilège.

Les matériaux combustibles s'enflamment comme avec une flamme naturelle.

134 - Contrôler les flammes

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de manipuler et de contrôler de grandes étendues de flammes.

Préparation

normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de poudre d'or, de l'encens et des bâtonnets de bois de santal

Réussite parfaite : le niveau du sort est doublé pour le calcul de la puissance du sortilège

Echec critique : le maître du sortilège est brûlé vif

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce puissant sortilège permet d'attiser ou de calmer les flammes. Pour chaque groupe de trois niveaux de maîtrise, il est possible de modifier la hauteur des flammes :

Niveau de maîtrise	Attiser ou calmer température	Catégorie des flammes
1	20 cm jusqu'à 50° C	1
2	60 cm jusqu'à 100° C	2
3	1 m jusqu'à 100° C	2
4	1,50 m jusqu'à 400° C	3
5	2 m jusqu'à 400° C	3
6	2,50 m jusqu'à 1000° C	4
7	3 m jusqu'à 1000° C	4
8	3,50 m plus de 1000° C	5
9	4 m plus de 1000° C	5

Les dommages provoqués par les flammes sont égaux à $2 \times$ (Catégorie de flammes) pour chaque seconde dans le brasier.

Lorsqu'il utilise son sortilège, le magicien précipite dans les flammes qu'il veut contrôler les éléments enchantés dans l'ordre suivant : 1. les bâtonnets de bois ; 2. l'encens ; 3. l'or.

FAMILLE DE PROTECTION

135 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "possession".

Ce sortilège est identique au sort 113

136 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Ce sortilège est identique au sort 114

137 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle.

Ce sortilège est identique au sort 115



ECOLE D'HERMOPOLIS

Selon la théologie Hermopolitaine, Thot dieu de la sagesse aurait créé le monde. Ce dieu considéré comme le scribe divin maître de tous les noms et de toute pensée possède des Maîtres des Mystères pratiquant une magie principalement basée sur la puissance de l'esprit.

FAMILLE DE L'ESPRIT

138 - Peur

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire peur à une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant le dieu Seth

Réussite parfaite : le nombre de personnes affectées est doublé.

Echec critique : le maître du sortilège tremble de tous ses membres et reste prostré pendant 1 minute par point de marge d'échec.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

En usant de ce pouvoir, le créateur du sortilège épouvante les créatures (êtres humains ou animaux) qui le regardent.

Le niveau de maîtrise joue sur le comportement des créatures.

1 à 10 : Les créatures n'osent pas ni regarder ni approcher le maître du sortilège à moins de 1 mètre par niveau de maîtrise, pendant 12 secondes par niveau de maîtrise

11 à 17 : Les créatures sont prises de panique, et s'enfuient au maximum de leur vitesse pendant 30 secondes par niveau de maîtrise supérieur à 10.

18 à 20 : Les créatures restent prostrées pendant 12 secondes (niveau de maîtrise 18), 30 secondes (niveau de maîtrise 19), 1 minute (niveau de maîtrise 20), mais réagissent comme précédemment si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

En cas d'agression directe, les créatures combattent avec un malus de -2 sur tous leurs jets de dés (niveau de maîtrise 1 à 10) ou malus de -5 (niveau de maîtrise 11 à 20).

Le nombre de créatures affectées est de 1 personne par groupe de 4 points de niveau de maîtrise.

139 - Suggérer

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de suggérer une idée à une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de poudre d'or qui sera soufflée en direction des victimes du sort

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la vraisemblance de la suggestion.

Echec critique : les victimes croient dur comme fer l'inverse de la suggestion.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, il est possible de suggérer une idée à une personne ou à un groupe de personnes.

Dans le cas d'un groupe de personnages, la suggestion doit être la même pour tous.

Le maître de jeu doit chiffrer, à l'aide de la charte angoumoise, la vraisemblance de la suggestion. Ce nombre est comparé au niveau de maîtrise du sort, et leur différence intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du magicien. Il est très important de comprendre qu'il n'est pas possible de suggérer une action, mais uniquement une idée.

On peut affecter une personne par groupe de 5 points de niveau de maîtrise.

140 - Cauchemar

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'envoyer des cauchemars à une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une représentation du serpent Apopis en cire que le mage fera fondre pour lancer le sortilège

Réussite parfaite : une victime succombe pendant la nuit à une crise cardiaque si elle manque un jet de Psychique

Echec critique : le maître du sortilège s'endort pour une heure par point de marge d'échec ; il est victime de cauchemars pendant son sommeil

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut affecter une personne pour 5 niveaux de maîtrise. Il transforme les rêves en cauchemars effroyables, dont il n'est pas possible de se réveiller.

Pendant les cauchemars, les victimes perdent un point de fatigue pour 2 heures de sommeil. Elles s'agitent, gémissent mais ne sont pas capables de se réveiller seules. Si quelqu'un les réveille, elles reprennent conscience, mais si elles se rendorment avant l'expiration du sortilège, les cauchemars reprennent.

141 - Paralyser

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de paralyser une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de corde

Réussite parfaite : le nombre de créatures paralysées est doublé.

Echec critique : le maître du sortilège est paralysé pour toute la durée du sort.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Le mage noue la corde pour déclencher les effet du sortilège. Ce sort permet d'immobiliser un nombre de créatures tel que la somme de leurs points de fatigue n'excède pas 20 fois le niveau de maîtrise. Les créatures sont paralysées physiquement, ce qui ne les empêche pas de voir, d'entendre, ou de penser (un sort par exemple).

142 - Prison immatérielle

Difficulté : 6

Ce sortilège crée une tour de vent infranchissable.

Préparation

courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de papyrus sur lequel est dessiné l'effigie du dieu Seth

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : le maître du sortilège se retrouve lui-même prisonnier de sa tour de vent pour la durée du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise.

Portée : 1 mètre.

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège crée une tour de vent, en agitant le papyrus comme un éventail. La victime ne doit pas changer de place pendant toute la durée de lancement du sortilège. La "paroi d'air" de la tour est invisible et légèrement élastique. Son contact est doux, soyeux et absolument étrange. Il ne peut en aucun cas être traversé par de la matière. La tour est fermée en son sommet.

143 - Lire les pensées

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de lire les pensées d'un être humain.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une perle de cristal de roche

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise pour la détermination des pensées perçues est doublé.

Echec critique : le maître du sortilège prend la personnalité de sa victime pendant toute la durée du sort.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Le maître du sort doit mettre dans sa bouche la perle quand il lance le sortilège. Il devra la garder pendant toute la durée du sortilège.

Ce sort permet à son créateur de pénétrer dans l'esprit d'un humain et d'y lire ses pensées. La victime ne peut pas se rendre compte de ce qui lui arrive.

L'aire d'effet de ce sort est fixe, et si la victime quitte cet espace, l'effet du sort cesse immédiatement. Le niveau de maîtrise du sort indique jusqu'à quel point les pensées de la victime sont pénétrées.

144 - Voyage astral

Difficulté : 8

Ce sortilège permet à l'âme de quitter le corps afin de voyager dans les airs

Préparation

normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : cérémonie

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : l'âme ne peut retourner dans son corps (même effet que pour l'échec de la préparation de la composante)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : 1 personne

Le magicien devra être rituellement pur avant de commencer la cérémonie. Celle-ci doit se dérouler dans un endroit préparé de la façon suivante :

L'endroit doit être rigoureusement propre ; on y place au nord une statue de Nephtys, au sud une statue de Thot entourée de quatre statues de babouins, à l'est une statue de Rê, une d'Anubis et une de Ptah, à l'ouest une statue d'Osiris, une d'Isis et une d'Horus.

Le magicien doit offrir à chacun des dieux représentés de l'encens qu'il brûle devant leur statue et verse sur chacune d'elles une libation de lait mêlé à du vin.

Au centre de la pièce il a préparé un lit recouvert de fleurs (lotus, jasmin et autres fleurs au parfum fort).

Le magicien doit simuler la mort en s'entailant légèrement un poignet avec un éclat d'améthyste puis se coucher sur le lit. A ce stade, le voyage astral commence (si le jet de dé est réussi).

Le magicien peut écourter la durée du sortilège s'il le désire en ramenant son âme dans son corps.

Ce sortilège puissant présente bien des risques.

Si quelqu'un touche le corps du magicien pendant sa transe le magicien meurt d'un arrêt du cœur. Si le corps n'est pas déplacé, l'âme peut retrouver le corps. Après l'embaumement et les rites funéraires, l'âme continuera à vivre dans l'au-delà.

Si le corps est bougé, non seulement le magicien meurt, mais en plus son âme est à jamais perdue...

Le magicien ne possède plus que son Kâ, il ne peut jamais accéder aux champs d'Osiris ni en aucun lieu de l'au-delà, il ne lui reste plus qu'une survie très hypothétique dans son tombeau si on lui en donne un.... L'entaille au poignet peut donner à penser que le prêtre s'est suicidé, auquel cas il n'a pas droit à des funérailles et son corps est enterré dans le désert ou jeté dans le Nil.

Le Kâ animant encore leur corps, ces magiciens deviennent des Zombies pouvant user des sortilèges qu'ils connaissaient de leur vivant.

En cas de sort transféré le rituel est le même à la différence que le bénéficiaire du sort passe tout le temps du rituel les yeux bandés aux côtés du prêtre. Au moment du simulacre de la mort, c'est le prêtre qui pratique l'entaille.



145 - Voyage dans le passé

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le passé.

Préparation

normale : 9 minutes, longue : 9 heures (+3)

Composante matérielle : un lingot d'or

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : les bénéficiaires du sort sont bloquées dans les corridors du temps 1 jour par marge d'échec

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet à une créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise de se déplacer instantanément vers une proche période de l'avenir. Le bond dans le temps est de 1 heure par niveau de maîtrise.

Les créatures apparaissent dans le futur à la place qui était la leur dans le présent. Dans un premier temps leurs corps n'est qu'une image immatérielle qui peut se déplacer normalement mais ne possède pas d'autre sens que la vue.

Lorsque la durée du sort s'achève, leur corps redevient matériel. Si par mégarde une créature se matérialise dans un élément solide (ex : dans un arbre, un rocher), elle en est rejeté violemment. La victime subit des dommages selon le pourcentage de son corps pris dans l'élément solide :

1 point de fatigue par 10 % plus d6 points de fatigue

Le magicien doit être dans une pièce rigoureusement propre, seul s'il désire être le seul à voyager vers le passé. Si d'autres personnes veulent l'accompagner, elles doivent s'asseoir au centre de la pièce et rester rigoureusement silencieuses tout le temps de la cérémonie.

La salle où elle se pratique est entièrement close, la lumière du jour ne doit pas y pénétrer. Seul un brasero donne de la lumière, il ne doit rien y avoir d'autre dans la pièce.

Sur ce brasero le magicien pose une cassolette dans laquelle il met de l'encens et un petit lingot d'or. Lorsque le lingot est fondu, il verse une goutte d'or en fusion dans la paume de la main droite de chaque personne devant faire le voyage puis dans la sienne en dernier. A ce moment, si le sortilège fonctionne, les murs de la salle deviennent flous et le voyage dans le temps commence.

Le processus magique débute dès le premier mot de l'incantation prononcé. Si un des participants prononce un seul mot ou si quelqu'un entre dans la pièce, le processus est rompu. Il se crée alors une rupture dans la trame du temps et toutes les personnes présentes sont précipitées vers le passé ou le futur sans aucun espoir de retour.

146 - Voyage vers l'avenir

Difficulté : 10

Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le futur

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un lingot d'argent

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : les bénéficiaires du sort sont bloqués dans les corridors du temps pour 1 jour par marge d'échec

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège est similaire à 145 - "Voyage dans le passé", mais le lingot d'or est remplacé par un lingot d'argent et le voyage s'effectue dans une proche période du passé.

FAMILLE DE LA MATIERE

147 - Lévitation

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'entrer dans un état de concentration profonde et d'abolir son poids.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une plume d'autruche

Réussite parfaite : la régénération est doublée ou la catalepsie cesse quand le désiré le mage

Echec critique : le mage sombre dans un coma stationnaire

Durée : 2 minute par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet d'entrer dans un état de concentration profonde. Le corps peut s'élever de quelques centimètres (1 centimètre par niveau de maîtrise au maximum). Cet état permet de régénérer la puissance physique et psychique du corps de trois façons :

- Régénération corporelle : le maître du sortilège regagne des points de fatigue à raison de 4 points par heure. Cela ne permet pas de soigner une blessure.

- Régénération psychique : Cet état de méditation permet de réfléchir plus intensément. Le maître du sortilège reçoit un bonus de 2 à toute utilisation de compétences intellectuelle.

- Catalepsie : Cet état permet de stopper les effets des blessures, des poisons, des maladies, des souffrances, de la soif, de la faim, etc... Le maître du sortilège ralentie son métabolisme et perd toute notion des événements extérieurs pendant un temps qu'il fixe lui-même au préalable. Il ne peut pas sortir de transe avant que le délai ne soit écoulé.

148 - Télékinésie

Difficulté : 5

Ce sort permet de déplacer des objets par la pensée

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composantematielle : une amulette représentant le pilier djed

Réussite parfaite : le poids pouvant être déplacé est doublé

Echec critique : le maître du sortilège tombe dans le coma pendant (21 - niveau) jours

Durée : 15 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : 2 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet au maître du sortilège de déplacer des objets par la force de sa volonté. Les objets doivent être à portée du sortilège et ne peuvent sortir de la zone d'effet du sort. S'ils en sortent, ils tombent à terre. Le poids maximum déplacé est égal à :

(Psychique + Niveau de maîtrise) x 2

149 - Libérer l'énergie des objets par la pensée Dif. : 6

Ce sortilège permet de faire exploser les objets par la pensée.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une poudre composée en quantité égale de poudre d'or, poudre d'argent, sable, poudre de granit, poudre de calcaire et poudre d'améthyste

Echec critique : l'énergie d'un objet se libère contre le maître du sortilège.

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, le maître du sortilège possède assez d'énergie psychique pour faire exploser une objet pour 3 niveau de maîtrise. Toutes ces objets doivent être situées dans l'aire d'effet. Le maître du sortilège doit se situer à une distance inférieure à la portée du sortilège pour pouvoir le contrôler. Tant que ce dernier n'est pas dissipé, le maître du sortilège peut, en le désignant par la pensée, libérer l'énergie contenue dans l'un des objets. Cette libération d'énergie se traduit par une légère explosion dont l'intensité varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : plus de peur (et de bruit) que de mal !

7 à 12 : 2 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, un point de fatigue jusqu'à deux mètres ;

13 à 17 : 4 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 2 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à trois mètres ;

18 à 20 : 6 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 3 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres ;

21 et plus : 8 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 4 points de fatigue jusqu'à deux mètres, 2 points de fatigue jusqu'à trois mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres.

FAMILLE DE PROTECTION

150 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des *sorts de "possession"*.

Ce sortilège est identique au sort 113

151 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Ce sortilège est identique au sort 114

152 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Ce sortilège est identique au sort 115

ECOLE DE THEBES

Le dieu Amon, vénéré dans ce temple, est considéré par ses prêtres comme le roi des dieux. C'est pourquoi ses Maîtres des Mystères possèdent des sortilèges de différentes tendances.

Cette école est la seule à posséder des Hauts Initiés des deux sexes. Les magiciennes de cette école sont appelées divines adoratrices.

Le peu de sortilèges attachés à cette école vient du fait que le dieu Amon ne fut réellement très connu qu'assez tardivement.

FAMILLE DE L'ESPRIT

153 - Hypnotiser

Difficulté : 1

Ce sortilège permet d'hypnotiser une victime, de lui poser des questions.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de grain d'encens

Réussite parfaite : la durée de l'hypnose est doublée.

Echec critique : le magicien ne peut plus focaliser sa vision et ne perçoit plus des impressions lumineuses pendant 12 heures.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Seul un humain peut être l'objet de ce sort. Quand il lance son sort, le magicien pose entre lui et sa victime un brûle parfum dans lequel il fait brûler l'encens.

Une fois sa victime en état d'hypnose, le haut initié peut lui poser des questions simples. Le sujet répond obligatoirement la vérité, et il se souvient de tout ce qui lui est arrivé, sauf s'il a été soumis au sort "effacer les souvenirs". Le créateur du sort peut faire effectuer des actes simples à sa victime, mais celle-ci n'a aucune perception du monde extérieur. La seule chose qui puisse la tirer de son état, c'est une douleur lui causant plus de points de fatigue que le niveau de maîtrise du sort.

Le magicien peut aussi faire ressentir des émotions (gaieté, tristesse), des sensations (froid, chaud) à sa victime.

Il peut hypnotiser une personne par groupe de 4 niveaux de maîtrise.

154 - Songe

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un voile de lin fin que le magicien pose sur son visage

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la "clarté" du songe.

Echec critique : la marge d'échec est doublée pour le calcul de la "clarté" du songe.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort ne peut affecter qu'une seule personne à la fois, elle doit être connue du magicien. Le créateur du sort inspire un songe à la personne choisie, qui évidemment doit être en train de dormir.

Par ce moyen il peut faire passer un message d'autant plus clairement que le niveau de maîtrise est grand. Le joueur expose au maître de jeu ce qu'il veut transmettre, et choisit un niveau de maîtrise inférieur ou égal à son niveau de maîtrise du sortilège.

Le maître de jeu détermine alors ce qu'il doit dire à la personne réceptive, en fonction du niveau de maîtrise choisi, en s'aidant de la charte angoumoise.

155 - Suggérer

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de suggérer une idée à une ou plusieurs victimes.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle

: une amulette d'or à l'effigie d'Isis

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublée pour le calcul de la vraisemblance de la suggestion.

Echec critique : les victimes croient dur comme fer l'inverse de la suggestion.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, il est possible de suggérer une idée à une personne ou à un groupe de personnes. Dans le cas d'un groupe de personnages, la suggestion doit être la même pour tous. Le maître de jeu doit chiffrer, à l'aide de la charte angoumoise, la vraisemblance de la suggestion. Ce nombre est comparé au niveau de maîtrise du sort, et leur différence intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du magicien. Il est très important de comprendre qu'il n'est pas possible de suggérer une action, mais uniquement une idée. On peut affecter une personne par groupe de 5 points de niveau de maîtrise.

156 - Effacer les souvenirs

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire perdre le souvenir d'un événement précis à une victime

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle

: un papyrus vierge

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs effacé est doublé.

Echec critique : le maître du sortilège a (21 - niveau de maîtrise) chances sur 20 d'oublier ce sortilège.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : Spéciale

Pour utiliser ce pouvoir, le magicien doit inscrire sur le papyrus ce qu'il veut faire oublier à sa victime. Au moment de rendre le sort effectif (c'est à dire à la fin des incantations), le magicien fait brûler le papyrus.

Ce sortilège ne peut affecter qu'un humain à la fois. La victime est soumise à un hypnotisme qui permet au créateur

du sort d'effacer autant de souvenirs de sa mémoire que le magicien a de niveaux de maîtrise.

Il ne peut affecter que des événements dont il a été témoin, car ce sort ne permet pas de "lire les souvenirs" d'autrui. Il n'est pas possible non plus de modifier des souvenirs, mais uniquement de les effacer. Seuls les souvenirs datant d'une période plus récente que 2 jours par niveau de maîtrise peuvent être effacés. Le niveau de maîtrise fixe aussi le degré de persistance d'un souvenir.

Chaque fois que le maître de jeu a besoin de savoir si un personnage se souvient d'une information effacée de sa mémoire, il jette un d20. Si le résultat du dé est supérieur au niveau de maîtrise du sort, le personnage est capable de se rappeler l'information en question.

157 - Endormir

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'endormir une créature

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle

: une amulette de Lapis-lazuli à l'effigie de la déesse Nout

Réussite parfaite : le sort n'est pas rompu si on s'approche à moins d'un mètre du dormeur. Seul un contact direct le réveille.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort, et ne se réveille qu'à la fin du sort.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le créateur du sortilège peut endormir des créatures (êtres humains et animaux) au simple son de sa voix. Le sommeil des victimes est tel qu'aucun bruit ne peut les déranger. Par contre si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre, le charme est rompu.

Le sortilège affecte une créature tous les 5 niveaux de maîtrise. Le magicien choisit ses victimes parmi les créatures qui se trouvent dans l'aire d'effet.

FAMILLE DES ANIMAUX

158 - Parler avec les animaux

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de parler avec un animal dans sa langue.

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle

: une amulette de faïence bleue représentant le dieu Thot

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Echec critique : totale incompréhension. L'animal devient immédiatement hostile. Le sortilège est inutilisable pendant 24 heures avec le type d'animal choisi

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec une espèce choisie d'animal.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter la colonne 3 de la Charte Angoumoise), ainsi que le degré d'entente entre les interlocuteurs. Toutefois, les animaux agressifs qui ont des griefs contre le maître du sortilège ne deviennent pas amicaux pour la seule raison qu'il se met à parler leur langue.

FAMILLE DE L'ALTERATION

159 - Brouillard surnaturel

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un brouillard surnaturel effrayant.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de grains de myrrhe

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée et l'étendue du sort sont doublées

Echec critique : le maître du sortilège reste prostré pendant toute la durée du sortilège

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 20 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Lorsque le magicien lance son sort, il jette des grains de myrrhe (composante) dans les flammes d'un brasier ; c'est de ce brasier que part une épaisse fumée que le magicien dirige sur l'aire d'effet.

Ce sortilège permet au magicien de faire lever un brouillard surnaturel restreignant le champ de vision des créatures se trouvant pris dedans, de plus le fait de se trouver dans ce brouillard inspire un sentiment de peur et d'insécurité.

Le niveau de maîtrise joue sur la vision et sur le comportement des victimes

MS (1 à 10)

Vision en mètres : 1 (25), 2 (23), 3 (21), 4 (19), 5 (17), 6 (15), 7 (13), 8 (12), 9 (11), 10 (10)

Comportement : les victimes n'osent pas se déplacer de plus de 1 mètre pendant un temps de 12 secondes par niveau de maîtrise.

MS (11 à 17)

Vision en mètres : 11 (9), 12 (8), 13 (7), 14 (6), 15 (5), 16 (4), 17 (3)

Comportement : les victimes sont prises de panique et s'enfuient aussi vite qu'elles peuvent et sans savoir où elles vont pendant 30 secondes par niveau de maîtrise au-dessus de 10.

MS (18 à 20)

Vision en mètres : 18 (2), 19 (1), 20 (0)

Comportement : les victimes s'évanouissent pendant 12 secondes (niveau 18), 30 secondes (niveau 19), 1 minute (niveau 20). A leur réveil, les créatures réagissent comme pour un niveau de maîtrise situé entre 11 et 17.

MS (plus de 20)

Vision : nulle

Comportement : la frayeur éprouvée par les victimes est telle qu'elles en meurent.

Dans le brouillard, les créatures combattent avec un malus de 2 sur tous leurs jets de dé si le niveau de maîtrise est compris entre 1 et 10, ou un malus de 5 si le niveau de maîtrise est supérieur à 10.

Toute créature se trouvant dans le brouillard (aire d'effet) est affectée.

160 - Enchanter un objet

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de créer un objet magique reproduisant les effets d'un sort.

Préparation

courte : 7 heures (-3), normale : 7 jours, longue : 7 mois (+3)

Composante matérielle : l'objet à enchanter, du sable fin et de la poudre d'or, les composantes matérielles du sort à placer sur l'objet.

Réussite parfaite : le potentiel magique de l'objet est doublé

Echec critique : l'objet est détruit

Durée : permanente

Etendue : un objet de 5 x 5 x 5 centimètres par niveau de maîtrise

Le magicien doit choisir l'objet qu'il désire enchanter. Il le place dans une salle fermée, près des composantes matérielles du sort choisi. Il fait autour de cet ensemble un cercle de sable fin et un de poudre d'or. Puis il place dans chaque angle de la pièce une lampe à huile alimentée avec de l'huile parfumée.

Tous les jours, il doit venir dans la pièce réciter les incantations du sortilège à emprisonner dans l'objet, puis celles du sortilège "Enchanter un objet". Cela prend au minimum une heure.

Si le magicien laisse passer une journée sans venir réciter les formules, s'il laisse s'éteindre une des lampes, si un des cercles est endommagé, ou si une autre personne pénètre dans la pièce, le sort échoue. Cet échec est considéré comme un échec critique.

161 - Arrêter le temps

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de stopper l'écoulement du temps dans l'aire du sort

Préparation

courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant le dieu Ré

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 5 ans.

Durée : 1 an par niveau de maîtrise

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort, extrêmement puissant, permet d'arrêter l'écoulement du temps dans toute l'aire d'effet. Les objets et les créatures situés dans l'aire d'effet passent hors de phase, et n'ont plus d'existence matérielle. Même si on peut le voir, un objet "hors de phase" avec le temps réel se traverse comme s'il s'agissait simplement d'une image holographique. Il est extrêmement dangereux de pénétrer dans une zone où le temps s'est arrêté. En effet la structure de l'espace-temps est profondément modifiée, et cela crée de nombreux phénomènes secondaires. Si une créature s'aventure dans une telle zone, le maître de jeu doit jeter toutes les 5 secondes 2d20, et consulter la table suivante :

1-6 : rien ne se passe.

7-10 : malaise, pour 1 à 10 heures la créature lance tous ses jets à -2.

11-13 : malaise, pour 1 à 10 heures tous les jets à -5.

14-16 : malaise, pour 1 à 10 heures tous les jets à -7.

17-20 : la créature est violemment expulsée de la zone dans une direction aléatoire.

21-24 : coma profond.

25-27 : torpeur, pendant 10 ans par niveau de maîtrise.

28-30 : torpeur, pendant 100 ans par niveau de maîtrise.

31-34 : la créature est expédié dans le passé, 10 ans par niveau de maîtrise.

35-36 : expédié dans le passé, 100 ans par niveau de maîtrise.

36-38 : expédié dans le passé, 1000 ans par niveau de maîtrise.

39-40 : la créature disparaît à tout jamais. Les dieux seuls savent où elle a été entraînée.

FAMILLE DE PROTECTION

162 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des *sorts de "possession"*.

Ce sortilège est identique au sort 113

163 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Ce sortilège est identique au sort 114

164 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Ce sortilège est identique au sort 115

ECOLE DE DENDERA

Bien que le clergé de la déesse Hathor soit masculin, la haute magie n'est enseignée qu'aux femmes. C'est également dans ce temple que sont formées les courtisanes. Elles y apprennent l'art de l'amour, mais aussi les sortilèges particuliers à leur classe.

FAMILLE DE L'EMOTION

165 - Amitié

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer, par la musique, l'amitié entre la magicienne et la victime du sort

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de cristal de roche représentant l'instrument de musique dont se sert la magicienne pour user de son sort.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : la victime éprouve, immédiatement, une profonde haine envers la magicienne, pendant toute la durée du sortilège

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 2 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les victimes de ce sorts éprouvent une amitié dont l'intensité est déterminée par le niveau de maîtrise en se reportant à la Charte Angoumoise. Ce sort peut agir uniquement sur les êtres humains. Tout acte hostile de la part de la magicienne envers la victime annule les effets du sort. La magicienne peut affecter une personne par groupe de 4 points de niveau de maîtrise

166 - Mettre l'amour dans le cœur d'un homme

Dif. : 2

Ce sort permet de se faire aimer d'un homme

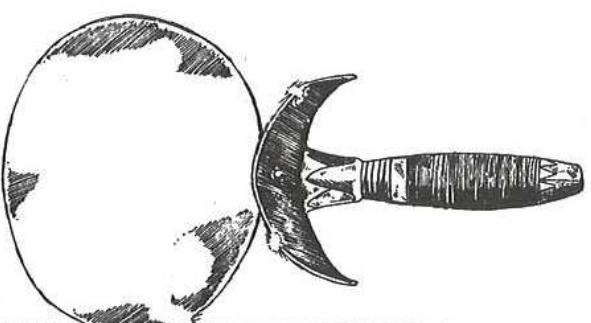
Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de cornaline représentant la déesse Hathor

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée

Echec critique : la victime du sort hait le maître du sort pendant toute sa durée



Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 2 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'homme qui subit le sort, tombe amoureux de la jeteuse de sort. Le niveau de maîtrise indique, en se reportant à la Charte Angoumoise, l'intensité de son affection. Il est amoureux mais non subjugé.

167 - Enlever l'amour d'un cœur

Difficulté : 3

Ce sort permet de briser un amour.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de terre cuite à l'effigie de la déesse Hathor

Réussite parfaite : l'amour ancien devient haine

Echec critique : l'amour redouble de violence

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Pour jeter le sort la magicienne brise l'amulette de terre cuite. Ce pouvoir permet de briser l'amour d'un être pour un autre. La personne visée cesse d'aimer l'autre, ne lui manifestant plus que de l'indifférence. Cet état peut changer et le souvenir de doux instants revenir à la mémoire de celui ou celle dont les sentiments ont été altérés. Chaque fois que le maître du sortilège a besoin de savoir si un personnage se souvient de tendre moment effacé de sa mémoire, il jette un d20. Si le résultat est supérieur au niveau de maîtrise du sort, le personnage peut se rappeler cet instant "inoubliable". L'amour ancien revient progressivement avec les souvenirs retrouvés : amitié, puis profonde amitié, amour naissant (non déclaré), amour déclaré, amour profond et enfin grand amour

168 - Rendre amoureux

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre deux personnes amoureuses l'une de l'autre.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette représentant le dieu Amon et une amulette de cornaline représentant la déesse Hathor.

Réussite parfaite : l'intensité de l'amour, déterminée par le niveau de maîtrise, est doublée.

Echec critique : les deux personnes concernées éprouvent immédiatement une profonde haine l'une pour l'autre, pour toute la durée du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise

Afin de déclencher le sort, la magicienne lie les deux amulette par un fil d'or.

La victime de ce sort tombe amoureuse de la personne choisie par le créateur du sortilège. Le consentement des deux personnes n'est nullement nécessaire. Elles ne se connaissent pas forcément, il suffit qu'elles se trouvent dans les limites de la portée du sortilège.

Le niveau de maîtrise quantifie l'intensité de l'affection de l'une pour l'autre, chacune d'elle réagit en fonction de ses coutumes et de son caractère comme pour un amour normal.

169 - Donner l'oubli

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en terre cuite représentant un cœur

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs oubliés est doublé

Echec critique : la magicienne a des chances égales à sa marge d'échec d'oublier un sortilège déterminé au hasard

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'hypnotiser une créature et d'effacer un souvenir pour 4 niveaux de maîtrise. L'effet est déclenché par le bris de l'amulette. L'amnésie persiste pendant toute la durée du sort. Il n'est possible ni de modifier des souvenirs ni d'affecter ceux qui sont inconnus de la magicienne.

Lorsque le sortilège s'achève, la victime ne recouvre pas instantanément la mémoire. Elle ne se rappelle d'un souvenir que si le résultat d'un d20 additionné de son score de Psychique est supérieur au niveau de maîtrise du sortilège. Une fois un souvenir revenu, il ne disparaît plus.

170 - Fuite du temps

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'accélérer le passage du temps.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de sable dans un petit sac de lin

Echec critique : la magicienne vieillit de 2 ans.

La magicienne conte une histoire en laissant s'écouler peu à peu le sable du sac de lin. Toutes les personnes entendant le récit ou le chant du trouvère sont affectées par le sort. Elles sont tellement captivées par l'histoire qu'elles ne se rendent pas compte du passage du temps.

Le récit semble durer une minute par niveau de maîtrise. En fait, une minute du récit correspond en fait à une heure de temps réel.

171 - Langueur

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'infliger à une créature la maladie de langueur caractéristique des amours impossibles.

Préparation

normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'or représentant un cœur

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

La magicienne, en jetant l'amulette d'or dans un feu, plonge sa victime dans une profonde mélancolie, langueur caractéristique des amours impossibles. Elle n'a pas besoin de préciser l'objet de cette passion inassouvie, qui surgit du subconscient de la victime.

La victime erre comme une âme en peine, aucune tâche ne réussissant à focaliser son intérêt. Ses capacités sont réduites (-5 à tous les jets de compétence et de sortilège).

Particularités : les créatures qui ne comprennent pas la langue de la magicienne ne succombent pas à ce sort. La langueur peut être dissipée temporairement par le sortilège "Rires" et définitivement par le sort "Mettre l'amour dans un cœur", dans la mesure où ce nouvel amour est partagé.

172 - Embellir son apparence

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de modifier son apparence afin de l'embellir.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un voile de lin teinté de couleur jaune safran

Réussite parfaite : la magicienne approche la beauté des dieux
Echec critique : la magicienne devient repoussante et haïssable. Ses vêtements se changent en haillons crasseux et malodorants

Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Pour déclencher le pouvoir du sort, la magicienne se recouvre du voile de lin. Si le sort réussit, le voile épouse parfaitement ses formes et les met en valeur.

S'il sort échoue, le voile de lin devient un haillon crasseux.

173 - Désir

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'inspirer un désir insurmontable à une personne.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette de faïence verte représentant un taureau

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : la victime est prise d'un violent désir pour la magicienne

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise

Ce sort ne peut affecter qu'une personne à la fois. Le sujet est pris d'un violent désir pour une personne de sexe opposé choisie par la magicienne. Oubliant toutes convenances, il est prêt à se plier à tous les caprices de la magicienne pour obtenir ce qu'il désire.

Il retrouve sa lucidité s'il est blessé.

Le maître de jeu doit comparer la beauté de la victime et de la magicienne. Les chances de succès finales sont modifiées par le nombre (niveau de maîtrise - 2) x (beauté de la victime - beauté de la personne désirée).

En effet il peut sembler assez difficile d'inspirer à une personne très belle une passion si l'on est plutôt laide.

174 - Envoûter

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de provoquer la loyauté complète de la victime.

Préparation

courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : des cheveux, ou des rognures d'ongle de sa victime, de la cire

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : la victime du sort attaque immédiatement la magicienne

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La magicienne doit se procurer des cheveux, ou des rognures d'ongles de sa victime. Elle doit les mêler à de la cire vierge dont elle fera une statuette sur laquelle elle inscrira le nom de la victime.

Elle doit se vêtir d'une robe de lin fin, farder son visage de poudre d'or, porter ses plus beaux bijoux.

Elle allume ensuite un brasero, dans lequel, tout au long de la cérémonie, elle jette des grains d'encens, devant une table basse, sur laquelle elle a posé des statues représentant divers dieux et déesses : en premier, Osiris, Isis, Horus, Bastet, Amon, et Hathor.

Elle place la figurine de cire devant la statue d'Osiris, et dit :

"*Vois, (nom de la victime), je suis Osiris, dieu parfait et maître de l'Egypte. Je t'ordonne de m'être loyal.*"

Elle fait la même chose pour chacune des statues, en utilisant le nom de la divinité représentée, et en utilisant éventuellement le féminin.

Lorsqu'elle a terminé ceci, elle prend la figurine dans le creux de ses deux mains jointes, et l'élève au niveau de son visage en prononçant les mots :

"*Vois, (nom de la victime), je suis (nom de la magicienne). De tous ces dieux et déesses, je suis la servante et l'envoyée, la loyauté que tu leurs dois, ils me l'ont donnée. Je t'ordonne en leur nom de m'être loyal.*"

Elle met ensuite la figurine dans le braséro, et y jette encore quelques grains d'encens.

FAMILLE DES ANIMAUX

175 - Envoûter les animaux

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'obtenir une obéissance absolue d'une espèce animale donnée, excepté les serpents et les scorpions.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un grelot d'argent

Echec critique : les animaux visés deviennent enragés, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer la magicienne

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La magicienne fait tinter le grelot. Ce sort agit sur un animal par groupe de 5 niveaux de maîtrise.

La magicienne tient en son pouvoir un ou plusieurs animaux situés dans la zone d'effet. Même s'ils ne la voient pas, les animaux de l'espèce choisie sont attirés inexorablement vers elle. Ils lui sont entièrement loyaux et soumis, allant jusqu'à donner leur vie pour elle si nécessaire. Même si la barrière du langage empêche la magicienne de commander aux animaux envoûtés, ces derniers restent instinctivement près d'elle afin de la protéger des dangers qu'ils sont en mesure de déceler.

La magicienne perd le contrôle des animaux si elle agit contre eux et qu'ils comprennent ses intentions. Ils deviennent alors enragés et cherchent à l'éliminer.

176 - Affaiblir

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire perdre des points de fatigue

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en terre émaillée verte représentant une tige de papyrus

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la fatigue occasionnée

Echec critique : la magicienne subit les effets de son sort

Durée : permanente

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Etendue : 1 personne

En brisant l'amulette, la magicienne inflige à sa victime une fatigue semblable à celle créée par un violent effort physique :

Niveau de maîtrise

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
01	02	03	04	06	09	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

Fatigue occasionnée

177 - Revigorer

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de redonner des points de fatigue perdus.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau dans un flacon d'or fin

Utilisation personnelle ou transférée (-3)



Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des points de fatigue récupérés.

Echec critique : le bénéficiaire du sort perd les points de fatigue qu'il devait recevoir.

Durée : permanente

Etendue : 1 personne

Ce pouvoir permet de réduire la fatigue engendrée par une dépense physique ou par l'utilisation du pouvoir magique. La magicienne peut bénéficier des effets ou les transmettre à une autre créature. Dans tous les cas, elle doit faire boire l'eau au bénéficiaire du sort pendant toute la durée de préparation. Le niveau de maîtrise indique le nombre de points de fatigue récupéré (voir tableau).

Niveau de maîtrise

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
01	02	03	04	06	09	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

178 - Jeunesse d'Hathor

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de rajeunir une personne.

Préparation

courte : 20 bases (-3), normale : 20 minutes, longue : 15 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'or représentant la déesse Hathor, un pectoral d'or et une poignée de poudre d'or.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le rajeunissement est doublé.

Echec critique : le bénéficiaire du sortilège vieillit de 5 ans.

Durée : permanente

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Préparation des composantes

Contrairement à l'habitude, chaque élément doit être enchanté séparément. Un échec suffit à perdre définitivement toutes les composantes.

Au moment de lancer le sortilège, le bénéficiaire du sort doit porter le pectoral d'or au coup, l'amulette représentant la déesse Hathor dans la main droite et être saupoudré d'or.

La magicienne peut user de ce pouvoir pour elle-même ou en faire profiter une autre personne. Le rajeunissement est de 3 mois par niveau de maîtrise, mais dans le deuxième cas le bénéficiaire ne peut ni être, ni devenir moins âgé que la magicienne.

Le niveau de maîtrise indique les chances que la magicienne a de ne pas vieillir en pratiquant un rajeunissement, soit une chance par niveau de maîtrise. Le maître de jeu lance un d20 et compare le résultat obtenu au niveau de maîtrise. S'il lui est supérieur, la magicienne vieillit d'autant qu'elle aurait pu rajeunir ou d'autant que le bénéficiaire a rajeuni.

Si le sort réussit, le pectoral, l'amulette et la poussière d'or disparaissent.

Si le sort échoue, le bénéficiaire se retrouve couvert de vase nauséabonde, un cadavre de serpent autour du coup et un scorpion bien vivant dans la main !

FAMILLE DE LA TERRE

179 - Libérer l'énergie des pierres

Difficulté : 5

Ce sort permet de faire exploser les pierres.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un petit maillet

Réussite parfaite : l'énergie libérée est doublée.

Echec critique : l'énergie d'une pierre se libère contre la magicienne

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

La magicienne frappe avec le maillet sur une pierre par groupe de trois niveaux de maîtrise. Toutes les pierres doivent être situées dans l'aire d'effet centrée sur la première pierre frappée. Une fois cette préparation terminée, la magicienne doit se situer à une distance inférieure à la portée du sortilège pour pouvoir le contrôler. Tant que les effets ne sont pas dissipés, la magicienne peut, en la désignant du doigt, libérer l'énergie contenue dans l'une des pierres marquées. Cette libération d'énergie se traduit par une légère explosion dont l'intensité varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : plus de peur (et de bruit) que de mal !

7 à 12 : 3 points de fatigue dans un rayon de 1 mètre, un point de fatigue jusqu'à 2 mètres ;

13 à 17 : 6 points de fatigue dans un rayon de 1 mètre, 2 points de fatigue jusqu'à 2 deux mètres, 1 point de fatigue jusqu'à 3 trois mètres ;

18 à 20 : 9 points de fatigue dans un rayon de 1 mètre, 3 points de fatigue jusqu'à 2 mètres, 1 point de fatigue jusqu'à 4 mètres ;

21 et plus : 12 points de fatigue dans un rayon de 1 mètre, 4 points de fatigue jusqu'à 23 mètres, 2 points de fatigue jusqu'à 3 mètres, 1 point de fatigue jusqu'à 4 mètres.

La magicienne peut décider de frapper plusieurs fois sur un rocher plus important. La libération d'énergie de ce dernier aura les effets cumulés d'un nombre de pierres équivalent au nombre de coup frappé.

La magicienne peut désigner une seule pierre par base.

FAMILLE DE PROTECTION

180 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "possession".

Ce sortilège est identique au sort 113

181 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Ce sortilège est identique au sort 114

182 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Ce sortilège est identique au sort 115

ECOLE DE PHILAE

Bien que le clergé de la déesse Isis soit masculin, la haute magie n'est enseignée qu'aux femmes. Isis est l'épouse d'Osiris (dieu de l'au-delà) et la déesse aux pouvoirs immenses. Les sortilèges de ses Hautes Initiées sont en grande partie des sorts de nécromancie. Les prêtresses d'Isis doivent être vierges, la perte de leur virginité entraînant la perte de leurs pouvoirs magiques.

FAMILLE DE CONJURATION

183 - Communiquer avec les morts

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de parler à un mort

Préparation

courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une statuette d'Osiris

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, la magicienne est capable de parler avec un mort par delà la limite des deux mondes. Toutefois, le mort est libre de répondre ce qu'il désire et n'est pas tenu de dire la vérité. La voix du mort sortira de la statuette d'Osiris.

184 - Questionner les morts

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire dire la vérité à un mort

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en lapis-lazuli cercelée d'or représentant un scarabée. Sur le ventre figure une représentation de la déesse Maât

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

La magicienne quand elle utilise le sort tient l'amulette au dessus du visage de la créature morte, lui montrant l'image de la déesse maât et dira:

"*Vois, je suis Maât, fille de Ré puissante en vérité.*

Vois, je suis Maât, celle qui connaît tes fautes

Vois, je suis Maât, la plume dont le poids

fait pencher la balance.

Vois, je suis Maât, Grande en vérité, ennemie du mensonge
et je t'ordonne d'ouvrir tes lèvres sur les vérités
que je désire connaître"

Ce sort a des effets semblables au précédent sauf sur un point : le mort interrogé ne peut en aucun cas dire des choses inexactes. Il n'est cependant pas obligé d'être loquace et peut sciemment omettre de donner certains détails. C'est à la magicienne de poser des questions judicieuses.

Note : Il est important que la joueuse prononce la formule à voix haute. En effet, si elle n'a pas le temps de réciter la formule et qu'elle est interrompue pendant l'incantation, le sortilège est brisé et la magicienne dit la vérité et est incapable de mentir pendant 1 heure par niveau de maîtrise

185 - Faire parler les statues

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire parler les statues.

Préparation

courte : 2 bases (-3), normal : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : du fard à lèvre

Réussite parfaite : le nombre de statue affectée est doublé

Echec critique : les renseignements fournis sont erronés

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise

Etendue : une statue par groupe de 4 niveaux de maîtrise

La magicienne peut communiquer avec les statues situées dans l'aire d'effet centrée sur sa position à l'instant où elle lance le sortilège. Pour cela, la magicienne passe du fard sur les lèvres des statues qu'elle désire faire parler.

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consulter la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Les statues ont une sensibilité qui leur est propre. En particulier, elles ont une conception du temps bien différente de la nôtre. Que représente la durée d'une vie humaine devant la durée de "vie" des statues ? Les statues font par conséquent bien plus attention aux modifications profondes de leur environnement (temple, palais, etc...) qu'aux actions qui ne concernent que les créatures vivantes.

186 - Conjurer les morts

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire venir un mort à un endroit donné.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normal : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : du vin mêlé à du miel dans un flacon de terre émaillée de couleur violette

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet, uniquement, d'obliger un mort à venir à l'endroit où la magicienne a versé le breuvage, dans un coupe d'or. Il n'assure aucun type de contrôle sur la créature conjurée, qui agit suivant ses propres aspirations. Toutefois, le créateur du sortilège dispose d'un court laps de temps pendant lequel elle est obligée de l'écouter. Cette période dure un nombre de secondes égal à : (niveau de maîtrise + (2 x Aura de la magicienne)).

187 - Conjurer un "démon"

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire venir une créature démoniaque à un endroit donné (Hybride, Succube, Incube, etc...).

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : voir rituel

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet uniquement d'obliger une créature démoniaque à venir à l'endroit désigné par la magicienne. Il n'assure aucun type de contrôle sur la créature conjurée qui agit suivant ses propres aspirations. Toutefois, la créatrice du sortilège dispose d'un court laps de temps pendant lequel elle est obligée de l'écouter. Cette période dure un nombre de secondes égal à : (niveau de maîtrise + (2 x Aura de la magicienne)).

Rituel

La magicienne doit d'abord attirer dans le monde des hommes la créature démoniaque qu'elle désire voir venir. Pour cela, elle doit tracer un cercle sur le sol avec du sang (animal seulement), c'est dans ce cercle qu'apparaît la créature.

Elle prépare quatre brasero sur des trépieds (mais ne les allume pas) en les disposant de la manière suivante :

Un au nord. Un à l'est. Un au sud. Un à l'ouest.

Elle se tient nue, enduite d'huile parfumée et saupoudrée de poudre d'or. Elle se met au centre des quatres braseros, en tenant une torche à la main. Elle se tourne vers le brasero nord en disant ces mots :

*"Esprit que j'appelle,
toi dont je connais le nom caché,
je t'ordonne par ce nom,
que seul toi et moi connaissons, de venir.
J'allume pour toi une lumière pour guider tes pas
dans l'obscurité de la Douat.
Si tu ne viens pas, je détruirais ton nom secret
et éteindrais les lumières qui guident tes pas.
En vérité, je connais ton nom et t'ordonne de venir !"*

Elle allume ensuite le brasero nord.

La magicienne répète l'incantation sur le brasier de l'est, puis sur celui du sud et enfin sur celui de l'ouest.

Si la cérémonie est interrompue de tous les brasiers s'élèveront de hautes flammes qui brûleront la magicienne lui infligeant 2 points de fatigue par niveau de maîtrise.

Note : Connaître le nom secret ou nom caché de la créature est un moyen d'exercer un chantage sur elle, ce nom est son essence vitale.

Vous vous étonnerez peut-être des termes de l'incantation car vous ne connaissez pas, le nom caché de la créature que vous appelez. Il s'agit là d'une supercherie courante : les magiciens d'Egypte n'hésitent pas à s'identifier à un dieu et ils prétendent être ce dieu pour parvenir à leurs fins magiques.

188 - Conjurer un esprit

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire venir un esprit à un endroit donné.

Préparation

normale : 10 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un pigeon et de la farine

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet uniquement d'obliger un esprit à venir à l'endroit désigné par la magicienne. Il n'assure aucun type de contrôle sur la créature conjurée qui agit suivant ses propres aspirations. Toutefois, la magicienne dispose d'un court laps de temps pendant lequel la créature est obligée de l'écouter. Cette période dure un nombre de secondes égal à :

(niveau de maîtrise + (2 x Aura de la magicienne)).

Rituel

La magicienne tue le pigeon, le plume puis le fait rôtir. Avec la farine, elle confectionne un petit pain.

Elle présente ces aliments dans une assiette comme offrande à l'esprit qu'elle invoque.

189 - Utiliser les morts

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature morte, sans qu'elle soit obligée de les suivre.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : aucune

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : voir ci-dessous

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Pour lancer ce sortilège, la magicienne n'a pas besoin de composante. Il lui suffit de dire les mots suivant au-dessus du cadavre :

*"Je suis Isis, épouse d'Osiris, mère d'Horus
et mère des hommes."*

"Je suis Isis, aux ailes d'or et au souffle léger."

*"Je suis Isis qui connaît le nom secret de Ré
et tous les mystères de la Douat."*

*"Je suis Isis et par le souffle de vie que réparent mes ailes
je t'ordonne de te lever et de m'obéir"*

En utilisant ce sort, la magicienne peut obliger une créature morte à lui obéir. Toutefois celle-ci ne suit pas aveuglément les ordres et ne prend pas plus de risques que la magicienne elle-même. Les animaux obéissent dans la mesure où les requêtes de la magicienne ne vont pas à l'encontre de leurs instincts. Les monstres, selon leur nature, réagissent soit comme des animaux, soit comme des créatures intelligentes. Les morts agissent comme ils l'auraient fait de leur vivant.

-Cas spécifique des monstres ou animaux

Echec normal : rien ne se passe

Echec critique : la créature morte attaque le maître du sortilège

-Cas spécifique de l'utilisation sur un humain mort

Echec normal : le mort ne peut accepter que l'on ait voulu se servir de lui et attaque immédiatement le maître du sortilège

Echec critique : le mort n'attaque pas immédiatement. Son Ba et son Kà apparaîtront et grâce à leur pouvoirs feront disparaître le corps. C'est la nuit suivante de la tentative manquée que commence la vengeance du mort.

Chaque nuit, le mort apparaît dans les songes de la magicienne, elle se voit dans ce rêve incapable de résister au mort qui l'emmène dans le Douat (royaume des morts). A son réveil, la magicienne a perdu définitivement un point de fatigue. Chaque nuit le cauchemar revient et chaque matin la magicienne se réveille avec un point de fatigue en moins. Ceci dure jusqu'à la mort de la magicienne.

Plus la magicienne s'affaiblit, plus ces voyages en compagnie du mort dans le Douat sont long, jusqu'à ce que le voyage soit sans retour.

Note : ce sortilège, ainsi que tout ceux de même type, sont très mal considérés quand ils sont utilisé sur des humains

Depuis la lecture du chapitre consacré à la religion, que ce soit dans le livret de civilisation ou dans le livret de jeu, vous savez que le corps d'un mort est précieux, puisque sans lui la vie dans l'au-delà est impossible.

190 - Animer un cadavre

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'animer un cadavre.

Préparation

normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : aucune

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : voir ci-dessous

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : nulle

Etendue : un cadavre

Pour jeter ce sortilège, la magicienne n'a besoin d'aucune composante. Elle récite au dessus du corps la formule suivante :

*"Je suis Nephtys épouse de Seth.
Je suis Nephtys, mère d'Anubis.
Je suis Nephtys, sœur d'Isis.
Je suis Nephtys aux ailes d'or
qui donnèrent le souffle de vie à Osiris.
Je suis Nephtys et j'ai ordonné à mon fils
de dénouer tes bandelettes
Je suis Nephtys, et j'ordonnerai à ma sœur
de t'enlever le souffle de vie si tu ne te lève pas.
Je suis Nephtys, et j'ordonnerai à mon époux
de rompre tes os si tu ne m'obéis pas
et ne t'animes pas immédiatement"*

Ce sort permet à la magicienne d'animer un cadavre en y transportant son esprit. Son propre corps entre alors dans un cycle de vie ralenti. Dans son nouveau corps, la magicienne ne possède que la vue et ne peut parler que si le cadavre est récent.

En cas d'échec normal, le cadavre tombe en poussière. La magicienne n'est pas affectée, mais porte la lourde responsabilité de la destruction d'un corps, ce qui est un délit plus grave que le meurtre. En effet, le meurtre met fin à la vie sur terre qui n'est qu'un passage. La destruction d'un corps met fin à une vie qui aurait pu être éternelle.

En cas d'échec critique : avant de disparaître à jamais, les éléments spirituels du mort tentent de survivre en trouvant un corps de remplacement. Ils s'insufflent dans le corps de la magicienne qui subit une lutte intérieure entre son propre esprit et celui du mort. Ce choc peut être mortel selon le nombre d'heure pendant lesquelles il se déroule (1d12 heures). Tout le temps où le conflit dure, la magicienne délire, et si elle en sort vivante, elle est tellement épuisée qu'elle est incapable de pratiquer la magie pendant un mois.

Durée de la possession et conséquence :

1 à 3 heures : La magicienne garde gravée en elle quelques souvenirs du mort.

4 à 6 heures : La magicienne revoit les actes les plus horribles fait par le mort et est persuadée que c'est elle qui les a commis.

7 à 9 heures : La personnalité du mort s'est emparé du corps de la magicienne. Les éléments spirituels de celle-ci ont été détruits à jamais.

10 à 12 heures : La magicienne meurt.

191 - Soumettre les morts

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature morte, qu'elle est obligée de suivre sauf si son semblant d'existence est en danger.

Préparation

normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : voir ci-dessous

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Pour jeter ce sort, la magicienne n'a pas besoin de composante, elle doit réciter la formule suivante au dessus du corps :

"Je suis Isis, qui règne sur l'occident.
Je suis Isis, qui règne au côté d'Osiris.
Je suis Isis, qui connaît les mystères de Ré.
Je suis Isis, dont le fils règne sur la terre.
Je suis Nephtys, qui a donné le souffle à Osiris.
Je suis Nephtys, qui est grande près de sa sœur Isis.
Je suis Nephtys, la mère du gardien des bandelettes.
Je suis Nephtys, l'épouse de Seth le puissant.
Je suis (nom de la magicienne), et par le nom des déesses
Isis et Nephtys qui sont en moi et qui sont moi,
je t'ordonne d'obéir à mes ordres."

La créature morte soumise à l'effet de ce sort est obligée d'exécuter tous les ordres que lui donne la magicienne, sauf ceux qui mettent directement et ouvertement son semblant d'existence en danger. Il faut bien sûr qu'elle soit capable de comprendre l'ordre et que cela ne dépasse pas ses possibilités. La victime a conscience d'être contrainte par magie et certaines d'entre elles feront tout pour pervertir le sens des ordres reçus.

En cas d'échec normal : la créature morte attaque la magicienne.

En cas d'échec critique : la créature morte attaque la magicienne et la tue au premier coup porté.

192 - Posséder les morts

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature morte, auxquels elle doit obéir aveuglément.

Préparation

normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Echec critique : voir ci-dessous

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise

Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Pour ce sortilège, la magicienne n'a pas besoin de composante. Elle doit maquiller son visage de couleur verte et réciter la formule suivante au dessus du corps :

"Je suis Osiris, qui règne sur la Douat.

Je suis Osiris, qui vit dans son éternité.

Je suis Osiris, maître de l'Ammenti.

Je suis Osiris, qui revivifie la terre.

Je suis Osiris, qui préside au tribunal de l'au-delà.

Je suis Osiris, qui fut tué et ressuscité dans son éternité.

Je suis Osiris, et je t'ordonne d'obéir à mes ordres."

La créature possédée n'a plus aucun libre-arbitre, elle obéit au mieux de ses possibilités aux moindres désirs de son maître et au mépris total du danger.

Echec normal : le mort attaque la magicienne.

Echec critique : la magicienne meurt ainsi que toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 10 mètres.



FAMILLE DES SOINS

193 - Soigner la morsure des serpents

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de guérir une personne empoisonnée par la morsure d'un serpent.

Préparation

courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des points de fatigue récupérés.

Echec critique : le bénéficiaire du sort perd les points de fatigue qu'il aurait dû recevoir.

Durée : permanente

La connaissance de ce sortilège permet à la magicienne de déterminer un cas d'empoisonnement par morsure de serpent et d'en amoindrir les effets. Le poison affecte l'organisme avec plus ou moins de rapidité. Le sortilège neutralise ce phénomène et son niveau de maîtrise est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). La magicienne peut agir sur elle-même ou sur une autre créature en faisant boire de l'eau (composante).

Niveau de maîtrise

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

01 01 02 02 03 03 04 04 05 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

Diminution

Préparation de la composante

La magicienne verse de l'eau sur une stèle de granit (appelée stèle guérisseuse, voir sort "177 - Revigorer"). Sur cette stèle est sculpté une image d'Isis écrasant des scorpions.

Le texte d'incantation est gravé autour de l'image d'Isis.

L'eau est recueillie dans une cuvette puis la magicienne la verse et la conserve dans un flacon d'or.

194 - Soigner la piqûre des scorpions

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de guérir une personne empoisonnée par la piqûre d'un scorpion.

Préparation

courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des points de fatigue récupérés.

Echec critique : le bénéficiaire du sort perd les points de fatigue qu'il aurait dû recevoir.

Durée : permanente

La connaissance de ce sortilège permet à la magicienne de déterminer un cas d'empoisonnement par piqûre de scorpion et d'en amoindrir les effets. Le poison affecte l'organisme avec plus ou moins de rapidité. Le sortilège neutralise ce phénomène et son niveau de maîtrise est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). La

magicienne peut agir sur lui-même ou sur une autre créature en faisant boire de l'eau (composante).

Niveau de maîtrise

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

01 01 02 02 03 03 04 04 05 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

Diminution

Préparation de la composante

La magicienne verse de l'eau sur une stèle de granit (appelée stèle guérisseuse, voir sort "177 - Revigorer"). Sur cette stèle est sculpté une image d'Isis écrasant des scorpions.

Le texte d'incantation est gravé autour de l'image d'Isis.

L'eau est recueillie dans une cuvette puis la magicienne la verse et la conserve dans un flacon d'or.

FAMILLE DE LA NATURE

195 - Envoûter les serpents

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'avoir une obéissance absolue de la part des serpents.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en cornaline représentant un cobra

Echec critique : les serpents visés font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer la magicienne.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort agit sur un serpent par groupe de 5 niveaux de maîtrise.

La magicienne tient en son pouvoir un ou plusieurs serpents situés dans la zone d'effet. Même s'ils ne voient pas la magicienne, les serpents sont attirés inexorablement vers elle. Ils lui sont entièrement loyaux et soumis, allant jusqu'à donner leur vie pour elle si nécessaire. Si la barrière du langage empêche la magicienne de commander aux animaux envoûtés, ces derniers restent instinctivement près d'elle afin de la protéger des dangers qu'ils sont en mesure de déceler.

La magicienne perd le contrôle des serpents en agissant ouvertement contre eux. Ils cherchent alors à l'éliminer.



196 - Envouter les scorpions

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'avoir une obéissance absolue de la part des scorpions.

Préparation

courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette en or représentant un scorpion

Echec critique : les scorpions visés font tout ce qui est en leur pouvoir pour éliminer le maître du sortilège.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise

Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort est similaire à "195 - Envouter les serpents"

FAMILLE DE LA MORT

197 - Lamentations

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faciliter le passage dans l'Autre-Monde d'un personnage décédé.

Préparation

normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'Isis en or et une amulette d'Osiris en or liées l'une à l'autre par un fil d'or

Réussite parfaite : le personnage décide de la destinée de son âme.

Echec critique : l'âme du mort devient fantôme et tente de tuer la magicienne

Etendue : rayon de 10 mètres par niveau de maîtrise

La magicienne vante les qualités d'un personnage et se lamente de son décès. Cette cérémonie doit avoir lieu au plus tard 2 heures par niveau de maîtrise après la mort du personnage. Son corps doit être dans l'aire d'effet. Au moment de déterminer la destinée de son âme, le personnage peut modifier le résultat du d20 d'un nombre inférieur ou égal à 1 pour 7 niveaux de maîtrise. Ce nombre peut être augmenté grâce au nombre de personnes assistant à la cérémonie : +1 (10 à 100 personnes), +2 (101 à 1 000), +3 (1 001 à 10 000), +4 (10 001 à 100 000), +5 (100 001 et plus).

Particularité : seul l'effet des premières lamentations prononcées après la mort est pris en compte.

198 - Obscurcissement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux, en deux dimensions.

Préparation

courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette du dieu Ré

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de l'opacité de l'écran.

Echec critique : l'écran focalise toute la lumière reçue et aveugle pour une heure toutes les personnes qui le voient.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise.

Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.

Etendue : rayon de 5 x 5 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux. La surface de cette zone est de 25 mètres carrés par niveau de maîtrise. Le plus petit côté du rectangle ne peut être inférieur à 50 centimètres. L'écran est mobile et peut se déplacer à une vitesse en m/s égale au niveau de maîtrise du sortilège. Dans ce cas, la magicienne doit rester immobile. Si l'écran est fixe, la magicienne peut agir comme elle le désire. Il existe plusieurs types d'écrans :

- les rayons lumineux sont transmis d'un côté et absorbés de l'autre. L'écran joue le rôle d'un miroir sans tain.

- les rayons lumineux sont renvoyés d'où ils viennent. L'écran est un miroir à 2 faces.

- les rayons lumineux sont absorbés des deux côtés. L'écran à l'aspect d'une surface noire sur ses deux faces.

En fait, les écrans ne sont pas parfaitement opaques. Leur efficacité dépend du niveau de maîtrise :

Niveau de maîtrise et effet

1 - 4 : On distingue les formes de l'autre côté

5 - 8 : On distingue uniquement les formes contrastées

9 - 11 : On distingue les formes contrastées en mouvement

12 - 14 : On ne distingue que les points lumineux de l'intensité d'une bougie

15 - 17 : On ne peut distinguer que des points lumineux de l'intensité d'une torche

18 - 20 : Ecran totalement opaque

199 - Refrain de mort

Difficulté : 9

Ce sortilège permet d'ôter la vie à une personne.

Préparation

courte : 90 minutes (-3), normale : 9 heures

Réussite parfaite : la fatigue occasionnée par le sort est diminuée de moitié

Echec critique : la magicienne devient muette (à vie) et meurt si elle rate un jet de physique

Portée : infinie

Etendue : 1 personne

La magicienne doit réaliser ce rituel dans une pièce fermée et surtout n'être vue de personne. Le seul objet qu'il y a dans cette pièce est un trépied sur lequel est posé un brasero.

Dans ce brasero, la magicienne arrange des bûchettes de bois, de cèdre et des graines d'encens, de façon à pouvoir y mettre le feu le moment voulu.

Sur ce bûcher, elle pose une statuette représentant un homme ou une femme (selon le sexe de la victime). La magicienne a mêlée à la cire confectionnant la statuette des rognures d'ongles ou des cheveux de sa victime. Elle inscrit sur la statuette le nom de la personne à faire mourir.

Avant de pénétrer dans la pièce pour commencer la cérémonie, la magicienne boit un mélange de vin et de miel dans lequel elle a fait macérer pendant une semaine (en les renouvelant régulièrement) des têtes de pavot. Cette boisson l'aide à entrer en transe.

Début du rituel

La magicienne entre dans la chambre et allume deux torches. Elle en prend une dans chaque main et tend ces deux bras en avant de façon à ce que les torches soient au dessus du brasero et récite l'incantation suivante :

*"Je suis Osiris qui règne sur l'Occident,
Roi parmi les rois, stable en son éternité.
Je t'ordonne de venir te présenter à mon tribunal.*

*Je suis Isis, qui siège près d'Osiris,
celle qui vit dans le souffle de Maât.*

J'ordonne au souffle de (nom de la victime) :

Quitte-le, moi Isis l'ordonne

*Quitte son cœur et vient au creux de ma main. Car en vérité
(nom de la victime) a eu son temps compté en ce monde.*

Je suis Anubis qui règne sur la nécropole.

Ba et Ka de (nom de la victime) venez à moi !

Je suis Anubis, qui montre le chemin.

*Venez à moi, car le temps est venu de m'accompagner.
Je suis Thot, le scribe divin. Grande est ma sagesse,*

juste et puissante est ma voix.

Je suis Thot, le scribe du tribunal d'Osiris.

*Ba de (nom de la victime) viens à moi,
car en vérité je dois voir si le poids de tes actions
équilibre la balance du grand tribunal.*

Je suis Maât, légère est ma loi, lourdes sont mes punitions.

Je suis Maât, justice et vérité sont mes noms.

Sur le plateau de la balance, je suis une plume.

Plus légère qu'une plume si ton âme est juste.

Plus lourde qu'une plume si ton âme est fausse.

Ka et Ba de (nom de la victime) répondez de ses actions !

Je suis Osiris, en vérité ton âme est contraire à la vérité !

Ton cœur et ton âme sont contre toi !

Que la dévoreuse et les démons broient tes os.

Que ta mort soit éternelle !!!

Si la magicienne est interrompue dans son rituel, cela brise sa concentration, libérant toutes les forces cosmiques (ou divines) qu'elle invoque pour parvenir à ses fins.

Cela à pour effet d'enflammer le brasero instantanément. La flamme de celui-ci forme une colonne de feu en quelques seconde. Elle atteint le plafond et tout l'air de la pièce se transforme en feu.

Inutile de préciser qu'il ne reste de la magicienne qu'un tas de cendre !

FAMILLE DES ILLUSIONS

200 - Apparence d'animal

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre l'apparence d'un animal

Préparation

courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'or représentant un scarabée

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance avec l'animal choisi est parfaite.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : aucune ou 1 mètre par niveau de maîtrise pour le sort contraire

La magicienne se donne l'apparence d'un animal dont elle choisit l'espèce. La taille de l'animal doit être relativement proche de celle de la magicienne (entre deux fois plus petite et deux fois plus grande). Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consultez la colonne 3 de la Charte Angoumoise).

Si une créature peut découvrir la supercherie, elle fait un *jet de sens* avec un malus correspondant au degré de ressemblance, lu dans la colonne 4 de la Charte Angoumoise. (Exemple : MS = 15, "assez bonne" ressemblance, malus de -5 au jet de sens). Un animal de l'espèce choisie par la magicienne réalise ses *jets de sens* avec un bonus de 9 pour détecter l'intrus.

Ce sortilège ne donne aucune des caractéristiques ou des propriétés de l'animal imité (locomotion, pouvoirs, attaque,...). Prendre l'apparence d'un poisson ne permet pas de respirer sous l'eau !

201 - Apparence d'un être humain

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de prendre la forme de n'importe quel être humain.

Préparation

courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une amulette d'argent cerclé d'or représentant un scarabée

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise

Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort est tout à fait semblable au précédent, sauf qu'il permet de prendre l'apparence d'une personne imaginaire ou réelle. Dans ce dernier cas, la ressemblance avec le modèle est d'autant plus grande que la magicienne le connaît bien. Le sortilège s'évanouit si le bénéficiaire passe dans de l'eau courante.

FAMILLE DE PROTECTION

202 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des *sorts de "possession"*.

Ce sortilège est identique au sort 113

203 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Ce sortilège est identique au sort 114

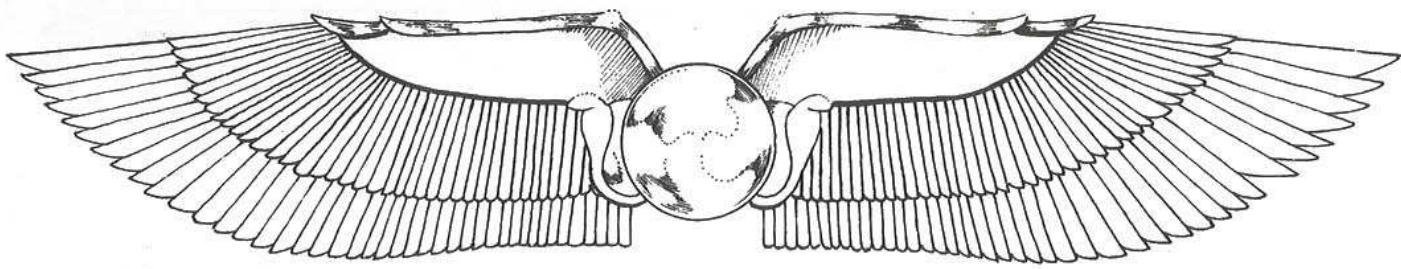
204 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Ce sortilège est identique au sort 115





Nom et Titre du Père : Occupation :

Nom de la Mère : Lieu de Naissance : Age :

DONS	
Combat
Magie
Artistique
Communication
Perception
Mécanique
Nature
Foi

Nom :

CARACTERISTIQUE	
Physique
Force
Rapidité
Coordination
Apparence
Aura
Beauté
Honnêteté
FATIGUE

COMBAT	
Physique	
Coutelas
Epée
Esquive
Lance
Mains nues
Force	
Epieu
Grand bouclier
Hache
Masse
Coordination	
Arc
Bois de jet
Fronde
Javelot
Poignard
Psychique	
Art de la guerre

ARTISTIQUE	
Coordination	
Dessin
Psychique	
Musique
Poésie
Apparence	
Chant
Danse

PERCEPTION	
Coordination	
Acrobatis
Agilité
Manipuler
Psychique	
Evaluer
Imiter
Décision	
Sens
Intelligence	
Jeu
Mémoriser
Orientation
Philosophie

NATURE	
Physique	
Escalade
Nager
Coordination	
Equitation
Pêcher
Psychique	
Chirurgie
Médecine des plantes
Navigation
Décision	
Attelages
Premiers soins
Intelligence	
Astronomie
Chasse
Connaissance animaux
Conn. créat. monstr.
Connaissance métaux
Connaissance plantes
Poison
Sciences de la terre
Surprendre

MAGIE	
Intelligence	
Hiérog. sacrés

COMMUNICATION	
Psychique	
Comique
Convaincre
Légendes
Intelligence	
Conn. des lois
Hiéroglyphes
Apparence	
Séduction
Se renseigner
Aura	
Eloquence
Honnêteté	
Marchandages

MECANIQUE	
Coordination	
Architecture
Fab. des armes
Psychique	
Pièges guerre
Intelligence	
Piéger animaux

FOI	
Intelligence	
Connaissances mythiques
Traditions



CONNAISSANCE DE LA MAGIE

POUVOIRS

N° PAGE

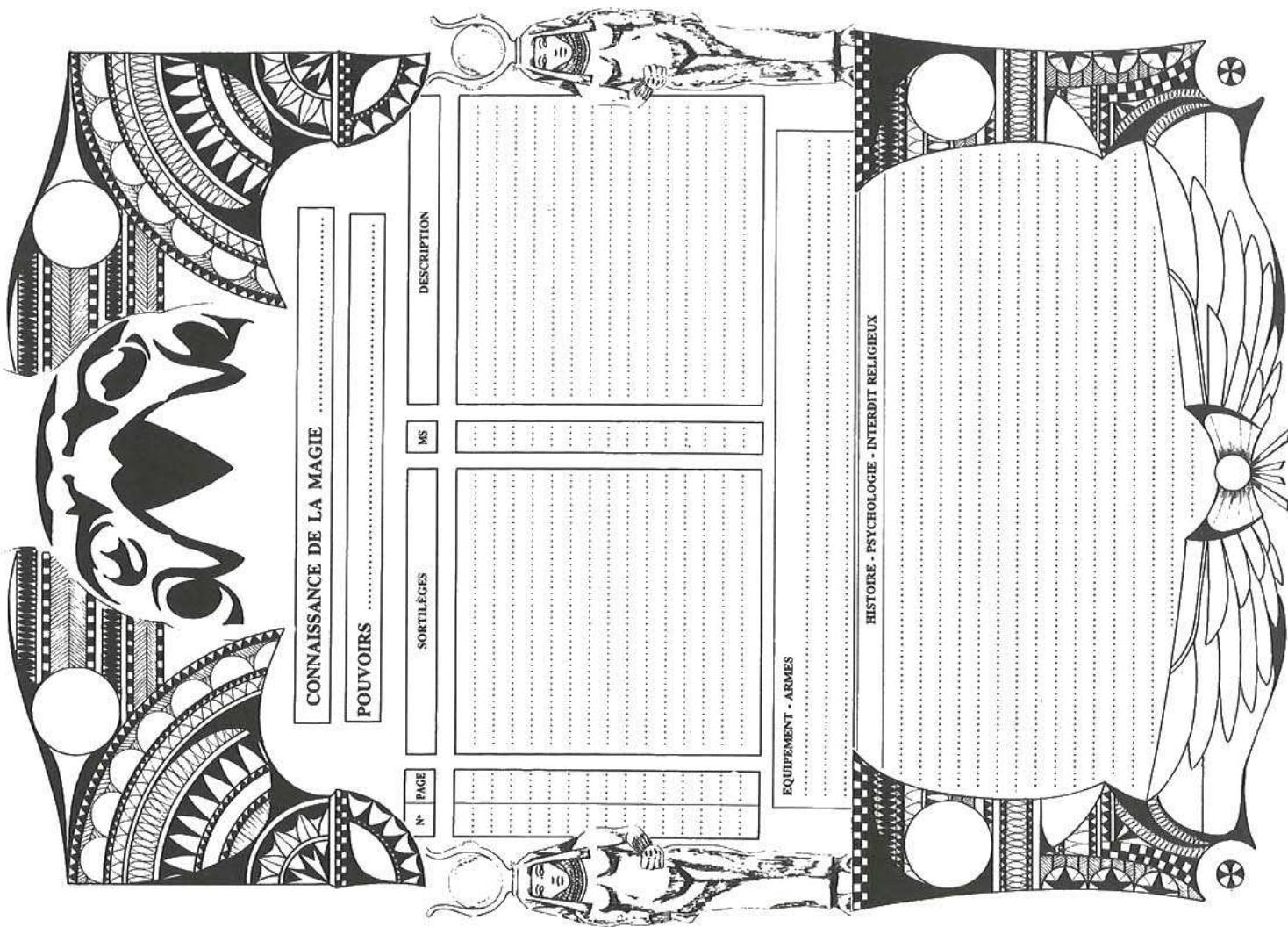
SORTILÈGES

MS

DESCRIPTION

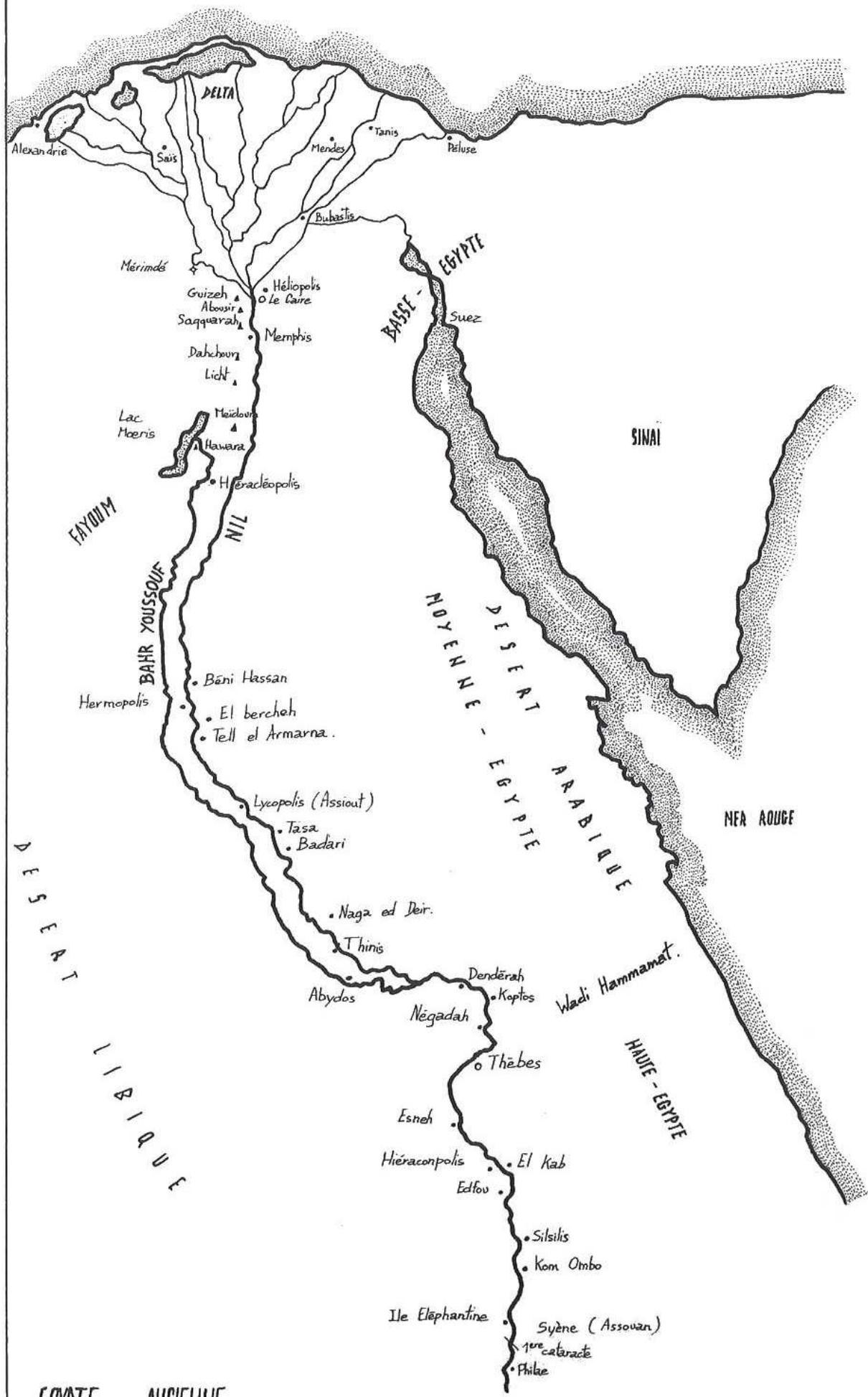
EQUIPEMENT - ARMES

HISTOIRE - PSYCHOLOGIE - INTERDIT RELIGIEUX

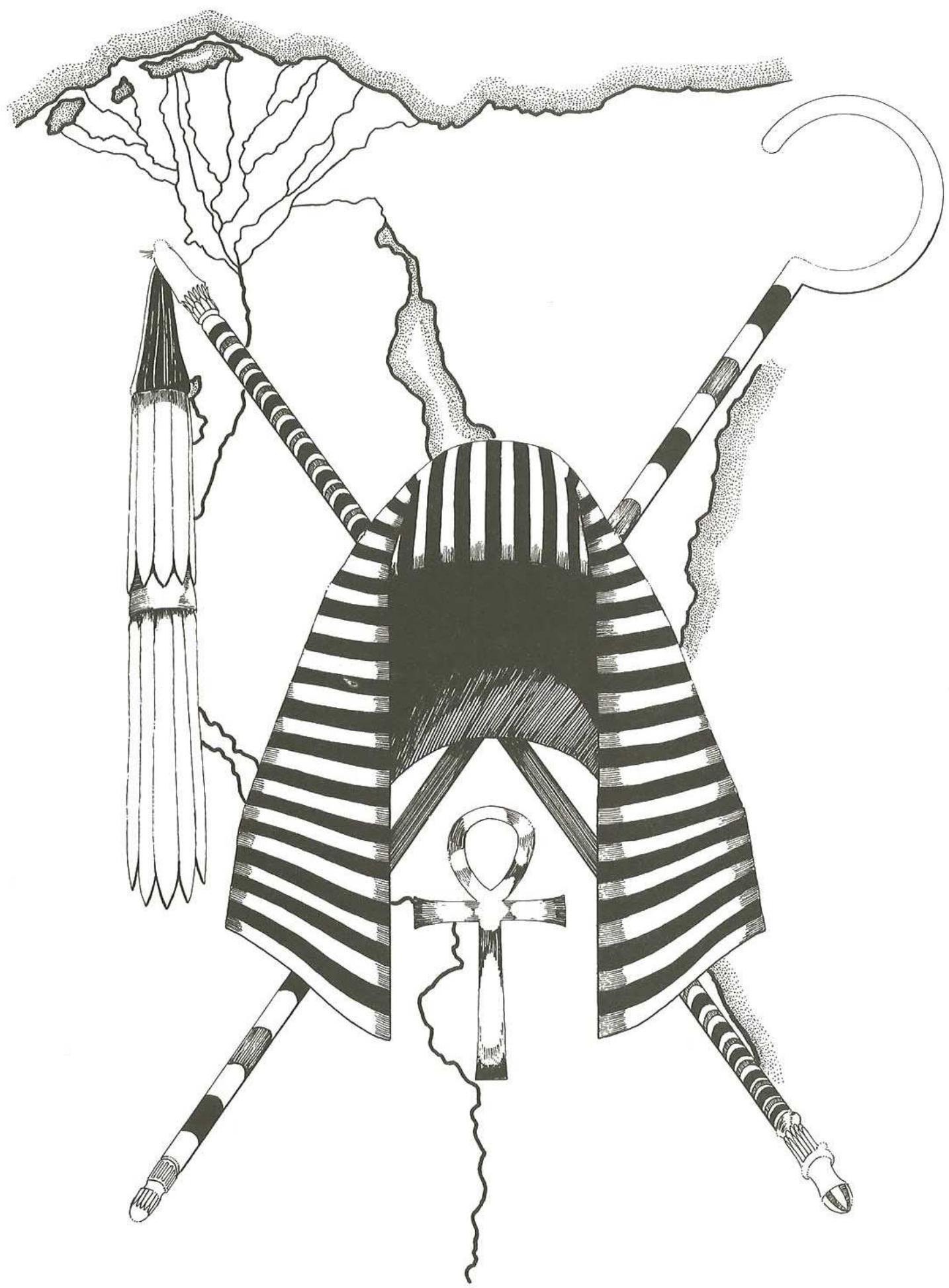


Occupation :	Occupation :
Nom et Titre du Père :	Lieu de Naissance :
Nom de la Mère :	Age :
DONS	Nom :
Combat	CARACTÉRIQUE
Magic	Physique
Artistique	Force
Communication	Rapidité
Perception	Coordination
Mécanique	Apparence
Nature	Aura
Foi	Beauté
	Honnêteté
COMBAT	PERCEPTION
Physique	Coordination
Couelas	Acrobaties
Epée	Agilité
Espèce	Manipuler
Esquive	Psychique
Lance	Evaluer
Mains nues	Limiter
Force	Decision
Epius	Sens
Grand bouclier	Intelligence
Hache	Jeu
Masse	Mémoriser
Coordination	Orientation
Arc	Philosophic
Bois de jet	
Fronde	MECANIQUE
Javelot	Coordination
Poignard	Architecture
Psychique	Fab. des armes
Art de la guerre	
MAGIE	COMMUNICATION
Intelligence	Psychique
Histogr. sacrés	Seduction
	Se renseigner
	Aura
	Eloquence
	Honnêteté
	Marchandages
	NATURE
	Physique
	Escalade
	Nager
	Coordination
	Equitation
	Pêcher
	PSYCHIQUE
	Chirurgie
	Médecine des plantes
	Navigation
	Décision
	Attelages
	Premiers soins
	Intelligence
	Astronomie
	Chasse
	Connaissance animaux
	Conn. crétat. monstr.
	Connaissance météaux
	Connaisance plantes
	Poison
	Sciences de la terre
	Surprendre

MEA MÉDiterranée



EGYPTE ANCIENNE



REMERCIEMENTS



Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé par leurs suggestions, leurs conseils et leur amitié, et sans qui la Vallée des Rois n'aurait pas existé :

Stéphane Daudier, Marc Deladerrière, William Dupré, Michel Fanget, Philippe Mouret, François Pignalet, Daniel Rey, Yann Soitino, Sylvie Thivet, Fabrice Van Borren, Anne Vétillard, Philippe Vidal ; ainsi que Danièle, Frédérique, Michel, Nathalie et Paul qui ont bien voulu partir à la recherche de la "Prêtresse Oubliée".

Un grand merci à Eric et Laurent Mazoyer, pour l'aide précieuse qu'ils m'ont donnée lors de la réalisation du chapitre sur les sortilèges.

Bien que les dragons n'aient pas élu domicile en Egypte, il y en a un que je tiens à remercier cordialement : le Dragon Radieux, et toute son équipe.

Sans oublier les membres du club "le Fer de Lance" ; en particulier, Alexis, Catherine, Claude, Jean, Olivier et Paul.

Avec une mention particulière à toute l'équipe de Légendes, pour le travail considérable fourni et l'aide inestimable qu'elle m'a apportée.

**ÉDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
PHOTOGRAVURE : RCP, 6, rue Alphonse Aulard 75019 PARIS
SYSTÈME PREMIÈRES LÉGENDES : Stéphane DAUDIER
TEXTES : Christian CAROLI
DIRECTEUR DE CRÉATION, MAQUETTE : Marc DELADERRIÈRE
DESSINS et COUVERTURE : Philippe JULLIEN**

