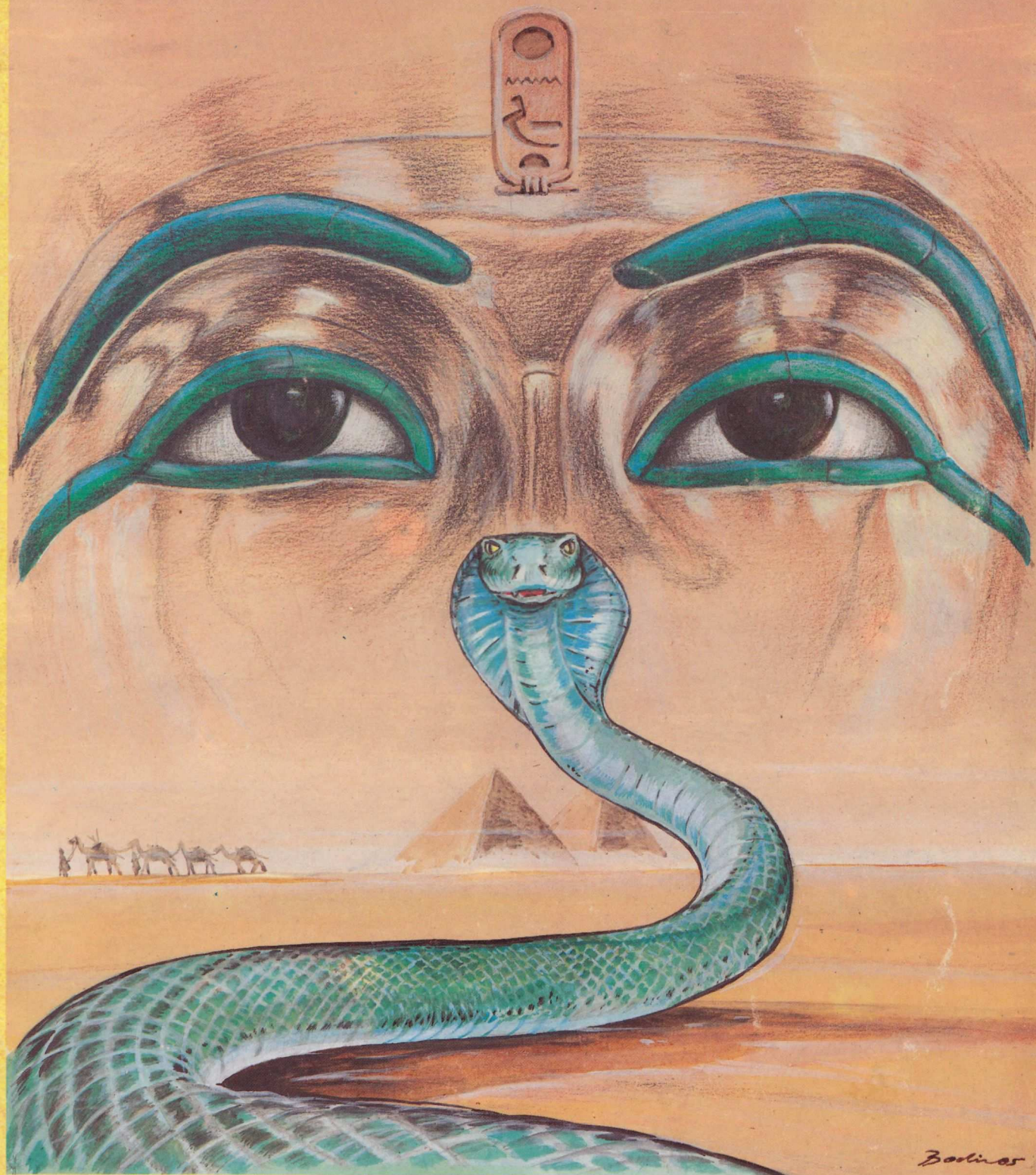


AKENATON



Par la Volonté d'Allah, pilliers de tombes au service du Commandeur des Croyants, nos personnages vont plonger directement dans les mythes égyptiens que leurs actions ont trop souvent dérangés. On ne trouble pas impunément le repos des âmes !

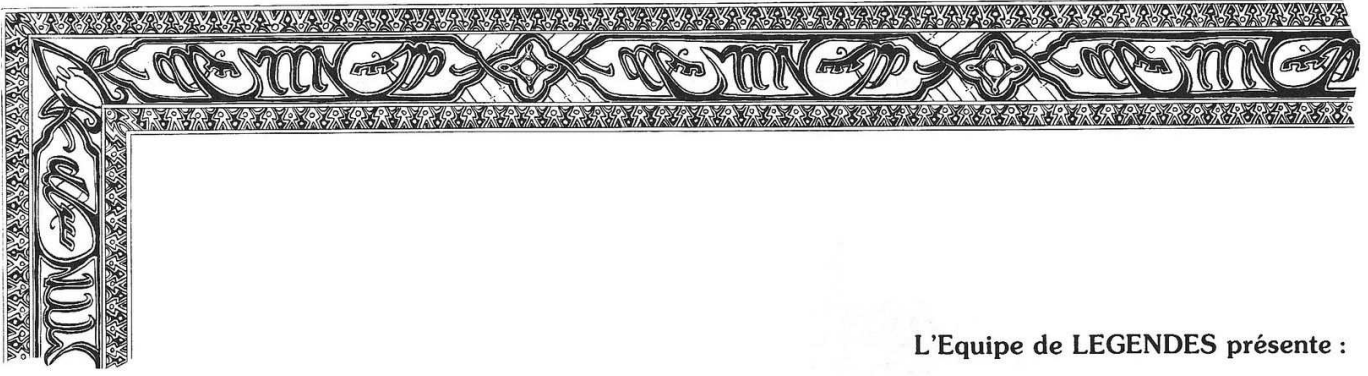
Ce scénario est prévu pour une équipe d'aschab al matalib confirmée. Le Maître des Légendes peut facilement inventer un départ original différent. Par exemple, commencer un scénario qui ne sera terminé qu'après que les personnages aient répondu aux exigences des songes.

Le scénario n'appelle aucune difficulté particulière au niveau des règles. Le plus souvent, il a été prévu l'option à choisir entre les règles normales ou avancées.

Il est conseillé de lire l'exposé des légendes et de l'histoire relatif au scénario pour pouvoir improviser, le cas échéant, en restant dans le ton.

Que le souffle d'Allah vous accompagne !

An 964, Alexandrie, Egypte.



L'Equipe de LEGENDES présente :

AKENATON

par Laurence SOBRAQUES

SCENARIO POUR

يب
Legendes.
Mille^{des} et Une Nuits.



Après un dernier travail ardu et dangereux, nos vaillants personnages viennent en villégiature à Alexandrie, perle de la côte égyptienne. Ils s'installent pour leur première nuit au khan du Joyeux Caravanier.

Les aventuriers arrivent avec une caravane au pied de l'enceinte fortifiée qui protège la ville.

Le bazar est un immense marché où s'entassent de minuscules échoppes et boutiques, dans le plus grand désordre. La foule est dense. Des odeurs, des exclamations, des cris d'animaux divers (volaille, ânes, chameaux) assaillent le voyageur.

Dans le désordre apparent, les commerçants et artisans sont regroupés par professions : allée des tanneurs, rue des potiers.

Chaque communauté possède son cimetière personnel. De même, chaque quartier possède son école, sa maison de plaisir, établissements d'importance variable. Les hammams sont ouverts alternativement aux hommes et aux femmes.

Au centre de la ville, résident les marchands plus riches et les notables. C'est là que se trouvent les khans les plus animés dont le Khan du Joyeux Caravanier.

LE KHAN DU JOYEUX CARAVANIER

Lieu de rendez-vous des caravaniers, ce khan est toujours très animé. Les clients y sont nombreux et variés. On y joue beaucoup aux dés. La cuisine est copieuse mais assez lourde ; les prix sont raisonnables.

HOSSEIN EL KARIM

C'est un marchand d'une cinquantaine d'années environ, assez rebondi et un peu dégarni. Il est très dynamique, souriant et aimable. Sa prestance, ses vêtements montrent que son commerce est florissant.

C'est un habitué de l'auberge, grand amateur de parties de dés. Il joue fréquemment mais toujours de petites sommes (de 5 à 10 fals par partie).

Il engage avec plaisir la conversation et n'hésite pas à parler de son commerce. Ses caravanes sillonnent le pays, reliant surtout l'Inde et les pays slaves du Nord, ramenant divers produits : soieries, bijoux, épices, armes et esclaves.

Au départ de l'aventure, les personnages se trouvent en ce khan pour ses prix raisonnables et surtout son atmosphère sympathique et relaxante.

Quelques exemples de prix :

galettes 3 fals l'unité	légumes secs 3 fals
plat de viande 15 fals	plat de poisson 10 fals
fromages 5 fals	confiseries variées 4 fals

carafe d'eau parfumée	1 drachme
de sirop	7 dihrems
thé 4 dihrems	vin 15 dihrems

Ils remarquent les vêtements de soie précieuse et le port avantageux d'Hossein, ainsi que sa bonne humeur communicative.

Il se présente : "Hossein El Karim" (le généreux) et s'assoit à leur table car l'auberge est bondée. Après avoir sympathisé, s'il ne craint pas de heurter la conviction religieuse qui aurait pu être affichée par un personnage, Hossein leur propose, dans l'arrière-salle, une partie de dés à des mises raisonnables.

Cette (ou ces) partie(s) de dés se joue de 2 façons :

En jeu réel : une partie de 421 fera parfaitement l'affaire, et nous n'aurons pas l'outrecuidance d'en rappeler les règles.

Sur la compétence "mémoriser" :

Chaque joueur effectue un jet sur cette compétence ou la caractéristique correspondante en pourcentage. Les différences entre Mr et Me sont comptabilisées selon le processus habituel. Suivant la différence en faveur du gagnant, il touche :

- 5 et plus : 5 fals
- de 1 à 4 : le nombre de fals correspondant
- de 0 : mise doublée pour le coup suivant

Bien sûr, la compétence "manipuler" peut être utilisée. Sa Mr remplace alors le résultat du jet sur "mémoriser".

Si Hossein perd avec une différence supérieure à 10, il verra naître en lui des sentiments de suspicion. Jouerait-il avec des tricheurs ? Il est cependant trop poli et trop prudent pour faire ce genre de remarque.

Hossein El Karim fête le retour sans encombre d'Inde d'une de ses caravanes. Si les joueurs se montrent aimables, il leur offre le repas. La nourriture est riche et pesante, accompagnée de thé délicieusement parfumé.

ROUTE DE LA CARAVANE D'HOSSEIN EL KARIM

Damas : armes, étoffes, confitures.

Antioche, Mossoul : textiles.

Ravy : produits slaves et scandinaves (épées, fourrures, esclaves, miel, hydromel).

Nishapur : armes indiennes, henné, indigo d'Ormuz.

Au cours de la conversation, l'utilisation, même verbale, de certaines compétences peut impressionner favorablement le marchand.

- éloquence - argumenter - vanter
- flatter - connaissance des pays et des peuples
- calcul - connaissance du Coran



A l'inverse, l'usage de certaines connaissances peut déplaire à Hossein El Karim.

- manipuler Il a des préjugés contre les voleurs.
- marchander Hossein ne sait pas marchander. Il en a honte et a peur de paraître ridicule.

Bien sûr, si un personnage fait état de connaissances directement rattachables à la profession de voleur, il mérite d'être dénoncé par Hossein au Cadhi.

Enfin, après un long repas et une intéressante discussion, Hossein les quitte, car il se fait tard.

Pour les personnages peu soucieux de se coucher tôt, l'aubergiste Ahmed, outre sa cuisine à l'huile, peut proposer discrètement houris, jeunes éphèbes, hashich, opium et même de l'alcool.

Tout ceci est disponible dans des salons particuliers ou même dans la chambre du personnage.

LA NUIT

La digestion est difficile. De plus, tous les personnages sont victimes de rêves étranges et angoissants. Chacun d'eux se remémore, au réveil, un cauchemar particulier. Ils peuvent découvrir avec stupeur que certains d'entre eux ont fait le même rêve.

RÊVE N°1 :

Désert à perte de vue. Vue aérienne d'une ville au milieu des sables... Un palais : quelques personnes vêtues de pagne, de sandales, de bracelets se rassemblent autour d'un homme assis sur un trône. Sa mise est très recherchée (coiffure, maquillage, pagne plissé), et ses bijoux magnifiques (or incrusté de perles et de pierres précieuses).

Des prêtres observent cet étrange personnage avec une évidente hostilité qui déclenche inexplicablement un fort sentiment d'angoisse chez le rêveur.

RÊVE N°2 :

Du sable... Une ville au milieu des dunes... Un palais occupe le centre d'une agglomération. Un long cortège en sort, escortant un sarcophage richement décoré. Prêtres... fumées d'encens... lamentations des pleureuses... Les pleurs et les gémissements se font plus insistants au fur et à mesure que l'angoisse monte chez le rêveur.

RÊVE N°3 :

Les dunes succèdent aux dunes... Au milieu de cette immensité, perdue, totalement isolée, une pyramide.

Soudain le rêveur se retrouve à l'intérieur du tombeau, errant dans les couloirs montants, descendants, se croisant ou finissant parfois en cul-de-sac.

Le temps s'est arrêté. Le rêveur a l'impression d'être là depuis des millénaires à chercher une issue. Parfois la lumière filtre par une ouverture : le rêveur se précipite pour voir du sable jaillir de l'ouverture puis un bloc lui obstruer le passage.

Angoisse... Panique... Course éperdue dans les couloirs ... Échos de pas sur les dalles... L'obscurité devient totale.

RÊVE N°4 :

Des couloirs aux murs de pierre... Quelques marches, une bifurcation... Après avoir erré longuement, le rêveur pénètre dans une petite salle contenant un sarcophage.

Gros plan sur le mort enveloppé de bandelettes : celui-ci regarde le rêveur de ses orbites vides et répète d'une voix sépulcrale : "akenaton"... etc.

Il règne une odeur de mort et de peur.

RÊVE N°5 :

Un héron prend son vol vers les cieux, au-dessus d'un lac lumineux. Un géant debout tient une balance à deux plateaux : sur l'un un oeil, sur l'autre un coeur. Le cœur pèse plus lourd.

Le héron s'abat avec un cri rauque... Son corps est complètement disloqué... Un appel : "akenaton". Impression de mort et d'angoisse.

RÊVE N°6 :

Des couloirs aux parois de pierre... Quelques marches, une bifurcation... Après avoir erré longuement, le rêveur pénètre dans une petite salle contenant un sarcophage.

Gros plan sur la momie : elle se décompose dans ses bandelettes. Le rêveur a la soudaine certitude que ce visage est le sien, et que son propre corps se décompose. Pourtant il conserve toute sa lucidité. C'est l'horreur complète. Un signe lumineux apparaît, lui procurant un peu d'apaisement : une croix ansée.

Le Maître des Légendes tire un dé 20 pour savoir quel est le rêve subi par le personnage :

1 à 4 : rêve n°1	13 à 16 : rêve n°4
5 à 8 : rêve n°2	17 à 18 : rêve n°5
9 à 12 : rêve n°3	19 à 20 : rêve n°6

Au matin, les personnages se réveillent, l'estomac barbouillé, le front couvert de sueur, heureux qu'il ne s'agisse que d'un cauchemar.

LA JOURNÉE

Une certaine nervosité persiste. Des maladresses sans fin, des disputes sans raison, des chutes ridicules se produisent. Si aucune décision n'est prise ce jour, la (les) nuit (s) suivante (s) les cauchemars se reproduisent avec plus d'intensité.

Les personnages subissent un traumatisme mental dû aux rêves.

Ceux-ci atteignent la Volonté ou la Coordination du personnage. Chaque rêve a un CDS de 14 auquel se soustrait le FM du personnage atteint.

Si le cauchemar réussit à produire ses effets, le personnage perd 5 points de Santé d'esprit. De plus, il passe en état -25% pour la Volonté ou la Coordination, au choix du Maître des Légendes. Par exemple, la Coordination sera touchée pour les combattants et la Volonté pour les mages...

Si le personnage résiste au songe, il ne subit aucun changement dans ses caractéristiques, mais perd néanmoins un nombre de points de Santé d'esprit égal à 5-son FM. Si sa Santé d'esprit passait toutefois en état -25 % (ou -50 %...), il subirait un passage à l'état correspondant dans une caractéristique comme précédemment.

Les CDS des rêves augmentent chaque nuit du nombre de points perdus la nuit précédente.

Les passages d'état sont successifs de l'état -25 % à -75 %.

Le Maître des Légendes doit éveiller la suspicion et la rancœur des personnages.

Dès le premier acte symbolisant leur départ vers la pyramide, ils regagnent leurs niveaux normaux (il peut s'agir du règlement de l'aubergiste, ou de la recherche d'un guide).

S'ils renoncent en chemin, ils reperdent peu à peu leurs niveaux normaux pour revenir à leurs niveaux antérieurs, à raison d'un passage d'état par heure. Ils regagnent le cas échéant leurs états normaux à la même cadence.

LES RECHERCHES

Les compétences suivantes peuvent être utilisées pour obtenir des informations :

-Se renseigner (bien sûr !)

-Flatter (ou Se vanter)/ Interroger : ces deux compétences s'utilisent successivement ; la marge de réussite ou d'échec du premier jet se répercutant sur l'autre.

Chaque pièce d'argent utilisée ajoute +2 au CDS du jet.

Ne pas oublier les éventuels malus liés à la dégradation de la Santé d'esprit :

Santé d'esprit	Malus
-25 %	-2
-50 %	-5
-75 %	-7

Les aventuriers peuvent obtenir des renseignements auprès des personnes suivantes :

- L'aubergiste :

Il connaît Hossein El Karim et peut leur indiquer son adresse.

- Le marchand :

Aucunement responsable de leurs troubles, il acceptera volontiers de les aider pour leur périple (et

pourquoi pas pour les suivants). Il peut leur fournir :

- l'adresse d'un astrologue qui interprétera leurs songes.

Et, sur leur demande :

- leur permettre de voyager avec sa prochaine caravane.

- leur acheter à un prix honnête les divers objets qu'ils ramèneraient de leurs futures expéditions.

- L'astrologue :

Celui-ci va essayer d'interpréter leurs rêves. Quel que soit le résultat, il essaiera aussi de leur vendre des amulettes contre les Cheitans d'une valeur de 3 dihremms.

Le CDS de l'astrologue est de 13. On applique la procédure standard pour l'interprétation.

Le NIS des rêves est, dans l'ordre, de 2, 4, 6, 8, 10 et 12

Les explications ont un NIS de :

Nis	Interprétation
01 - 02	Vision d'un roi ancien jalouxé par les prêtres.
03 - 04	Vision de l'enterrement d'un pharaon.
05 - 06	Course dans un labyrinthe.
07 - 08	Une momie déclame le mot akenaton.
09 - 10	Un mort échoue à l'épreuve d'Osiris.
11 - 12	Le rêveur est lié à la vie ou à la mort d'un pharaon.
13 - 14	Le pharaon mort se nomme Akh-En-Aton.
15 - 17	Le pharaon est un mage qui se meurt, responsable de l'envoi des rêves.
18 - 20	Le rêveur doit venir en aide au mage.

- L'école coranique de la mosquée :

Les personnages peuvent obtenir une audience d'un ancien moine soufi qui, vu son âge, ne combat plus que spirituellement à travers son enseignement. On le nomme "El Alim" Celui qui Sait.

Son visage se ferme au nom d'Akenaton. Il prétend ne rien connaître sur ce pharaon (lapsus révélateur) et quitte assez brusquement les personnages en leur recommandant de ne pas adjoindre de l'herbe de Cheïtan à leur haschich quotidien, et de manger une nourriture légère.

Jet de Perception pour remarquer cette réaction d'El Alim.

Se dirigeant vers la sortie, ils sont rejoints par un jeune étudiant se présentant sous le nom d'El Kab-hir. Il a entendu la conversation et les conduit dans un coin à l'abri des regards et des oreilles indiscretes.

- "El Alim", dit-il, "n'est qu'un vieillard rétrograde qui voit sans cesse la main du démon là où elle ne se trouve pas. Il déteste les égyptiens, surtout les dihmms coptes, gardiens des traditions pharaoniques.







Et la conquête des Fatimides n'améliore pas son humeur !"

"J'ai entendu parler du pharaon Akh-En-Aton, mort il y a plus de deux mille ans. Ce fut un souverain très différent des autres dieux incarnés de l'Égypte. Il renonça au conventionnalisme rigide imposé par l'étiquette. Il laissait la spontanéité régir ses rapports avec sa famille, ses proches, et ses conseillers. Il est le seul souverain connu à avoir rédigé un décret en langue populaire à l'intention de ses sujets. Il a féroce-ment lutté contre l'influence des prêtres, instauré une religion nouvelle monothéiste et tenté de réformer le royaume."

"Il a été considéré comme subversif. Son nom même a été oublié. De nos jours le même mutisme est observé par les autorités."

Si les aventuriers demandent des renseignements supplémentaires, El Khabir peut les conduire auprès d'un vieux savant architecte et géomètre, Ali El Naggar.

Ce dernier est en train de boire un thé à la menthe avec un ami copte, l'historien Manethon. Il leur donne des renseignements sur le tombeau d'Akh-En-Aton.

- "Le pharaon se fit construire ce tombeau par son architecte Sefris, en plein désert, près du petit village de Temnet. C'est un emplacement étonnant, car le tombeau réside loin de toute voie de communication. Le site est même éloigné de toute carrière. On prétend que le nom du pharaon est inscrit dans un cartouche sur l'entrée de la pyramide, en égyptien ancien."



L'historien intervient alors dans la conversation. Il révèle que, suite à des rêves étranges, il s'est mis à traduire des écrits du pharaon. Ce sont surtout des réflexions philosophiques. Il leur en donne quelques exemples :

- "Ne vous occupez pas de Dieu. Vous ne savez rien de lui, à part ce que vous en imaginez... Il est pure conscience d'où émanent tous vos concepts..."

- "Tous les dieux ne sont que fausses divinités, créées par les prêtres..."

Certains personnages peuvent rechercher le secours dans un appel à Allah, le miséricordieux. Il leur faudra se recueillir au moins une demi-journée entière pour espérer un allègement de leurs souffrances. De plus, au moment de la prière du vendredi, ils peuvent faire une rencontre importante.

Après une demi-journée, les personnages en prières peuvent effectuer un jet de Foi. En cas de réussite, le personnage récupère l'ensemble des points de Santé d'esprit perdus précédemment. Cependant il risque de nouvelles pertes à la prochaine nuit, et les conséquences portant sur la Coordination ou la Volonté demeurent malgré tout.

En cas d'échec, il semble que leurs intentions n'aient pas été assez pures. Qu'ils souffrent en silence sans déranger le Très Haut !

Au moment de la prière publique, les personnages peuvent remarquer un vieil homme suivi respectueusement par quelques disciples. Maigre, vêtu de haillons, de longs cheveux gris emmêlés, et la bouche édentée, il s'agit d'un prophète revenu du désert.

Après la prière, de nombreuses personnes viennent l'interroger. Il répond à chacun de façon sybilline, se moquant souvent de leur égoïsme ou de leur soif de richesses.

Consulté par les joueurs, il leur fera les réponses suivantes :

- "Une salle emplie d'or et de jade ne peut être gardée par personne. Celui qui se gonfle de ses richesses et de ses honneurs s'attire le malheur."

- "Les élus seront riches de connaissance. Pour aller au plus grand, il faut débiter à la base du plus petit. Dans la salle du roi, il faudra amener l'Ankh à soi."

LA TRAVERSÉE DU DESERT

Le voyage est de 70 km soit à peu près deux jours. Si les joueurs sont en bons termes avec le marchand El Karim, ils pourront voyager avec sa caravane partant pour le Soudan pour la somme de 10 dihems par personne. Sinon ils doivent louer un guide.

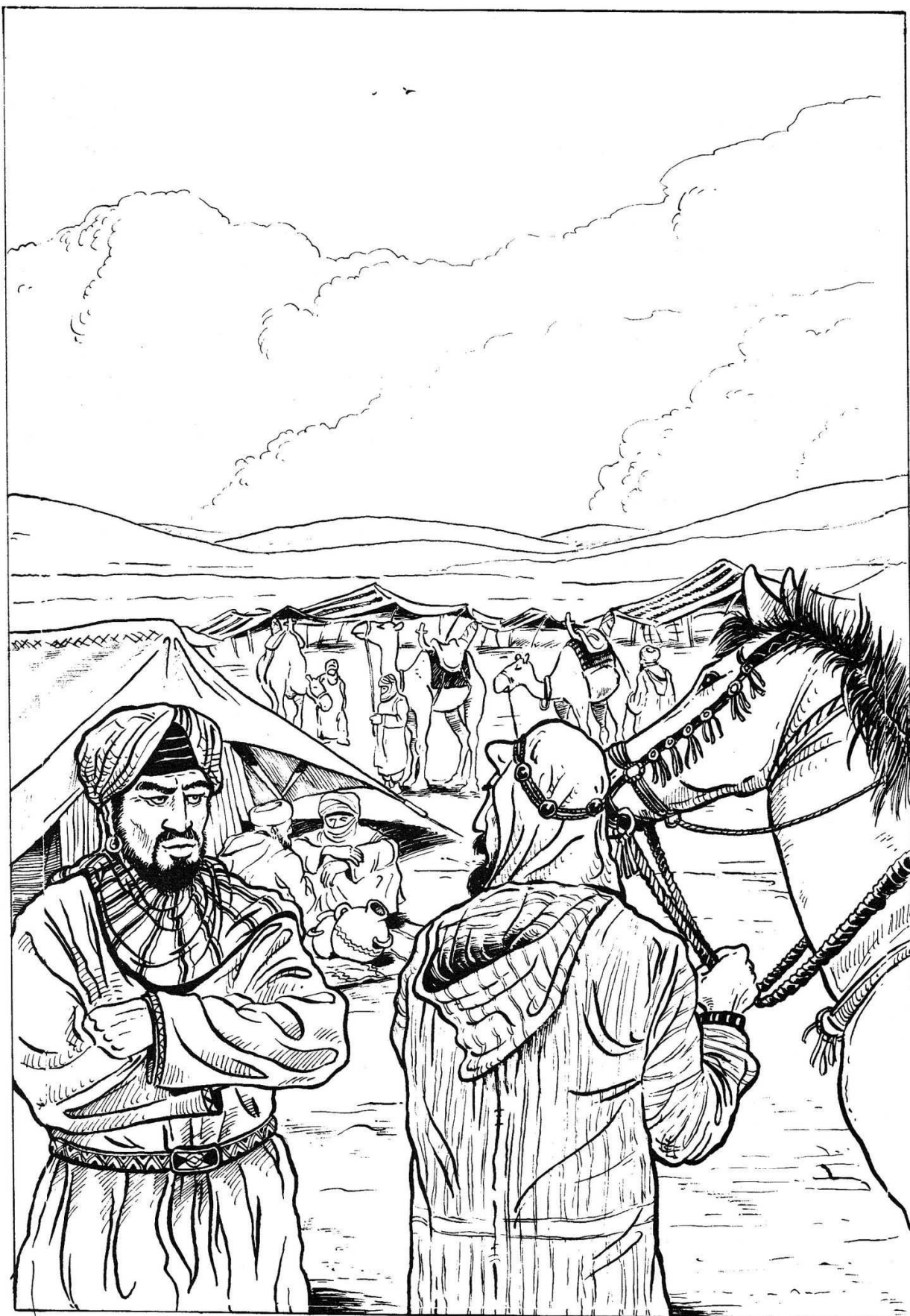
Le prix du passage dans la caravane est notablement moins cher que le prix d'un guide. El Karim n'hésite jamais à faire valoir son surnom.

(1)- Les personnages voyagent avec la caravane :

Au départ d'Alexandrie, Hossein emporte de nombreuses denrées qui seront vendues au cours du voyage : blé, lin, canne à sucre, coton, raisins secs, poisson salé, menus objets en écailles de tortue... ainsi que des produits d'Afrique du Nord : huile d'olive, dattes du Djerib (les meilleures du monde musulman) et surtout du corail rouge et des esclaves slaves.

La caravane a quitté la vallée du Nil dans la soirée et atteint avec les dernières lueurs du jour un campement nomade. Il s'agit de la tribu du redoutable El Mouahimin "le protecteur". Le marchand lui fait de nombreux cadeaux et se retire avec lui sous une tente.

La plus grande tente, celle du chef, est située près d'un point d'eau. Une trentaine de tentes s'alignent sur elle selon le sens du vent dominant. Quelques gamins courent, jouent, crient au milieu des tentes. Des nomades préparent le café, d'autres jouent aux dés, le visage luisant d'urine de chameau pour se protéger des piqures d'insectes. Tout autour, des chameaux entravés, agenouillés ou couchés sur le flanc, des ânes et quelques chèvres.



El Mouahimin est assis sur son tapis, avec son second Rachid à sa gauche et son poète attitré Amin réputé pour son aptitude à chanter la "Houda".

La température descend rapidement. Des odeurs fortes agressent les narines du voyageur.

Population totale : 30 tentes.

Soit 30 hommes, 10 femmes, 20 enfants et 30 chameaux, 25 ânes et un petit troupeau de chèvres.

Pendant ce temps, des enfants de la tribu s'éparpillent dans la caravane. Quelques objets disparaissent (couvertures, outres,...). Il n'est pas recommandé de les réclamer.

Exiger la restitution d'un de ses biens est considéré comme une insulte faite à la tribu. Un champion est alors désigné. Un des bédouins trace dans le sable un cercle grossier de 3 m de diamètre. Les deux protagonistes s'y affrontent. Discrètement un homme âgé a effectué un cérémonial sur le cercle. Il s'agit d'un sort de Protection contre la Magie Majeure.

Avec les règles simples, le combat cesse lorsqu'un des combattants est en état -75 %.

En utilisant les règles avancées, le Maître des Légendes utilise l'option "Recul sous le choc". Le vaincu est celui qui sort du cercle ou celui qui atteint le premier l'état -50 %. Ne pas oublier que l'utilisation des règles concernant la localisation des blessures et leur temps de guérison risque d'handicaper le personnage.

De toute façon, si le personnage est tué, ses biens (et ses femmes) reviennent en totalité à la tribu. Si le bédouin est tué, c'est son vainqueur qui récupère ses biens (équivalent de 30 dinars en selles, outres, tente, vaisselle), ainsi que l'inimitié tenace de la tribu.

Si un des personnages insulte l'ensemble de la tribu, El Mouahimin lui-même affrontera le personnage dans les mêmes conditions. Cependant, s'il est tué, le vainqueur devra réussir un jet d'Eloquence à -4 pour éviter d'être mis à mort par la tribu dans de longues tortures.

Hossein interdira à quiconque d'intervenir dans le combat ou de contester ses répercussions. Il a eu suffisamment de mal à convaincre le chef des pillards de laisser passer sa caravane.

Ce genre d'incident peut fâcher définitivement Hossein El Karim avec les personnages.

Le deuxième jour, dans la soirée, les aventuriers quittent la caravane pour rallier le village de Temnet à cinq kilomètres de là, vers l'Ouest.

Soudain, derrière les personnages, au sommet d'une dune, une vingtaine de bédouins apparaissent. Leurs intentions ne font aucun doute. Le seul salut est dans la fuite jusqu'au village, à huit cents mètres. La poursuite s'engage alors.

Les pillards devraient rejoindre la position des personnages au début de la poursuite en 4 actions de jeu et le village en 5. Pour les personnages, 4 actions de jeu suffisent pour atteindre le village. Il suffit aux aventuriers de réussir 4 jets de "Monter à dos (de chameau ou de cheval)" ou 4 jets de volonté à -3 s'ils

montent des mules ou des ânes. En effet ces sales bêtes ont une propension naturelle à n'en faire qu'à leur tête.

Si les joueurs échouent de plus de 5 à leur jet de "Monter", ils risquent de démonter. Appliquer les règles concernant les chutes (ici, 3 m pour tenir compte de la vitesse de la bête) et faire un jet d'Equilibre.

Si le jet de Volonté a échoué dans les mêmes proportions, leur bête se contente de courir en direction des pillards. En cas d'échec simple, les bêtes renâclent et leur déplacement est considéré comme nul.

Si le jet est réussi de plus de 5, les personnages gagnent une action de jeu pour rejoindre le village.

La même procédure est applicable aux pillards. Leur CDS de "Monter à dos de chameau" est de 16.

De toute façon, les personnages n'ont pas à s'inquiéter, car, alors qu'ils devraient être rejoints, une autre troupe apparaît et charge les premiers pillards. Ceux-ci tournent bride et fuient. Les joueurs ont le temps d'apercevoir un signe de la main du chef de la seconde troupe. Il n'est autre qu'El Mouahimin qui justifie ainsi son surnom.

(2)- Les aventuriers louent les services d'un guide :

La location des guides peut donner lieu à des scènes de marchandage désopilantes. N'hésitez pas à laisser les joueurs s'exprimer plutôt que d'effectuer de simples jets sur la compétence concernée.

Voici les caractéristiques des guides. Elles vous donnent des niveaux pour créer leur personnalité.

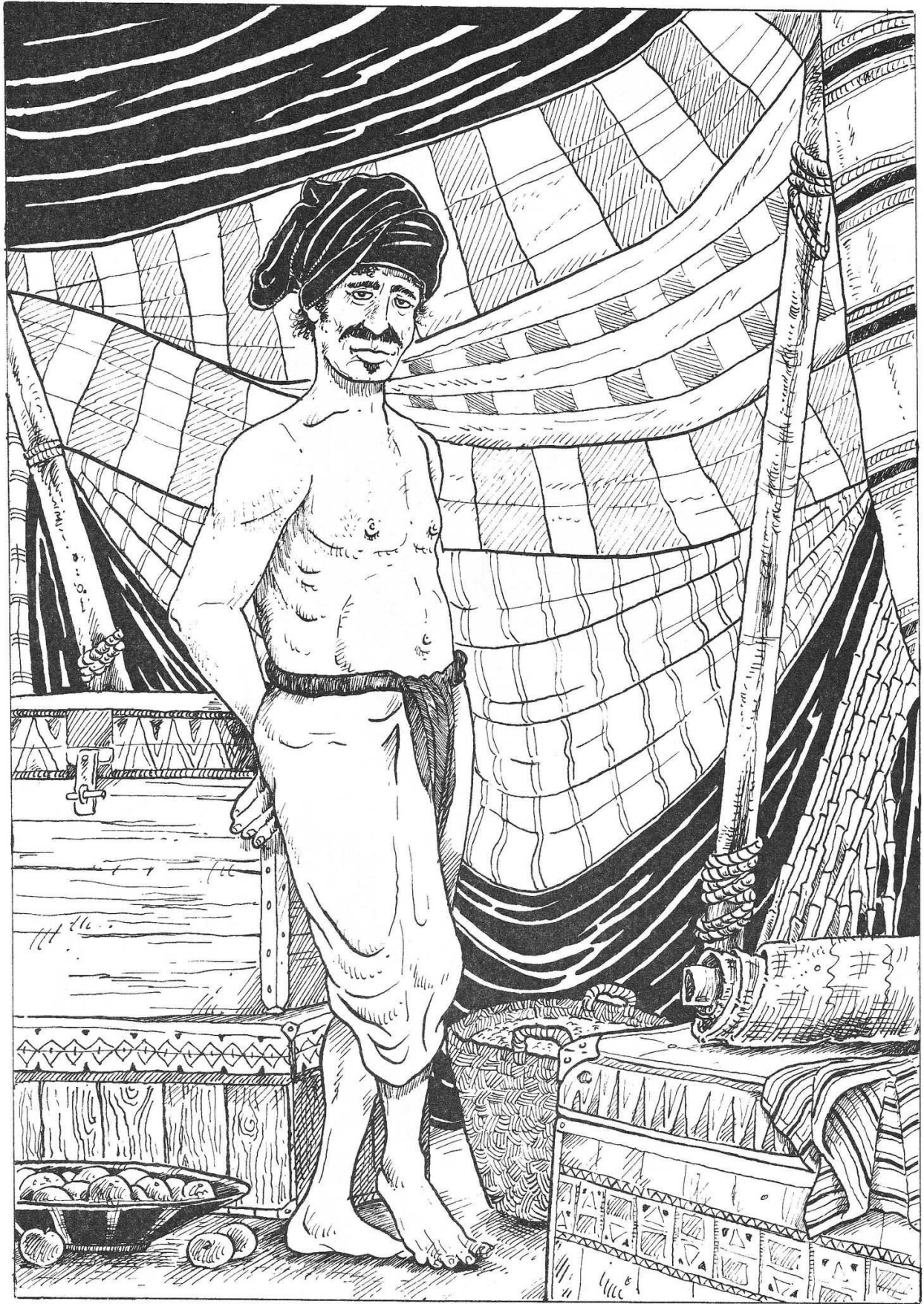
PREMIER GUIDE : BRAHIM

Monter à dos de chameau	14
Se repérer	12
Prédire le temps	12
Faire du feu	13
Trouver de l'eau	11
Connaissance des pays et des peuples	15
Connaissance des animaux	9
Parler l'Azer	13
Se vanter	14
Marchander	13

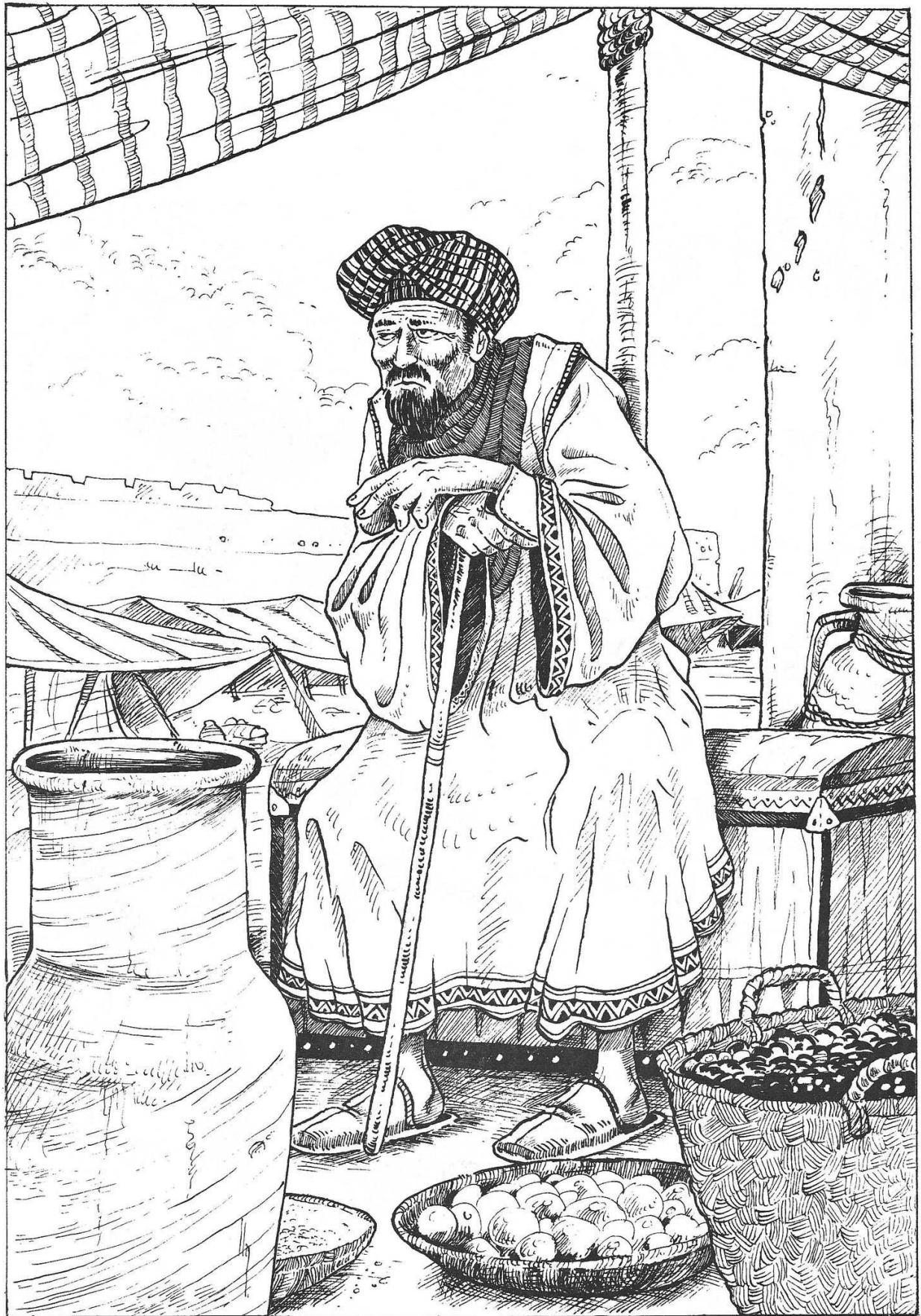
Ce guide a particulièrement travaillé le côté commercial de son entreprise, au détriment hélas de ses compétences de caravanier proprement dites. Il prend 50 dihrem par personne et inspire confiance.

DEUXIÈME GUIDE : ALI

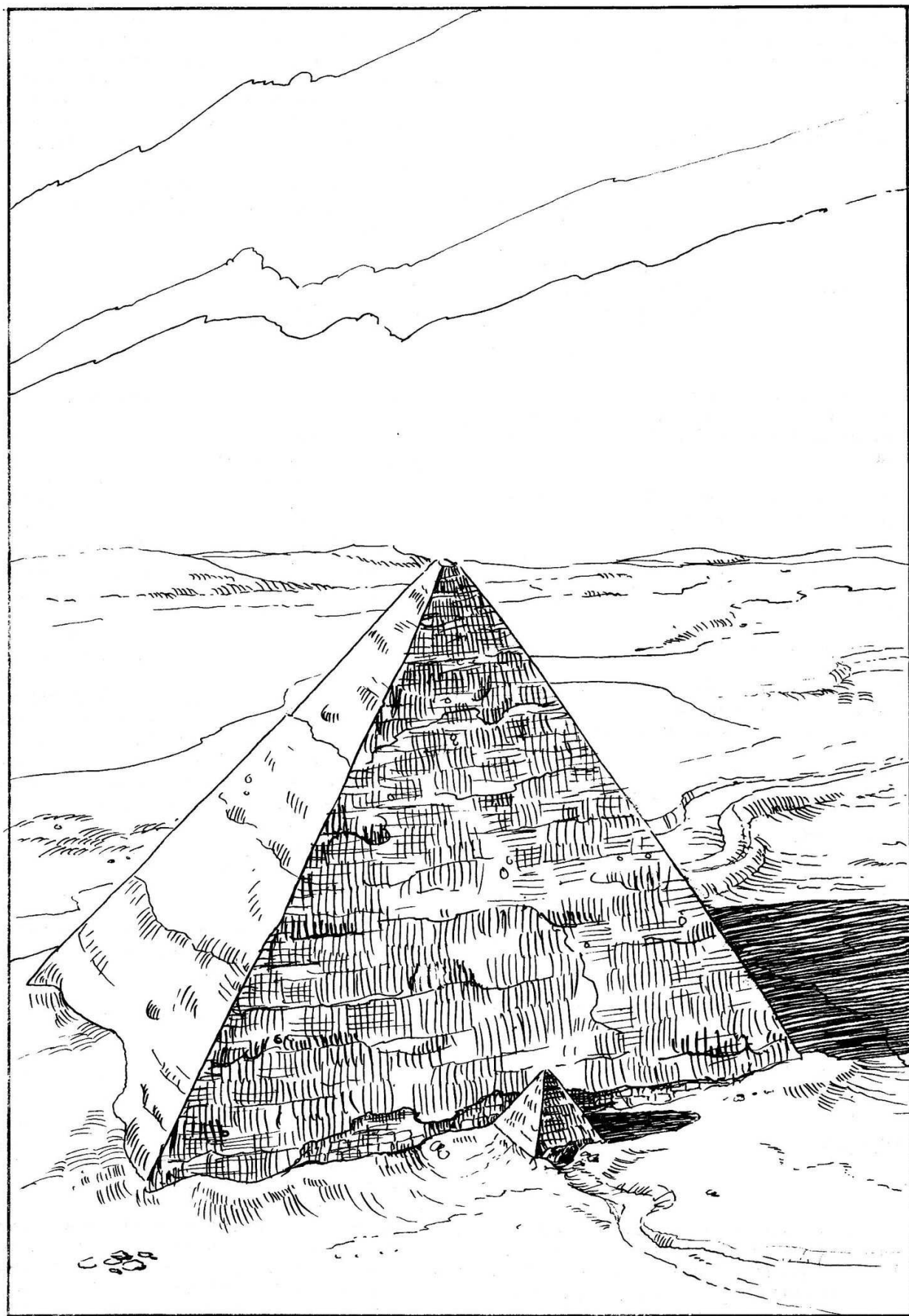
Monter à dos de chameau	15
Se repérer	14
Prédire le temps	14
Faire du feu	15
Trouver de l'eau	13
Connaissance des pays et des peuples	11
Connaissance des animaux	11
Parler l'Azer	11
Se vanter	8
Marchander	7











Celui-ci est un peu jeune et manque d'expérience mais connaît bien la région. Il conviendra parfaitement à des aventuriers avarés, à la bourse jamais assez pleine. En effet, il ne prend que 30 dihremes par personne.

TROISIÈME GUIDE : MOHAMED

Monter à dos de chameau	6
Se repérer	19
Prédire le temps	19
Faire du feu	19
Trouver de l'eau	18
Connaissance des pays et des peuples	7
Connaissance des animaux	15
Parler l'Azer	4
Marchander	8

C'est sans doute le meilleur guide de la région, bien qu'il n'en ait pas l'apparence. Agé, souffrant des séquelles d'une fracture mal soignée, il monte difficilement. Il prend 40 dihremes par personne.

Tout se passe bien pendant le voyage sauf si le guide perd son chemin ou rate les oasis.

Une fois par jour, le Maître des Légendes tire un jet sur "Se repérer". Le résultat (Mr et Me) intervient comme bonus/malus sur le jet de "Trouver de l'eau".

De même, le soir, il effectue un jet sur "Faire du feu".

En cas d'échec, on utilise soit les règles avancées sur le froid et la soif, soit on considère que les joueurs descendent d'un état à chaque jet échoué (- 75% max.).

Les personnages peuvent tenter eux aussi un jet sur ces compétences si le guide échoue. Un seul jet par personnage et par jour.

Le soir du deuxième jour, si tout s'est bien passé, les personnages arrivent en vue de Temnet.

Soudain, derrière les personnages, au sommet d'une dune, une vingtaine de bédouins apparaissent. Leurs intentions ne font aucun doute. Le seul salut est dans la fuite jusqu'au village, à huit cent mètres. La poursuite s'engage alors.

Appliquer la procédure indiquée précédemment.

Si les personnages sont rejoints, ils payent un droit de passage égal au huitième de leurs possessions.

TEMNET

Près d'une oasis, le village comprend une vingtaine d'hommes, à peine plus de femmes — le village est pauvre — et autant d'enfants. L'Ancien du village leur offre le sel et le gîte pour la nuit, et leur contera les légendes des environs, en particulier celle traitant de la pyramide maudite.

- "Certains villageois ont tenté de piller ce tombeau. Les rares survivants sont revenus dans un état de grand délabrement physique et mental. Tous ont rapidement péri dans d'atroces souffrances, rongés par les fièvres et répétant sans cesse le nom du Grand Serpent Apophis. Je pense que leur cupidité et leur étroitesse d'esprit ont causé leur perte, comme elles causeraient celle de tous ceux qui voudraient violer ce tombeau."

Nul n'accompagnera les personnages dans ce lieu maudit. L'ancien du village ou le guide leur indiquera la direction.

LE TOMBEAU

Il est constitué de deux pyramides de tailles différentes :

- la plus grande fait près de 227 m de côté et ne présente aucune ouverture.

- la plus petite, de 22,7 m de côté a un revêtement dallé. Sur la face regardant le désert, une des dalles a été brisée, faisant apparaître le sceau égyptien du pharaon Akh-En-Aton, gravé en bas-relief.

Ce bloc pivote sous une forte pression pour démasquer un couloir obscur qui descend en pente douce dans les ténèbres.

Le bloc recule légèrement sous la poussée puis s'enfonce silencieusement jusqu'à ce que le sommet du bloc devienne la première dalle du plancher du tunnel. Si les personnages ont un niveau de compétence en architecture militaire égal à 13, en architecture égale à 10 ou en hydraulique égale à 6, ils sont abasourdis par le poids du bloc et restent incapables d'imaginer un système permettant à cette masse de remonter automatiquement.

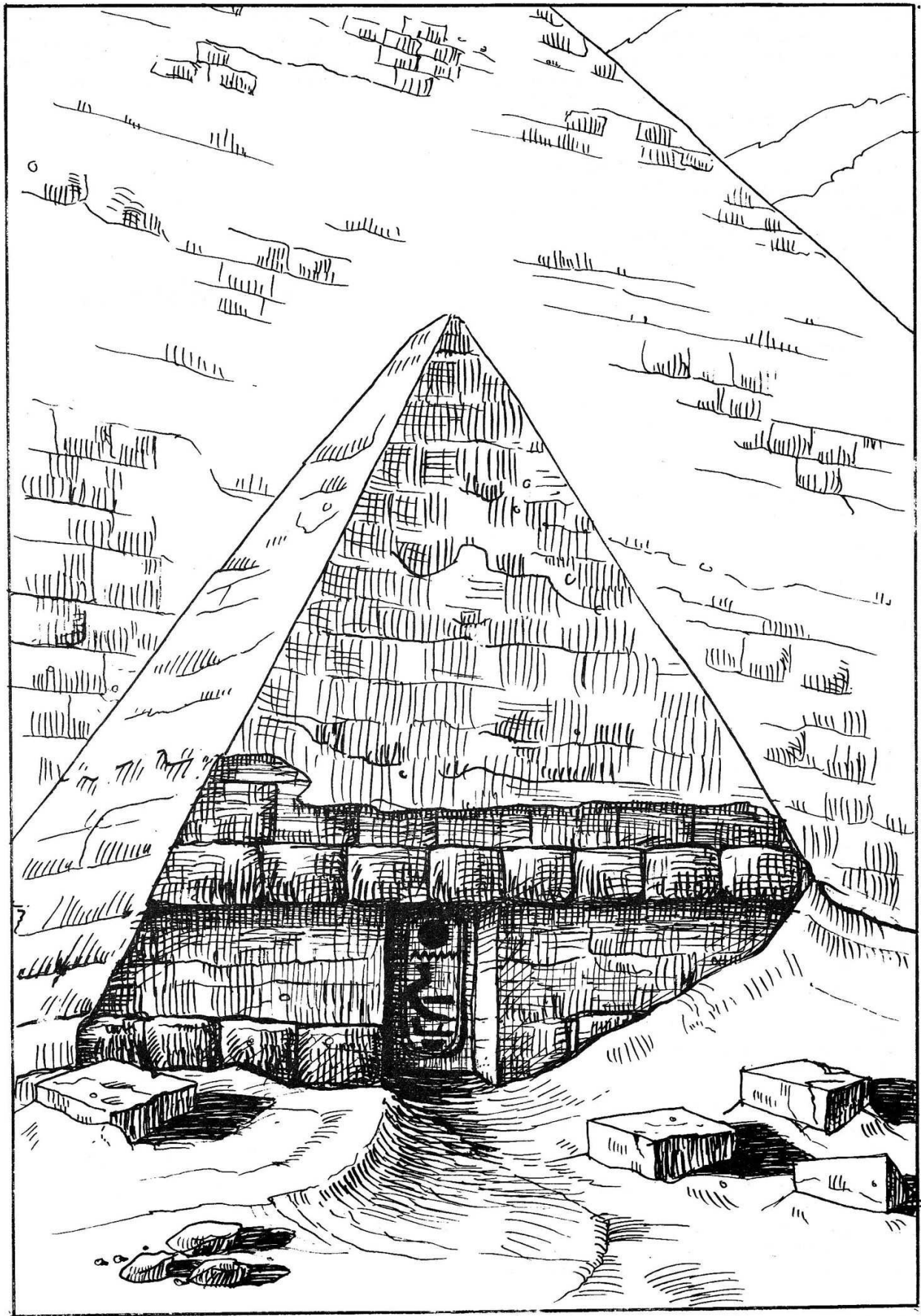
Les aventuriers qui ne possèdent pas une de ces compétences au niveau indiqué ne se posent aucune question.

Au cours de leur progression dans le tunnel, des rafales de vent vont les gêner, voire éteindre leurs torches.

Il y a 2D4 rafales de vent susceptibles d'éteindre les torches. Les autres rafales sont trop faibles et ne contribuent qu'à l'ambiance.

Chaque rafale a un CDS de 5 d'extinction. Effectuer un jet pour chaque torche. Les personnages ont un CDS de 10 pour rallumer leur torche (elle est encore chaude). Si le personnage possède un niveau supérieur à 5 dans la compétence "Faire du feu", il ajoute la différence à son CDS. Ce CDS augmente de 1 à chaque base supplémentaire.

Si toutes les torches s'éteignent, les personnages ressentent une impression de panique et effectuent un jet sur la Santé d'esprit. S'ils échouent, ils perdent autant de points de souffle que leur Me. Ces points se regagnent progressivement (voir règles avancées) et ne se répercutent pas sur la fatigue.



Soudain une violente rafale éteint les torches, et fait chanceler les personnages. Le premier sent une dalle s'enfoncer légèrement sous son pied. Aussitôt, un grincement sinistre se fait entendre dans le dos des aventuriers, à une dizaine de mètres. Un bloc énorme semble descendre le long du couloir en grinçant sur la pierre. Les personnages seront-ils écrasés ?

Dans un premier temps, les personnages effectuent un jet d'équilibre. Si le résultat est compris entre une Me de 4 et une Mr de 4, les personnages se contentent de vaciller. Si la Me est égale ou supérieure à 5, le personnage s'écroule. Dans le cas inverse, il reste ferme sur ses jambes.

Dans un second temps, tous les personnages effectuent un jet de Santé d'esprit dans les mêmes conditions que précédemment.

Une fois leurs torches rallumées et la fuite angoissante terminée, les aventuriers se retrouvent dans un calme mortel. Un bloc pesant plusieurs tonnes est descendu du plafond leur interdisant tout retour par cette issue.

Un peu plus bas, le couloir est encombré de débris divers, outils abandonnés, fils à plomb oxydés, maillet, équerre, fragments de pierre et de dalles, le tout sans aucune valeur (sauf pour un maçon bien sûr...). Le couloir se termine par une entrée voûtée donnant sur un autre couloir, horizontal et sinueux, complètement circulaire. Au-dessus de l'entrée un signe serpentiforme est gravé.

LE LABYRINTHE

L'endroit est particulièrement effrayant. Des cris soudains, des chuchotements constants, des grands ricanelements se font entendre dans le couloir voisin, pour cesser lorsque les personnages y pénètrent. Le tunnel semble avoir été creusé par un ver géant. Au moment où un joueur fait ce genre de réflexion, une sourde vibration se fait entendre, comme si un énorme corps reptilien se traînait dans le tunnel.

Pour réaliser que le tunnel a été creusé, un jet de Connaissance des créatures monstrueuses, ou d'Architecture s'impose.

Cinq fois de suite, à intervalles réguliers, le tunnel tremble, des ouvertures se ferment, d'autres apparaissent dans la paroi.

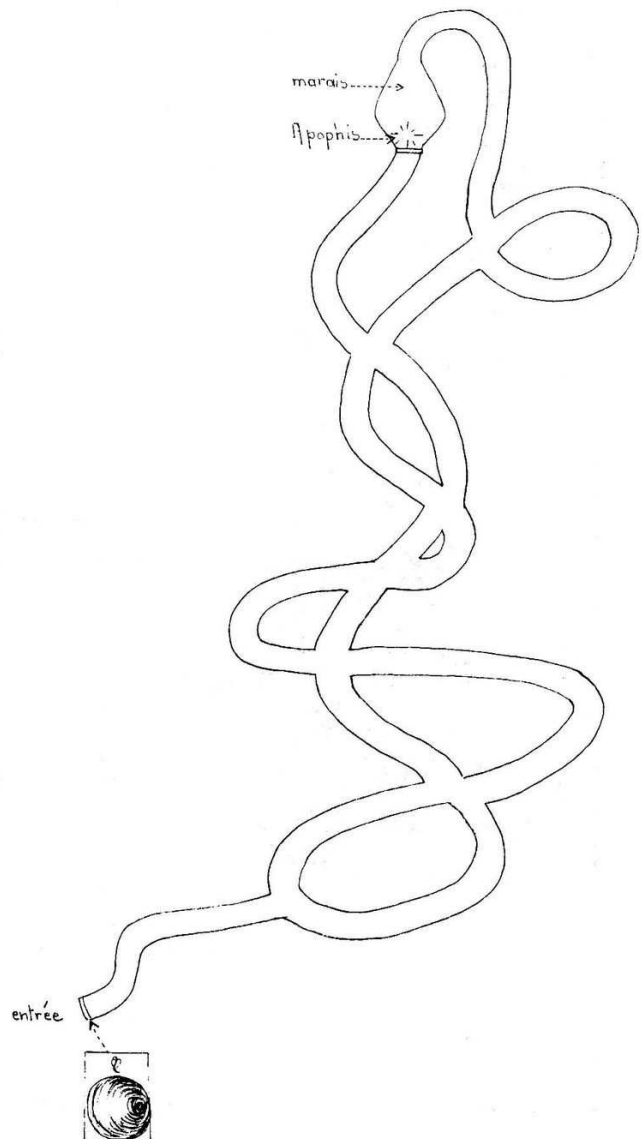
Pour le Maître des Légendes, ce phénomène se traduit par une rotation du plan du labyrinthe d'un quart de tour dans le sens trigonométrique. Ainsi, par rapport à un carrefour, les personnages situés dans un couloir SUD se retrouvent dans un couloir EST.

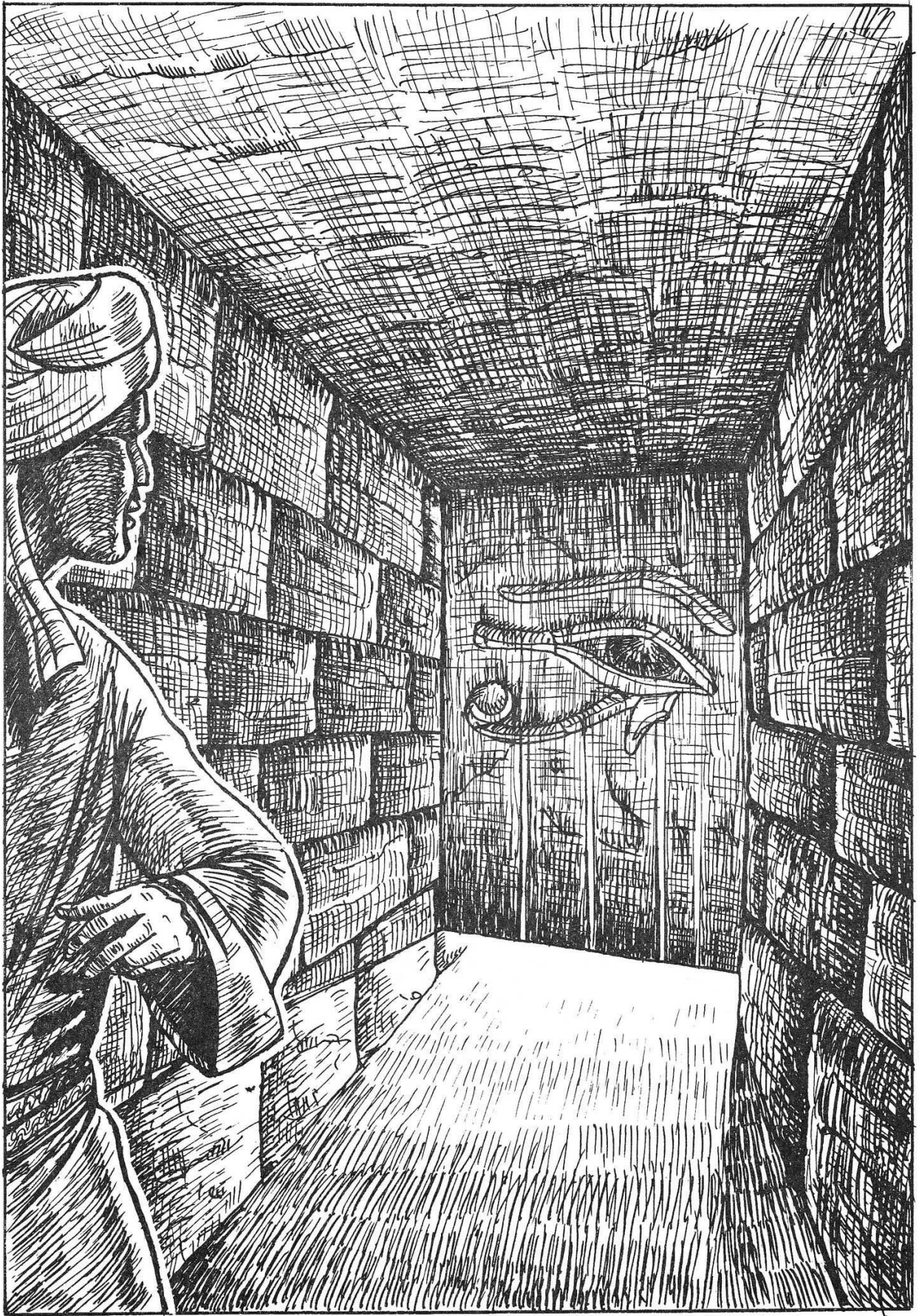
L'atmosphère se tend rapidement. Les personnages sont de plus en plus opprésés.

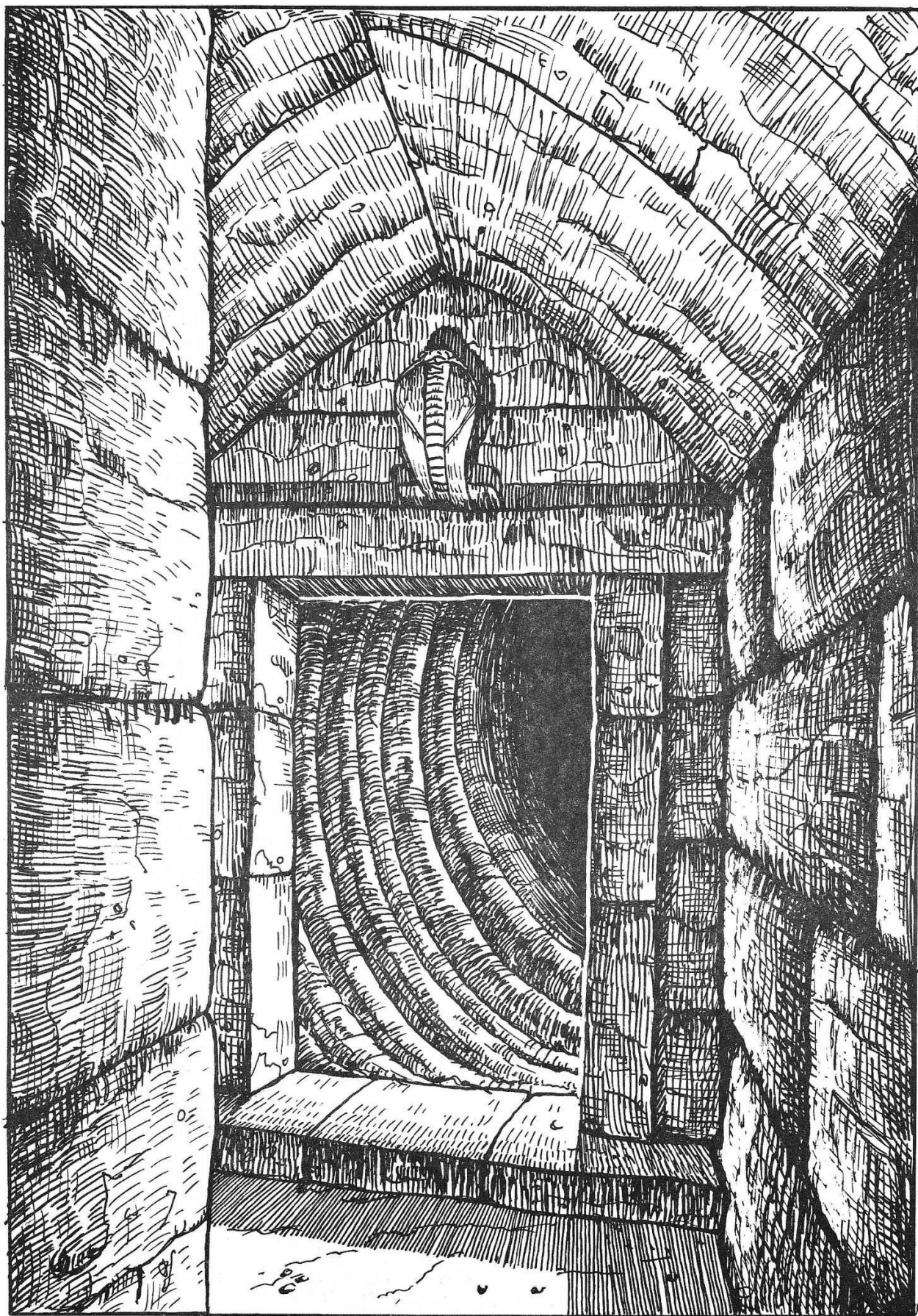
D'un carrefour à l'autre, on peut compter 4 à 6 minutes environ. Au bout d'un quart d'heure, soit 3 carrefours environ, les personnages effectuent un jet sur la Santé d'Esprit. En cas d'échec, le Souffle des personnages augmente d'un état, de 00 % à - 25 %, etc.

Finalement une vague luminescence apparaît, signalant la fin du labyrinthe.

LE LABYRINTHE D'APOPHIS.







LA SALLE D'APOPHIS

Apophis représentant le Chaos, cette salle est à son image. Le sol est spongieux, glissant, irrégulier. Par endroits, le marécage putride devient subitement plus profond. Il règne une odeur de corps en décomposition. Un épais brouillard aux couleurs changeantes gêne la vision. Ses couleurs passent brusquement du jaune au violet, du noir à l'orange, sans ordre établi.

Ici, aussi, divers cris, rires de basse ou de gorge contribuent à créer l'ambiance.

Enfin, et ce détail n'est pas le moins important, des masses rocheuses lévitent au dessus des eaux, tournant en cercles réguliers à des vitesses diverses.

Plus loin, dans le marais, une lumière intense semble vouloir guider les personnages.

Si les aventuriers hésitent et tentent de rebrousser chemin, l'entrée derrière eux a disparu, faisant place au marais à perte de vue.

Vous ne trouvez pas que cela fait longtemps que les personnages n'ont pas tiré de jet sur la Santé d'Esprit ?

S'ils s'aperçoivent du phénomène décrit ci-dessus, jet dans les mêmes conditions et avec les mêmes conséquences que précédemment !

Pour les sorts efficaces dans cette salle, voir la fin du livret.

Deux solutions s'offrent aux aventuriers :

(1)- Ils progressent dans le marécage :

Les personnages sont harcelés par d'énormes sangsues, de couleurs changeantes à l'image du brouillard. Lorsqu'elles sucent le sang des malheureux, elles s'agitent d'une hideuse pulsation régulière. Seule une lame chauffée permet de s'en débarrasser.

Les sangsues vont attaquer les personnages à trois reprises.

Leur Ctb est de 16. Le nombre des sangsues est égal au quart de la Mr arrondi à l'entier supérieur. Les personnages ont de l'eau jusqu'aux cuisses.

Jet de Vivacité d'Esprit ou de Connaissance des animaux ou de Médecine I, II, ou III pour réaliser que seule la chaleur peut leur faire lâcher prise.

Le personnage mordu perd un point de Souffle par sangsue, toutes les trois secondes.

Curieusement ce sont les blocs les plus gros qui sont les plus rapides.

Jet de Rapidité normal pour éviter les blocs à trois reprises pendant la traversée. Sinon le personnage subit des dommages égaux à (9 x Me) points de souffle.

Il recule également sous le choc suivant la table CRC des Règles Avancées.

(2)- Ils progressent sur un bloc de pierre :

Il est possible de monter sur un bloc moyen qui possède une vitesse raisonnable. Deux avantages :

l'aventurier évite les sangsues.

plus de risques de collision, car les blocs semblent s'éviter naturellement.

Les blocs moyens décrivent des orbites de 40 m de circonférence à 6 km/h.

2 chemins possibles :

Pour choisir le bon chemin, compétence "se repérer".

gauche : le chemin est incurvé. A l'arrivée, l'aventurier doit sauter dans le marais avant de prendre pied sur la plate-forme d'Apophis. Il subit alors l'attaque des sangsues.

droite : 3 blocs alignés amèneront l'aventurier sur la plate-forme sans risquer la dernière attaque des sangsues.

Le temps :

- 1 Monter sur un bloc : une base.
- 2 Parcourir une demi-orbite (20 m) : 12 s.
- 3 Sauter d'un bloc : 1 base.
- 4 Attendre un bloc : 6 s-1 base.

Le déplacement :

Les blocs se déplacent à vitesse constante. Deux blocs passent aux points les plus proches de leurs trajectoires respectives avec un écart de 6 s, soit 1 quart de tour. Si l'aventurier tombe dans le marais, il doit attendre 24 s de plus le passage du bloc.

Quand un aventurier monte sur un bloc, il lui faut 1 base, soit environ 3 s. Pendant ce laps de temps, le bloc continue à dériver d'autant de gradations que de secondes dans cette base (en gros 3).

De plus, s'il échoue, il se retrouve dans le marais à la place occupée par le bloc à la fin de sa base.

Gros blocs :

Ils décrivent des trajectoires de 176 m de circonférence à 26 km/h.

Leur taille est de 3 m de diamètre environ. Leur poids apparent est de 6-7 tonnes.

Un jet sur "Rapidité" permet d'éviter le bloc. Sinon le personnage subit des dommages égaux à (9 x Me) points de souffle.



Il recule également sous le choc suivant la table CRC des Règles Avancées.

Malheureusement, il faut sauter en marche pour pouvoir changer de bloc. Il est très désagréable de se retrouver à plat ventre dans le marais... sans compter les sangsues !

Il faut réussir un jet de "savoir chuter" à +5 ou un jet de Coordination à -5 pour éviter la chute. En cas d'échec, le personnage subit l'attaque d'un nombre de sangsues égal à la Me du jet précédent. Si un personnage meurt durant la traversée de cette salle, il perd irrémédiablement 5 points dans les compétences suivantes :

- Argumenter
- Se déguiser
- Déclamer
- Interpréter les songes
- Mémoriser
- Parler les langues étrangères
- Connaissance des pays et des peuples
- Connaissance du Coran
- Évaluer un objet
- Morale, métaphysique et religion.

APOPHIS

Parvenus près de la lumière, les aventuriers peuvent en déterminer l'origine. Un immense serpent est lové sur un "trône", coulée informe d'or parsemée de gemmes rutilantes. Une de ses paupières est légèrement relevée et de cet oeil, se dégage la lumière intense qui a guidé les personnages. La lumière décroît rapidement dès qu'un aventurier a pris pied sur la plate-forme immergée qui entoure le trône. Apophis se déroule en sifflant pour attaquer par constriction et/ou par morsure empoisonnée. Si un aventurier réussit un coup magistral (plus de 20 points de dommages en un seul coup), il coupe le monstre en deux. Les deux parties se transforment instantanément en deux monstres à part entière et attaquent de la même manière.

Les caractéristiques d'Apophis sont à la fin du livret. Si le monstre est coupé en deux, répartir les points de Souffle et de Fatigue entre les deux.

L'issue du combat peut être la mort d'Apophis ou celle des aventuriers. Quoi qu'il en soit, les survivants voient le paysage couler, fondre pour former un grand maelström de matières qui les engloutit.

A la limite de l'inconscience, ils dérivent dans le noir. Un signe s'impressionne sur leur rétine :



Ils entendent un bruit de vagues, perçoivent une forte odeur de lotus, puis le néant.

Les personnages morts ou non gagnent cinq points dans les compétences suivantes :

- Argumenter
- Se déguiser
- Déclamer
- Interpréter les songes
- Mémoriser
- Parler les langues étrangères
- Connaissance des pays et des peuples
- Connaissance du Coran
- Évaluer un objet
- Morale, métaphysique et religion.

LA MER PRIMORDIALE

Tous les personnages, même morts précédemment, se réveillent dans des lotus, flottant sur une mer inconnue. Le ciel est d'une pureté absolue. C'est un paysage "neuf" empli de paix et de silence. Aucune trace de vie. Une légère brise les pousse.

Après une traversée de trois heures environ, ils accostent une île verdoyante. La faim et la soif commencent à se faire sentir. Bien que tout leur équipement soit avec eux, leurs provisions sont complètement décomposées.

Perte de 12 points de fatigue.

L'ÎLE D'HATHOR

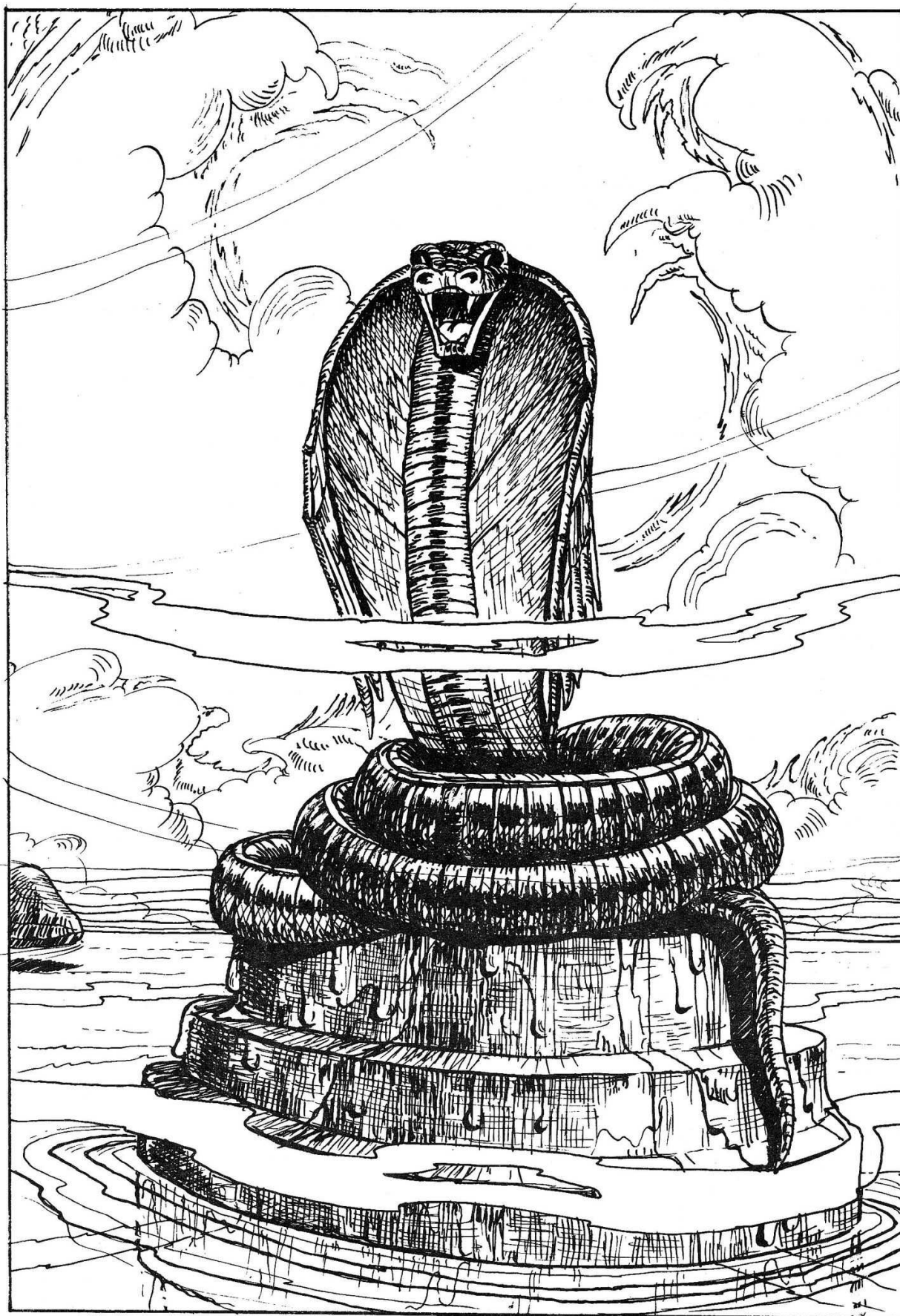
L'île est couverte de forêts et de pâturages. De nombreuses sources permettent aux personnages d'étancher leur soif. Seule trace de vie animale : un troupeau de vaches broutant paisiblement et un taureau à l'aspect impressionnant.

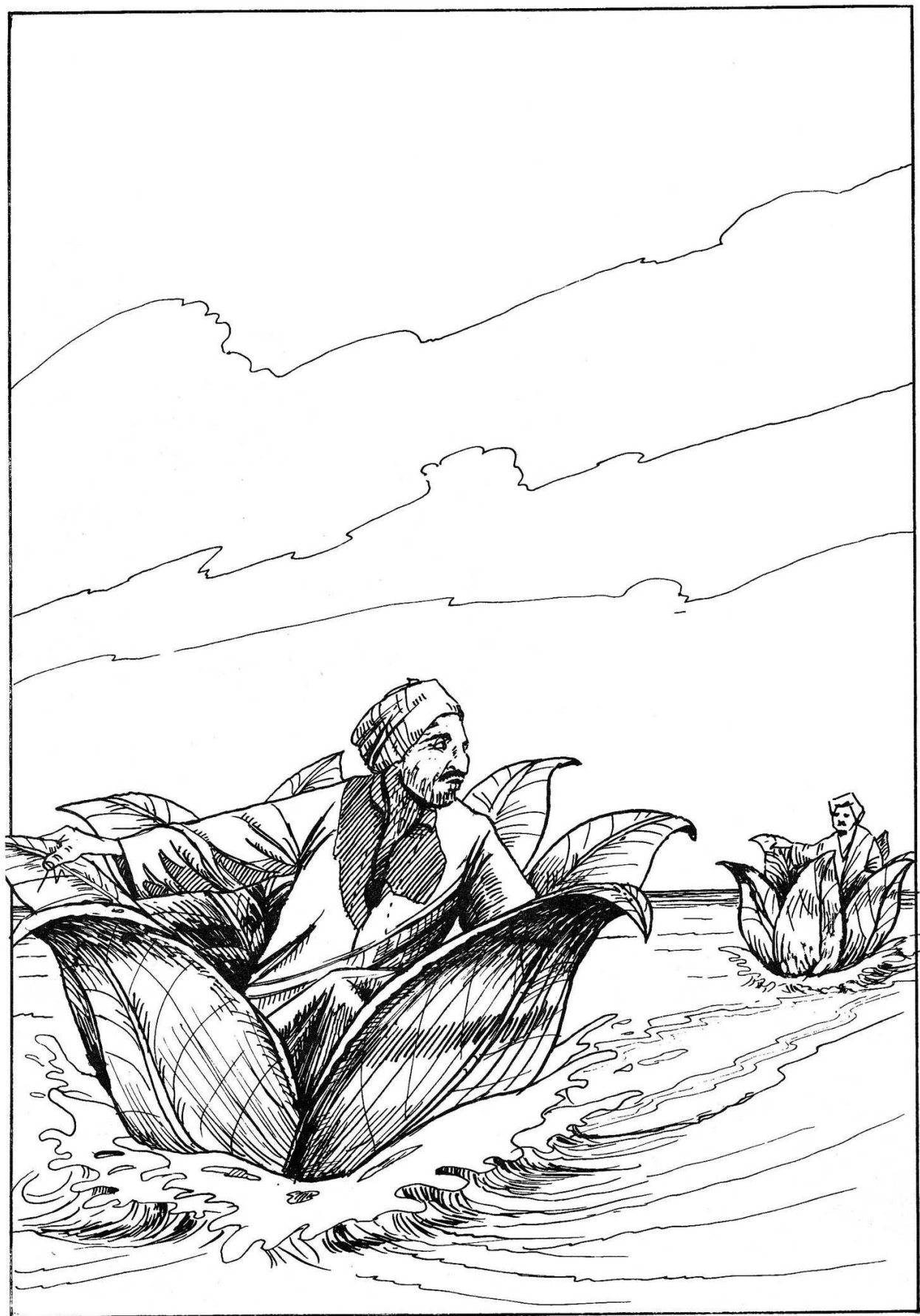
Hélas, pas de fruits, pas d'oiseaux, pas de coquillages, rien qui puisse combler la faim des personnages. Seule possibilité, traire les vaches. Maigre repas qui permet aux aventuriers de survivre pour l'instant.

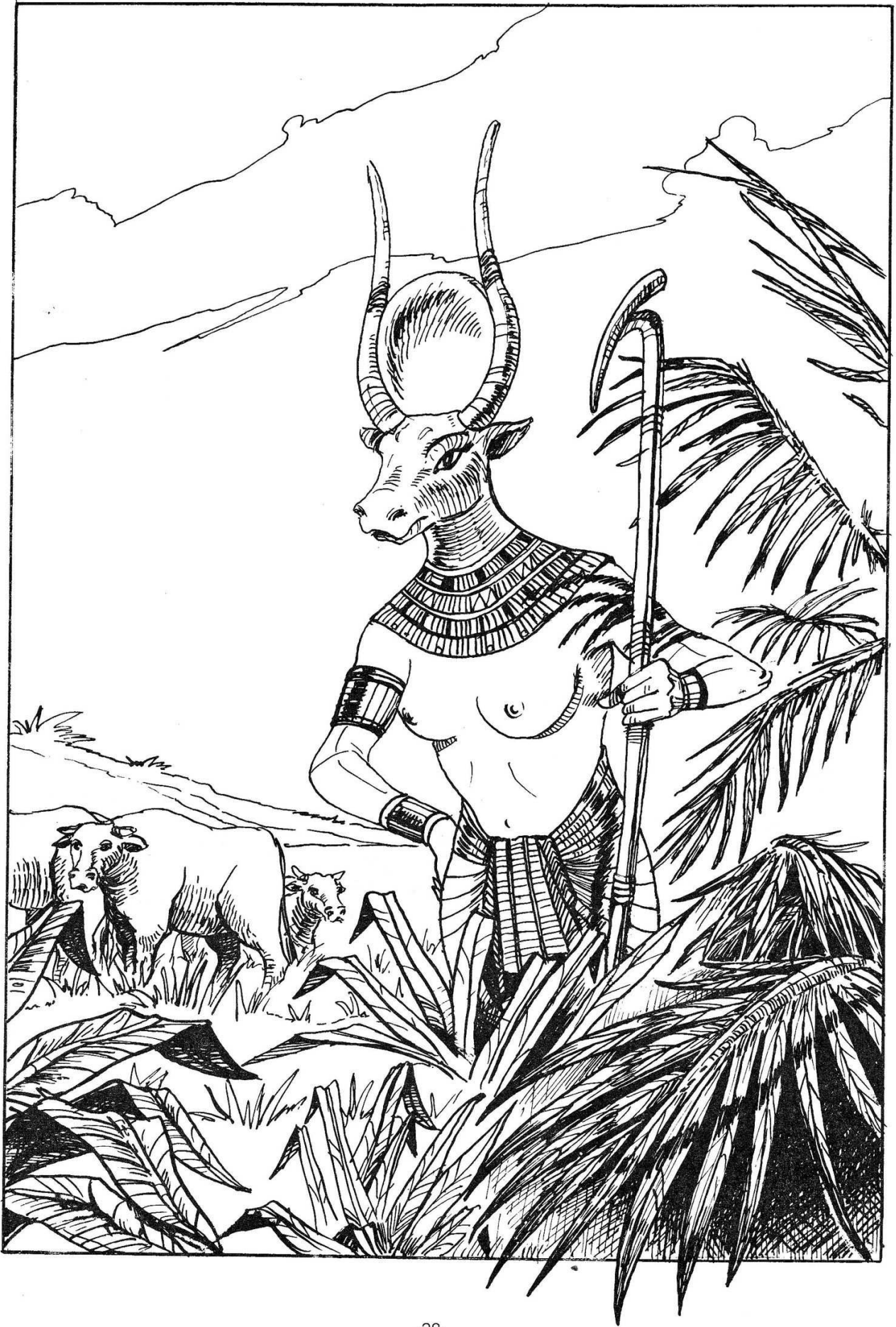
L'eau et le lait permettent aux personnages de récupérer des points de fatigue. Hélas, le jeûne leur en fait perdre bien plus suivant le tableau :

- Premier jour : 15 points de fatigue
 - Second jour : 35 points de fatigue
 - Troisième jour : 50 points de fatigue
 - Quatrième jour : 75 points de fatigue
- Ces pertes sont les pertes cumulées. Chaque soir, la perte indiquée remplace la perte précédente.

Pour traire les vaches, les aventuriers effectuent un jet sur "Connaissance des animaux" à +5. La Mr ou la Me se rajoute ou se retranche à un jet de Coordination. En cas d'échec critique à ce dernier jet, les meuglements affolés de la vache attirent l'attention du taureau qui vient déloger sans violence mais avec obstination le personnage.







DEUX SOLUTIONS :

(1)- ils attendent patiemment le matin du cinquième jour :

La déesse Hathor leur apparaît et se présente. Elle est la Déesse-Mère, Celle qui Nourrit les Ames Nouvelles-Nées. En un instant, les aventuriers sont transformés en nouveaux-nés et nourris au sein par Hathor. Surveillés par la Grande Déesse, ils connaissent une croissance accélérée. En cinq jours, ils retrouvent leur âge de départ. Cependant leurs organismes semblent avoir été régénérés.

Cette régénération annule tous les malus dus à l'âge.

(2)- impatients, ils attaquent une vache pour la dévorer :

Le taureau les charge pour les piétiner, ou les encorner. Quelle que soit l'issue du combat, un éclair zèbre le ciel qui s'obscurcit rapidement. Apparaît alors une grande femme à tête de vache. Elle est vêtue d'un long pagne blanc et transparent, d'un pectoral et de bracelets d'or. Elle tient un long bâton à la main.

- "Misérables, vous avez profané le troupeau d'Hathor, la Déesse-Mère ! Vous allez le payer de votre vie !".

Entourée d'une aura éblouissante, elle frappe les vils profanateurs de son bâton. Chaque coup s'accompagne d'un éclair bleuâtre.

Les caractéristiques de la déesse Hathor se trouvent à la fin du livret.

Les aventuriers peuvent vaincre cette incarnation d'Hathor. Les survivants, voient le paysage s'estomper peu à peu pour faire place à un vide noir et étoilé. Les vivants comme les morts se retrouvent flottant au milieu des constellations.

Les personnages tués par le taureau perdent 5 points dans les compétences suivantes :

- Toutes les armes
- Grimper à la corde
- Chasser

Les personnages tués par la déesse perdent 5 points dans les mêmes compétences.

Les personnages ayant réussi à vaincre l'avatar gagnent 5 points dans les mêmes compétences.

LE FLEUVE DES MORTS, LA BARQUE FUNÉRAIRE

Après avoir dérivé dans l'espace, ils atterrissent dans une barque funéraire. Du débarcadère où est amarrée la barque part un fleuve poissonneux, surmonté par moments d'arches pyramidales.

Un jet réussi de "Morale, métaphysique et philosophie" pour comprendre qu'il s'agit du Fleuve des Morts égyptien.

Les aventuriers descendent lentement le fleuve qui serpente parmi les constellations. Au fur et à mesure, leurs corps deviennent transparents comme vus aux rayons-X. Bientôt plus rien ne subsiste de leur chair. Bien qu'ils se sentent en pleine forme, ils sont réduits à l'état de squelettes.

LES ÂMES ERRANTES

En regardant attentivement dans le fleuve, ils distinguent des ombres dans l'eau qui tentent sans succès de monter dans le bateau. Un bras secourable, une corde permettent à l'ombre de monter à bord. Peu à peu cette ombre passe à l'état de squelette.

L'âme errante raconte ses périples.

- "Le serpent...ah ! oui. Je me souviens d' Apophis, ce monstre !... Une femme à tête de vache ? Vous voulez sans doute parler d'Hathor la Déesse-Mère... Quant à moi, j'ai échoué devant Osiris, le juge des Ames... Je ne sais pas depuis combien de temps je suis ici... Ici, il fait toujours nuit et tout semble si irréel... La réponse à vos questions se trouve derrière la Porte... Mais Osiris en est le gardien et j'étais indigne d'accéder à la Connaissance ... Ma cupidité m'a perdu..."

Un grand silence, puis l'ombre reprend :

- "Peut-être suis-je mort ? Peut-être sommes nous tous morts ?... Pourvu que je n'oublie pas mon nom pour ne pas mourir une seconde fois !".

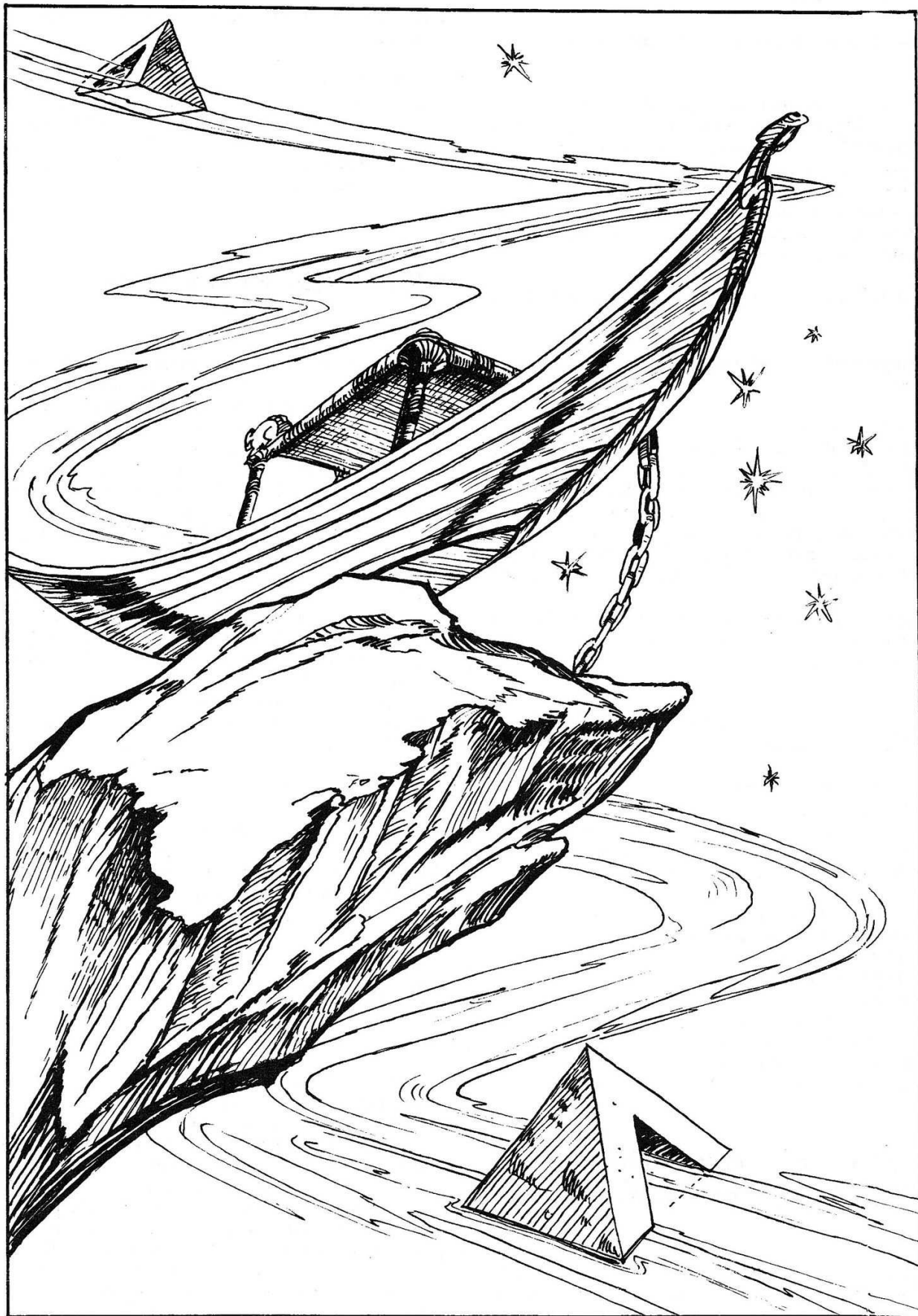
Si un aventurier se baigne, il trouve l'eau glaciale et, en une minute, il se transforme en ombre et ne peut remonter dans le bateau sans l'aide de ses compagnons. Il est à noter que les ombres ne se différencient pas entre elles. La première ombre sera-t-elle la bonne ?

LE JUGEMENT D'OSIRIS

Le fleuve s'arrête au pied d'une immense pyramide. Les aventuriers vont prendre pied ou plutôt métatarse sur un débarcadère de pierre.

Devant eux se dresse un homme gigantesque vêtu d'un pagne, d'un pectoral et de bracelets d'or. Certains le reconnaissent d'après leurs rêves. Ses jambes délimitent un espace triangulaire : la porte de la pyramide encore close. Dans sa main, repose une balance à deux plateaux. Le cœur pèse plus lourd que l'œil.

Dès leur débarquement, ils se rematérialisent sur l'axe de la balance du côté du plus lourd, du côté du cœur. Une voix résonne dans leurs têtes, sans origine apparente.





- "Pthah, Seigneur de l' Univers a créé les dieux par la Puissance du Verbe. Lorsqu' Horus descendit dans l'autre Monde, il me gratifia du pouvoir de Connaissance... Si vous voulez vaincre la mort, il vous faut connaître les Noms Secrets... Chacune de mes questions doit recevoir une réponse de l'un d'entre vous."

— "Quels sont mon nom et mon rôle ?"

Osiris, juge des âmes ou des morts.

— "Quel est le nom de la Déesse-Mère ?"

Hathor.

— "Quel est le nom du Serpent du Chaos ?"

Apophis.

— "Quels sont le nom et le sceau du pharaon qui repose ici ?"

Akh En-Aton.

Un aventurier doit dessiner ce cartouche.



— "Vous qui vous dites élus, que cherchez-vous ?
La connaissance (ou la richesse spirituelle).

Si un aventurier donne une mauvaise réponse, un rayon ardent jaillit du front d' Osiris et frappe le malheureux, désagrégeant quelques os.

Chaque mauvaise réponse coûte sept (Set) points de souffle.

Chaque fois qu'une bonne réponse est donnée, l'axe de la balance remonte légèrement. Lorsque toutes les questions ont été posées, les plateaux s'équilibrent et la porte s'ouvre. Si toutes les réponses ont été données, les aventuriers se sentent plus lucides.

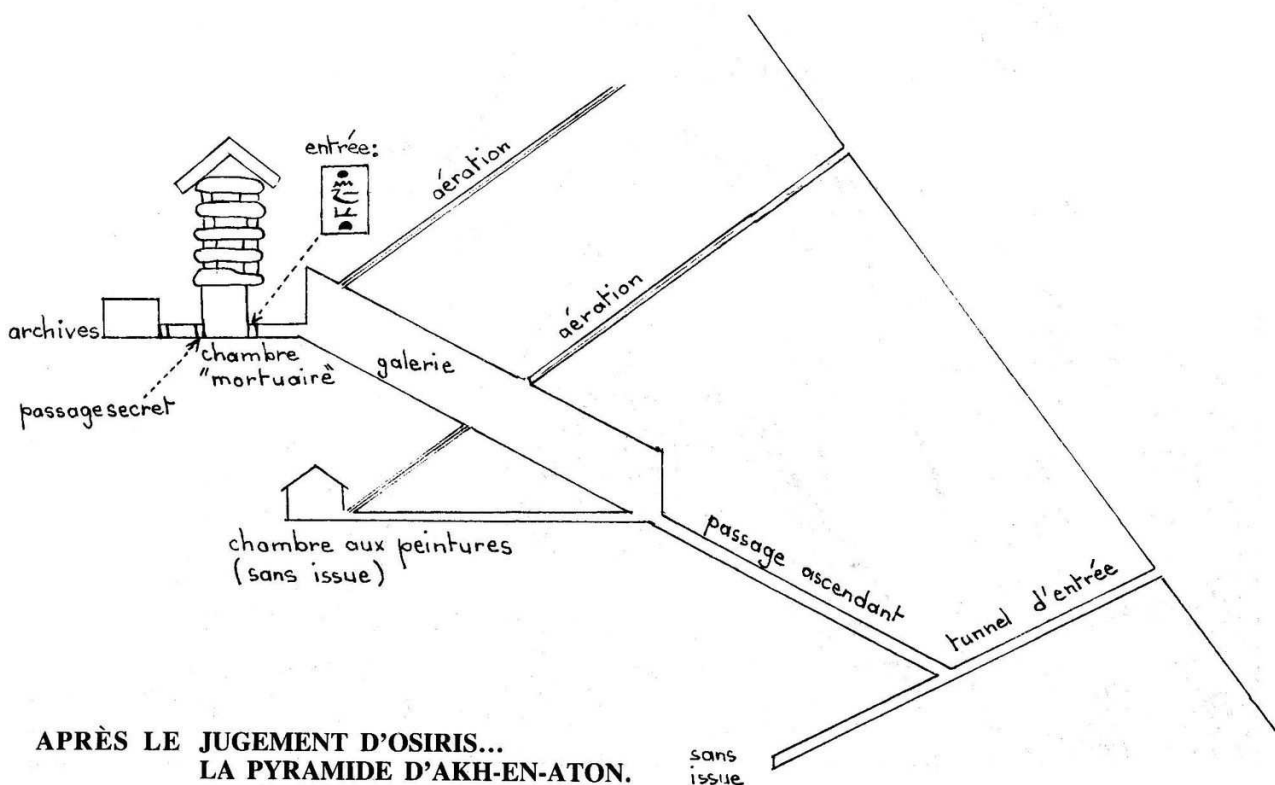
Sinon les aventuriers se sentent ignorants, mais la porte s'ouvre quand même.

Si une ou plusieurs questions ont été laissées sans réponse, tous les personnages perdent 5 points par question sans réponse dans les compétences suivantes :
— Toutes les compétences ayant I (Intelligence) pour caractéristique directrice.

Au contraire, si toutes les réponses ont été données, les personnages gagnent 5 points dans les mêmes compétences.

LA PYRAMIDE

Les personnages ont repris forme humaine. Parmi les couloirs de la pyramide, les aventuriers doivent trouver la salle mortuaire. Sur son entrée, est gravé un sceau :



**APRÈS LE JUGEMENT D'OSIRIS...
LA PYRAMIDE D'AKH-EN-ATON.**

LA CHAMBRE MORTUAIRE

Les murs sont couverts de dessins, de hiéroglyphes, de formes géométriques et de fresques. Ils sont tous incrustés de cercles, de carrés et de rectangles de verre poli. Au centre, un sarcophage décoré au couvercle de verre complètement recouvert de givre. Au pied du sarcophage, une fente d'où sort une ankh.

Il n'existe pas d'issue apparente, hormis la porte d'entrée. Si un aventurier a l'heureuse idée de tirer la manette vers lui avant d'être mort de faim, il se produit un léger ronronnement dans le sarcophage. Le givre se dissipe peu à peu. Une silhouette apparaît dans le coffre. L'ensemble du processus dure trente minutes et ne peut être inversé. A la fin, le pharaon ouvre les yeux et le couvercle du sarcophage s'escamote.

Les personnages ne pourront avoir de velléités agressives envers Akh-En-Aton. Celui-ci a profité de leur transe pour leur inculquer des suggestions hypnotiques visant à le protéger et à les rendre plus crédules (mais est-ce vraiment nécessaire ?) à son discours.

Tout personnage désirant nuire au pharaon devra réussir un jet de Volonté et échouer à un jet de Foi. En cas d'échec à un de ces deux critères, le personnage passe en état-25% pour la Fatigue. Il peut persister, mais chaque échec dans sa résolution entraîne le passage à un état supérieur de Fatigue.

Les caractéristiques d'Akh-En-Aton ne sont pas données ici. Elles seront développées dans un prochain scénario.

AKH-EN-ATON

Il se présente comme un demi-dieu, venu des étoiles. Allah, au cours des siècles précédents, avait préparé Sa Révélation, par des révélations incomplètes chez les Juifs et chez les Chrétiens. Il en a fait de même dans l'Egypte ancienne, et Akh-En-Aton était son agent.

Grâce à ses pouvoirs magiques, il n'a eu aucune difficulté pour devenir haut fonctionnaire, puis pharaon. Mais les temps n'étaient pas mûrs. Sentant sa vie menacée par la prêtrise de l'époque, il a simulé sa mort pour attendre la Révélation du Prophète. Il s'est alors placé en hibernation.

Mais les voies d'Allah sont infinies et mystérieuses. La machine qui devait le réveiller n'a pu que désengourdir une partie de son esprit.

Depuis de nombreuses années, il sonde villages et villes environnants, sans avoir réussi à trouver les hommes de confiance nécessaires.

Le parcours initiatique avait pour but de tester leurs esprits pour éviter les idiots superstitieux, les pillards cupides qui auraient détruit la salle sans le ramener à la vie. Dès leur arrivée dans la petite pyramide, les aventuriers ont été placés dans une transe et ont vécu mentalement et non physiquement ces épreuves.

Pour les récompenser, le pharaon leur remet toutes sortes d'écrits anciens, tablettes sumériennes à l'écriture cunéiforme, papyrus couverts de hiéroglyphes en écriture hiératique et démotique.

Il leur remet également à chacun un bracelet étrange, fait d'un métal inconnu et incrusté de pierres précieuses qui scintillent même dans le noir complet. Il leur explique qu'il s'agit là d'artefacts magiques dont le pouvoir est malheureusement limité.

Chaque bracelet porte un sort que le Maître des Légendes choisira dans la liste suivante suivant les personnages et leurs connaissances préalables :

- Fermeture
- Ouverture
- Donner des forces
- Redonner des forces

Chaque bracelet porte 15 charges. Le CDS est de 10 plus le don en magie du personnage (Mag). Le CDS maximum est bien sûr de 20.

Le pharaon effectue une série de passes magiques sur les parois incrustées de gemmes. Le sarcophage s'escamote dans le plancher, tandis que le plafond laisse apparaître un cristal étrange et complexe. Le pharaon demande alors aux personnages leur destination. Vu la dépense d'énergie (de la téléportation), ils doivent choisir une destination commune.

Si les aventuriers se font bêtement téléporter à la sortie de la pyramide, ils doivent rentrer par leurs propres moyens à Alexandrie. Ils peuvent louer les services d'un guide au village, ou attendre le passage d'une caravane sur la route à quelques kilomètres de là.

Le tarif et les caractéristiques du seul guide disponible sont équivalentes à celles du deuxième guide.

Dans le deuxième cas, le Maître des Légendes effectue un jet par jour. Le CDS d'un passage est de 13 (la route est fréquentée) et augmente chaque jour d'un point en cas d'échec antérieur.

Dans les deux cas, ils risquent de subir la protection d'El Mōuahimin qui ne s'intéresse qu'à leurs outres, leurs selles ou leurs armes.

Si les personnages se font téléporter à la sortie de la ville, l'ex-pharaon les accompagne. Il s'habille rapidement avec une robe qui semble être une copie d'une des robes des personnages (de préférence celle d'un mage).

Akénaton les remercie de leur dévouement et les félicite de la force de leur foi qui leur a permis de triompher. Il leur promet de les revoir bientôt et les quitte rapidement, pour se perdre dans la foule.

ÉPILOGUE

En 969, cinq ans plus tard, Al Mo'izz, successeur d'Obeid Allah, Calife, descendant du Prophète par Fatima, et conquérant de Kairouan, fonde sur les conseils de son mage égyptien, puissant et inconnu, la ville de Al Kahira (la victorieuse) pour symboliser la fin de la conquête de l'Egypte.

Le Caire, capitale de la dynastie fatimide, devient le berceau d'une des plus brillantes civilisations que l'Egypte ait jamais connue.





LES PERSONNAGES

HOSSEIN EL KARIM :

55 ans

FORCE	4
RAPIDITÉ	7
COORDINATION	11
ENDURANCE	6
VOLONTÉ	10
INTELLIGENCE	18
SANTÉ D'ESPRIT	18
AURA	13
BEAUTÉ	8
BASE	3
ESQUIVE	4
FC	2
FATIGUE	8
SOUFFLE	6

Connaissance des pays et des peuples	15
Parler l'Azer	14
Parler Sogdien	17
Lire/Écrire l'Arabe	14
Évaluation des esclaves	13
Évaluation des épices	13
Évaluation des textiles	15
Évaluation des armes indiennes	13
Mémoriser	17
Calculer	17
Jouer aux dés	mémoriser
Marchander	6 (d'où son surnom)
Khanjar	3

Deux gardes du corps toujours à proximité :

CHANDA :

esclave sikh 30 ans

FORCE	15
RAPIDITÉ	16
COORDINATION	10
ENDURANCE	17
VOLONTÉ	15
INTELLIGENCE	9
SANTÉ D'ESPRIT	9
AURA	10
BASE	3
ESQUIVE	7
FC	3
FATIGUE	14
SOUFFLE	16

Connaissance des poisons	14
Premiers soins	16
Savoir chuter	11
Équilibre	13
Nimcha	17
Bouclier	petit bois groupe 5

IGOR :

esclave slave 40 ans

FORCE	11
RAPIDITÉ	16
COORDINATION	19
ENDURANCE	12
VOLONTÉ	15
INTELLIGENCE	13
SANTÉ D'ESPRIT	16
AURA	6
BASE	3
ESQUIVE	9
FC	4
FATIGUE	14
SOUFFLE	13

Savoir chuter	7
Équilibre	8
Détecter les pièges	15
Désamorcer les pièges	13
Se renseigner	10
Filature	8
Détecter une embuscade urbaine	16
Flatter	15
Faire pitié	15
Détecter le mensonge	8
Torturer	7
Kamcha	16
Matraque	12

EL MOUAHIMIN :

Bédouin 40 ans

FORCE	12
RAPIDITÉ	19
COORDINATION	18
ENDURANCE	17
VOLONTÉ	18
INTELLIGENCE	11
SANTÉ D'ESPRIT	8
AURA	14
BASE	2
ESQUIVE	9
FC	6
FATIGUE	17
SOUFFLE	18

Équilibre	13
Monter à dos de chamcau	17
Monter à dos de cheval	
Combat monté	16
Rumh	18
Sabre droit	17
Masse	12
Arc arabe	12
Petit bouclier bédouin	

BÉDOUIN COMBATTANT :

Mêmes caractéristiques que son chef à - 3.
Mêmes compétences à - 5.





APOPHIS :

Type de créature : monstre
Morphologie : (S) serpentiforme
Gabarit : (G)13, FAT (30, 15, 0), SFL (27, 40, 47, 53)
Poids : 200 kg Taille : 8 m
Armes : d (11)
Base : 2s Vitesse : 16 m/s
Surprise : marais (16), autre (8)
Modes d'attaque : AN (13), CO (16)
Défense : FC (4)
Protection : (3) sauf les yeux, RS(3), RP(4)
Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21
AN

CO 7 point de souffle par seconde

Apophis tente une attaque rapide par base. Si l'attaque réussit, il tente une constriction sur la victime qui ne peut effectuer qu'une feinte de corps. Il peut enserrer jusqu'à 3 personnes dans ses anneaux. A chaque personne capturée, il retranche 1 à sa FC. De plus, la salle du Serpent est un lieu qui existe avant le Monde. Dès lors, certains sorts ou phyllums voient leurs effets annulés ou pervertis par la présence du Maître du Chaos.

Elémentalistes

Ne fonctionnent que les phyllums de Terre et d'Eau. Pour le sort n° 30 "Déplacer les pierres", on compte 2 personnages par bloc maximum, correspondant à un poids de 500 kg. Le mage doit effectuer un jet de VUE (ou de Per) à -3 pour régler le déplacement du bloc afin d'éviter les autres.

Enchanteurs

Les sorts des phyllums d'Angoisse et d'Esprit voient leur effets porter sur le mage à un MS de 20. Le phyllum d'Impulsion ne fonctionne pas. Les sorts du phyllum de Sommeil voient leurs effets porter sur le mage uniquement si celui-ci échoue pour le lancer.

Conjureurs

Les sorts de ce phyllum peuvent permettre de communiquer avec Apophis. Apophis attaquera seulement à la fin du sort ou au premier geste agressif des personnages. Un sort n'est pas considéré par Apophis comme un geste agressif.

Les aventuriers ajoutent +3 aux compétences suivantes :

- Connaissances des créatures monstrueuses
- Morale, métaphysique et philosophie
- Séduire

Les personnages effectuent un jet de Foi. S'ils échouent, ils perdent 10 points dans les compétences suivantes :

- Connaissance du Coran
- Commander une troupe

Si le mage échoue dans son lancer de sort, et ce quel que soit le sort, il subit les effets du sort "Possession" avec MS de 20. Il va préparer alors son sort le plus puissant pour en frapper ses compagnons. Sinon il va tenter de les frapper par derrière, achever les blessés, etc. Ce n'est pas un robot ; il agit avec la totalité de ses facultés.

Ecritures Mystiques

Par la Volonté d'Allah, ces sorts fonctionnent normalement. La surface du marais se comporte comme une surface de sable et conserve les signes magiques.

Sorts hors collège

En cas d'échec, les effets sont pervertis et retournés sur les aventuriers avec un MS de 20.

HATHOR

Type de créature : monstre
Morphologie : (H) humaine
Gabarit : (G)11, FAT (30, 15, 8, 0), SFL (27, 40, 47, 53)
Poids : 150 kg Taille : 2,50 m
Armes : bâton
Base : 2s Vitesse : 16 m/s
Modes d'attaque : AN (19)
Défense : FC (3) PR (4)
Protection : (1) sauf la tête (3), RS(3), RP(4)
Dommages :

Mr

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 22
AN

Choc électrique : 10 points de souffle

La manifestation d'Hathor combat avec un bâton de près de 2,10 m de long. Cela lui permet d'attaquer 1 adversaire par base sans avoir les malus dus à une attaque rapide. De plus elle peut parer jusqu'à 3 adversaires sans problème. Le dommage électrique s'ajoute aux dommages de l'arme. Un jet d'Endurance réussi permet de ne prendre que la moitié des dommages. Si l'adversaire réussit à parer une attaque, mais que son arme est conductrice, le choc électrique se déclenche.

L'avatar d'Hathor est immunisé contre tous les sorts du phyllum de l'Air.

Légendes et histoires de l'Egypte

Ceci ne représente pas un aperçu synthétique de l'histoire et des légendes de l'Egypte ancienne. Il ne concerne que les notions concernant le scénario. Il permettra au Maître des Légendes de comprendre plus facilement la logique mythologique qui sous-tend le scénario et, peut-être, de résoudre des situations originales non prévues.

Les joueurs désireux d'en apprendre plus au niveau des légendes pourront consulter "Histoire des Croyances et des Idées Religieuses" de Mircea ELIADE tome 1er.

Donc, tout commence "La première fois" :

Selon la tradition, le premier Pharaon, Ménès, unifia l'Egypte et fonda la capitale Memphis où il célébra pour la première fois la cérémonie du couronnement.

Le pharaon est un dieu incarné. Il est immortel et sa mort ne représente que sa translation au ciel. Il représente l'ordre social et cosmique, la "maat". Tout changement de cet ordre entraînerait une victoire du Chaos et serait donc néfaste.

La divinité du Pharaon garantit donc la stabilité et la permanence de l'œuvre de Ménès : pendant plus de trois mille ans, les pharaons ont été couronnés à Memphis. Ainsi l'immobilisme de la civilisation égyptienne tente de conserver intacte la première création car elle est parfaite.

Théogonie et cosmogonie :

Apophis représente le Chaos, les ténèbres, les forces démoniaques. Il est le Serpent Primitif, le dieu suprême et caché, symbolisé par le soleil couchant. Selon la théogonie memphite, Pthah crée le monde par la puissance du Verbe. Des eaux primordiales émerge le lotus contenant le Soleil-Enfant (ou l'Oiseau de Lumière), épisode symbole de l'émergence de la terre, de la lumière et de la conscience.

Cette cosmogonie, cette création du monde se renouvelle chaque matin, lorsque le dieu solaire Rê repousse Apophis sans pourtant pouvoir l'anéantir totalement. Les hommes sont nés des larmes de Rê. Lorsqu'il découvre que les hommes complotent contre lui, il décide d'anéantir l'espèce. Pour cela, il charge Hathor du massacre. Regrettant sa décision, il réussit à énihr la Déesse avant que la race soit totalement anéantie. Après la mort, les âmes rejoignent les étoiles et partagent leur éternité. La mort équivaut à une nouvelle naissance et le défunt est allaité par la Déesse-Mère, représentée sous la forme d'une vache.

L'ascension du pharaon au ciel :

Après sa mort, le pharaon s'envole sous la forme d'un oiseau ou d'un insecte. Il subit certaines épreuves et doit répondre à un interrogatoire initiatique pour être admis dans la barque du passeur. Il jouit d'un régime privilégié et ne tombe pas sous la juridiction d'Osiris, le Souverain des Morts.

Osiris le dieu assassiné :

Osiris fut assassiné par son frère Set. Sa sœur et épouse Isis réussit à se faire féconder par le cadavre et mit au monde un fils, Horus.

Devenu adulte, Horus combattit Set et fit reconnaître ses droits par les autres dieux. Successeur d'Osiris, il est couronné roi. Il descend au pays des morts et ressuscite Osiris en tant que personne spirituelle et énergie vitale. Il symbolise alors la fertilité et la croissance. Autrement dit, le pharaon décédé assure la prospérité du royaume régi par son fils.

Osiris fut une victime facile car il ignorait la vraie nature de Set. En le ressuscitant, Horus le gratifie du pouvoir de connaissance. Il devient un être spirituel initié, juge des morts et maître de la justice.

La vie après la mort :

Le **LIVRE DES MORTS** est le guide de l'âme dans l'au-delà. Il contient les prières, les formules magiques qui facilitent son voyage et lui évitent une seconde mort. Le mort doit conserver sa mémoire et se rappeler son nom. Il subit un procès où son cœur est pesé sur le plateau d'une balance. Sur l'autre se trouve un oeil ou une plume symbolisant la maat, l'ordre, la justice, la vérité. Il doit connaître les noms secrets du portier de la salle, des dieux...

AKHENATON (1375-1350) :

Le pharaon Amenhotep IV voulut se délivrer de la domination du grand prêtre d'Amon. Il changea de nom passant de Amenhotep : Amon est satisfait, à Akhen Aton : Celui qui sert Aton (le Soleil primordial). Il bâtit une nouvelle capitale et fit élever des palais et des temples à ciel ouvert pour adorer un dieu unique, Aton le disque solaire.

Il accordait une valeur religieuse à tout ce qui était naturel et spontané, refuse l'étiquette, les rites, introduit le langage populaire dans les inscriptions royales et les décrets officiels.

En raison de sa passivité politique, l'Egypte perd son empire asiatique.

Son successeur, Tut-Ankh-Amon (1357-1349), se reconcilie avec le grand prêtre d'Amon et retourne à Thèbes. Il ne restera aucune trace de l'œuvre d'Akhenaton.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 Paris
IMPRIMERIE : METAIS, 16, bd du Président Kennedy, 95110 Sannois
TEXTES : Laurence SOBRAQUES
SUPERVISEURS : Cyril COCCHI - Jean-Marc MONTEL
DESSINS et COUVERTURE : Pascal BODIN
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : VALPRESS
DIRECTEUR DE CREATION : Stéphane DAUDIER

- Au nom d'Allah clément et miséricordieux*
- 10 — Il appelle les aventuriers au fond de leur sommeil.
11 — Il trouble leur repos à Alexandrie, Perle de la Méditerranée.
12 — Il les entraînera dans le désert brûlant,
 au delà de toute civilisation,
 vers les mystères de l'Égypte Ancienne.
13 — Il met à l'épreuve leurs corps et leurs cœurs.
14 — Et déjà ils seront au fond de l'enfer.
- (Sourate LXXIX)
- Qui est AKENATON ?*
- 

Au nom d'Allah clément et miséricordieux

10 — Il appelle les aventuriers au fond de leur sommeil.
11 — Il trouble leur repos à Alexandrie, Perle de la Méditerranée.
12 — Il les entraînera dans le désert brûlant,
 au delà de toute civilisation,
 vers les mystères de l'Égypte Ancienne.
13 — Il met à l'épreuve leurs corps et leurs cœurs.
14 — Et déjà ils seront au fond de l'enfer.

(Sourate LXXIX)

Qui est AKENATON ?

