

## Un système et des dieux

### L'apparition des premiers pouvoirs

#### L'essence d'un Dieu

Le premier pouvoir est issu de l'essence du dieu tutélaire. Chaque joueur a en lui une partiellement du pouvoir des dieux. En terme de jeu cela se traduit dès le premier scénario par l'apparition de « petits » pouvoirs.

Il n'y a donc pas de jet à tirer ni de points à dépenser.

Ce pouvoir est utilisable à n'importe quel moment et sans condition.

Généralement ce pouvoir n'est pas extraordinairement puissant mais est suffisamment hors norme pour le classer dans la catégorie surhumaine.

*Exemple de pouvoir :*

- *Puissance d'Hathor : grande force qui permet de pousser un objet très lourd, mais pas de le porter*
- *Sagesse de l'Ibis : Lit et comprend toute langue. Cependant elle ne traduit pas le sens des phrases et les métaphores resteront une énigme à résoudre pour le joueur*
- *Le vent du faucon : permet au joueur de se surélever de 5cm au dessus du sol et de transporter quiconque le touche, mais il ne permet pas de voler.*
- *Le chien sauvage s'énerve : Le joueur va très vite, comme par exemple 7 secondes au 100mètre (au lieu de 9.75 pour le record mondial)*
- *Le souffle du dieu soleil Ré : une flamme sort des mains du joueur, mais ne permet pas de lancer des flammes*

#### L'Extra Die

Dès le premier scénario, à chaque maximum sur un dès (4 pour d4, 6 pour d6 et 8 pour d8), le joueur pourra jeter 1d4 et le rajouter à son score. Il faut noter que cet Extra Die est lui aussi sujet à la règle du maximum

#### Les Armures Divines

Les armures sont des reliques de l'antiquité égyptienne. Les porter procure une plus grande puissance mais surtout donne accès à la maîtrise de la magie. Pour utiliser ces armures il faut planter le cartouche du dieu tutélaire dans la cicatrice faites par Pharaon. L'armure se déploie comme dans Stargate. Ces armures apparaissent dans le 2eme scénario.



Les armures ont 2 types de puissances : la puissance passive (qui protège l'individu) et la puissance active (qui améliore les performances de l'individu).

### **La puissance passive des armures**

Elles confèrent 3 avantages :

- +2 à l'Allure
- +4 à la parade
- +4 à la résistance
- 3 niveaux de vie dans le moniteur de condition

*Ainsi Guy Thard se retrouverait avec les caractéristiques améliorées suivantes :*

*Attributs secondaires*

*Allure 7, Parade 7, Résistance 8*

*Moniteur de condition*

*0/0/0/-1/-2/inconscient*

### **La puissance active**

Revêtir une armure divine change complètement les attributs en les améliorants. Les caractéristiques se superposent complètement à celles de l'être humains.

Chaque armure a ses attributs propres et sa réserve d'Akh associée (voire la magie).

*Par exemple l'armure d'Anubis a les caractéristiques suivantes :*

<i>Anubis</i>	<i>puissance</i>	<i>Volonte</i>	<i>Perception</i>	<i>Agilité</i>	<i>Intellect</i>
	<i>D8</i>	<i>D12</i>	<i>D10</i>	<i>D20</i>	<i>D8</i>

*Points d'Akh : 10*

*Guy Thard revêt l'amure et voit donc sa fiche considérablement évoluer en un véritable surhumain :*

*Attributs :*

*Puissance d8, volonté d12, perception d10, agilité d20, intellect d8.*

*Compétences : Sciences générales +2, Athlétisme +1, Informatique +2, Pilotage +1, Baratin +1, Langues étrangères +2, Jeu +1*

*Attributs secondaires : Allure 7, Parade 7, Résistance 8, Akh 10 points*

*Moniteur de condition*

*0/0/0/-1/-2/inconscient*

## **La composition de l'être**

Pour les Égyptiens de l'Antiquité, l'être était composé de plusieurs éléments : le Djet, le Bâ, le Ka, le Shout et le Ren. L'être de son vivant est composé de ces cinq éléments indissociables : le Djet (le corps), le Ba improprement traduit par âme, Shout l'ombre, le nom Ren et le Ka, double spirituel qui naît en même temps que l'humain et qui survit après la mort.

Chaque composante de l'être est associée à un attribut humain dont il est la ramification. Chaque composante est également associé à un royaume terrestre : le métal, la vie/mort, les éléments, l'énergie et l'esprit

**Le djet** (ou sab) : le corps physique, qui devient khat s'il n'est pas momifié après la mort.

Djet est un terme de la religion égyptienne antique désignant l'enveloppe charnelle d'un humain. Celle-ci doit garder son intégrité après la mort, ce qui explique les rites de la momification. Le Djet entre dans la composition de l'être selon la vision des Égyptiens de l'Antiquité.

Le **DJET** rentre dans la composante de l'attribut **PUISSANCE** et son royaume est le **MÉTAL**

**le bâ** : improprement traduit par âme, le bâ est un principe spirituel qui prend son envol à la mort du défunt.

Le mot est intraduisible dans notre langue, mais on le rend généralement par âme. Le ba continue de vivre sur la terre, pouvant hanter et faire souffrir ceux qui ont commis le mal envers le défunt, ce qui le rend particulièrement craint. Il est indissociable de la forme de l'être, ce qui explique que pour garder son bâ, le défunt devait conserver sa forme humaine (d'où la nécessité de la momification).

Le bâ était représenté sous les traits d'un oiseau à tête d'homme :

Le **BÂ** rentre dans la composante de l'attribut **VOLONTE** et son royaume est le **LA VIE LA MORT**

Le **ka** : le double spirituel qui naît en même temps que l'humain et qui survit après la mort.

Le Ka est souvent représenté par un homme portant deux bras en opposition sur la tête et situé derrière le personnage. Ce type de représentations concerne surtout le pharaon car il est le seul à avoir son Ka avec lui sur terre. Pour tous les autres, le Ka reste dans l'autre monde. Mourir se dit d'ailleurs « passer à son Ka » ou « rejoindre son Ka ».

Le **KA** rentre dans la composante de l'attribut **PERCEPTION** et son royaume est le **LES ELEMENTS** (EAU/TERRE/FEU/AIR)

Le **shout** (ou shouyt) : l'ombre ;

Shout « l'ombre » est un des éléments constitutifs de l'être humain selon la croyance des anciens Égyptiens. Cet élément ne pouvait être dissocié du corps et sortait au jour une fois le corps momifié mis au tombeau.

On peut en voir une représentation dans la tombe de Irynefer à Deir el-Médineh. L'ombre est représentée nue, dans l'attitude de la marche, sortant de la tombe devant laquelle le Bâ d'Irynefer, prêt à senvoler, est représenté émergeant d'un monde d'obscurité, figuré par un disque noir. Il s'agit là d'une représentation unique en son genre qui illustre les passages des chapitres du Livre des Morts ou Livre de la sortie au Jour, dernière étape dans le processus post mortem qui précède le jugement du défunt devant le tribunal des dieux présidé par Osiris.

Le **SHOUT** rentre dans la composante de l'attribut **AGILITE** et son royaume est l'**ENERGIE**

le **Ren** : le nom, partie primordiale de l'être. Sans nom, il n'y a plus d'être. L'effacement du nom était un grand châtement qui condamnait les criminels à l'oubli.

Pour les égyptiens de l'antiquité, le Ren est le nom unique qui permet à un être de pouvoir exister.

Le Ren est un élément primordial dans la composition de l'être. Sans nom il n'y a plus d'être. L'effacement du nom était un grand châtement qui condamnait les criminels à l'oubli.

Les hiéroglyphes qui composent le mot Ren sont la bouche (R) et une vaguelette (N). Même si, ici, le hiéroglyphe de la bouche est utilisé à des fins phonétiques, on ne peut s'empêcher de penser qu'il y a aussi un sens idéographique.

Le **REN** rentre dans la composante de l'attribut **INTELLECT** et son royaume est l'**ESPRIT**

Tableau récapitulatif

Attributs	Composante	Royaume
Djet	Puissance	Le Métal
Bâ	Volonté	La Vie/la Mort
Ka	Perception	Les Eléments
Shout	Agilité	L'Énergie
Ren	Intellect	L'Esprit

Pour compléter l'être, il existe l'**Akh**.: l'être spirituel, la clarté qui vit au ciel auprès du dieu Rê après la mort.

Pour les Égyptiens de l'antiquité, l'Akh (« le bienheureux ») est l'un des éléments qui entre dans le principe spirituel de l'immortalité, la clarté qui vit au ciel après la mort. Il est représenté sur les parois des temples et des tombeaux sous les traits d'un ibis. Même si à l'origine seul le pharaon et les dieux possédaient l'Akh, le principe fut ensuite étendu à l'entourage du roi, puis aux nobles, puis aux riches pour enfin être étendu à tous les simples mortels.

L'akh est aussi défini comme la force divine. L'akh est en terme de jeu la réserve de points de magie nécessaires à la fabrication de pouvoirs.

**Point de Akh = point de magie**

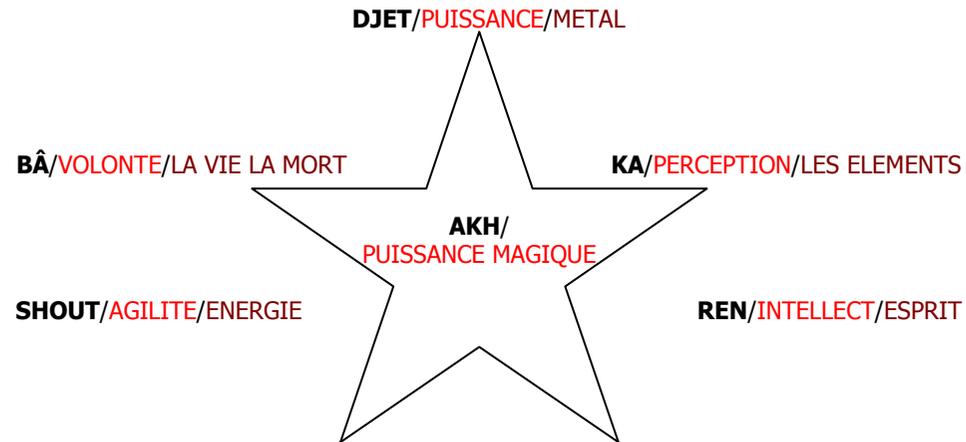
#### **Utilisation des points d'Akh.**

Ces points servent à l'utilisation de la magie et des pouvoirs.

C'est une réserve qui équivaut au point de magie et qui se dépense par round. La jauge se vide et se remplit à chaque round.

Lorsqu'on vide ses points d'Akh, ils sont de nouveau disponibles le round suivant.

Représentation de l'être : attributs, composantes et Royaumes



**La Magie et pouvoirs égyptiens.**

La théorie :

Heqat « la magie » avec Sia « la perception, l'imagination » et Hou « l'expression créative » sont à côté de Rê dans la barque solaire. Sia se tient à la poupe, Hou est à l'arrière sous forme hiéroglyphique et Heqat se tient devant Rê.

Les Égyptiens qui croyaient à la puissance d'un mot ou d'un symbole craignent et adorent ces dieux qui sont utiles et dangereux selon la personne qui les utilise.

**Sia** est la personnification de l'intuition qui aide à prendre les bonnes décisions.

**Heqat** est la puissance magique, il est lié à toute magie car il est, en quelque sorte, la magie même.

**Hou** est le verbe créateur.

**Rê**, la puissance cosmique de l'univers



Le dieu solaire accompagné de Sia et Héka et protégé par le serpent Mehen. Troisième heure du Livre des Portes. Tombe de Ramsès Ier (KV 16)- XIXe dynastie

### La Pratique :

La magie dans la trilogie Pharaon est l'extrapolation de la théorie en principe de jeu.

Les pouvoirs ne sont pas figés ils doivent être créés. Il n'y a pas de liste de sorts préétablie. Les pouvoirs doivent être créés à chaque fois selon la symbolique magique antique.

Pour cela les joueurs doivent se servir des 3 « ingrédients » :

- le verbe ou le Hou : donne un nom au pouvoir et permet la matérialisation de ses effets (il faut inventer une phrase à connotation égyptienne)
- le sens ou Sia : donne le chemin du pouvoir, les composantes (combien de composantes on doit utiliser pour créer un pouvoir)
- la puissance ou Heka : donne le niveau du pouvoir (en terme de jeu, le nombre de marges de succès supplémentaires).

Un pouvoir est donc une phrase dite par un joueur (exemple : force d'Hathor), des composantes utilisées et des points d'Akh dépensés. Chaque pouvoir doit être décomposé dans sa plus simple expression en termes de composantes.

#### *Exemple :*

*Le Souffle d'Osiris qui est une boule de feu doit être composé d'une boule de feu et d'un mouvement dans l'air (pour le déplacement). On fait donc appel aux éléments ka pour le Feu et Ka encore pour le déplacement dans l'air.*

*Il faut ensuite déterminer la puissance du feu (quels dégâts fait la boule de feu).*

Chaque composante constitue une dépense d'1 point de Akh. Toute utilisation d'une composante supplémentaire augmente de façon exponentielle.

Le sens	Points d'Akh
1 composante	1 points
2 composantes	1+2 = 3 points
3 composantes	1+2+3 = 6 points
4 composantes	1+2+3+4 = 10 points
5 composantes	1+2+3+4+5 = 15 points

#### *Exemple :*

*Le Souffle d'Osiris qui fait appel 2 fois à l'élément Ka utilisera 2 composantes, donc 3 points de Akh.*

Chaque niveau de puissance augmente de façon exponentielle également

La puissance	Points d'Akh
Niveau 1, +1 ou -1	1 points
Niveau 2, +2 ou -2	1+2 = 3 points
Niveau 3, +3 ou -3	1+2+3 = 6 points
Niveau 4, +4 ou -4	1+2+3+4 = 10 points
Niveau 5, +5 ou -5	1+2+3+4+5 = 15 points

*Exemple :*

*Si on décide que le souffle d'Osiris doit avoir une puissance de 3 marges de succès de dégâts il faut dépenser 6 points d'Akh.*

Effets :

Le joueur lance autant de dés qu'il lui est permis et comptabilise ses succès au dessus de 4 (ou la valeur de parade de l'adversaire si c'est un pouvoir de combat) auxquels s'ajoute la puissance de son pouvoir. Il dépense ensuite ses points d'akh.

*Exemple :*

*En lançant un souffle d'Osiris (+3 en puissance), Guy T. lance 2d10 et fait 11. il a dépensé 9 points d'Akh sur ce round (3+6points). Il a donc avec 11, 1 marge de succès auquel s'ajoute les 3 marges de la puissance de son sort.*

*Concrètement le souffle de feu créer par Anubis a coûté 9 points d'akh et 4 marges de succès.*

### **Amélioration de la réserve d'Akh**

Les points d'akh peuvent être « gonflés » en cas de concentration et/ou méditation (ajout de 4 X points d'akh).

*Exemple :*

*Avec l'armure d'Anubis qui a 10 points d'Akh , Guy Thard pourrait monter sa réserve au maximum à 50 points*

Il faut réussir dans ce cas au moins un succès en volonté et dépenser 2 round (un pour la concentration et un pour le recueil de l'énergie). Les rounds sont dépensés d'office quelque soit le succès ou l'échec au jet de volonté.

De plus si la concentration/méditation n'est pas terminée les points déjà accumulés sont perdus.

*Exemple :*

*Guy thard veut augmenter ses points d'akh pour réussir un très grand pouvoir.*

*Il veut tripler ses points*

*Il jette un premier jet de volonté d8 et obtient 5. Il passe donc à 20 points d'akh et à utilisé 2 rounds*

*Il jette ensuite un autre jet de volonté et obtient 7. Il passe donc à 30 points d'akh et à utilisé en tout 4 rounds.*

*Au 5eme round Anubis a dispose de 30 points d'Akh.*

## Exemples d'utilisation de pouvoirs avec Anubis

Parce que beaucoup de Blabla ne valent rien devant des bons exemples !

### Exemples avec Anubis

Anubis	Djet	Ba	Ka	Shout	Ren
	D8	D12	D10	D20	D8

Akh : 10 points

### Souffle d'Osiris : boule de feu de niveau 3

Boule de feu	1 point	ka d10
En mouvement dans l'air	2 points	ka d10
Dégâts +3	6 points	
total	9 points	2d10

Anubis dépense 5 points d'akh et lance 2d10 et son résultat au dés sera majoré de 3 points (plus marge de succès au dessus de 4)

### Protection d'Horus : renforce la peau d'une protection de 2 niveaux

Met du métal dans la peau	1 point	djet d8
Protection de 2	3 points	
Total	4 points	d8

Anubis dépense 4 points d'akh et lance 1d8 et sa résistance obtient un bonus de +2 (plus marge de succès au dessus de 4)

### Peur de Seth : créer une illusion de frayeur de 2 niveaux

Créer l'illusion	1 point	ren d8
2 niveaux	3 points	
Total	4 points	d8

Anubis dépense 4 points d'akh et lance 1d8 et l'adversaire a une difficulté de 2 sur son dé d'opposition (plus marge de succès au dessus de 4)

### Jet d'Hator : propulse un projectile magique qui fait 3 points de dégâts

Le projectile	1 point	djet d8
En mouvement	2 points	ka d10
3 points de dégâts	6 points	
total	9 points	d8+d10

Anubis dépense 9 points d'akh et lance 1d8+1d10 pour un projectile qui aura 3 points de dégâts supplémentaires (plus marge de succès au dessus de 4)

*Tremblement d'Isis : envoie une décharge pour créer une fissure de dégât1 dans la terre*

<i>Envoie de l'énergie</i>	<i>1 point</i>	<i>shout d20</i>
<i>ka</i>	<i>1 point</i>	<i>ka d10</i>
<i>Puissance</i>	<i>1 point</i>	
<i>total</i>	<i>3 points</i>	<i>d20+d10</i>

*Anubis dépense 3 points d'akh et lance 1d20+1d10 créer une fissure de 1 (plus marge de succès au dessus de 4)*

*Souffle de Mout : redonne un niveau de vie au toucher*

<i>La vie</i>	<i>1 point</i>	<i>Ba d12</i>
<i>1 niveau de vie</i>	<i>1 point</i>	
<i>Total</i>	<i>2 points</i>	<i>d 12</i>

*Anubis dépense 2 points d'akh et lance 1d12avec un niveau de vie de +1 (plus marge de succès au dessus de 4)*

### **Spécificités avec les premiers pouvoirs**

L'utilisation des premiers pouvoirs est aussi intéressante car cela permet a celui qui le possède d'enlever souvent un niveau dans son pouvoir.

*Exemple :*

*Horus a le pouvoir de flotter dans l'air il n'a donc besoin que de le l'élément air pour se déplacer.*

*Les autres auront besoin de l'élément air pour flotter puis encore l'élément air pour se déplacer.*

### **La Puissance de Pharaon : les dés Pyramides**

En revêtant une armure magique, les joueurs vont pouvoir capter la puissance pharaonienne plus facilement. En terme de jeu, un pool de 10 d4 (dés pyramides) est à disposition au milieu de la table. Cette réserve est utilisable par n'importe quel joueur (en accord avec les autres) dans les quantités qu'il souhaite et au moment qu'il souhaite (avant ou après le jet de dés).

Les dés pyramides ne sont pas cumulables avec l'*Extra Die*.

Ce pool de dés est approvisionné de 2 façons :

- Chaque *Extra Die* peut ne pas être joué par le PJ et servir à alimenter le pool (et pourquoi pas dépasser la valeur de 10 d4)
- A chaque lever du jour le pool revient à 10 d4 (qu'il ait été vide ou supérieur à 10)