

## Scénar 2 :



## Perit « Emergences »

Thèmes : Où il est question du retour du Pharaon, où des pouvoirs très puissants s'apprennent, où il faut prévenir le monde et de ramener les *éveillés*.

### Introduction : un missile dans le ciel

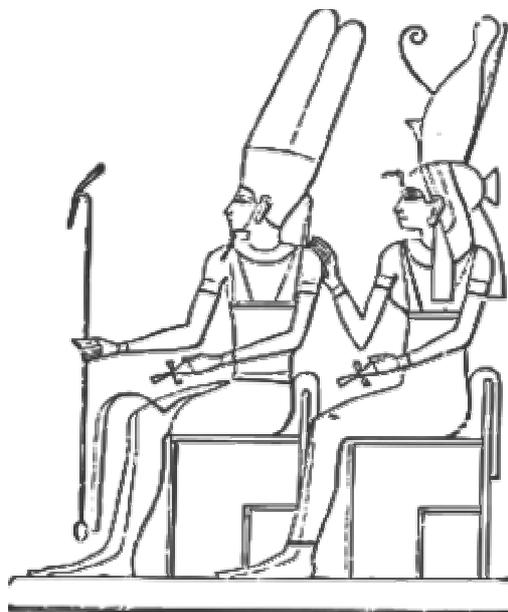
*Flash-back : Evénement 1 de Quentin/Yaziz : le départ*

Pharaon est apparu en compagnie de sa reine et d'un 3iem personnage.

Amon est vêtu d'un Shendit Royal : pagne de lin drapé autour du corps entièrement recouvert de plis en accordéon avec morceau d'étoffe rouge qui pend sur le devant. Il porte 2 bracelets larges au niveau des bras en orer et incrustés de pierres rouge sang. Il a également une bague très large en or incrustée de cornaline et quartz, surmonté d'un scarabée bleu. Il porte une coiffe surmontée de 2 grandes plumes d'autruche, avec au centre un soleil rond d'or.

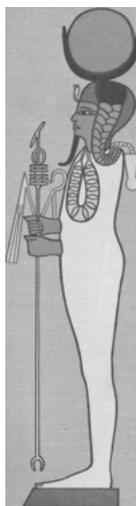
Mout est vêtue d'une robe à une bretelle laissant apparaître un sein petit et ferme. Elle a beaucoup de khol autour des yeux. Elle porte également un large collier de 5 rangées de lapis lazuli et de jaspe. Elle porte la double couronne de la haute et basse égypte.

Khonsou est vêtu d'un maillot en or porté au niveau de la poitrine qui épouse parfaitement son corps. Il porte une tresse sur le côté et est coiffé du disque lunaire sur un croissant de lune. Il a également un bracelet de cheville en métal noir<sup>11</sup>. Il a enfin un sceptre long en or gravé de toute part de hiéroglyphes de couleurs surmonté d'une tête de bélier.



Amon

Mout



Khonsou

Le missile file vers la pyramide avec un sifflement assourdissant.

D'un geste Pharaon l'immobilise dans le ciel. Le missile est suspendu dans les airs. Khonsou s'envole à très grande vitesse. Il récupère et le dépose aux pieds de Pharaon, alors que le missile semble se désassembler de lui-même. Les joueurs entendent un clic qui annonce le désamorçage de l'engin.

<sup>11</sup> C'est un bracelet en onyx, qui montre que Khonsou était autrefois un disciple de Montou. Il n'est pas arrivé à briser ce puissant artefact qui l'empêche de s'exprimer autrement qu'en langue magique.

Les dieux de l'Égypte Antique sont de retour.

Pharaon prend la parole d'une voix forte, profonde et chaude : « je crois que vous avez des questions ? et que vous attendez des réponses »

### **A l'intérieur de la Pyramide**

Description. Toutes les pièces sont généralement assez vastes. Si l'ensemble est relativement lumineux, la lumière est toujours un peu plus faible que la luminosité naturelle. Il y a beaucoup de drapés et de statues immenses de dieux égyptiens. Tête de boucs, Anubis, ibis, etc...tout est assez grandiose et en jette plein la vue. Les couleurs qui prédominent sont la couleur de la pierre et également le quartz rose.

L'intérieur de la pyramide est en perpétuel mouvement. Un comme Dark City, les pièces bougent et il est impossible pour quelqu'un de non initié de s'y retrouver.

On peut y rentrer par une entrée et en sortie par un chemin qui n'existait pas 1 heure plus tôt.

C'est en réalité Mout qui fait évoluer l'intérieur de la Pyramide. C'est son œuvre. Sa vraie passion.

Pharaon s'installe sur un trône, Mout et Khonsou s'installent debout derrière eux.

« Enfants de Pharaon, votre présence nous honore. Nous sommes heureux que les dieux soient de retour sur Terre. Je suis « le Caché », « l'Inconnaissable », « Amon achâ renou », celui que vos semblables ont appelé : Amon aux noms multiples, le Pharaon. Voici « La Mère » Mout et le « Voyageur » Khonsou ».

### **Un peu d'Histoire**

Voici la version de pharaon :

Je suis le leader du peuple des Thèbes. J'ai découvert la Terre il y a 6 000 ans en compagnie de quelques thébs. Je suis tombé amoureux de ce peuple neuf et assoiffé d'apprendre. J'ai appris aux pères de vos pères ma magie Pharaonienne. Cette période porte le nom de Zep Tepi : celle où les dieux descendus du ciel allaient et venaient parmi les hommes. Quand le monde était en paix. Quand le Nil était encore une luxuriante vallée couvrant la face de la Terre et non cet étroit ruban vert. Quand la lionne était l'ami de l'homme et le chacal un animal familier de sa maison.

Rapidement un culte et des croyances se sont développés autour des Thèbes.

Cependant notre influence a été assez faible et beaucoup moins présente que ce que vous pouvez l'imaginer. Les humains se sont vite accaparés ces croyances et les ont digérés, transformés, adaptés comme bon leur semble.

Une preuve de ma présence, mon cadeau au peuple de Terre : Le Sphinx de Guizeh : le grand protecteur. Qui date bien de 10 000 ans comme le laisse supposer les études scientifiques. Également, les pyramides sont de ses initiatives comme réservoir d'énergie magique.

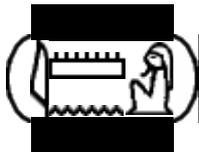
Régulièrement je suis venu visiter le monde pendant 3 000 ans mais j'ai vu que les hommes se détachaient progressivement des Thèbes et que la magie ne les intéressait plus. Nous avons donc laissé ce peuple à son destin.

Nous étions ce que vous avez appelé la Triade de Thèbes.

### **Qui est Pharaon ?**

Il faut se rapprocher des croyances de la Ville de Thèbes pour comprendre. On y adorait principalement trois dieux, Amon « Le caché », Mout « La mère » et Khonsou « Le voyageur », regroupés dans la triade thébaine. Un autre dieu y avait son temple : le mystérieux Montou.

#### Amon



Amon est l'une des principales divinités du panthéon égyptien. Son nom Imen, « le Caché » ou « l'Inconnaissable », traduit l'impossibilité de connaître sa « vraie » forme, car il se révèle sous de nombreux aspects. Il est Imen achâ renou, « Amon aux noms multiples ».

Sa figuration traditionnelle est celle d'un homme coiffé de la couronne portant deux hautes plumes verticales. On le représente également la peau brune, plus rarement, ou noire.

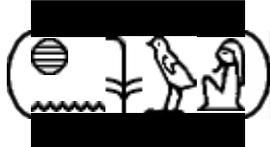
Mout (La mère), la féminine, a engendré le dieu lunaire Khonsou et symbolise les valeurs maternelles. Déesse dangereuse, elle se transforme en lionne aux griffes acérées, mais sait aussi, drapée en vautour, veiller sur les hommes et leur redonner la vie. Elle est la déesse vautour du sud de l'Égypte.



Elle a l'aspect d'une femme coiffée de la couronne blanche ou d'un vautour.

Elle est douce et a une beauté presque juvénile et virginale. Elle respire la gentillesse et la simplicité, même si son aspect royale ressort dans chacune de ses postures.

### Khonsou

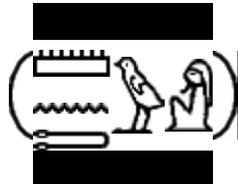


Khonsou est à l'origine divinité lunaire dont le nom signifiait « le voyageur » et qui luttait contre les forces des ténèbres aux côtés de pharaon, il fut ensuite introduit dans la triade de Thèbes en tant que fils du dieu Amon et de la déesse Mout.

Il est représenté sous la forme d'un jeune homme ou d'un enfant portant une tresse sur le côté, caractéristique des enfants royaux ou divins (voir par exemple Harpocrate), ou d'un dieu hiéracocéphale coiffé du disque lunaire sur un croissant de lune.

Lorsque Khonsou parle, il utilise une langue qu'aucun ne comprend, même pas Thot. Selon Amon, Khonsou utilise le Medu Netfer : le langage des dieux, issue de l'essence magique primordiale. Khonsou ne s'exprime qu'ainsi. Ils apprendront peut être à s'en servir un jour.

### Montou



Montou (mntw) ou Monthou ou Mentou ou Month est le Dieu de l'antique ville d'Hermonthis (nome de Thèbes), lié à l'origine au culte du soleil et dieu faucon de Thèbes. Il est représenté comme un homme à tête de faucon coiffé de deux grandes plumes, d'un disque solaire et de deux uræus.

Montou était vénéré à Thèbes en tant que dieu de la guerre et protecteur des armes. Il a surtout été très populaire lors des guerres de réunification à la fin de la Ire période intermédiaire, avant d'être écarté par Amon. Néanmoins, il restera une divinité importante dans des récits de campagnes militaires, comme le "bulletin de la bataille de Kadesh".

### **Le message de Pharaon**

Une grande menace arrive vers la Terre. Montou qui faisait partie du voyage a depuis quelques centaines d'années renié le peuple des Thèbs. Il est devenu belliqueux et dangereux. Il a décidé une grande offensive sur le « vivant » en avalant tous les êtres qui croiseront son chemin. Son premier fait d'armes a été la destruction de théba, la planète des thèbs. Aujourd'hui le peuple de thèb est décimé et seul quelques uns d'entre nous avons survécue. Mais la soif de pouvoir de Montou est illimitée et des mondes ont complètement été désertés tant il s'abreuve de la vie.

Nous ne pouvons pas laisser Montou accroître son pouvoir et dévaster les mondes qu'il croise.

Le problème est que ce système est de nouveau sur son chemin, et la vitalité de la planète est comme un phare au milieu de cette galaxie.

Théba n'était préparé à l'invasion de Montou et elle fut aspirée de toute vie en quelques semaines.

Il n'est pas question que votre terre subisse le même sort. Il n'est pas question que votre planète qui abrite tant de vie soit anéantie par Montou.

Les hommes devront se défendre pour assurer le salut de leur maison. Pour protéger leurs épouses et leur maris. Pour garantir un futur à leurs enfants.

Nous sommes prêts à nous battre avec vous et partager comme nous avons commencé à le faire, notre puissance et notre magie.

### **Le plan d'Amon**

Pharaon est revenu sur Terre pour « réanimer » les hommes. Il souhaite que les humains aient toutes les chances de leurs côtés. Pour commencer, il a voulu réintroduire petit à petit la magie auprès de certains humains afin que ces derniers deviennent des portes paroles. Il voulait faire ce travail sur plusieurs années mais Monthou ne lui en laisse pas le choix. Il arrive et très vite.

Il a décidé de « sauver » des êtres humains qui étaient entre la vie et la mort dans un crash d'avion (ceux dont le souffle vital était encore perceptibles) et leur a donné le souffle divin afin de faire renaître les dieux... Pour que la Terre dispose d'une armée pour se défendre.

Vous serez les messagers et les défenseurs de la planète Terre. Vous allez faire l'avenir et vous aurez la puissance des dieux. Saurez-vous saisir cette chance d'être un être exceptionnel. Saurez-vous vous détacher de cette ancienne vie pour être les sauveurs de l'humanité.

Les joueurs sont invités à prendre leurs quartiers. Un espace est réservé au niveau intermédiaire de la pyramide. Mout créera les pièces en quelques secondes en fonction des exigences des personnages.

### **Libérer les Eveillés**

Pharaon demande aux personnages de rassembler tous les dieux, car tous doivent bénéficier du savoir d'Amon et d'apprendre la magie de Pharaon.

Pour les y aider Pharaon leur a fourni une armada de barques solaires. Ce sont des barques de pêcheur égyptiennes améliorées qui volent comme un vaisseau à très grande vitesse (très très grande...). Le contrôle est très simple. A la proue, il y a un emplacement spécifique et on contrôle la barque par la pensée.

Contactez le prêtre, celui que vous nommez « l'homme qui aime ». Il vous donnera le chemin pour trouver les autres dieux.

### **Un cartouche**

*Flash-back : Événement 2 de Christophe/Raphaël : Victoire en optimiste*

Pharaon a décidé de partager son pouvoir. Pour cela il veut que chaque dieu ait accès à sa puissance.

Il donne à chacun un cartouche en référence à leur dieu. Ce cartouche est le reflet exact en forme et en taille des cicatrices qu'ils ont. (Ce cartouche permet d'activer les armures divines).

Amon ne dit rien sur le mécanisme. Il leur demande juste déposer le cartouche sur leur cicatrice.

Lorsque l'on positionne la cartouche sur la cicatrice, ce dernier vient se coller contre la peau comme une prise mâle dans une prise femelle. Au début, tu ressens une légère sensation de chaleur. Puis tu as l'impression que quelque chose glisse dans ton corps. Comme si un liquide se propage dans tout ton être. Mais cette sensation se transforme. Tout d'abord chaude et douce, toutes les parties de ton corps se tétanisent sous un fluide mortel. L'intérieur te brûle. Tu cries, tu hurles de douleur. Tu es raide, aussi rigide que du métal.

Puis rien. Tu es essoufflé.

Pharaon te demande de toucher ton cartouche. Active le pouvoir de Pharaon.

Puis une armure se déploie au-dessus du torse et le joueur devient LE DIEU. L'armure se déploie comme dans Stargate.

Les armures sont des reliques de l'antiquité égyptienne. Les porter procure une plus grande puissance.



La puissance passive des armures

Elles confèrent 4 avantages :

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

Pharaon annonce que ces armures protégeront les dieux, au point que même avec des balles il sera presque impossible de les blesser.

Pour l'instant ne pas dévoiler les nouvelles caractéristiques.

### Retrouver les autres

L' « homme qui aime »/Liebermann (n°3) détient toutes les positions à l'instant T. Tous les éveillés qui ont « disparu » sont dans le sous marin du Havre.

Une petite bataille au niveau du sous-marin est à prévoir.

Information :

Un certain David Lousdny le n°17 cherche à comprendre le pourquoi du comment. Il sait que tous les éveillés ont des aptitudes particulières mais n'est pas parvenu à mettre les pièces du puzzle dans l'ordre.

Personne ne mettra la main sur lui. En faisant des recherches, ils remarqueront que Lousdny était le pilote de l'avion. Par contre sa photo ne dit rien à personne. S'ils cherchent ses affaires, Anubis flairera l'odeur de Morgenstern.

Quelques dieux partiront avec Lousdny/Morgenstern.

A leur retour les joueurs apprendront que Liebermann a été assassiné.

### Devenir un dieu

*Flash-back : Événement 2 de Sammy/Antoine : Héro malgré moi*

L'apparition des *éveillés* en armure va évidemment exciter la presse et l'incident du Havre sera vite tourné par les autorités françaises en attaque sans précédent par les dieux.

Une partie de la presse les transforme en Menace, l'autre majoritaire en super héros mystérieux.

La création de pouvoirs : apprentissage

Selon Pharaon, l'arrivée de Moutou est imminente.

Pour continuer l'éducation des personnages, Amon décide de leur en apprendre plus sur leurs capacités. Il leur apprend leur potentiel en leur proposant quelques exercices : sauts, tirs, esquives etc...

En terme de jeu, il est maintenant temps de donner aux joueurs leurs fiches de dieux. Ils peuvent contempler leurs nouvelles caractéristiques et sous attributs.

Pharaon leur annonce qu'ils peuvent aussi à tout moment puiser dans son pouvoir divin. En terme de jeu, une réserve de 10d4 (au milieu de la table) représente des dés pyramides (wild die) utilisables à n'importe quel moment et par tous. Cette réserve est renouvelée à chaque levée de soleil.

### **Prévenir le monde de l'arrivée des envahisseurs**

Devant l'arrivée imminente de Montou, Amon conseille maintenant aux joueurs d'avertir les grandes puissances mondiales de se préparer au grand combat de l'humanité.

Les joueurs devront alors se rendre dans les QG de chaque président pour les convaincre de se préparer (comme la scène avec le président US dans X men 2).

A ce stade les radars spatiaux peuvent s'apercevoir que des ovnis sont en approche.

### **Le pouvoir des dieux**

Montou est très proche, aussi Amon compte finir la formation des dieux. Il est temps pour eux d'apprendre la magie antique.

### **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 associée 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'**ÉNERGIE**

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'Energie
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

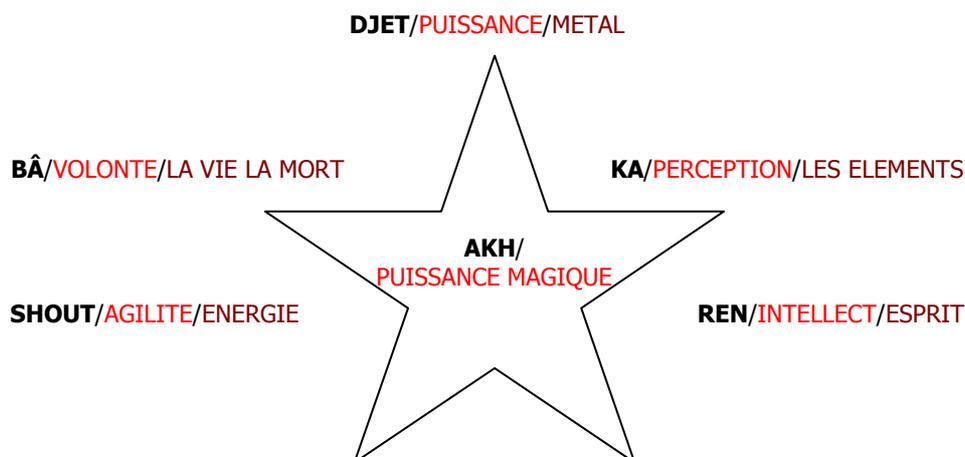
#### Utilisation des points d'Akh.

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 disponible 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 préétablis. 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.

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

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

### 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.

### **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).

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.

*Flash-back : Evénement 2 de Delphine/Annelys : le pistolet en plastique*

Les joueurs vont pouvoir être assisté par Amon afin d'expérimenter la création de la magie. Il s'agit maintenant de faire comprendre aux joueurs que la magie ne dépend que de leur capacité à imaginer des combinaisons magiques. C'est partie est une période « d'entraînement » pour les joueurs afin qu'ils arrivent à créer au moins un sort.

Une fois que chaque joueur a « un peu » compris le fonctionnement de la magie. Khonsou arrive, les yeux écarquillés, stressés, inquiet...presque paniqué. Il utilisera le langage étrange. On sent un peu de peur.

Pharaon se retourne et regarde le ciel : « Montou arrive. Il est là ».

### **L'armada des envahisseurs arrive**

6 pyramides gigantesques vont se présenter au dessus du sol terrien. Elles se dirigent toutes vers celle de Pharaon.

Lorsque la plus grosse est positionnée à quelques kilomètres de la Vallée des Rois, les cinq autres se dispersent. Avec un radar les personnages verront que chaque pyramide se positionne au dessus des 5 continents.

Là également le beau doit se mélanger à l'anxiété.

Après un petit round d'observation, puis le calme. La grande pyramide s'ouvre et une barque solaire s'en extrait. Elle se dirige vers la Vallée des Rois et se pose devant la grande aire en face des colosses de Memnon.

Amon explique aux joueurs qu'il est coutume d'envoyer un Héraut afin de prévenir une guerre. Cette entrevue est assez formelle et annonce qu'il ira. A ce moment Mout intervient en refusant. Elle préfère jouer le rôle d'Héraut, il n'est pas question qu'Amon mette sa vie en danger et qu'il se rabaisse à ce point. Question de sécurité et de protocole. Des dieux la suivront elles ?

Elle enlève sa coiffe de la haute et basse Egypte et revêt une couronne représentant un vautour aux ailes abaissées.

Un héraut se prépare et arrive accompagné de quelques soldats, Il a lui aussi une armure magique (un homme à tête de faucon coiffé de deux grandes plumes, d'un disque solaire et de deux uræus<sup>12</sup>).

Les soldats sont équipés de lances batons et se battront avec, pour le reste leur armures est assez sobres comparées aux dieux. Leurs armures, toutes de couleur noir onyx, couvrent une partie du torse jusqu'aux épaules. Elle recouvre entièrement la tête et le visage, ne laissant apercevoir ni yeux, ni bouche. Ces armures sont parsemées de hiéroglyphes bleus et or.

*Flash-back : Evénement 3 de Marianne/Aïcha : Sentiment de racisme des « autres »*

L'héraut s'exprime : « Laissez vous faire. Laissez nous accomplir notre tâche. Aucune résistance ne sera tolérée. Sinon... vous mourrez tous dans d'atroces souffrances »

---

12 

Le héraut ne saurait tolérée une discussion avec des insectes. « Je crois que vous ne prenez pas notre avertissement au sérieux. Peut être comprenez vous celui-ci ».

*Notes : les disciples de Mout sont des guerriers fiers et supérieurs. Pour eux les hommes sont des insectes qui tentent de rivaliser avec eux. Discuter avec un homme est une perte de temps devant leur unique objectif Pharaon. Avoir Pharaon et tuer quelques moustiques n'est pas très grave !*

Pour démontrer son propos, l'Hérault bombardera celui qui discutera trop et Mout. Mout se fera projeter à quelques kilomètres s'explosant contre une pyramide. Le joueur visé sera récupéré comme avec un filet magique, pendant que les soldats bombarderont à coup d'énergie magique

Pharaon crie un magistral « non » et foncera comme superman pour se positionner devant les PJ. Il utilise son bras comme un bouclier, afin de créer un écran protecteur.

Le héraut s'en va avec les soldats et crie « ça sera donc la GUERRE ! »

*Flash-back : Evénement 2 de Quentin/Yaziz : Protection de la soeur*

Note : la fin du scénario se déroulera 2 semaines après cet incident (en terme de jeu)

Note 2 : alors mort ou pas mort le PJ ? Bien sûr que non. Le PJ recevra bien avant tous les autres la vérité sur Pharaon. En effet, il sera ramené dans la pyramide extraterrestre et réanimé (hé, c'est des balaises en régénération non ?).

Lors du 3em scénar, le joueur sera invité à la table avec le prétexte : « non, mais il avait envie de savoir la suite et il prendra un pnj pour le combat final ». En réalité il interviendra en milieu de 3em scénar pour convaincre les autres joueurs que Pharaon n'est pas ce qu'ils croient être. Mais le croiront ils ?

## Annexe épisode 2 :

### Des Dieux et des éveillés

#### Bélier

Ageb  
Andjty  
Bâ

Banebdjedet (Banebdjedêt)

Heryshef : Harsaphes (Celui qui est né sur le lac) est une divinité égyptienne à tête de bélier assimilé par les grecs à Héraclès, originaire d'Hérakléopolis, étroitement lié à Rê et à Osiris. Il est une divinité solaire liée à la justice.

*Yaz Nader (n°64) maçon (ne dort plus). C'est une révélation. On sent quelqu'un qui a été de condition et d'éducation limité. Mais l'accident l'a transformé. Il passe ses nuits à se lire et à apprendre.*

Kerty

Khnoum : (le maître de l'eau fraîche) est le dieu des cataractes et puissance créatrice dans la mythologie égyptienne. Il contrôlait la crue du Nil en ouvrant, à Éléphantine, la caverne de Hapy dans laquelle se trouvait l'Inondation. Il joue là un rôle majeur dans le quotidien des Égyptiens, préservant le peuple de la famine.

*Mouloud Ouassim (n°35) sculpteur (modifie la terre). Philosophe à ses heures. Sage et tempéré. Les joueurs âgés auront sa prédilection.*



#### Chacal

Douamoutef : Douamoutef est un génie à tête de chacal

*Fernand Abdallah (n°83) sdf (voit à travers les murs). Il pourrait utiliser son don pour le vol, s'il n'était pas ivre une bonne partie de la journée. Ses motivations sont les mêmes qu'Aïcha.*

Ophoïs

Oupouaout



#### Chat

Bastet : Bastet est une déesse à double visage. Sous sa forme de chatte ou de déesse à tête de chat, elle est la déesse bienveillante protectrice de l'humanité, également déesse musicienne de la joie et déesse de l'accouchement. On la représente ainsi parfois souriante. Elle est également réputée pour ses terribles colères. En revanche, sous les traits d'une déesse à tête de lionne, elle s'identifie alors à la redoutable déesse de la guerre, Sekhmet. L'apparence de Bastet évoque celle d'autres dieux ; elle a les hanches d'Horus, le ventre d'Osiris et le nez de Thot, ce qui fait d'elle un personnage multiple et singulier.

Bastet est une déesse aux caractères antagonistes, douce et cruelle, elle est aussi attirante que dangereuse.

Bastet est aussi le symbole de la féminité, la protectrice du foyer et la déesse de la maternité. Mais toujours en elle, sommeille le félin, et c'est ainsi que Bastet lutte contre le serpent Apophis chargé de contrecarrer la course de l'astre solaire. Elle porte souvent un sistre dans sa main.

*Alya (n°39) Top Model (extraordinaire beauté). Elle est habillée d'une cape et d'une capuche qui recouvre une partie de son visage. Tous les PJ la reconnaîtront. Cette beauté ne passe pas inaperçu. Les joueurs masculins seront très vite séduits, même si Alya reste quelqu'un de timide et peu enclin à la conversation.*



#### Chien

Bedou (chien rouge)

Oupaout (Oupouaout) (chien noir) : dont le nom signifie « Celui qui ouvre les chemins », est, dans la mythologie égyptienne, le dieu d'Assiout (Saout), capitale du XIIIe nome de Haute-Égypte, dégageant les routes et chassant les éléments hostiles.

Il est associé à la protection de la personne royale puis à celle de la "Terre Sacrée" de la ville sainte d'Abydos et donc aux dieux canidés gardiens des lieux Khenty-Imentiou et Anubis.

*Jacques Seffs (n°57) plombier/espion (ouïe sure développée). Pour tout le monde c'est un plombier. Il joue très bien son rôle. Il travaille pour les services secrets égyptien dans le cadre de démantèlement de réseau terroristes.*



#### Cobra

Hetepes-sekhous : Dans la mythologie égyptienne, Hetepes-Sekhous est une déesse cobra de l'au-delà. Elle est la protectrice d'Osiris contre ses ennemis. Son pouvoir vient de sa nature d'« Œil de Rê » grâce à laquelle elle brûlait ses ennemis.

Quadjet : Toujours aux côtés de la déesse vautour Nekhbet, elles sont « les deux maîtresses » (ou « les deux dames ») introduisant le nom de Nebty, deuxième nom de la titulature des pharaons.

Identifiée à l'Œil de Rê (Uræus), elle est représentée de deux manières :

- sous la forme d'un cobra dressé qui, au front du roi, menace de cracher le feu sur ses ennemis
- ou coiffée de la couronne rouge du Nord.

### **Crocodile**

Khentykhet : Dans la mythologie égyptienne, Khentykhet est un dieu crocodile à caractère solaire. Dieu principal du Xe nome de Basse-Égypte, Athribis (Het-ta-hérib en égyptien), il représente le soleil jeune repoussant les créatures de l'obscurité.

Sobek : Maître des eaux, Dieu qui irrigue les champs, il est aussi associé à la fertilité.

### **Faucon**

Ash

Dédoun (jusqu'au Nouvel Empire)

Haroëris

Hemen

Horakhty

Horus

Houroun

Khonsou

Mekhenty-Irty

Montou

Nephthys

Our

Qebhsenouf

Rê

Sokaris (Sokar)

Sopdou

### **Gazelle**

Anoukis (Anket) : elle fut également associée à la luxure et de la sexualité par extension de son rôle fertilisant et peut-être du fait de son nom ambigu. Elle est représentée sous les traits d'une femme à la robe moulante et tient souvent dans sa main le grand spectre de papyrus. Elle est coiffée d'une haute couronne de plumes (que les égyptologues semblent penser d'origine nubienne ; probablement des plumes d'autruche), parfois de la couronne blanche agrémentée de deux cornes de gazelle ou encore sous forme anthropomorphe avec une tête de gazelle.

*Saïda Youssef (n°51) Call Girl (intensité sexuelle maximale). Elle est froide (frigide ?) et n'acceptera d'aller plus loin que contre monnaie sonnante et trébuchante. De toute façon les grands de ce monde payent des fortunes pour une nuit avec elle...alors un PJ !*



### **Grenouille**

Aheqet

Héquet : associée à l'élément liquide (le Nil), elle anime les corps et donne le souffle de la vie.

*Jacqueline Fatma (n°49) pêcheuse (peut tenir 10 minutes sous l'eau sans respirer). Un peu rustre et très timide.*



### **Hippopotame**

Opêt (Ipêt) :

Tawaret (Taouret) : elle est la déesse au corps d'hippopotame et à la gueule de crocodile, elle se dresse sur ses pattes arrières de lion et dans ses pattes avant, en forme de mains humaines elle tient le signe hiéroglyphique signifiant protection. Représentée appuyée sur l'Ânk, l'aspect hybride de la déesse symbolise à la fois la fécondité et la férocité de la mère défendant sa progéniture.

### **Ibis**

Thot

### **Lion**

Apedemak : associée aux symboles de la guerre, de la victoire. Il est représenté sous les traits d'un homme à tête de lion et porte un corselet constitué d'écaillés métalliques à vocation défensive.

*Théo Martin (n°70) écolier (force surhumaine). D'une grande maturité. Il a été recueilli par Khadija Houassad car toute sa famille a disparu dans le crash.*

Tefnout : Elle prend l'aspect et les attributs des déesses dangereuses et incarne alors l'œil de Rê, le cycle du soleil brûlant et dévastateur. C'est une femme à tête de lionne avec un disque solaire sur la tête.



### **Oiseau**

Dounâouy : Il est représenté sous les traits d'un faucon debout sur un perchoir avec les ailes déployées; son nom signifie d'ailleurs, Celui qui étend les deux bras.

### Poisson

Hatmehyt : L'identification de ce poisson reste sujet à polémique zoologique ; la représentation la plus fréquente est celle d'un poisson-chat électrique du Nil  
*Lance likens (n°65) électricien (manipule l'électricité). C'est un boute en train. Toujours une bonne plaisanterie. Ce qui lui arrive est génial. Il est du style au petite blague*  
*« allumé...éteint...allumé...éteint... »*  
Heddet



### Scarabée

Iousaas : Elle peut aussi porter une couronne d'uræi ou un scarabée sur sa tête. Son nom se traduit de plusieurs manières : « Elle est (ou elle vient) quand elle est déjà grande » ou encore « [Quand] elle vient, elle est [déjà] grande ».

Khéphri : (Le soleil en devenir) est une entité de la mythologie égyptienne associée au soleil et symbole de la renaissance.

Il est représenté par un homme à tête de scarabée.

*Mike Sponks (n°44) Vétérinaire depuis 3 ans et sans diplôme (comprend le langage animal). Le mec sympa qu'on aimerait avoir pour ami. Avenant et socialement très facile d'accès.*



### Scorpion

Heddet :

Serket : On la représente comme une femme avec sur la tête un insecte aquatique, la nêpe, appelée scorpion d'eau ; sous forme de scorpion à tête de femme ; ou encore déployant de larges ailes pour protéger les morts.  
Tabithet

### Serpent

Apophis : Dieu des forces mauvaises et de la nuit, personnification du chaos, du mal cherchant à anéantir la création divine. Son nom Aapep ou Aapef (en égyptien) signifiait "géant" ou "serpent géant". Il est représenté justement sous la forme d'un serpent gigantesque

Buto

Icheneumon

Khensit

Mehen

Mertesger (Mert-Seger) : Elle est la protectrice des tombes, tapie dans la fraîcheur et le silence qu'elle affectionne ; elle veille sur les morts. De tempérament doux, voire rassurant, Meresger compte parmi les divinités que le peuple se plaît à adorer.

*Aïcha Bassem (n°72) sdf (se fond dans l'ombres). Au premier abord personne ne la voie. Puis elle apparaît des ombres comme si elle surgissait du néant avec la curieuse impression de « mais il n'y avait personne ici ». Elle n'est pas contre la charité. Ce rassemblement est le moyen de taper un peu de sous à Khadija Houassad.*

Nehbkaou (Nehet-kaou) : Dieu serpent dont la puissance invincible protégeait l'Égypte et le monde inférieur qui n'est jamais que sa face négative.

Renenoutet

Somtous



### Singe

Hedjour

Iouf : Le fait qu'ils soient armés indique leur rôle de défenseur du mort et avec Hememèt ces singes veillent sur la transformation du défunt. Ils sont probablement en relation avec les transformations d'Atoum et avec l'Iouf, forme d'Atoum. Iouf est une forme du soleil lorsqu'il parcourt les régions souterraines, le ciel nocturne.

### Taureau

Apis : Apis est symbole de fertilité, de puissance sexuelle et de force physique. Il est représenté sous la forme d'un taureau portant un disque solaire entre les cornes et souvent également l'uræus.

*Julien Ben Ahmed (n°32) sportif de haut niveau (grande capacité d'auto guérison). Sympa, n'a pas inventé la foudre. Le joueur de Rugby quoi !*

Boukhis

Kemour

Kamoutef

Mnevis



Tjaïsepef (Tjaïpesef)

### **Vache**

Bat

Chentaït

Ihet

Isis

Hathor

Hésat

Methyour (Methyer)

Nebethetepet (représentation)

Neith

Nout

Sekhathor

Shedit

Shentaït

### **Vautour**

Mout

Nekhbet : Dans son rôle de protectrice du pharaon, elle est associée à la déesse cobra  
Oudjet symbole de Basse-Égypte.

*Kheila Imad (n°78) infirmière (guérisseuse). Elle a quelques tocs du visage. En fait elle ne s'explique pas les nombreux cas qui survivent dans ses mains. Ça la stress, car tout son système de valeur s'effondre. « Comment expliquez vous que le dernier patient que j'ai soigné la semaine dernière, en phase terminal d'un cancer des os, ressorte 1 semaine après sur ses jambes »*

