



LE PAPYRUS DU LOTUS BLEU



SOMMAIRE

| | | |
|---|---|------------|
| Ω | DOSSIER JOUEUR..... | 2 |
| Ω | PROLOGUE..... | 6 |
| Ω | LES PERSONNAGES..... | 15 |
| Ω | <i>La Reine Tiaâ.....</i> | <i>15</i> |
| Ω | <i>La Princesse Shani.....</i> | <i>21</i> |
| Ω | <i>Le Grand Vizir Shabaka.....</i> | <i>26</i> |
| Ω | <i>Le Commandant de la Garde Royale Nokthu.....</i> | <i>33</i> |
| Ω | <i>La Divine Adoratrice Nephtys.....</i> | <i>39</i> |
| Ω | <i>Le Grand Prêtre Taho.....</i> | <i>46</i> |
| Ω | <i>L'Architecte Royal Inéni.....</i> | <i>52</i> |
| Ω | <i>L'Embaumeur Royal Djeser.....</i> | <i>58</i> |
| Ω | <i>Le Premier Scribe Sekhmet.....</i> | <i>64</i> |
| Ω | <i>Le Gouverneur Aba.....</i> | <i>70</i> |
| Ω | <i>Les Servants Nout et Geb.....</i> | <i>76</i> |
| Ω | DOSSIER MJ..... | 79 |
| Ω | <i>Scénario.....</i> | <i>79</i> |
| Ω | <i>Règles du jeu.....</i> | <i>90</i> |
| Ω | <i>Préparer la soirée.....</i> | <i>96</i> |
| Ω | INDICES..... | 107 |
| Ω | <i>Indices des pièces du Palais.....</i> | <i>107</i> |
| Ω | <i>Indices Capacités Secondaires.....</i> | <i>146</i> |
| Ω | <i>Indices Pouvoirs.....</i> | <i>154</i> |
| Ω | <i>Indices Oracle.....</i> | <i>158</i> |
| Ω | <i>La Quête du Parchemin de Thot.....</i> | <i>160</i> |
| Ω | <i>Le Parchemin de Thot.....</i> | <i>163</i> |
| Ω | AIDES DE JEU..... | 166 |
| Ω | <i>Bulletin de vote.....</i> | <i>166</i> |
| Ω | <i>Questionnaire de fin.....</i> | <i>167</i> |
| Ω | <i>Point Action.....</i> | <i>168</i> |
| Ω | Remerciements..... | 169 |



LE PAPYRUS DU LOTUS BLEU



DOSSIER JOUEUR

Qu'est-ce une Soirée Enquête ?

Il s'agit d'un jeu de rôle grandeur nature où chaque joueur interprète réellement un personnage impliqué dans une mystérieuse aventure.

L'histoire de ce soir se situe en Egypte ancienne, dans un pays en proie au doute.

Parmi tous les joueurs se trouve un meurtrier : l'assassin du Pharaon *Thoutmôsis*.

Le but des joueurs est de découvrir qui, parmi eux, a tué le Pharaon et pourquoi.

Le meurtrier, quant à lui, devra tout faire pour ne pas se faire démasquer.

Avec ce Dossier Joueur, l'organisateur doit vous avoir remis les documents suivants :

- ☩ Votre Feuille de Personnage.
- ☩ Le Prologue, comprenant un texte d'introduction suivi des « Coutumes, Mythes et Légendes d'Egypte » et de « la Gloire de *Thoutmôsis* ».
- ☩ La liste des personnages présents ce soir au palais.
- ☩ Un plan du palais.
- ☩ 12 Points Action.

Votre rôle

Votre personnage est évoqué dans un document ci-joint, nous avons résumé son histoire, brossé sa personnalité afin de vous guider dans votre interprétation.

Lisez attentivement ce document, plus vous " sentirez " votre rôle, plus vous prendrez de plaisir au cours de la Soirée Enquête.

Des indications vestimentaires, des tics de langages sont indiqués. Vous pouvez vous en inspirer ou interpréter le rôle différemment si vous envisagez le personnage autrement (auquel cas, faites-le en accord avec les organisateurs).

Votre personnage poursuit sûrement des buts qui lui sont propres, ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à jouer votre personnage, ne les perdez donc pas de vue mais ne les laissez pas non plus vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités.

Respectez votre rôle le plus possible, quoique vous fassiez au cours de la soirée, quoique vous disiez, faites-le en tant que personnage de la soirée.

Le fait qu'un maximum de joueurs joue le jeu en permanence est un des plus importants facteurs de réussite de la soirée.

La Soirée

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario.

Vous trouverez ci-joint un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents, afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qu'y faites-vous, quels genres de personnes s'y trouvent. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions aux organisateurs.

Lorsque cette soirée commence un crime vient d'être commis. Le coupable est l'un des joueurs. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas, cela figure sur votre feuille de personnage) ! Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable tout en écartant les soupçons de votre personne.

Entre les personnages des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie à la soirée. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru.

Comment mener l'enquête ?

DES INFORMATIONS

La principale source d'information des joueurs est la discussion entre personnages. Il vous faudra donc interroger les autres invités de ce soir pour connaître leurs motivations, leurs liens avec le Pharaon *Thoutmôsis* ou avec un autre personnage, etc.

Mais vous serez également interrogé sur votre passé, vos côtés sombres...

Un conseil pour que la partie ait toutes les chances de réussir : ne gardez pas toutes les informations pour vous et ne niez pas toujours tout en bloc. Il s'agit d'une partie de donnant-donnant. Il vous faudra donc concéder des informations pour en obtenir de nouvelles en retour, et ainsi progresser dans l'enquête. Seul, vous ne parviendrez pas à résoudre les différentes énigmes de la soirée et à dénouer le fil de l'intrigue.

Attention, tous les personnages ont leur importance dans l'intrigue. N'omettez aucune piste, ne délaissez aucune hypothèse...

DES INDICES CACHÉS

Outre les informations que vous obtiendrez en discutant avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête.

De nombreux indices, cachés dans les pièces du Palais, peuvent être obtenus auprès des organisateurs (par exemple fouiller une pièce, consulter l'Oracle, etc.). Ces actions sont simulées grâce au système des Points Action.

Vous trouverez une liste de vos compétences propres sur votre feuille de personnage

LE SYSTÈME DES POINTS ACTION

Au début de la soirée, vous avez un capital de 12 Points Action, vous devrez donc gérer ce capital et décider quelles actions vous semblent les plus pertinentes.

Vous ne pouvez simuler que les actions précisées sur votre feuille de personnage.

Lorsque vous désirez le faire, vous devez toujours en avertir l'un des organisateurs qui vous donnera quelques directives. Il se peut que l'organisateur vous demande de différer cette action, en aucun cas vous ne devez aller contre les indications de l'organisateur, car vous pourriez gêner la soirée ou mettre en péril un événement prévu.

LES ACTIONS LES PLUS COMMUNES

FOUILLER UNE PIÈCE.

Alors que la soirée ne se déroule que dans une ou deux pièces, l'action est censée prendre place dans un lieu beaucoup plus grand : le Palais du Pharaon *Thoutmôsis*.

De nombreuses pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées, vous avez accès cependant à ces pièces simulées pour pouvoir les fouiller et y découvrir d'éventuels indices.

Pour " fouiller une pièce ", vous devez avertir l'un des organisateurs, puis lui indiquer sur le plan qui vous a été remis la pièce que vous désirez fouiller. L'organisateur vous remettra alors un des indices que vous pouvez trouver dans la pièce après que vous lui ayez payé le Point Action demandé. Enfin vous devrez vous retirer quelques minutes (une ou deux) dans un lieu hors-jeu convenu par les organisateurs, ce lieu symbolise en quelque sorte l'ensemble des lieux virtuels. Vous prendrez alors connaissance de l'indice trouvé et pourrez bien sûr l'emporter, si cela est possible (l'indice est peut-être un meuble, ou une statue !).

Dans la mesure où tous les joueurs ont la possibilité de fouiller, il est bien évident que lorsque vous fouillez une pièce sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu'il n'y a jamais rien eu dans cette pièce... Dans certaines pièces plusieurs indices sont dissimulés mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller une même pièce, c'est pourquoi un organisateur vous demandera parfois un peu de délai avant de vous permettre de " fouiller une pièce ".

CONSULTER L'ORACLE

Pour simuler cet échange, vous devez d'abord en faire la demande à l'un des organisateurs qui, dès qu'il en aura la possibilité, se retirera de la pièce de jeu en votre compagnie pour quelques instants. Le lieu où vous vous retirerez est le lieu où est censé se trouver le temple de l'Oracle, vous y simulerez la conversation avec l'organisateur qui jouera le rôle de l'Oracle. Attention l'Oracle n'est disponible qu'à certains moments de la soirée...

Chaque demande de renseignements sur une personne vous coûtera 1 Point Action. Par exemple vous pouvez lui demander s'il a entendu parler de telle personne que vous soupçonnez et vous paierez 1 point pour poser autant de questions que vous le désirez à propos de cette personne. Il se peut que l'Oracle ne sache rien de la personne à propos de laquelle vous l'interrogez, auquel cas vous aurez perdu 1 point, voilà pourquoi vous devez choisir attentivement vos questions. Si vous interrogez l'Oracle à propos d'une autre personne, à propos d'un autre événement, il vous faudra payer 1 nouveau Point Action.

AUTRES ACTIONS

Plusieurs personnages peuvent accomplir des actions qui leur sont particulières. Ces actions seront décrites sur votre feuille de personnage. Mais le principe est toujours le même : vous devez d'abord prévenir un des organisateurs afin qu'il vous autorise à l'accomplir, qu'il reçoive les Points Action que vous avez à payer et qu'il vérifie éventuellement que vous remplissiez toutes les conditions nécessaires à l'accomplissement de l'action.

UNE MONNAIE D'ÉCHANGE

Les Points Action servent également de monnaie d'échange.

Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en Points Action, il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions et c'est aux joueurs de trouver un agrément.

Derniers conseils

- Lisez attentivement cette feuille et encore plus attentivement celle qui décrit votre personnage.
- Préparez-vous un beau déguisement (prévoyez des poches ou une petite sacoche pour y ranger les indices glanés au cours du jeu).
- Réfléchissez à la façon dont vous allez incarner votre rôle.
- Contacter l'organisateur pour toute question.

La Fin

Un événement ou une information détermineront la fin de la Soirée Enquête, vous pourrez alors quitter votre rôle (à grands regrets, cela va sans dire) et redevenir une personne plus ou moins normale.

Les organisateurs vous remettront alors un questionnaire, celui-ci portera sur les événements de la soirée et il vous sera également demandé de choisir un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de déterminer le meilleur enquêteur et le meilleur comédien qui gagneront tout deux le droit d'être acclamés (et d'organiser la prochaine Soirée Enquête).



LE PAPYRUS DU LOTUS BLEU



Prologue

Dans l'antique Thèbes, capitale du royaume d'Égypte, à l'aube de la XVIII^e dynastie...

Le Pharaon *Thoutmôsis* dirige depuis cinq années le pays avec impudence et brutalité, multipliant les impôts pour financer des guerres sans fin et satisfaire sa cupidité sans limite. Les réserves de nourriture s'épuisent, laissant le peuple dans la misère et même le Nil semble en colère car les crues sont de plus en plus faibles. Quand les crocodiles sacrés se font rares, c'est bien la preuve que *Sobek*, dieu de l'eau qui irrigue les champs est contrarié...

Thoutmôsis est le fils et successeur d'*Amenhotep* « le Clairvoyant », mort subitement à un âge avancé. *Amenhotep* lui légua pourtant un empire réunifié, prospère et pacifié, lequel s'étendait de l'estuaire du Nil jusqu'à la 4^{ème} cataracte. Ayant gouverné avec sagesse et diplomatie pendant vingt et une longues années, *Amenhotep* avait conclu des accords respectés même par le plus belliqueux de ses voisins du sud. Ainsi, un équilibre profitable aux deux parties avait été conclu avec la Candace *Makéda*, Reine du royaume de Koush.

Vous êtes dans le somptueux palais royal de l'autoritaire Pharaon *Thoutmôsis*.

Au palais, chacun est sur ses gardes depuis que, il y a deux lunes, la Reine *Tiaâ* échappait à un empoisonnement tandis que le goûteur royal succombait dans d'atroces souffrances...

Mais aujourd'hui oublions tout cela ! Non seulement une fête grandiose est organisée car on clôture les onze jours des traditionnelles festivités d'*Opet* mais de plus, ce soir, vous êtes convié(e) au banquet donné par *Thoutmôsis* pour célébrer les fiançailles de la jeune Princesse *Shani* avec *Aba*, le Gouverneur de la riche province d'Edfou.

Le déroulement de la journée...

Ce matin, alors que les premiers rayons du soleil illuminent la statue du dieu *Amon*, le Pharaon *Thoutmôsis*, traversant une foule nombreuse rassemblée devant le palais royal, s'avance jusqu'à l'autel.

Méprisant tout protocole, c'est *Nephtys*, la Divine Adoratrice et non la Reine qui est à son bras. Pauvre Grand Vizir *Shabaka* si respectueux des traditions, il regrette sûrement sa tentative de le raisonner vu le grand coup de sceptre que le Pharaon lui assène dans les cotes pour dégager son chemin.

Après avoir expédié sommairement les rites appropriés devant l'autel dédié à *Amon*, au grand désarroi des prêtres qui l'entourent, le cortège royal dont vous faites partie, s'ébranle, précédant la grande procession finale.



Le convoi s'arrête soudain devant la stèle tout juste érigée en l'honneur de *Thoutmôsis*. Le Pharaon, découvrant une erreur gravée sur les cartouches identitaires où figure le nom de son père *Amenhotep* au lieu du sien, éructe et pointe son fléau en direction du Premier Scribe : « incapable *Sekhmet* ! Vermisseau maudit je te ferais couper deux doigts pour t'apprendre à écrire ! ».

Puis *Thoutmôsis*, très solennel, va à la rencontre des barques sacrées à la gloire de la Triade Thébaine. Il béni les embarcations avec des fumigations de myrrhe, puis tous se dirigent vers le fleuve, la barque royale suivant celles des dieux, portées sur leurs épaules par les prêtres puis déposées sur de plus grandes embarcations. L'ensemble sera halé à contre-courant vers le temple de Louxor.



Au moment d'embarquer, la Princesse *Shani* joue une petite diversion bien à elle, exigeant d'être portée elle aussi comme une déesse à dos d'homme pour ne pas salir sa nouvelle robe. Pour faire bonne figure, le Gouverneur *Aba*, n'ayant aucune envie de se mouiller, s'empresse d'aller secouer le Commandant de Garde Royal *Nokthu* qui suivait le convoi depuis le matin en marmonnant d'interminables prières, et lui demande d'offrir ses puissantes épaules.

On déplore encore deux incidents pendant ce parcours. En regardant le niveau de l'eau du fleuve sacré, le Pharaon déclare sèchement au Grand Prêtre *Taho* : « Tu seras le prochain à nourrir les crocodiles sacrés vu ton incapacité à ramener des crues décentes ». Puis voyant notre air consterné, il éclate d'un rire de dément et déclare :

« Réjouissez-vous incapables ! *Le Papyrus du Lotus Bleu* est dans le palais, celui qui me l'apportera sera recouvert d'or ! ». Profitant de cette apparente bonne humeur, l'Embaumeur Royal *Djeser* s'approche et lui chuchote quelque chose à l'oreille. Cela le fait sourire...

Arrivées à Louxor, les barques sont déchargées à quai et reprises par les prêtres porteurs, encadrées par les soldats afin de leur frayer un chemin au travers de la double allée bordée de sphinx, envahie par la foule colorée. Tout le long de cette allée qui vous ramène à Thèbes, des offrandes : des fleurs, des fruits, de l'eau limpide, des viandes rôties, etc... sont disposées en l'honneur du dieu *Amon*. Tambours, flutes et sistres s'activent, l'encens est largement répandu. Des acrobates, des danseurs et des jongleurs, embellissent le convoi. Le soleil est au Zénith lorsque vous approchez enfin du palais, tous poussiéreux et fatigués par cette longue marche, mais détendus et souriants sauf *Thoutmôsis*, toujours prompt aux sarcasmes. Cette fois c'est *Inéni*, l'Architecte Royal qui en fait les frais : « Voyez ! » dit-il accompagnant ses paroles d'un geste en direction de l'aile Est encore inachevée du palais, « Cet homme est comme la coque d'une amande, Il ne faut jamais, jamais, faire confiance à ceux qui sont vieux et secs ! ».

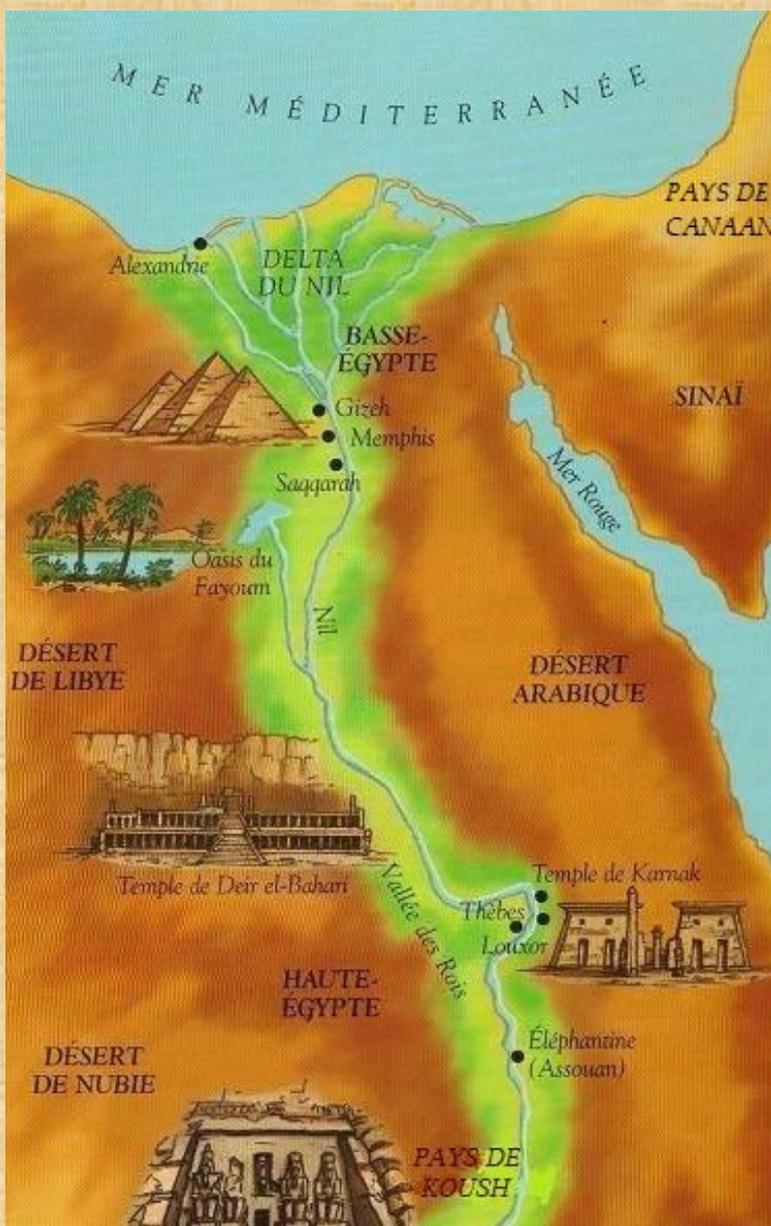
En début d'après-midi, vous arrivez au palais accueillis par *Nout* et *Geb* venus vous laver les pieds. Enfin, vous allez pouvoir vous détendre à votre guise et retrouver un peu de sérénité à contempler les majestueuses statues des dieux qui ornent la cour intérieure ou à vous laisser enivrer par le parfum des jasmins en fleur dont les effluves vous parviennent à travers les fenêtres à claustras de votre chambre. A moins que vous ne décidiez d'une autre occupation en attendant l'heure du banquet...

Lorsque le disque solaire s'apprête à pénétrer dans le royaume de l'ombre, lorsque le chant des oiseaux signifie que l'obscurité va se répandre, vous êtes installé(e) au salon où le banquet sera servi. Vous attendez l'arrivée de la famille royale.

C'est le Grand Vizir *Shabaka* qui fait irruption, il a l'air bouleversé. Il est suivi de la Reine *Tiaâ* et de la Princesse *Shani*, le Garde Royal *Nokthu* ferme la marche, il tient une dague ensanglantée dans sa main gauche.

D'une voix rauque le Grand Vizir déclare qu'il vient de trouver *Thoutmôsis* gisant sur le sol de la salle du trône dans une mare de sang, une dague plantée dans le dos :

« **Pharaon est mort, il a été assassiné !** »



Puis, se ressaisissant, il précise que le palais tout entier est bouclé :
« Personne ne doit apprendre ce meurtre. Comme je n'ai pas trouvé la sagesse de *Thoutmôsis*, le document par lequel il aurait dû désigner son successeur et parce que le peuple est superstitieux, une telle nouvelle ne peut être diffusée sans risquer de provoquer émeutes et chaos.
Il faudra désigner un nouveau Pharaon par un vote et identifier le coupable ce soir. Il va de soi que les fiançailles sont reportées afin de laisser place au recueillement. »

Les Personnages

Voici les personnes qui se trouvent dans le palais le soir du drame.

- ☞ **THOUTMÔSIS** : Le Pharaon, qui meurt avant le début de la partie n'est pas un personnage joué.

- ☞ **TIÄÄ** : La Reine, épouse de Pharaon et mère de la Princesse.

- ☞ **SHANI** : La Princesse, fille de Pharaon et de la Reine.

- ☞ **SHABAKA** : Le Grand Vizir Intendant, garant du respect des rites et traditions.

- ☞ **NOKTHU** : Le Commandant de la Garde Royale, conseiller militaire de Pharaon.

- ☞ **NEPHTYS** : La Divine Adoratrice du Temple d'Hathor.

- ☞ **TAHO** : Le Grand Prêtre du Temple d'Amon et conseiller liturgique de Pharaon.

- ☞ **INÉNI** : L'Architecte Royal de Pharaon.

- ☞ **DJESER** : L'Embaumeur(euse) Royal de la Cour.

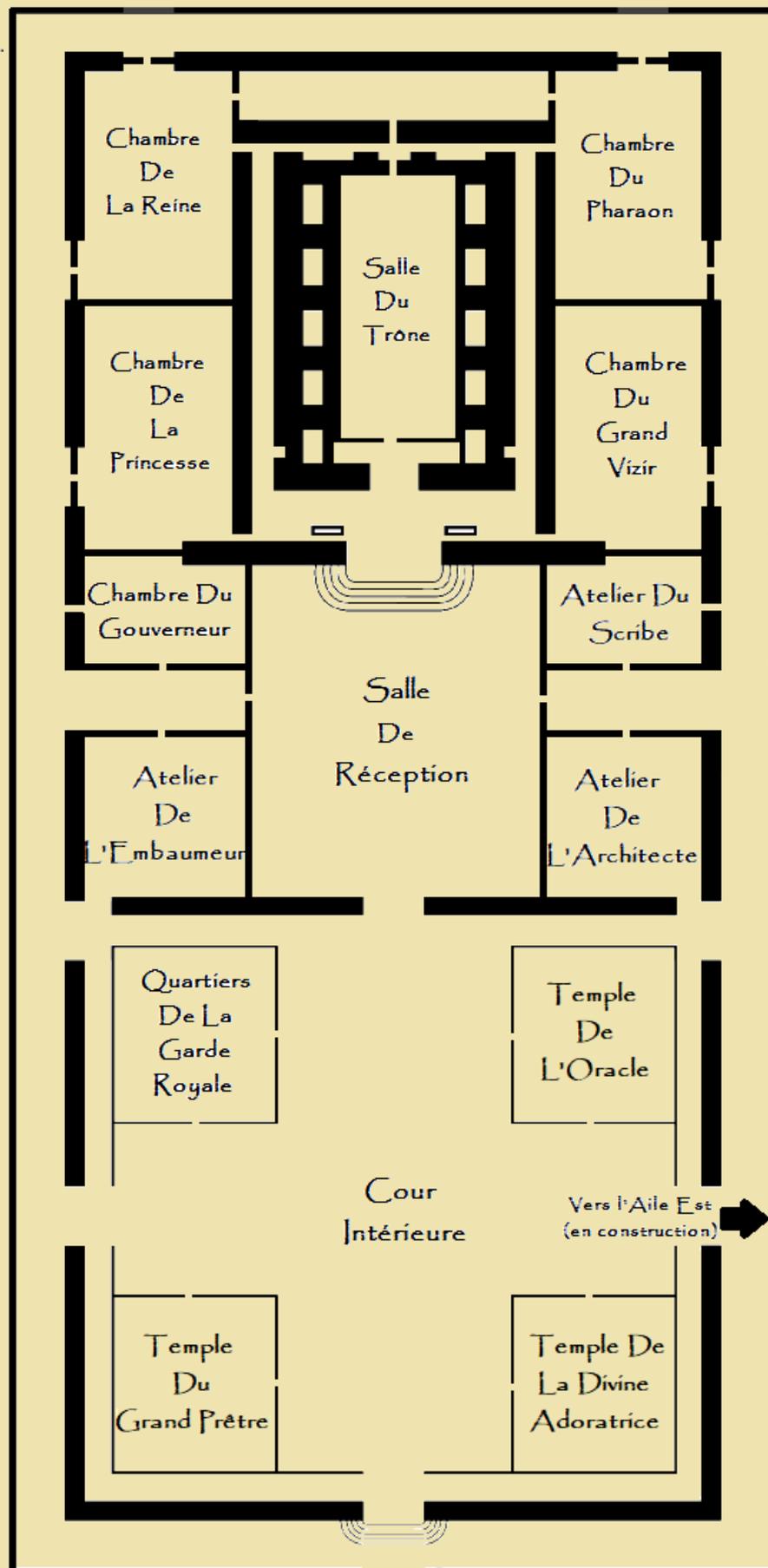
- ☞ **SEKHMET** : Le(a) Premier(e) Scribe de la Cour.

- ☞ **ABA** : Le Gouverneur de la province d'Edfou.

- ☞ **NOUT** : La Servante de la famille royale (organisatrice).

- ☞ **GEB** : Le Serviteur Gouteur de la famille royale (organisateur).

Le Palais Royal



Coutumes, Mythes et Légendes d'Égypte

Le Mythe d'Osiris

Le premier Pharaon *Osiris*, était un être généreux qui plaça son règne sous le signe de l'harmonie cosmique. Ce temps heureux prit fin lorsque celui-ci mourut noyé dans le Nil, assassiné lors d'un complot organisé par son frère cadet *Seth*, un dieu violent et jaloux. *Isis* retrouva le corps de son époux *Osiris* et le cacha. Lors d'une partie de chasse *Seth* trouva le cadavre et, fou de colère, le dépeça en plusieurs lambeaux. *Isis* retrouva les morceaux éparpillés dans toute l'Égypte, sauf son sexe. Malgré le démembrement de son corps, il retrouva la vie par la puissance magique d'*Isis*. Son martyre lui valut de gagner le monde de l'au-delà dont il devint le souverain.



Le Rituel d'Embaumement

Le rite de l'embaumement fut créé par *Isis*, aidée par *Anubis*, lorsqu'elle reconstitua le corps de son époux *Osiris* afin de lui redonner vie. Ce rite symbolise donc la renaissance du défunt et l'accès au « Royaume des Morts » et au repos éternel. Le cadavre est divisé en plusieurs parties dont le « *Djet* », qui correspond au corps et le « *Kâ* » (le cœur), qui correspond à l'âme. Pour que le défunt puisse accéder au royaume de l'au-delà par l'intermédiaire de son « *Kâ* », l'embaumement du « *Djet* » est nécessaire. En effet, si le corps n'est pas embaumé et placé dans son tombeau, l'âme du défunt ne peut accéder au repos éternel et erre pour toujours entre le monde des vivants et celui des morts. Les incantations contenues dans le livre des morts du défunt permettent de convaincre *Osiris* de le laisser passer



Le Jugement des Morts

Le jugement de l'âme est un procès où le défunt doit comparaître pour faire reconnaître ses droits à la vie éternelle. Il doit rendre compte au tribunal d'*Osiris* de ses actions et de sa manière de vivre sur Terre.

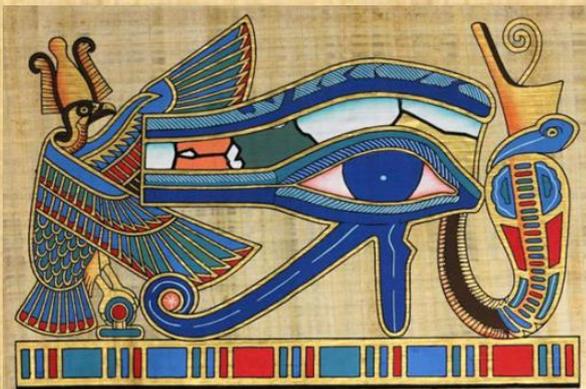
Son cœur « *Kâ* » est posé sur le plateau de gauche d'une balance, sur le plateau de droite est posée la plume de *Maât*, la déesse de la justice.

Le bon déroulement de la pesée est assuré par le dieu funéraire *Anubis*. Le dieu *Thot*, greffier, enregistre le résultat.

S'ils ne constatent aucun péché les juges déclarent le défunt digne d'accéder au paradis éternel dans lequel règne l'ordre imperturbable. Si son cœur se révèle plus lourd que la plume celui-ci sera emporté par le monstre *Ammout*, la dévoreuse des âmes impures.



L'Œil d'Horus



A la mort de son frère *Osiris*, *Seth* s'était emparé du pouvoir.

Devenu adulte, *Horus*, fils d'*Isis* et *Osiris*, se rendit devant le tribunal divin et revendiqua l'héritage de son père.

Seth défia alors *Horus*, l'invitant à se mesurer à lui.

Lors de l'affrontement, *Horus* arracha la jambe de *Seth* mais perdit son œil gauche.

Thot l'aida à reconstituer son œil et *Hathor* lui rendit la vue en le soignant avec du lait de

gazelle. Appelé « *Oudjat* », cet œil est l'astre nocturne qui constamment disparaît et réapparaît dans le ciel. Sans cesse régénérée, la lune est l'espoir pour tous les défunts égyptiens d'une possible renaissance. Il représente la victoire de l'ordre sur le chaos. Porté sous forme d'amulette, il est censé écarter le mauvais sort.

Horus demanda de nouveau justice et les dieux acceptèrent finalement qu'il devienne roi.

Seth fut forcé d'accepter le jugement et *Isis* se réjouit de voir enfin son fils couronné.

Le Pharaon Maudit Sésostris

Il y a cinq-cents ans, l'Égypte connut une période de terreur sous le règne malfaisant du Pharaon *Sésostris*.

Assoiffé de sang et de conquête, il utilisa toutes les ressources du pays pour faire la guerre. Il n'avait aucune pitié pour ses ennemis, qu'il tuait ou réduisait à l'esclavage.

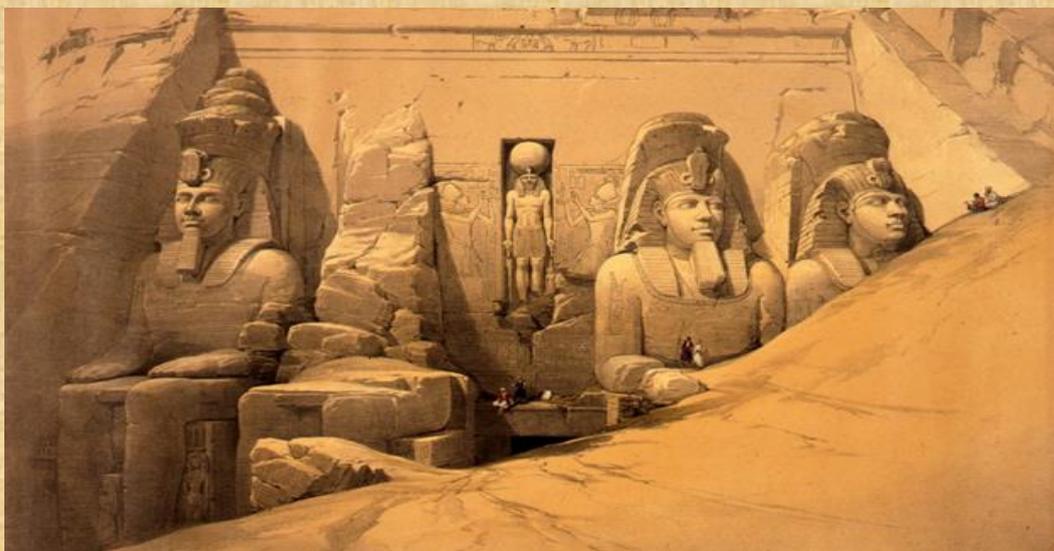
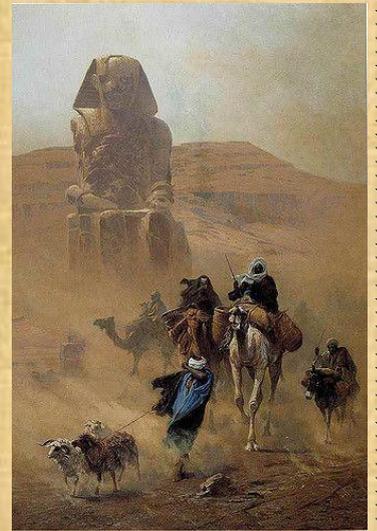
La légende raconte que celui-ci conclut un pacte avec le dieu *Seth*, érigeant des temples à sa gloire et forçant le peuple à abandonner les cultes des autres dieux au profit d'un seul. Le pays sombra vite dans le chaos.

Lorsqu'il assassina les principaux prêtres des cultes anciens, les dieux décidèrent d'intervenir.

L'entourage du Pharaon piégea *Sésostris* et lui fit subir le « *Homdaï* ».

Ce supplice est le pire qui existe en Égypte ; il consiste à couper la langue du sujet, à le momifier vivant, et à le déposer dans un sarcophage rempli de scarabées carnivores voraces. Cette malédiction est tellement cruelle qu'elle n'avait encore jamais été exécutée, ainsi fut-il condamné à errer à jamais dans le néant...

Néanmoins une prophétie raconte que des fidèles auraient réussi à dissimuler son *Kâ*, et qu'un jour quand l'Égypte connaîtra une période de trouble, il reviendra parmi les vivants pour réclamer son trône et répandre les Dix Plaies sur l'Égypte.



La Gloire du Pharaon Thoutmôsis

« Telle est l'histoire du Faucon d'or, Roi de Haute et Basse-Égypte : *Thoutmôsis* sur le trône de l'*Horus* des vivants. Son père *Amon* est sa protection, seigneur des trônes du Double Pays, il abat pour lui ses opposants.

Le pouvoir magique du Pharaon est puissant, sa crainte répandue à travers le pays, la terreur est dans les rivages, les deux parts du pays sont sous son contrôle.

Mais on est venu rendre compte à Sa Majesté des faits suivants : le Pays de Koush en étant venu à se rebeller, et a fomenté un projet de révolte afin de s'emparer du bétail qui se trouvait protégé derrière ces sept forteresses qu'avait construites, son père *Amenhotep*, qu'il vive éternellement. Ainsi donc, il y avait un chef au nord du Pays de Koush, la Candace *Makéda* et elle est entrée dans une phase de rébellion.

Sa Majesté apparut, semblable à une panthère et déclara: «Aussi vrai que je vis, que j'aime *Amon*. Assurément, je ne permettrai pas que la vie demeure en leurs mâles, assurément, je répandrai la mort parmi eux! »

Pharaon fit envoyer une armée nombreuse en direction de la Nubie afin d'abattre tous les opposants au seigneur du Double Pays. Il vint que cette armée atteignit le Pays de Koush: le pouvoir magique de Pharaon la conduisait et la terreur qu'il inspire protégeait sa progression. Telle la Déesse *Hathor* la Lionne Féroce lorsqu'elle descendit sur terre pour châtier les Humains qui avaient offensé le Pharaon *Ré*, cette armée abattit ces étrangers et ne permit pas que la vie demeurât en leurs mâles, conformément à tout ce qu'avait ordonné Pharaon.

Amenhotep (erreur du graveur, le cartouche devait mentionner le nom de *Thoutmôsis*) apparut en gloire sur l'estrade, tandis qu'étaient traînés les prisonniers, ceux qu'avait ramenés l'armée. Ce

pays fut rendu de nouveau vassal, comme cela avait été le cas auparavant. Le peuple poussait des cris de joie, ils clamaient les louanges du seigneur du Double Pays ; ils adoraient ce dieu efficace quand agit sa divine main.

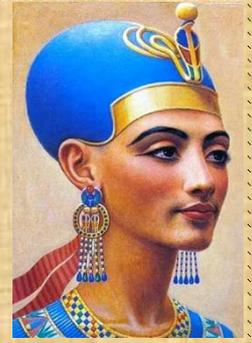
Tout ceci est en effet advenu grâce au pouvoir magique de Pharaon, en raison de la grandeur de l'amour que ne cesse de lui porter son père *Amon*, plus qu'à aucun autre roi advenu depuis les temps primordiaux de la terre, à lui le roi de Haute et Basse-Égypte *Thoutmôsis*, doué de vie. De stabilité et de puissance, comme *Amon*, éternellement ».

Extrait des gravures en cours sur la stèle érigée devant le Palais Royal.
Sekhmet - Premier Scribe.





Reine TIAA



HAUTAINE, JALOUSE, INTELLIGENTE

Je vis pour régner, il faut régner pour vivre !

Ma vie, mon œuvre

Je suis la Première Epouse du Pharaon *Thoutmôsis* et donc la très grande reine de l'Egypte réunifiée par son père, le clairvoyant Pharaon *Amenhotep* que j'aimais tant...

J'avais quatorze ans lorsqu'*Amenhotep*, dans la sixième année de son règne, m'installa dans ce palais et me maria avec son fils pour sceller l'accord de paix qu'il venait de conclure avec mon père, le plus haut des dignitaires Cananéens.

Je me souviens avec mélancolie du très long voyage depuis Hazor, où vivaient mes parents, jusqu'à Thèbes. Je supportais mal les interminables journées passées somnolente à cause de la chaleur, blottie sous la drôle de tente que l'on avait confectionnée pour moi sur le dos d'un chameau, cependant j'appréciais les bivouacs. Notre caravane s'arrêtait en fin d'après-midi pour laisser hommes et montures se reposer. Dès que la tente d'*Amenhotep* était dressée, je courais m'y installer car j'espérais toujours qu'il m'invite à jouer avec lui, surtout au Senet. Il n'était jamais fâché de toutes les questions dont je l'assaillais. Il me racontait les belles histoires des dieux d'Egypte qui devinrent les miens. En particulier *Isis*, dont je suis devenue une fervente admiratrice et qui reste aujourd'hui mon guide et ma consolatrice.

On me maria à *Thoutmôsis* et je devins assez vite la garante du bon fonctionnement du palais. Mon bouillant époux ne s'intéressa à moi que deux années plus tard avec une telle brutalité que je ne pus me lever pendant sept jours. Le Pharaon vint à mon chevet alors que son fils partait en campagne à l'ouest puis revint tous les jours suivants. Nous nous éprîmes l'un de l'autre. Cet amour me combla, peu m'importe qu'il ait fallu le cacher.

Cacher ses secrets n'est-il pas comme un jeu dans un palais ?

Depuis, je cache à tous que la Princesse *Shani* est la fille d'*Amenhotep* et non celle de mon époux.

Après la mort inattendue d'*Amenhotep*, la vie devint sinistre au Palais, je regrettai tellement les après-midis passés en compagnie de mon merveilleux amant à jouer au Senet.

Le Royaume n'a jamais été aussi vaste, il s'étend de l'estuaire du Nil jusqu'aux quatrième cataractes en terre nubienne. Ainsi nous bénéficions d'une abondance de nourriture au Palais bien que les crues du Nil soient désastreuses ces dernières années.

Je devrais donc jouir d'une parfaite sérénité, il n'en est rien, hélas !

Mon époux est un imbécile cupide qui ne sait pas apprécier les meilleurs talents, à moins que ce ne soit sa brutalité extrême envers tous, incluant ma fille et moi-même, qui démotive nos artisans et suscite tant d'intrigues...



Il prend souvent des décisions absurdes. J'ai récemment réussi à détourner toute la cargaison de vivres qu'il voulait brûler en offrande à *Sobek*. Grâce au Commandant *Khénou* qui semble épris de moi, cette felouque est parvenue à Abydos et son chargement a été distribué au peuple. J'ai tellement peur de la colère d'un peuple affamé ! Je

supporte déjà quotidiennement les humeurs de ma fille et c'est bien suffisant...

Cette chère *Shani* est une petite effrontée arrogante et colérique qui me rend la vie infernale. Depuis toujours, elle considère que tout lui appartient dans le palais, en particulier mes robes et mes bijoux. Cela ne m'agacerait pas autant si elle me restituait au moins ceux qu'*Amenhotep* m'a offerts mais elle ne rend jamais rien. Pas plus tard qu'hier j'ai constaté la disparition d'un bracelet de lapis-lazulis qu'*Amenhotep* m'avait apporté le jour de son décès. Il m'est insupportable de la voir le porter.

Plus grave, depuis peu elle devient de plus en plus intime avec la Divine Adoratrice *Nephtys*, mon ennemie jurée, toujours à l'affut de la moindre de mes faiblesses pour étendre son influence ! C'est en partie de ma faute car pour assurer à *Shani* un rôle important au palais, j'avais prévu d'en faire la prochaine Divine Adoratrice. Grisée par les fêtes invraisemblables de débauche de *Nephtys*, *Shani* ne veut plus m'écouter.

J'ai suggéré au Pharaon de l'unir au gouverneur *Aba* ce qui l'éloignerait du palais et de *Sinouhé*, un jeune joaillier dont elle semble s'être entichée. De plus, la province d'Edfou, notre grenier à blé, étant la plus riche du royaume, cela remplirait les caisses du pays qui sont inexplicablement vides...

Que peut donc faire *Thoutmôsis* des butins de toutes les campagnes dont il revient le plus souvent vainqueur ? Il cache forcément quelque part un trésor vraiment conséquent.

Serait-ce une explication aux constructions en cours dans la Vallée des Rois ?

Une nuit, tandis que je partageais sa couche, j'en ai eu confirmation. Pharaon, qui pour une fois m'avait préféré à sa catin *Nephtys*, se mit à hurler en plein milieu de la nuit. Il était en plein cauchemar et parlait dans son sommeil : « Mon précieux trésor, perdu à jamais ! » puis « je dois retrouver le Papyrus du Lotus Bleu, retrouver mon trésor.. ».

Il a répété le mot « retrouver » à plusieurs reprises puis s'est doucement calmé.

Ainsi mon cher époux aurait perdu son précieux trésor et le moyen de le récupérer serait ce mystérieux papyrus ?

Comme si ma vie n'était pas assez compliquée, il y a deux lunes j'ai failli mourir empoisonnée. Heureusement, c'est le gouteur qui a succombé dans d'atroces souffrances pour avoir porté à ses lèvres mon infusion du soir. Il s'étouffait en recrachant une abondante salive bleue. Je dois, désormais me méfier de tous et rester très vigilante.

Récemment, la déesse *Isis* m'est apparue en songe et m'a ordonné avec insistance de purifier son temple en confiant tout le cérémonial à des prêtresses vierges. Sans doute une manière de me racheter pour mon infidélité.

Bien que fatiguée et opprimée, j'ai multiplié les offrandes et j'ai convaincu *Thoutmôsis* mon époux qu'il était essentiel pour son règne et sa gloire de revaloriser la déesse *Isis*. Il est désormais convaincu que les dieux sont en colère et a déjà accepté de faire construire un nouveau temple en l'honneur d'*Isis*. Moi, je suis chargée de l'organisation des cérémonies des cultes féminins. Lorsque des vierges assureront le culte d'*Isis*, il n'y aura plus de place pour *Nephtys*. Ainsi je serais débarrassée de cette intrigante !

Au début des fêtes d'*Opet*, en épiant une conversation entre mon époux et le Grand Vizir *Shabaka*, j'ai découvert que le Pharaon avait prévu d'introniser cette vipère de *Nephtys* à ma place de première épouse. Elle a dû semer le trouble dans l'esprit de *Thoutmôsis* quand elle a compris qu'elle allait perdre sa place de Divine Adoratrice.

Le Grand Vizir semblait s'y opposer, décidément cet homme est remarquable.

Et si ce funeste projet aboutissait, moi, que deviendrais-je ?

Jamais je n'accepterais d'être simplement reléguée au temple d'*Isis*, ce palais est le mien depuis longtemps et j'aime trop le souvenir d'*Amenhotep*. Quand je regarde le jeu de Senet qu'il m'a offert, j'ai l'impression de revoir son beau visage réfléchir au prochain mouvement.

Le seul choix possible est d'en finir avec ces deux-là et de prendre le pouvoir.

Avec beaucoup de précautions, j'ai pu me procurer deux vipères aspic que j'ai prévu d'introduire dans leurs coussins de tête lorsque *Thoutmôsis* et *Nephtys* passeront la nuit ensemble.

Juste avant la soirée

Encore ce matin, la Divine Adoratrice s'est imposée sur le devant de la scène aux côtés du Pharaon pendant les cérémonies, sous prétexte que le temple d'*Isis*, faisant partie de la nouvelle aile Est du Palais, n'était pas achevé ! Qu'elle en profite, cela ne durera pas, sa chute est proche !

Après la procession, à mon arrivée au palais je suis directement allée dans ma chambre afin de me changer et me rafraîchir.

Je me suis ensuite rendue dans la salle du trône. Le Pharaon était avec le Premier Scribe *Sekhmet* contre lequel il semblait très en colère. Quand je suis entrée, il l'a congédié brutalement.

Quelle horrible entrevue que celle-ci ! Je venais apporter des précisions sur les jeunes filles vierges pressenties et nous avons à nouveau discuté de la réforme du culte d'*Isis*. Il semblait peu concerné mais comptait quand même la mener à bien. Nous avons ensuite parlé des fiançailles de *Shani*, je lui ai recommandé de négocier une donation plus importante avec *Aba*. Disant qu'il savait très bien quoi faire, il a amorcé un geste explicite d'énervement et de menace. J'ai claqué la porte en sortant.

L'Embaumeur Royal *Djeser* attendait son audience dans le vestibule. Je suis retournée dans mes appartements. J'ai passé le début de l'après-midi à préparer les coussins dans lesquels je glisserais les aspics. Ceci fait, je suis allée rôder dans la cour intérieure pour surveiller l'atelier de l'Architecte Royal *Inéni*. Une fois assurée de son absence, je m'y suis introduite pour chercher le plan des tombeaux de la Vallée des Rois, espérant y trouver quelques indications sur l'emplacement du trésor de *Thoutmôsis*, ou du moins sur le nouvel hypogée en construction dont j'avais entendu parler... Malheureusement je n'ai trouvé aucun indice dans son bureau, mais je n'ai pas vraiment pu m'attarder.

A l'heure du banquet, comme le veut le protocole, nous devons nous rejoindre, le Pharaon, *Shani*, *Shabaka*, *Nokthu* et moi dans le vestibule. Le Commandant de la Garde Royale *Nokthu* nous a dit que le Pharaon n'était pas dans sa chambre, nous nous sommes donc rendus dans la salle du trône et c'est là que nous avons découvert le corps de *Thoutmôsis* gisant au sol dans une mare de sang, une dague plantée dans le dos. J'ai d'abord été choquée puis j'ai ressenti un immense soulagement, *Shani* pleurait très fort, *Shabaka* avait l'air très triste, *Nokthu* impassible a pris la dague...

Cet assassinat m'évitera bien des peines. *Thoutmôsis* l'avait bien mérité. Une fois le choc passé, afin qu'aucun doute ne porte sur moi j'ai feint les larmes et me suis agenouillée auprès de sa dépouille. Nous avons ensuite suivi le Grand Vizir vers la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Des élections !? Ce trône doit me revenir, ainsi que le trésor de *Thoutmôsis* !

Cette étrange dague au symbole d'Ibis Noir !?

Qui est le meurtrier de mon époux ? Il pourrait qui sait, s'en prendre à moi aussi !

Si c'est un allié je pourrais « m'assurer » de sa collaboration, si c'est un ennemi je le dénoncerais !

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis* ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir, il me mènera au trésor du Pharaon grâce auquel je règnerais sans partage sur l'Égypte.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Thoutmôsis n'ayant laissé aucune sagesse, le Grand Vizir veut procéder à une élection, ainsi soit-il !

Tant mieux, cela légitimera mon accession au trône.

Je suis la plus à même de régner sur l'Égypte, je connais déjà tous les rouages du pouvoir.

Il va falloir que je monte des alliances, que je promette des postes, des services. Si cela n'est pas suffisant je pourrais toujours faire pression d'une manière ou d'une autre.



Je connais :

- ♀ **La Princesse SHANI** : Cette petite peste de voleuse se prend pour le Pharaon depuis sa plus tendre enfance. Elle passe de plus en plus de temps avec *Nephtys*, ce qui ne peut avoir qu'une influence néfaste sur elle.
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Il a la réputation d'être un homme avisé. A la mort d'*Amenhotep* il est venu me voir, je crois qu'il doutait d'une mort naturelle. Quand j'ai entendu qu'il m'avait défendu, cela m'a réconforté.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Il suivait le Pharaon partout comme son ombre. *Thoutmôsis* lui reprochait constamment d'être trop mou. J'ai remarqué qu'il se rendait souvent aux temples avec des offrandes.
- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Elle a voulu me faire tomber du trône, si je suis proclamée Pharaon ma première décision sera de la jeter aux crocodiles. Je la soupçonne fortement d'avoir essayé de m'empoisonner mais je n'ai trouvé aucune preuve.

- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme érudit et discret qui semble éclairé. *Amenhotep* le portait en haute estime. Sa maîtrise des textes sacrés n'est plus à démontrer.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Autrefois un architecte doué, ce vieil homme peine désormais à finir le moindre chantier. Ses tisanes apaisantes à base de plantes sont plutôt efficaces.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Cet homme n'inspire pas vraiment confiance, il n'a même pas réussi à sauver mon gouteur, j'ai certains doutes sur ses compétences... *Thouty* le précédent embaumeur était bien meilleur. En me rendant à l'atelier de l'Architecte cet après-midi, j'ai aperçu *Djeser* qui entrait dans l'atelier du Scribe, il avait l'air pressé.
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Un jeune homme froid et silencieux, arrivé au palais il y a quelques années, il a remplacé bien vite l'ancien Premier Scribe *Nebmertouf* mort l'an dernier. *Thoutmôsis* était particulièrement en colère contre lui ce matin après l'erreur de gravure sur la stèle.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : C'est un allié stratégique et plutôt bel homme même s'il traîne une réputation de séducteur. Puisque le mariage avec *Shani* est remis en cause j'ai tout intérêt à entretenir les meilleures relations avec lui. Sa fortune sera la bienvenue si je ne retrouve pas le trésor de *Thoutmôsis*.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais que j'ai affecté récemment à notre service en remplacement de la servante *Neith*, disparue au début des fêtes d'*Opet*. *Shani* a dû la renvoyer car elle se plaignait qu'elle avait renversé du vin sur sa robe préférée...
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal empoisonné à ma place il y a deux lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier de mon époux le Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Découvrir où *Thoutmôsis* a caché les richesses amassées lors des campagnes militaires, l'emplacement devrait être indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu.
- ♀ Prendre la succession de mon époux sur le trône d'Egypte.

Interpréter votre personnage

Vous prenez les gens de haut, souvent avec condescendance. Après tout vous êtes la Reine, à eux de se mettre à votre niveau, hors de question de vous abaisser au leur.

Vous feignez les pleurs en parlant publiquement de votre défunt époux de manière positive (même si cela vous coûte), soulignant plutôt ses bons choix, par exemple les victoires en Nubie ou sa décision de nommer uniquement des vierges en tant que prêtresses.

La présence de *Nephtys* vous hérissé mais vous ne laissez rien transparaître, vous ne vous retenez pas cependant pour la remettre à sa place subtilement de temps à autre.

La vengeance est un plat qui se mange froid, tous les jeux pratiqués avec *Amenhotep* vous ont appris la patience, d'ailleurs vous devenez toujours plus douce quand vous évoquez votre ancien amant. Vous avez presque toujours un verre de vin à la main.

Votre costume : Une robe blanche longue simple. Beaucoup de somptueux bijoux, colliers, bracelets, ceinture,...

Une grande coiffe, un turban enroulé haut sur la tête orné de pierres précieuses.

Tout dans votre apparat doit laisser transparaître votre condition suprême de Reine d'Égypte.

Suggestions de répliques :

« Par Isis !... »

« Vous m'ennuyez maintenant, chaque souffle que vous prenez en ma présence m'insupporte »

« Une épouse malheureuse est la meilleure amie du marchand de vin »

Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIÈCE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ MAÎTRE DES ENIGMES - 1 Point Action.

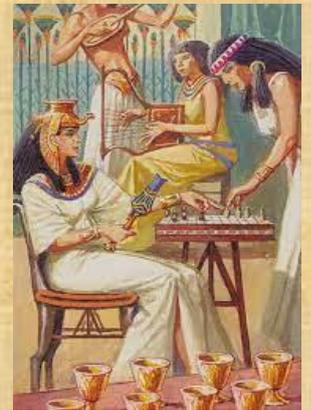
Vous êtes douée pour dénouer les énigmes, casse-tête et autres devinettes.

En échange du Point Action, l'organisateur vous remettra un indice qui vous permettra de trouver la solution à une énigme.

♀ ESPIONNER - 2 Points Action.

Prévenez l'organisateur lorsque vous souhaitez épier une conversation à distance et en connaître le contenu. Restez ensuite à proximité (dans la même pièce ou à moins de 5m) des personnages en question pendant toute la durée de leur conversation.

L'organisateur vous révélera ensuite le contenu de leurs échanges.



Votre Déesse :



ISIS

Reine mythique et déesse funéraire, elle incarne la fidélité, la persévérance et la mère.

Elle est la sœur et l'épouse du Roi *Osiris* et la mère d'*Horus*.

Durant des décennies *Isis* et *Horus* n'auront de cesse de combattre *Seth*.



Princesse SHANI

CAPRICIEUSE, AMBITIEUSE, COLERIQUE

Mon cœur est en miettes, mais il l'a payé de sa vie !

Ma vie, mon œuvre

Je suis la fille du Pharaon *Thoutmôsis*, que je déteste de toute mon âme...

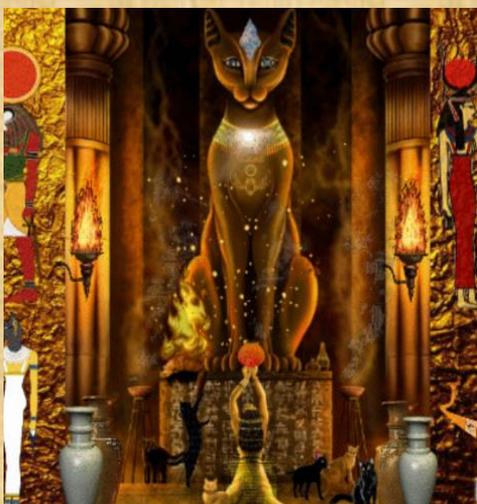
Et que dire alors de ma mère la Reine *Tiaâ*, une victime consentante de la brutalité de mon père, une faible qui n'a jamais su me protéger. Combien de fois l'ai-je vu violentée par lui sans qu'elle ne dise mot.

En attendant de devenir enfin la personne la plus importante de cette cour ; la future Divine Adoratrice, je me rapproche de *Nephtys* car son influence est grande et ses fêtes somptueusement délirantes. Elle semble m'avoir « adoptée » et m'encourage volontiers à m'affirmer pour accéder bientôt au rôle de Première Prêtresse, elle ne se doute probablement pas de mon impatience à la remplacer.

Durant mon enfance à la cour, où intrigues et commérages sont quotidiens, j'ai bien observé et compris que le secret du pouvoir réside dans la connaissance aigüe des agissements de tous. Au fil du temps, je suis devenue une experte en la matière, j'ai appris à écouter aux portes, à échanger mes renseignements, à fouiller les poches discrètement...

J'obtiens toujours ce que je veux, quand on me le refuse, je crie, je pleure, je maudis, je supplie, et on me cède à tous les coups, tous des idiots ! C'est ainsi que je suis parvenue à faire transformer le petit temple de la cour intérieure en autel pour mes chats embaumés.

D'ailleurs, mon instructeur le Commandant de la Garde Royale *Nokthu*, qui avait l'habitude de s'y rendre, en fut fort contrarié.



Ma Déesse protectrice *Bastet* m'a offert un don extraordinaire ; en sondant le cœur des gens, je peux découvrir leur plus grand crime.

Afin de la remercier et de conserver mon pouvoir, chaque année au premier jour des fêtes d'*Opet*, je lui sacrifie secrètement une âme et fais couler le sang en offrande.

J'ai ainsi puni ma stupide servante *Neith* qui avait renversé du vin sur ma robe préférée.

Nous sommes allées ensemble très tôt le matin au temple de *Bastet* situé au Nord de la ville et j'ai profité de sa prière pour lui trancher la gorge. Les chats du temple se sont précipités pour s'abreuver du sang frais.

J'ai senti mon pouvoir se revigorer.

Dans mon entourage... un seul être a grâce à mes yeux, mon beau et doux *Sinouhé*. Je me rappellerais toujours la première fois que je l'ai vu, c'était au Temple de la Divine Adoratrice, il priait *Hathor* avec ferveur en serrant un petit scarabée d'or dans ses mains. Nos regards se sont croisés, il m'a souri, puis il s'est approché et m'a offert le petit scarabée, mon cœur s'est alors emballé, je n'avais jamais ressenti cela avant. Et comme les dieux ont un sens de l'humour bien étrange, peu de temps après mon père m'a annoncé qu'il m'avait promise au Gouverneur *Aba* afin de renforcer les liens politiques et commerciaux avec la riche Province d'Edfou. Bien qu'*Aba* soit séduisant et puissant, ce n'est pas mon *Sinouhé*...

J'ai essayé de m'y opposer avec mes techniques habituelles, mais cette fois-ci mon père n'a pas vacillé. J'ai découvert peu de temps après que *Sinouhé* était joaillier et qu'il tenait une petite échoppe à Louxor, c'est lui qui avait confectionné le petit scarabée. Nous avons commencé à nous voir en cachette, ces tendres moments me procuraient une puissante exaltation derrière les murs oppressant du Palais. Il était tellement attentionné, il m'offrait régulièrement des petites pierres précieuses et m'apportait des poèmes érotiques. Mais voilà deux jours que je n'ai plus de nouvelle de lui....

Juste avant la soirée

A mon arrivée au Palais, après cette procession éprouvante je suis allé aux bains pour me relaxer et me faire masser par *Nout*. J'y ai croisé *Nephtys* qui est venue se détendre quelques instants avec moi. J'y ai passé une bonne partie de l'après-midi. En fin de journée, je suis allé voir mon père pour lui réaffirmer mon intention de ne pas épouser *Aba* et lui dire qu'il était hors de question que je me prêle à la mascarade organisée ce soir pour fêter nos fiançailles. J'ai croisé le Grand Prêtre *Taho* qui sortait de la salle du Trône, il m'a à peine remarqué il semblait soucieux.



Le Pharaon était en colère, il se raclait la gorge. Sans me laisser le temps d'ouvrir la bouche, il m'a révélé qu'il avait découvert mon idylle avec *Sinouhé*.

Quand il m'a dit qu'il l'avait capturé et fait jeter aux crocodiles j'ai fondu sur lui en pleurant. Il m'a alors repoussée et frappée violemment, je suis tombée au sol. En me relevant j'ai aperçu une dague posée sur un coffre, pleine de rage je l'ai saisie et alors qu'il me tournait le dos j'ai enfoncé la dague de toutes mes forces dans son corps.

Il s'est écroulé sur le champ. J'étais bouleversée, je me suis penchée vers lui.

Dans un dernier soupir il a toussoté : « L'élixir d'immortalité, il est encore trop tôt... Le Papyrus du Lotus Bleu... ».

Voilà donc la raison pour laquelle il recherchait ce papyrus !

J'ai immédiatement regagné ma chambre, j'ai enfermé ma robe tachée de sang dans mon placard et maquillé du mieux possible la trace du coup que m'avait porté mon père.

En y repensant je crois bien qu'il y avait déjà des traces de sang sur cette dague.

A l'heure du banquet, comme le veut le protocole, nous devons nous rejoindre, le Pharaon, ma mère, *Shabaka* et *Nokthu* dans le vestibule. *Nokthu* nous a dit que le Pharaon n'était pas dans sa chambre. Nous nous sommes rendus dans la salle du trône et c'est là que nous avons découvert le corps du pharaon dans une mare de sang, tel que je l'avais laissé.

J'ai fondu en larmes, pas pour lui mais en pensant à mon doux *Sinouhé* qui n'était plus de ce monde. Nous avons ensuite suivi le Grand Vizir vers la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Mon père *Thoutmôsis*, ce tyran, ce meurtrier, il a brisé mon cœur à jamais. Il a bien mérité que je lui plante cette dague dans le dos.

J'en suis débarrassée et c'est tant mieux, pour moi, pour la cour et pour l'Égypte.

Qu'il se fasse dévorer par *Ammout* !

Mon amour perdu, le Pharaon mort, il n'est désormais plus question pour moi d'épouser le Gouverneur. Il est temps de prendre les rênes du pouvoir.

Il s'agit maintenant de la jouer fine, si on apprend que j'ai tué mon père, jamais je ne pourrais prendre sa succession. Tout le monde détestait le Pharaon, il ne devrait pas être trop difficile de faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre. Je dois aussi trouver le précieux élixir d'immortalité, alors je régnerais pour l'éternité...

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé mon père ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument le trouver ce soir, il me mènera à l'élixir d'immortalité qui me donnera la vie éternelle.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Mon père n'a laissé aucune sagesse. Ce trône me revient pourtant de droit !

Ce crétin de Grand Vizir nous impose un vote !

Qu'à cela ne tienne, je vais monter des alliances, promettre des postes, des services, voire même faire pression, faire chanter si il le faut. Mais je régnerais quoi qu'il en coûte.



Je connais :

♀ **La Reine TIAA** : Elle a eu l'idée de m'unir au Gouverneur et elle n'en démord pas. Elle est tellement têtue. J'aime bien lui « emprunter » ses bijoux, un jour ou l'autre ils seront bien à moi, alors j'oublie de les lui rendre....

♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Il m'ennuie, toujours trop sérieux et toujours solennel

♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Un homme docile et obéissant aveuglement aux ordres de mon père, qui lui reprochait constamment d'être trop mou. C'est mon instructeur militaire mais aussi un faible qui passe la majeure partie de son temps à prier les dieux.

♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : On dit qu'elle possède de puissants pouvoirs. Je me suis confiée à elle à propos de *Sinouhé* et l'apprécie car elle m'encourage à vivre mon amour plutôt que d'épouser le Gouverneur.

♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme calme et discret. Je ne sais pas grand-chose de lui...

- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Un vieillard tremblotant et inutile qui ne va surement pas tarder s'éteindre.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Il a la réputation d'être un homme peu scrupuleux, mais ses connaissances en potions peuvent être précieuses.
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Il a remplacé le Premier Scribe *Nebmertouf* mort l'année dernière. En me rendant à la salle du Trône cet après-midi, j'ai aperçu *Sekhmet* qui sortait du temple du Grand Prêtre, il avait l'air pressé. Pourtant *Taho* n'y était pas puisque je l'ai croisé à la sortie de son entretien avec le Pharaon.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Il n'est pas repoussant mais a la réputation d'être un coureur. Ceci dit sa province est très riche et il peut s'avérer utile.
- ♀ **La Servante NOUT** : Elle remplacé *Neith*, elle ne parle pas trop et masse plutôt bien. Peut-être que si elle se tient à carreau elle ne finira pas comme la précédente.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Que personne ne découvre que j'ai tué mon père le Pharaon *Thoutmôsis*.
- ♀ Trouver l'élixir d'immortalité, le Papyrus du Lotus Bleu doit en être la clef.
- ♀ Prendre la succession de mon père sur le trône d'Egypte.

Interpréter votre personnage

A l'image de votre déesse, vous cultivez une forme de double personnalité. Vous pouvez vous montrer bienveillante et clémentine envers certains mais également impitoyable et résolue envers d'autres. Vos sautes d'humeur, caprices et micro-colères sont récurrents. Vous êtes prête à tout pour parvenir à vos fins et ne vous en laissez pas compter, vous n'hésitez pas à lever la voix si besoin.

Vous êtes réellement triste à cause de la mort de votre bien-aimé *Sinouhé*, même si vous laissez croire à l'assistance que cette peine résulte de la mort de votre père le Pharaon.

Votre costume : Vous avez toujours une petite marque au visage, suite au coup que vous a asséné *Thoutmôsis* lors de votre dispute, que vous camouflez du mieux possible avec du maquillage. Vous portez le pendentif que vous a offert *Sinouhé*, parfois vous le faites glisser entre vos mains avec mélancolie.

Suggestions de répliques :

- « Je prendrai ce qui m'appartient. Je le prendrai par le feu et par le sang si il le faut! »
- « Une lionne ne se soucie guère de ce que pensent les moutons. »
- « J'appelle un chat un chat ! » (Ou autre citation avec chat...).

Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIÈCE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ CROCHETER UNE SERRURE - 1 Point Action.

Cette compétence est nécessaire pour ouvrir des serrures verrouillées. Une fois que la serrure est crochétée, les autres joueurs peuvent aussi accéder à son contenu. Pour refermer la serrure crochétée il faut dépenser à nouveau 1 Point Action.

♀ SONDER LE CŒUR - 2 Points Action.

Vous devez prévenir l'organisateur lorsque vous souhaitez effectuer cette action. Discutez ensuite avec la personne dont vous souhaitez sonder le cœur et assurez-vous que la victime prononce le mot « oui » dans une réponse à l'une de vos questions. Vous pouvez insister 2 ou 3 fois pour amener la victime à lâcher le mot « oui », mais pas plus.

Si le oui est prononcé, l'organisateur vous prendra ensuite à part pour vous indiquer quel est le plus grand crime que la personne que vous avez sondé a commis.

Vos accessoires :

♀ Un petit Scarabée en or autour du cou.

♀ Un bracelet en lapis-lazulis (emprunté à *Tiaâ*)



Votre Déesse :



BASTET

Déesse de la joie du foyer, de la chaleur du soleil, et aussi la déesse protectrice des femmes enceintes et des enfants. Fille du dieu soleil *Rê*, à la fois douce et cruelle, elle possède un double visage.

Sous sa forme de chatte, elle est la déesse bienveillante protectrice de l'humanité, mais elle est également réputée pour ses terribles colères. Sous les traits d'une déesse à tête de lionne, elle s'identifie alors à la redoutable déesse de la guerre.



Grand Vizir SHABAKA

Véritable identité : Amenhotep

POSSEDE, JUSTE, TOURMENTE



J'avais mérité mon repos éternel.

Qu'ai-je donc fait aux dieux ? Mon nom Amenhotep ne signifie-t-il pas « Amon est satisfait » ?

Ma vie, mon œuvre

Je suis le fils d'*Ahmôsis*, premier souverain du Nouvel Empire. A sa mort, mon père m'a laissé un pays en paix mais divisé. Après mon accession au trône, j'ai décidé qu'il était temps de réunir les différentes provinces et de créer un empire unifié.

J'ai réussi, non sans mal, en utilisant principalement mon intelligence et mon sens de la diplomatie. Durant cette période, j'ai pu compter sur le Grand Vizir *Shabaka*, le Grand Prêtre *Taho*, le Premier Scribe *Nebmertouf* et surtout la Reine *Tiaâ*, mon amour...

En effet au cours de mon règne, il s'est développé entre elle et moi une forte complicité, une profonde attraction. Elle était alors déjà l'épouse de mon fils, mais cela ne nous a pas empêché de vivre notre amour discrètement, à l'abri des yeux et oreilles de la cour. Cette intimité, ce secret, ne faisait que renforcer nos liens. De longues heures durant nous jouions ensemble à des jeux d'esprit. Le jeu de Senet, de Mehen, celui du Chien et du Chacal, et bien d'autres n'avaient aucun secret pour nous.

Si mon fils l'avait appris, il serait évidemment entré dans une rage folle.

Depuis son plus jeune âge c'est une brute dénuée de discernement et rien n'a changé en grandissant, peut-être est-ce moi qui ai échoué dans son éducation ou cela vient-il de l'absence de sa mère morte en couches ? Quoiqu'il en soit il était hors de question qu'il règne sur le pays après moi, il aurait détruit ce que j'avais mis une vie à bâtir.

Une nuit j'ai été assassiné, pourquoi ? Je l'ignorais...

Je dormais profondément quand l'inconnu a plaqué le coussin contre mon visage.

Je me suis débattu de mon mieux mais je n'avais plus la vigueur de mes vingt ans.

Je me rappelle cette horrible sensation d'étouffement, la suffocation, puis le néant...

C'est en arrivant devant le Tribunal d'*Osiris* que les choses se sont compliquées.

La déesse de la justice *Maât* pesa mon cœur, mon *Kâ*, je fus déclaré juste. Quel soulagement !

Par contre mon corps, mon « *Djet* » avait disparu, impossible donc pour moi d'accéder au Royaume de l'Au-delà.

Pendant les cinq années suivantes mon âme tourmentée erra entre le monde des vivants et des morts. Cette période fut un vrai calvaire.

Voyant mon désarroi et prise de pitié pour moi, *Maât* me murmura finalement qu'il existait un moyen qui me permettrait de revenir parmi les vivants pour retrouver mon corps.

Elle me révéla qu'en-dessous du Sphinx de Gizeh se trouvaient des archives millénaires, un endroit sacré où était regroupé tout le savoir de l'humanité. Et plus précisément un papyrus renfermant un rituel permettant aux âmes errantes de prendre possession d'un autre corps.

Je m'empressai donc de mettre tout ceci en pratique. Mon esprit errant s'immisça dans les rêves de mon fidèle Vizir *Shabaka*, lui permettant de comprendre ma situation et l'incitant à m'aider. Je lui fis donc fait récupérer le papyrus dans les archives sacrées.

Le Grand Vizir devait prononcer l'incantation pour mon retour au premier jour des fêtes d'*Opet* après avoir bu une potion d'oubli afin de laisser vacant son esprit au profit du mien. L'effet ne durerait que pendant les onze jours des festivités, après cette période je devrais rendre à *Shabaka* son enveloppe charnelle. Si je ne retrouvais pas mon corps, je serais condamné à errer de nouveau dans le néant.

L'incantation fut un succès, l'âme du Grand Vizir entra en sommeil et je pu disposer de son corps. Les premiers moments dans un corps étranger furent compliqués, et j'ai encore bien du mal depuis à contrôler complètement mes mouvements.

Je suis désormais dans la peau du Grand Vizir *Shabaka*, le garant des traditions, de l'ordre établi, le « Prophète de *Maât* », je dois absolument conserver cette façade pendant que je m'évertue à découvrir où est passé mon corps. Nul ne doit découvrir ma véritable identité au risque de briser le sortilège.

Quand je suis entré dans la chambre du Grand Vizir, j'ai découvert dans un tiroir, le flacon presque vide de la potion d'oubli, ainsi que deux petits sachets autour desquels était enroulé un petit papyrus expliquant que celui qui boirait ceci n'aurait de secret pour personne, j'ai pris ces derniers, ils pourraient s'avérer utile dans ma quête.

Quelle surprise de découvrir que mon fils *Thoutmôsis* m'avait succédé sur le trône ! J'avais pourtant laissé des instructions claires concernant ma succession dans ma sagesse. Le Grand Prêtre *Taho* était le plus à même de diriger le pays après moi, j'avais suffisamment confiance en lui et en son sens de la diplomatie.

Lors de ma première entrevue avec le Pharaon, j'étais particulièrement inquiet qu'il s'aperçoive d'un changement quelconque.

Heureusement il n'en fut rien, par contre il m'ordonna de préparer l'intronisation de la Divine Adoratrice *Nephtys*. Il souhaitait que la cérémonie ait lieu juste après la fête d'*Opet*. Cela voulait dire qu'il évincerait *Tiaâ*, j'étais particulièrement attristé par cette nouvelle. J'avais déjà eu le temps de constater à quel point mon fils avait entraîné le royaume vers sa perte, cela ne serait qu'une mauvaise décision de plus...

J'ai œuvré sans relâche. J'ai contacté un certain *Baba*, le chef d'une équipe de pilliers de tombes, afin qu'ils forcent l'accès à mon tombeau et me rapportent discrètement ma momie ainsi que mes attributs funéraires. L'opération s'est bien déroulée.



Je n'ai été qu'à moitié surpris quand j'ai découvert que sous les bandelettes, le corps n'était pas le mien et pour cause il portait un tatouage particulier au poignet droit, semblable à celui que portent les ouvriers bâtisseurs. Fort heureusement ils m'ont rapporté mon livre des morts et l'urne contenant mon *Kâ*. Ce livre renferme l'incantation que je devrais prononcer, je la connais de toute façon par cœur. Mais le sablier coule et je n'ai toujours pas mis la main sur mon corps, c'est catastrophique !



Juste avant la soirée

A mon arrivée au palais, je suis directement allé dans ma chambre me changer après cette matinée éprouvante.

En milieu d'après-midi je suis allé voir le Pharaon pour traiter des affaires courantes. En arrivant dans le vestibule de la salle du trône, j'ai entendu le Gouverneur *Aba* et le Pharaon débattre sur un ton virulent à propos du montant de la dot pour la Princesse *Shani*. Une fois *Aba* parti, j'ai pris ma voix la plus convaincante pour essayer à nouveau de le dissuader de destituer la Reine. Nous étions en désaccord sur ce sujet et j'avais bien le sentiment qu'il irait au bout de cette bêtise. Nous nous sommes encore une fois disputés, il me reprochait de me prendre pour son père, s'il savait... Il toussotait, son attention s'épuisant j'ai pris congé. En sortant j'ai croisé l'Architecte Royal *Inéni* qui attendait d'être reçu.

Juste avant le début de la réception, je me suis rendu dans la chambre du Pharaon pour l'accompagner au banquet, mais il ne s'y trouvait pas.

J'ai aperçu sur son bureau un document qui évoquait la disparition de mon corps et le Papyrus du Lotus bleu, mais surtout la secte de l'Ibis Noir.

Enfin une piste ! Je comprends mieux maintenant pourquoi mon fils cherchait ce papyrus. Après en avoir pris rapidement connaissance je me suis rendu dans la salle du trône. J'ai découvert mon fils *Thoutmôsis* gisant dans une mare de sang, une dague portant le symbole de l'ibis noir plantée dans le dos. J'étais attristé, mais peut-être que les choses étaient mieux ainsi...

Tout de suite j'ai fouillé son bureau et mis la main sur sa sagesse, il y mentionnait un soi-disant « fils caché » pour lui succéder. Décidemment son irresponsabilité n'avait aucune limite, j'ai choisi de conserver ce document et de n'en toucher mot à personne, il vaudrait mieux élire un nouveau Pharaon capable.

A l'heure du banquet, je me suis rendu dans le vestibule comme si de rien n'était pour rejoindre la Reine *Tiaâ* et la Princesse *Shani* comme le veut le protocole. Le Commandant de la Garde Royale *Nokthu* nous a dit ne pas avoir trouvé le Pharaon dans sa chambre.

Nous sommes tous entrés dans la salle du trône. Les deux femmes se sont effondrées en larmes à la vue du corps, *Nokthu* a récupéré la dague sans sourciller.

Nous nous sommes ensuite rendus dans la salle de réception où j'en ai informé l'assistance et donné les instructions qui me semblaient les plus appropriées.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Comment aurait agi le Grand Vizir dans cette situation ?

Il va falloir faire vite, je dois trouver le meurtrier de mon fils, il a peut-être un lien avec ma propre mort ? Quel est le rôle de cette secte de l'Ibis Noir que je prenais pour une vieille légende ?

J'ai eu une excellente idée de cloisonner le palais et d'organiser cette élection, les vrais visages vont sûrement se dévoiler.

J'ai peut-être encore une chance de retrouver mon corps, mais le temps presse...

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmosis* ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir, il me mènera à mon corps et je pourrais enfin accéder au Royaume des Morts.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Le successeur du Pharaon doit être diplomate, efficace et être doté d'un esprit de décision.

A l'époque le Grand Prêtre *Taho* avait ma préférence. Maintenant que le pays a sombré dans le chaos et que tous m'inspirent de la méfiance...

Il faudra un successeur aux épaules solides quoiqu'il arrive.

Je vais écouter les arguments de chacun et je ferai mon choix en conséquence.

Quoiqu'il en soit j'aurais quitté ce corps à l'heure du vote et je l'espère pris le chemin du repos éternel.

Je connais :

- ♀ **La Reine TIAA** : Mon ancienne amante, une femme que j'estime mais parfois un peu extrême. Depuis mon retour je sens que notre complicité est toujours là, il ne s'agit pas qu'elle me perce à jour. C'est elle qui a suggéré au Pharaon l'union d'*Aba* avec *Shani*, une idée avisée que le Pharaon a pour une fois écoutée, y voyant forcément un intérêt financier.
- ♀ **La Princesse SHANI** : Déjà enfant elle manifestait un fort tempérament, d'après le peu que j'ai vu les choses ne sont pas allées en s'améliorant.
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Je ne possède pas ses souvenirs, il est donc possible que les autres convives viennent me parler de choses que le véritable Grand Vizir a faites ou dites les semaines auparavant... et dont je n'ai forcément aucun souvenir. Il faudra que j'improvise !
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Le garde du corps de mon fils. *Thoutmôsis* l'a nommé à ce poste juste après ma mort. C'est un grand gaillard pas très loquace. Je l'ai vu plusieurs fois prier au temple d'*Amon*.
- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Elle était proche de *Thoutmôsis* durant leur enfance, on lui prêtait des facultés à communiquer avec les dieux. Il y a quelques jours, alors que j'attendais *Baba* dans une échoppe du quartier des joailliers, j'ai vu la Divine Adoratrice discuter longuement avec un jeune bijoutier.
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme sage et discret qui a su gagner ma confiance, mais parfois un peu trop mystérieux...

- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Il était l'architecte de la Reine Nubienne *Makéda*, la souveraine du Pays de Koush. Il y a une vingtaine d'années la Reine m'a proposé en guise d'allégeance de mettre *Inéni* à mon service afin qu'il construise de magnifiques palais en Egypte. Se sentant bien à la cour, il y est depuis resté. C'est un excellent herboriste.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Je me suis toujours méfié de lui, même si *Thouty*, son prédécesseur, en disait grand bien. Mon corps ayant disparu il devrait bien savoir quelque chose...
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Je ne le connais pas, il a pris la place de mon fidèle Premier Scribe *Nebmertouf* disparu tragiquement l'an passé, piqué par un scorpion dans son atelier. C'est un jeune homme plutôt réservé. En me rendant à la salle du Trône cet après-midi je l'ai aperçu sortir du palais par l'aile Ouest.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Un homme important, Edfou étant la province la plus riche de l'empire, son grenier à blé. Il a également la réputation d'être un séducteur et grand amateur d'art.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier de mon fils le Pharaon, et ainsi disculper le Grand Vizir.
- ♀ Retrouver mon corps et effectuer le rituel afin qu'*Osiris* me laisse finalement passer dans le Royaume des Morts pour reposer en paix. Cette information devrait se trouver sur le Papyrus du Lotus bleu.
- ♀ Découvrir qui m'a étouffé dans mon sommeil et pourquoi ?

L'annonce du début de soirée

Cet évènement marque le début de la partie. Vous entrerez dans la salle principale suivi de *Tiaâ, Shani et Nokthu*. Vous prendrez alors votre voix la plus solennelle et votre air le plus grave :

« Pharaon est mort ! Il a été retrouvé dans la salle du trône gisant dans une mare de sang, une dague plantée dans le dos. Le Palais tout entier a été bouclé. Personne ne doit apprendre ce meurtre. Comme je n'ai pas trouvé la sagesse de Thoutmosis, le document par lequel il aurait dû désigner son successeur et parce que le peuple est superstitieux, une telle nouvelle ne peut être diffusée sans risquer de provoquer émeutes et chaos.

Il faudra désigner un nouveau Pharaon par un vote à bulletin secret et identifier le coupable ce soir. Il va de soi que les fiançailles sont reportées afin de laisser place au recueillement. ».

Vous pouvez distiller ces informations comme bon vous semble. Vous préciserez néanmoins que l'élection du nouveau Pharaon aura lieu à minuit. Vous pouvez également demander à

Nokthu de montrer la dague à l'assistance. Mais ne vous étalez pas trop, l'heure n'est pas encore au débat mais plutôt au recueillement et à la suspicion.

Le Rituel

Si vous parvenez à retrouver votre corps, vous avez jusqu'à minuit pour effectuer le rituel et regagner l'outre monde pour un repos bien mérité. Pour cela vous devrez prononcer l'incantation contenue dans votre livre des morts (que vous connaissez par cœur) en présence de votre *Kâ* (vous pourrez récupérer l'urne pour l'occasion dans votre chambre) et de votre *Djet* (corps).

Si vous réussissez, vous rejoindrez enfin le Royaume des Morts et laisserez les souvenirs de ces derniers jours au Grand Vizir qui retrouvera son corps.

Vous vous efforcerez alors d'animer le vote pour le nouveau Pharaon du mieux possible (en tant que Grand Vizir, mais serez sûrement un peu déboussolé.

Si vous échouez, vous quitterez néanmoins le corps du Vizir à minuit juste avant l'élection lui laissant aussi vos souvenirs, mais l'âme d'*Amenhotep* continuera d'errer entre les deux mondes.

L'incantation du Livre des Morts :

*Je suis ce Rê qui brille la nuit,
tout homme qui est à sa suite vit dans la suite de Thot
et fait des apparitions comme le grand Horus céleste.
Je suis venu à toi mon père Rê,
j'ai parcouru l'espace céleste et je suis parvenu
à cet Ancien aux limites de l'horizon et je l'ai écarté.
Mon âme respecte la crainte
que tu inspires et honore ton prestige.
Je suis devenu quelqu'un qui transmet les ordres de Rê dans le ciel.*

L'élection du nouveau Pharaon

A minuit (*horaire à confirmer avec les organisateurs*), vous convoquerez tous les personnages dans la salle principale.

Vous demanderez aux prétendants de s'avancer et inviterez ceux qui le souhaitent à prendre la parole devant l'assistance pour les convaincre de leur légitimité ou faire valoir leurs arguments pour tel ou tel candidat.

Le vote s'effectuera à bulletin secret, en cas d'égalité un second vote est organisé avec la possibilité de voter uniquement pour les candidats ex aequo du premier tour.

Une fois les bulletins dépouillés, le vainqueur sera intronisé, vous poserez alors la couronne sur sa tête.

Interpréter votre personnage

Vous êtes désormais dans la peau du Grand Vizir, le premier Magistrat, qui est la volonté du maître, les oreilles et les yeux du roi. Vous avez un des rôles les plus complexes de la soirée.

Vous (en tant que joueur,) jouez quelqu'un qui fait semblant d'être quelqu'un d'autre...

L'adaptation à votre nouveau corps est plus compliquée que prévu. Vous avez des tics réguliers et de plus en plus fréquemment au fur et à mesure que la soirée avance. Vous agissez avec dignité et autorité naturelle.

Votre costume : Vous portez le « shenep », qui constitue l'attribut traditionnel du costume de vizir. C'est un long pagne plissé descendant jusqu'aux pieds et fermé dans le dos par un cordon et coiffé d'un turban ou klaft.

Suggestion de répliques :

« Le Pharaon était comme un fils pour moi. »

« Par la Déesse **Maât** ! Celui qui transgresse la Loi en portera le châtement. »

« Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement et les mots pour le dire arrivent aisément »

Ce que vous savez faire :

♀ *FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.*

♀ *CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.*

♀ *MAITRE DES ENIGMES - 1 Point Action.*

Vous êtes doué pour dénouer les énigmes, casse-tête et autres devinettes.

En échange d'un Point Action, l'organisateur vous remettra un indice qui vous permettra de trouver la solution à une énigme.

♀ *UTILISER LE SERUM DE VERITE - 2 Points Action.*

Après avoir prévenu l'organisateur de vos intentions, vous devez saupoudrer le contenu d'une dose du sérum dans le verre d'un autre convive (vous possédez 2 doses). Si la victime boit ne serait-ce qu'une gorgée du breuvage "assaisonné" vous pourrez alors lui poser deux questions à laquelle elle sera obligée de répondre la vérité (par oui ou non). Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.



Vos accessoires :

♀ 2 doses de sérum de vérité.

♀ La Sagesse de *Thoutmôsis* (poche).

Votre Déesse :



MAAT

Déesse de l'ordre, de l'équilibre cosmique, de l'équité, de la paix, de la vérité et de la justice.

C'est elle, à l'aide de sa plume, qui pèse la pureté du défunt lors de la pesée du cœur. Fille de *Rê*, elle est également la lumière que *Rê* apporte au monde.



Commandant de la Garde Royale NOKTHU



AIGRI, RONGE PAR LES REMORDS, SUPERSTICIEUX

L'erreur est humaine, le pardon divin !
Les dieux auront-ils pitié de mon âme ?

Ma vie, mon œuvre

Mon nom *Nokthu* signifie « l'homme au bras fort ».

Je suis un soldat, un spécialiste dans le maniement des épées, haches, lances, boucliers et bien sûr un expert au combat à char. Je suis aussi le conseiller militaire du Pharaon et l'instructeur de la Princesse *Shani*. J'enseigne à cette dernière, tant bien que mal, l'art du combat et la stratégie.

Mais je suis aussi un faible, il y a quelques années j'ai commis un acte dont les conséquences ont conduit tout le royaume dans le malheur...

Je n'étais alors qu'un soldat d'infanterie, nous venions de repousser une invasion venant du pays de Canaan et fêtons notre victoire autour d'un banquet bien arrosé.

Je m'étais brillamment illustré au combat durant cette campagne. *Thoutmôsis* qui n'était alors que le Prince était assis près de moi, sombre et rageur, il trouvait son père le Pharaon *Amenhotep* bien trop timoré dans ses choix stratégiques... Il me fit part de son exaspération au sujet de l'accord de paix scellé par son père avec l'ennemi dont résultait son futur mariage avec la Princesse *Tiaâ* de Canaan. Après quelques bières, il exprima son impatience à régner sur l'Égypte, son père conservant malgré son âge avancé une santé exceptionnelle.

De retour à Thèbes, *Thoutmôsis*, ayant vu en moi un homme de confiance, me prit dans sa garde personnelle. J'étais tellement fier ! Une fois à son service, il me confia plusieurs missions délicates, nécessitant de la discrétion et du doigté, occasionnellement il me demandait d'espionner. J'ai dû parfois crocheter quelques serrures pour mettre la main sur des informations importantes que je rapportais au jeune Prince.

Un soir, il entra dans mes quartiers, fou de rage. Il venait de se disputer avec son père : « cela a trop duré » hurla-il...

Le lendemain matin il vint me voir : « je t'ordonne de mettre fin à la vie de mon père *Amenhotep*. Exécute-toi et une fois proclamé Pharaon je te nommerai Commandant de la Garde Royale ».

Aveuglé par mon ambition, j'exécutai le soir même ses funestes instructions en étouffant le vieux Pharaon dans son sommeil, mettant ainsi fin à ses vingt et une années de règne.

Fraichement nommé, *Thoutmôsis* honora sa parole et me nomma à la tête de la Garde d'élite. C'est à partir de ce moment que le cauchemar commença.

Les dieux sauront-ils me pardonner ?

Lentement je réalisais qu'il n'avait d'autre but que de s'enrichir, de faire la guerre et ne se souciait guère du sort du peuple contrairement à son père, sous le règne duquel le pays avait connu paix et prospérité.

Saison après saison, le pays sombra dans la misère et la famine, les crues du Nil diminuèrent, laissant de moins en moins de terres arables aux paysans.

Pourtant, au cours des nombreuses campagnes militaires aux cotés de *Thoutmôsis*, je vis ce dernier amasser une fortune colossale particulièrement en Nubie. Je ne sais toujours pas où est passé ce merveilleux trésor mais une chose est sûre, il n'en fit jamais profiter quiconque. Sous ses ordres, je commis des centaines d'atrocités : jeter des esclaves aux crocodiles, couper des mains, assassiner des opposants ou quiconque lui déplaisait. Sa cruauté n'avait aucune limite.



Je me rappelle d'une fois, lors de notre première campagne en Nubie au village de Bouhen, où je dus jeter aux crocodiles un couple de braves paysans car ils refusaient de quitter leur maison qui se trouvait à l'endroit où le Pharaon avait prévu de faire construire une statue à sa gloire.

C'est ce jour-là, en voyant le visage horrifié de cette petite fille qui était en train de regarder ses propres parents se faire emporter par les reptiles, que je réalisai vraiment mon infamie, ce fut la goutte d'eau de trop.

Rongé par le remord, je multipliais les offrandes aux dieux mais rien y faisait.

Mon cœur, lourd de toutes mes barbaries, ne tiendrait pas longtemps sur la balance de *Maât*. Je décidais de ne plus tuer d'innocent. Quand le Pharaon m'ordonnait de tuer quelqu'un et que je pensais que cette personne ne le méritait pas, je trouvais un moyen pour la faire s'échapper discrètement. *Baba*, un trafiquant en tous genres, avec lequel j'avais conclu un accord, s'occupait d'évacuer les malheureux en échange d'une coquette somme.

Très vite le Pharaon commença à me reprocher d'être trop mou, trop indulgent avec mes hommes, de passer trop de temps dans les temples à prier les dieux. Récemment il me menaça même de m'accuser publiquement du meurtre de son père si je ne me ressaisissais pas. Ma parole ne tiendrait pas longtemps contre la sienne.

Il faudrait tôt ou tard en finir avec ce despote, si une occasion se présentait je sauterais dessus.

Mon frère d'arme, *Khénou*, Commandant la Division *Amon* en Pays de *Koush* pensait aussi comme moi. Nos hommes là-bas étaient fatigués, ils n'avaient pas vu leur famille depuis longtemps. *Thoutmôsis* n'avait apporté que du malheur en Egypte, les dieux étaient en colère. *Khénou* avait convaincu un petit groupe de fidèles d'assassiner le Pharaon, il ne me restait plus qu'à faire en sorte que *Thoutmôsis* vienne en Nubie.

Il y a quelques lunes, *Khénou* me sollicita au sujet d'une felouque qu'il fallait faire passer très discrètement devant Thèbes sans s'y arrêter afin d'être détournée du convoi adressé en guise d'impôts par *Aba* à *Thoutmôsis*. Les denrées alimentaires dont elle était chargée, seraient ensuite acheminées vers Abydos pour y être distribuées au peuple.

Au palais, mon quotidien devenait insupportable, entre les réprimandes incessantes de *Thoutmôsis* et l'attitude détestable de *Shani* laquelle en grandissant, avait de plus en plus d'aplomb pour imposer ses caprices. Dernièrement elle avait même obtenu de faire édifier dans la cour intérieure un autel pour des chats à la place du charmant vieux temple où je me rendais régulièrement !

Au premier jour des fêtes d'*Opet*, le Pharaon me convoqua et me demanda de rechercher un certain Papyrus du Lotus bleu qui devait se trouver d'après lui dans le palais.

Il semblait extrêmement agité, il me confia qu'il en avait besoin pour accéder à son trésor. J'avais donc vu juste, le tyran conservait bien un trésor quelque part. C'était une aubaine, j'allais pouvoir rendre toutes ces richesses au peuple et ainsi me racheter auprès des dieux.

Juste avant la soirée

Hier matin, Pharaon m'a ordonné de trouver et de lui amener dans la plus grande discrétion un dénommé *Sinouhé*, un jeune joailler de Louxor.

Je n'ai pas eu trop de mal à le localiser. A la nuit tombée je l'ai forcé à me suivre, les gens sont toujours plus obéissants quand ils sentent la lame d'un poignard sur la peau de leur cou.

Une fois dans la chambre du Pharaon celui-ci m'a demandé de les laisser seuls et d'attendre de l'autre côté de la porte.

Peu après, le Pharaon m'a appelé, le jeune homme titubait, une coupe était renversée à ses pieds, il venait sûrement d'être empoisonné. Ce n'était pas le premier et sans doute pas le dernier. Le Pharaon me donna l'ordre de le jeter dans la fosse aux crocodiles.

Je n'ai pas eu le cœur de l'achever, il avait l'air inoffensif. Je l'ai conduit à l'Embaumeur Royal *Djeser* pour qu'il tente de le sauver, je ne sais pas si ce dernier a réussi...

En début d'après-midi, après les processions nous sommes tous rentrés au Palais.

J'ai rejoint mes quartiers et me suis un peu reposé avant d'aller au temple d'*Amon* pour prier. M'y rendant, j'ai aperçu un étrange convoi ; *Nephys* accompagnée du gouverneur et de deux serviteurs portant une large malle, pénétrant dans le temple de la Divine Adoratrice.

En milieu d'après-midi, je me suis rendu dans la salle du trône afin de m'entretenir avec le Pharaon. J'ai croisé l'Architecte Royal *Inéni* qui sortait. Le Pharaon était seul. Tout d'abord nous avons évoqué l'attaque surprise du village de Sanam en Pays de Koush, laquelle s'était soldé par un fiasco, nous étions attendus et tous nos soldats ont péri dans cette bataille, l'information avait sûrement fuité.

Thoutmôsis était très mécontent. J'ai évoqué la rumeur qu'une armée se constituait en Nubie. J'ai encouragé le Pharaon à étouffer ce mouvement dans l'œuf et à entreprendre une campagne militaire au plus vite. En s'y impliquant lui-même, il raviverait le moral de nos troupes et on graverait une tablette plus à sa gloire. *Khénou* et moi pourrions ainsi nous débarrasser de lui loin des regards du palais.

Quoi de plus normal pour un Pharaon que de mourir au combat ! Il n'avait pas l'air très motivé à l'idée de cette campagne, il semblait avoir d'autres problèmes en tête. Pour finir il m'a chargé de faire disparaître dans les deux prochains jours une équipe de cinq ouvriers qui travaillaient



pour *Inéni* sur un chantier de la Vallée des Rois. Il m'a montré le tatouage de l'équipe en question. Ce chantier aurait-il un rapport avec son trésor ?

Il m'a ensuite demandé où j'en étais sur ma recherche du Papyrus du Lotus Bleu. Je n'avais aucune information à lui donner de plus, s'il était dans le palais je le trouverais. Contrarié, il m'a à nouveau reproché d'être inutile, mou, de ne servir à rien et m'a dit de déguerpir.

En sortant j'ai salué le Grand Prêtre *Taho* qui faisait les cent pas dans le vestibule, attendant d'être reçu par le Pharaon. J'ai ensuite passé l'après-midi à prier *Horus* et *Amon* dans mes quartiers. J'ai commencé à rédiger une missive à *Baba* afin qu'il évacue discrètement ces cinq malheureux ouvriers avec leurs familles.

A l'heure du banquet, comme le veut le protocole, je suis allé chercher le Pharaon mais je ne l'ai pas trouvé dans sa chambre, j'ai alors rejoint *Tiaâ*, *Shani* et *Shabaka* dans le vestibule. Nous nous sommes rendus ensemble dans la salle du trône et c'est là que nous avons découvert le corps du Pharaon gisant au sol dans une mare de sang, une dague plantée dans le dos. J'ai d'abord été choqué puis j'ai ressenti un immense soulagement. Voilà qui m'éviterait bien des peines. Il l'avait bien mérité. J'ai néanmoins gardé mon calme, j'ai récupéré l'arme du crime, une dague portant le symbole d'un ibis noir sur le manche. Nous avons ensuite suivi le Grand Vizir vers la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Qui ? Pourquoi ? Un coup de poignard dans le dos net et précis pile au niveau du cœur ! Les dignitaires vont forcément se poser des questions sur moi mais aussi sur ma capacité à maintenir la sécurité au palais.

Ma réputation pourrait en prendre un coup et je risque fort de perdre ma position.

Que signifie ce symbole, l'ibis noir ? Je dois trouver le responsable.

Dans ce climat de suspicion, nul ne doit apprendre que j'ai tué le précédent Pharaon *Amenhotep*. Si le Papyrus du Lotus Bleu est bien dans le palais et qu'un autre accède au trésor, il y a fort à parier qu'il le gardera pour lui.

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis*, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir, il me mènera au trésor du Pharaon que je distribuerai au peuple et retrouverai enfin la bénédiction des dieux.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Le pays d'Égypte a été mis à mal à cause de l'irresponsabilité de *Thoutmôsis*, il est indispensable que le prochain monarque rétablisse l'équilibre dans le pays.

Je ne sais pas encore pour qui je vais voter, mais une chose est sûre :

Il ne faut surtout pas que cette petite prétentieuse de *Shani*, qui se prend déjà pour le Pharaon, et qui ressemble tellement à son père, monte sur le trône. Elle suivrait les pas de son prédécesseur et entraînerait irrémédiablement le royaume vers le chaos.

Je vais tout faire pour empêcher qu'une telle chose se produise.

Je dois aussi m'attirer les faveurs du prochain monarque afin de garder ma position.

Je connais :

- ♀ **La Reine TIAA** : Elle a été beaucoup affectée par la mort du Pharaon *Amenhotep*, qu'elle considérait comme un grand Pharaon. Elle est elle-même une fine diplomate même si son époux *Thoutmôsis* n'écoute presque jamais ses conseils.
En me rendant à la salle du Trône cet après-midi, j'ai aperçu la Reine qui sortait de l'atelier de l'Architecte, elle avait l'air pressé. Pourtant *Inéni* n'y était pas puisque je l'ai vu sortir de son entretien avec le Pharaon.
- ♀ **La Princesse SHANI** : Je suis son instructeur militaire. Elle est pire que son père, c'est une enfant gâtée, capricieuse et colérique.
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : C'est un homme sérieux et influent, maintenant que le Pharaon n'est plus il représente l'autorité dans le Palais. Je me rappelle qu'à la mort d'*Amenhotep* il avait questionné de nombreuses personnes dans le palais, ne croyant pas vraiment à une mort naturelle. Je ferais mieux de m'en méfier...
- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : C'est l'amante du Pharaon depuis son plus jeune âge. Elle est réputée proche des dieux, peut-être pourrait-elle m'aider à me racheter.
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : C'est un homme pieux et discret, je vais souvent prier à son temple dédié à *Amon*.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Ce vieillard n'en a plus pour très longtemps. Peut-être sait-il où le Pharaon a caché son trésor ?
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Le Pharaon et lui se voyaient souvent, on dit que ses potions sont très efficaces.
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : C'est un homme froid qui ne parle pas beaucoup. Il a remplacé le précédent Premier Scribe *Nebmertouf* l'année dernière qui avait succombé suite à une pique de scorpion.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Il a la réputation d'être un coureur. Sa province est très riche pourtant le Pharaon se plaignait régulièrement des faibles impôts collectés.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Découvrir où le Pharaon a caché ses richesses amassées lors des campagnes militaires, l'emplacement devrait être indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu.
- ♀ Empêcher la Princesse *Shani* de monter sur le trône d'Égypte.

Interpréter votre personnage

Nokthu est austère, ne sourit presque jamais, il parle peu et avec une voix rauque et va droit au but. Il prie et psalmodie régulièrement, dès qu'il voit un autel il en profite pour faire une petite prière ou offrande. Il cherche la compagnie de *Taho* et *Nephtys* pour être plus proche

des dieux. Il tente souvent de rassurer l'assistance afin de ne pas passer pour un incompetent.

Votre costume : Le commandant porte un pagne court en lin, des sandales en cuir tressé, et la broigne (sorte de cote de maille) qui se compose d'une veste en cuir à manches courtes garnie de plaques de métal. Sur la tête un kalft avec un insigne indiquant sa position dans l'armée et un Khopesh (sabre courbé) à la ceinture.

Suggestion de répliques :

« Les crocodiles sont sacrés, on ne peut leur donner n'importe quoi à manger. »

« L'homme n'est pas un roseau qui repousse après qu'on le coupe. »

« Par Horus, les Dieux ne vont pas être contents... »

Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ CROCHETER UNE SERRURE - 1 Point Action.

Cette compétence est nécessaire pour ouvrir des serrures verrouillées. Une fois que la serrure est crochétée, les autres joueurs peuvent aussi accéder à son contenu.

Pour refermer la serrure crochétée il faut dépenser à nouveau 1 Point Action.

♀ INTIMIDATION - 2 Points Action.

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs.

Vous signalez discrètement à un organisateur ce que vous allez faire.

Vous menez votre interrogatoire, si vous réussissez à avoir une conversation ininterrompue avec la victime pendant au minimum 3 minutes, vous pouvez lui poser une question à laquelle l'interrogé doit répondre la vérité. Un organisateur préviendra l'interrogé qu'il doit dire la vérité. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir. Vous ne pouvez pas intimider un membre de la famille royale.

Vos accessoires :

♀ Lettre inachevée à *Baba* (poche)

Votre Dieu :



HORUS

Dieu protecteur de l'Ordre Pharaonique, il est aussi le dieu guérisseur et sauveur contre les forces hostiles. Fils d'*Isis* et d'*Osiris*. Il est l'éternel rival de *Seth*, son oncle et meurtrier d'*Osiris*. Durant des décennies *Isis* et *Horus* n'auront de cesse de combattre *Seth*.



Divine Adoratrice NEPHTYS



MANIPULATRICE, SEDUCTRICE, OPPORTUNISTE

Quelle malchance ! Alors que je touchais presque au but...
Peu importe, les dieux aident ceux qui agissent !

Ma vie, mon œuvre

Je suis la Divine Adoratrice du culte d'*Hathor*, la déesse de l'amour, mais pas seulement de l'amour.

Très jeune déjà on a détecté chez moi des capacités hors du commun, celles de converser avec les Dieux. J'ai, depuis mon enfance, des visions, des rêves, des transes, je suis le réceptacle à travers lequel les dieux parlent aux humains.

Grandir à la cour n'a pas toujours été une partie de plaisir, c'est un vrai panier de crabe où il m'a fallu constamment lutter pour garder ma place. Seule mon intelligence, mon sens de l'initiative et autant l'avouer, de la manipulation m'ont permis de survivre.

Tout particulièrement contre cette infâme *Tiaâ* ; qui a volé ma place de reine en épousant *Thoutmôsis*.

Elle fait tout son possible pour faire de ma vie un enfer, si seulement elle savait qui elle affronte. Elle ne digère pas que je sois la favorite de son époux *Thoutmôsis* depuis toujours.

Afin de m'assurer une place de choix à la cour, voilà des années que je fais boire à *Thoutmôsis* une potion d'amour préparée par mes soins, a raison d'une fois par mois.

Lui d'ordinaire si violent, devient alors doux comme un agneau pour moi seule. Non pas que j'en ai vraiment besoin, la gent masculine ne résistant pas à mes charmes.

Je prépare également toutes sortes de potions pour de nombreux dignitaires de la cour, parfois à leur dépend...

Pour le Gouverneur *Aba* par exemple, connu pour être un grand séducteur.

Il y'a quelques années une femme enceinte est venue me voir, c'était une ancienne courtisane du palais d'Edfou. Elle m'a affirmé qu'elle portait le fils d'*Aba*. Quand elle lui avait annoncé la nouvelle, le Gouverneur l'avait fait jeter hors de son palais. Elle n'était pas la première à connaître ce type de déconvenue. La pauvre femme implorait mon aide et celle d'*Hathor*.

Le gouverneur méritait une bonne leçon. J'ai donc concocté une puissante potion d'ataraxie génitale qu'elle a réussi à faire boire à *Aba*. La potion marcha au-delà de nos espérances.

Comble de cela, *Aba* est venu me trouver pour que je lui fabrique un remède.

Je prends depuis un malin plaisir à lui fabriquer des potions dégoutantes à base de mouches cantharides, qui n'ont bien sûr pas le moindre effet sur sa virilité bien que je l'assure du contraire.

Thoutmôsis a toujours eu un tempérament brutal, mais étant sa favorite, je ne risque rien, et tout particulièrement depuis qu'il a succédé à son père comme Pharaon il y a cinq ans.

Je possède un moyen de pression imparable sur lui : il y a seize ans, en secret, j'ai mis au monde son fils, **Sinouhé**. A cette époque je m'étais recluse pendant huit mois dans mon temple, prétextant que j'étais en méditation avec les dieux. Seul l'Architecte Royal **Inéni**, doué en herboristerie, venait de temps à autre me voir pour m'apporter des suppositoires de sa fabrication.



A sa naissance, j'ai confié l'enfant à un couple de joaillier en ville. Au début de son règne, j'ai avoué au Pharaon que j'avais eu un fils de lui, mais que pour le protéger des intrigues de la cour, il n'en connaîtrait l'identité qu'au moment opportun. J'avais trouvé là un excellent chantage. Le Pharaon n'ayant pas eu d'héritier mâle et étant envouté par ma potion, n'oserait jamais porter la main sur moi comme il le faisait avec les autres.

Aujourd'hui mon fils **Sinouhé** est apprenti joaillier, il travaille dans une échoppe à Thèbes et j'ai des projets bien plus grandioses pour lui...

Tout d'abord j'ai fait en sorte que lui et la Princesse **Shani** se lient d'amour. Rien de plus simple, j'ai envouté un des scarabées d'or qu'avait confectionné **Sinouhé** et j'ai fait en sorte qu'il le donne à **Shani**. Le début de ce plan a merveilleusement fonctionné. **Shani** s'est effectivement éprise de **Sinouhé** et ce dernier était ébloui d'avoir séduit une princesse au demeurant très jolie.

Par **Hathor** ! C'est à ce moment que **Thoutmôsis** a décidé qu'elle épouserait le Gouverneur **Aba**, une idée bien malvenue que lui avait soufflé cette maudite **Tiaâ**.

C'est elle qui gère le royaume en sous-main, elle a toujours tout fait pour m'évincer. Sa dernière trouvaille a été de convaincre le Pharaon de n'accepter que des vierges pour assurer les cultes féminins et de restaurer la grandeur d'**Isis** en lui construisant, un nouveau temple dans l'aile Est du palais « afin que la communication avec les dieux soit plus pure ».

Cela me priverait de toute légitimité à la cour !

A mon grand désarroi **Thoutmôsis** a écouté son idée, il pensait que les dieux étaient en colère et nous punissaient par la sécheresse et les faibles crues de ces dernières années.

Il était temps d'en finir une bonne fois pour toutes avec elle, il y a deux lunes j'ai essayé de l'empoisonner mais c'est son gouteur qui en a fait les frais, quelle malchance !

Maintenant qu'elle était sur ses gardes, il me fallait revoir entièrement ma stratégie.

Je devais avant tout sécuriser ma position auprès de **Thoutmôsis**.

J'ai confectionné le philtre d'amour le plus puissant possible, et, il y a quelques jours, je suis allée voir le pharaon. J'ai une dernière fois tenté de le convaincre d'abandonner cette idée folle de confier tous les cultes féminins du Royaume à des prêtresses vierges. C'était peine perdue mais il a bu le philtre que je lui avais préparé et présenté comme un délice rafraichissant. Là, j'ai pu en faire ma marionnette.

Je lui ai fait rédiger une lettre qui m'intronisait Reine à la place de **Tiaâ**. Elle avait voulu m'éliminer ! Et bien qu'elle en souffre maintenant ! Quand je siègerais au côté du Pharaon je la ferais bannir d'Egypte.

Ensuite je lui ai rappelé qu'il avait un fils, que ce fils était devenu un très beau jeune homme ayant reçu une excellente éducation et qu'il pourrait bientôt le rencontrer à condition qu'il s'assure de lui léguer sa succession. « Si je suis ta Reine, notre fils doit te succéder, oh puissant et magnifique Pharaon ! ». Il rédigea alors la sagesse que je lui suggérais, ordonnant à tous : « ...de retrouver le fils né des entrailles de Nephtys, reconnaissable aux deux petites tâches de naissance parfaitement symétriques derrière ses oreilles. Il sera mon successeur, il règnera sur l'Égypte entière, m'honorera et deviendra votre Pharaon... ». Je jubilais !

Cette jubilation fut de courte durée car la nuit suivante, juste avant les fêtes d'*Opet* la Déesse *Hathor* m'apparut en rêve sous sa forme de lionne enragée. Elle semblait particulièrement en colère contre *Thoutmôsis* et m'ordonna de mettre fin rapidement aux jours du Pharaon, sans me dire exactement pourquoi.

Une fois cela fait, je devrais l'invoquer sur terre avec l'aide de l'Œil d'*Horus*, « l'*Oudjat* », une relique légendaire. Elle me fit apprendre par cœur l'incantation que je devrais prononcer une fois l'amulette autour du cou. Une fois parmi nous, elle pourrait châtier les humains impurs pour leurs méfaits.

Pas question de désobéir à ma Déesse.

Je me mis donc en quête de la précieuse relique tout en préparant l'assassinat de *Thoutmôsis*, ce qui, au bout du compte n'était pas une idée si déplaisante.

J'achetais à prix d'or à l'Embaumeur *Djeser*, toutes les amulettes d'*Oudjat* qu'il pouvait me procurer. Cela fait longtemps que je le soupçonnais d'entretenir un trafic d'objets d'art. Mais aucune ne correspondait.

J'entrepris alors d'harassantes recherches dans les archives royales, j'y découvris qu'un mystérieux Papyrus du Lotus Bleu indiquait où était caché l'Œil d'*Horus*.

La suite de mon plan était simple, une fois intronisée Reine, je profiterais d'une de ses visites habituelles de *Thoutmôsis* sur le chantier de l'aile Est.

J'ai recruté deux gredins qui feront basculer le socle d'une statue inachevée sur le Pharaon, on croira à un accident, et au pire c'est l'Architecte *Inéni* qui sera tenu pour responsable.

Ainsi, mon fils et moi régneront sur l'Égypte, et j'aurais tout mon temps pour trouver le papyrus. *Hathor* me remerciera d'avoir exaucé sa volonté.

Juste avant la soirée

A mon arrivée au palais, je suis allée trouver *Aba*, lequel m'a accompagné à mon temple avec deux serviteurs chargés d'une grosse malle dont le contenu devait payer la potion que je lui ai remise.

Je me suis rendue aux bains car *Shani* aime y passer de très longs moments. Nous avons bavardé et je l'ai encouragée à laisser s'épanouir l'amour pour le jeune homme dont elle me parlait avec exaltation

J'ai ensuite rodé autour de la salle du trône, surveillant les allées et venues autour du Pharaon. J'ai vu la Reine sortir en claquant la porte, j'ai pensé que le Pharaon lui avait fait part de mon intronisation. J'ai voulu voir *Thoutmôsis*, je souhaitais aussi le questionner afin



de comprendre pourquoi il cherchait le Papyrus du Lotus Bleu. Il n'en avait jamais parlé avant aujourd'hui. *Djeser* attendait d'être reçu. Je suis entrée dans la salle du trône en lui passant devant mais je suis à peine restée quelques instants. *Thoutmôsis* m'a congédié en prétextant qu'il était occupé. Il ne voulait ni m'écouter ni répondre à mes questions et semblait pressé de recevoir l'Embaumeur.

Je suis donc retournée au temple prier *Hathor*. J'ai envoyé un messager à *Sinouhé* dont je n'avais plus de nouvelles depuis deux jours.

A l'heure du banquet, je me suis rendue dans la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Qui ? Pourquoi ? C'est bien trop tôt ! Je n'ai pas été proclamée Reine ! Et le Grand Vizir qui n'a trouvé aucune sagesse ! Quelle catastrophe !

Une élection ?! Si cette maudite *Tiaâ* est élue s'en est fini de moi, je dois à tout prix l'empêcher de monter sur le trône.

Il faut que je trouve le meurtrier afin qu'aucun soupçon ne se porte sur moi, personne ne doit apprendre le funeste destin que j'avais prévu pour le Pharaon.

Invoquer *Hathor* pourrait être mon salut, si seulement je pouvais trouver ce mystérieux Papyrus.

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis*, ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir. Il me mènera à l'Œil d'*Horus* qui me permettra d'invoquer la Déesse *Hathor* sur terre, ce qui m'assurerait de toute évidence un rôle de premier plan.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Si je réussis à invoquer *Hathor*, l'identité du futur Pharaon n'aura aucune importance.

Néanmoins si *Tiaâ* est élue, sa première décision sera sûrement de me jeter aux crocodiles.

Je ne suis pas sûre qu'*Hathor*, qui aura besoin d'un peu de temps pour s'incarner, puisse me sauver. Je ne peux pas essayer de tuer la Reine, dans ce contexte cela serait trop risqué.

Je dois m'assurer par tous les moyens qu'elle perde cette élection.

Il va falloir que je monte des alliances, que j'influence les votes, éventuellement faire pression d'une manière ou d'une autre.



Je connais :

♀ **La Reine TIAA** => Elle m'exaspère, mais compte tenu de sa position je n'ai pas d'autre choix que de composer avec elle.

♀ **La Princesse SHANI** => Une petite peste que je manipule avec délectation d'autant que la plupart du temps tous cèdent à ses caprices. Elle s'imagine devenir un jour Divine Adoratrice et me voit comme un exemple, quelle naïve !

- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** => Un homme austère, toujours sérieux. Maintenant que le Pharaon est mort c'est la plus haute autorité au palais.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** => Il passe beaucoup de temps à prier dans les Temples. Hier soir, je l'ai aperçu de loin traverser la cour intérieure avec un homme qui peinait à marcher, ils avaient sans doute trop bu...
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** => Un homme calme et discret. Il était proche du précédent Pharaon *Amenhotep*. Très érudit, sa connaissance des textes sacrés est remarquable.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** => Un vieil homme usé. Il connaît bien les plantes et peut être utile. Durant ma grossesse ses suppositoires étaient fort efficaces.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** => Un homme peu scrupuleux à qui j'achète à un prix bien trop cher à mon goût toutes les amulettes représentant l'Œil d'*Horus* qu'il doit sûrement dérober sur les momies.
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** => Un jeune homme froid et réservé. Il est inquiet car sa vue baisse, en tant que scribe cela nuirait à son travail. Je lui ai suggéré de boire du lait de gazelle, que je fais bénir par *Hathor*, réputé pour améliorer la vue. Il vient régulièrement s'approvisionner.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** => Aussi arrogant que riche. Pour le punir de maltraiter ses maîtresses, je l'ai rendu impuissant. Depuis je le torture en lui vendant des potions immondes qui ne font aucun effet. Il ne risque pas de s'en plaindre, il aurait trop peur que je révèle son secret.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal empoisonné par ma faute il y'a deux lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Découvrir où se trouve l'Œil d'*Horus*, dont l'emplacement serait indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu.
- ♀ Empêcher la Reine *Tiaâ* de monter sur le trône d'Egypte.



Le Rituel

Si vous parvenez à retrouver l'Œil d'*Horus*, vous pourrez prononcer l'incantation dans le Temple de la Divine Adoratrice juste avant minuit, l'amulette d'*Oudjat* portée autour du cou. Vous connaissez l'incantation par cœur. *Hathor* aura besoin de quelques minutes avant de réunir ses forces et d'apparaître. En attendant vous retournerez assister à l'élection du nouveau Pharaon tout en sachant que quel que soit le résultat, ce Pharaon se soumettra d'ici peu à la puissance magique de la déesse.

L'incantation d'*Hathor* :

« Habitante de l'horizon, tandis que *Rê* plane au ciel dans la joie, *Hathor*, Dame de Dendérah, Œil de *Rê*, Dame du ciel, souveraine de tous les Dieux, traverse l'Œil d'*Horus*, revient parmi nous et parcourt le beau chemin sans avoir d'ennemi »

Interpréter votre personnage

A la fois charmante, énigmatique, opportuniste et manipulatrice, *Nephtys* est une femme pleine de ressources qui tente toujours de tirer avantage d'une nouvelle situation. C'est une tentatrice séduisante qui est pleinement consciente de sa beauté et qui l'utilisera pour obtenir ce qu'elle veut. Sous ses airs charmeurs *Nephtys* n'a aucun scrupule à évincer ceux qui se mettent en travers de son chemin, et ne montre que rarement une véritable affection pour qui que ce soit d'autre que son fils *Sinouhé*.

Votre costume : Un haïk blanc, une étoffe rectangulaire recouvrant tout le corps, enroulée puis maintenue à la taille par une ceinture et ramenée ensuite sur les épaules pour y être fixée par des fibules. Des bijoux pesants et assez volumineux, des bracelets également lourds de pierres précieuses comme le lapis-lazuli, la cornaline et la turquoise. Eventuellement un gorgerin, assemblage de disques de métal porté à même la peau sur le torse et noué par derrière.

Suggestion de répliques :

« Je vois une obscurité en vous, et dans cette obscurité, des yeux qui me dévisagent. »

« L'amour est un poison. Un poison certes délicieux, mais qui n'en est pas moins mortel. »

« C'est curieux pourtant les dieux ne m'ont pas parlé de vous... »



Ce que vous savez faire :

♀ *FOUILLER UNE PIECE* - 1 Point Action.

♀ *CONSULTER L'ORACLE* - 1 Point Action.

♀ *SEDUIRE* - 1 Point Action.

Vous désignez discrètement à l'organisateur quelle personne vous souhaitez séduire. Puis vous allez discuter avec la victime. Si vous parvenez à parler avec elle et à vous montrer charmeuse durant 3 minutes minimum sans être interrompue, la séduction est un succès. La cible est sous le charme et ne tentera plus rien contre vous durant les 30 prochaines minutes et devra partager avec vous le dernier indice entré en sa possession.

♀ *KINESTHÉSIE* - 2 Points Action.

Lorsque vous souhaitez connaître les émotions, les pensées ou des détails sur le passé d'une personne, vous prévenez l'organisateur. Vous payez les Points Action et il vous

remettra un papier contenant une description de la vision ainsi que la réaction que celle-ci produit sur vous. Dans les 20 minutes qui suivent, vous devez toucher votre cible. Vous simulez alors la réaction mais pouvez choisir de partager ou non (ou partiellement) ce que vous voyez avec l'assistance.

♀ *TRANSES MEDIUMNIQUES - 2 Points Action par question.*

Il se peut que vous ayez des trances médiumniques. Si c'est le cas, un des organisateurs vous en avertira et vous en communiquera les circonstances. Vous pouvez tenter de contrôler un peu l'esprit qui est en vous pour lui poser mentalement une question à laquelle l'esprit puisse répondre par oui ou par non. Chaque question coûte alors 2 Points Action. Une fois la transe passée, l'organisateur répondra à vos questions. L'esprit dit toujours la vérité.

Vos accessoires :

♀ L'incantation pour le Rituel d'*Hathor* (poche).

Votre Déesse:



HATHOR

Déesse de l'amour, de la maternité, de la beauté, de la musique et de la joie. Elle est l'épouse d'*Horus*.

C'est elle châtie les humains lorsque ceux-ci tentent d'assassiner *Rê*, en se transformant en lionne sanguinaire. Elle est arrêtée par *Rê* qui lui fait boire de la bière ayant l'apparence du sang, elle revient ainsi à son identité d'*Hathor* pacifique.



Grand Prêtre TAHO

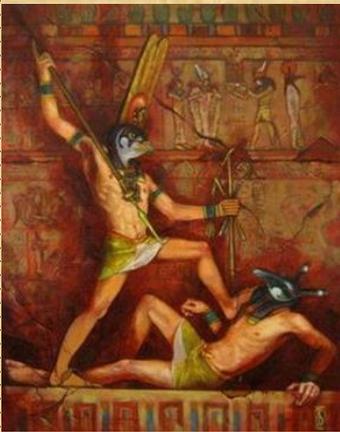
DIPLOMATE, TRADITIONALISTE, BIENVEILLANT

Le soleil se couche, mais le danger ne se couche jamais.
Ai-je encore une chance de sauver l'Égypte ?

Ma vie, mon œuvre

Je suis le Grand Prêtre du temple d'*Amon*, c'est l'un des plus hauts rangs parmi les dignitaires du royaume. Ma vie est intimement liée aux dieux, elle est rythmée par les rituels, les processions, les offrandes et les liturgies.

Mon père fut aussi un Grand Prêtre d'*Amon* très respecté. Il m'enseigna dès mon plus jeune âge les textes anciens. Il était l'auteur du livre de l'*Amdouât* qui conte l'histoire du dieu soleil *Rê* parcourant le monde d'en dessous, et qui prépare le pharaon à suivre un tel voyage. A l'âge de seize ans, mon père me raconta l'histoire de notre famille, cette révélation assombrit ma vie pout toujours...



Nous étions issus d'une très longue lignée de prêtres qui protégeaient depuis des temps immémoriaux une relique sacrée : la jambe de *Seth* ; celle qu'*Horus* lui arracha lors de leur combat titanesque.

Il y a plus d'un millénaire, le Pharaon *Khéops* « le Protecteur » scella cette relique légendaire dans une salle secrète au milieu de la grande pyramide de Gizeh et désigna l'un de nos ancêtres en tant que gardien des arcanes. Ce secret fut transmis dans notre confrérie génération après génération.

Cinq siècles plus tard, le Pharaon *Sésostris* partit en quête de la sombre relique afin de la restituer à *Seth*. En remerciement, le dieu maléfique lui aurait alors conféré un pouvoir infini.

Sésostris savait que des prêtres la protégeaient, il fit donc chasser, torturer et tuer la plupart d'entre eux. Nos aïeux réussirent néanmoins à piéger *Sésostris* et lui faire subir le *Homdaï*. Le calme revint en Égypte et le flambeau de cette charge passa de main en main à l'ainé des prêtres d'*Amon* parmi nous.

Mon père me parla également de la secte de l'Ibis Noir, une organisation visant à ressusciter et à ramener sur le trône, le Pharaon maudit *Sésostris*. Il me confia la mission d'infiltrer la secte et de les garder sous bonne surveillance, certain que des hauts dignitaires pouvaient être impliqués.

Il mourut quelques années plus tard, me confiant à son tour la lourde tâche de protéger l’Égypte des forces du mal.

Je m’isolais un temps afin de prendre la mesure de la mission qui était désormais la mienne. Mes longues méditations me permirent d’ouvrir mon cœur et de voir clair à travers les gens, *Osiris* me donna le pouvoir de percevoir la vraie nature des hommes.

Je fus nommé Grand Prêtre d’*Amon* peu après, dès lors ma vie fut vouée à servir les dieux du mieux que je le pouvais et à conseiller le Pharaon.

Mon influence grandissait peu à peu au palais, si bien que je devins l’homme de confiance du précédent Pharaon *Amenhotep*, un être bon et avisé dont je partageais la vision politique. Les guerres n’ont jamais rien apporté de bon à l’Égypte, c’est dans la diplomatie que réside le véritable triomphe.

Amenhotep me fit part à plusieurs reprises de sa volonté de me voir lui succéder sur le trône, jugeant son fils *Thoutmôsis* trop impulsif et inexpérimenté. Il avait sûrement consigné ceci dans sa sagesse, mais personne n’a jamais trouvé ce document après sa mort. Peu m’importe, le pouvoir ne m’intéressait guère, le destin m’avait confié une mission bien plus importante. Il y a cinq ans *Amenhotep* mourut de manière tout à fait inattendue, on avait retrouvé un beau matin son corps sans vie allongé dans son lit. Le Grand Vizir *Shabaka* ne croyait pas à la théorie de l’accident cardiaque, mais aucune preuve ne laissait penser autrement. C’est donc son fils *Thoutmôsis* qui monta sur le trône, un individu réellement exécrable qui depuis, menace régulièrement de me jeter aux crocodiles.

Le Premier Scribe *Nebmertouf*, un ami proche, m’aida dans mes recherches concernant la secte. Il me donna accès aux archives royales où j’en appris plus sur l’Ibis Noir. Malheureusement le vieux Scribe mourut l’année dernière, piqué par un scorpion dans son atelier. Je réussis finalement à infiltrer la secte, les réunions avaient lieu chaque nouvelle lune dans le plus grand secret, les participants portaient tous un masque et je ne pus jamais identifier quiconque.

Le temple de l’Ibis Noir se trouve en dessous du palais royal, dans les souterrains du tout premier palais construit par *Sésostris*. Cependant pour y accéder je dois passer par l’extérieur, en me rendant au temple d’*Osiris* puis, par un accès discret derrière sa statue.

Un passage menant directement du palais au souterrain existe sûrement, mais le sous-sol du palais est un véritable labyrinthe, il serait impossible de s’y retrouver.

Au cours de mes investigations, j’ai quand même pu apprendre certaines choses...

Manifestement, des membres de la secte avaient découvert la sépulture de *Sésostris* sous la pyramide rouge de Dahchour. Là se trouvait l’urne qui renfermait le « *Kâ* » du Pharaon Maudit, mais le corps avait été entièrement dévoré par les scarabées. Le livre des morts ne s’y trouvait pas. La secte le cherchait depuis activement.

Sentant la menace grandir, je tentais maintes et maintes fois d’alerter le nouveau Pharaon *Thoutmôsis* du danger que représentait l’Ibis Noir, mais il n’en avait cure, il préférait me reprocher les faibles crues du Nil et l’inefficacité de mes offrandes à *Sobek*.



J'ai la sensation que les dieux ont détourné leurs regards des hommes. Peut-être l'avons-nous bien cherché après tout !

J'étais certain que tous ces malheurs étaient liés à l'aura malfaisante du Pharaon maudit qui grandissait jour après jour. Il était évident que, plus la secte de l'Ibis Noir étendait son influence, plus le retour de *Sésostris* se précisait, plus le royaume sombrait dans le chaos. Il me fallait une preuve tangible pour encourager le Pharaon à agir.

Juste avant la soirée

A mon arrivée au palais, je suis allé me reposer un peu dans mes appartements avant d'assister à une réunion secrète de la secte qui devait avoir lieu en milieu d'après-midi. Lors de la réunion le grand prêtre masqué avait l'air particulièrement agité, il nous a expliqué que le retour tant attendu était pour ce soir, le dernier jour de la fête d'*Opet*, et que toutes nos prières devaient converger avec force afin que le rituel s'accomplisse. C'était imminent !

A la fin de la réunion j'ai suivi discrètement l'orateur vers une petite alcôve, il a rejoint une autre personne masquée qui manifestement devait occuper une place importante dans l'organisation et à la cour du palais.

Au cours de leur conversation, j'ai compris que le livre des morts de *Sésostris* n'était toujours pas en leur possession mais que son emplacement serait indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu, celui-là même que *Thoutmôsis* avait mentionné ce matin.

J'ai donc décidé de prendre les choses en main et de m'emparer d'une preuve à présenter au Pharaon. J'ai attendu qu'ils se séparent et au moment propice j'ai assommé le prêtre avec une lampe à huile qui trainait là. Il s'est effondré sur le sol.

Il portait à la ceinture une dague marquée du symbole de l'Ibis Noir, elle devait sûrement avoir une grande valeur dans leur sombre dessein. Au moment où j'étais en train de m'en emparer, le prêtre a repris ses esprits et m'a empoigné, arrachant mon masque. Pendant la lutte le poignard s'est planté malencontreusement dans son cœur.

A travers son masque, j'ai vu ses yeux se vider de toute vie dans un ultime râle.

J'ai entendu des pas approcher, j'ai aussitôt enveloppé la dague dans un tissu et je me suis enfui, sans même prendre le temps de démasquer la victime.

Je suis directement allé voir le Pharaon à la salle du trône, j'ai croisé le Commandant de la Garde Royale *Nokthu* qui en sortait.

Lorsque j'ai montré la dague encore ensanglantée à *Thoutmôsis*, il l'a à peine regardée, il l'a posée avec dédain sur un coffre. Alors que je lui relatais la conversation entendue, celui-ci m'a ri au nez : « je serai le premier à mettre la main sur le papyrus quoiqu'il arrive » s'est-il esclaffé.

Il ne se rendait pas compte de la gravité de la situation. J'ai insisté, le ton est un peu monté, il a fini par me congédier sèchement.

J'étais abattu, je suis retourné au temple, mes papyrus étaient éparpillés partout. Quelqu'un s'était introduit dans mes appartements. Après vérification j'ai constaté que le livre des morts de *Thoutmôsis* m'avait été dérobé, je me suis bien gardé d'en avertir le Pharaon qui m'aurait sûrement puni.

Puis à l'heure du banquet j'ai rejoint la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Quand *Nokthu* a montré l'arme du crime, la dague avec le symbole de l'Ibis Noir, j'ai tout de suite reconnu celle que j'avais apportée au Pharaon.

Le mal est donc déjà dans nos murs...

Je dois trouver le responsable, le confronter, ainsi les dignitaires comprendront l'urgence de la situation. Mais je ne peux le faire sans preuve solides, d'autant moins que je risque d'être accusé de ce crime !

Pourquoi le Pharaon a-t-il ri quand je lui ai mentionné le Papyrus du Lotus Bleu ? Il faut absolument que je mette la main dessus avant la secte de l'Ibis Noir.

Maintenant que j'ai tué leur prêtre, ils doivent se douter qu'il y'a un traître parmi eux.

Il va falloir préserver ma couverture, si je ne parviens pas à empêcher le retour du Pharaon maudit, peut-être pourrais-je le détruire plus tard, et surtout l'empêcher d'obtenir la jambe de *Seth* laquelle lui offrirait une puissance incommensurable.

Le temps est plus que jamais compté, je dois sauver le Royaume !

Le Papyrus du Lotus Bleu

Il serait la clef menant au livre des morts de *Sésostris*, la secte le recherche activement, c'est la dernière pièce pour ramener le Pharaon maudit à la vie. Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis* ce matin le papyrus est dans le palais. Je dois absolument le trouver ce soir et déjouer leur funeste plan.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Je ne peux faire confiance à personne car il y'a sûrement un ou plusieurs membres de la secte parmi les dignitaires du royaume, et je n'ai que faire du pouvoir. Si le Pharaon maudit revient à la vie, cette élection n'aura aucun sens. Si je réussis à le contrer alors le successeur du Pharaon devra remettre de l'ordre dans le pays et donc posséder des qualités telles que : efficacité, diplomatie et esprit de décision. Dans ce cas je vais écouter les arguments des uns et des autres pour me faire une idée.

Je connais :

- ♀ **La Reine TIAA** : Elle subit depuis toujours la brutalité de son mari, c'est une femme intelligente qui essayait d'influencer le Pharaon, mais celui-ci restait sourd. Elle conversait souvent avec *Amenhotep*, dont elle semblait partager les convictions.
- ♀ **La Princesse SHANI** : Depuis sa plus tendre enfance elle se prend pour le Pharaon, elle n'a pas la langue dans sa poche et ne s'en laisse pas compter, une des rares à tenir tête régulièrement à *Thoutmôsis*.
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Un homme rigoureux et avisé, il était venu me voir à la mort d'*Amenhotep* car il doutait qu'une cause naturelle soit à l'origine du décès, mais il n'a jamais pu le prouver.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Cet individu austère suivait le Pharaon comme son ombre. Depuis quelques années il est devenu très croyant et vient de plus en plus souvent prier à mon temple, parfois de longues heures. *Thoutmôsis* lui reprochait constamment d'être mou.

- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Même si certains en doutent, elle possède un vrai don, celui de communiquer avec les Dieux, elle est difficile à sonder. Elle était la favorite de *Thoutmôsis*.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Ce vieil homme fatigué est proche du grand voyage. Il s'intéresse peu aux humains préférant s'occuper de ses plantes.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Je le soupçonne de se servir allègrement sur les momies qu'il embaume. Il est dit-on un excellent alchimiste...même si le Pharaon se plaignait souvent de ses potions, le qualifiant régulièrement de « charlatan ».
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Un jeune homme plutôt discret dont je ne sais pas grand-chose, si ce n'est qu'il a remplacé le précédent Premier Scribe *Nebmertouf* qui était un ami. On le dit très compétent malgré sa récente erreur sur la stèle.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Le Gouverneur de la riche province d'Edfou, il a une réputation de séducteur. C'est un grand amateur d'art.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Déjouer les funestes plans de la secte de l'Ibis Noir en empêchant le retour *Sésostris*, le Papyrus du Lotus Bleu devrait me mener au livre des morts de *Sésostris*.
- ♀ Conserver ma couverture auprès de la secte de l'Ibis Noir. Il me faudra continuer le combat contre les forces du mal, que le Pharaon maudit revienne ou non.

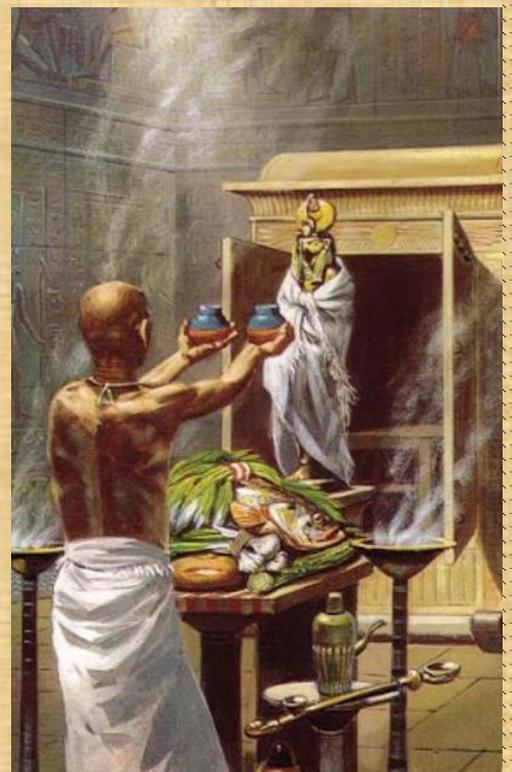
Interpréter votre personnage

Vous dégagez une aura mystique certaine. Vous êtes discret mais vous exprimez clairement vos opinions quand c'est nécessaire. Sinon vous vous contentez d'énoncer un proverbe énigmatique et teinté de sagesse puis de vous éloigner en psalmodiant.

Vous êtes particulièrement chamboulé par les événements de ces dernières heures et êtes constamment préoccupé par l'imminence du danger.

Il vous faudra pourtant officier une cérémonie digne en l'honneur de *Thoutmôsis* avec prières, chants, encens et offrandes.

Votre costume : Une pardalide en peau de léopard, l'attribut traditionnel du costume sacerdotal des prêtres. Elle pend sur le dos, retenue par les deux pattes de devant nouées sous le cou, ou encore elle est jetée sur une épaule de façon que la tête ou l'une ou même les deux pattes de la bête pendent de



chaque côté. Les taches de la robe de l'animal symbolisaient les étoiles.
Un pagne ou une tunique sobre et une longue étole colorée sur les épaules. Cheveux réunis en haut du crâne ou rasés.

Un grand collier et des bracelets précieux.

Votre tenue doit inspirer simplicité, respect et spiritualité.

Suggestions de répliques :

« Par Osiris ! ... »

« Sois discret en toute circonstance, imite le Nil qui dissimule sa source »

« On ne peut ni échapper au regard des dieux ni les contraindre »

Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ TRADUIRE LES ANCIENS HIEROGLYPHES - 1 Point Action.

Vous savez déchiffrer les anciennes écritures. Allez voir l'organisateur avec le document à traduire puis mettez-vous au travail (roleplay). L'organisateur vous remettra un résumé au bout d'un temps dépendant de la complexité du document.



♀ UTILISER SON 6^{ème} SENS - 2 Points Action.

Prévenez l'organisateur lorsque vous souhaitez effectuer cette action. Vous devez ensuite faire en sorte par tous les moyens que le joueur désigné touche votre visage avec sa main (sans le forcer). L'organisateur surveillera discrètement l'action. Si vous réussissez, L'organisateur vous révélera qu'elle est la nature de cette personne (les trois traits de caractère indiqués sur la feuille de ce personnage).

Votre Dieu :



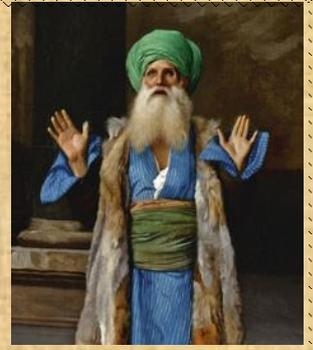
OSIRIS

Dieu funéraire, juge des âmes et roi mythique de l'Égypte. Inventeur de l'agriculture et de la religion, son règne fut bienfaisant et civilisateur. Époux d'*Isis*, persécuté par son frère *Seth*, il est le père d'*Horus*.

Il est le souverain éternel du Royaume des Morts et préside à la pesée de l'âme des défunts.



Architecte Royal INÉNI



SOUFFRANT, TOXICOMANE, FALLACIEUX

Je n'ai que faire de l'Égypte, ma patrie est et restera à jamais le
Royaume de Koush !

Ma vie, mon œuvre

J'ai grandi à Kerma, capitale du Royaume de Koush, en Nubie au sud de l'Égypte. D'une nature curieuse, je me suis intéressé dès mon plus jeune âge à de nombreuses disciplines, la mécanique, l'architecture, l'herboristerie, et tant d'autres... Et c'est naturellement que quelques années plus tard j'ai mis mes connaissances au service de la Candace *Makeda*, la Reine des Koushites.

Pour elle j'ai érigé les plus beaux temples, de majestueux palais, de gigantesques statues.

Lorsque le Pharaon *Amenhotep* se rendit dans notre pays il y a une vingtaine d'année, il fut émerveillé par ces monuments. La Reine me désigna comme l'artisan majeur de ces chefs-d'œuvre et proposa à *Amenhotep*, en gage de paix et d'obédience, de mettre mes talents au service du Pharaon. J'enseignerais mes techniques à Thèbes et bâtirais des œuvres semblables dans le tout le Royaume d'Égypte.

Amenhotep accepta et c'est ainsi que je fis mes adieux à mon pays natal.

La Candace, pour laquelle j'avais le plus grand respect, me chargea néanmoins de la tenir informée de toute intrigue susceptible de menacer le Royaume de Koush.

Des années durant j'ai continué à entretenir une correspondance avec la Candace à l'aide de faucons dressés. *Amenhotep* s'étant montré juste et bon avec moi, je n'ai jamais eu à me plaindre ni à avertir ma Reine de quoi que ce soit...

C'est lorsque son fils *Thoutmôsis* le remplaça sur le trône que les choses changèrent dramatiquement.

Sa première décision fut justement d'attaquer le Royaume de Koush et d'en faire une province de l'Égypte, ce fut si rapide que je n'eus même pas le temps de prévenir *Makeda*.

Le sang coula, Koush fut asservi, je m'en voulais terriblement, cela me rendit malade.

Cette maladie empira de jour en jour et mes membres me firent souffrir de plus en plus.

J'avais l'habitude de consommer des fleurs de lotus bleu de temps à autres quand j'avais le mal du pays. A partir de ce moment-là j'ai commencé à en consommer quotidiennement.





Au fil du temps j'étais parvenu à créer un mélange très efficace à base de cette plante. Ces fleurs, connues pour leurs propriétés apaisantes, psychotropes et hallucinogènes étaient le seul remède à mes douleurs.

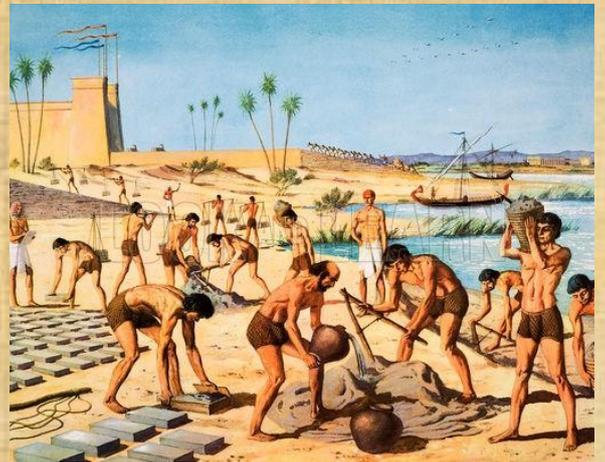
Mais mes problèmes respiratoires et physiques sont devenus de pire en pire, même les drogues ne me soulageaient que brièvement, elles altéraient surtout mes pensées et ma mémoire. Je sentais que la fin approchait...

Je me suis souvenu que l'ancien Embaumeur Royal *Thouty*, le prédécesseur de *Djeser*, avait souffert aussi d'une longue maladie avant de mourir. Il me parlait régulièrement de sa quête de l'élixir d'immortalité. Il était convaincu de son existence, il pensait que son secret était inscrit dans un certain Papyrus du Lotus Bleu. Je me suis alors mis à sa recherche, j'ai longuement étudié les notes qu'avait laissées le vieil embaumeur, sans succès...

Au début de son règne, *Thoutmôsis* entrepris des travaux « Pharaoniques » dans le palais, avec l'ajout d'une aile Est incluant un nouveau temple dédié à la déesse *Isis*. C'était très compliqué car ce palais avait été bâti génération après génération sur les fondations de ses prédécesseurs et le sous-sol était devenu un véritable dédale instable. Cela compliquait la tâche et des accidents arrivaient régulièrement.

Lorsqu'un tailleur de pierre perdit la vie dans un éboulement. L'Embaumeur Royal *Djeser* vint me trouver et me proposa des fleurs de lotus bleu en échange du corps de l'ouvrier dont il avait besoin pour ses expériences médicales. Il était devenu difficile de se procurer ces fleurs, j'acceptais donc sa proposition.

Cinq années passèrent et les travaux n'étaient toujours pas terminés, le pharaon s'en plaignait et menaçait régulièrement de me jeter aux crocodiles.



Il y'a quelques lunes, la Candace *Makeda*, qui haïssait *Thoutmôsis* de tout son cœur, m'informa qu'elle avait rassemblé en secret, à l'aide d'un puissant allié, une armée au sud de la Nubie qui déferlerait bientôt sur l'Egypte. Ma reine prendrait alors la place du tyran.

Je m'introduisais régulièrement dans les quartiers de la Garde Royale quand *Nokthu* était absent afin d'obtenir des informations sur les prochaines manœuvres militaires.

J'ai ainsi découvert récemment que le Pharaon et *Nokthu* prévoyaient un raid sur le village de Sanam en Pays de Koush. J'ai immédiatement averti la reine. Grâce à cela nous déjouâmes leurs plans et les troupes du Pharaon furent défaites.

Il y a deux jours, mon faucon m'apporta un message crucial de *Makeda* qui m'informait que son armée était prête. Elle m'ordonnait d'assassiner *Thoutmôsis*.

Dès que j'aurais accompli ma tâche elle marcherait sur l'Egypte.

Thoutmôsis m'avait également confié la mission de construire une vaste salle secrète dans son hypogée de la Vallée des Rois. Les travaux venaient d'être achevés. Il souhaitait ma discrétion à ce sujet. Chaque équipe d'ouvrier étant caractérisée par un tatouage précis, le Pharaon m'avait demandé de lui désigner celui de l'équipe en charge les travaux. J'avais bien compris ce que cela sous-entendait : tous ces ouvriers seraient exécutés prochainement.

Après les festivités d'*Opet*, il était prévu de visiter le caveau. Mon plan était simple. Grâce à un ingénieux système de fermeture, j'avais prévu de l'enfermer dans sa salle secrète. Sans eau ni nourriture il mettrait peu de temps à succomber. Là, personne ne l'entendrait hurler. Une fois le Pharaon enfermé je n'aurais plus qu'à prévenir la Candace de passer à l'action.

Juste avant la soirée

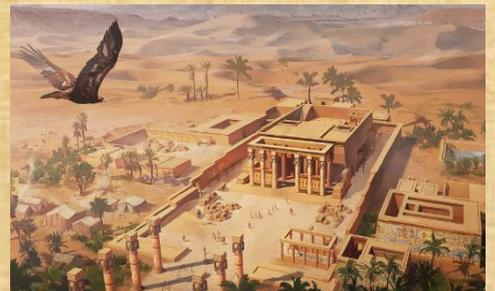
Nous sommes tous rentrés au palais en début d'après-midi. Eprouvé par cette rude matinée, j'ai consacré mon peu de vitalité à cueillir des simples dans ma courette pour confectionner plusieurs doses à base de lotus bleu. Après en avoir consommé une je me suis assoupi. Je suis allé voir le Pharaon en milieu d'après-midi dans la Salle du Trône. En attendant dans le vestibule j'ai entendu des éclats de voix entre le Grand Vizir *Shabaka* et le Pharaon, le nom de la Reine *Tiaâ* revenait régulièrement mais je n'ai pu en comprendre les tenants. Une fois *Shabaka* sorti, le Pharaon m'a reçu. Il souhaitait un point sur l'avancement de mes chantiers. Je lui ai confirmé que la chambre secrète de son tombeau de la Vallée des Rois était terminée. Nous avons convenu d'une visite discrète dans deux jours pour le lui présenter. J'allais pouvoir mettre mon plan à exécution ! J'ai tenté d'en savoir plus sur sa recherche du Papyrus du Lotus Bleu dont il avait parlé le matin même, mais il n'a pas répondu à mes questions. A nouveau, il m'a blâmé avec virulence pour la lenteur des travaux de l'aile Est et m'a congédié. En sortant j'ai croisé le Commandant de la Garde Royale *Nokthu* qui attendait d'être reçu. Quand je suis revenu à mon atelier, tous mes papyrus étaient éparpillés sur mon établi. Heureusement il ne manquait rien, celui du nouveau tombeau ou j'avais prévu de commettre mon méfait était bien à l'abri dans mon coffre près de mon lit. J'ai remis de l'ordre dans mes rouleaux, puis j'ai envoyé mon faucon porter à la Reine *Makeda* l'annonce que je passerai à l'action dans deux jours. A l'heure du banquet j'ai rejoint la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Quelle surprise ! Quelqu'un m'a devancé...
Ce n'est pas si mal après tout, cela m'a facilité la tâche.
Je n'ai malheureusement aucun moyen de prévenir la Candace tant que le palais est verrouillé, mon faucon ne devait revenir que demain.

Thoutmôsis cherchait lui aussi le Papyrus du Lotus Bleu, mais l'élixir d'immortalité ne lui sera de plus aucune utilité maintenant.

Il va y avoir une enquête, si on découvre ma connivence avec la Reine *Makeda* je risque fort de finir dans la fosse aux crocodiles. L'idéal serait de jeter en pâture le vrai coupable.



Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis* ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir. Il me mènera à l'élixir d'immortalité qui me sauvera.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Peu importe, seule la Candace *Makeda* mérite de régner sur l'Égypte.

La guerre avec Koush pourrait s'avérer longue. L'idéal serait de déstabiliser suffisamment l'Égypte en contrôlant le futur Pharaon grâce à ma drogue.

Sous son emprise, il deviendrait mon pantin, auquel je ferais prendre de mauvaises décisions militaires ce qui, irrémédiablement conduirait Koush à gagner la guerre.

Je vais devoir choisir le bon cheval, le moins capable idéalement, le droguer et faire en sorte qu'il ou elle soit élu(e).

Je connais :

- ♀ **La Reine TIAA** : Une femme avisée, l'ancien Pharaon *Amenhotep* et elle s'entendaient bien. Dommage que *Thoutmôsis* soit sourd à ses conseils.
- ♀ **La Princesse SHANI** : Une enfant gâtée. Son dernier caprice ; transformer l'ancien petit temple de la cour intérieure en un autel dédié aux chats embaumés...Que de labeur, pour son bon plaisir !
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Un homme toujours sérieux et solennel. Il représente la plus haute autorité maintenant que le Pharaon est mort.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Il suivait *Thoutmôsis* comme son ombre, Quand je le surveillais pour trouver des informations je me suis rendu compte qu'il passait beaucoup de temps à prier au temple d'Amon.
- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Elle est réputée pour posséder de grands pouvoirs. Il y'a une quinzaine d'années, elle s'est enfermée dans son temple pendant des mois, prétextant devoir se consacrer aux Dieux. Pendant cette période elle m'a commandé des suppositoires à base d'herbe que je confectionne pour les femmes enceintes.
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme discret et aimable. Il doit forcément cacher quelque chose...
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Insondable et imprévisible. Il m'a convaincu de lui céder pour ses expériences la dépouille d'un de mes ouvriers en échange de fleurs de lotus bleu. Cela ne faisait de mal à personne.
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Un homme froid et distant, toujours la tête plongée dans ses papyrus. Il a remplacé l'ancien Premier Scribe *Nebmertouf* l'année dernière, mort piqué par un scorpion dans son atelier.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Il est le dirigeant de la riche Province d'Edfou. Il n'a jamais été hostile avec le Royaume de Koush jusqu'à ce que *Thoutmôsis* l'envahisse. Il s'est alors rangé aux côtés du Pharaon. En me rendant à la Salle du Trône cet après-midi, je l'ai aperçu qui sortait du palais par la porte Sud, il semblait pressé...
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Trouver l'élixir d'immortalité, le Papyrus du Lotus Bleu doit en être la clef.
- ♀ Droguer un personnage de la cour et le faire élire Pharaon.

Interpréter votre personnage

Vous êtes malade, toussotez régulièrement, vous respirez fort et tremblez, vous vous déplacez vouté avec peine, grognant quand vos articulations vous font souffrir. Vous êtes complètement accro à la drogue de Lotus Bleu.

Bien que diminué, vous exagérez la lenteur de vos déplacements afin de paraître inoffensif et insoupçonnable. De même vous faites semblant d'être sourd et faites répéter souvent vos interlocuteurs, vous entendez pourtant parfaitement bien.

Votre costume : Vous avez un style vestimentaire très particulier influencé par vos origines nubiennes. Vous portez des babouches pointues ainsi que des sortes de djellabas avec de larges manches, des gandouras colorées. Eventuellement une canne pour vous aider à vous déplacer.

Suggestions de répliques :

« J'ai dû me tromper en dessinant les plans. »

« Vous seriez étonné de tous les bienfaits que les plantes peuvent vous apporter. »

« Les travaux avancent à grands pas, mais il est devenu si difficile de trouver de bons artisans... »

Ce que vous savez faire :

♀ *FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.*

♀ *CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.*

♀ *RECONNAITRE UN POISON/POTION - 1 Point Action.*

Cette compétence vous permet d'identifier la nature d'un produit, poudres, épices, potions, onguents et autres... Présentez la substance concernée à l'organisateur qui en échange vous révélera la nature du produit.

♀ *UTILISER LA POUDDRE D'IBN-GHAZI - 2 Points Action.*

Prévenez d'abord l'organisateur que vous souhaitez effectuer cette action. Vous devez alors répandre discrètement sur un joueur ciblé un peu de poudre de gommier rouge. Vous engagez ensuite la conversation avec la victime en présence de l'organisateur et lui posez une question précise à laquelle on ne peut répondre que par oui ou non. L'organisateur viendra vous voir peu après pour vous préciser si la victime a menti.

♀ *DROGUER LE FUTUR PHARAON - Gratuit.*

Une fois la cible choisie, il faudra à deux reprises réussir à faire ingérer à ce personnage un aliment (boisson ou nourriture) sur lequel vous aurez préalablement saupoudré la drogue du lotus bleu. Prévenez un organisateur lorsque vous souhaitez effectuer ces actions afin qu'il assiste discrètement à la scène. Le personnage drogué sera euphorique après chaque prise mais ne se doutera de rien, le manque mettant du temps à se faire ressentir.

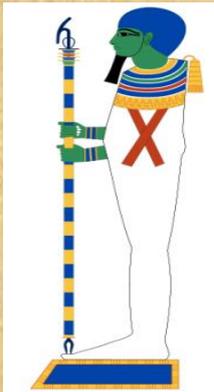
Il restera ensuite à faire élire cette personne... Si vous réussissez, le nouveau Pharaon, l'esprit embrumé et dicté par le manque, vous obéira.



Vos accessoires :

- ♀ 2 sachets de poudre d'Ibn-Ghazi.
- ♀ 2 sachets de drogues de lotus bleu.

Votre Dieu :



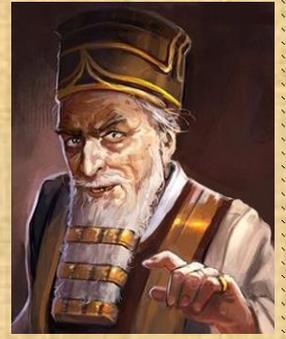
PTAH

Dieu des artisans et des architectes. *Ptah* est le patron de la construction, de la métallurgie, de la sculpture, des chantiers navals et des charpentiers en général.

Il est également craint car c'est lui qui provoque les tremblements de terre et les soubresauts.



Embaumeur Royal DJESER



VENAL, MENTEUR, AMORAL

Quelle Plaie ! J'étais à deux doigts de réussir !

Et maintenant je suis coincé ici, je vais devoir prendre mon mal en patience...

Ma vie, mon œuvre

Je suis responsable de la momification des hauts dignitaires du royaume depuis plus de quinze ans, l'anatomie humaine n'a aucun secret pour moi. Il faut croire qu'à force de manipuler de la chair humaine, cela m'a rendu quelque peu insensible.

Quand je suis arrivé à la cour du Pharaon, *Amenhotep* régnait sur l'Égypte d'une main de maître, je n'étais alors qu'un petit marchand de potions dans une échoppe ou l'Embaumeur Royal *Thouty* se fournissait régulièrement. J'avais néanmoins développé un certain talent pour concocter des potions efficaces.

Thouty cherchait un assistant, je ne me fis pas fait prier quand il me proposa de rentrer à son service, surtout que le propriétaire de l'échoppe commençait à se rendre compte que certaines choses disparaissaient mystérieusement de son magasin...

J'avais beaucoup de respect pour *Thouty*, c'est peut-être la seule personne pour qui je n'en ai jamais eu. Il m'apprit tout ce qu'il savait, ce qui n'était pas une mince affaire. Un embaumement royal durant soixante-dix-sept jours. Nous passions de longues heures à travailler dans son laboratoire secret, situé derrière la bibliothèque coulissante de l'atelier. Il était gravement malade et mourut quelques années plus tard ce qui m'attrista.

Je fus donc promu Embaumeur Royal, mais à vrai dire manipuler des cadavres du matin au soir n'était pas tout à fait mon projet de vie.

Je préférerais amasser un maximum de richesses et trouver un moyen de me la couler douce. Un poste de Grand Prêtre serait idéal, à part leurs prières et incantations, ils ne font pas grand-chose.

Je me lançais alors dans un petit commerce plus que juteux, je récupérais ce que je pouvais lors des embaumements, des amulettes et des pierres précieuses dans les bandelettes des hauts dignitaires avant qu'ils soient inhumés. Je gardais les objets les plus raffinés et vendais le reste à *Baba*, un trafiquant.

Il y a une quinzaine d'année dans une échoppe miteuse de Thèbes, je fis la rencontre de l'ancien Architecte Royal *Amenemhat*. Celui-ci était tombé en disgrâce cinq années auparavant, quand *Amenhotep* l'avait remplacé par *Inéni*.

Amenemhat s'était noyé dans l'alcool et vivait maintenant dans la misère.

Il évoqua son idée « brillante » de construire un barrage en amont du Nil, lequel aurait permis de gérer les crues aisément.

Comprenant la rancœur qui animait l'ancien Architecte, je lui proposai de financer son projet à condition que je sois le seul maître des ouvertures et fermetures du barrage. Il accepta avec enthousiasme cette opportunité de revanche.

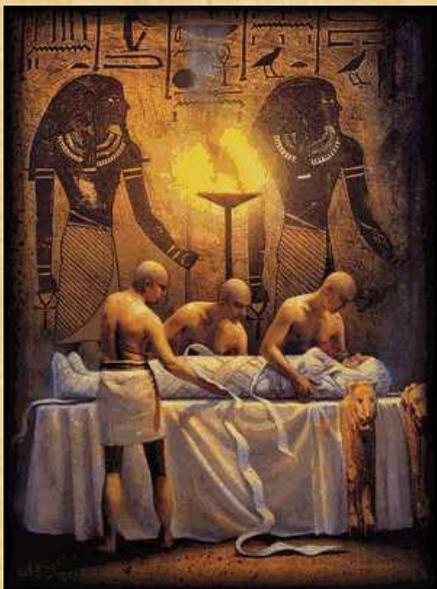
Amenemhat se rendit donc à Khartoum, loin au sud après la 6^{ème} cataracte, à la confluence du Nil Bleu et du Nil Blanc. Il recruta des ouvriers dans les villages alentours et se mit au travail.

Pendant une dizaine d'années, dans le plus grand secret, je lui envoyais régulièrement les richesses prélevées sur les momies en utilisant les convois de chameaux de *Baba*. A la mort d'*Amenhotep* le barrage du Nil Bleu venait d'être achevé, celui du Nil Blanc demanderait encore quelques années de plus.

Je fis bloquer complètement le débit du Nil Bleu, assoiffant ainsi le Pays de Koush et l'Égypte.

Mon plan était simple, une fois devenu Grand Prêtre et une fois le chantier du Nil Blanc terminé, j'invoquerais les dieux devant la foule tandis qu'*Amenemhat* ouvrirait les barrages, et ce à chaque fois que je le désirerais.

Le peuple adulerait et craindrait alors le puissant prêtre capable de commander les crues du Nil comme un dieu. Le vrai pouvoir serait entre mes mains.



Peu après la mort d'*Amenhotep*, alors que je me ravitaillais en ville, un étrange personnage qui portait un masque d'ibis noir m'interpella dans une sombre allée.

J'eus d'abord très peur mais il me rassura, il souhaitait parler affaires.

Il me proposa de m'acheter le corps du défunt Pharaon *Amenhotep* à un très bon prix. J'hésitais, je n'avais pas envie de mettre *Anubis* en colère, mais je me disais que je pourrais consacrer une partie de l'argent afin de lui faire une belle offrande, il me pardonnerait sûrement...

J'appris qu'un tailleur de pierre était mort sur le chantier du palais qu'avait entrepris le nouveau Pharaon *Thoutmôsis*. Je proposais à *Inéni* de m'échanger le corps de l'ouvrier contre des fleurs de lotus bleu, prétendant en avoir besoin pour des expériences médicales. Je savais qu'*Inéni* raffolait de cette fleur

avec laquelle il fabriquait sa drogue, il accepta bien sûr.

J'intervertis ensuite les corps et vendis celui d'*Amenhotep* au mystérieux personnage.

Je me demande pourquoi il en avait besoin, mais après tout chacun ses affaires.

Le nouveau Pharaon *Thoutmôsis* se révéla être un tyran terrifiant. Il se mit en tête que j'allais lui réaliser un élixir d'immortalité. J'essayais de lui expliquer qu'une telle chose était impossible mais il n'en avait cure. En m'inspirant des recherches de *Thouty* sur ce sujet, je confectionnais tant bien que mal des potions, censées allonger la vie. Mais leurs effets étaient minimes. Le pharaon faisait preuve d'impatience et se plaignait à qui voulait l'entendre que j'étais un charlatan.

Je pressentais qu'il me faudrait changer d'air, je lui suggérais qu'il était peut-être possible de réaliser l'élixir miracle, mais que pour cela j'aurais besoin plus de temps et énormément d'argent car les ingrédients étaient rares et chers.

Ces yeux s'illuminèrent quand il entendit cela, sombre idiot !

A plusieurs reprises, il me remit des quantités importantes d'argent, bien suffisantes pour me permettre d'accélérer l'achèvement du barrage du Nil Blanc. Il me demanda la plus grande discrétion, ce qui me convenait parfaitement.

Les saisons passèrent, *Thoutmôsis* était de plus en plus oppressant et menaçait même de me jeter aux crocodiles. Le barrage étant presque terminé, je me préparais à m'envoler tel le sable du désert.

Au dernier jour des fêtes d'*Opet*, profitant de l'effervescence, je ferais boire au Pharaon le soi-disant élixir, en lui précisant qu'il faudrait encore deux jours pour en ressentir les effets. C'est surtout les effets du poison qu'il ressentira... Dans ma potion, l'ajout de charbon dans la jusquiame noire en retarde les effets.

Pour protéger ma fuite, je rédigerai un décret me nommant Grand Prêtre du Temple d'Abydos et y apposerai le sceau royal que je compte me procurer.

Personne ne viendra me chercher là-bas et je serais bientôt le maître du Nil !

Je leverai les voiles juste après le banquet clôturant les fêtes d'*Opet*, deux chameaux m'attendraient derrière le palais pour me conduire avec mes bagages et mon trésor à Abydos.

Juste avant la soirée

Hier soir, *Nokthu* le Commandant de la Garde Royale m'a amené un jeune homme qui venait d'être empoisonné, il m'a demandé de le sauver et de n'en souffler mot à personne.

Une fois *Nokthu* parti, j'ai installé le jeune homme sur une couche dans mon laboratoire secret, j'ai vite vu qu'il ne vivrait pas longtemps, il était bien trop mal en point.

J'avais d'autres sphinx à fouetter, j'étais trop occupé par mes derniers préparatifs pour prendre le temps de soigner ce misérable.

Ce matin pendant la fête d'*Opet*, j'ai chuchoté au Pharaon que l'élixir était prêt. Quel sourire sur son visage !

Une fois revenu au Palais il m'a ordonné de le rejoindre dans la salle du trône, il devait être impatient cet imbécile. J'ai dû attendre qu'il finisse son entretien avec la Reine qui est sortie en claquant la porte. Au moment où j'allais entrer, je me suis fait griller la politesse par la Divine Adoratrice *Nephtys*, elle n'est pas restée bien longtemps avec le Pharaon et j'ai clairement entendu qu'il lui demandait expressément de sortir. Quand enfin j'ai pu entrer, il m'a demandé de le suivre dans sa chambre, où je lui ai tendu l'élixir. Il a tout bu d'une traite, puis a commencé à tousser. Je l'ai rassuré en lui confirmant que c'était un effet normal, une preuve d'efficacité et que dans deux jours il serait immortel. Il s'est alors retiré quelques minutes pour se désaltérer, tandis que je l'attendais j'ai aperçu un document sur son bureau. Mon sang s'est figé. La missive provenait d'un de ses gardes, il y était noté que la secte de l'Ibis Noir avait récupéré le corps d'*Amenhotep*, que le Papyrus du Lotus Bleu indiquerait son emplacement et le responsable de cette disparition. Je comprends pourquoi *Thoutmôsis* cherchait le papyrus.

J'étais paniqué, si mon implication était découverte il en serait fini de moi, même à Abydos.

En sortant par la salle du trône, j'ai croisé le Gouverneur *Aba* qui attendait d'être reçu.

J'ai ensuite guetté l'atelier du Premier Scribe *Sekhmet*, quand celui-ci est sorti je m'y suis introduit et j'y ai volé le sceau royal qui se trouvait dans une boîte sur sa table. Je suis ensuite retourné dans mon atelier pour terminer mes bagages. Le mourant que m'avait amené *Nokthu* était toujours inconscient dans le laboratoire secret.

J'ai parachevé le décret avec le sceau royal, qui avait maintenant tout d'un document officiel. Puis à l'heure du banquet j'ai rejoint la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Le Palais cloîtré !? Une élection !?
Mon poison n'a pas eu le temps d'agir. Cela est très contrariant ! Il va y avoir une enquête, si on découvre que j'ai empoisonné le Pharaon je finirais dans la fosse aux crocodiles. Il faut que je trouve le vrai coupable et que je le dénonce. Dans ce climat de suspicion, personne ne doit découvrir que j'ai vendu le corps d'*Amenhotep*. Avec beaucoup de malice et de stratégie je pourrais peut-être prendre la route demain matin vers une nouvelle vie, riche et insoupçonnée.



Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé *Thoutmôsis* ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais, je dois absolument mettre la main dessus ce soir et faire disparaître toute preuve de mon implication dans cette affaire.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Peu importe... Pourvu qu'ils se déchirent !

Je vais attiser les tensions, les monter les uns contre les autres.

Plus ils se détestent, moins ils porteront d'attention sur moi. Je pourrais vite disparaître en toute discrétion.

Arrivé à Abydos, dès que le barrage sera achevé, quel que soit le nouveau Pharaon je serais le véritable maître de l'Égypte.

Je connais :

♀ **La Reine TIAA** : Une femme redoutable et fin stratège. Elle tente tant bien que mal de conseiller le Pharaon qui ne l'écoute jamais.

♀ **La Princesse SHANI** : Si on met de côté ses accès de colère quotidiens, elle est charmante...

♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Un homme toujours sérieux et solennel. Il est venu me voir juste avant les fêtes d'*Opet* pour que je lui fournisse une potion d'oubli. Il ne m'a pas dit ce qu'il comptait en faire. Il a peut-être trop de soucis...

♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Un grand gaillard qui ne parle pas beaucoup, il suivait *Thoutmôsis* comme son ombre. Hier soir il m'a amené un jeune homme qui semblait avoir été empoisonné, il m'a demandé de le sauver sans m'en dire plus.

♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Une très belle femme qui m'a toujours traité avec dédain. Elle ne s'intéressait qu'au Pharaon. Bientôt elle se prosternerait comme tous les

autres devant moi, peut-être lui ferais-je l'honneur d'être ma femme. Au début des fêtes d'*Opet* elle est venue me voir pour m'acheter toutes les amulettes d'*Oudjat* que je possédais. Je les je lui ai vendues à prix d'or. Bien évidemment elle ignore leur provenance.

- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme calme et discret, toujours à prier et psalmodier. A croire que pour lui, seuls les dieux ont de l'importance. En me rendant à l'atelier du Scribe cet après-midi, j'ai aperçu *Taho* qui quittait le Palais.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Un vieillard malade et un drogué. Il m'a vendu le corps d'un de ses ouvriers. Ce vieil homme qui se déplace avec peine passe le plus clair de son temps à consommer des fleurs de Lotus et à s'occuper de ses plantes. Il vient souvent à mon atelier et passe des heures à consulter les archives de *Thouty*, espérant surement y trouver un remède à sa maladie
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Un homme froid et distant. Il a remplacé le Premier Scribe *Nebmertouf* l'année dernière, ce dernier a été piqué par un scorpion et a succombé. J'avais bien tenté de le sauver mais le venin était trop puissant.
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Un amateur d'art, je le sais par *Baba* qui lui vend parfois des objets provenant de moi sans qu'il le sache. On dit que c'est un grand séducteur. Quoiqu'il en soit, il est riche et pourrait s'avérer un précieux allié ou un heureux pigeon.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Retrouver le document qui indique où se trouve le corps du Pharaon *Amenhotep* et qui m'implique. Le Papyrus du Lotus bleu devrait m'y mener.
- ♀ Manipuler les gens, semer la discorde, faire monter la tension.

Interpréter votre personnage

Vous êtes rusé, fourbe, sournois, hypocrite, dénué de scrupule et doté d'un fort sens de l'anticipation. Vous complimentez, flattez, courtisez, mais n'hésitez pas à trahir les personnes qui paraissent être proches de vous si cela est nécessaire. Vous êtes celui qui attise la discorde, plus les dignitaires se déchireront plus vous aurez de temps pour disparaître. Vous cachez vos sentiments et vos réelles motivations derrière une personnalité obséquieuse et extravagante. Maintenant que le Pharaon est mort, vous pouvez déclarer à qui veut l'entendre qu'il venait tout juste de vous nommer Grand Prêtre à Abydos en remerciement de vos services.

Votre costume : Vous portez un pagne en lin coloré savamment plissé retombant en éventail sur le devant. Le tout est retenu par une ceinture de tissu ou de cuir, enrichie de motifs et de galons colorés, dont les longs pans flottent par devant.

Suggestion de répliques :

« N'importe quel idiot avec un peu de chance peut naître puissant, mais le devenir par soi-même demande du labeur. »

« Je sens, très cher, que nous vivons le début d'une très belle amitié. »

« Le chaos n'est pas une fosse, c'est une échelle. »

Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIÈCE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ RECONNAÎTRE UN POISON/DROGUE - 1 Point Action.

Cette compétence vous permet d'identifier la nature d'un produit, poudres, épices, potions, onguents et autres... Présentez la substance concernée à l'organisateur qui en échange vous révélera la nature du produit.

♀ SEMER LA ZIZANIE - 2 Points Action.

Vous prévenez l'organisateur puis vous devez entrer en contact physique avec votre victime pendant 30 secondes minimum sans interruption (toucher la main, etc...).

L'organisateur observera discrètement la scène, si vous réussissez il vous demandera ensuite quelle rumeur (de votre cru) vous voulez que votre victime véhicule.

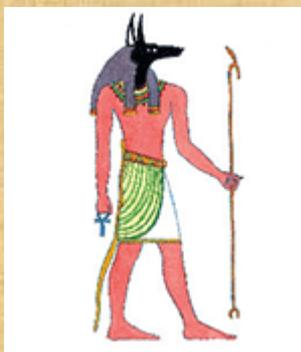
L'infortuné devra répandre cette information auprès de tout le monde en donnant l'impression d'y croire (sauf à celui concerné par l'info).

Vos accessoires :

♀ Le sceau royal de *Thoutmôsis* (poche).



Votre Dieu :

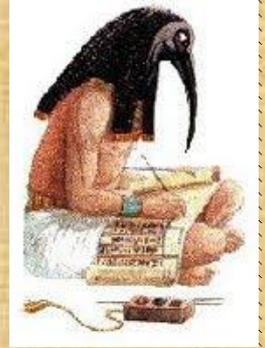
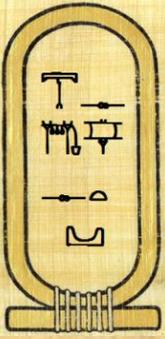


ANUBIS

Dieu funéraire de l'Égypte, maître des nécropoles et protecteur des embaumeurs.

Fils de *Rê*, qui, affligé par la mort d'*Osiris*, envoie son fils *Anubis* prendre soin du corps.

Anubis accueille les défunts auprès de lui. Il momifie les corps afin de les rendre imputrescibles et éternels, il purifie les cœurs et les entrailles souillées par les turpitudes terrestres.



Premier Scribe Royal

SEKHMET

Né Chédi

INTELLIGENT, RESERVE, VENGEUR

Au nom de Thot ! Qui a volé ma vengeance ?

Ma vie, mon œuvre

Mon vrai nom est *Chédi*, je suis fils de paysans, j'ai grandi dans le petit village de Bouhen situé juste avant la deuxième cataracte dans la province d'Edfou.

Très jeune je faisais preuve d'une grande curiosité et n'avais aucun goût pour les jeux des autres enfants, tous écervelés et bruyants.

Comme j'aimais passer mon temps auprès des adultes, le scribe du village a convaincu mes parents de le laisser m'enseigner l'art de l'écriture et des nombres. C'était une aubaine, les scribes ne travaillent pas dans les champs, ne payent pas d'impôts et sont dispensés d'obligations militaires.

J'ai ainsi passé plusieurs années à apprendre l'écriture hiératique puis hiéroglyphique, la gravure, le dessin, à recopier des textes religieux et administratifs. Tout allait bien, mes parents et ma petite sœur *Ipi* travaillaient péniblement aux champs. Moi, j'en étais exempté et cela, loin de me troubler, me rendait fier sachant que bientôt je pourrais les soulager en leur versant une rente régulière grâce à mon travail.

Tout bascula le jour où notre nouveau Pharaon *Thoutmôsis* alors en chemin pour la Nubie fit halte avec son armée à Bouhen, j'étais alors à Abydos pour peaufiner les gravures d'un temple. Notre village l'accueillit du mieux possible et mes parents prêtèrent, pour l'abriter du soleil, la grande terrasse ombragée de bougainvilliers et de clématites qui longe notre modeste maison. Le Pharaon s'y trouva si bien qu'il exigea avant de partir de faire ériger une statue à sa gloire à cet endroit précis ! Hélas, hélas, ses soldats commencèrent immédiatement à détruire notre maison, mon père supplia, ma mère tenta de s'interposer ce fut en vain. Pour s'être opposés au représentant des dieux sur terre, Pharaon ordonna à son Commandant *Nokthu* de jeter mes parents aux crocodiles. Le sinistre *Nokthu* s'exécuta,



insensible au désarroi et aux larmes de ma petite sœur qui vit nos parents dévorés par ces gueules affamées. Quand je revins au village, notre ferme avait été brûlée et ma petite sœur *Ipi*, traumatisée, avait perdu la vue. Elle me raconta la triste histoire... Durant plusieurs lunes mes larmes ne cessèrent de couler. Ces larmes sont descendues dans mon cœur comme des pierres de feu, elles ont formé le mot VENGEANCE !

Désormais, ma vie serait guidée par un objectif majeur : détruire le Pharaon.

Je réussirais, que *Thot* m'en soit témoin !

Confiant ma sœur à notre tante *Meret*, je décidais de me rendre à Thèbes et d'y trouver un travail afin de me rapprocher de ma cible.

Un soir alors que je cherchais un abri près d'un temple abandonné, un vieil ermite enveloppé dans un burnous hors d'âge orné d'un ibis noir vint me trouver. Il me dit s'appeler *Nesyamun*, m'offrit de partager son repas et avait l'air particulièrement intéressé par mon histoire. Il promit de m'aider à obtenir ma vengeance à condition que



j'apprenne à être patient et discret, sinon dit-il : « tu seras trop vite un cadavre de plus au palais ». Il me logea et me prit sous son aile.

Je remarquai vite que *Nesyamun* n'était pas un homme ordinaire, il était très mystérieux et avait une habileté hors normes pour s'approprier des bourses et divers petits objets à l'insu de leurs propriétaires, il m'apprit d'ailleurs quelques-uns de ses tours durant cette période.

Au bout d'une année passée ensemble, *Nesyamun* décréta que j'étais prêt à faire mon entrée au palais.

J'étais tellement enthousiaste par cette perspective que j'acceptais avec joie la triple condition qu'il y mettait, de fait je n'y accordais aucune importance.

Il s'agissait de : rejoindre la confrérie de l'Ibis Noir dont il était le grand prêtre, me rendre aux réunions secrètes et attendre patiemment l'ordre d'exécuter ma vengeance.

En contrepartie grâce aux membres influents de cette organisation je serais placé sous la tutelle de *Nebmertouf* le Premier Scribe Royal.

En vérité peu m'importait le culte de l'Ibis Noir. Je reçus un masque de cuir pour assister aux réunions qui avaient lieu chaque nouvelle lune. Il y avait surement des dignitaires du Royaume mais mis à part *Nesyamun* je ne pus jamais identifier d'autres membres, nous portions tous un masque.

J'appris que cette confrérie œuvrait depuis des générations au retour du Pharaon maudit *Sésostris*. Ils préparaient donc l'assassinat du Pharaon *Thoutmôsis* pour le bien de l'Égypte et Moi j'en serais le héros, le bras armé !

Une fois placé sous les ordres du Premier Scribe Royal *Nebmertouf* sous le nom de *Sekhmet*, je compris vite que pour un petit scribe il était impossible d'approcher le Pharaon. Il me fallait monter en grade, j'œuvrais donc les trois années suivantes à être le meilleur, à rendre un travail de qualité, à devenir le favori de *Nebmertouf*.

C'est long trois ans ! Je suis devenu un homme et *Nesyamun* ressasse :

« Patience, patience, ... »

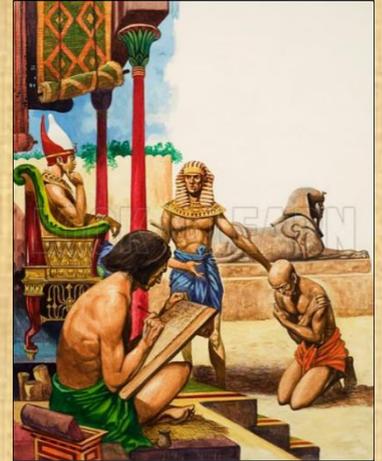
Le désir de vengeance me ronge, mon petit élevage secret est prêt.

Les scorpions sont d'étranges créatures, plus ils sont assoiffés, plus ils sont agressifs et plus leur venin est puissant. A tel point qu'une piqure peut tuer un homme en un battement de cil, dit-on. Pour en avoir le cœur net et las d'attendre, je décidais d'œuvrer à ma propre promotion. Ce fut redoutablement efficace, quand *Nebmertouf* saisit le rouleau de papyrus,

le scorpion que j'avais glissé à l'intérieur se jeta sur son bras, il trépassa presque immédiatement.

Comme je l'avais prévu, le Grand Vizir me nomma moi *Sekhmet* : Premier Scribe Royal.

Depuis bientôt un an, je jouis de tous les avantages de vivre à la cour, On mange bien, les archives royales regorgent de savoir dont je suis avide, et puis les prêtres peuvent s'avérer utiles. Enfin, ma position de Premier Scribe me permet d'épier les habitudes du Pharaon à la recherche des rares moments où il n'est pas accompagné de ce maudit *Nokthu*. Il dort souvent seul les soirs de fêtes et, je pressens que je pourrais bientôt l'éliminer.



J'envoie régulièrement de l'argent et du lait de gazelle à ma tante *Meret* qui s'occupe de ma sœur *Ipi* à Bouhen. Mais le lait de gazelle ne l'aide pas, contrairement aux promesses de la Divine Adoratrice *Nephtys*, auprès de qui je m'approvisionne.

En consultant les archives du palais j'ai découvert que l'Œil d'*Horus*, une relique magique, permettrait de rendre la vue à ma sœur si elle le portait autour du cou en amulette. Après des mois de recherches, j'ai compris que l'emplacement de cet objet serait indiqué dans un certain Papyrus du Lotus Bleu.

J'avais sans doute l'esprit très embrouillé par mon impatience et cette recherche quand je me suis trompé de cartouche en dessinant pour le graveur le modèle à reproduire sur la nouvelle stèle érigée devant le palais. Ainsi, l'un des cartouches honore le précédent Pharaon *Amenhotep* et non son fils *Thoutmôsis*. Lorsque le Pharaon l'a découvert ce matin en même temps que moi, et hélas, en même temps que le reste de la cour, une immense colère s'est emparée de lui. Il m'a publiquement insulté si violemment que plus personne n'osait ricaner de cette bourde. Jamais je n'aurais osé le provoquer ainsi, j'enrage de toutes ces années à ronger mon frein car désormais mon avenir est fortement compromis au palais.

Quelle a été ma surprise quand le Pharaon a évoqué le papyrus ce matin. Il le cherche aussi, pourquoi aurait-il besoin de l'Œil d'*Horus* ?

C'est décidé : je vais mettre en œuvre ma vengeance dès ce soir, avec ou sans l'aval de *Nesyamun*.

Avant la fin du banquet, profitant de l'effervescence et de l'ébriété générale, je m'introduirai discrètement dans la chambre du Pharaon et glisserai un scorpion dans son lit. *Thoutmôsis* mourra ce soir ! Il trépassera et son âme errera à jamais dans le néant. Il ne rejoindra jamais le Royaume des Morts, car je vais aussi voler son livre des morts !

Juste avant la soirée

Après la procession, à notre retour au Palais, *Thoutmôsis* m'a ordonné de me présenter immédiatement dans la salle du trône. Là j'ai eu le droit à tous les noms d'oiseaux que l'Égypte peut compter. J'ai bien cru que s'en était fini de moi. J'entendais déjà le son des claquements de dents des crocodiles... Heureusement, la Reine *Tiaâ* a fait brutalement, irruption et son arrivée a semblé perturber le Pharaon qui m'a poussé brutalement hors de la pièce. Terrorisé par la colère de Pharaon, je suis passé par mon atelier tremblant de peur, bien décidé à le supprimer au plus vite.

Un enfant m'a apporté une lettre secrète de *Nesyamun* m'autorisant à exécuter ma vengeance. Enfin ! Je n'attendais plus cet encouragement inespéré !
Puis je me suis rendu à la réunion prévue de l'Ibis Noir. Les réunions se tiennent dans le temple situé en dessous du palais royal, dans les souterrains du tout premier palais construit par *Sésostris*. Cependant pour y accéder je suis obligé de passer par l'extérieur, en me rendant au temple d'*Osiris* par un accès discret derrière sa statue.
Il doit sûrement exister un passage qui va directement du palais au souterrain mais c'est un véritable labyrinthe là-dessous, il serait impossible de m'y retrouver.
J'y ai croisé *Nesyamun*, très digne il m'a fait comprendre que ce n'était ni l'heure ni le lieu de manifester ma reconnaissance ou mon impatience, il m'a seulement demandé si j'étais prêt. Quelle question !
Après la réunion je suis rendu directement au temple du Grand Prêtre *Taho*. Il n'y était pas et j'en ai profité pour m'emparer du livre des morts de *Thoutmôsis*. Ainsi ma vengeance sera complète !



De retour à mon atelier j'ai découvert qu'il avait été fouillé. Mais tout semblait en ordre à l'exception de la boîte précieuse qui contenait le sceau royal. Elle gisait éclatée au sol et le sceau royal n'y était plus !
Pourquoi ce vol ? Pour l'instant je dois garder cela pour moi.
J'ai soigneusement caché le livre des morts de *Thoutmôsis* à l'abri dans un coffret.
Puis à l'heure du banquet j'ai rejoint la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Comment est-ce possible ? Qui a volé ma vengeance ? Je dois le découvrir.
Je ne comprends pas ce que le Grand Vizir nous annonce, les femmes pleurent, ma vue se brouille, je reconnais la dague de *Nesyamun*. Pourquoi l'Ibis Noir m'aurait fait cela ?
Dans le dos ? Ce sont bien des méthodes de *Nokthu* ! Ma vengeance sera achevée quand je l'aurais fait condamner pour cela.

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé le Pharaon ce matin, le Papyrus du Lotus Bleu se trouve dans le palais. Je dois absolument mettre la main dessus ce soir, il me mènera à l'Œil d'*Horus* qui permettra à ma petite sœur de retrouver la vue.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Je n'ai pas encore d'avis sur la question, je vais écouter les arguments des uns et des autres.
Après tout maintenant que le tyran n'est plus sur le trône, peu importe qui...
Mais autant y installer quelqu'un de capable. Et surtout quelqu'un qui garantira ma position de Premier Scribe. Que ce soit le Pharaon *Sésostris* ou un autre...

Je connais :

♀ **La Reine TIAA** : Une femme avisée et intelligente, elle tente désespérément de raisonner le Pharaon qui ne l'écoute presque jamais.

- ♀ **La Princesse SHANI** : Une petite capricieuse. Bien la fille de son père ! Très tôt le matin du premier jour des fêtes d'*Opet*, j'ai aperçu la Princesse se diriger au Nord de la ville accompagnée d'une servante.
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Un homme avisé qui reconnaît la qualité de mon travail, c'est lui qui m'a nommé au poste de Premier Scribe.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Il est l'instrument du Pharaon *Thoutmôsis* qui a ruiné ma vie, il paiera. Quand je suis en sa présence je me retiens difficilement.
- ♀ **La Divine Adoratrice NEPHTYS** : Elle me prépare régulièrement des potions à base de lait de gazelle bénies par *Hathor* que j'utilise pour soigner les yeux de ma sœur. J'ai prétendu que c'était pour ma vue qui baissait. Malheureusement ses potions ne sont pas efficaces, je doute de ses compétences et de sa prétendue relation avec les dieux.
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme discret dont je ne sais pas grand-chose, sinon qu'il est très méfiant. Avant aujourd'hui cela n'a pas été simple de m'introduire dans son temple pour voler le livre des morts de *Thoutmôsis*.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Un vieillard malade qui en sait bien plus qu'il n'en laisse paraître. En fin d'après-midi je l'ai vu libérer un faucon depuis son balcon.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Il a toujours l'air de manigancer quelque chose sous ses airs complimenteurs. On le dit doué en potions, peut-être serait-il plus efficace que *Nephtys* ?
- ♀ **Le Gouverneur ABA** : Je ne le connais pas, encore un riche dignitaire qui se prend pour un dieu.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Trouver l'Œil d'*Horus* (l'*Oudjat*) qui permettra à ma sœur de retrouver la vue, son emplacement devrait être indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu.
- ♀ Faire accuser *Nokthu* du meurtre du Pharaon, si cela se trouve c'est le meurtrier d'ailleurs.

Interpréter votre personnage :

Froid, discret, flegmatique, solitaire et peu expansif. Vous semblez souvent absorbé dans vos pensées mais surveillez néanmoins avec attention les conversations sans trop y participer, restant assis en tailleur à l'écart plongé apparemment dans la lecture ou l'écriture de papyrus. Vous avez du mal à contenir votre sentiment de supériorité par rapport à tous ces dignitaires qui ne vous sont supérieurs que de par leur naissance. Vous êtes un comme volcan contenant systématiquement son éruption, laissant néanmoins une tension palpable. Quand on vous pose des questions, vous répondez brièvement et avec précision.

Votre costume : Vous êtes habillé sobrement. Vous portez le « chendjit », le pagne traditionnel en lin blanc de forme triangulaire dont la pointe est relevée entre les jambes. En guise de couvre-chef vous arborez un klaft, carré d'étoffe à rayures bleues.

Suggestion de répliques :

« *Scribe c'est une bonne situation, assise, accroupie plutôt.* »

« *Que voudriez-vous faire graver dans votre tombeau ?* »

« *Le doigt du scribe est comparable au bec de l'ibis, il faut prendre soin de ne pas le laisser dévier.* »

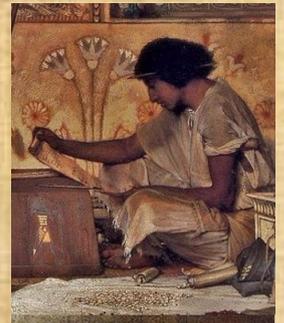
Ce que vous savez faire :

♀ *FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.*

♀ *CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.*

♀ *TRADUIRE LES ANCIENS HIEROGLYPHES - 1 Point Action.*

Vous savez déchiffrer les anciennes écritures. Allez voir l'organisateur avec le document à traduire puis mettez-vous au travail (roleplay). L'organisateur vous remettra un résumé au bout d'un temps dépendant de la complexité du document.

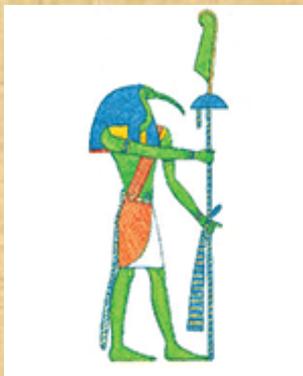


♀ *FAIRE LES POCHEs - 2 Points Action.*

Lorsque vous décidez de faire les poches d'un autre joueur, prévenez l'organisateur qui vous remettra un jeton que vous devrez glisser dans les poches/pochette de votre victime. Une fois le méfait accompli, prévenez à nouveau l'organisateur, il convoquera la victime et lui demandera de vider le contenu de ses poches/pochettes. Si le jeton s'y trouve, il lui annoncera qu'il vient d'être victime d'un pickpocket et récupérera ce que vous avez volé.

Puis, il vous remettra discrètement le fruit de votre larcin.

Votre Dieu :



THOT

Dieu lunaire inventeur de l'écriture et du langage, patron des scribes, il est aussi surnommé « le seigneur du temps ».

Thot nait de l'affrontement entre *Horus* et *Seth*, Il est considéré comme leur fils commun. Il préside à l'audition des morts au tribunal d'*Osiris*, il est le greffier divin qui note les décisions des dieux et le résultat de la pesée du cœur lors du jugement des morts



Gouverneur ABA



CRUEL, SEDUCTEUR, PRETENTIEUX

Sésostris sera bientôt parmi nous, et j'occuperai enfin la place de Grand Vizir à ses côtés !

Ma vie, mon œuvre

Je suis le Gouverneur de la Province d'Edfou, située tout au sud du pays à la frontière avec le Royaume de Koush où régnait la Candace *Makeda* jusqu'à ce que *Thoutmôsis* l'asservisse. Edfou est une province très riche, considérée comme le grenier à blé du Royaume d'Égypte. Fils du directeur du Double Grenier, l'institution en charge de la collecte des impôts en nature dans l'ensemble du pays, mon statut m'a permis d'accéder rapidement à de hautes fonctions. En conséquence je suis amené à séjourner régulièrement au palais royal de Louxor, où je dispose de mes propres quartiers.

Je profite grassement des plaisirs que peuvent offrir la vie. Je suis un grand amateur d'art, j'aime les belles choses, particulièrement les femmes.

Je sais comment leur parler, les faire fondre, j'adore ce jeu...

Une fois conquise, je passe à la suivante. Cela m'a parfois joué des tours, il arrive que certaines d'entre elles reviennent me voir, prétendant porter un enfant de moi et espérant sans doute quelque chose. Je les fais alors jeter en dehors de mon palais, je n'ai pas de temps à perdre avec ces âneries.

Et puis du jour au lendemain, ma vie a basculé. J'étais alors dans mon lit, sur le point d'honorer une charmante courtisane, et là, la panne... Impossible de retrouver ma vigueur. J'ai cru d'abord qu'il s'agissait d'un évènement isolé, mais après plusieurs autres tentatives j'ai réalisé que j'étais devenu incapable de jouir des plaisirs de la chair.

C'était l'ironie du sort, moi, le riche et séduisant Gouverneur, incapable d'aller au bout des choses. Certaines femmes se sont moquées de moi, je les ai fait jeter dans la fosse aux serpents, elles rigolent moins maintenant.

Je suis allé voir la Divine Adoratrice *Nephtys* afin qu'elle me guérisse, mais ni les offrandes ni ses potions n'ont eu d'effet. Les breuvages qu'elle me prépare sont dégoûtants et me font surtout vomir. Mais elle m'a pourtant assuré que ça finirait par me guérir.

Ce handicap affecte beaucoup mon moral et me rend de plus en plus sombre...

Afin de ne plus penser à ce problème qui m'obsédait, j'ai reporté mon attention sur mon autre passion, l'Art. J'avais conservé de bonnes relations avec la Candace *Makeda* avec laquelle j'échangeais divers objets d'origine Nubienne. En outre, j'avais passé un accord avec un dénommé *Baba*, un trafiquant sans scrupule occasionnellement pilleur de tombes. Je lui achetais à bon prix des pièces d'orfèvrerie et objets d'art qui venaient enrichir une collection de plus en plus belle.



Il y a six ans, Baba m'a apporté une superbe urne en jade, elle provenait d'une très ancienne sépulture située sous la pyramide rouge de Dahchour.

Le cartouche mentionnait le nom de *Sésostris*, il contenait le « *Kâ* » du Pharaon maudit. Il émanait une étrange aura de l'objet...

Au début je n'ai pas vraiment prêté attention à cette urne, mais j'ai commencé à faire des rêves étranges et j'ai vite compris que ceux-ci étaient liés.

Dans ces songes de plus en plus réalistes, le Pharaon maudit *Sésostris* me demandait de le ramener à la vie, en échange de quoi il ferait de moi son Grand Vizir et m'offrirait en récompense une relique légendaire : le sexe d'*Osiris*, avec lequel je retrouverais sans nul doute ma virilité.

J'ai accepté son marché sans hésiter. Sur ses ordres, je me suis rendu sous la pyramide rouge, je devais récupérer son corps et son livre des morts. Il suffirait d'en lire un passage une fois son « *Kâ* » et son « *Djet* » réunis, pour exécuter le rituel.

En arrivant à ce tombeau, j'ai rencontré un homme âgé en train de prier, il était vêtu d'un burnous élimé sur lequel était brodé un ibis noir.

Nesyamun était le Grand Prêtre de l'Ibis Noir, une organisation qui, depuis des générations, œuvrait dans l'ombre à ramener *Sésostris* sur le trône d'Égypte. Il m'a expliqué que l'opération était bien plus difficile que prévu. Le corps de *Sésostris* avait été dévoré par les scarabées, il n'en restait rien et son livre des morts avait disparu, sans doute une volonté de ceux qui l'avait maudit. De plus, pour réussir, le rituel devait être exécuté au dernier jour des fêtes d'*Opet*, juste avant minuit. Autant dire que ce n'était pas gagné...



Nesyamun avait découvert qu'il était possible d'utiliser le corps d'un autre Pharaon pour le rituel, à condition que l'âme de celui-ci ne soit pas déjà passée dans le Royaume des Morts. Il avait aussi entendu parler d'un certain Papyrus du Lotus Bleu qui indiquerait l'emplacement du livre des morts de *Sésostris*.

Nous avons passé les années suivantes à œuvrer dans ce sens. *Nesyamun* organisait chaque mois des réunions où tous les participants étaient masqués, l'assemblée devait sûrement compter quelques hauts dignitaires. Je n'ai jamais pu identifier les autres participants.

Nesyamun était très discret à ce sujet. Mais une fois il m'a demandé d'user de mon influence auprès du Pharaon pour faire entrer le scribe *Sekhmet* à la cour. L'an dernier, à la mort du Premier Scribe *Nebmertouf*, ce *Sekhmet* est devenu le nouveau Premier Scribe.

Le temple de l'Ibis Noir se situait en dessous du palais royal actuel, dans les souterrains du tout premier palais construit par *Sésostris*. Le seul accès connu s'effectuant par l'extérieur, mais il doit sûrement exister un passage qui va directement du palais au souterrain mais c'est un véritable labyrinthe là-dessous...

Lorsqu'*Amenhotep* est mort, *Nesyamun* m'a confié la mission de récupérer rapidement le corps du défunt Pharaon avant que son âme ne passe dans le Royaume des Morts.

Je me suis donc présenté masqué à l'Embaumeur Royal *Djeser* pour lui acheter le corps du Pharaon. *Nesyamun* m'avait assuré que *Djeser* était le genre d'homme pour lequel tout a un prix.



Il n'a pas hésité longtemps et m'a livré le corps en échange d'une ronde somme. Nous avons fait un grand pas en avant dans notre projet. Trois années ont passé sans la moindre piste, ni sur le Papyrus du Lotus Bleu, ni sur le livre des morts. En attendant *Nesyamun* a conservé le corps d'*Amenhotep* dans un endroit secret dont il m'a indiqué l'emplacement. De mon côté j'ai encouragé financièrement la Candace *Makeda* à constituer secrètement une armée.

Récemment, le Pharaon *Thoutmôsis* m'a sollicité afin que j'épouse la Princesse *Shani*. Il m'était évidemment impossible de refuser. Sachant bien que cette manœuvre n'a d'autre but que de renflouer les caisses de l'état et de vider celles de ma province. Peu importe, tout cela n'aura bientôt plus d'importance. J'ai fait une proposition de dot que le Pharaon a refusé, il m'a dit que nous en reparlerions avant les fiançailles. Je lui ai néanmoins envoyé deux felouques de vivres en guise d'impôt mais l'une d'elles a coulé, c'est curieux elle était pourtant en bon état... *Nesyamun* devait, au moment opportun, s'occuper de l'assassinat du Pharaon *Thoutmôsis*. Moi, je devais faire en sorte que l'armée de *Makeda* déferle aussitôt sur l'Égypte. Bien évidemment la Candace ne se douterait pas que cela coïnciderait aussi avec le retour du Pharaon maudit et qu'elle ne monterait jamais le trône d'Égypte. Mais nous devons avant tout mettre la main sur le livre des morts de *Sésostris*, sans quoi notre projet serait totalement ruiné. Les prochaines heures seront décisives pour mon avenir et celui de l'Égypte...

Juste avant la soirée

Ce matin, quand le pharaon a mentionné que le Papyrus du Lotus Bleu se trouvait sûrement dans le palais, mes yeux se sont éclairés. Enfin ! Après la procession, nous sommes rentrés au palais en début d'après-midi. Je suis d'abord allé dans mes quartiers pour me rafraîchir. *Nephtys* est venu m'apporter une nouvelle potion, je l'ai raccompagnée à son temple en faisant porter la malle contenant mon paiement par deux serviteurs. De retour dans ma chambre j'ai bu d'une traite cette potion. Celle-ci était particulièrement nauséabonde, j'ai failli vomir. Le Pharaon et moi devions nous entretenir au sujet de la dot des fiançailles. Je me suis donc rendu dans la Salle du Trône et j'ai croisé *Djeser* qui en sortait. Le Pharaon était curieusement de bonne humeur mais il toussait beaucoup. Il m'a attaqué d'entrée au sujet de cette felouque disparue, persuadé que j'avais chargé un bateau délabré, considérant que je n'avais donc réglé que la moitié de l'impôt dont je lui étais redevable ! Il m'a reproché aussi que ma province levait bien moins d'impôt qu'accoutumé. Evidemment, j'en détourne les richesses pour subventionner l'armée de la Reine de Koush ! J'ai prétexté les faibles crues du Nil... La dot qu'il me demandait était indécente. Après un échange virulent nous sommes néanmoins tombés d'accord sur son montant. J'ai bon espoir qu'il n'en voit jamais la couleur. J'ai tenté d'en savoir plus au sujet du Papyrus du Lotus Bleu, mais il a éludé toutes mes questions et m'a congédié sèchement. En sortant j'ai croisé le Grand Vizir *Shabaka* qui semblait soucieux. J'ai ensuite quitté le palais pour assister à une réunion au temple de l'Ibis Noir.

A la fin de la cérémonie j'ai discuté brièvement avec *Nesyamun* au sujet des derniers préparatifs. Il était impératif de trouver le Papyrus du Lotus Bleu ce soir. Quelques instants après l'avoir quitté, alors que j'étais encore dans le couloir souterrain, j'ai entendu un cri qui venait d'une alcôve. Revenant sur mes pas, j'ai découvert le corps sans vie de *Nesyamun* gisant sur le sol, ensanglanté. Sa dague cérémonielle n'était plus à sa ceinture et il tenait dans sa main un masque d'ibis noir sans doute arraché à son assaillant. J'ai tenté, en vain, de suivre les bruits de pas que j'entendais. Je ne me suis pas attardé sur les lieux. Il y a donc un traître dans la confrérie ! Cela complique sérieusement mes plans. Maintenant que *Nesyamun* est mort le rituel repose uniquement sur moi. A l'heure du banquet j'ai rejoint la salle de réception.

« Le Pharaon a été assassiné ! »

Quand le Commandant de la Garde Royale *Nokthu* a montré l'arme du crime, une dague avec le symbole de l'Ibis Noir, j'ai tout de suite reconnu celle de *Nesyamun*. Nous ne devons pas agir si tôt, est-ce le traître qui tente de nous faire accuser ? Il va me falloir redoubler de prudence dans ce climat de suspicion générale.

Le Papyrus du Lotus Bleu

Si comme l'a affirmé le Pharaon ce matin, le papyrus se trouve dans le palais, il faut absolument que je m'en empare avant minuit. Il me mènera au livre des morts de *Sésostris* dont j'ai besoin pour ressusciter le Pharaon maudit.

Mon idée sur le prochain Pharaon

Peu importe ! Si le Pharaon *Sésostris* revient cette question n'aura pas de sens. Néanmoins si je ne réussis pas à ressusciter *Sésostris*, un plan de secours pourrait m'être offert par la Reine de Koush. Elle ferait alors de moi son Grand Vizir, dans ce cas mieux vaut faire élire ce soir le Pharaon qui me semble le plus incapable, cela déstabilisera d'autant plus le royaume.



Je connais :

- ♀ **La Reine TIAA** : Elle gère le Royaume en sous-main, une femme avisée et redoutable, je vais devoir me méfier d'elle.
- ♀ **La Princesse SHANI** : Une belle jeune femme, ce n'est pas si mal après tout qu'elle me soit promise en fiançailles, mais quel caractère ! Il va falloir la mater ou s'en débarrasser plus tard si elle n'est pas assez docile. Nous verrons bien...
- ♀ **Le Grand Vizir SHABAKA** : Un homme très solennel. Quelques jours avant les fêtes d'*Opet*, alors que j'arrivais en felouque d'Edfou, j'ai aperçu *Shabaka* qui embarquait en direction de l'estuaire au Nord.
- ♀ **Le Commandant de la Garde Royale NOKTHU** : Un militaire pas très loquace. Il suivait le Pharaon comme son ombre. *Thoutmôsis* lui reprochait constamment d'être trop mou.

- ♀ **La Divine Adoratrice NEPTYS** : Je suis très mécontent de la prêtresse car j'ai multiplié les offrandes à son temple, pourtant ses potions immondes ne me font aucun effet, mais je ne dis rien car je préfère éviter que cela s'ébruite.
- ♀ **Le Grand Prêtre TAHO** : Un homme discret, très pieux, je ne sais pas grand-chose de lui.
- ♀ **L'Architecte Royal INÉNI** : Ce vieillard est paraît-il un excellent herboriste, peut-être pourrait-il m'aider avec mon problème de virilité ? Le Pharaon se plaignait régulièrement de la lenteur de ses chantiers.
- ♀ **L'Embaumeur Royal DJESER** : Il a accepté de me vendre le corps du Pharaon *Amenhotep* contre une somme importante, c'est un personnage méprisable qui vendrait même sa mère, donc qui pourrait rendre des services...
- ♀ **Le Premier Scribe SEKHMET** : Un jeune homme froid et distant. Je ne le connais pas très bien mais je suis intervenu auprès du Pharaon, à la demande de *Nesyamun*, pour le faire entrer parmi les scribes de la cour. Il doit sûrement faire partie de l'Ibis Noir.
- ♀ **La Servante NOUT** : Une servante du palais affectée depuis peu à la famille royale.
- ♀ **Le Serviteur Gouteur GEB** : Il a remplacé le Gouteur Royal décédé il y a deux Lunes.

Mes objectifs :

- ♀ Découvrir qui est le meurtrier du Pharaon, et ainsi me disculper.
- ♀ Mettre la main sur le livre des morts de *Sésostris* pour accomplir le rituel de retour. Le Papyrus du Lotus Bleu devrait en être la clef.
- ♀ Démasquer le traître de l'Ibis Noir.

Interpréter votre personnage

Vaniteux, orgueilleux, arrogant, imbu de votre personne, vous insistez toujours pour qu'on vous appelle Gouverneur *Aba*. Vous ne manquez jamais une occasion de donner votre avis, de vous mettre en lumière, d'étaler vos richesses et vos connaissances, surtout en matière d'art. Vous vantez souvent votre virilité et n'avez que peu de considération pour les femmes, quel que soit leur rang. Vous cachez par votre prestance votre vraie nature sadique et cruelle, que vous pourrez bientôt laisser éclater au grand jour.

La potion de *Nephtys* que vous avez bu cet après-midi vous donne régulièrement des maux de ventre et des nausées.

Votre costume : Vous portez des vêtements originaux et excentriques, à dominante rouge et richement décorés. Vous ne lésinez pas sur les bijoux, ornements, colliers, broches, etc...

Suggestion de répliques :

« Les bas-reliefs qui ornent cette salle sont magnifiques. »

« Quand certaines portes se ferment pour toujours, d'autres s'ouvrent en des endroits inattendus. »

« Je concéderais volontiers aux femmes qu'elles nous sont supérieures si cela pouvait les dissuader de se prétendre nos égales. »

Le Rituel

Si vous parvenez à retrouver le livre des morts de *Sésostris*, juste avant minuit vous pourrez prononcer l'incantation qu'il renferme en présence du corps de l'ancien Pharaon *Amenhotep* et de l'urne contenant le *Kâ* du Pharaon maudit. *Sésostris* aura besoin de quelques minutes avant de réunir ses forces et d'apparaître. En attendant vous retournerez assister à l'élection du nouveau Pharaon tout en sachant que quel que soit le résultat, le gagnant se soumettra d'ici peu à la puissance magique de *Sésostris*.



Ce que vous savez faire :

♀ FOUILLER UNE PIECE - 1 Point Action.

♀ CONSULTER L'ORACLE - 1 Point Action.

♀ SEDUIRE - 1 Point Action.

Vous désignez discrètement à l'organisateur quelle personne vous souhaitez séduire. Puis vous allez discuter avec la victime. Si vous parvenez à parler avec elle et à vous montrer charmeuse durant 3 minutes minimum sans être interrompue, la séduction est un succès. La cible est sous le charme et ne tentera plus rien contre vous durant les 30 prochaines minutes et devra partager avec vous le dernier indice entré en sa possession.

♀ CONTRAINTE MENTALE - 2 Points Action.

Pour utiliser votre pouvoir vous devez d'abord vous procurer quelque chose appartenant à votre future victime (cheveux, objet, etc...). Allez voir l'organisateur à l'abri des regards indiscrets et prononcez devant lui une incantation à la gloire de *Seth*. Vous avez alors le choix, soit la personne envoutée se jette au sol en hurlant « c'est moi l'assassin, j'avoue, je les ai tous tués !! » elle redevient ensuite calme mais maintient sa confession pendant 30 minutes. Ou bien elle se précipite vers une personne de votre choix et tente de l'étrangler (« Sois maudit ! Je vais te tuer ! »). L'effet dure 3 minutes pendant lesquelles il faut maintenir l'envouté solidement, sinon il se lance vers la personne désignée et recommence à l'étrangler.

Votre Dieu :



SETH

Dieu de la confusion, du désordre et de la perturbation, maître du tonnerre et de la foudre. Frère d'*Osiris*, qu'il assassine, il est l'éternel rival d'*Horus* et d'*Isis*.

Ambitieux, comploteur, manipulateur, *Seth* est associé à des concepts négatifs tels que : autoritarisme, fureur, cruauté, crise, tumulte, désastre, souffrance, maladie, orage.

Serviteur - Gouteur

GEB

GOURMAND, AFFABLE, NAIF



Attention, le serviteur est impérativement un personnage non-joueur, incarné par un organisateur. Vous devez essayer de faire la part entre ce que vous savez du scénario en tant qu'organisateur et ce que sait le serviteur.

Votre vie, votre œuvre

Geb est arrivé au service de la famille royale en tant que servant et surtout gouteur suite à la mort du précédent gouteur il y'a deux lunes. Il travaillait auparavant dans les cuisines du palais et a été promu par le Grand Vizir *Shabaka* qui appréciait ses plats généralement très riches et épicés. *Geb* aime la bonne cuisine et n'hésite pas à le faire savoir, il rechigne un peu à goûter les mets les moins raffinés, bien qu'il s'exécute toujours.

En fin gourmet, il n'hésite pas à faire des commentaires sur la qualité du produit goûté. Que ce soit pour critiquer le plat, émettre une suggestion ou pour souligner son contentement.

Geb sait que le précédent gouteur est mort dans d'atroces souffrances, il minimise toutefois l'incident en prétextant que le servant avait sûrement un estomac fragile, ce qui est loin d'être son cas. En effet l'estomac de *Geb* est particulièrement solide ce qui le rend insensible à toutes substances ou poisons qu'il viendrait à ingérer.

Juste avant la soirée

Geb a passé l'après-midi au palais à s'affairer pour les derniers préparatifs du fastueux banquet qui aurait lieu le soir.

Vos objectifs :

♀ S'assurer que tout le monde passe une bonne soirée.

Interpréter votre personnage :

Bon vivant, jovial et souriant, *Geb* tente de garder le moral malgré les circonstances. Il connaît cependant sa place et s'efface très vite devant les hauts-dignitaires présents ce soir. S'il est questionné il répondra naïvement avec sincérité, sans imaginer que ses propos puissent nuire à autrui.

Votre costume : *Geb* porte le chendjit, le pagne blanc traditionnel du servant, avec un gros coussin caché sous son ventre pour accentuer sa bedaine (selon organisateur☺)

Vos répliques types :

Quand il souhaite prendre congé : « *Si vous n'avez plus besoin de mes services, je vous quitte c'est l'heure de mon goûté* ».

Lorsque quelqu'un lui demande de goûter sa nourriture : « *Merci je meurs justement de faim* ».

Lorsque qu'il mange quelque chose : « *C'est bien trop salé/sucré ; j'aurais ajouté un zeste de citron (ou autre) ; c'est remarquable un vrai régal pour le palais ; etc...* ».

Servante NOUT



PEUREUSE, SERVIABLE, SUPERSTICIEUSE

Attention, la servante est impérativement un personnage non-joueur, incarnée par une organisatrice. Vous devez essayer de faire la part entre ce que vous savez du scénario en tant qu'organisatrice et ce que sait la servante.

Votre vie, votre œuvre

Nout est arrivée très récemment au service de la famille royale pour remplacer la précédente servante royale *Neith* qui a disparu au début des fêtes d'*Opet*.

Elle travaillait auparavant à la blanchisserie du palais et aidait souvent aux bains. C'est une excellente masseuse. *Nout* pense que la précédente servante *Neith* s'est éclipsée car elle ne supportait plus les éternelles remontrances de la Princesse *Shani*. Elle est d'ailleurs tétanisée par *Shani* et exécute la moindre demande de la Princesse au pas de course.

Juste avant la soirée

Nout a passé l'après-midi au palais à s'affairer pour les derniers préparatifs du fastueux banquet qui aurait lieu le soir, quand la famille royale est rentrée de la procession elle a suivi la Princesse *Shani* au bain pour lui prodiguer un massage, puis est revenue aider à la mise en place de la réception.

Vos objectifs :

♀ S'assurer que tout le monde passe une bonne soirée.

Interpréter votre personnage :

Si elle est questionnée par un haut dignitaire elle répondra avec timidité mais sincérité, sans imaginer que ses propos puissent nuire à autrui. Elle évitera néanmoins de dire du mal de la famille royale, particulièrement de la Princesse *Shani* dont elle craint énormément les sautes d'humeur. Elle a peur de son ombre et sursaute au moindre bruit. Elle redoute tout particulièrement la colère des dieux en ces temps incertains...

Votre costume

Nout porte un costume sobre de servante, un pagne blanc idéalement.

Vos répliques types

« Tout cela n'est pas rassurant... »

« Les dieux vont être en colère... »

« Tout de suite votre altesse... »

Rumeurs

Geb et **Nout** pourront répandre certaines rumeurs en fonction des sujets sur lesquels ils seront interrogés ou selon les événements qui arriveront au cours de la soirée :

Tiaâ => A vu le Pharaon corriger sévèrement la Reine il y'a quelques lunes.
A entendu la Reine piqué une colère contre **Shani** qui s'était à nouveau servi dans ses bijoux.

Shani => A vu le Pharaon corrigé sévèrement la Princesse il y'a quelques lunes. Fait très attention lorsqu'il/elle verse du vin à la Princesse parce qu'il parait qu'elle a renvoyé la dernière servante qui avait taché sa robe préférée.

Shabaka => A aperçu le Grand Vizir juste avant les fêtes d'**Opet** dans la cour intérieure près de la statue de **Thot**. Le Grand Vizir est partie pour un voyage au nord avant les fêtes d'**Opet** (je l'ai croisé au port, il avait des bagages).

Nokthu => Il passe énormément de temps devant l'autel pour prier, le Pharaon lui reprochait régulièrement d'être trop mou.

Nephtys => Elle s'est cloîtrée pendant presque une année dans son temple il y'a une quinzaine d'années sans que personne ne sache pourquoi. On murmure qu'elle aurait rencontré les dieux durant cette période et qu'elle possède depuis des pouvoirs magiques.

Taho => Le Pharaon était très en colère contre lui à cause des faibles crues et menaçait publiquement de le destituer voire de le jeter aux crocodiles.

Inéni => Il passe de nombreuses heures à s'occuper de son faucon ou de ses plantes. Il parait que ses tisanes sont excellentes pour l'estomac. Le Pharaon se plaignait tous le temps de l'état d'avancement des travaux « interminables » de l'aile Est.

Djeser => Il parait que ses potions sont efficaces. Pourtant le Pharaon se plaignait régulièrement de lui et l'appelait souvent « charlatan ».

Sekhmet => Il a été nommé Premier Scribe récemment par le Grand Vizir suite à la mort de son prédécesseur **Nebmertouf**, piqué par un scorpion dans son atelier. Le Pharaon était très en colère suite à son erreur de cartouche sur la stèle devant le palais.

Aba => On dit qu'il est très riche, car la province d'Edfou est considérée comme le grenier à blé de l'empire. Pourtant le Pharaon se plaignait des « faibles » impôts qu'il percevait de cette région. C'est un séducteur et un grand amateur d'art parait-il...

Le précédent Gouteur => Il parait qu'il crachotait un liquide bleu avant de rendre l'âme, le pauvre...

La précédente Servante => Elle s'appelait **Neith**, elle a parait-il été renvoyée par la Princesse **Shani** au début des fêtes d'**Opet** car elle avait renversé du vin sur sa robe préférée.



LE PAPYRUS DU LOTUS BLEU



DOSSIER CONFIDENTIEL

Destiné aux animateurs de la Soirée Enquête

Introduction

Vous ne devez lire ce livret qu'à la condition d'être un des organisateurs de la Soirée Enquête.

En tant qu'organisateur, vous aurez un rôle à jouer, mais à la différence des autres, vous connaissez tous les mystères, toutes les énigmes et tous les secrets de la Soirée Enquête. Et surtout, ce sera à vous de gérer le déroulement de la partie, de distribuer les indices aux joueurs, d'animer la soirée et de résoudre les petits détails matériels.

La lecture du scénario vous permettra d'avoir une compréhension générale de l'intrigue qui se nouera (et peut-être se dénouera) au cours de la soirée. Ensuite, vous découvrirez le système de règles permettant d'allier parfaitement la simulation de certaines actions aux impératifs du jeu de rôles "grandeur nature". Les feuilles de personnages, les indices, les textes destinés aux joueurs et aux organisateurs, vous donneront de plus amples détails quant aux ressorts de l'histoire et aux nombreuses possibilités de simulation que permet la soirée. Enfin, vous trouverez des conseils pour vous guider dans votre travail d'organisation.

Le synopsis

Tous les personnages ont été invités par le Pharaon à un banquet royal dans son nouveau palais de Thèbes. On attend l'annonce officielle des fiançailles de la Princesse *Shani* et du Gouverneur *Aba*.

C'est le type d'invitation qu'on ne peut refuser, la plupart des hauts dignitaires du royaume seront présents. Le Pharaon *Thoutmôsis*, depuis son accession au trône il y a cinq ans, à l'âge de trente ans, maintient l'intégrité de l'empire par une politique d'une extrême brutalité, il appauvrit considérablement le royaume, les crues du Nil sont de plus en plus faibles, le peuple affamé gronde...

La matinée a été consacrée à la grande procession qui clôture les fêtes d'*Opet*.

Pharaon y conduit une fastueuse cérémonie qui part du palais sur des barges sacrées recouvertes d'or, remontant le Nil jusqu'au temple d'*Amon*, pour ensuite revenir au palais par la longue allée bordée de Sphinx.

A mi-journée, tous les invités ont rejoint le palais et ont été accueillis par *Nout* et *Geb* les serviteurs de la famille royale.

Chacun a librement occupé son après-midi.

Les invités sont maintenant réunis dans la salle du banquet, ils attendent l'arrivée de la famille royale, soudain le Grand Vizir fait irruption :

« *Le Pharaon a été assassiné !* »

Scénario

LE PARCHEMIN DE THOT



Tous les joueurs l'ignorent, mais Le Papyrus du Lotus Bleu est en vérité le « Parchemin de Thot ».

Selon la légende, celui qui était capable de déchiffrer les formules magiques de ce parchemin pouvait espérer surpasser même les dieux.

Pourtant chaque joueur cherche le Papyrus du Lotus Bleu pour diverses raisons :

Tiaâ et *Nokthu* pensent qu'il mène au trésor caché de *Thoutmôsis*.

Shani et *Inéni* pensent qu'il mène à l'élixir d'immortalité.

Shabaka et *Djeser* pensent qu'il mène au corps d'*Amenhotep*.

Nephtys et *Sekhmet* pensent qu'il mène à l'Œil d'*Horus*.

Taho et *Aba* pensent qu'il mène au livre des morts de *Sésostris*.

Seul le Pharaon *Thoutmôsis* savait à quoi correspondait exactement le mystérieux Papyrus du Lotus Bleu.

Au début des fêtes d'*Opet*, le tout-puissant Dieu *Amon* lui est apparu en songe.

Il lui a fait comprendre que le parchemin de *Thot* avait été subtilisé il y'a peu dans les archives sacrées situées sous le sphinx de Gizeh, à l'endroit où est regroupé le savoir de l'humanité.

Amon lui révéla que le Parchemin se trouvait désormais à l'intérieur du palais royal, il lui ordonna de le retrouver et de le remettre à sa place.

C'est *Shabaka* le Grand Vizir, qui, lorsqu'il alla chercher l'incantation pour le compte d'*Amenhotep*, en profita pour dérober le précieux papyrus, espérant s'en servir plus tard afin de rétablir l'ordre et la justice dans le pays.

De retour à Thèbes il cacha le parchemin dans le palais, sans prendre le temps de l'étudier.

Ne sachant pas si le rituel de retour d'*Amenhotep* fonctionnerait ou s'il reprendrait un jour possession de son corps, il laissa volontairement quelques indices afin que seul un être sage et vertueux puisse le retrouver (voir dans le dossier Indices « la quête du Parchemin de

Thot »).

LE MEURTRE D'AMENHOTEP



Outre ses accès de violence à l'égard de son entourage, *Thoutmôsis* est avant tout un être avide de pouvoir.

Il est le commanditaire de l'assassinat de son père *Amenhotep* survenu il y a cinq ans. Alors que *Thoutmôsis* venait une nouvelle fois de violenter *Tiaâ*, son père *Amenhotep*, excédé par ce comportement lui annonça qu'il était hors de question qu'il devienne un jour Pharaon. Quand *Thoutmôsis* apprit que son père avait choisi le Grand Prêtre *Taho* pour lui succéder sur le trône, il entra dans une rage folle, une violente dispute s'en suivit. *Thoutmôsis* décida alors de se débarrasser de son père et ordonna à *Nokthu* de se charger de la basse besogne, il

cacha ensuite la sagesse d'*Amenhotep* qui désignait *Taho* comme successeur.

Le Grand Vizir *Shabaka* eut tout de suite des doutes sur les circonstances de cette mort soi-disant « naturelle », mais il ne trouva aucune preuve. Peu avant les fêtes d'*Opet*, *Shabaka* entendit une conversation entre *Thoutmôsis* et *Nokthu* qui laissait penser que les deux hommes étaient responsables de la mort d'*Amenhotep*. Il avait prévu d'utiliser une potion de vérité sur *Nokthu* pour en avoir le cœur net.

C'est à ce moment qu'*Amenhotep* lui apparut en rêve, il mit donc de côté son plan pour satisfaire les souhaits de son ancien maître. Il ne laissa malheureusement aucune note à *Amenhotep* concernant ses suspicions.

Amenhotep, étouffé sous un oreiller dans son sommeil, ignorait que *Nokthu* avait agi sur les ordres de son propre fils.

LE TRESOR DE THOUTMÔSIS

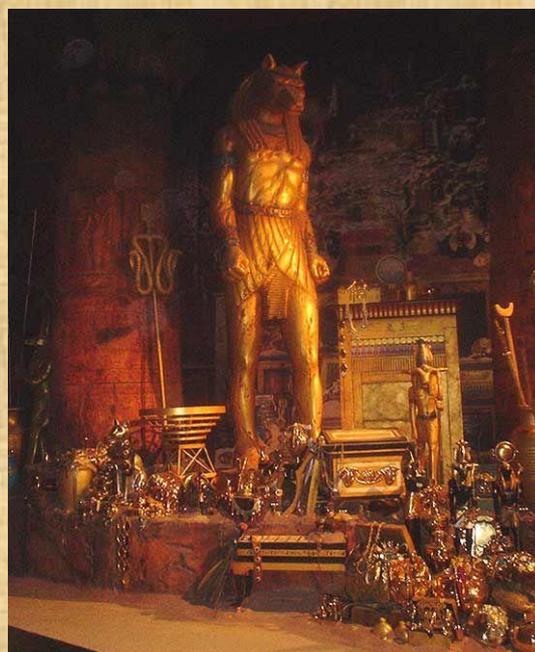
Dès son accession au Trône, *Thoutmôsis* prétextait une rébellion en Nubie pour envahir, piller et asservir le Pays de Koush.

Il conserva tous les trésors amassés pour lui seul et les entreposa dans une grande pièce secrète située dans les sous-sols labyrinthiques du palais, protégé par une barrière magique. Le seul moyen d'y accéder était de prononcer le nom des dieux dans un certain ordre.

Thoutmôsis avait prévu de transférer prochainement son trésor vers la Vallée des Rois, dans une salle secrète de son hypogée, dont l'Architecte *Inéni* venait d'achever la construction. Le Pharaon avait ordonné à *Nokthu* de réduire au silence l'équipe en charge du chantier. *Inéni* ne tarderait pas à subir le même sort, une fois l'Aile Est du palais achevée. Heureusement *Nokthu* prévoyait d'évacuer les malheureux ouvriers en Pays de Canaan par l'intermédiaire de *Baba*.

Mais *Thoutmôsis*, à son grand désarroi, perdit la possibilité d'accéder à son trésor.

Nesyamun le Grand Prêtre de la secte de l'Ibis Noir, s'était récemment introduit dans le palais et avait volé le papyrus contenant les instructions qui permettaient de trouver l'emplacement du trésor et de lever le sortilège de protection qui en interdisait l'accès. Ces



instructions étaient tellement précises que le Pharaon était bien incapable de s'en souvenir de tête. *Thoutmôsis* comptait donc se servir du Parchemin de *Thot* pour accéder de nouveau à son trésor et le remettre ensuite sous le sphinx de Gizeh conformément à la volonté du dieu *Amon*.

Nesyamun recherchait en vérité le livre des morts de *Sésostris*, il croyait que le papyrus volé à *Thoutmôsis* une fois traduit pourrait l'aider dans sa quête, mais ce ne fut pas le cas. Il conserva néanmoins le papyrus, pensant que le trésor s'avérerait utile prochainement.

L'ELIXIR D'IMMORTALITE



Thoutmôsis comprit vite que son passage vers le Royaume des Morts serait fortement compromis, les dieux seraient sûrement impitoyables avec celui qui avait fait tuer un Pharaon tel qu'*Amenhotep*.

Il se mit donc en quête de l'élixir d'immortalité, dont il avait entendu parler par *Thouty* le précédent Embaumeur.

Thouty avait cherché toute sa vie la recette du précieux élixir, qu'il avait fini par trouver dans la

pyramide rhomboïdale de Daschour. Mais il réalisa à ce moment-là qu'une vie éternelle voulait aussi dire souffrance éternelle, et que nul homme sensé ne pouvait défier ainsi les dieux.

Thouty cacha le papyrus dans son laboratoire secret, se gardant d'en révéler l'existence à quiconque et accepta sa mort avec sagesse.

Djeser fut chargé de reprendre le flambeau mais il ne croyait pas une seconde en l'existence de l'élixir, il soutira pourtant une fortune à *Thoutmôsis* pour ce projet.

Après plusieurs tentatives infructueuses, *Thoutmôsis* excédé, était bien décidé à jeter *Djeser* aux crocodiles en cas de nouvel échec. *Djeser*, dont le plan était bientôt achevé et sentant le vent tourner, avait décidé de se débarrasser du Pharaon en l'empoisonnant. Il subtilisa le sceau royal dans l'atelier du Premier Scribe et rédigea un faux décret le proclamant Grand Prêtre du temple d'Abydos. Il serait loin de Thèbes quand le poison ferait son effet sur *Thoutmôsis*.

LES ENFANTS CACHES

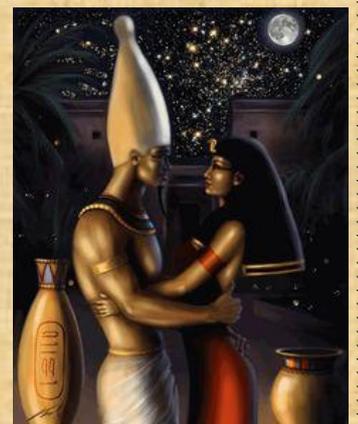
La Reine *Tiaâ* entretenait une liaison avec *Amenhotep*, du fruit de cette union naquit une fille : *Shani*.

Tiaâ n'avoua jamais à *Amenhotep* qu'il était le véritable père de *Shani*.

Thoutmôsis, trop occupé à guerroyer et à courtiser *Nephtys*, ignorait tout de la relation entre sa femme et son père, il pensait naturellement que *Shani* était sa propre fille.

Nephtys tomba également enceinte de *Thoutmôsis*, elle resta recluse dans son temple pendant huit mois et donna naissance à *Sinouhé* dans le plus grand secret, qu'elle confia à un couple de joaillier de Thèbes.

Seize ans plus tard, la Reine *Tiaâ* suggéra à *Thoutmôsis* de remplacer les prêtresses des temples féminins par des vierges afin que les crues du Nil



reviennent à la normale. Cela impliquait que *Nephtys* perde sa position. La réponse de *Nephtys* fut immédiate, elle tenta d'empoisonner *Tiaâ* mais c'est le pauvre gouteur qui en fit les frais.

Thoutmôsis prit donc la décision, choix largement guidée par la potion d'amour que lui faisait boire *Nephtys* à son insu, de faire d'elle sa nouvelle Reine. Bien que *Nephtys* l'ait mis au courant de l'existence d'un fils caché, elle refusait de lui divulguer l'identité de celui-ci. *Thoutmôsis* fut influencé aussi par *Nephtys* pour désigner ce fils comme successeur dans la sagesse qu'il laisserait à sa mort, et *Nephtys* prévoyait bien que celle-ci arrive rapidement... *Tiaâ*, en découvrant qu'elle tomberait bientôt en disgrâce, décida que le temps était venu de se débarrasser du Pharaon et de la Divine Adoratrice en glissant deux serpents aspics dans leurs oreillers.

LA FELOUQUE DISPARUE



Thoutmôsis, voyant bien que le peuple était affamé à cause des faibles crues du Nil, décida de faire une offrande conséquente au Dieu *Sobek*. Il ordonna donc à *Aba*, en guise d'impôt, d'envoyer deux felouques à Thèbes. L'une chargée de blé, de bétails et d'autres denrées destinées à être brûlées en offrande. L'autre chargée de meubles, tissus et épices.

Tiaâ qui avait eu vent de ce projet, tenta de l'en dissuader, lui suggérant plutôt de distribuer les ressources alimentaires directement au peuple. Naturellement *Thoutmôsis* n'écouta pas la Reine. *Tiaâ* contacta donc le Commandant *Khénou*, le chef de la Division *Amon* en Nubie, qu'elle savait épris d'elle. Elle lui demanda de détourner la felouque remplies de vivre pour la conduire en secret à Abydos, afin que le Grand Prêtre du Temple d'*Anubis*, un proche de *Tiaâ*, distribue en secret la nourriture au peuple.

Khénou en informa son frère d'arme *Nokthu*, sans mentionner la Reine. *Nokthu* se chargea de faire passer discrètement la felouque de nuit devant Thèbes afin qu'elle rejoigne Abydos en toute sécurité.

Khénou prétextait à *Thoutmôsis* qu'une des felouques était en très mauvais état et avait coulé. Une fois la livraison à Abydos effectuée, *Nokthu* confia le bateau à *Baba* qui pourrait le garder en guise de paiement pour ses services, à savoir évacuer les ouvriers du chantier de l'hypogée condamnés à mort par le Pharaon.

L'IMPUISSANCE DU GOUVERNEUR

Le Gouverneur *Aba* était un grand amateur d'Art mais surtout un grand séducteur, une fois sa cible conquise il passait à la suivante. Certaines courtisanes tombèrent enceintes et vinrent trouver *Aba* pour qu'il reconnaisse les nouveaux nés. Sans autre considération il les fit jeter en dehors de son palais.

L'une des femmes bafouées sollicita *Nephtys* afin qu'elle inflige une punition exemplaire au Gouverneur. La Divine Adoratrice concocta une puissante potion d'impuissance qui empêcha définitivement *Aba* de jouir des plaisirs de la chair. L'homme, blessé dans son orgueil, fit jeter dans la fosse aux serpents



celles qui osaient se moquer de lui. Comble de l'ironie, le Gouverneur alla trouver justement Nephtys pour remédier à ce mal.

La prêtresse assura au Gouverneur qu'en buvant les potions qu'elle lui préparerait, il finirait par retrouver sa virilité. Mais naturellement les potions immondes à base de mouches cantharides ne faisaient aucun effet si ce n'est de violents maux de ventre et des nausées chroniques.

LA DISPARITION DE LA SERVANTE NEITH



Il y a un demi cycle de lune, la servante de la famille royale *Neith* eut la mauvaise idée de verser par mégarde un peu de vin sur la robe blanche préférée de *Shani*, ce fut malheureusement la goutte de trop pour la Princesse.

Très tôt le matin, le premier jour des fêtes d'*Opet*, *Shani* mena la servante au temple de *Bastet* au nord de la ville. Alors que *Neith* était en train de prier, *Shani* lui coupa la gorge et ainsi laissa les chats du temple s'abreuver du sang versé. *Shani* pratiquait ce rite sacrificiel depuis quelques années déjà, chaque premier jour d'*Opet*, afin de renforcer le pouvoir que lui avait donné la déesse *Bastet*.

LA SECTE DE L'IBIS NOIR

Cette organisation occulte dirigée par le Grand Prêtre *Nesyamun* œuvre dans l'ombre depuis des générations afin de ressusciter et d'installer au pouvoir le Pharaon maudit *Sésostris*. Ils touchent presque au but puisqu'il ne leur manque plus que le livre des morts de *Sésostris* pour réussir le rituel.

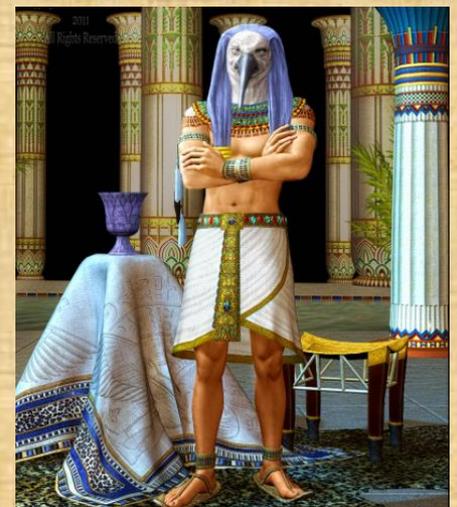
Trois membres de la secte sont présents parmi les hauts dignitaires ce soir :

Le Grand Prêtre *Taho*, protecteur depuis mille ans de père en fils d'une relique sacrée, la jambe de *Seth* gardée secrètement dans la pyramide de Gizeh, que cherchait activement *Sésostris* pour la restituer à son dieu maléfaisant. *Taho* avait été missionné par son père afin d'infiltrer la secte et d'en déjouer les plans.

Le Premier Scribe *Sekhmet*, qui s'est fait enrôler par *Nesyamun* car ils partageaient un objectif commun, celui de tuer *Thoutmôsis*. Néanmoins *Sekhmet* n'a que faire des autres objectifs de la secte, encore moins depuis qu'il pense que l'Ibis Noir lui a volé sa vengeance.

Le Gouverneur *Aba*, qui est désormais le chef de la secte depuis que *Nesyamun* a été malencontreusement poignardé par *Taho*. Il espère devenir

Grand Vizir et retrouver sa virilité grâce au sexe d'*Osiris* promis par *Sésostris*. *Nesyamun* était le seul à connaître l'identité de tous les membres. Les réunions se tenant à visage masqué, aucun membre ne connaissait l'identité des autres. Seul *Aba* avait un léger doute concernant *Sekhmet* puisque *Nesyamun* lui avait demandé d'écrire une lettre de recommandation pour le Scribe. *Nesyamun*, en utilisant *Sekhmet*, devait se charger de l'assassinat de *Thoutmôsis*. Pendant qu'*Aba* trouverait le livre des morts et ramènerait *Sésostris* à la vie en effectuant le rituel le dernier jour des fêtes d'*Opet* à minuit.



LE LIVRE DES MORTS DE SESOSTRIS

La menace grandissante du retour du Pharaon maudit n'inquiétait pas *Thoutmôsis*. Il s'agissait pour lui de contes pour enfant, il pensait que *Taho* s'angoissait pour rien et ferait mieux de se concentrer sur ses offrandes. D'ailleurs si les crues du Nil continuaient à être aussi faibles *Thoutmôsis* prévoyait de destituer *Taho* et de nommer un nouveau Grand Prêtre plus efficace.

L'après-midi précédant le banquet, *Taho* assista à une réunion de la secte. Après celle-ci il suivit discrètement le Grand Prêtre qui avait animé la cérémonie (*Nesyamun*) et l'entendit s'entretenir avec un autre homme (*Aba*), les deux hommes étaient masqués. Ils touchaient au but et il ne manquait plus que le livre des morts de *Sésostris* pour finaliser le rituel qui devait avoir lieu le soir même. Une fois *Aba* parti, *Taho* assomma *Nesyamun* pour lui voler sa dague, pensant que celle-ci pouvait avoir une importance dans le rituel et aussi pour la



présenter comme preuve à *Thoutmôsis*. *Nesyamun* reprit connaissance trop tôt, il se rua sur *Taho* et lui arracha son masque. Dans la lutte le poignard se planta dans le cœur de *Nesyamun* qui succomba immédiatement.

Si la lettre d'*Idénou* mentionnant le livre des morts de *Sésostris* et la dague rapportée par *Taho* ont attiré l'attention de *Thoutmôsis*. Le Pharaon a quand même ri au nez de *Taho* : le livre des morts de *Sésostris* était déjà en sa possession...

En effet le Palais Royal avait été construit sur les ruines de l'ancien Palais de *Sésostris*. Il y a quelques années, *Thoutmôsis* avait découvert par hasard une ouverture sous le Trône, elle débouchait dans une salle secrète reliée à un vaste réseau de tunnels. La, se trouvait un petit coffret renfermant le livre des morts de *Sésostris*.

LE CORPS D'AMENHOTEP

A la mort d'*Amenhotep*, la secte s'empressa de récupérer le corps du Pharaon défunt dont il avait besoin pour le rituel de retour. Pour se faire *Aba*, sous couvert d'un masque, contacta *Djeser* et lui fit une très belle offre en échange du corps.

Peu scrupuleux, *Djeser* accepta et se procura un corps de substitution auprès d'*Inéni*, dont les ouvriers mourraient régulièrement sur le chantier de l'aile Est du palais. En contrepartie *Djeser* donna à *Inéni* une grande quantité de fleur de Lotus Bleu avec lesquelles l'Architecte se droguait quotidiennement.

Le sarcophage fut donc placé dans le tombeau de la Vallée des Rois avec le corps d'un ouvrier à l'intérieur, tandis que le corps du Pharaon défunt fut livré à l'Ibis Noir.

Naturellement, sans son corps, le tribunal divin refusa l'entrée du Royaume des Morts à *Amenhotep*.

Après cinq ans d'errance entre les deux mondes, la déesse *Maât*, prise de pitié, indiqua au Pharaon un moyen pour se libérer de sa condition. Ainsi *Amenhotep* envoya des rêves au Grand Vizir *Shabaka* afin qu'il récupère une incantation dans les archives millénaires sous le



sphinx de Gizeh. *Amenhotep* prendrait alors possession du corps de *Shabaka* pendant les onze jours des fêtes d'*Opet*. Le rituel impliquait que *Shabaka* boive au préalable une potion d'oubli, afin de laisser suffisamment de place pour la mémoire et les pensées d'*Amenhotep*. Une fois dans le corps de *Shabaka*, *Amenhotep* fit profaner sa propre tombe par le trafiquant *Baba* et se rendit compte que son corps avait été remplacé par celui d'un ouvrier. C'est en lisant le message d'*Idénou*, le Commandant de la Division *Rê* à Thèbes, dans la chambre du Pharaon qu'il comprit que l'Ibis Noir était derrière cette intrigue.

Djeser, qui a également lu le message d'*Idénou*, était résolu à effacer toute preuve de son implication dans cette affaire, si cela venait à s'ébruiter il serait immédiatement jeté aux crocodiles.

Inéni pensait que *Djeser* utilisait des cadavres pour ses expériences, il était loin d'imaginer une telle chose...

LE PAYS DE KOUSH

Lors de son premier voyage en Nubie, *Amenhotep* fut subjugué par la qualité des constructions. La Reine de Koush, la Candace *Makéda*, en gage de paix, proposa de mettre son architecte *Inéni* au service du Pharaon. *Amenhotep* accepta et revint à Thèbes avec *Inéni* et congédia sans ménagement *Amenemhat*, l'Architecte Royal.

Inéni, malgré la distance resta fidèle à *Makéda*, il la préviendrait en cas de menace.

Sous l'ère d'*Amenhotep* avec lequel la Candace entretenait des relations pacifiques. *Inéni* n'eut jamais besoin de l'avertir de quoique ce soit, ils continuaient néanmoins à communiquer régulièrement par l'intermédiaire de faucons.



Mais l'arrivée de *Thoutmôsis* au pouvoir changea tout.

La première attaque de *Thoutmôsis* sur Koush fut si rapide qu'*Inéni* n'eut pas le temps d'en avertir la Candace. Les souffrances subies par le peuple de Koush affectèrent *Inéni* qui en devint malade et se drogua de plus en plus.

Néanmoins, il réussit par la suite à prévenir *Makéda* de certaines attaques, dont une dernièrement sur le village de Sanam, où les cent soldats du Pharaon étaient attendus et furent massacrés.

La Candace de son côté conclut une alliance avec le Gouverneur *Aba*. Elle constitua en secret une armée financée en grande partie par le Gouverneur, qui y voyait là une opportunité de déstabiliser le Royaume d'Égypte.

Pour *Aba*, la Candace n'était qu'une marionnette dont *Sésostri*s se débarrasserait une fois ramené à la vie.

L'armée de Koush était enfin prête à déferler sur l'Égypte. La Candace, qui ne comptait pas attendre l'aval d'*Aba*, ordonna à *Inéni* d'assassiner *Thoutmôsis*. L'architecte avait équipé la salle secrète de l'hypogée de *Thoutmôsis* d'un mécanisme de fermeture rapide, il prévoyait de piéger vivant le Pharaon dans son tombeau lors de sa prochaine visite.

Le commandant *Khénou* avait prévenu son frère d'arme *Nokthu* de cette rumeur d'armée, mais *Thoutmôsis* ne voulait pas s'en préoccuper.

Thoutmôsis n'accordait presque plus aucun crédit à *Nokthu*, qu'il trouvait trop mou, trop religieux, toujours inquiet que les Nubiens les envahissent. Pour *Thoutmôsis* il serait bientôt temps de le remplacer par le Commandant *Idénou*, mais *Nokthu* en savait trop pour être laissé en vie.

De leurs côtés *Nokthu* et *Khénou*, avec un groupe de fidèles soldats, étaient déterminés à se débarrasser de Thoutmôsis la prochaine fois que celui-ci viendrait en Nubie. Quoi de plus commun qu'un Pharaon mourant au combat...

LES BARRAGES DE KARTHOUM

Il y a une quinzaine d'année dans une échoppe miteuse de Thèbes, l'Embaumeur *Djeser* fit la rencontre de l'ancien Architecte Royal *Amenemhat*. Celui-ci était tombé en disgrâce cinq années auparavant, quand *Amenhotep* l'avait remplacé par *Inéni*.

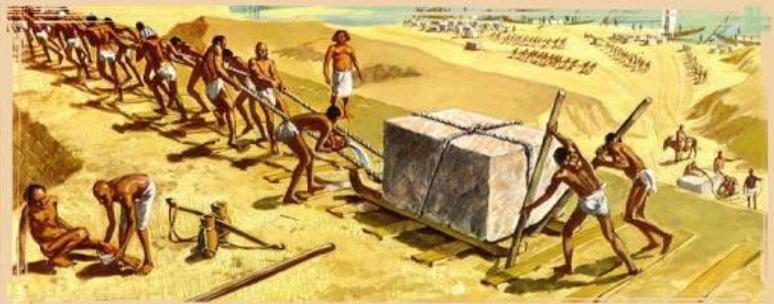
Amenemhat s'était noyé dans l'alcool et vivait maintenant dans la misère.

Amenemhat évoqua avec lui son idée « brillante » de construire un barrage en amont du Nil, qui aurait permis de gérer les crues aisément.

Comprenant la rancœur qui animait l'ancien Architecte, *Djeser* lui proposa de subventionner son projet à condition qu'il soit seul maître des ouvertures et fermeture du barrage.

Amenemhat se rendit donc à Khartoum, loin au sud après la 6^{ème} cataracte, à la confluence du Nil Bleu et du Nil Blanc. Il recruta des ouvriers dans les villages alentours et se mit au travail.

Pendant une dizaine d'années, *Djeser*, par l'intermédiaire des convois de chameaux de Baba, envoyait régulièrement dans le plus grand secret à Khartoum les richesses qu'il volait sur les momies puis par la suite l'or qu'il extorquait à *Thoutmôsis* pour l'élixir.



Au début du règne de *Thoutmôsis* le barrage du Nil Bleu venait d'être achevé, celui du Nil Blanc demanderait encore quelques années de plus.

Djeser fit bloquer complètement le débit du Nil Bleu, assoiffant ainsi le Pays de Koush et l'Égypte.

Le plan de *Djeser* était simple, une fois devenu Grand Prêtre à Abydos et une fois le chantier du Nil Blanc terminé, il invoquerait les dieux devant la foule tandis qu'*Amenemhat* ouvrirait les barrages et ce à chaque fois qu'il le désirerait.

Le peuple adulerait et craindrait alors le puissant Prêtre capable de commander les crues du Nil tel un dieu. Le vrai pouvoir serait entre ses mains.

LA COLERE D'HATHOR

La première nuit des Fête d'*Opet*, la déesse *Hathor* sous sa forme de lionne enragée apparut à *Nephtys* dans son sommeil. *Hathor* ordonna à *Nephtys* d'assassiner *Thoutmôsis*, contre lequel la déesse semblait très en colère. *Hathor* lui fit également apprendre une incantation qui lui permettrait de s'incarner sur Terre.



Pour réussir le rituel, *Nephthys* devrait prononcer l'incantation avec l'amulette de l'Œil d'*Horus* (l'*Oudjat*) autour du cou.

Nephthys l'ignorait mais *Hathor* avait surpris il y a peu la déesse *Maât* en train d'aider l'esprit errant d'*Amenhotep*.

Hathor fut d'abord étonnée de l'attitude de *Maât*, pourtant toujours impartiale. La déesse de la justice expliqua à *Hathor* que le Pharaon *Thoutmôsis* avait fait tuer son père.

Hathor entra alors dans une rage folle, bien décidé à venir sur terre pour châtier *Thoutmôsis* et tous ceux qui l'avaient soutenu.

Nephthys se mit donc en quête de l'Œil d'*Horus*, elle racheta à *Djeser* toutes les amulettes le représentant mais aucune d'entre elles n'était la bonne.

La précieuse relique avait été placée il y a fort longtemps par le dieu *Thot* dans un coffret en or, lui-même caché à l'intérieur d'un jeu de Senet.

Au cours d'un voyage en Nubie, *Amenhotep* avait trouvé ce jeu de Senet dans un vieux temple en ruine, il l'avait offert à la Reine *Tiaâ* qui le conservait depuis dans sa chambre. Mais tous deux ignoraient qu'il renfermait la relique sacrée.

Nephthys contacta *Baba* afin d'engager deux hommes pour tendre un piège à *Thoutmôsis*. Les deux hommes creusèrent sous une statue sur le chantier de l'Aile Est du palais, où des accidents arrivaient régulièrement.

Une fois intronisée, elle profiterait d'une visite royale du chantier pour faire basculer la statue sur *Thoutmôsis*, on croirait alors à un accident et *Inéni* serait tenu responsable.

LA VENGEANCE DE CHÉDI

Lors de sa première campagne militaire en Nubie, l'armée de *Thoutmôsis* s'arrêta à Bouhen, un village de la province d'Edfou. *Thoutmôsis* voulu qu'une statue à sa gloire soit érigée là où se trouvait une ferme, celle où vivait la famille de *Chédi*, un jeune apprenti-scribe. Le jeune *Chédi* était alors en voyage à Abydos où il suivait une formation de graveur.

Les parents tentèrent de s'y opposer, *Thoutmôsis* ordonna alors à *Nokthu* de les jeter aux crocodiles. Le Garde Royal s'exécuta devant le regard horrifié de leur fille *Ipi*, la petite sœur de *Chédi*. *Chédi* revint à Bouhen et trouva sa petite sœur rongée par la peur, devenue aveugle à cause du traumatisme.

Il entreprit alors de venger sa famille et de rendre la vue à *Ipi*.

A Thèbes il rencontra *Nesyamun* qui l'enrôla dans la secte de l'Ibis Noir, en lui promettant de l'aider à tuer le Pharaon *Thoutmôsis*. Grâce à l'influence de *Nesyamun* et d'*Aba*, *Chédi* fut engagé sous le nom de *Sekhmet*, au service de *Nebmertouf*, le Premier Scribe.

Au bout d'un an, *Sekhmet* se débarrassa de *Nebmertouf* à l'aide d'un scorpion et obtint la place de Premier Scribe. Il put ainsi mieux approcher sa cible : *Thoutmôsis*.

Nephthys fournissait régulièrement au scribe du lait de gazelle béni par *Hathor*, que *Sekhmet* envoyait à Bouhen chez sa tante *Meret* qui prenait soin de sa petite sœur, pourtant la cécité d'*Ipi* perdurait...

Au cours de ses recherches, *Sekhmet* découvrit que l'Œil d'*Horus* pourrait guérir définitivement *Ipi*, mais la relique restait introuvable.



Se sentant menacé suite à son erreur de gravure, *Sekhmet* décida de passer à l'action le soir de clôture des fêtes d'*Opet*, profitant de l'effervescence, et ce avec ou sans l'autorisation de L'Ibis Noir.

Par chance, au même moment *Nesyamun* lui ordonna de tuer *Thoutmôsis*.

L'après-midi précédant le dîner, il vola le livre des morts de *Thoutmôsis* dans le temple du Grand Prêtre, s'assurant ainsi que l'âme de *Thoutmôsis* ne reposerait jamais en paix une fois qu'il serait mort.

Il s'introduirait après le dîner dans la chambre du Pharaon et glisserait le scorpion dans son lit.

LES FIANCAILLES DE SHANI ET ABA

Après plusieurs années de guerres et de maigres récoltes, la Reine *Tiaâ* suggéra à *Thoutmôsis*, pour remplir les caisses de l'Etat, d'unir sa fille *Shani* à *Aba*, le Gouverneur de la riche province d'Edfou. D'autant que les impôts perçus par la couronne à Edfou étaient de plus en plus faibles, *Aba* en détournant une grande partie afin de subventionner l'armée de *Makéda*.

Tiaâ souhaitait éloigner *Shani* du palais, laquelle était ingérable, se rapprochait trop de *Nephtys* à son goût et volait tous le temps ses bijoux.



Tiaâ l'ignorait, mais son idée allait contrarier les plans de *Nephtys*.

Nephtys avait entrepris d'unir son fils *Sinouhé* avec *Shani*, pour ce faire elle avait envouté *Shani* à l'aide d'un bijou, un scarabée d'or, que *Shani* portait désormais autour du cou. Grâce à ce puissant sortilège, *Shani* n'avait d'yeux que pour *Sinouhé*.

Tiaâ, dont les oreilles traînaient partout, avertit le pharaon de cette idylle.

Thoutmôsis, mécontent de l'inclination de sa fille, fit capturer *Sinouhé* par

Nokthu. Ignorant que le jeune homme était son propre fils, *Thoutmôsis*

l'empoisonna et récupéra le scarabée d'or que *Sinouhé* comptait offrir à *Shani* et ordonna à *Nokthu* de jeter le malheureux aux crocodiles.

Nokthu, par compassion, amena *Sinouhé* à *Djeser* afin qu'il le sauve du poison.

Djeser s'en occupa très peu, il avait d'autres sphinx à fouetter. C'est ainsi que *Sinouhé*, pendant la soirée, s'échappe du laboratoire secret de l'embaumeur en forçant le mécanisme de la bibliothèque coulissante, révélant ainsi la cachette de *Thouty* pour l'élixir d'immortalité, et meurt étouffé dans son vomi au milieu des convives.

Si *Aba* refusait cette union, *Thoutmôsis* avait prévu d'installer son armée à Edfou et se servir directement dans le « Grenier à blé du Royaume ». Fort heureusement le Gouverneur accepta le mariage et le prix de la dot, quoiqu'il en soit pour *Aba* le retour du Pharaon *Sésostris* mettrait fin à cette mascarade.

Ignorant le triste sort de son bien-aimé et déterminée à vivre pleinement son amour, *Shani* alla voir *Thoutmôsis* pour s'opposer une ultime fois aux fiançailles. La discussion s'envenima, *Thoutmôsis* lui révéla qu'il avait tué *Sinouhé* et il la frappa. Dans un accès de rage, *Shani* saisit une dague qui traînait sur un coffre, cette même dague avec laquelle *Taho* venait de tuer un peu plus tôt le prêtre de l'Ibis Noir *Nesyamun* et qu'il avait apporté comme preuve à *Thoutmôsis*, et alors que *Thoutmôsis* s'était déjà retourné, elle enfonça la dague de toute ses forces dans le dos du Pharaon.



Les règles du jeu

Comme vous l'avez lu dans le dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler de manière aussi fluide que simple un certain nombre d'action. Lorsqu'un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points Actions requis.

Chaque joueur reçoit au départ 12 Points Action.

Photocopiez 20 Points Action supplémentaires. Ils vous serviront à récompenser les joueurs qui feront preuve d'un rôleplay exceptionnel ou qui feront une action originale non prévue dans le scénario. Prenez soin de ne jamais donner plus d'un Point Action de récompense par joueur pour une même action ou rôleplay génial. La partie durant environ 5 heures, ne distribuez donc pas plus de 4 Points Action par heure jusqu'à la fin.

Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l'écart de la pièce principale. Essayez d'être le plus discret possible lorsque vous livrez des informations à un joueur, notamment lorsque ces informations sont le fruit d'un larcin ou résultent d'un pouvoir, ceci afin que la victime ne puisse pas deviner qui l'a piégée. Voici comment vous devez gérer ces séquences.

ACTIONS COMMUNES

FOUILLER UNE PIECE (Tous les personnages)

1 Points Action.

Le joueur vous indique quelle pièce il désire fouiller. Il reste quelques minutes à l'extérieur de la pièce principale dans une pièce « hors-jeu » puis vous lui remettez l'indice qu'il a découvert (qu'il pourra garder), ainsi que la description de la pièce (qu'il vous rendra ou dont il se débarrassera dans une boîte prévue à cet effet avant de revenir « en jeu »). Lorsqu'une même pièce recèle plusieurs indices, ceux-ci sont numérotés selon l'ordre dans lequel ils doivent être découverts. Un indice ne peut être découvert qu'une seule fois et si un joueur fouille une pièce vidée de tous ces indices, il perd le Point Action dépensé mais aura quand même la description de la pièce. Il ne peut y avoir qu'un seul joueur sorti pour fouiller une pièce. Les joueurs ne peuvent trouver qu'un seul indice par fouille, il faut donc venir fouiller plusieurs fois une même pièce pour en sortir tous les indices. Pour donner un exemple, un joueur ne peut pas dépenser 3 points d'un coup pour trouver en une seule fois les trois indices qui sont cachés dans une salle. Puisque les joueurs ne peuvent sortir qu'un par un pour fouiller et qu'ils ne peuvent trouver qu'un seul indice à la fois, cela laisse à tous les enquêteurs une chance de se mettre quelques indices sous la dent.

CONSULTER L'ORACLE (*Tous les personnages*)

1 Point Action.

L'Oracle n'est pas présent toute la soirée, à vous de décider à quel moment. Quand l'Oracle est disponible, le joueur et vous simulez l'échange "en vrai" (prenez le rôle de l'Oracle en jouant la conversation, restez le plus « mystique » possible). Le joueur peut interroger l'Oracle sur un seul personnage/sujet mais poser autant de questions qu'il le désire à propos de cette personne/sujet. S'il souhaite poser des questions sur une autre personne/sujet il doit dépenser un autre Point Action. Si le joueur demande des informations concernant quelque chose que l'Oracle ne connaît pas, le Point Action est perdu.



CAPACITES SECONDAIRES

MAITRE DES ENIGMES (*Tiaâ et Shabaka*)

1 Points Action.

Le personnage est doué pour dénouer les énigmes, casse-tête et autres devinettes. En échange de son Point Action, remettez-lui un indice qui lui permettra de trouver la solution (voir indices « solutions des énigmes »).

CROCHETER UNE SERRURE (*Shani et Nokthu*)

1 Point Action.

Cette compétence est nécessaire pour ouvrir les serrures verrouillées. Une fois que la serrure est crochétée, les autres joueurs peuvent accéder à son contenu. Pour refermer la serrure crochétée il faut dépenser à nouveau 1 Point Action.

TRADUIRE LES ANCIENS HIEROGLYPHES (*Taho et Sekhmet*)

1 Point Action.

Le personnage sait déchiffrer les anciennes écritures. Il vient vous voir avec le document à traduire puis se met au travail (roleplay). Vous remettrez un résumé au bout d'un temps dépendant de la complexité du document.

RECONNAITRE UN POISON/DROGUE/POTION (*Inéni et Djeser*)

1 Point Action.

Cette compétence permet d'identifier la nature d'un produit, poudres, épices, potions, onguents et autres... Le personnage vous présente le produit concerné et en échange vous lui révélez la nature du produit.

SEDUIRE (Nephtys et Aba)

1 Point Action.

Le joueur vous indique quelle personne il compte séduire, puis il va discuter avec la victime. S'il parvient à parler avec elle et à se montrer charmeur durant 3 minutes chrono sans être interrompu, la séduction est un succès. La cible est sous le charme et devra partager avec le séducteur le dernier indice entré en sa possession (il le conservera néanmoins) et ne tentera plus rien contre le séducteur pendant les 30 prochaines minutes.

POUVOIRS SPECIAUX

ESPIONNER (Tiaâ)

2 Points Action.

Tiaâ prévient l'organisateur qu'elle va effectuer cette action et désigne deux personnes (ou un groupe de personnes) dont elle souhaite épier la conversation. Elle doit ensuite rester à proximité (dans la même pièce) de la discussion, une fois celle-ci terminée vous irez voir ces personnes pour leur demander de vous révéler le contenu de leurs échanges. Faites ensuite discrètement un résumé à *Tiaâ*.

SONDER LE CŒUR (Shani)

2 Points Action.

Shani prévient l'organisateur qu'elle va effectuer cette action. Ecoutez ensuite la conversation que *Shani* aura avec la personne dont elle sonde le cœur et assurez-vous que la victime prononce le mot « oui » dans sa réponse. *Shani* peut insister deux ou trois fois à sa question pour amener sa victime à lâcher le mot « oui », mais pas plus. Si le oui est prononcé, referez-vous à la feuille de résumé des personnages pour indiquer à *Shani* le plus grand crime de la personne qu'elle a sondé.

UTILISER LE SERUM DE VERITE (Shabaka)

2 Points Action.

Après vous avoir prévenu de ses intentions afin que vous puissiez vous porter garant du bon déroulement de l'opération. *Shabaka* saupoudrera le contenu d'une dose (il possède deux doses) dans le verre d'un autre convive. Si la victime boit ne serait-ce qu'une gorgée du breuvage "assaisonné", vous la ferez venir dans la pièce organisateur en compagnie de

Shabaka. Ce dernier pourra alors lui poser deux questions à laquelle elle sera obligée de répondre la vérité (par oui ou non).

Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement en vouloir à **Shabaka**. Le sérum ne fonctionne pas sur **Shani** et **Djeser**, ce sont des menteurs professionnels.

INTIMIDATION (*Nokthu*)

2 Point Action.

Cette action se joue très bien en roleplay, inutile d'interrompre le jeu. **Nokthu** signale discrètement à un organisateur ce qu'il va faire. Il mène son interrogatoire, si il a une conversation ininterrompue avec la victime pendant au minimum trois minutes, il peut alors lui poser une question à laquelle l'interrogé doit répondre la vérité (par oui ou non).

Un organisateur prévient l'interrogé qu'il doit dire la vérité.

Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement en vouloir à **Nokthu**. **Nokthu** ne peut utiliser ce pouvoir sur un membre de la famille royale (**Tiaâ** et **Shani**).

KINESTHÉSIE (*Nephtys*)

2 Points Action.

Lorsqu'elle désire connaître les émotions, les pensées ou des détails sur le passé d'une personne (ou d'un cadavre), **Nephtys** prévient l'organisateur. Elle paye les Points Action et vous lui remettez un papier contenant une description de la vision ainsi que la réaction que celle-ci produit sur elle. Dans les vingt minutes qui suivent, elle doit toucher sa cible. Elle simule alors la réaction mais peut choisir de partager ou non (ou partiellement) ce qu'elle voit avec l'assistance.

UTILISER SON 6^{ème} SENS (*Taho*)

2 Point Action.

Taho prévient l'organisateur qu'il va effectuer cette action. Il doit ensuite faire en sorte par tous les moyens que le joueur désigné touche la tête de **Taho** avec sa main. Vérifier que cela est bien le cas en surveillant discrètement l'action. Si il réussit, retournez voir **Taho** et lisez-lui les trois traits de caractère du personnage en question.

UTILISER LA POUDRE D'IBN-GHAZI (*Inéni*)

2 Point Action.

Inéni prévient l'organisateur qu'il va effectuer cette action. Il doit d'abord répandre discrètement sur le joueur ciblé un peu de poudre de gommier rouge (utilisez du paprika). Il engage ensuite la conversation avec la victime en présence de l'organisateur et lui pose une question précise à laquelle on ne peut répondre que par oui ou non. L'organisateur viendra voir **Inéni** peu après pour lui préciser si la victime a menti.

La poudre ne fonctionne pas sur *Shani* et *Djeser*, ce sont des menteurs professionnels.

SEMER LA ZIZANIE (*Djeser*)

2 Points Action.

Djeser prévient l'organisateur puis doit entrer en contact physique avec sa victime pendant trente secondes minimum sans interruption (toucher la main, etc...).

Demandez ensuite à *Djeser* quelle rumeur (de son cru) il veut que sa victime véhicule puis prévenez l'infortuné et vérifiez que ce dernier répand bien cette information auprès de tout le monde en donnant l'impression d'y croire (sauf à celui concerné par l'info).

N'oubliez-pas que l'information ainsi répandue doit nécessairement nuire à quelqu'un.

FAIRE LES POUCHES (*Sekhmet*)

2 Points Action.

Lorsque *Sekhmet* décide de faire les poches d'un autre joueur, il vient vous voir et en fait la demande. Vous lui remettez alors un jeton qu'il devra glisser dans les poches/pochettes de sa victime. Une fois le méfait accompli, convoquez la victime et demandez-lui de vider le contenu de ses poches/pochettes. Si le jeton s'y trouve, annoncez-lui qu'il vient d'être victime d'un pickpocket et récupérez ce qui a été volé.

Les indices que le joueur portait sur lui sont trouvés en priorité. Si la victime n'en a pas sur elle, un indice matériel qu'elle avait récupéré précédemment peut lui être dérobé (si la victime n'a vraiment rien demandez-lui de vous remettre 2 Points Action).

Puis, remettez discrètement le fruit de son larcin à *Sekhmet*.

Afin que cette compétence fonctionne, veillez à ce que les déguisements des joueurs comportent des poches ou une sacoche.

CONTRAINTE MENTALE (*Aba*)

2 Points Action.

Aba doit d'abord se procurer quelque chose appartenant à sa future victime (cheveux, objet, etc...). Il prononce une incantation à l'abri des regards indiscrets et sous la surveillance de l'organisateur.

Il a alors le choix, soit la personne envoutée se jette au sol en hurlant « c'est moi l'assassin, j'avoue, je les ai tous tués !! ». Elle redevient ensuite calme mais maintient sa confession pendant trente minutes (« oui c'est vrai je suis un assassin, j'ai assassiné tout le monde »)

Ou bien elle se précipite vers une personne choisie par *Aba* et tente de l'étrangler (« sois maudit ! Je vais te tuer ! »). L'effet dure trois minutes pendant lesquelles il faut maintenir l'envouté solidement, sinon il se lance vers la personne désignée et recommence à l'étrangler.

POUVOIRS et ACTIONS SPECIFIQUES

TRANSES MEDIUMNIQUES (*Nephtys*)

2 Points Action par question

Lors de ses deux crises de possession, *Nephtys* a la possibilité de questionner l'esprit qui l'habite (ceux de *Thoutmôsis* ou *Sésostris*). Elle doit alors vous informer de son désir de poser une ou plusieurs questions lorsque vous la prévenez de l'imminence de sa crise (chaque question coûte alors 2 Points Action). Une fois la transe passée, vous empêchez les Point Action et répondez par oui ou non aux questions. L'esprit dit toujours la vérité.

DROGUER LE FUTUR PHARAON (*Inéni*)

Gratuit.

Une fois la cible choisie, *Inéni* devra à deux reprises réussir à faire ingérer à ce personnage un aliment (boisson ou nourriture) sur lequel il aura préalablement saupoudré la drogue du Lotus Bleu. Il prévient un organisateur lorsqu'il souhaite effectuer ces actions afin que celui-ci assiste discrètement à la scène. Après chaque prise l'organisateur prévient le personnage drogué qu'il se sent euphorique pendant les dix prochaines minutes sans lui en dire plus, le manque mettant du temps à se faire ressentir.

Inéni devra ensuite faire élire cette personne...

S'il réussit, après les élections (fin de partie), l'organisateur (ou *Inéni*) révélera au nouveau Pharaon qu'il a été drogué, que son esprit est embrumé et que son comportement est désormais dicté par le manque. Il est désormais le pantin d'*Inéni* qui est le seul à pouvoir lui fournir cette drogue particulière.



Préparer la soirée

Dans les pages qui suivent nous vous exposons tout ce que vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et agréable possible.

Tout d'abord, sachez que vous pouvez monter la soirée seul ou avec un comparse. Il est cependant préférable de l'organiser à deux.

Le premier animateur joue **Geb** le serviteur-gouteur ; le second joue **Nout** la servante, si vous êtes seul(e) vous pouvez supprimer l'un des deux rôles et réattribuer les actions/intrigues à celui de votre choix.

L'organisateur doit bien faire la distinction entre ce que sait son personnage et ce qu'il sait en tant que meneur de jeu. Votre rôle au cours de la partie est triple. Vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (fouilles, consultation de l'Oracle, pouvoirs...), veiller à ce que tout le monde s'amuse et donner l'exemple en jouant votre personnage le mieux possible.

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à la Soirée Enquête, vous devez répartir les 10 personnages entre eux.

Lorsque vous attribuez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage très excentrique à quelqu'un de particulièrement renfermé.

Choisissez notamment avec soin les joueurs qui incarneront *Nephtys* et *Shabaka* car leurs personnages nécessitent une bonne dose de roleplay. Comme vous l'avez sans doute remarqué, certains personnages (*Sekhmet* et *Djeser*) sont écrits pour être joués autant par des filles que par des garçons.

Une semaine avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur une enveloppe contenant les photocopies suivantes :

- ☞ le DOSSIER JOUEUR expliquant le fonctionnement d'une Soirée-Enquête
- ☞ le PROLOGUE expliquant ce qui s'est passé avant que la soirée ne commence
- ☞ les textes « MYTHES ET LEGENDES D'EGYPTE » et « LA GLOIRE DE THOUTMOSIS »
- ☞ la FEUILLE DE PERSONNAGE du joueur
- ☞ le PLAN DU PALAIS ROYAL
- ☞ la LISTE DES INVITES présents ce soir au palais
- ☞ les 12 POINTS ACTION

Recontactez ensuite tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions, discuter du personnage et donner quelques conseils d'interprétation. Juste avant la partie, faites lire à chaque joueur les indices qu'ils ont écrits ou dont ils devraient avoir connaissance (principalement ceux de leur chambre) et donner aux joueurs concernés les indices censés se trouver dans leurs poches (voir dans le dossier Indice - indice à faire lire...).

Ambiance...

L'idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de deux pièces séparées. La première est la pièce de jeu principale (la salle à manger ou le salon de votre appartement) et la deuxième est un lieu plus calme où les joueurs peuvent se retirer pour discuter à l'abri des oreilles indiscrettes.

C'est également dans cette seconde pièce que le ou les animateurs géreront les actions secrètes des joueurs. Si vous en avez la possibilité, essayer de décorer et d'agencer un peu la pièce en y mettant par exemple des objets insolites, en tamisant la lumière et en faisant brûler quelques bâtons d'encens. Pensez également à la musique d'ambiance qui doit être présente sans être obsédante.

Nous n'insisterons enfin jamais assez sur l'extrême importance de la crédibilité des personnages et de l'ambiance au cours d'une Soirée Enquête.

Dès le début de la soirée par exemple, accueillez les personnages en jouant votre rôle.

A aucun moment vous ne devez-vous départir de votre personnage afin d'inciter les joueurs à en faire autant. Quoique vous fassiez pour enrichir votre interprétation, votre look et l'atmosphère de la partie, demandez-vous toujours comment cela se passerait si le jeu était la réalité. Que penseriez-vous d'un film dont les trucages seraient apparents, où on verrait l'envers des décors et la perche du preneur de son ? Cela casserait toute l'ambiance. C'est absolument la même chose pour une Soirée-Enquête.

LES PETITS DETAILS PRATIQUES

Voici une liste de toutes les petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L'ensemble de ces préparatifs ne devraient pas vous prendre plus de deux ou trois heures, beaucoup moins si vous êtes deux.

- ☪ Photocopiez les indices que les joueurs découvriront en fouillant les pièces du palais, classez-les dans autant d'enveloppes qu'il y a de pièces et écrivez le nom de la pièce sur l'enveloppe (ou utilisez un trieur). Ces indices sont tous numérotés selon l'ordre dans lequel ils seront découverts (ex : Chambre du Pharaon 1, signifie qu'il s'agit du premier indice qui sera trouvé dans la chambre du Pharaon, etc...).
- ☪ Si vous souhaitez jouer avec les descriptions, photocopiez les descriptions des pièces que vous associez à chaque indice concerné à l'aide d'un scotch repositionnable, d'un élastique ou d'un trombone. Prévoyez quelques copies supplémentaires au cas où un joueur visite une pièce qui ne comporte plus d'indice (il aura tout de même la description).
- ☪ Faites plusieurs copies (10 max) de l'indice de la cour intérieure qui peut être découvert par plusieurs joueurs.
- ☪ Photocopiez les indices « consulter l'Oracle » et placez la feuille dans votre dossier jeu.
- ☪ Photocopiez les réactions et crises (de *Nephtys*) que vous donnerez discrètement aux joueurs concernés juste avant que ces évènements interviennent.

- ☞ Photocopiez les bulletins de vote et le questionnaire final que vous remettrez aux joueurs en fin de partie et éventuellement les pages du scénario qui explique ce qui s'est passé (cela fera un souvenir aux joueurs).

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la seconde pièce. Indiquez clairement sur le dossier qu'il est hors-jeu et que les joueurs ne doivent pas l'ouvrir.

Cette Soirée Enquête est prévue pour se jouer en un peu plus de cinq heures, ajustez le timing si besoin en fonction du niveau d'avancement de l'enquête.

Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir un buffet.

Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni trop arrosé. Procurez-vous une dizaine de bougies afin d'éclairer les pièces de jeu.

L'après-midi

14h => Retour de tous les invités au Palais après les festivités d'*Opet*.

14h15 => Entrevue Scribe avec Pharaon interrompu par la Reine – Salle du Trône.

Entrevue Divine Adoratrice et Gouverneur – Temple de la Divine Adoratrice.

Nokthu voit *Aba* et *Nephtys* pénétrer ensemble dans le Temple de la Divine Adoratrice.

14h30 => Entrevue Reine avec Pharaon – Salle du Trône.

14h55 => Intervention Divine Adoratrice, dure 5 min – Salle du Trône.

15h => Entrevue Embaumeur avec Pharaon et empoisonnement – Chambre du Pharaon

15h30 => Entrevue Gouverneur avec Pharaon – Salle du Trône.

16h => Entrevue Grand Vizir avec Pharaon – Salle du Trône. Le Grand Vizir voit le Scribe sortir du Palais par l'aile Ouest.

16h30 => Entrevue Architecte avec Pharaon - Salle du Trône. L'Architecte voit le Gouverneur sortir du Palais par la porte Sud.

Début Réunion Secte de l'Ibis Noir (*Taho, Aba, Sekhmet*). L'Embaumeur voit le Grand Prêtre sortir du Palais par l'aile Ouest.

La Reine voit l'Embaumeur entrer dans l'atelier du Scribe. L'Embaumeur vole le sceau royal dans l'atelier du Scribe.

La Reine fouille l'atelier de l'Architecte. Le Garde Royal voit la Reine sortir de l'atelier de l'Architecte.

17h => Entrevue Garde Royal avec Pharaon – Salle du Trône.

Fin réunion Secte. Mort de *Nesyamun* suite bagarre avec *Taho*.

17h30 => Entrevue Grand Prêtre avec Pharaon – Salle du Trône.

Le Scribe vole le livre des morts de *Thoutmôsis* dans le Temple du Grand Prêtre. La Princesse voit le Scribe sortir du Temple du Grand Prêtre.

18h => Entrevue Princesse avec Pharaon. Meurtre du Pharaon Thoutmôsis – Salle du Trône.

18h30 => Découverte du meurtre par le Grand Vizir – Salle du Trône.

18h45 => RDV Reine, Princesse, Grand Vizir et Garde Royal – Vestibule.

18h50 => Découverte du corps du Pharaon par Reine, Princesse, Grand Vizir et Garde Royal – Salle du Trône.

19h => Arrivée Grand Vizir dans la salle de réception, suivi de la Reine et Princesse en pleurs puis du Garde Royal.

Déroulement de la Soirée

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la soirée, en partant du principe que le jeu commence vers 19h00 et se termine vers 00h30. Si vous organisez la partie dans l'après-midi, respectez simplement l'écart entre les événements.

19H00 - ACCUEIL DES JOUEURS, ANNONCE DE SHABAKA.

19H15 - CEREMONIE DE TAHO.

20H00 - BUFFET SERVI PAR NOUT ET GEB.

20H30 - PREMIÈRE CRISE MÉDIUMNIQUE DE NEPHTYS.

21H30 – INTERVENTION DE SINOUE (JOAILLER). Ouverture du laboratoire secret de l'Embaumeur.

23H00 – TREMBLEMENT DE TERRE. Accès aux Temple de l'Ibis Noir dégagé, le pied du jeu de Senet se casse dans la chambre de la Reine.

23H05 - SECONDE CRISE MÉDIUMNIQUE DE NEPHTYS.

00H00 – ELECTION DU NOUVEAU PHARAON.

00H15 - DISTRIBUTION DES QUESTIONNAIRES. Distribuez aux joueurs le questionnaire et donnez-leur un quart d'heure pour y répondre.

00H30 - FIN DE LA PARTIE. Rallumez les lumières, ramassez les questionnaires. Dépouillez rapidement les réponses au questionnaire et annoncez les résultats. Il n'y a bien sur aucun lot à gagner, l'essentiel étant de participer.

ANNONCE DE SHABAKA

Cet évènement marque le début de la partie. Faites entrer *Shabaka*, *Tiaâ*, *Shani* et *Nokthu* dans la pièce principale. Le Grand Vizir prend alors la parole tandis que *Tiaâ* et *Shani* sanglotent, *Nokthu* lui reste impassible.

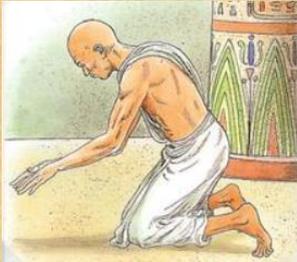
Shabaka, que vous aurez briefé au préalable, doit prendre sa voix la plus solennelle et son air le plus grave :

« Pharaon est mort ! Il a été retrouvé dans la salle du Trône gisant dans une mare de sang, une dague plantée dans le dos. Le Palais tout entier a été bouclé. Personne ne doit apprendre ce meurtre. Comme je n'ai pas trouvé la sagesse de *Thoutmôsis*, le document par lequel il aurait dû désigner son successeur et parce que le peuple est superstitieux, une telle nouvelle ne peut être diffusée sans risquer de provoquer émeutes et chaos.

Il faudra désigner un nouveau Pharaon par un vote à bulletin secret et identifier le coupable ce soir. Il va de soi que les fiançailles sont reportées afin de laisser place au recueillement. ».

Laissez le joueur incarnant le Grand Vizir distiller ces informations comme il le souhaite, il précisera néanmoins que l'élection du nouveau Pharaon aura lieu à minuit. Il peut aussi demander à *Nokthu* de montrer la dague à l'assistance. Mais qu'il ne s'étale pas trop, l'heure n'est pas encore au débat mais plutôt au recueillement et à la suspicion.

CEREMONIE DE TAHO



Vers 19h15, allez voir *Taho* et donnez-lui quelques bâtons d'encens. Demandez-lui d'effectuer une petite cérémonie devant l'autel en l'honneur de Thoutmôsis qu'auront aménagé *Nout* et *Geb* (une petite statuette Egyptienne ou une photo de Pharaon et quelques bougies feront l'affaire). Baissez les lumières si besoin.

Taho psalmodie, vocalise et marmonne des prières en agitant l'encens. Il tente de créer une atmosphère spirituelle propice au recueillement.

PREMIERE CRISE MEDIUMNIQUE DE NEPHTYS

Vers 20h30, allez voir *Nephtys*, expliquez-lui qu'elle doit s'effondrer avec un air halluciné en criant à plusieurs reprises : « *l'Elixir d'immortalité, il est encore trop tôt... le Papyrus du Lotus Bleu...* ». C'est l'esprit de *Thoutmôsis* qui s'empare d'elle et répète ses derniers mots.

Nephtys peut à cette occasion vous demander de poser une question à l'esprit.



PREMIÈRE CRISE MÉDIUMNIQUE DE NEPHTYS (20h30).

A distribuer à *Nephtys* juste avant :

Dans quelques secondes tu t'effondreras au sol avec un air halluciné en criant à plusieurs reprises :

« *l'élixir d'immortalité, il est encore trop tôt... le Papyrus du Lotus bleu...* ».

C'est l'esprit du Pharaon défunt *Thoutmôsis* qui s'empare de toi.

Libre à toi d'interpréter la scène comme tu le souhaites. Tu reprendras tes esprits après quelques instants.

Préviens l'organisateur si tu souhaites par la suite poser une ou plusieurs questions à l'esprit.

INTERVENTION DE SINOUHE

Vers 21h30, *Sinouhé*, joué par l'organisateur qui devra pour l'occasion se faire une tâche de naissance derrière chacune de ses oreilles, s'échappera du laboratoire secret de l'Embaumeur et fera irruption dans la salle de réception.

Juste avant son apparition, distribuez aux 4 personnages qui connaissent déjà *Sinouhé* les réactions ci-dessous.

Sinouhé est très mal en point, il titube et s'accroche à tous ce qu'il peut autour de lui pour ne pas tomber, il se précipite vers les bras de *Nephtys* ou *Shani* (si elles sont à proximité). Il dit à *Nephtys* « mèèèère » et fini par s'effondrer sur le sol en vomissant un liquide vert (un avocat bien mûr fera l'affaire).

Une fois *Sinouhé* mort, *Nout* suggérera que *Nokthu* et une autre personne transportent le corps dans la Salle du Trône. L'inspection du cadavre vient alors s'ajouter aux indices de la Salle du Trône.

Le laboratoire de l'Embaumeur est désormais accessible à la fouille. A partir de ce moment indiquez à un joueur qui souhaite fouiller l'une des 6 pièces situées côté ouest du palais qu'il aperçoit en sortant de la salle de réception des tâches verte au sol qui mènent à l'atelier de l'Embaumeur (sauf pour *Djeser*). Distribuez en priorité les indices de l'atelier (s'il en reste) avant ceux du laboratoire secret.

REACTIONS A L'INTERVENTION DE SINOUHE :

Shani :

Un nouveau personnage va bientôt faire irruption dans la salle de réception.

Tu vas tout de suite reconnaître *Sinouhé*, ton amour que tu croyais mort.

Submergée par l'émotion, tu te précipiteras vers lui comme si tu avais vu un revenant et t'exclamera à deux reprises :

« *Sinouhé ! Mon doux Sinouhé !* »

Tu joueras ensuite le reste de la scène comme *Shani* l'aurait fait.

Nephtys :

Un nouveau personnage va bientôt faire irruption dans la salle de réception.

Tu vas tout de suite reconnaître *Sinouhé*, ton fils.

Tu ne pourras retenir ton émotion en le voyant.

Tu joueras ensuite le reste de la scène comme *Nephtys* l'aurait fait.

Nokthu :

Un personnage va bientôt faire irruption dans la salle de réception.

Tu vas tout de suite reconnaître le jeune joailler que tu as amené hier à l'embaumeur **Djeser** afin qu'il le soigne.

Djeser :

Un personnage va bientôt faire irruption dans la salle de réception.

Tu vas tout de suite reconnaître le jeune homme que **Nokthu** t'a amené hier soir.
Il a dû réussir à s'évader de ton laboratoire secret.

TREMBLEMENT DE TERRE

Vers 23h, jouez la bande sonore reproduisant le son d'un tremblement de terre avec le volume au maximum. (<https://www.youtube.com/watch?v=t-fQuZdKM-Q>)

Nout et **Geb** se tiennent alors au milieu de la salle de réception et miment l'instabilité, les vibrations, s'accrochent à ce qu'ils peuvent et encouragent le reste des joueurs à en faire de même. Si possible renversez une table ou une chaise mal calée cela sera du plus bel effet.

Les serviteurs sont terrorisés, l'un des deux s'exclame « Par tous les dieux, la terre tremble, le dieu Ptah est en colère car Pharaon a été assassiné, nous allons tous périr ! ».

Le second serviteur fait écho à la dernière phrase : « nous allons tous périr ! »

Une fois le séisme passé les deux serviteurs retrouvent leur calme et retournent à leurs occupations.

Un bas-relief s'est effondré dans le Temple de l'Oracle, libérant un accès direct au Temple de l'Ibis Noir.

Dans la chambre de la Reine le pied du jeu de Senet est maintenant cassé, donnant ainsi accès à l'œil d'**Horus** au joueur qui fouillerait ce lieu dorénavant.

SECONDE CRISE MEDIUMNIQUE DE NEPHTYS



Juste après le tremblement de terre, le souterrain de la secte venant de s'ouvrir, l'aura maléfique de *Sésostris* envahit le palais et son esprit s'empare pendant quelques instants de *Nephtys*.

Pensez à prévenir *Nephtys* juste avant de jouer la scène du tremblement de terre.

A votre signal (vous lui ferez signe dès que le tremblement de terre prend fin) elle enchaînera avec sa transe médiumnique. Elle est saisie d'un terrible effroi. Avec sa voix la plus grave possible elle hurle : « *Tremblez, Tremblez, votre fin est proche, le*

Pharaon Tout-Puissant se vengera... »

Laissez à *Nephtys* un peu de liberté dans son interprétation.

Nephtys peut à cette occasion vous demander de poser une question à l'esprit.

Le premier joueur qui consulte l'Oracle à partir de ce moment aura la chance d'être le premier à fouiller le Temple de l'*Ibis Noir*. Dès qu'il aura terminé *Nout* et *Geb* signaleront à tous qu'une statue est tombée dans le Temple de l'Oracle, les curieux s'empresseront sûrement de s'y rendre.

Si personne ne consulte l'Oracle après une quinzaine de minutes suivant le tremblement de terre, *Nout* et *Geb* l'annoncent tout de même.

SECONDE CRISE MÉDIUMNIQUE DE NEPHTYS (23h05).

A distribuer à *Nephtys* juste avant le tremblement de terre :

Dès que la terre aura cessé de trembler, tu enchaîneras avec une nouvelle transe.

Tu seras saisie d'un terrible effroi, puis, avec ta voix la plus grave possible tu hurleras :

« *Tremblez, Tremblez, votre fin est proche, le Pharaon Tout-Puissant se vengera... »*

C'est l'esprit du Pharaon Maudit *Sésostris* qui s'empare de toi.

Libre à toi d'interpréter la scène comme tu le souhaites. Tu reprendras tes esprits après quelques instants.

Préviens l'organisateur si tu souhaites par la suite poser une ou plusieurs questions à l'esprit.

ELECTION DU NOUVEAU PHARAON

Quelques minutes avant minuit, faites le tour des personnages qui peuvent effectuer un rituel (voir « Les Rituels » ci-dessous).

A minuit le Grand Vizir (désormais redevenu *Shabaka*), convoque tous les personnages dans la salle principale.

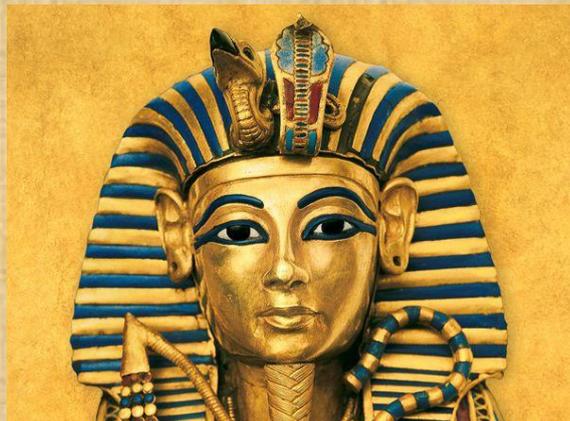
Il demande aux prétendants de s'avancer et si certains souhaitent prendre la parole devant l'assistance pour les convaincre de leur légitimité ou pour soutenir un candidat.

Il explique que le vote s'effectuera à bulletin fermé (*Nout* et *Geb* distribueront les petit papyrus nominatifs sur lesquels chaque personnage indiquera son choix).

Une fois les bulletins dépouillés, le vainqueur est intronisé (le Grand Vizir pose la couronne sur sa tête (ou lui donne le double sceptre), il peut s'il le souhaite faire une déclaration en tant que nouveau Pharaon (par exemple *Tiaâ* dont le premier ordre sera sûrement de faire jeter *Nephtys* aux crocodiles).

En cas d'égalité un nouveau vote est organisé pour les candidats ex-aequo uniquement.

Si *Sésostris* ou *Hathor* (voire les deux) sont revenus, ils interviendront juste après l'intronisation (voir plus bas rituels *Sésostris* et *Hathor*).



Si un ou plusieurs joueurs viennent vous voir en cours de partie pour vous signaler qu'ils ont identifié avec certitude le meurtrier (à tort ou à raison) et souhaitent le confronter. Répondez-leur qu'ils auront l'occasion de le faire au moment du débat précédant l'élection (preuves et argument à l'appui) et que seul le nouveau Pharaon sera habilité à condamner le coupable. Si ils craignent que le suspect soit élu Pharaon et y échappe, à eux de convaincre les autres joueurs de ne pas voter pour lui.

La fin

LES RITUELS

Amenhotep

Si *Amenhotep* est parvenu à retrouver son corps, il a jusqu'à minuit (demandez-lui à 23h45 où il en est) pour effectuer le rituel et regagner l'outre monde pour un repos bien mérité.

Il connaît l'incantation de son livre des morts par cœur et pourra pour l'occasion récupérer dans sa chambre l'urne contenant son *Kâ* qui doit être posée sur son corps lorsqu'il prononce l'incantation.

S'il réussit, il rejoint enfin le Royaume des Morts et laisse ses souvenirs au Grand Vizir qui retrouve lui aussi son corps.

Ce dernier s'efforcera d'animer le vote pour le nouveau Pharaon du mieux possible mais sera sûrement un peu



déboussolé (*Shabaka* mettra plusieurs jours avant de récupérer sa mémoire d'avant la possession, un ultime roleplay !).

S'il échoue, il quitte tout de même le corps du Grand Vizir à minuit juste avant l'élection lui laissant aussi ses souvenirs, mais son âme continuera d'errer entre les deux mondes.

Sésostris



Afin de ramener le Pharaon *Sésostris* à la vie, *Aba* doit effectuer le rituel peu avant minuit (qui marque la fin de la fête d'*Opet*), demandez-lui à 23h50 ou il en est.

Il a pour cela besoin d'un corps de Pharaon défunt (dont l'âme n'ait pas encore accédée à l'au-delà), de l'urne contenant le *Kâ* de *Sésostris* (qu'il pourra récupérer dans les souterrains pour l'occasion) et de l'incantation inscrite dans le livre des morts de *Sésostris*.

Si *Amenhotep* est déjà en train de faire son rituel, *Aba* ne peut accéder au corps d'*Amenhotep* (dites alors à *Aba* que la porte est verrouillée de l'intérieur). Vous pouvez lui suggérer (s'il n'y pense pas) qu'un autre cadavre de Pharaon, celui de

Thoutmôsis se trouve dans la salle du trône.

Une fois le rituel effectué il retournera participer au vote du nouveau Pharaon, tout en sachant qu'il est sans importance puisque dans un instant le Pharaon *Sésostris* aura retrouvé toute sa force et transformera tout ce petit monde en zombie. Juste après l'élection, la voix glaçante de *Sésostris* retentira dans la salle pour annoncer qu'il est à nouveau parmi nous, et qu'il est dorénavant le seul Pharaon, *Aba* n'aura plus qu'à jubiler il est désormais son nouveau Grand Vizir et pourra bientôt régler son problème d'impuissance grâce au sexe d'*Osiris*.

Hathor



Juste avant minuit (vers 23h55), demandez à *Nephtys* si elle est en possession de l'amulette d'*Oudjat* (l'Œil d'*Horus*).

Si oui, elle peut alors se rendre au Temple de la Divine Adoratrice.

Elle doit alors mettre l'amulette autour du coup et prononcer l'incantation que lui a apprise *Hathor* (elle la connaît par cœur). Il faudra alors un peu de temps à *Hathor* pour s'incarner, *Nephtys* retournera donc participer à l'élection comme si de rien n'était.

Quelques minutes après (juste après l'élection), la voix d'*Hathor* retentira (après celle de *Sésostris* s'il est revenu) dans la salle pour annoncer qu'elle est parmi nous pour châtier les criminels. Elle condamnera toute

l'assistance (sauf *Nephtys*, *Shabaka* et *Taho*).

Si *Hathor* et *Sésostris* reviennent tout deux parmi les vivants, ils se livreront alors à une très longue guerre afin de régner sur l'Égypte.

Le Papyrus du Lotus Bleu ou Parchemin de Thot

Si un personnage ce soir a réussi à obtenir ce parchemin, au prix d'une longue et difficile quête (voir dossier Indices), il connaîtra alors les formules magiques auxquelles même les dieux ne peuvent résister. Il sera l'incarnation de l'intelligence et du savoir. Il lui faudra néanmoins quelques heures pour déchiffrer l'ensemble du parchemin, il participera donc normalement à l'élection.

Après celle-ci il pourra choisir la fin qu'il souhaite, révoquer ou invoquer *Sésostris* et *Hathor*, installer qui il souhaite sur le trône, bref, il est omnipotent, omniscient, il est désormais un dieu puissant, les autres joueurs se prosternent devant lui.



Mémo Rituel :

23h45 => Prévenir *Shabaka* - Rituel de passage d'*Amenhotep* dans l'Au-delà.

23h50 => Prévenir *Aba* - Rituel de retour de *Sésostris*.

23h55 => Prévenir *Nephtys* - Rituel d'incarnation de la déesse *Hathor*.

23h59 => Dernière question au joueur concerné pour la quête du Parchemin de *Thot*.

La fête est finie !



Le but d'une Soirée Enquête n'est pas tant de "gagner" que de passer une bonne soirée entre amis. Néanmoins, nous vous proposons un petit système permettant de déterminer qui est le meilleur enquêteur et qui a incarné le mieux son personnage, ceci afin de créer une "saine et franche émulation" entre les joueurs au cours de la partie.

A la fin de la soirée, vous remettrez donc aux joueurs le questionnaire, que vous dépouillerez pendant qu'ils lisent la feuille de débriefing. Chaque but auquel un joueur apporte une bonne réponse rapporte 1 point, s'il désigne le bon meurtrier 5 points, 2 points si il a réussi sa quête annexe (Elixir, Trésor, Oudjat, Corps d'Amenhotep ou Livre des Morts de Sésostris).

Quant à la Princesse *Shani*, elle gagne 5 points si elle n'est pas citée comme étant l'assassin par plus de deux personnes. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré meilleur enquêteur. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs meilleurs enquêteurs.

Au joueur qui est le plus souvent cité à la question "Qui, selon vous, a le mieux interprété son personnage au cours de la soirée ?", sera élu meilleur comédien. Une fois le débriefing terminé, les félicitations rendues, laissez les joueurs se raconter leurs personnages, leurs exploits et leur passé. La soirée n'est pas finie.

INDICES

Vous trouverez ci-dessous tous les indices qui sont dissimulés dans le palais royal. Souvenez-vous que les indices concernant un lieu doivent être donnés un par un dans l'ordre indiqué. Personne ne doit obtenir deux renseignements au cours de la même action.

Si vous le souhaitez, vous pouvez remettre également la description générale de la pièce à chaque joueur lorsqu'il y pénètre pour la première fois (dans ce cas il la laissera dans une urne prévue à cet effet avant de retourner en jeu), ce n'est pas obligatoire mais permet d'ajouter une touche d'ambiance...

Lorsqu'un joueur A sollicite l'aide d'un joueur B pour un crochetage, une traduction, une énigme ou une identification de poison, remettez l'indice obtenu après l'action aux deux joueurs en même temps afin qu'ils en prennent connaissance. C'est le joueur A qui conservera ensuite l'indice.

A part l'indice de la cour intérieure, chaque indice ne peut être trouvé qu'une seule fois (donc par un seul personnage). Il faut fouiller plusieurs fois pour découvrir tous les indices que cache une même pièce.

SALLE DU TRONE

Description : La salle est richement décorée, colonnes incrustées de faïences bleu-vert, murs peints, encadrements des portes sculptés de la titulature royale. Sur le sol de l'estrade, au pied du magnifique trône d'or serti de pierres précieuses, une flaque de sang encore fraîche rappelle le triste événement qui s'est produit plus tôt. Le corps du Pharaon défunt repose sous un drap blanc, posé sur l'autel d'une des alcôves.



Indice 1 :

CORPS DU PHARAON THOUTMÔSIS

Les vêtements du Pharaon *Thoutmôsis* sont souillés par son sang. Son corps inanimé porte une seule entaille profonde située dans son dos à l'opposé de son cœur, sa taille correspond bien à celle de la dague. Le corps ne comporte aucune autre marque suspecte.

En ouvrant sa bouche tu remarques que sa langue est recouverte d'une étrange substance noire visqueuse.

Indice 2 :

Dans un coffre à côté du trône tu trouves une fiole presque vide contenant encore des résidus d'un liquide verdâtre.



Indice 3 :

O Grand Pharaon Thoutmôsis,

Nous avons récupéré les deux felouques à Edfou conformément à vos instructions.

Malheureusement celle qui transportait le blé, le bétail et les denrées alimentaires était en très mauvais état, elle prenait l'eau. Nous n'avons rien pu faire et le bateau trop chargé a coulé à mi-chemin de Thèbes emportant par le fond toute sa cargaison et certains hommes.

Notre campagne en Pays de Koush est longue et les affrontements fréquents. Nos soldats n'ont pas vu leur famille depuis bien longtemps et leur moral s'amenuise.

La venue de Sa Majesté leur redonnerait sûrement de l'ardeur au combat...

Votre dévoué serviteur.

Khénou, Commandant de la Division Amon.

Indice 4 :

Dans le tiroir central du bureau du Pharaon tu trouves un petit scarabée en or avec le nom de *Shani* gravé dessus.



Indice 5 :

O Pharaon Thoutmôsis,

Nous avons découvert ce matin que la tombe de votre père Amenhotep avait été profanée. Ces soldats n'avaient pourtant pas participé au repas organisé la veille pour le début des fêtes d'Opet, ils étaient complètement sobres. Les deux gardes en charge de cette zone de la Vallée des Rois ont été manifestement piqués par des fléchettes soporifiques.

Les pillleurs savaient exactement où chercher car ils se sont tout de suite dirigés vers l'entrée secrète menant à la chambre funéraire. Le sarcophage du Pharaon, son « Kâ » et son Livre des Morts ont été subtilisé mais curieusement aucun autre trésor du tombeau n'a été touché. Nous avons retrouvé en fin de matinée le sarcophage à quelques lieux de là, les voleurs l'avaient abandonné dans le vieux temple d'Osiris désormais en ruine.

Malheureusement la momie qui se trouvait à l'intérieur n'était pas celle d'Amenhotep. Nous en avons la certitude car des bandelettes retirées au niveau des bras laissaient apparaître un tatouage d'ouvrier :



Nous allons enquêter sans relâche afin de retrouver le corps de votre père, mes meilleurs hommes sont déjà sur l'affaire. Les deux gardes ont été fouettés cet après-midi et la surveillance a été renforcée devant l'entrée du tombeau.

Idénou, Commandant de la Division Rê

Indice 6 (après intervention Sinouhé) :

CORPS DE SINOUHE

Le corps du jeune homme est posé au sol dans l'une des alcôves. Les vêtements du garçon sont souillés de bave verdâtre qui coule encore légèrement de sa bouche. Son corps ne comporte aucune marque suspecte si ce n'est une très légère entaille sous la gorge et deux taches de naissance similaires derrière chacune de ses oreilles.

CHAMBRE DU PHARAON



Description : La pièce est luxueuse, de superbes bas-reliefs incrustés de pierres précieuses ornent les murs. Diverses statues, objets d'art et meubles sont disposés de toute part. Le magnifique lit en bois doré illumine le lieu.

Indice 1 :

Tu trouves un petit coffret en or sur le bureau mais il est fermé à clef.



Indice 2 :

O Pharaon Thoutmôsis,

Nous avons découvert au lever du jour le corps sans vie d'une femme dans le temple de la déesse Bastet situé au nord de la ville.

La femme a été égorgée juste devant l'autel et baignait dans son sang, de nombreux chats s'en abreuvaient quand nous sommes arrivés.

Tout porte à croire qu'un sacrifice humain a été perpétré en ces lieux. Cela n'augure rien de bon pour les fêtes d'Opet.

Nous avons rapidement identifié la jeune femme, il s'agit de Neith, une des servantes du palais.

Idénou, Commandant de la Division Rê

Indice 3 :

Mon doux époux,

Les caisses de l'Etat s'amenuisent de jour en jour...

Il serait judicieux d'unir Shani au Gouverneur Aba dans les plus brefs délais. Outre la large dot qu'il versera à la couronne, cela nous donnera libre accès aux richesses de la Province d'Edfou.

De plus il semble que notre fille entretienne depuis peu une relation avec un jeune joaillier de Thèbes dénommé Sinouhé...

Elle n'en fait qu'à sa tête comme toujours et considère que tout lui appartient, elle se sert constamment dans mes bijoux sans me les rendre. Elle a même renvoyé notre dévouée servante Neith sans m'en avertir, juste parce que celle-ci avait renversé un peu de vin sur sa robe.

Je me réjouis de ta décision de remplacer les Prêtresses Divine Adoratrice par des vierges, je suis sûr que la Déesse Isis te montrera toute sa gratitude pour ce geste. En revanche je ne pense pas que donner une felouque entière de vivres en offrande à Sobek changera quelque chose, le Dieu du Nil reste sourd à nos prières depuis trop longtemps. Il vaudrait peut-être mieux distribuer cette nourriture au peuple qui crie famine et qui gronde...

Ton épouse dévouée Tiaâ.



Indice 4 :

Votre Majesté Thoutmosis, Fils de Rê, Puissant parmi les puissants, Sage parmi les Sages, dont la lumière éclaire chaque jour votre Royaume.

Ayant appris que vous recherchez des hommes doués dans l'écriture et les tâches administratives de toute nature.

Je vous implore humblement d'intégrer le jeune scribe Sekhmet à l'équipe du oh combien compétent Premier Scribe Royal Nebmertouf. C'est un travailleur de qualité qui, je suis sûr, ne vous décevra pas.

Avec toute ma Gratitude.

Votre dévoué serviteur, le Gouverneur Aba



Indice 5 :

O Pharaon Thoutmôsis,

Il semble bien que nos craintes soient fondées.

La secte de l'Ïbis Noir serait bien responsable de la disparition du corps de votre père, nous ne savons pas encore à quels desseins.

Nous avons réussi à identifier et capturer un de ses membres. Après plusieurs heures de supplice il a fini par nous avouer qu'il ne connaissait pas l'emplacement du corps mais que celui-ci serait indiqué sur le Papyrus du Lotus Bleu.

Il nous a également révélé qu'un membre de la cour, dont le nom est noté sur ce Papyrus, serait impliqué dans cette affaire.

Il a malheureusement succombé avant que nous puissions obtenir plus d'informations.

Nous continuons nos investigations et vous tiendrons informé dès que nous aurons de nouveaux éléments.

Idénou, Commandant de la Division Ré

SALLE SECRETE SOUS LE TRONE (*Quand les joueurs auront résolu le crochetage, la traduction, puis l'énigme de l'indice 1 de la chambre du Pharaon. Le trône reste définitivement bloqué en position ouverte*)

Description Le Trône pivote à 90 degrés, laissant apparaître un étroit passage vers un escalier profond. Après avoir descendu une série de marches et longé un couloir exigü, tu débouches dans un grand caveau rectangulaire. Des objets d'art divers gisent au sol. Sur une table traînent plusieurs parchemins. A l'opposé, un couloir continue vers une série de galeries labyrinthiques.



Indice 1 :

O Puissant Pharaon Thoutmosis,

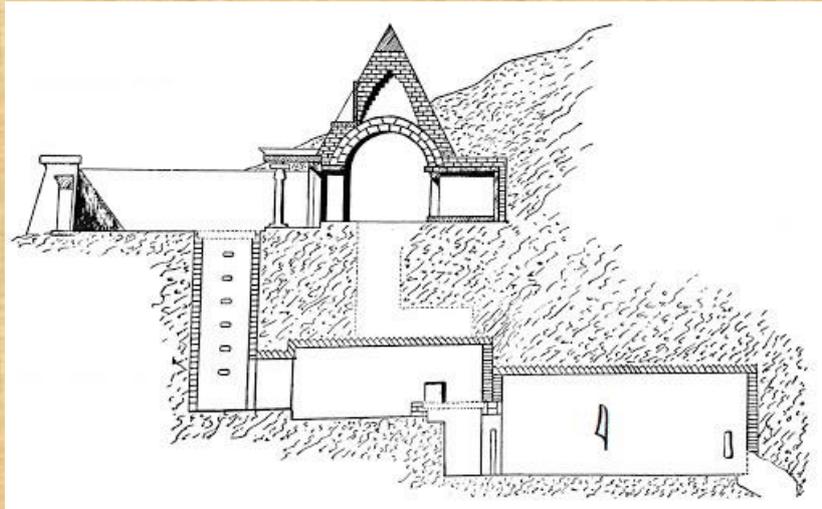
Les travaux que vous m'avez ordonné d'effectuer dans votre tombeau de la Vallée des Rois sont désormais terminés.

Comme convenu l'équipe qui a travaillé sur le chantier a été tenue au plus grand secret.

Comme demandé voici le symbole du tatouage de l'équipe en question, ce sont des ouvriers de grande valeur.

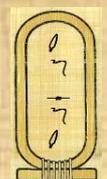


Voici le plan, la plume indique la spacieuse salle secrète aménagée derrière le caveau.



Il me tarde de faire la visite des lieux avec votre Majesté...

Votre dévoué Architecte Inéni.



Indice 2 :

Versement Djeser élixir :

Saison Akhet, mois Phaophi, jour 15 – 5 amulettes Or, 4 colliers

Saison Akhet, mois Khoiak, jour 3 – 13 amulettes Or, 15 turquoises, 1 sceptre Or

Saison Peret, mois Mechir, jour 27 – 12 bracelets, 1 diadème, 8 bagues

Saison Peret, mois Pharmouti, jour 18 – 4 statuettes Or, 9 boucles d'oreilles

Saison Shemou, mois Payni, jour 5 – 4 bracelets Or, 1 pectoral, 24 pierres...

Indice 3 :

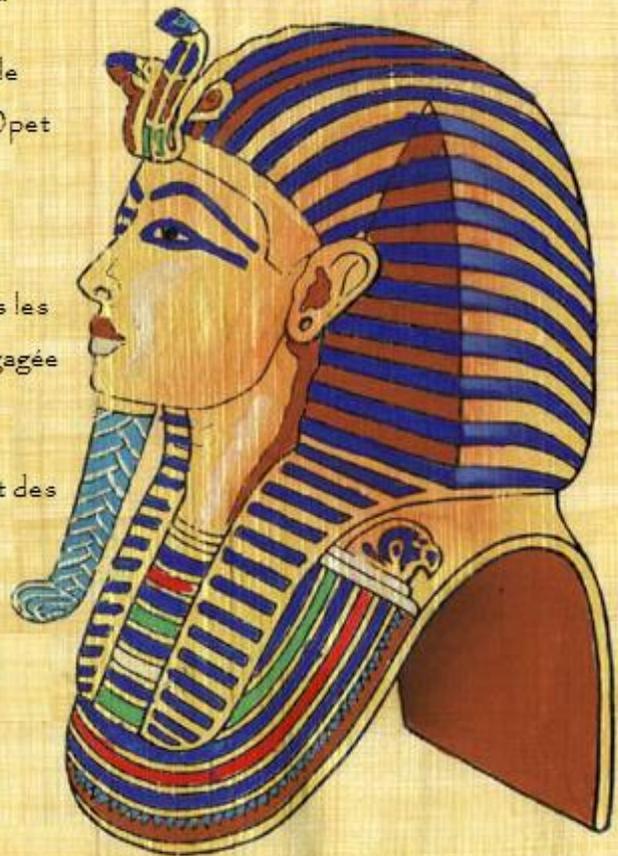
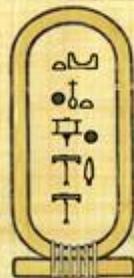
Moi, Thoutmosis, fils d'Amon, Monarque absolu et sacré.

Ordonne par ce décret que la Divine Adoratrice du temple d'Hathor Nephtys, soit intronisée après les festivités d'Opet Première Epouse de Pharaon et ainsi assise sur le trône d'Egypte en tant que nouvelle Reine consort.

Les préparatifs et les cérémonies devront être menés dans les plus brefs délais afin de profiter de l'énergie cosmique dégagée lors des Fêtes d'Opet.

Ainsi est la volonté du Pharaon Thoutmosis, représentant des Dieux sur Terre.

Ainsi il sera fait.



Indice 4 :

Moi Fils d'Amon, Seigneur du Double-Pays, Pharaon Amenhotep,

Je transmets par cette sagesse mon héritage.

*Que la volonté des Dieux qui parlent à travers moi soit respectée, que
leurs recommandations soient entendues :*

*Lorsque le trône sera vide de mon aura, que le Grand prêtre Taho
s'assoit sur celui-ci, ainsi sera-t-il fait et le pays prospérera.*

*Taho, compagnon fidèle, que ton intelligence comprenne mes paroles et
que ton cœur les mette en pratique, car celui qui les néglige ne connaît plus
la paix intérieure.*

*Sache qu'un homme de bien est toujours affectionné de Dieu quand il
réfléchit avant de s'exprimer.*

*Reste humble et discret, car meilleure est la discrétion pour l'homme qui
cherche la perfection.*

*Celui qui est pur comme l'or en haute teneur aura des honneurs au-
dessus de la masse et verra l'effondrement de ses ennemis.*

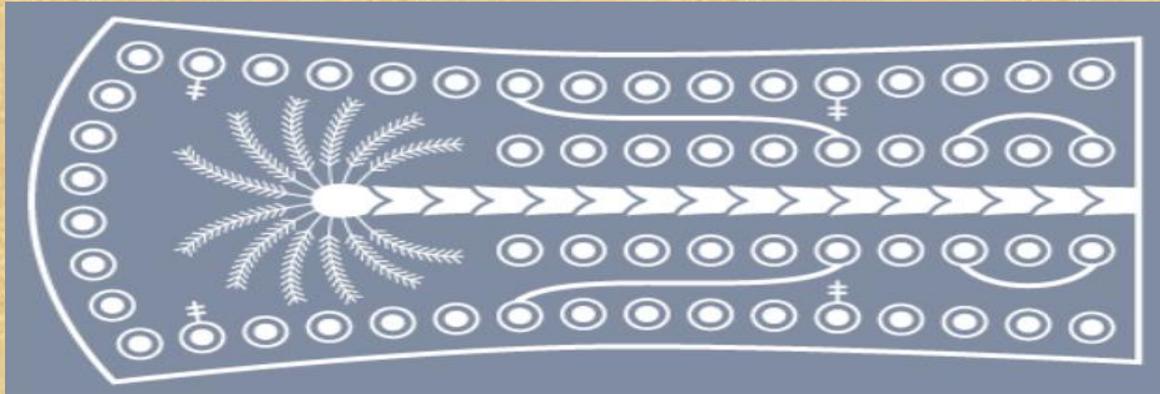
*Souviens-toi que le cœur de l'homme est un don de Dieu, garde-toi de le
négliger.*

Que ton règne soit long et que les Dieux accompagnent ton chemin.



Indice 5 :

En t'enfonçant dans les sombres couloirs tu débouches sur une toute petite salle dans laquelle un coffre en or est scellé au sol. Le coffre est fermé par un étrange mécanisme : 58 trous sont disposés au-dessus. 10 bâtonnets, 5 noirs et 5 blancs sont posés à côté du coffre.



CHAMBRE DE LA REINE

Description : La salle est décorée coquettement, de nombreux meubles remplissent la pièce, dessertes et semainiers sont ornés de hiéroglyphes et autres motifs symboliques. Dans un coin se trouve une table de jeu de Senet en ébène, ivoire et or.



Indice 1 :

Impératrice des Cieux, Reine Céleste
Isis bien-aimée, mon cœur espère
Se libérer des ténèbres et de la peur
Et reprendre le pouvoir dans la paix
Accorde-moi ta bénédiction
Pour que j'accomplisse mon destin.
Reine bien-aimée, donne-moi ta lumière et ton autorité
Pardonne mon infidélité et j'exécuterais ta volonté.



Indice 2 :

Ma Reine bien aimée,

En effet je me range à votre avis, il serait vraiment inacceptable de brûler autant de nourriture en l'honneur des Dieux alors que le peuple meurt de faim.

Je ferais donc le nécessaire et livrerais les denrées au Temple d'Abydos selon vos instructions, le

Grand Prêtre se chargera de le distribuer aux nécessiteux discrètement.

Après tout cela arrive souvent qu'une felouque coule...

Quel dommage que le Pharaon n'entende pas vos conseils.

J'espère qu'une fois ma mission en Nubie terminée, j'aurais l'occasion de vous revoir...

Votre dévoué Khénou

Indice 3 :



Ma tendre Tiaâ, mon cœur se languit déjà de toi alors que je suis tout juste en route pour le Pays de Koush.

L'odeur sucrée de ta peau, la douceur de tes cheveux, les courbes de ton corps, bercent mes rêves chaque nuit.

Nos longues parties de Senet et de Mehen me manquent chaque jour. Je t'offre cette somptueuse table de jeu que mes gardes ont trouvé dans un ancien temple. J'espère y jouer prochainement avec toi.

J'ai perçu la dernière fois que nous nous sommes vu de l'amertume dans ton regard. Toi dont le Kâ est aussi léger que la plume de Maât. Cette nuit là, dans le doux réconfort de tes bras, j'ai senti ton cœur alourdi d'un poids immense.

Veille sur le Royaume comme tu le fais si bien.

Il me tarde de te revoir.

Amenhotep.

Indice 4 :

Au pied du grand lit en cèdre, deux coussins éventrés ainsi qu'un nécessaire à couture sont posés sur deux petites jarres, au fond desquelles reposent deux vipères aspics. Tu entends leur sifflement strident lorsque tu soulèves les couvercles que tu t'empreses de refermer.

Indice 5 (uniquement visible après le tremblement de terre) :



Un pied de la table de Senet a été cassé et laisse entrevoir un tiroir en or dissimulé en dessous, celui-ci est fermé à clef.

CHAMBRE DE LA PRINCESSE



Description : La chambre est spacieuse, plusieurs meubles d'ivoire ou recouvert de pâte de verre sont disposés. Les murs sont ornés de motifs floraux ou d'animaux, et notamment de nombreux scarabées plaqués d'or ou d'argent.

Indice 1 :

Dans une armoire tu trouves une robe blanche roulée en boule. Celle-ci est tâchée de vin.

Indice 2 :



Mon doux scarabé Sinouhé

C'est par toi que toujours mon esprit est hanté,
Par ton corps, par tes yeux, par ta grâce farouche
Par le sourire clair qui fleurit sur ta bouche
Tu es en moi sans cesse et tu m'as envoûté.

Pour toi, des mots d'amour se portent à mes lèvres
Quand, lourde de désir la nuit presse mon front
Et dans mon rêve impur, parcouru d'un frisson,
J'imagine ardemment tout ce dont tu me sèves.

... Demain, si tu le veux, nous irons n'importe où
Demain pars avec moi, nous errerons ensemble,
Cueillant la fleur des champs, la fleur qui te ressemble
Ménage vagabond, nous amusant de tout :

D'un lapin détalant parmi l'herbe ondoyante,
D'un scarabée poussant sa boule vaillamment,
D'un oiseau des forêts qui module son chant,
D'un lézard paresseux sur la pierre brulante.

Indice 3 :



*Viens ma belle chatte, sur mon cœur amoureux,
Retiens les griffes de ta patte
Et laisse-moi plonger dans tes beaux yeux
Mêlés de jade et d'agate
Lorsque mes doigts caressent à loisir
Ta tête et tes oreilles magiques
Et que ma main s'enivre du plaisir
De palper ton corps magnifique
Ma Shani retrouve moi vite avec cet air enjoué
Et je t'offrirai le plus beau de mes scarabées d'or
Avec lequel tu pourras jouer
Et serrer près de ton cœur quand tu dors

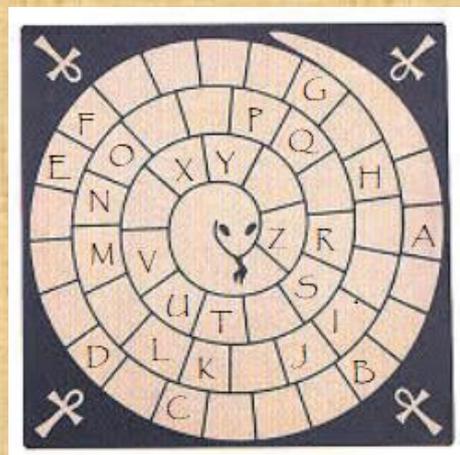
Tendrement, ton Sinouhé*

Indice 4 :



Indice 5 :

Sur le bureau se trouve un lourd coffret en argent représentant un serpent enroulé.
Des lettres sont disposées dans chacune des écailles du serpent, elles s'enfoncent lorsqu'on appuie dessus mais le coffret ne s'ouvre pas...



CHAMBRE DU GRAND VIZIR



Description : La pièce est décorée avec simplicité, on compte un nombre important d'armoires et de coffres recouverts de stuc. Quelques coffrets d'albâtre ou d'obsidienne sont posés sur la table en ébène et le bureau en bois précieux.

Indice 1 :

Dans un tiroir tu trouves une fiole presque vide d'un étrange liquide jaune :



Indice 2 :

Grand Vizir,

Grâce à vos indications nous avons pu nous introduire facilement dans le tombeau et avons récupéré les deux reliques. Vous pouvez venir ce soir après le banquet d'ouverture des Fêtes d'Opet à l'ancien Temple d'Osiris, nous vous remettrons les objets.

En revanche le corps dans le sarcophage n'était pas celui d'Amenhotep. Il portait un tatouage au bras comme ceux des batisseurs de l'Aile Est du Palais :



N'hésitez pas à solliciter mes services à l'avenir si besoin.

Baba.

Indice 3 :

Livre des Morts du Pharaon Amenhotep

*Je suis ce Rê qui brille la nuit,
tout homme qui est à sa suite vit dans la suite de Thot
et fait des apparitions comme le grand Horus céleste.*

*Je suis venu à toi mon père Rê,
j'ai parcouru l'espace céleste et je suis parvenu
à cet Ancien aux limites de l'horizon et je l'ai écarté.*

*Mon âme respecte la crainte
que tu inspires et honore ton prestige.*

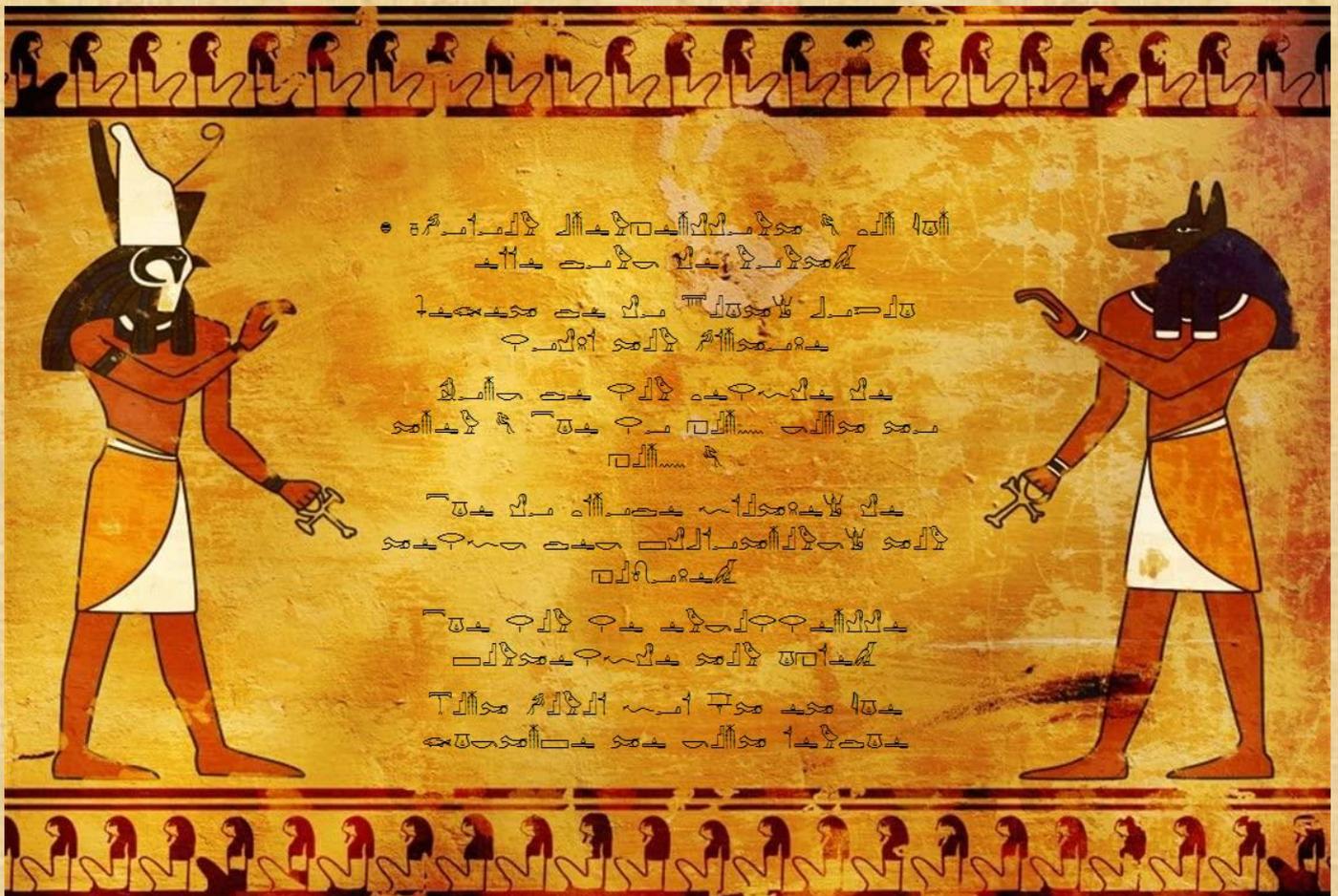
*Je suis devenu quelqu'un qui transmet les ordres de Rê dans
le ciel.*

Indice 4 :

Dans le placard tu découvres une urne gravée au nom d'*Amenhotep*, elle contient son « *Kâ* ».



Indice 5 :



QUARTIERS DE LA GARDE ROYALE



Description : Dans la vaste salle se côtoient lances, javelots, épées, haches de guerre, sabres, arcs, boucliers en cuir tendu et armures diverses. Plusieurs offrandes sont déposées au pied d'un petit autel à la gloire d'*Horus*.

Indice 1 :



O Dieu Horus
Frère ailé, Gardien de la Lumière
Entoure-moi de ta puissance protectrice
Ne laisse entrer que l'amour et la lumière
Ou brandis l'épée Scarabée
Pour chasser les ténèbres
Pardonne mes actes immondes
Libère-moi de mes tourments
Que chacun de mes jours et chacune de mes nuits
connaissent enfin la paix.
Que je puisse entrer dans le Grand Tribunal
Le Kâ léger comme une plume

Indice 2 :

Grand Commandant Nokthu,

J'ai le regret de vous informer que l'attaque de Sanam en Pays de Koush s'est soldée par un cuisant échec. Nos soldats de la division Amon sont entrés dans le village qui semblait en apparence désert mais ont été pris par surprise par une centaine de guerriers de Koush qui s'étaient cachés à l'intérieur des maisons.

Nous étions clairement attendus, le piège était bien préparé. Seul un de nos soldats a réchappé au massacre, mais grièvement blessé, sans doute l'ont-ils laissé en vie afin qu'il témoigne de leur lâche victoire.

La rumeur que la Candace Makéda constitue une armée de grande ampleur dans la région semble de plus en plus avérée. Nos éclaireurs tentent de localiser leur camp de base, pour l'instant sans succès.

Dans l'attente de vos ordres.

Khénou, Commandant de la Division Amon.

Indice 3 :

Bravo Nokthu,

Je salue la manière dont tu t'es acquitté de ta mission.

Un oreiller ne laisse pas de trace, tous croiront à une mort naturelle...

Je n'ai qu'une parole. Tu seras nommé Commandant de la Garde Royale dès mon intronisation.

Thoutmôsis

Indice 4 :

Nokthu

Mon ami, tu ne devrais pas être si dur avec toi-même.

Tu n'as fait qu'obéir aux ordres.

Ce couple de paysans de Bouhen ne méritait sans doute pas un tel sort en effet, néanmoins si la volonté du Pharaon était de construire sa statue à l'endroit où se trouvait leur maison, ils n'auraient pas dû s'y opposer.

Rassure-toi, leur petite fille finira par oublier toute cette horreur, et toi aussi je l'espère.

La felouque chargée de vivres arrivera dans une semaine au sud de Thèbes, à toi de faire en sorte qu'elle parvienne discrètement à Abydos.

Nous sommes prêts, les hommes sont tellement fatigués par cette guerre qu'il n'a pas été très difficile de les persuader de se débarrasser du tyran, certains pensent même que les Dieux seront reconnaissants.

Il ne te reste plus qu'à le convaincre de venir ici et nous nous occuperons du reste.

Ton frère d'arme Khénou

TEMPLE DE LA DIVINE ADORATRICE

Description : La grande salle est parsemée de monumentales colonnes, une immense statue d'Hathor trône au fond, adossée au mur Ouest. Au pied de celle-ci un petit autel recouvert d'offrandes invite au recueillement. Une pièce dans le coin sud-ouest sert de chambre à la Divine Adoratrice. Plusieurs amulettes d'*Oudjat* (Œil d'*Horus*) sont rassemblées au pied du lit à côté d'un grand coffre en bois. Quelques amphores de lait de gazelle sont disposées sur une étagère.



Indice 1 :

Chère Divine Adoratrice,

Vous trouverez dans ce coffre divers objets de valeurs en paiement de vos services.

Pour l'instant je ne ressens pas l'effet des potions, mais surtout des douloureux maux de ventre.

J'espère, comme vous me l'avez assuré, voir prochainement ma situation évoluer.

Gouverneur Aba



Indice 2 :

Divine Adoratrice,

Merci pour votre aide précieuse.

La punition que vous m'aviez annoncée est à la hauteur de mes attentes. Votre sortilège a été d'une efficacité redoutable. A tel point que le Gouverneur a fait jeter une de ses courtisanes dans la fosse aux serpents car elle s'était moquée de son impuissance.

Nous sommes nombreuses à avoir été répudiées. J'ai honte de porter son enfant, j'espère que ce châtimeⁿt le privera longtemps du plaisir charnel.

Indice 3 :

Pendant la préparation allumer 3 bougies et répandre l'encens de kyphi dans la pièce.

Potion :

- 1 mesure de Miel de Nubie,
- ½ mesure de Cannelle,
- 3 mesures de Myrrhe,
- 6 Baies de Genièvre
- 1 Cheveu de la personne ciblée.
- 1 goutte de Sang de l'être aimé.
- 2 pétales de Rose Rouge
- 1 Cétoine Dorée

Plonger le pendentif dans la potion en récitant cette incantation :

- Oh Hathor déesse de l'amour
- Apporte au fils des dieux cette occasion
- Oh Hathor déesse de l'amour
- Je l'ai vu dans mes rêves
- Que ton pouvoir touche mes souhaits
- Par le feu purificateur, que son désir soit enflammé
- Que Shani se soumette à ses désirs
- Que l'objet de sa passion ne vive plus que par Sinouhé
- Que son esprit soit emprisonné à tout jamais dans l'amour qu'elle lui portera.



Indice 4 :

Au fond d'un coffre tu trouves une fiole presque vide, il reste un résidu de liquide bleu au fond.



Indice 5 :

Divine Adoratrice,

Les « travaux » sur la statue de l'aile Est sont terminés.

Nous avons indiqué d'une croix sur un petit caillou l'emplacement où la personne devra se trouver.

Veillez à ne pas rester à proximité, tout ira très vite. Un accident est si vite arrivé...

Mes deux hommes n'attendent plus que votre signal pour passer à l'action.

Baba

Indice 6 :

PHILTRE D'AMOUR ETERNEL

2 racines de pavot

1 cuillère de poudre de lapis-lazuli

5 gouttes de sang de crocodile sacré

3 feuilles de sycomore

1 verre de lait d'une femme ayant accouché d'un garçon

1 poil de babouin

1 fleur de safran

1 pincée de sel

Broyer et diluer les ingrédients dans une infusion de scorpion.

Faire bouillir la préparation dans du vin rouge avec un bijou de l'envouté.

Bruler un encens de kyphi en prononçant l'incantation.

Faire boire la potion avant le prochain lever de soleil.

*• Ton amour grandira jusqu'à remplir ton cœur de mon image
Ton Kâ se cachera dans le creux de mes mains
Que la flamme s'allume dans les yeux de Thoutmosis
Et qu'elle brule éternellement »*

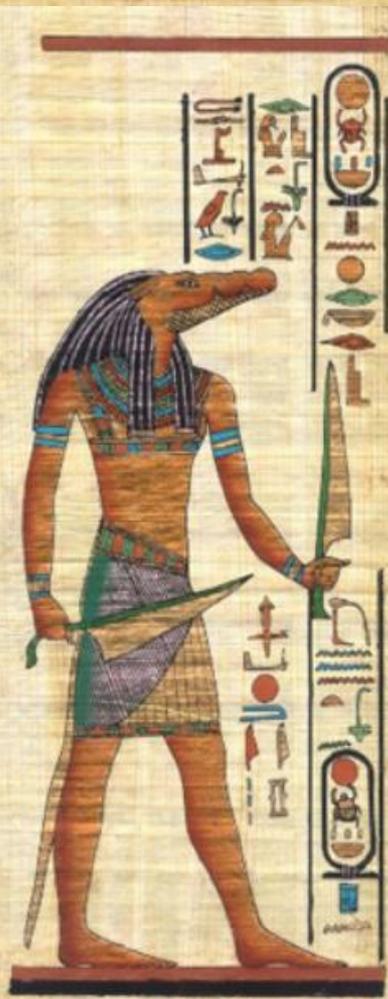


TEMPLE DU GRAND PRETRE

Description : Des fumigations d'encens emplissent l'atmosphère d'une teinte mystique, l'odeur du kyphi envahie les narines. Au milieu de la salle, la majestueuse statue d'Amon inonde le lieu de son aura. Sur tous les murs, des bas-reliefs racontent l'histoire des différents Dieux. La chambre du Grand Prêtre, située dans le coin sud-est, est décorée avec sobriété.

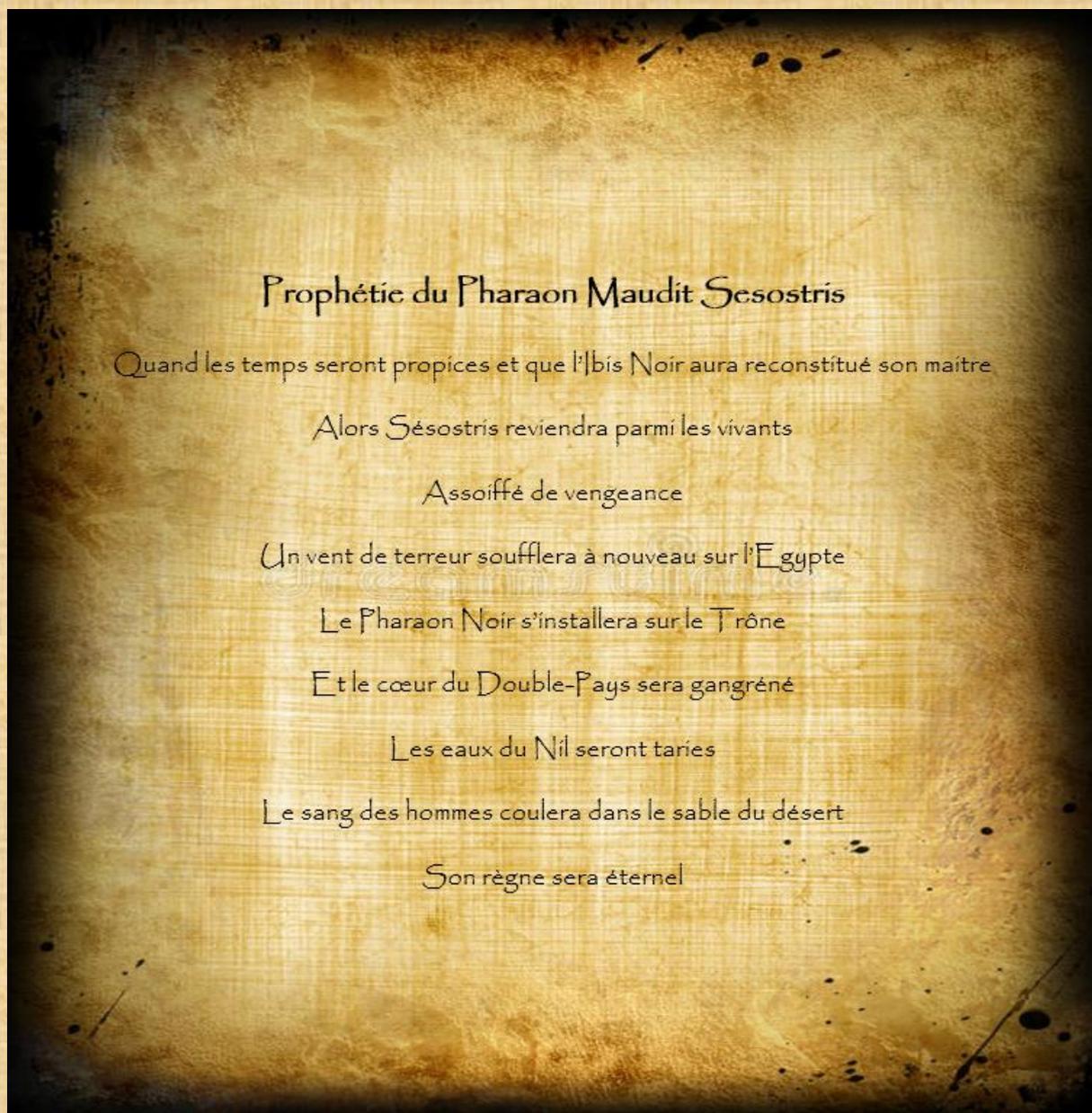


Indice 1 :



Puissant Sobek,
Maître de l'eau, Souverain des rivières, Prince des vents,
Seigneur de la nourriture
Toi qui te lèves dans l'eau primordiale
Toi qui règnes sur les bords désertiques qui traversent les
lagunes
Ecoute enfin nos prières, réjouis-toi de nos offrandes,
Délivre-nous d'une famine infâme,
Irigue tes canaux sur les rivages de l'inondation du grand flot
Viens vers le lieu de repos aux champs verdoyants
Fais verdir les herbages sur les deux rives du fleuve sacré.

Indice 2 :



Indice 3 :

Sous une armoire tu découvres une paire de sandales tachées de sang. Le sang est encore frais.

Indice 4 :

Taho,

L'Ibis Noir étend son influence chaque jour un peu plus.

Sans pour l'instant constituer une réelle menace, nous devons toutefois rester vigilants.

Je compte sur toi pour surveiller de près leurs agissements et contrecarrer si besoin leurs sombres desseins.

Cette mission nécessite discrétion et intelligence, je suis sûr que tu sauras t'en montrer digne.

Le temps viendra bientôt de me remplacer, tu seras alors seul à protéger la relique, comme tant d'autres avant toi qui, depuis des générations, honorent la mission que leur a confié Khéops « le Protecteur ».

La Jambe de Seth doit rester scellée à jamais dans la grande Pyramide, quoiqu'il en coûte.

Sois prudent mon fils.

ATELIER DE L'ARCHITECTE

Description : L'atelier fourmille de papyrus et d'outils divers et variés. Des échantillons de pierres ; calcaire, basalte, grès, schiste ; traînent ci et là. L'immense établi est recouvert de papyrus. Un grand perchoir, un petit bonnet d'oiseau et un gant en cuir épais sont posés dessus. Au sol, un panier en osier est rempli de fleurs de lotus bleu séchées.



Indice 1 :



Drogue du Lotus Bleu



- 1 Fleur de Lotus blanc
- 1 Pincée de poudre de roseau
- 4 Feuilles de potamot
- 1 Pincée de poudre de Foie de Tilapia desséchée
- 5 Fleurs de Lotus Bleu

Broyer la préparation, ajouter Lotus Bleu si besoin pour améliorer la puissance.
Faire sécher 10 jours avant consommation.



Indice 2 :

Grand Architecte Royal,

Un tragique évènement est survenu aujourd'hui sur le chantier de l'aile Est du Palais.

Un ouvrier de l'équipe a été retrouvé mort au fond d'un gouffre de dix mètres.

La galerie s'est vraisemblablement effondrée sous ses pieds lorsqu'il creusait.

Sa femme a été prévenue, elle nous a demandé de nous charger de sa sépulture.

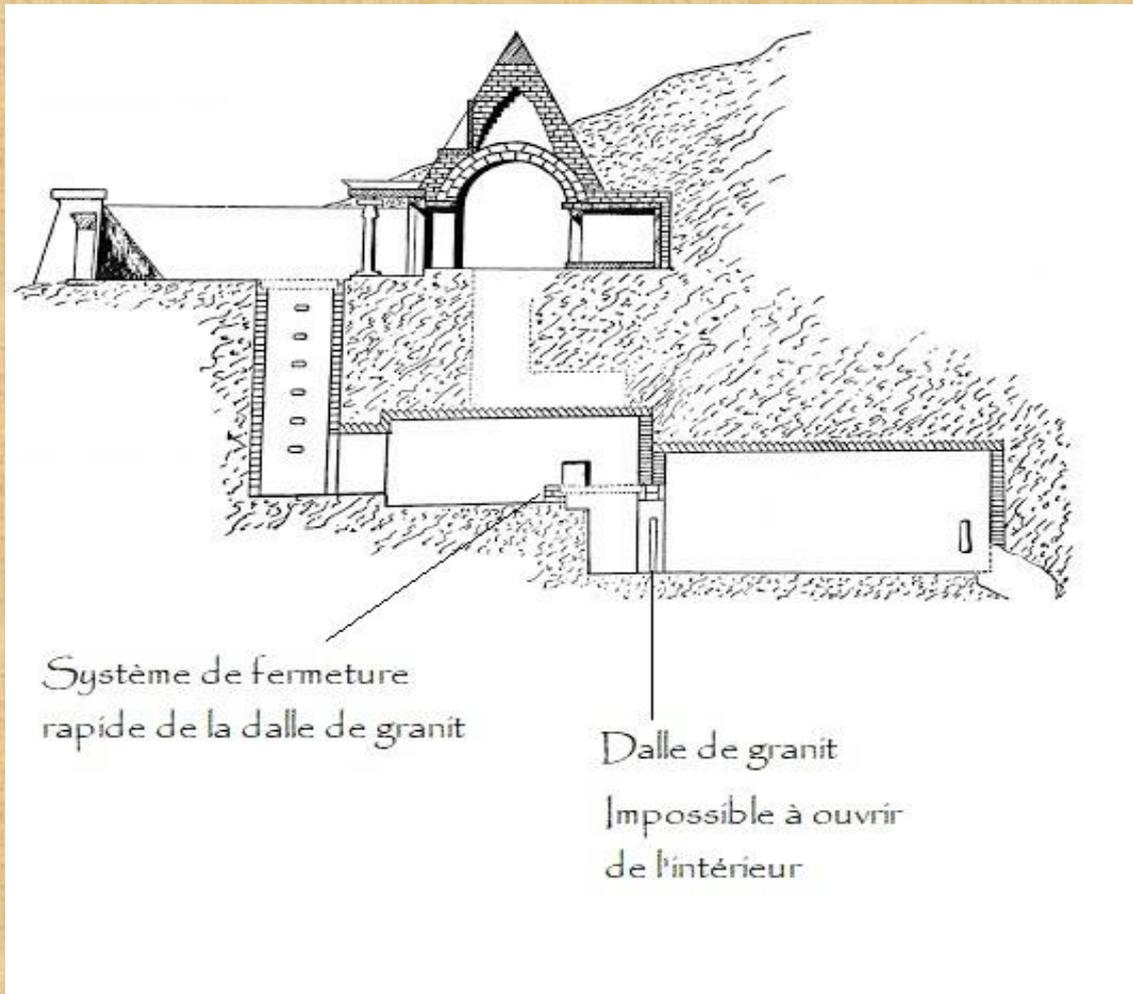
L'instabilité des sous-sols rend la progression du chantier laborieuse.

Bâtir sur les ruines de l'ancien palais de Sésostri, aux fondations labyrinthiques vieilles de cinq-cents ans, rend chacune de nos opérations délicates et dangereuses.

Ce n'est pas la première fois que ce type d'accident arrive et je crains fort que cela ne se reproduise.

Maître d'Œuvre Imhotep

Indice 3 :



Indice 4 :

Une porte du placard est fermée à clef.

ATELIER DE L'EMBAUMEUR

Description : La salle est richement décorée, une grande bibliothèque remplie de papyrus couvre l'ensemble du mur Est de la pièce. Deux sacs en osier remplis de vêtement et de divers papyrus sont posés juste à côté de l'entrée. Plantes, jarres, fioles sont éparpillés ci et là.



Indice 1 :

Moi, Thoutmosis, fils d'Amon, Monarque absolu et sacré.

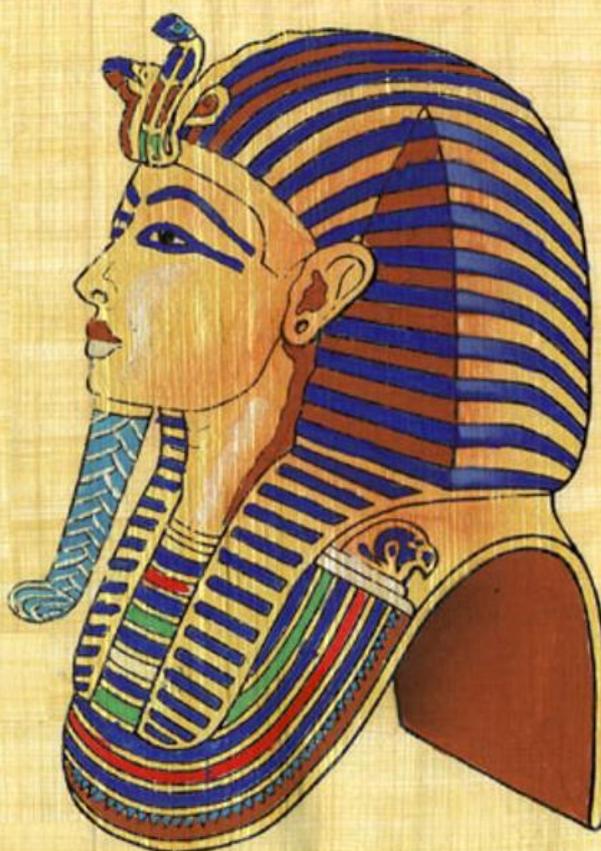
Nomme par ce décret l'Embaumeur Royal Djeser au rang de Grand Prêtre du Temple d'Abydos.

Qu'il mette à profit sa sagesse et sa clairvoyance afin d'honorer les Dieux.

Le précédent Grand Prêtre est démis de ses fonctions à compter de ce jour.

Ainsi est la volonté du Pharaon Thoutmosis, représentant des Dieux sur Terre.

Ainsi il sera fait.



Indice 2 :

Djeser,

Le corps de l'ouvrier sera déposé demain à ton atelier.

Fais-moi parvenir rapidement les fleurs de Lotus Bleu, je suis presque à court.

Inéni

Indice 3 :

Djeser,

*Comme convenu deux chameaux et un porteur attendront ce soir au coucher du soleil à l'entrée
Est du palais afin de vous conduire à Abydos.*

Le dernier convoi est bien arrivé à Khartoum, Amenemhat vous salue.

Bonne route.

Baba

LABORATOIRE DE L'EMBAUMEUR (Après 21h30 - intervention Sinouhé)



Description : Une partie de la grande bibliothèque a coulissé, laissant apparaître un petit cabinet sombre, une odeur étrange émane de la pièce. Les draps du lit situé dans un coin sont tachés de glaires vertes. Plusieurs paniers rangés sur le sol sont remplis de divers objets précieux d'origine nubienne.

Indice 1 :

Dans une jarre remplie de fleurs noires, tu trouves une petite note :

Broyer 4 branches de jusquiame noire avec tiges et feuilles.

*Mélanger longuement avec de la poudre de charbon jusqu'à obtenir une pâte visqueuse afin de
décaler l'effet du poison de 48h.*

Indice 2 :

Djeser,

*Je vous attendrai demain à l'aube de l'autre côté du fleuve, à l'ancien temple de Seth de Deir El
Medineh.*

Soyez là à l'heure avec le corps du Pharaon, je vous remettrais alors votre dû.



Indice 3 :

Mon cher Djeser,

J'ai appris la mort d'Amenhotep, j'espère que son successeur sera plus avisé.

J'ai le plaisir de t'annoncer que le chantier du Nil Bleu est désormais achevé. Le barrage de Khartoum fonctionne parfaitement.

Il nous faudra encore quelques années pour finir celui du Nil Blanc, mais aussi plus de ressources.

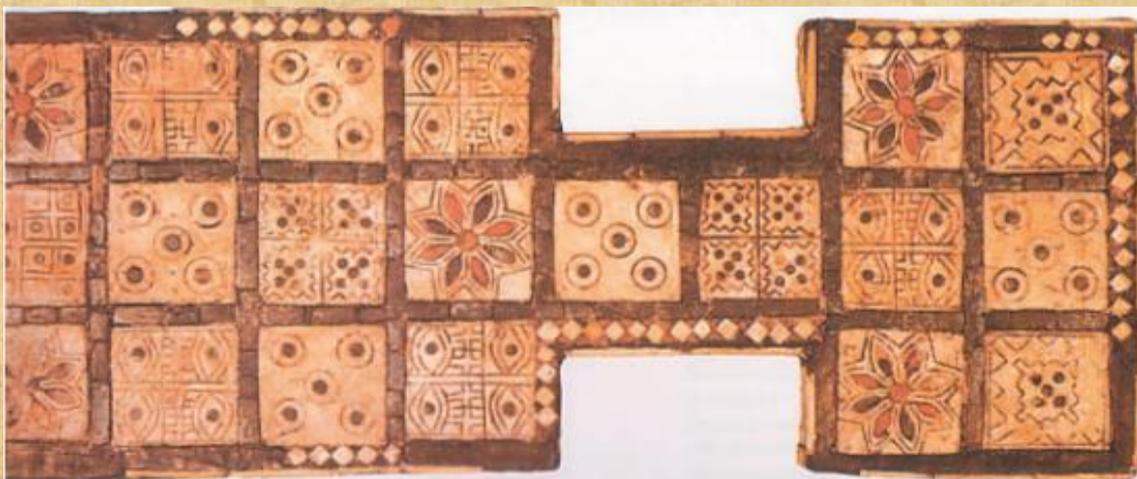
Je compte d'ailleurs sur ton prochain envoi pour recruter de la main d'œuvre fraîche, il fait très chaud ici et les hommes s'épuisent rapidement.

Je n'oublierais pas ce que tu as fait pour moi. Bientôt tu seras l'égal de Sobek, et le Royaume d'Égypte sera à nos pieds.

Amenemhat, l'Architecte

Indice 4 :

Le mécanisme de la bibliothèque coulissante a été forcé de l'intérieur, en regardant attentivement tu réalises qu'un morceau de l'armoire est cassé, laissant apparaître un étrange symbole gravé sur le mur de pierre derrière. En retirant les morceaux de bois tu découvres des curieuses gravures sur le mur : Chaque symbole s'enfonce quand on appuie dessus, il doit sûrement s'agir d'un système d'ouverture...



ATELIER DU SCRIBE

Description : Dans la grande bibliothèque, les papyrus soigneusement roulés et placés dans des étuis en cuir sont rangés dans des armoires spécialement conçues à cet effet. Des tabourets et des coffrets en bois peints munis de couvercles à pupitre attendent d'être utilisés pour les nombreux inventaires du Palais.



Indice 1 :



Seth coupa l'œil d'Horus en 6 morceaux et le jeta dans le Nil.

Thot repêcha tous les morceaux sauf un, et redonna la vue à Horus

Il est dit que celui qui trouvera le morceau manquant pourra voir l'invisible et rendre la vue aux aveugles

L'Oudjat lui assurera également protection contre le mauvais sort.

Indice 2 :

Dans un coffre au pied du lit tu trouves un petit panier en osier avec une longue pince en bois posée dessus. En soulevant le couvercle tu découvres un énorme scorpion noir qui se met à bouger, tu refermes aussitôt le panier.

Indice 3 :



Indice 4 :

Dans le placard tu trouves un masque d'ibis.



Indice 5 :

Chédi,

Merci pour tes présents.

Malheureusement l'état de ta petite sœur ne s'améliore pas, le lait de gazelle ne fait presque aucun effet.

Elle perçoit des lucurs quelquefois mais cela reste léger. Elle mange peu et reste prostrée la plupart du temps dans sa torpeur.

Reviens dans ton village natal s'il te plaît, la vengeance ne te rendra pas tes parents, abandonne cette route périlleuse je t'en prie.

Ipi a besoin de toi, je suis sûre qu'entendre ta voix lui redonnera un peu de joie.

Merèt de Bouhen

Indice 6 :

Chédi,

La vengeance ne répare pas un tort, mais elle en prévient cent autres.

Ta patience est enfin récompensée, le Pharaon va enfin payer.

Agis ce soir après le banquet. J'espère que tes petits soldats noirs sont aussi assoiffés que toi...

Nesyamun



CHAMBRE DU GOUVERNEUR



Description : Les murs de la vaste chambre sont ornés de magnifiques gravures de fleurs ou d'animaux. Plusieurs meubles en bois précieux dont un somptueux lit incrusté d'argent sont disposés dans la pièce.

Indice 1 :

Gouverneur Aba,

Une fois encore les impôts collectés par le Double-Grenier à Edfou ne sont pas à la hauteur d'une Province comme la vôtre.

Cela est intolérable. Pourquoi une telle baisse ?

Les crues du Nil n'expliquent pas tout !!!

Je n'ai reçu qu'un seul bateau, celui qui contenait les vivres a été déclaré perdu, c'est votre responsabilité !!!

Nous parlerons ensemble de tout cela lors de vos fiançailles, pour lesquelles je suis toujours en attente de votre donation.

L'Horus d'Or, le Fils de Rê, Pharaon Thoutmosis.



Indice 2 :

Sur la table basse, tu trouves une fiole presque vide, il reste un résidu de liquide marron au fond.



Indice 3 :

Dans un coffre à l'intérieur d'un placard tu trouves un masque d'ibis.



Indice 4 :

Gouverneur Aba,

Nous avons bien reçu la cargaison d'or et la nourriture, nous vous en sommes reconnaissants.

L'armée est fin prête, nous n'attendons plus que votre signal pour agir.

Je n'ai qu'une parole, dès que je serais sur le trône d'Égypte, vous serez récompensé en devenant mon Grand Vizir.

Candace Makéda

Indice 5 :

Sous le lit tu trouves un coffret en or en forme de pyramide, il est fermé à clef.



TEMPLE DE L'IBIS NOIR (*sous le Temple de l'Oracle – Après le tremblement de terre*)

Description : La statue effondrée révèle une volée de marches étroite descendant vers l'obscurité. Une fois en bas, une légère lumière est perceptible au bout d'un long couloir. Il débouche dans une vaste pièce circulaire faiblement éclairée, les parois sont ornées de hiéroglyphes anciens, plusieurs couloirs obscurs partent de cette pièce dans différentes directions. Dans une petite alcôve, on distingue la forme d'un corps sur le sol près d'une table.



Indice 1 (*Aba reconnaît la scène qu'il a vu plus tôt, Taho reconnaît la scène mais découvre le visage du prêtre, Sekhmet reconnaît Nesyamun*) :

Le cadavre d'un homme habillé en tenue de prêtre git sur le sol dans une mare de sang, il porte un masque d'ibis noir relevé sur le front. Ses cheveux sont blancs, il semble âgé, ses traits sont figés dans une expression de terreur. En l'inspectant, tu découvres au niveau du cœur une entaille profonde faite par un poignard, mesurant environ la même largeur que la dague retrouvée plantée dans le dos de *Thoutmôsis*. Près de sa main gauche un masque semblable au sien baigne dans le sang encore frais.

Indice 2 :

*Les scarabées ont dévoré le corps...
Il peut être remplacé par un autre, mais uniquement celui d'un Pharaon, tant que son âme n'est pas encore passée dans le Royaume des Morts.
Le Kâ doit être posé sur le corps et l'incantation du Livre des Morts doit être lue à haute voix au milieu de la dernière nuit d'Opet.
Alors il reviendra...*

Indice 3 :

Dans une petite alcôve, une urne de « Kâ » portant le sceau de *Sésostri*s est posée sur un autel. Il en émane une aura malfaisante.



Indice 4 :

Hieroglyphic text on a parchment background, including a title and several lines of script.

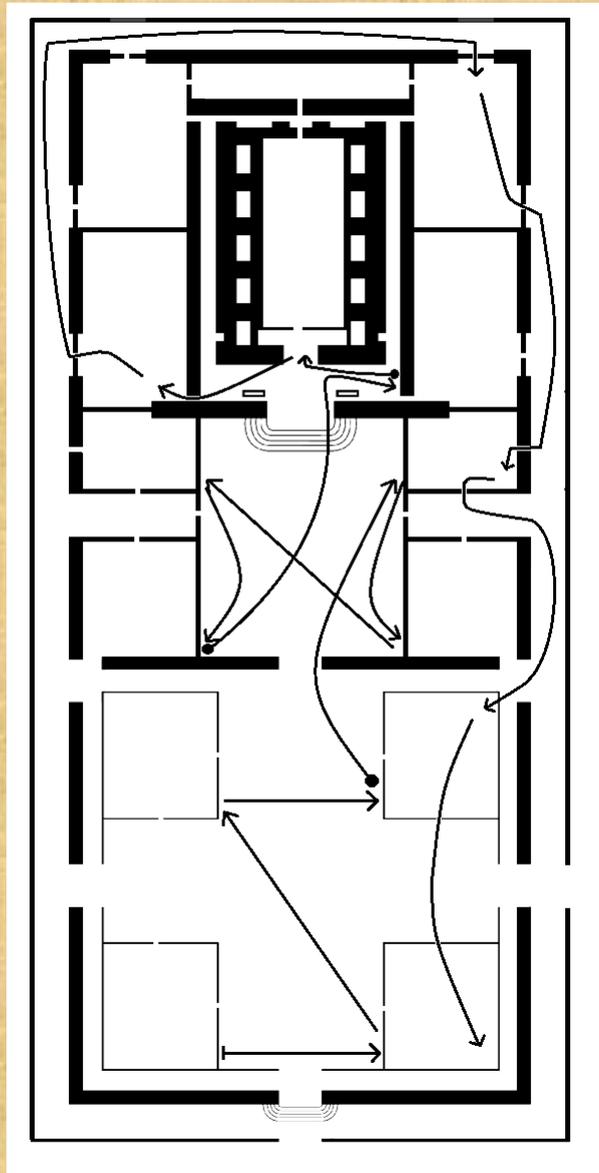
COUR INTERIEURE



Description : Les palmiers, dattiers et jasmins en fleur entourent une large fontaine dans laquelle flottent des nénuphars. On perçoit le bruissement du vent qui traverse un vieux sycomore centenaire. De superbes statues de Dieux et de somptueux bas-relief ornent la cour. Un petit autel dédié aux chats occupe le carré nord-est.

Indice 1 :

Au pied de la statue de *Thot*, tu découvres une petite gravure qui représentant le plan du palais, elle semble récente...



D – Chambre du Gouverneur – Indice 5 :

Aba,

Je vous félicite pour votre habileté.

L'Embaumeur a donc respecté sa part du marché, je vous avais bien dit que tout homme a un prix !

J'ai entreposé le corps du Pharaon dans un caveau à l'abri de la pourriture à l'endroit indiqué ♀

Les galeries souterraines du palais sont un véritable labyrinthe, c'est une cachette idéale, personne ne risque de le trouver ici.

Voici le chemin pour y accéder depuis la salle de l'Ibis Noir :



Nous avons fait un grand pas en avant, il ne nous manque plus que le Livre des Morts...

Nesyamun

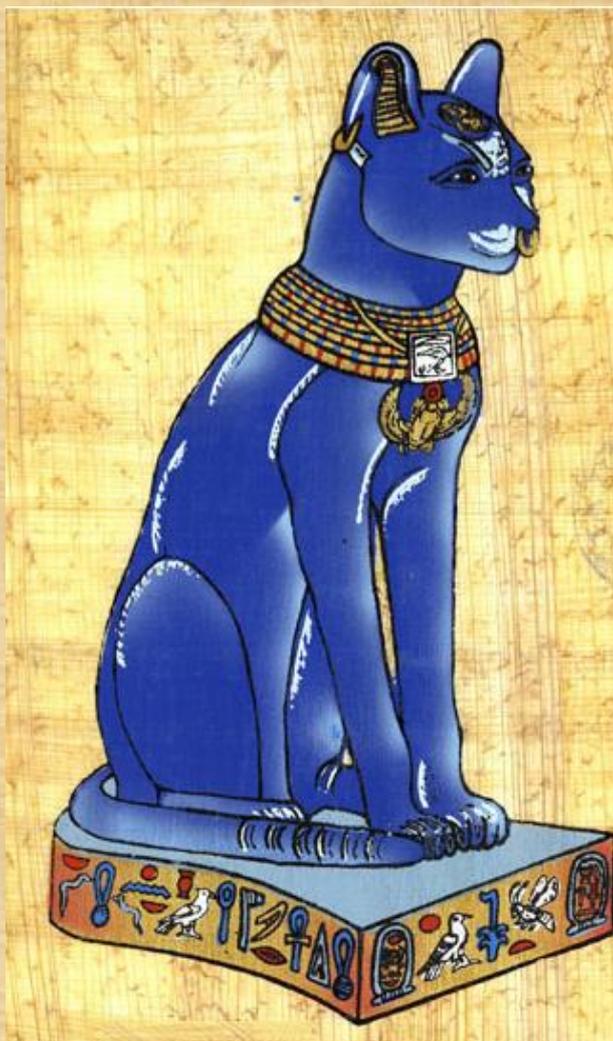
TRADUCTIONS (Taho et Sekhmet)

A – Crochetage A :

A l'endroit où l'Or et les Pierres précieuses soutiennent le Seigneur des Deux-Terres, appuie sur les symboles sacrés dans l'ordre des sages et je te montrerais le passage.



B – Chambre de la Princesse – Indice 4 :



O Puissante Bastet, fille d'Amon.

Déesse à double visage.

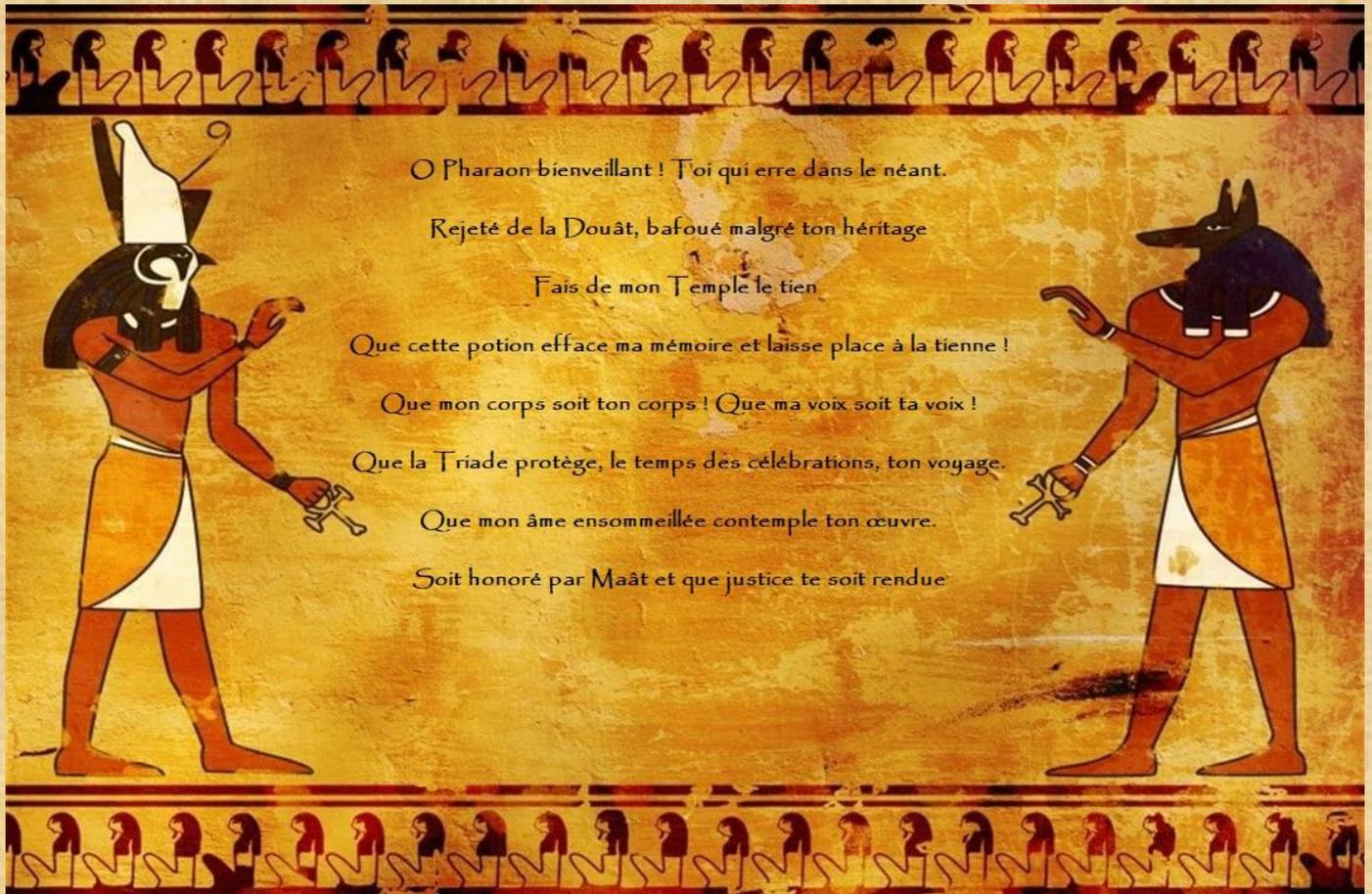
Douce et cruelle, aussi attirante que dangereuse.

Sous ta forme de chatte, déesse bienveillante protectrice de l'humanité, déesse musicienne de la joie et déesse de la maternité.

Sous tes traits de lionne en colère, déesse de la guerre, violente et impitoyable.

Accepte ce sang en offrande et offre-moi ton pouvoir.

C – Chambre du Grand Vizir – Indice 5 :



D – Temple de l'Ibis Noir – Indice 4 :

La mort touchera de ses ailes celui qui dérangera le trésor du Pharaon

Directions :

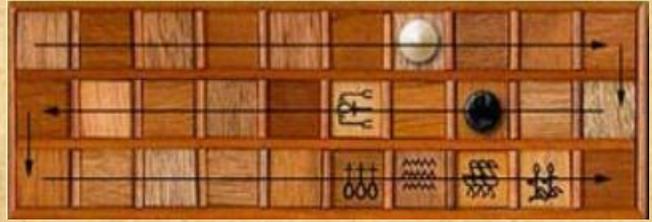
Nord – Est – Nord – Ouest – Nord – Nord Est – Ouest – Nord-Ouest – Nord – Est – Est –
Nord – Sud Est – Sud – Est

Pour lever le sortilège de protection, prononcer les noms des Dieux dans l'ordre précis :
Amon, Isis, Seth, Osiris, Rê, Serket, Khonsou, Hapy, Maât, Bastet, Horus, Ptah, Sokar,
Apis, Hathor, Thot, Anubis, Amsset, Sobek, Mout

ENIGMES (Tiaâ et Shabaka)

A – Traduction A :

Il s'agit des cinq symboles d'un jeu de Senet.
En appuyant dans le même ordre que dans le sens du jeu sur le Trône, celui-ci pivote laissant apparaître une volée de marches.

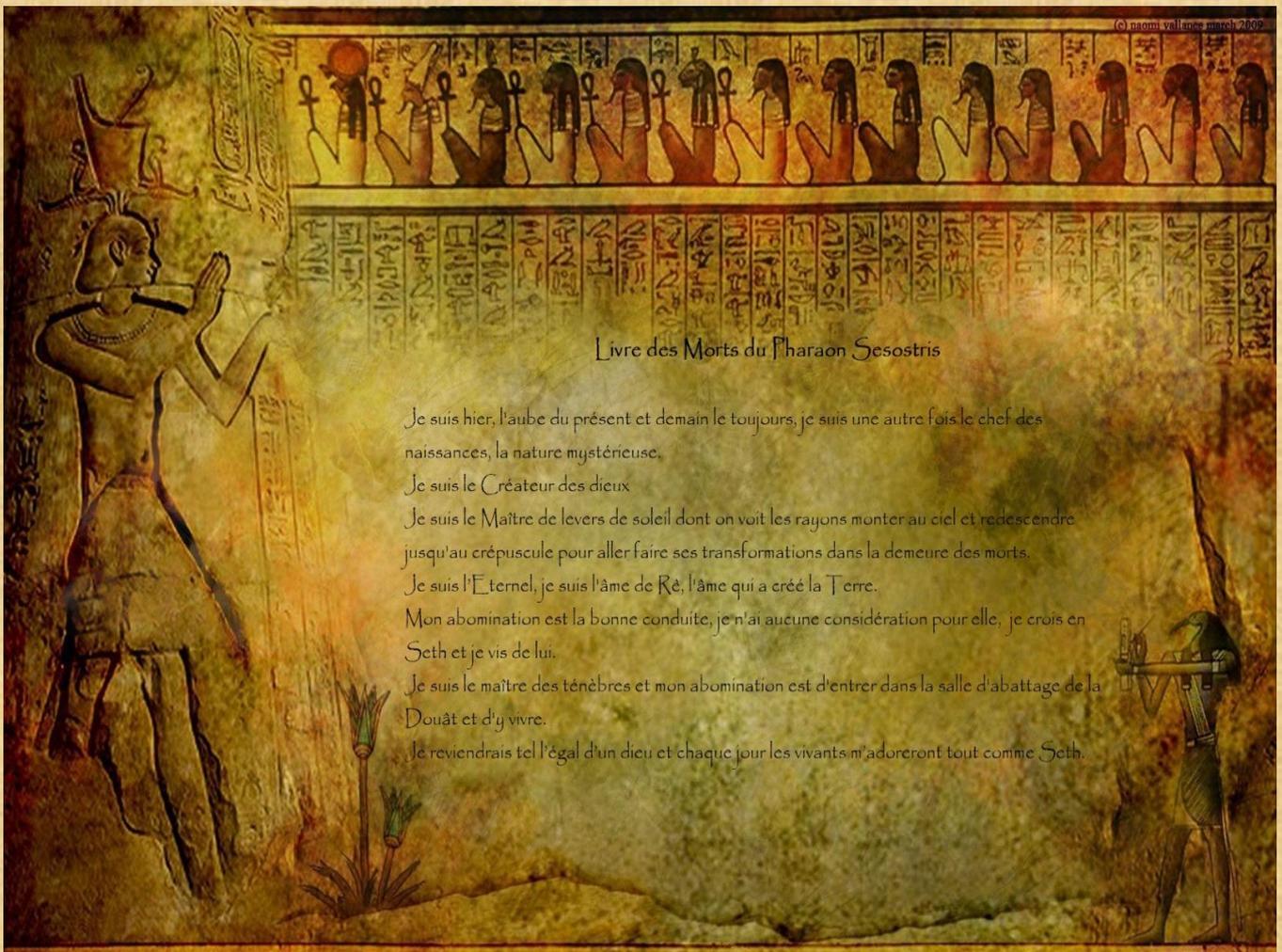
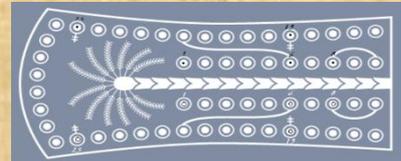


B – Salle Secrète sous le Trône – Indice 5 :

Il s'agit du jeu du Chien et du Chacal. Les cases stratégiques sont : 1,6, 8,15,25.

En plaçant les 10 bâtonnets noirs et blancs symétriquement d'un côté et de l'autre sur ces cases, le coffre s'ouvre.

A l'intérieur se trouve un vieux parchemin dont il émane une aura malfaisante :



Livre des Morts du Pharaon Sesostris

Je suis hier, l'aube du présent et demain le toujours, je suis une autre fois le chef des naissances, la nature mystérieuse.

Je suis le Créateur des dieux

Je suis le Maître de levers de soleil dont on voit les rayons monter au ciel et redescendre jusqu'au crépuscule pour aller faire ses transformations dans la demeure des morts.

Je suis l'Éternel, je suis l'âme de Rê, l'âme qui a créé la Terre.

Mon abomination est la bonne conduite, je n'ai aucune considération pour elle, je crois en Seth et je vis de lui.

Je suis le maître des ténèbres et mon abomination est d'entrer dans la salle d'abattage de la Douât et d'y vivre.

Je reviendrais tel l'égal d'un dieu et chaque jour les vivants m'adoreront tout comme Seth.

C – Chambre de la Princesse – Indice 5 :

Il s'agit du serpent du jeu de Mehen

Lorsqu'on appuie sur les symboles en écrivant le mot MEHEN, le coffret s'ouvre.



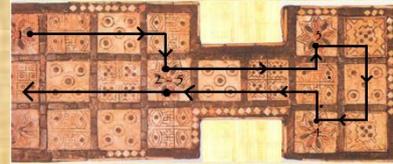
Dans le tiroir de la commode tu trouves une robe blanche roulée en boule, avec par endroit des traces de sang encore frais. Le décolleté est maculé de petites taches noires à peine visibles.



D – Laboratoire de l’Embaumeur – Indice 4 :

Il s’agit du jeu des Vingt Cases.

En appuyant sur les cinq points stratégiques dans l’ordre de passage du joueur, le panneau en pierre s’ouvre.



Tu trouves un très vieux parchemin, il en émane une aura magique :



Elixir d’Immortalité

Un deben de poudre d’Alunite
Trois deben de Poudre de Jade
Une pincée de Sel de cuivre
Un demi-deben de Natron
Huit graines de chanvre broyées
Une racine de mandragore broyée
Une queue de Tipalia du Nil
1 deben de sciure de bois de Jujubier
Un petit fragment de placenta, broyé dans un hénou de lait pendant 3 jours de suite.
Trois feuilles de Valériane entières
Deux racines de Grenadiers
Une cuillère d’huile de Moringa
Pulpe d’une Datte
Semence de Lion du désert.

Faire bouillir pendant une nuit complète de pleine Lune.

Laisser reposer la nuit suivante à la rosée.

Paroles à réciter sur une amulette d’Amon, à tracer sur une feuille vierge de Papyrus.

A Placer au cou au moment de boire la potion lorsque le soleil est au zénith.

« Déesse Isis, insuffle en moi la Vie Eternelle
Déesse Bastet, laisse mon sang couler à jamais
Déesse Maât, garde-toi de me punir
Dieu Horus, rends mon bras fort pour toujours
Déesse Hathor, fais battre mon cœur éternellement
Dieu Osiris, épargne mon âme de ton jugement
Dieu Ptah, rends mon corps solide comme la pierre
Dieu Anubis, fais que mon corps jamais ne dépérisse
Dieu Thot, fais que mon esprit jamais ne s’égare
Dieu Seth, épargne-moi de ta vengeance
Dieu Amon, remplis-moi de ton énergie infinie »

IDENTIFICATION DES POTIONS / POISONS (Inéni et Djeser)

A – Salle du Trône – Indice 2 :

Il s'agit d'un poison mortel.

L'odeur caractéristique et la couleur verte vive proviennent de la grande cigüe, une plante très toxique.

B – Chambre du Grand Vizir – Indice 1 :

Il s'agit d'aconit ou herbe au loup, dont la couleur jaune vive et l'odeur sont parfaitement reconnaissables.

On l'utilise souvent dans les potions d'oubli, quand on veut se débarrasser d'un souvenir désagréable.

C – Temple de la Divine Adoratrice – Indice 4 :

Il s'agit d'un poison mortel.

Du cyanure, la couleur bleu et l'odeur âcre ne laissent aucun doute.

D – Chambre du Gouverneur – Indice 2 :

Il s'agit d'une potion bizarre à l'odeur répugnante, sûrement à base de mouches cantharides.

Certain croit encore que cela améliore la virilité mais les seuls effets de ce breuvage seront des maux de ventre, voire des vomissements...

Indices Pouvoirs

UTILISER SON 6^{ème} SENS (Taho)

- ⌘ **TIÄÄ** : HAUTAINE, JALOUSE, INTELLIGENTE
- ⌘ **SHANI** : CAPRICIEUSE, AMBITIEUSE, COLERIQUE
- ⌘ **SHABAKA** : POSSEDE, JUSTE, TOURMENTE
- ⌘ **NOKTHU** : AIGRI, RONGE PAR LE REMORDS, SUPERSTICIEUX
- ⌘ **NEPHTYS** : MANIPULATRICE, SEDUCTRICE, OPPORTUNISTE
- ⌘ **INÉNI** : SOUFFRANT, TOXICOMANE, FALLACIEUX
- ⌘ **DJESER**: VENAL, MENTEUR, AMORAL
- ⌘ **SEKHMET** : INTELLIGENT, RESERVE, VENGEUR
- ⌘ **ABA** : CRUEL, SEDUCTEUR, PRETENTIEUX

SONDER LE CŒUR - PLUS GRAND CRIME (Shani)

- ⌘ **TIÄÄ** : A été infidèle.
- ⌘ **SHABAKA** : A profané le tombeau d'un Pharaon.
- ⌘ **NOKTHU** : A tué un Pharaon.
- ⌘ **NEPHTYS** : A tué un Serviteur.
- ⌘ **TAHO** : A tué un Prêtre.
- ⌘ **INÉNI** : A vendu un Cadavre.
- ⌘ **DJESER**: A empoisonné un Pharaon.
- ⌘ **SEKHMET** : A tué un Scribe.
- ⌘ **ABA** : A tué des Courtisanes.

KINESTHÉSIE (Nephtys)

- ☉ **TIÄÄ** : Je joue au jeu de Senet dans une petite chambre, le Pharaon *Amenhotep* me fait face, il sourit, je souris aussi.
- ☉ **SHANI** : Je suis dans un temple devant la statue de la déesse *Bastet*, dans ma main gauche je tiens un poignard ensanglanté, je sens un immense pouvoir envahir mon corps.
- ☉ **SHABAKA** : Je suis presque endormi, soudain un oreiller se colle fortement sur mon visage, je tente de lutter, en vain, la pression est trop forte, j'étouffe, je suffoque, j'agonise...
- ☉ **NOKTHU** : Je suis en hauteur au bord d'une rivière, en dessous les mâchoires des crocodiles claquent. Un couple de paysans est juste devant moi. Je les pousse violemment dans le vide, bientôt la rivière se teinte de rouge. A quelques pas une petite fille horrifiée pleure toutes les larmes de son corps.
- ☉ **TAHO** : Je suis dans un temple à la gloire d'*Osiris*, derrière une statue j'actionne un mécanisme qui révèle un étroit passage. Je m'engage dans une série de sombres couloirs pour déboucher sur une vaste salle au milieu de laquelle trône un autel gravé d'un symbole représentant un ibis noir.
- ☉ **INÉNI** : Je suis sur la terrasse de mon atelier, j'attends en scrutant le ciel. Enfin j'aperçois un grand faucon qui descend jusqu'à moi et se pose sur le cuir de mon manchon. Je récupère un petit papyrus accroché à sa patte, mon cœur se remplit de tristesse, les larmes montent, mes jambes se dérobent...
- ☉ **DJESER** : Je suis à l'arrière du palais avec un petit homme. Il y a plusieurs chameaux autour de nous chargés d'objets précieux, après avoir serré la main de l'homme je regarde le convoi s'éloigner vers le sud.
- ☉ **SEKHMET** : Je saisi un grand scorpion noir avec précaution avec un gros gant en cuir, l'animal est agressif et bouge dans tous les sens, puis je le dépose dans un grand papyrus que j'enroule soigneusement et le glisse dans un tube.
- ☉ **ABA** : Je suis devant la pyramide rouge de Dahchour, j'entre dans un temple souterrain et aperçois un homme en tenue de prêtre en train de prier le dieu *Seth*.

FAIRE LES POCHEs (Sekhmet)

Les indices se trouvant au début du jeu dans les poches sont à donner en priorité.

Sur le Grand Vizir *Shabaka*, la sagesse de *Thoutmosis* :

Moi, Thoutmosis, fils d'Amon, Souverain du Double-Pays.

Je transmets par cette sagesse mon héritage.

Que le fils que je n'ai jamais connu soit retrouvé et proclamé
Pharaon

Il est mon sang, il est donc l'héritier légitime du Trône.
Il sera reconnu par les tâches de naissance derrière chacune
de ses oreilles.

Que les honneurs lui soient faits, qu'il soit traité à l'égal d'un
Dieu.

Fils, que le bras fort d'Horus guide ton armée, soit
impitoyable avec tes ennemis.

Ne laisse personne guider tes actes, tu es Tout-Puissant et
nul ne peut te défier.

Passes ta vie à constituer ton trésor, il sera ton seul compagnon
pour l'éternité.

Honore ton père comme il t'a honoré de son héritage.

Transmets le récit de ses conquêtes, construis des
monuments à sa Gloire.

Que ton règne soit long et absolu.



Sur le Garde Royal *Nokthu*, une lettre inachevée :

Baba,

Je vais à nouveau avoir besoin de tes services.

*Cette fois-ci c'est 5 honnêtes hommes avec leur famille qu'il va falloir emmener clandestinement en
dehors de la cité et conduire en Pays de Canaan. Je mets une felouque à ta disposition à*

Abydos que tu pourras conserver ensuite en guise de paiement.

Ces ouvriers seront surement utiles là-bas, tu les reconnaîtras à ce tatouage :



Je compte sur ta discrétion...

Sur la Divine Adoratrice *Nephtys*, une mystérieuse incantation :

Extrait du livre de la Vache Céleste



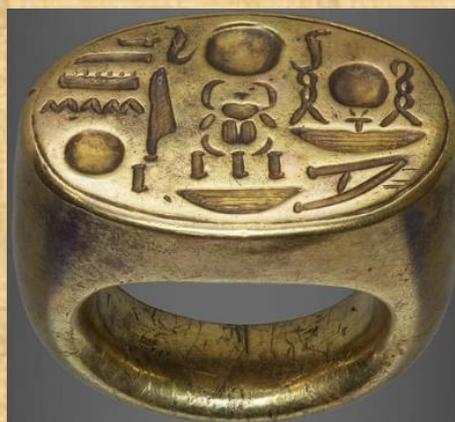
Après la guerre d'unification qui dura vingt-huit ans et qui fit de nombreuses victimes.

Ré, le Pharaon de Haute-Égypte, n'est plus respecté par le peuple de Basse-Égypte, et les Égyptiens arrêtent de lui obéir. Ré annonce alors à Hathor que certaines personnes sur terre projettent de l'assassiner. Ré invoque alors la Déesse et elle s'incarne sur Terre afin de les châtier. Hathor, furieuse que les hommes qu'elle a créés aient assez d'audace pour menacer Ré, se transforme en lionne enragée pour les détruire. Elle est alors assoiffée de sang et commence à tuer les humains. Comme le massacre continue, Ré, voyant le chaos sur terre, décide d'arrêter la lionne sanguinaire. Il verse alors de grandes quantités de bière couleur sang sur le sol pour la piéger. Elle en boit tant — pensant que c'est du sang — qu'elle est prise d'ivresse, puis elle revient à son identité d'Hathor pacifique.

Incantation :

« Habitante de l'horizon, tandis que Ré plane au ciel dans la joie, Hathor, Dame de Dendérah, Œil de Ré, Dame du ciel, souveraine de tous les Dieux, traverse l'Œil d'Horus, revient parmi nous et parcourt le beau chemin sans avoir d'ennemi »

Sur l'Embaumeur Royal *Djeser*, le Sceau de *Thoutmôsis* :



Indices Oracle

Vous trouverez ci-dessous les thèmes en rapport avec les personnages joueurs et non-joueurs du scénario. Vous pouvez improviser à votre guise en fonction du niveau d'avancement de l'enquête de celui qui vous interroge, en dire plus ou moins...

- ☉ **TIÄA** : L'ombre d'un homme immaculé est à ses côtés, il est clairvoyant... Elle lui cache pourtant un lourd secret.
Sobek est en colère, le Pharaon lui avait promis une double offrande...
Elle rachète auprès d'*Isis* ses égarements.
- ☉ **SHANI** : *Shani* ressemble bien plus à son frère qu'à son père.
Elle est prête à tout pour conserver le pouvoir que lui confère la déesse Chat.
Elle ne maîtrise pas son amour.
- ☉ **SHABAKA** : Il doutait des circonstances de la mort du précédent Pharaon.
Sa conscience s'est effacée.
Il s'est rendu il y'a peu dans un lieu sacré et y a volé une précieuse relique.
NOKTHU : Son bras fort (signification de *Nokthu*) a commis tant d'atrocité mais veut se racheter auprès des dieux, son cœur est-il sincère... ?
Le massacre de Bouhen a changé sa vie...
A obéir aveuglement, il s'est attiré la colère des dieux.
- ☉ **NEPHTYS** : La déesse lionne a sollicité son aide et lui a demandé de punir le responsable de sa colère.
Elle a tenté de se débarrasser de son ennemie en vain.
Ses pouvoirs sont grands et bien réels, pourtant ses potions font rarement le bien.
- ☉ **TAHO** : Garant d'un héritage millénaire.
Son destin lui a été volé.
Ses prières à *Sobek* resteront vaines car *Sobek* n'est pas en colère.
- ☉ **INÉNI** : Il a construit la dernière demeure de Pharaon dans la Vallée des Rois.
Sa drogue est puissante, il faut s'en méfier.
Ses faucons ne volent pas en vain.
- ☉ **DJESER** : Il construit son avenir loin des murs du palais.
A offensé *Anubis* et veut se prendre pour *Sobek*.
Le Pharaon n'appréciait guère ses potions...
- ☉ **SEKHMET** : Son cœur saigne, sa rancœur bout.
Le sombre ibis veille sur lui.
Gare à celui qui barre son chemin, le bras fort devrait se méfier.
- ☉ **ABA** : Ses alliances sont noires et puissantes.
Un envoutement pèse sur lui. Ses investissements peuvent se retourner contre lui.
- ☉ **CHEDI** : Il est mieux connu sous un autre nom.
Sa famille a vécu un drame, dont sa sœur reste la victime.
Il est sous la protection du Sombre ibis.
- ☉ **AMENEMHAT** : Un ivrogne autrefois Architecte Royal.
Il s'est dirigé vers le sud après avoir trouvé une oreille attentive à ses ressentiments.
- ☉ **NEBMERTOUF** : L'ancien Premier Scribe. Il est mort accidentellement piqué par un scorpion très agressif dans son atelier.
- ☉ **THOUTY** : L'ancien Embaumeur Royal, un homme sage qui avait compris qu'il ne fallait pas défier les dieux, et que l'éternité n'était pas faite pour les hommes.

- ☉ **NESYAMUN** : Grand Prêtre dévoué au culte du sombre ibis.
Tué par l'un des siens, il est désormais dans l'au-delà et attend son jugement.
Il avait volé un bien très précieux à *Thoutmôsis*.
- ☉ **KHENOUE** : Chef de la division *Amon*, Commandant de l'armée du Pharaon en Nubie.
Frère d'arme du Bras fort et épris de la Reine.
- ☉ **SINOUEHE** : De sang royal, un joailler doué mais mal conseillé. Aimé de sa sœur.
- ☉ **IDENOUE** : Commandant de la division *Rê*. Agent, soldat, espion, homme de confiance du Pharaon *Thoutmôsis* à Thèbes. On murmurait que *Thoutmôsis* voyait en lui son nouveau commandant de la Garde Royal.
- ☉ **MERET** : La tante de *Chedi* et d'*Ipi*, elle vit à *Bouhen*, c'est une femme au grand cœur.
- ☉ **AMENHOTEP** : Il n'est pas celui qu'il prétend être.
Son véritable amour lui a caché sa paternité.
Son corps rejoindra-t-il un jour dans son tombeau ?
- ☉ **THOUTMOSIS** : Fils et mari indigne, son règne n'a apporté que peurs, désastres et malheurs sur l'Égypte. Le puissant dieu *Amon* lui avait confié une mission.
- ☉ **SESOSTRIS** : Pharaon maudit il y a cinq-cents ans pour avoir instauré le culte du dieu unique *Seth*. Il était à la recherche d'une relique sacrée, la jambe de *Seth* pour la restituer à son dieu malfaisant. Son retour n'a jamais été aussi proche...
- ☉ **CANDACE MAKEDA** : Son armée grandit. Elle attend dans l'ombre sa vengeance, qui n'a jamais été aussi proche. Elle possède plusieurs appuis de poids à la cour.
- ☉ **IPI** : C'est la sœur de *Chédi*, elle réside dans le village de Bouhen au sud du pays, la vision de ses parents mangés par des crocodiles lui a fait perdre la vue.
- ☉ **GEB** : Ce fin cuisinier depuis plusieurs années à la cour a remplacé le précédent gouteur mort il y a deux lunes qui s'est étouffé dans une sorte de vomi bleu après avoir goûté la tisane de la Reine.
- ☉ **NOUE** : Elle a remplacé la servante royale *Neith* qui a mystérieusement disparu au début des fêtes d'*Opet*.
- ☉ **NEITH** : L'ancienne servante Royale, elle a payé de sa vie son erreur...
- ☉ **BABA** : Un être peu scrupuleux toujours prêt à rendre service au plus offrant. Son *Kâ* sera bien lourd sur la balance de *Maât*.
- ☉ **LA SECTE DE L'IBIS NOIR** : Son influence grandit, la cour est gangrénée. Il ne lui manque plus qu'un livre sacré pour accomplir son sombre dessein.
- ☉ **SPHINX DE GIZEH** : Le lion garde sous son ventre le savoir de l'humanité. C'est là que repose les écrits des dieux. Mais depuis peu le plus important d'entre eux a disparu. *Amon* est furieux et comptent bien le retrouver.
- ☉ **IMHOTEP** : C'est le maître d'œuvre d'*Inéni* sur le chantier de l'aile Est du palais. Ses ouvriers tombent comme des mouches.

LA QUÊTE DU PARCHEMIN DE THOT (Le véritable Papyrus du Lotus Bleu)

Cette quête est un « Easter-Egg » dans la Soirée-Enquête, une quête cachée.

Elle n'est absolument pas obligatoire. Tous les joueurs peuvent réussir leurs objectifs sans faire cette quête. Néanmoins on considèrera que celui qui entre en possession du Parchemin de *Thot* est devenu l'égal des Dieux et dispose de pouvoirs lui permettant de faire ce que bon lui semble, faisant de lui le grand vainqueur de la soirée.

Si personne ne la découvre *Nout* ou *Geb* peuvent éventuellement orienter les joueurs dans cette direction, sachez néanmoins que cette quête prendra du temps et que le joueur devra en parallèle continuer son enquête principale.



Le plan du palais est exposé dans la salle de réception, à la vue de tous, il permet notamment aux joueurs de choisir les pièces que les joueurs souhaitent fouiller. Ce plan comporte dans certaines pièces des petites annotations disposées aléatoirement...

Si l'un d'eux questionne *Nout* ou *Geb* au sujet de ces petits traits, vous pouvez répondre que vous n'aviez jamais prêté attention à celles-ci, mais qu'elles semblent récentes.

Les joueurs qui pensent à fouiller la cour intérieure découvriront une gravure représentant le palais royal avec des flèches semblant indiquer un chemin. Si aucun joueur n'y pense, *Geb* ou *Nout* pourraient suggérer qu'ils ont aperçu le Grand Vizir avant les fêtes d'*Opet* dans la cour intérieure près de la statue de *Thot* (évidemment *Amenhotep* sous les traits du Grand Vizir ne s'en souvient absolument pas).

Toutes ces gravures ont été effectuées par le Grand Vizir *Shabaka* avant les Fêtes d'*Opet*, lorsqu'il est revenu avec le Parchemin de *Thot* dérobé sous le Sphinx de Gizeh.

Ce sont des indications permettant de remonter jusqu'au Parchemin de *Thot*, qu'il a caché sous une dalle au pied de la statue d'*Amon* dans le Temple du Grand Prêtre.

La dalle est scellée par un sortilège, en prononçant les cinq mots magiques à la suite, la dalle s'ouvre et donne accès au précieux papyrus. *Shabaka* ayant bu une potion d'oubli avant de prêter son corps à *Amenhotep*, n'en aura aucun souvenir à son retour.

Les joueurs les plus malins devront tout d'abord faire le rapprochement entre les deux plans et comprendre que chaque trait correspond à la place d'une lettre dans le nom de la pièce concernée.

Le chemin commence dans le Temple du Grand Prêtre.

Temple du GRAND PRÊTRE – 5 traits

Temple de la DIVINE ADORATRICE – 2 traits

Quartiers de la GARDE ROYALE – 3 traits

Temple de l'ORACLE – 6 traits

Atelier du SCRIBE – 1 trait

Atelier de l'ARGHITECTE – 1 trait
 Chambre du GOUVERNEUR – 1 trait
 Atelier de l'EMBAUMEUR – 1 trait
 Chambre du GRAND VIZIR – 3 traits
 Salle du TRONE – 3 traits
 Chambre de la PRINCESSE – 2 traits
 Chambre du PHARAON – 3 traits
 Atelier du SCRIBE – 2 trait
 Temple de l'ORACLE – 5 traits
 Temple de la DIVINE ADORATRICE – 6 traits



Soit la phrase : « DIRE SAGE A ORACLE »

Une fois décrypté, si le joueur prononce le mot SAGE distinctement à l'Oracle, cela enclenche la quête des 5 questions.

Cette énigme est volontairement difficile, pas sûr que les joueurs la trouvent, c'est tout l'intérêt. Le Grand Vizir ne voulait pas que le parchemin tombe entre de mauvaises mains. *Shabaka* a laissé à l'Oracle cinq énigmes qu'il faudra résoudre pour connaître les cinq mots. Dans le cadre de cette quête le joueur n'aura pas besoin de dépenser de Point Action pour parler à l'Oracle (uniquement au début pour fouiller la cour intérieure).

A chaque fois que l'Oracle énoncera une énigme au joueur, il lui indiquera une heure précise à laquelle le joueur devra revenir au Temple pour donner sa réponse. Lors de la première énigme, divisez le temps de partie restant par cinq environ de manière à ce que la dernière question soit posée à 23h59 juste avant l'élection, pour l'ambiance vous pouvez éventuellement utiliser un sablier si vous en possédez un. A chaque bonne réponse l'Oracle posera une nouvelle énigme et indiquera l'heure à laquelle revenir pour en donner la réponse. En cas de mauvaise réponse la quête prend fin.



Les 5 énigmes du Parchemin de Thot :

1^{ère} Question :

Plus j'ai de gardiens, moins je suis gardé.
 Moins j'ai de gardiens, plus je suis gardé.

Qui suis-je ?

Réponse => **Un secret.**

2^{ème} Question :

Je me vide en me remplissant

Qui suis-je ?

Réponse => **Un sablier.**

3^{ème} Question :

Il nous amuse, nous divertit

Et peu valoir moins qu'une bougie.

S'il faut parfois le calmer,

On doit sa règle respecter.

Qui est-il ?

Réponse => **Le jeu.**

4^{ème} Question :

Plus je le regarde et moins je le vois !

Qui est-il ?

Réponse => **Le soleil.**

5^{ème} Question :

Parmi ces 3 affirmations au moins une est vraie et au moins une est fausse.

Ma Fleur de Lotus n'est pas jaune.

Ma fleur de Lotus est bleue ou rouge.

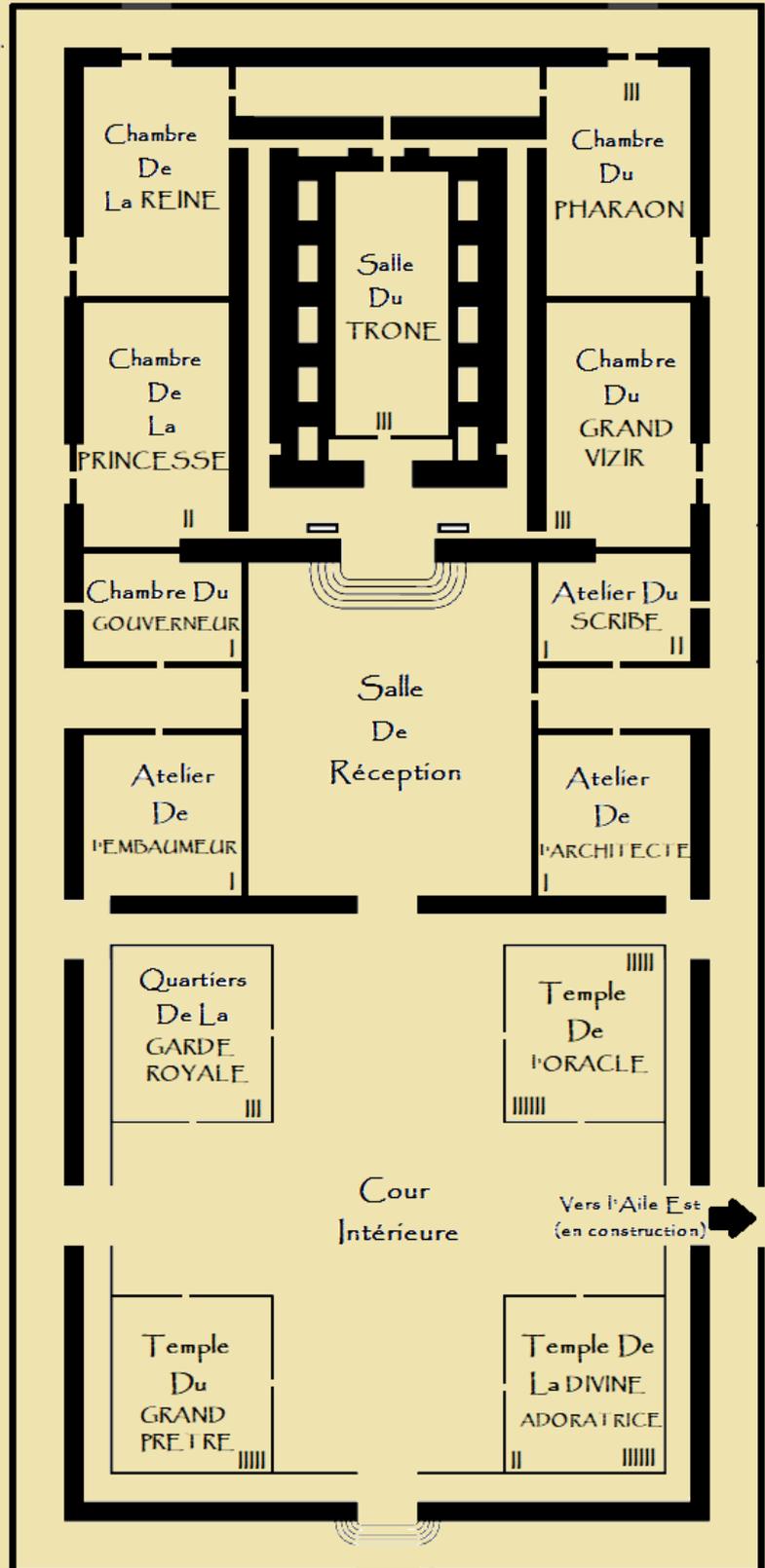
Ma fleur de Lotus est rouge.

De quelle couleur est ma fleur de Lotus ?

Réponse => **Bleue.**

Une fois la dernière résolue, l'Oracle indiquera au joueur qu'il doit prononcer les cinq mots à la suite devant la statue d'*Amon* dans le Temple du Grand Prêtre et qu'il aura alors accès à un savoir incommensurable (précisez au joueur qu'il lui faudra plusieurs heures pour déchiffrer la totalité des formules du parchemin de *Thot*, il fera donc profil bas lors de l'élection). Pensez à confisquer les téléphones portables dans un panier au début de la soirée pour éviter les « aides extérieures ».

Libre à vous d'adapter cette quête à votre manière évidemment.





PARCHEMIN DE THOT



"Écoute, Ô homme, mes paroles de sagesse, écoute la voix de Thot. J'ai acquis la connaissance des temps passés et des temps futurs. J'ai reçu l'ordre de laisser ces clefs disponibles pour l'homme qui cherche. Je te donnerai les secrets qui te permettront de monter dans les cieux et qui feront de toi un homme dieu dans ton essence.

Écoute maintenant le mystère des mystères ; découvre le cercle qui n'a ni commencement ni fin, la forme de celui qui est Un et le Tout. Écoute et comprends, va et applique-le, ainsi tu voyageras sur ma voie.

Sache, Ô homme, que le futur est un livre ouvert pour celui qui peut lire, qu'il n'est pas fixe et prédéterminé mais qu'il peut varier.

Sache que l'homme dans son voyage vers la lumière cherche à échapper aux ténèbres de la nuit qui l'entourent comme les ombres qui entourent les étoiles dans le ciel. Comme ces étoiles dans l'espace lui aussi brillera à travers les ombres de la nuit.

Sa voie est obscure mais il doit conquérir les ombres qui coulent autour de lui comme la nuit. Le grand fleuve de la nuit sur lequel la barque solaire navigue à jamais.

Ce combat entre la lumière et l'obscurité est titanesque, très ancien et pourtant toujours nouveau.

Sois attentif à mes paroles de sagesse, Ô homme. Sois prêt et vigilant, et jamais ta lumière ne sera obscurcie.

L'homme monte et descend au fur et à mesure que de nouvelles vagues de conscience arrivent du grand abysse pour se diriger vers le Soleil de leur but.

Oui, mon enfant, tu proviens d'un état à peine supérieur à celui de la bête et maintenant te voilà à cet instant où tu brilles au-dessus des hommes.

L'ancienne sagesse sera oubliée, mais elle vivra dissimulée des hommes.

Le savoir sera oublié et seule la mémoire des Dieux survivra. Tout comme je suis un Dieu par mon savoir, toi aussi tu seras un Dieu parce que ton savoir est infiniment supérieur au leur.

L'âme de l'homme est toujours en mouvement, sans limite, une étoile qui file dans l'infini vers ce grand but où elle fusionnera avec la Lumière. Une lumière dans la lumière. Voilà ce que tu es maintenant si tu sais convertir ton regard.

Tu veux connaître le mystérieux secret ? Alors regarde au fond de ton cœur, c'est là que le secret est dissimulé. Le secret est caché en toi ; là est la source de la vie et la source de la mort. Sache que le passage pour aller à la vie passe par la mort.

Mystère de tous les mystères le Grand secret que je vais te révéler est pourtant clair pour celui qui est né de la lumière.

Avant que je retourne dans les chambres de l'Amenti, je dois enseigner le Secret des secrets, de façon à ce que toi aussi tu puisses t'élever dans la Lumière. Je vais déclarer un secret d'initié qui restera incompréhensible pour le profane.

Écoute et la lumière va descendre sur toi.

Et maintenant écoute la sagesse que je te donne :

Lorsque tu auras terminé ton œuvre, viendra le moment où tu voudras passer de cette vie pour aller vers la dimension où vivent les Soleil du matin et les enfants de la lumière ; voyager sans douleur et sans regret vers le monde où se trouve la lumière éternelle.

Calme ton esprit afin qu'il ne soit pas dérangé par des pensées. Ton esprit doit être pur et ton intention aussi, sinon tu connaîtras l'échec.

Tout d'abord allonge-toi avec la tête qui pointe vers l'est. Replie tes bras sur la Source de ta vie. Focalise ta conscience sur le côté gauche et imagine qu'elle provoque un tourbillon qui rejoint ton côté droit ; ce qui sépare le haut et le bas de ton corps.

Ensuite projette-toi le long de ce tourbillon vers le nord et ensuite vers le sud. Détend toi et maintiens ta conscience le long de cet axe.

La corde d'argent ainsi formée se projettera vers le Soleil du matin où elle fusionnera avec la Lumière et sera Une avec la source.

Tu te maintiendras dans la flamme éternelle, jusqu'à ce que, à nouveau, revienne le désir de revenir dans un lieu et dans une forme donnée. De cette façon tu seras libéré des régressions et les acquis du passé vivront dans le moment présent.

Abreuve-toi de ma sagesse, ô homme. Apprend ici le secret qui te rendra Omniscient.

Garde bien cette parole et cache ses symboles afin que le profane ne puisse en rire pour ensuite y renoncer.

Dans chaque pays, tu formeras les mystères afin que le chercheur authentique puisse travailler dur pour les découvrir et que le lâche et l'aventurier soient écartés.

C'est ainsi que les secrets seront dissimulés et préservés jusqu'au moment où la roue du temps aura tourné.

Tu as été très attentif à mes paroles et à ma sagesse, Ô mon enfant. Maintenant je dois partir pour les ténèbres. Maintenant je vais dans les Chambres de l'Amenti, pour ouvrir les portes de ce futur où la Lumière reviendra parmi les hommes.

Sache que mon Esprit sera toujours avec toi pour te guider sur le sentier de la Lumière. Garde précieusement les secrets que je t'ai confiés et mon esprit te gardera à travers la vie. Garde toujours ton attention sur le sentier de la sagesse. Que la lumière soit toujours ton but.

Ne laisse pas ton âme être envahies par les ténèbres ; laisse la voler librement vers les étoiles.

Préserve les secrets que je t'ai confiés. Ne laisse pas cette sagesse aux mains des barbares. Conserve ce secret pour ceux qui cherchent la Lumière.

Maintenant je m'en vais. Mais sois rassuré, à travers l'âge des ténèbres, mon esprit attendra et veillera à partir du royaume caché.

Va et conquiert l'élément ténébreux. Exalte en toi la quintessence de la lumière.

Reçois ma bénédiction. Suis ma voie qui conduira vers la Lumière.

C'est ainsi que se terminent mes écrits.



Aides de Jeu

BULLETINS DE VOTE

| | | |
|---|----------------------------------|--|
|  | Reine TIAA | |
|  | Princesse SHANI | |
|  | Grand Vizir SHABAKA | |
|  | Garde Royal NOKTHU | |
|  | Divine Adoratrice NEPHTYS | |
|  | Grand Prêtre TAHO | |
|  | Architecte INÉNI | |
|  | Embaumeur DJESER | |
|  | Scribe SEKHMET | |
|  | Gouverneur ABA | |

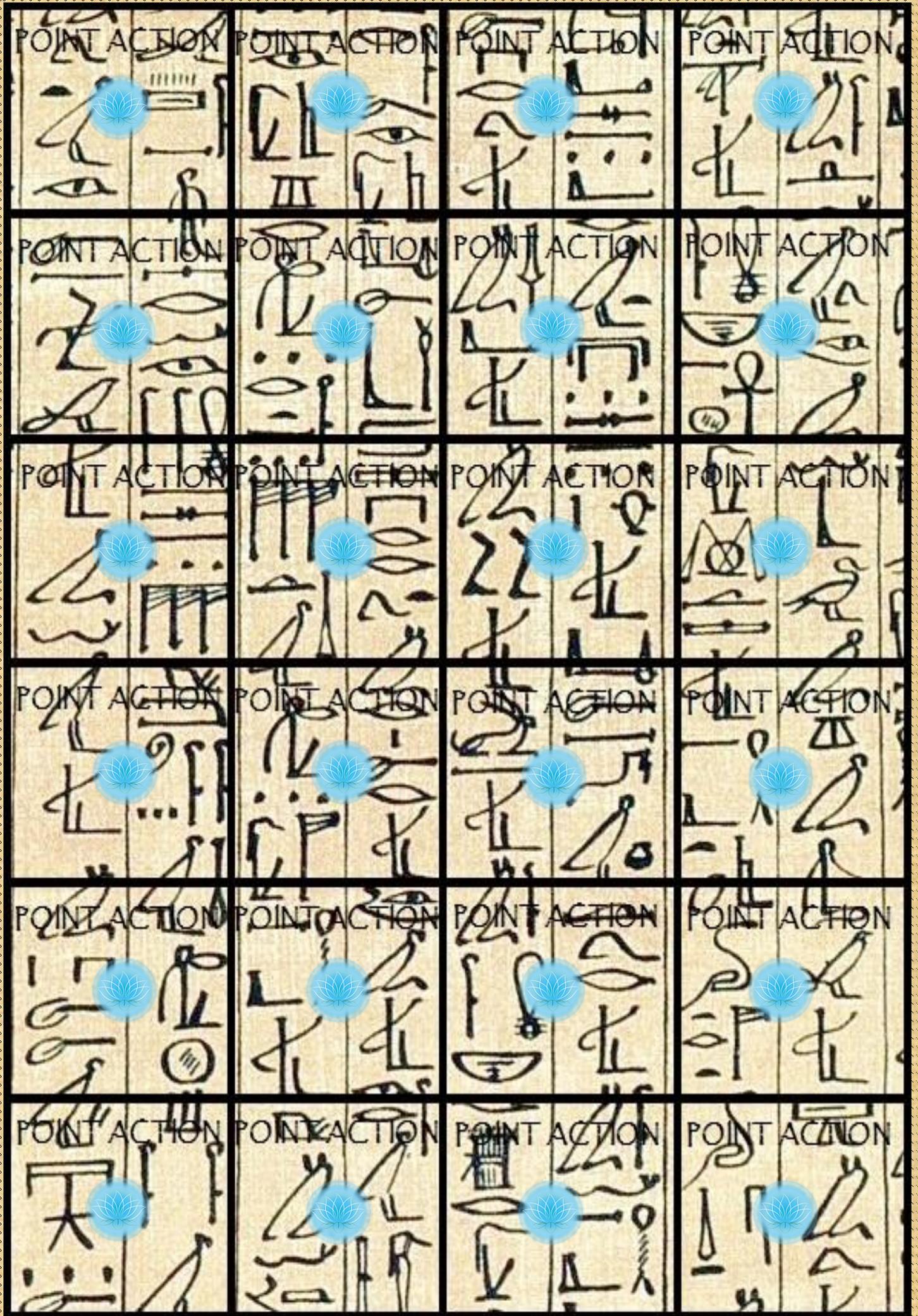
QUESTIONNAIRE DE FIN DE PARTIE

Maintenant que cette Soirée Enquête est terminée, Veuillez indiquer ci-dessous quels sont selon vous les secrets de chaque personnage présent (sauf le vôtre – Entourez votre nom).

Cocher aussi la case « crime » si vous pensez que ce personnage a tué Le Pharaon *Thoutmosis*.

Soulignez enfin le nom du personnage qui, selon vous, a été le mieux interprété.

| Personnage | Secret | Crime |
|-------------------------------|--------|-----------------------|
| ♀ Reine TIAA : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Princesse SHANI : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Grand Vizir SHABAKA : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Garde Royal NOKTHU : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Divine Adoratrice NEPHTYS : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Grand Prêtre TAHO : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Architecte INÉNI : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Embaumeur DJESER : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Scribe SEKMETH : | | <input type="radio"/> |
| ♀ Gouverneur ABA : | | <input type="radio"/> |



Remerciements

Merci à « Sans Peur et Sans Reproche » pour nous avoir fait vivre d'inoubliables Soirées-Enquête. Nous nous sommes inspirés de leur fantastique travail pour la structure et le système de jeu.

Merci à Guillaume Montiage, auteur de l'excellent « Minuit-Dix à Whitechapel », ainsi qu'à ceux qui ont complété son travail. C'était la dernière murder que nous avons organisée et elle nous a donné l'envie de nous lancer dans ce projet « Pharaonique ».

Merci aux artistes des illustrations, cet ouvrage n'ayant pas vocation à être commercialisé, on espère que vous nous pardonneriez.

Merci à toute la troupe du 117 : Sylvie, Alexia, Ellen, Pauline, Myriam, Thierry, Jordy, Vincent, Ariel, Yann, Frédéric, Elie, Antoine...

N'hésitez pas à adapter cette Soirée-Enquête selon vos goûts et couleurs.

On espère que vous prendrez autant de plaisir que nous à jouer cette partie avec vos amis.

Nout & Geb

Un merci tout particulier à *Nout*, pour son temps, son sens du détail, son soutien, sa patience et son amour.

Geb

