

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA FOLIE DU PHARAON



DND, INC.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LA FOLIE DU PHARAON

SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

SYNOPSIS :

L'Empire Nethyen était à son apogée lorsque le jeune et impétueux Pharaon Sefer 1^{er} est monté sur le trône. Grâce à Nethys, le Dieu-Fleuve, les terres étaient fertiles, permettant à tous, même le plus pauvre des fellahs (paysans), de manger à leur faim. Quant aux tribus du Désert, longtemps sources de troubles, voilà plusieurs décennies qu'elles étaient soumises.

Mais Sefer ne voulait pas "se contenter" de marcher sur les traces de ses ancêtres. Seule l'Immortalité lui semblait digne de Pharaon...et il ne parlait pas de l'immortalité dans les textes seulement !

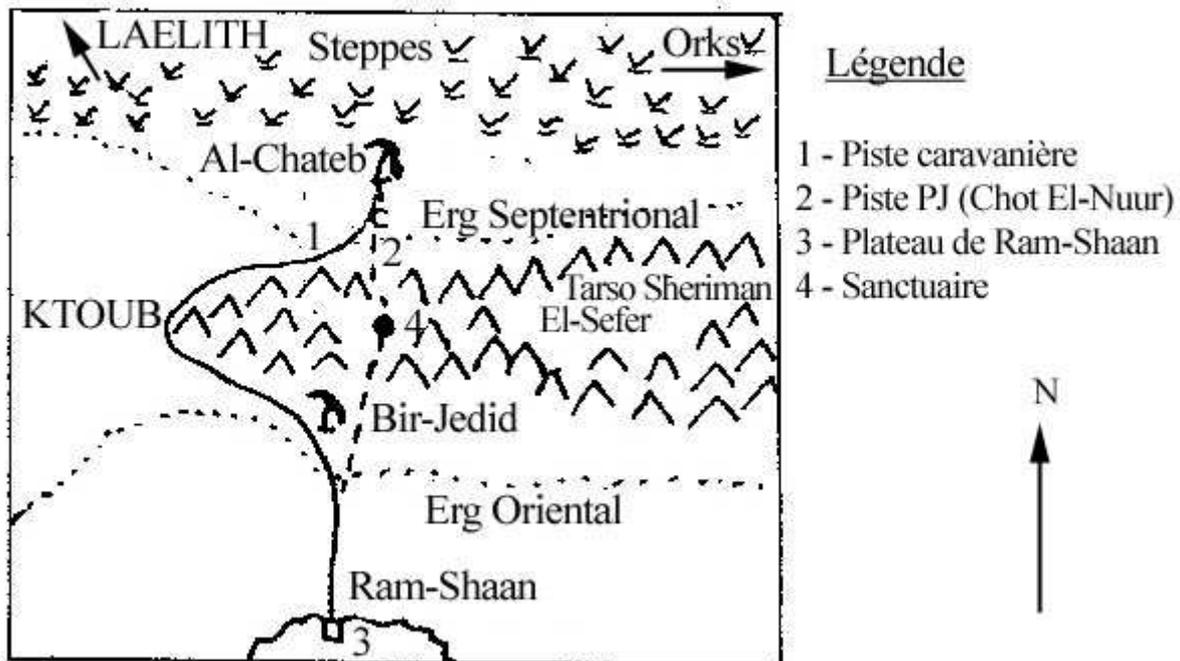
Aveuglé par cette quête, il a laissé des ambitieux incompetents, qui ont peu-à-peu corrompu les bases de la société nethyenne, diriger son Empire.

Le décor

Ce scénario se situe « quelque part » au sud des terres civilisées bordant Laelith, ville qui peut être le point de départ de l'aventure. Pour le décor principal, n'importe quel désert chaud convient. Si des steppes ne le bordent pas, transposez tous les événements dans le désert. Quant à la saison, nous vous suggérons l'automne, c'est plus agréable.

Pour les amateurs, des musiques arabes et orientales en « bruit de fond » conviennent très bien et du Hard (Manowar, par exemple) pour les combats.

Croquis 1 : Situation géographique (optionnel)



Un peu d'Histoire

L'Empire Nethyen était à son apogée lorsque le jeune et impétueux Pharaon Sefer 1^{er} est monté sur le trône.

Grâce à Nethys, le Dieu-Fleuve, les terres étaient fertiles, permettant à tous, même le plus pauvre des fellahs (paysans), de manger à leur faim. Quant aux tribus du Désert, longtemps sources de troubles, voilà plusieurs décennies qu'elles étaient soumises.

Mais Sefer ne voulait pas « se contenter » de marcher sur les traces de ses ancêtres. Seule l'Immortalité lui semblait digne de Pharaon...et il ne parlait pas de l'immortalité dans les textes seulement !

Aveuglé par cette quête, il a laissé des ambitieux incompetents, qui ont peu-à-peu corrompu les bases de la société nethyenne, diriger son Empire.

Alors, les révoltes d'esclaves ont succédé à celles des fellahs affamés, des cultes démoniaques ont poussé comme de la mauvaise herbe et même Nethys témoignait de sa mauvaise humeur par des crises violentes et imprévisibles...

Enfin, Sefer a cru toucher au but lorsqu'il a capturé l'avatar d'Azouth, dieu de l'Energie Créatrice de Vie et de Mort, grâce à une "prison" intemporelle. Un irréel marchandage s'est engagé, au terme duquel les dieux ont accordé le pouvoir de Vie et de Mort à Sefer et renoncé solennellement à exercer toutes représailles envers lui en échange de la libération de l'avatar.

Ceci conclu, les dieux ont remis au Pharaon félon la Pierre de Puissance (cf description ci-après) et s'en sont retournés à des affaires plus importantes...

Ivre de puissance et d'orgueil, Sefer a cru pouvoir plier le monde à sa volonté, et a libéré d'un coup toute l'Energie de...Mort (vous n'alliez quand même pas penser un seul instant que les dieux n'allaient pas laver pareil affront !) : les sources du Nethys se sont brusquement taries, la famine a décimé les Nethyens et cette brillante civilisation vieille de plus de 2000 ans a sombré dans les sables, abandonnant ses lambeaux aux vents furieux du désert...

Les nomades ont, quant à eux, survécu à la catastrophe qui n'a pas modifié leur mode de vie. Ils n'en sont pas moins restés désunis pendant les siècles qui ont suivi.

Un jour pourtant, le Prophète Achmen Alimar Al-Chateb est parvenu à les unifier et a imposé un dieu unique, El-Onaï, le Père. L'Emirat de Alchateb est ainsi né, fondé sur des bases solides. L'Empire Nethyen semble aujourd'hui bien oublié...

L'intrigue

Depuis 23 ans, le Calife Rachid ibn Alchateb, descendant direct du Prophète, dirige l'Emirat avec sagesse et diplomatie (les chefs de tribus sont susceptibles !).

Les troubles sont assez rares et les affaires plutôt bonnes. Tout irait donc très bien si le prince Aziz ibn Alchateb, chef de la police et cousin du calife, n'avait confisqué divers textes hiéroglyphiques à des pillards de tombes. Parmi eux, une chronique retrace les exploits de Sefer et parle de la fabuleuse Pierre de Puissance. Il n'est, par contre, pas au courant (et pour cause !) de ce qui s'est passé par la suite...

Flairant un « gros coup », le prince Aziz, usant de tous les pouvoirs que sa fonction lui confère, s'est mis en chasse.

Sa première tâche a été de localiser la Pierre de Puissance. Il s'est souvenu par hasard que son calife de cousin conserve dans son trésor une rose des sables que le vent (?) a sculpté dans un bloc d'améthyste.

Son mage personnel, Abdul Ben Thali a confirmé que l'objet en question recèle une magie énorme.

Deuxième heureux concours de circonstance : ses hommes ont enfin capturé un des mystérieux pillards qui sévissent depuis quelque temps dans le nord du pays. Stupéfaction ! En usant de charmes, le prince Aziz a appris qu'une secte du nom des « Fidèles de Nethys », œuvre dans l'ombre pour déstabiliser l'Emirat. Très discrète jusque là, elle est à la base des troubles récents qui se sont produits dans le nord de l'Emirat, là où se trouvait le centre de l'Empire Nethyen. Leur sanctuaire se situerait au centre des Tarso Sheriman El-Sefer, ce qui signifie Les Monts de Sefer-le-Démon...

De là à voir une relation entre la Pierre de Puissance et le sanctuaire, il n'y a qu'un pas, vite franchi par le prince Aziz !

Le problème est ainsi double : Primo, explorer ce sanctuaire, en percer les secrets supposés et deuxio s'approprier la Pierre de Puissance, et ce avec tous les risques que cela suppose ! Même le pire voleur reculerait devant tant de blasphèmes... et ce n'est certainement pas le prince et son mage qui vont s'y frotter !

Par contre, des aventuriers du nord, avides de richesses et ignorant les traditions et superstitions de l'Emirat...

La Pierre de Puissance : Ce puissant Artefact possède en fait deux pouvoirs distincts utilisables une fois chacun seulement :

1. Le Pouvoir de Mort, déjà utilisé par Sefer. Comme on l'a vu, cela a eu pour effet de détruire un empire et de réduire son pharaon à l'état de Liche inerte... pour l'instant !
2. Le Pouvoir de Vie : il est toujours intact. Bien utilisé, il peut lever la malédiction qui a tari les sources du Nethys et redonner vie à la région...ainsi qu'à Sefer et ses proches !

Une fois utilisé, la Pierre de Puissance perdra toute sa magie (mais vaudra quand même dans les 500 000 pièces d'or, vu son exceptionnelle rareté).

LA FOLIE DU PHARAON

Introduction des PJs

Alors que les PJs festoient dans leur auberge préférée, un bruit sourd interrompt leurs beuveries. Quelque chose vient de heurter la toiture...

En effet, un magicien en tapis volant vêtu à l'orientale apparaît à la porte et s'excuse pour cette arrivée cavalière.

Il se présente comme étant le terrible mage Abdul, qu'une erreur de navigation a conduit dans cette région froide et inhospitalière. En effet, il vient du lointain Emirat de Alchateb, dont il décrit rapidement le climat, le désert et la capitale, Ram-Shaan, lieu de résidence du Calife.

Il mentionne aussi que les habitants de l'Emirat, les Alchatiens, vénèrent un dieu unique, El-Onaï (un jet en Histoire Ancienne réussi permet d'en savoir un peu plus sur l'histoire de l'Emirat et de son fondateur, alors qu'un jet en Religion permet de savoir que leur dieu unique est une représentation d'Ao. Enfin, un jet réussi dans les deux - ou des recherches très poussées - permet de savoir quelques bribes sur l'Empire Nethyen, mais rien sur sa disparition).

Cela dit, il est très heureux d'être en si bonne compagnie, car il a un marché à leur proposer...

Le marché

Il y a une semaine, la grande course annuelle de dromadaires a eu lieu à Ram-Shaan et à leur habitude, les paris ont été considérables. Or, son maître, Mahmoud ibn Alchateb, (qui existe vraiment...) y a imprudemment misé son bien le plus cher, la fabuleuse Rose des Sables d'Améthyste, une pièce unique, qu'il a perdue contre son frère le Calife lui-même. Depuis, il se morfond et a sombré dans une profonde mélancolie...Pour le sortir de cet état, Abdul lui a promis de tout faire pour la récupérer. C'est pourquoi il offre 25'000 dinars (un dinar = une pièce d'or) aux aventuriers qui la lui rapporteront, dont 5'000 payables d'avance sous forme d'une émeraude. Cela devrait suffire à décider les PJ...

En route !

Nous vous laissons toute liberté quant au déroulement du trajet qui mène vos PJ jusqu'à ces terres hostiles, mais ne faites pas trop durer le plaisir, car question ennuis, ils vont être servis !

Les steppes

Peu à peu, le paysage change. Les arbres se font rares, l'herbe est moins drue, le temps plus doux. Le soir à la veillée, Abdul met en garde tout son petit monde : demain, ils vont pénétrer dans les steppes, région habitée par les tribus El'emn qui se livrent une guerre perpétuelle.

La nuit se passe sans incident. Dans l'après-midi, des PJ observateurs voient un petit nuage de poussière venant du sud. Abdul part alors en éclaireur sur son tapis et revient trois tours plus tard : il a vu un campement important (une cinquantaine de yourtes). Quoi que décident les PJ (éviter le camp, par exemple), un groupe d'une cinquantaine de guerriers El'emns montés sur chameaux leur barre la route quelques kilomètres plus loin. Soudain, celui qui semble être leur chef descend de sa monture, déplie un tapis et installe un récipient métallique sur un réchaud...ça doit être leur manière de négocier !

Le premier PJ masculin (ou féminin en armure complète...) qui s'assied en sa compagnie se voit offrir un verre d'un liquide chaud et jaunâtre (du thé, évidemment). Ensuite, la discussion peut s'engager. Dans un commun pittoresque (style marchand de souk), l'homme dit s'appeler Mahmoud. Il est le cheikh (= chef de tribu) des Sharilu. Les PJ sont sur leur territoire. Il leur demande donc réparation. Après des palabres plus ou moins futiles, il exige que les PJ participent à la prochaine "vendetta" contre la tribu voisine des Merkani qui ont eu l'audace de leur voler trois moutons à la dernière lune ! Ils n'ont pas d'autre choix, à moins qu'ils ne préfèrent affronter ses hommes et lui...

Le camp des Merkani

Après s'être reposés au camp des Sharilu, les PJ et les guerriers de la tribu se mettent en marche à la nuit tombée. Le plan est simple : les assaillants vont entourer le camp, s'emparer d'un maximum de moutons et si possible de quelques jeunes femmes "en compensation", puis disparaître aussi vite que possible ! Le but est seulement d'humilier leurs ennemis, faites-le bien comprendre aux PJ.

Ce camp est établi au creux d'une colline. La tente du chef est au centre, l'enclos des moutons au sud du camp, près des tentes des femmes.

Après avoir pris position autour du camp comme prévu, une pluie de flèches s'abat sur les assaillants (1D4 flèches par PJ) quand ils se ruent à l'assaut. Cela ne suffit cependant pas à freiner les Sharilu qui chargent de plus belle. Les PJ se trouvant en première ligne ont à affronter un à deux nomades. Les Merkani se déploient ensuite autour de la tente de leur chef, bien protégé par ses hommes et son mage qui se tient à ses côtés. Les Sharilu se contentent de les harceler à coups de projectiles.

Ils ont ensuite dix rounds pour agir à leur guise avant que les Sharilu ne décrochent. Ils peuvent consacrer ce temps à capturer des femmes (jets de DEXtérité, puis de FORce. Les femmes ont une DEXtérité et une force de 12) ou des moutons (automatiquement 1D6). S'ils tentent de capturer les chameaux, ils vont comprendre leur douleur : ces animaux mordent et sont habitués à leur maître. Ils peuvent aussi fouiller les tentes (sauf celle du chef, en principe) dans lesquelles ils trouveront du matériel sans grand intérêt (lampes à huile, couvertures, quelques poignées de pièces de cuivre etc...), à l'exception de celle du mage (couverte de signes cabalistiques). Elle est toutefois défendue par un grand Cobra Noir au poison mortel qui se tient caché dans le noir...Passé cet obstacle, le(s) PJ téméraires mettront la main sur un coffret contenant 124 dinars, un Grenat (valeur : 300 pièces d'or) et un sac de grains noirs mystérieux (qu'Abdul identifiera comme étant le fameux kawa. Du café, quoi...).

Suite à leurs "exploits", les PJ sont invités à festoyer au camp des Sharilu, qui ne les laisseront s'en aller que tard dans la matinée, non sans les avoir bourré de gâteaux au miel...

L'Erg Septentrional

Après les steppes, les joies du désert ! Même en automne, les températures sont difficiles : de +40° dans la journée à 0 la nuit. Il vaut donc mieux ne pas se balader en armure de plates en plein soleil (comportement que vous ne manquerez pas de décourager...).

Quant à l'Erg Septentrional, il se résume à du sable, du sable, et...le Chot El-Nuur, le grand lac salé, que les PJ atteignent après deux jours de voyage.

Le village d'Al-Chateb

La seule richesse de la région est le sel, exploité par les habitants de l'oasis d'Al-Chateb, village natal du Prophète Alimar et d'où partent une fois par semaine les caravanes pour Ram-Shaan avec leur précieuse marchandise.

Les PJ apprécieront certainement un peu de fraîcheur et de repos. Ils peuvent aussi en profiter pour acheter des chameaux (enfin, des dromadaires...) et revendre leurs chevaux à des marchands.

Ils apprennent aussi qu'une caravane part à l'aube ! Une vraie aubaine, surtout que d'après les rumeurs, de mystérieux pillards rendent les pistes hasardeuses ces temps-ci...raison pour laquelle Mussa, le chef de ladite caravane, est heureux d'avoir une telle escorte, malgré sa méfiance envers les étrangers.

Tout cela ne fait pas du tout les affaires d'Abdul, car comme on le voit sur la carte en sa possession, la piste caravanière fait un gros détour pour éviter les Tarso Sheriman El-Sefer. Qu'à cela ne tienne...

Et si les personnages voyagent seuls ?

Les affaires d'Abdul s'en trouveront simplifiées ! Vous pourrez passer au paragraphe "Ombres et Proies".

La Caravane

A l'aube, la caravane se met en route. Elle se compose d'une trentaine de dromadaires lourdement chargés de pains de sel, d'une escorte de six nomades montés sur cheval, de Mussa et de deux aides. L'on prie aimablement les PJ de se tenir à l'arrière-garde. Abdul reste à l'avant.

Vers 11 h., tout le monde s'arrête et casse la croûte : olives, dattes et galettes constituent le menu des caravaniers. Ils dressent ensuite quelques tentes légères afin de passer les deux prochaines heures au frais. Abdul "va aux nouvelles" auprès de Mussa mais revient sans nouvelle vraiment intéressante (son but était de lui faire boire un thé empoisonné).

Puis, la caravane repart, pour brusquement s'arrêter en fin d'après-midi. De là où ils se trouvent, les PJ ne voient que le dos des montures de leurs compagnons de voyage. En s'approchant, ils aperçoivent Mussa écroulé. Abdul est agenouillé auprès de lui et récite une prière. Tous affirment avoir vu une vipère à corne s'enfuir dans les dunes (en fait un sort d'Illusion lancé par Abdul), dont la morsure ne pardonne pas. Les deux crochets ont d'ailleurs laissé une marque nette sur le cadavre (marque faite par Abdul, bien placé pour la faire). Bref, à moins que les PJ n'aient de quoi le ressusciter et neutraliser le poison, le pauvre Mussa n'est plus. Du coup, il apparaît clair à tous que les PJ, de vils incroyants, portent le Mauvais Œil...et doivent quitter la caravane.

Et puis, comme le dit si justement Abdul, à ce rythme, ils en auraient eu pour une semaine de plus jusqu'à Ram-Shaan !

Après cet incident, les PJ vont obliquer plein sud pendant une petite heure avant que la nuit ne tombe.

Ombres et Proies

Peu avant l'aube, un PJ de garde attentif (un jet réussi en Vigilance ou en Détecter les Bruits) discernera des crissements suspects juste derrière la dune à droite du campement. Sinon, l'attaque n'en sera que plus brutale... (attaque surprise de l'un des deux Lions des Sables). Bref, le PJ qui va voir ce qu'il y a aura la surprise de se trouver nez-à-nez en arrivant en haut de la dune avec un fauve bien décidé à le croquer ! (un PJ prudent aura droit à un jet de DEXTérité à -2 pour se rejeter in extremis en arrière, mais attention ! En cas d'échec, il tombera à la renverse... niam!)

Le ramdam aidant, les PJ vont se réveiller et voir leur(s) camarade(s) de garde en mauvaise posture. Las ! Le deuxième lion va les prendre à revers par la gauche quand ils se précipiteront à la rescousse...

Pour autant qu'ils s'en sortent, les PJ pourront constater à la lueur de l'aube naissante que les lions (s'ils n'ont pas réussi à fuir) sont des bêtes énormes aux mâchoires et griffes hypertrophiées. Elles portent de plus un étrange tatouage à l'oreille (un hiéroglyphe représentant un sceptre).

A peine sont-ils repartis qu'ils voient des vautours voler en cercles. S'ils se rendent sur les lieux, ils découvrent des cadavres de dromadaires et de caravaniers déchiquetés et lacérés..."leur" caravane ! Les traces de pattes partant ensuite dans la direction de leur campement ne laisse aucun doute sur les auteurs du carnage ! En cas de fouille, ils ne découvrent que 3 dinars, 6 sabres et dagues et 90 pains de 50 kg de sel chacun, si le cœur leur en dit...

A la fin du jour, les PJ sont en vue de pics acérés qui forment une barrière naturelle séparant l'Erg Septentrional du Ktoub, le Grand Désert central. La nuit, quoique froide, se passe bien (à moins que vous n'en décidiez autrement, notamment si les lions ont pu s'échapper la nuit d'avant...).

Aïcha

Le lendemain, Abdul les guide avec prudence, survolant les environs. Il revient soudain, l'air soucieux : il a vu une tornade qui se formait cinq cents mètres devant. En effet, il y a bel et bien une sorte de nuage de poussière, d'une hauteur d'environ 3-4 mètres. A y regarder mieux, on dirait qu'il fait du sur-place au-dessus d'une forme humaine... (ce qui est bien le cas...L'apprentie d'Abdul, Aïcha, s'est téléportée sur les lieux indiqués par son mentor et a invoqué un Élémental d'Air pour plus de sécurité.) Au fur et à mesure qu'ils approchent, les PJ vont se rendre compte qu'il s'agit d'un humain vêtu comme un nomade. Parvenus

à une dizaine de mètres, la "tornade" s'évanouit. Abdul s'approche et lui donne à boire. Les PJ se rendent compte qu'il s'agit d'une jeune femme ! Une fois qu'elle a repris des forces, Abdul "l'interroge". Il dit aux PJ qu'elle s'est égarée dans le désert après avoir fuit le camp des pillards qui l'ont enlevée. Elle habite à l'oasis de Bir Jedid, de l'autre côté du Tarso Sheriman El-Sefer, quelques dizaines de kilomètres à vol d'oiseau. La nuit tombant, il est temps de dresser le camp. Abdul passe une partie de la soirée avec Aïcha, le courant a l'air de bien passer entre eux (ce qui est exact : ils sont amants depuis longtemps...).

Au milieu de la nuit, un horrible hurlement provenant de la montagne fait sursauter les PJ. Après inspection, ils ne trouveront rien d'anormal (c'est juste le cri d'un animal amplifié par les gorges...) et le reste de la nuit se passe sans autre incident.

Le lendemain matin, Abdul dit aux PJ qu'Aïcha est très pressée de rassurer ses parents, ce qui est bien normal. Il leur propose donc de la ramener et au passage de survoler la gorge où ils vont passer. Ainsi, il verra si tout est normal, auquel cas il les attendra à l'oasis, qui est visible au sortir de la gorge (en effet, Abdul ne tient pas particulièrement à visiter un sanctuaire maudit...si ce n'est pire !).

Tarso Sheriman El-Sefer

La gorge dans laquelle ils s'engagent traverse les monts dans leur largeur. Cela pue le guet-apens...ça et là, quelques dalles taillées apparaissent, prouvant que cet endroit a dû être plus fréquenté dans le temps (en effet...).

Après plusieurs kilomètres, la gorge semble s'élargir et la sortie semble proche. C'est à cet endroit que se dissimule au fond d'un trou en forme d'entonnoir et recouvert d'un peu de sable un Crabe du Désert. Le PJ qui y tombe n'encaisse qu'un peu de dégâts dû à la chute. Par contre, le malheureux, outre le fait de se faire attaquer dans une situation difficile, va faire écran, empêchant les PJ de tirer.

Quand le combat est terminé, les PJ qui examinent le cadavre y verront un dessin en forme de sceptre sur la carapace du monstre (un jet en INTelligence à -10, -5 pour les Mages, leur permettra de s'apercevoir que cette bête est mutante, beaucoup trop grosse pour survivre par ses seuls moyens dans le désert).

LE SANCTUAIRE

Si on fait une inspection du trou (moyens magiques, fouille minutieuse, jet en Trouver Pièges...), les PJ découvrent un conduit dans le sable qui se poursuit par un couloir d'environ 10 mètres de long creusé par l'Homme. Des fresques et de hiéroglyphes (qui chantent les bienfaits de Nethys, nourricier des cultivateurs) couvrent les murs. A moins que les PJ ne pensent à regarder au-dessus de l'entrée (auquel cas ils verront un renforcement qui le dissimule), le Gardien tentera d'étrangler le dernier PJ, puis l'avant-dernier et ainsi de suite tant qu'il passe inaperçu. Si on le repère, il tentera de s'enfuir pour prévenir sa tribu).

3. La Source de Nethys

Après une dizaine de mètres, le couloir fait un coude. A ce moment, les PJ entendent un léger bruit d'eau. 30 mètres plus loin, le couloir prend fin. A son bout, une petite fontaine de conception antique d'où s'écoule un mince filet d'eau : la Source Sacrée du Nethys !

L'examen des murs ne donne rien. Boire de cette eau rafraîchit, sans autre (pour un effet curatif, cf. la Coupe d'Or de Nethys dans la Salle Funéraire).

Au-dessus de la Source se trouve un bloc de pierre amovible qui découvre un passage que le Gardien ne connaît pas (il garde juste la source sacrée). Il irradie la magie, mais ne recèle pas de piège. Par contre, en le franchissant, les PJ vont activer un hiéroglyphe qui a pour effet de faire resurgir l'Obélisque Royal, provoquant de violentes secousses et un bruit sourd.

Le passage est étroit et bas (0,5 m. de haut), d'où la nécessité de ramper. Imaginez l'effet d'un Eclair dans ces conditions... Néanmoins, après 15 mètres de reptations intensives, le PJ de tête ne trouve que le vide devant ses mains.

5. Le Puits

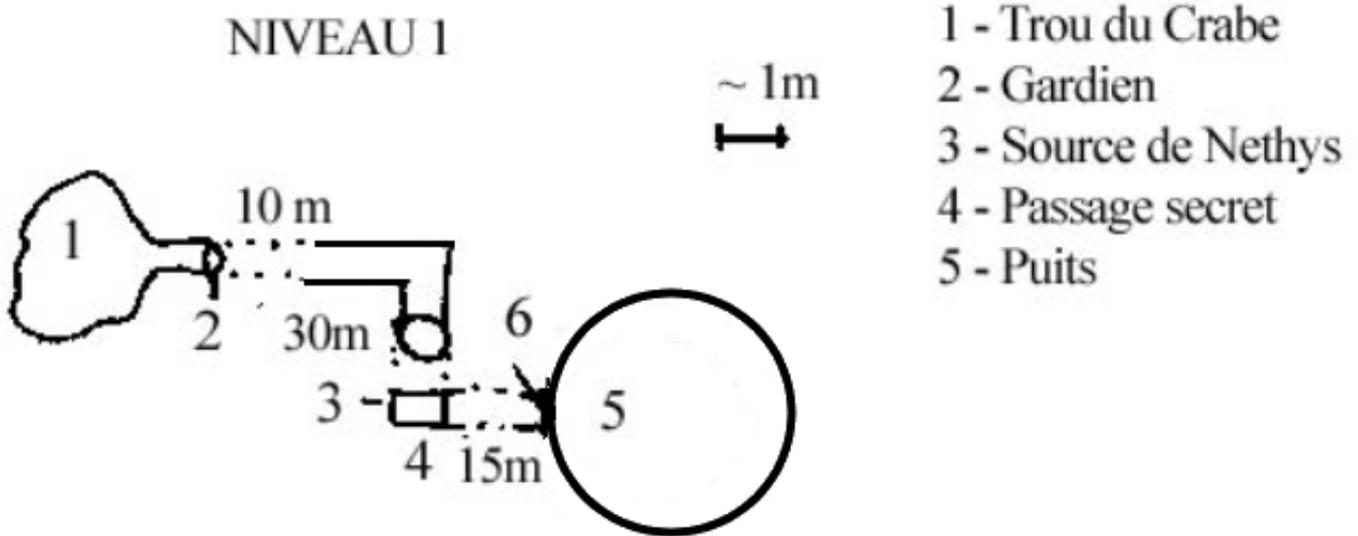
Il est profond d'une vingtaine de mètres et large de 5. Creusé dans le granit, il n'y a aucune aspérité. En plus, le liquide verdâtre au fond n'est pas très engageant (c'est une solution acide. Les parois sont à cet endroit vitrifiées. Si un PJ y tombe, il perdra 1D20 PV par round).

Un PJ attentif (jet en Observation ou en Mines réussi, à défaut INTelligence à -5 ou la subtilité du joueur) peut penser qu'il est en léger surplomb au-dessus d'un passage situé 5 mètres plus bas. Reste à trouver où attacher la corde (d'une longueur minimale de 20 m., car une des seules solutions est de l'accrocher autour du goulot de la fontaine. Au fait, si le Gardien n'est pas encore passé à l'action, que diriez-vous s'il coupait la corde au mauvais moment ?)

Il y a effectivement un décrochement qui donne sur un étroit passage faiblement éclairé au bout par une lueur mauve.

Croquis 2 : Le Sanctuaire

LEGENDE



7. La Salle des Statues

La salle mesure 20 m. sur 5 et 3 de haut. Il y a trois statues au corps humain et à la tête d'animal. Un jet en Histoire Ancienne réussi à -5 ou en Religion à -3 permet de reconnaître le dieu Azouth à gauche (tête de scarabée), Nethys au centre (tête de poisson) et Bheel à droite (tête de vautour. Un jet en Religion réussi permet de penser que ce dieu correspond à Bhaal. Ce sont les têtes des dieux qui émettent la lumière. Les murs sont vierges d'inscriptions.

Il y a un autel en grès rose au centre de la pièce. Une vasque taillée en son centre laisse penser qu'autrefois l'on y versait du liquide. Si un PJ y verse de l'eau de la Source, la statue de Nethys s'anime et un voix lointaine demande : "Quelles sont tes questions ?" Il y sera répondu à 3, éventuellement 4 si elles sont en rapport avec le fleuve.

Un passage long de 5 m. conduit à la pièce suivante.

8. La Salle des Cobras

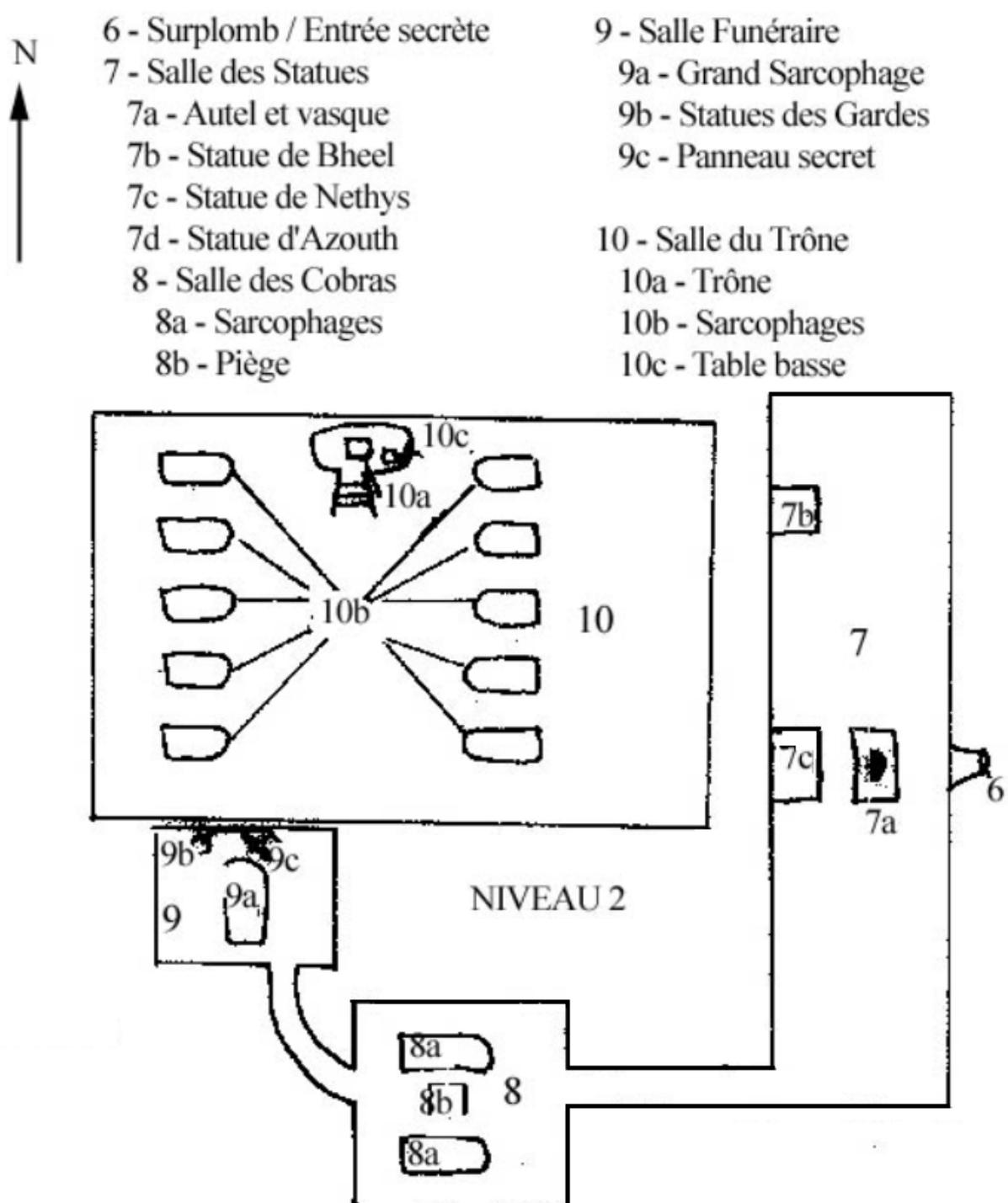
Des dessins de cobras dans toutes les positions (jet en Histoire Ancienne à -5. Si réussi : le cobra symbolise la Royauté) couvrent les murs.

Deux immenses sarcophages en pierre noire reposent à cet endroit. Ils ont un couvercle en forme de serpent. Qui va être le courageux PJ à les faire glisser ? (Jet de FORCE à -10 si seul, à -5 si deux, réussi automatiquement à trois). Tous ces efforts pour découvrir des dizaines de cobras...embaumés ! Mais il y a un double-fond difficile à découvrir (-20% ou -4 à toute action) qui dissimule dans chaque sarcophage une statue de cobra en or aux yeux de rubis d'une valeur de 2 000 pièces d'or pièce.

Si un PJ passe sur la dalle centrale (légèrement magique), un immense cobra apparaît (JP c. les Sorts pour éviter de fuir pendant 1D6 tours). Ceux qui restent verront le cobra diminuer de taille, puis une couronne

apparaître, enfin un visage...Pharaon ! Il se tourne ensuite vers un balcon et on voit alors une large plaine fertile baignée par un fleuve immense. La vision prend alors fin.

Un passage légèrement courbe conduit à la salle suivante.



9. La Salle Funéraire

Cette salle contient un bric-à-brac invraisemblable : chaises de bois sculpté, lits, coussins, objets de terre cuite, roues de char etc.

Deux statues représentant des gardes semblent garder ces lieux (les statues sont adossées contre le mur nord. Si l'on tourne leur tête de manière à ce qu'elles se regardent, puis qu'on exerce une pression contre le pan de mur entre elles, ce pan pivote, découvrant la Salle du Trône).

Un grand sarcophage magnifiquement peint est dissimulé sous une pile d'objets divers. Il contient la momie d'un ouvrier anonyme et est destiné à tromper les pilleurs de tombe. On y trouve une coupe en

terre cuite (fortement magique). Si on la libère de sa gangue, une splendide coupe gravée d'inscriptions hiéroglyphiques apparaît : c'est la Coupe d'Or de Nethys.

La Coupe d'Or de Nethys

Objet unique. Permet de soigner 1D20 PV par jour et par personne si on verse de l'eau de Nethys contenue dans la coupe sur la blessure.

10. La Salle du Trône

Le PJ qui actionne le panneau secret le sent pivoter lentement, découvrant un spectacle dantesque (les autres PJS, même occupés à autre chose, pourront difficilement ne pas voir que le panneau s'est ouvert, vu l'intensité de la lumière) : d'immenses éclairs provenant du plafond d'une salle d'environ 30 m. sur 20 m. et haute de 6m. frappent un trône sur lequel une momie habillée de tous les atours royaux (sceptre et couronne compris) est assise. En outre, il y a onze sarcophages en grès rose et un sarcophage d'or (pas besoin de préciser à qui il appartient...).

Si les PJ soulèvent le couvercle d'un sarcophage en pierre, la Momie qu'elle contient s'anime et attaque les intrus... qui entendront peut-être les dix autres couvercles se soulever aussi. Le sarcophage en or est vide (normal, son propriétaire est en train de se régénérer. Il pèse 3 tonnes, à tout hasard, dont 1 000 kg rien que pour le couvercle).

S'ils parviennent à se défaire des onze momies, ils constateront que les éclairs (qui proviennent du socle de l'Obélisque Royal, lequel capte l'énergie cosmique pour rendre vie à Sefer) ont cessé. Tant qu'ils ne touchent pas la momie assise sur le trône, rien ne se passe et ils peuvent admirer la salle. Les splendides fresques représentent la vie de Sefer et, en partie du moins, les événements qui ont conduit à la fin de l'Empire Nethyen (cf l'introduction) pour autant qu'ils comprennent les hiéroglyphes... à l'exception de quatre scènes très explicites :

1. Le Pharaon (Sefer) reçoit d'un rayon de lumière une pierre mauve.
2. Un paysage de désolation .
3. Des éclairs sortent d'un obélisque et frappent un trône où une momie est assise.
4. La momie est debout devant le trône et des milliers de guerriers-squelettes la suivent.



Dès l'instant où l'on touche le trône ou la momie de Sefer, celle-ci s'anime, se lève puis s'approche de chaque momie (ou sarcophage, si l'on n'y a pas touché) qu'elle touche de son sceptre. La momie revient alors à la vie et attaque... Quant à essayer d'arrêter Sefer lui-même, toute attaque physique déclenche une bulle d'énergie qui frappe en retour (ainsi, si l'attaque réussit, le PJ tire les dégâts... et les soustrait de son propre total de PV !). Quant aux sorts, les sorts offensifs « ricochent » et les autres ont 95% de chances d'être annulé... sans oublier que cela n'empêche pas Sefer de ranimer une momie par round. Dans son sanctuaire, Sefer est presque invincible (il faudrait détruire l'Obélisque, puis Sefer).

Bref, la seule option intelligente est la fuite, avec d'éventuelles momies aux trousses (qui iront jusqu'au puits).

A partir de ce moment, le temps des PJ est compté : si dans 10 jours (jour de pleine lune) ils ne sont pas de retour au Sanctuaire avec la Pierre de Puissance, Sefer aura reconstitué ses forces et lancera ses Morts-Vivants sur tout l'Emirat de Alchateb. Puis sur le reste du monde...

Le Ktoub

Dès la sortie de la gorge s'étendent des dunes immenses qui constituent le Ktoub, le Grand Désert Central. Au loin, on aperçoit une oasis, Bir Jedid si l'on en croit Abdul.

Autre élément remarquable, un immense obélisque argenté se dresse fièrement au sommet d'un rebord de la gorge (des PJs amateurs de varappe ou de sorts de Vol pourront constater qu'une surface argentée gravée de hiéroglyphes (qui célèbrent la résurrection de Sefer !) recouvrent cet immense bloc de pierre de 50 m. de haut

D'autre part, si le Gardien a pu s'échapper, il n'a pas manqué d'alerter Les Fidèles de Nethys qui attaqueront les PJ à la première bonne occasion.

Bir Jedid

L'oasis est un paradis de verdure au milieu de l'enfer brûlant des sables. Un puits abondant permet l'irrigation de quelques hectares de palmiers-dattiers. Le village se compose d'une cinquantaine de foyer et d'un caravansérail où les PJs retrouvent Abdul endormi à l'ombre. Une fois éveillé, il s'inquiète du retard des PJs et, innocemment, leur demande de lui conter dans les détails leurs (més)aventures qu'il écoute très attentivement...

Si des PJ s'inquiètent du sort d'Aïcha, il leur répond qu'après avoir regagné sa famille, elle est partie ce matin pour Ram-Shaan avec son père.

Départ pour Ram-Shaan

Abdul réveille les PJ peu avant l'aube et ils se mettent en route sans tarder.

Pendant trois jours, ils traversent une contrée hostile, mais splendide : immenses dunes dorées, roches en forme de pyramides et de cheminées géantes, couchers de soleil somptueux...et pas âme qui vive.

En début de matinée du troisième jour, une troupe de guerriers montés sur chameaux arrive en vue. Abdul reconnaît là une patrouille de l'armée régulière et bavarde quelques instants avec leur chef (ils échangent les banalités d'usage. Un expert dans cette langue et dans les coutumes alchatiennes pourrait remarquer que le chef parle très courtoisement à Abdul).

A la fin de l'entretien, Abdul prend congé des guerriers puis explique que comme il le pensait, ils arriveront ce soir à Ram-Shaan si El-Onaï le veut bien !

Ram-Shaan

Le PJ parviennent aux confins du Ktoub, que des collines et plateaux rocailleux qui se dressent au-dessus du désert séparent de l'Erg Méridional. Au détour d'une dune, un nouveau spectacle éblouit les voyageurs : Ram-Shaan, la Cité d'Émeraude, se dresse majestueusement sur l'un des plateaux de granit blanc qui borde le Ktoub, resplendissant de tous ses feux dans la lumière du jour finissant.

Un large chemin conduit au plateau et à l'entrée de la cité, gardée par de fiers guerriers en uniforme vert et noir. Après le contrôle d'usage (une taxe d'1% est prélevée sur les marchandises éventuelles), les PJs peuvent admirer les remparts et les édifices publics de la cité, tous recouverts de mosaïque verte, d'où cette couleur magnifique !

Éléments remarquables

a. Les 3 Fontaines

Les trois sont des prodiges offerts par le Prophète.

La première, qui est aussi la plus importante, est au centre de la ville. La seconde se trouve à l'extérieur. Quant à la troisième, elle se trouve dans les Jardins du Calife.

b. Le Marché des Caravanes

Il est au centre de la cité. Comme son nom l'indique, les caravanes viennent y décharger et vendre leurs marchandises. Il est possible aussi de vendre ou d'acheter des animaux. C'est aussi dans le centre que se concentrent les auberges et tavernes (sans alcool !).

c. Le Bazar

Le quartier des artisans se concentre dans la partie nord (premier quartier que traversent les PJ). Le Bazar est l'endroit où ils écoulent leur production (tapis, maroquinerie, armes, parfois quelques objets magiques, potions, parfums, épices, sel...). Ce marché est couvert. On ne peut y entrer qu'à pied.

d. Le quartier noble.

Juste après le Marché des Caravanes, l'on trouve le Temple d'El-Onaï, puis le quartier des nobles et des religieux, qui se concentre au sud de la ville autour du palais du Calife.

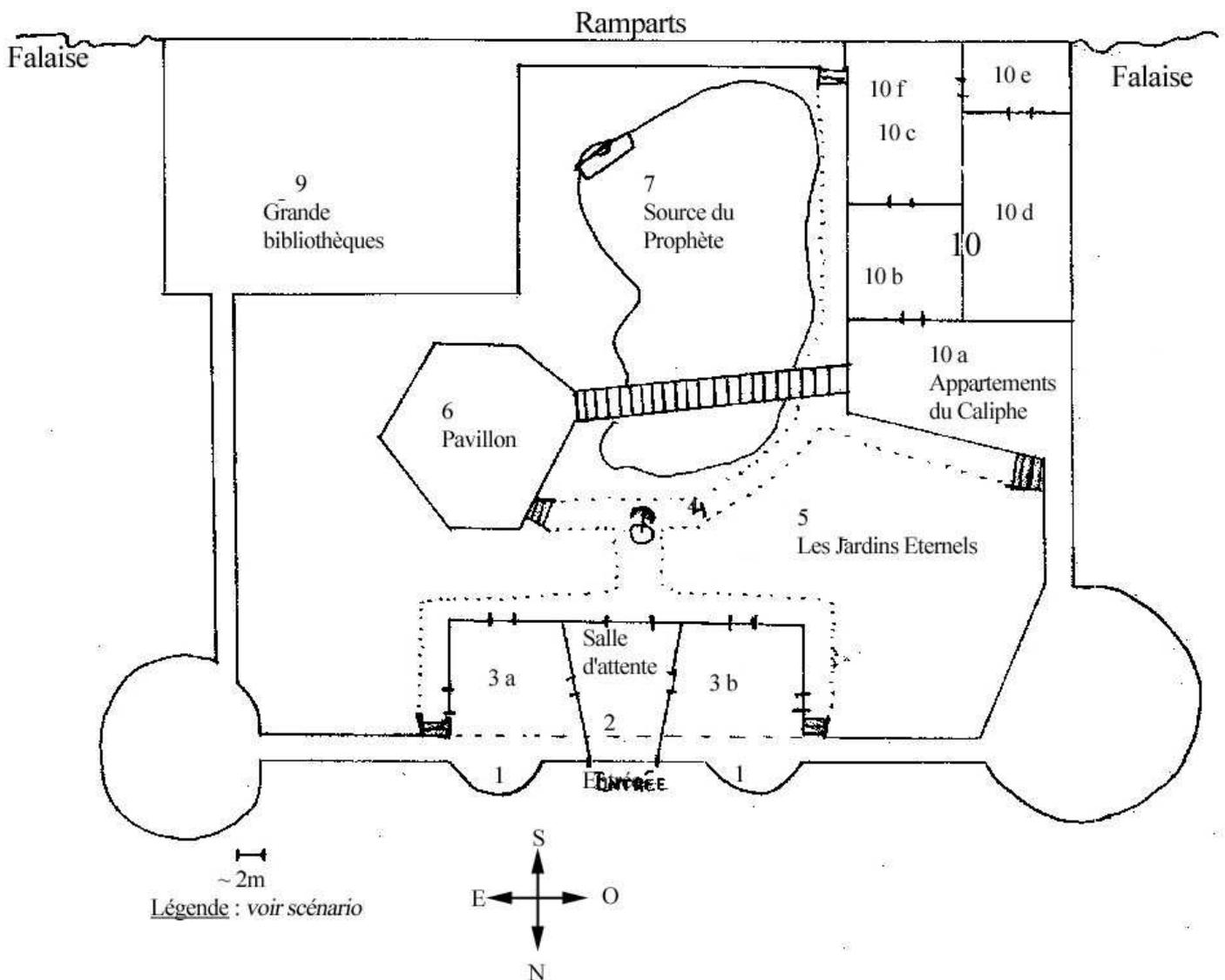
Après un tour de ville (si souhaité), les PJ sont emmenés dans une petite maison du centre, très discrète. Il est temps d'échafauder un plan pour entrer dans le palais...

Le Palais du Calife

Siège du pouvoir spirituel et temporel de l'Emirat et demeure du Calife, pas un croyant n'oserait commettre le sacrilège de le violer... (surtout qu'on raconte des horreurs sur ce qu'il est advenu des voleurs qui ont essayé !).

Par conséquent, le Palais n'est pas gardé comme une forteresse imprenable. De plus, les PJs disposent d'un plan précis des lieux (établi par le Prince Aziz...). De nuit, les gardes lâchent dans les jardins deux Manticores apprivoisées.

Croquis 3 : Le Palais du Caliphe à Ran-Shaan



Pour entrer en ces lieux, plusieurs moyens sont possibles :

- en passant par la grande porte (de jour seulement) et en bonimentant les gardes (3 + 1 officier à l'entrée) ou en les contrôlant magiquement.
- par les égouts (qui débouchent dans les latrines des salles de garde).

- comme des voleurs, en escaladant les murs (attention, il y a toujours 10 gardes qui patrouillent par pair la nuit).

Légende

1. Poste de garde - entrée

2. Salle d'audience :

Un fonctionnaire s'occupe des questions administratives et laïques, l'autre des questions religieuses. Les ambassadeurs et membres de la famille du Calife peuvent directement se rendre aux Jardins par la porte au sud. Il y a de jour en permanence 6 gardes dans la pièce.

3. a et b. Locaux de garde :

Ce sont les locaux de la garnison d'élite (en tout, 2 x 25 gardes). Il y a aussi des latrines et des écuries où l'on garde les chevaux.

4. Chemin dallé :

5. Les Jardins Eternels :

Une vraie "jungle" pleine de plantes exotiques et d'oiseaux colorés. Des sentiers les parcourent en tous sens. Un chemin dallé conduit au Pavillon.

6. Le Pavillon :

C'est l'endroit où habituellement le Calife reçoit ses invités de marque et hauts fonctionnaires.

Luxueusement meublé, il regorge de tapis et de coussins. En cette saison (automne), le Calife n'est présent qu'un jour sur trois, car il chasse l'oryx dans le Ktoub. Il délègue ses pouvoirs au Grand Vizir pour les affaires courantes.

7. La Source du Prophète :

Une eau très limpide jaillit d'un rocher rose : la Source alimente le Palais et l'étang, qui est rempli de nénuphars et de poissons rouges.

8. Le pont :

Il relie le pavillon et les appartements du Calife.

9. La Grande Bibliothèque :

Centre de culture, elle contient plusieurs milliers de livres. Des astronomes de grand renom y étudient souvent. Les savants ont des laissez-passer spéciaux (de toute façon, les gardes les connaissent...).

10. Les appartements du Calife :

Les portes sont fermées magiquement. Les personnes autorisées posent un doigt sur la poignée et cela s'ouvre. Les autres reçoivent une décharge électrique (1D20 de dégâts, JP pour 1/2). Le sort « Ouverture » ne fonctionne pas.

Ils se composent de :

a. Le grand salon. Fait aussi office de salle à manger. Un escalier descend au sous-sol (sans intérêt : cuisines et caves). Une porte (non-magique) donne aussi sur le chemin dallé.

b. La salle d'étude, lieu de réflexion.

c. La chambre du Calife : Il y a du mobilier antique, notamment un lit d'origine nethyenne, miroirs, coussins, armoires remplies de vêtements précieux etc.

Il y a également des vitrines (remplies de gaz, poison paralysant de type O, cf GdM p.85, au cas où on brise l'une d'elle) contenant divers objets précieux (poignard en or et pierreries etc.).

Si l'on cherche un passage secret sous le lit, on peut trouver une trappe qui mène à la salle au trésor.

d. Appartements des femmes : Là vivent les quatre épouses du Calife, leurs enfants en bas âge et les princesses (pas encore mariées).

e. Le Hammam :

f. Le passage secret :

Après la trappe, un escalier en colimaçon conduit à une grande salle où sont entreposées des jarres remplies d'or et de pierres précieuses et des coffres. Au centre de la pièce se tient un Androsphynx ! Amical, il leur demande ce qu'ils souhaitent.

S'ils lui répondent franchement, il s'enquerra de leurs motivations et, s'il est satisfait, leur confie la Pierre

de Puissance. Il en connaît les pouvoirs et peut traduire les hiéroglyphes.

Sinon, il leur posera des questions existentielles (qui sommes-nous ? D'où venons-nous ? etc.).

Le combat est aussi une option, mais si les PJ en réchappent, l'Androsphynx poussera un ultime cri si violent qu'il réveillera la garnison !

Suites possibles

Si les PJ lui remettent la Pierre, Abdul les paiera et partira. Les PJ n'auront plus qu'à rentrer chez eux...et rencontreront des Guerriers-squelettes montés sur des chars tirés par des squelettes de chevaux. S'ils s'attardent en ville, une immense armée de squelettes surgira du désert le 11ème jour après avoir quitté le sanctuaire... Le prince Aziz tentera de les contrôler et sera réduit en charpie, tandis que l'Emirat risque fort de subir un sort similaire.

Sinon, les PJs auront certainement compris qu'ils doivent retourner au Sanctuaire et activer le Pouvoir de Vie en présence de Sefer. Il reprendra vie, ainsi que les momies (ses proches) tandis que l'armée de squelettes tombera en poussière. Ensuite, tout dépend de l'attitude des PJs, car Sefer se croit encore Pharaon d'un immense empire... Mais si on lui explique tout patiemment (au cas où, sa Couronne peut y aider), il comprendra où sa folie l'a menée et en tirera les conséquences (exil ? allégeance au Calife ?). Enfin, des torrents d'eau surgiront de la montagne aride et le Nethys recommencera à couler, inondant le désert et achevant l'ultime prophétie d' « Achmen » :

« Quand le Désert reverdira, l'Emirat mille ans de paix et de prospérité connaîtra. »

Auteur : Inconnu

Illustration de couverture : Curse of the Mummy par Martin Mckenna

Cartes, corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015

Les PNJ s :

Prince Aziz ibn Alchateb (humain, 55 ans)

Guerrier niveau 3, Int. 15, Al LM, CA -3, DV 3, PV 25, ThAC0 17.

Objets magiques : Plates -3, Anneau de Défense -2, Sabre +4.

Sa fortune est colossale. Par conséquent, seul ce qu'il ne possède pas l'intéresse...

Abdul Ben Thali (humain, 35 ans)

Mage niveau 7, Int. 17, Al LN, CA 3, DV 7, PV 23, ThAC0 18.

Objets magiques portés : Bracelet de Défense (CA 3), Dague +2, Tapis Volant.

Sorts en mémoire : 4 x 1er niv., 3 x 2è, 2 x 3è, 1 x 4è, surtout en Illusion et Feu.

A une dette envers Aziz. Ne le trahira jamais.

Guerriers El'emns (BM, p.145)

Guerriers niveau 1, Al LN, CA 6, DV 1, ThAC0 20.

Cobra Noir (BM, p.267)

Al N, CA 5, DV 4+2, PV 30, ThAC0 17.

Lions des Sables (BM, p.98)

Al NM, Int. 5, CA 6, DV 7+2, PV 50, ThAC0 11.

Vicieux ! Prendre les caractéristiques physiques du Smilodon.



Aïcha (humaine, 25 ans)

Mage niveau 3, Int. 15, AI NB, CA 7, DV 3, PV 10, ThACO 20.

Objet magique : Anneau de Contrôle des Élémentaux d'Air.

Obéit aveuglément à Aziz.

Crabe du Désert (BM, p.105*)

AI NM, CA 2, DV 8, PV 60, ThACO 12.

*Par analogie avec la Fourmi-lion.

Le Gardien (humain, 30 ans)

Voleur (Assassin) niveau 5, Int. 14, AI LM, CA 5, DV 5, PV 22, ThACO 18.

Spécial : Attaque par-derrière. Si succès, garrote sa victime (JS c. Paralysie ou mort).

Objet magique : Dague +2, poison (type L, GM p. 85).

Momies (BM, p.197)

AI LM, CA 3, DV 6+3, ThACO 13.

Sefer (Liche : BM, p.170; humain, 48 ans)

Guerrier-Prêtre niveau 12, Int. 18, AI LN, CA 5, DV 12, PV 74, ThACO 9.

Objets magiques : Sceptre (masse +5), Couronne de Télépathie/ESP.

Spécial : cf description. Sorts de Prêtre.

Très intelligent, mais sa quête de l'impossible l'a complètement aveuglé. Reviendra à la raison si on lui explique ce qu'il est arrivé.



Les Fidèles de Nethys (BM, p.145)

Guerriers niveau 1, AI LM, CA 6, DV 1, ThACO 20.

Au nombre d'une cinquantaine, complètement fanatisés. Leur but est la renaissance de l'Empire Nethyen.

Manticores (BM, p.189)

AI N, CA 4, DV 6+3, PV 29/34, ThACO 13.

Gardes du Palais (BM, p.145)

Guerriers niveau 3, Int. 12, AI LB, CA 3, DV 3, ThACO 18.

Officiers niveau 5.

Androsphynx (BM, p.272)

AI CB, Int. 16, CA -2, DV 12, PV 80, ThACO 9.

Cf description.

Guerriers-squelettes (BM, p.275)

AI N, CA 7, DV 1, ThACO 19.

En tout, l'armée de Sefer-la-Liche compte 20 000 de ces squelettes.



Nethys, dieu de la magie

Alignement : Neutre

Ce dieu tolère le changement d'alignement.

Domaine(s) : de la Destruction, de la Connaissance, de la Magie, de la Protection

Arme de prédilection : Bâton

Serviteurs : Magiciens, Enorceleurs



Description : un puissant dieu-roi appelé Nethys, dont la magie lui permettait de voir tout ce qui se passait, même à travers les plans du Grand Au-delà. Le savoir qu'il gagna à travers ces visions le transforma en dieu mais brisa son esprit. Depuis lors, Nethys est un esprit divisé : une part décidée à détruire le monde et l'autre ayant juré de le protéger.

Nethys est souvent représenté avec ses deux aspects en action. Un côté est brûlé et brisé et libère une magie terrible sur le monde, alors que l'autre moitié est calme et sereine et utilise de la magie pour guérir les malades et protéger les innocents.

L'église de Nethys tente de suivre une ligne d'équilibre entre ces deux chemins, mais les autels individuels ou les temples spécifiques pourraient bien vénérer un aspect plutôt que l'autre. Dans tous les cas, les prêtres de Nethys promeuvent la magie sous toutes ses formes, quel que soit le but pour lequel elle est utilisée. Cela rend ce dieu populaire au sein des magiciens, quels que soient leurs choix de vie.

