

LE PERIPLE DES SEPT

Le Mythe de Cthulhu est intemporel. Suivant l'exemple des scénarios présentés dans le recueil « Etranges Epoques » et des scénarios Rome Antique, Chine et Egypte/Babylone des trois années précédentes, voici un scénario se déroulant dans l'Empire Perse (Memphis, Babylone, Persepolis, Pasagardes), à la veille de l'avènement de Darius 1^{er} de la dynastie Achéménide. Si vous avez besoin de conseils ou d'éclaircissements, n'hésitez pas à me contacter sur Internet (edubourg@club-internet.fr). Ce scénario utilise les règles traditionnelles, et non celles de Cthulhu D20. Vous pourrez trouver joint à ce scénario des aides de jeu historiques sur l'Empire Perse), les historiques des personnages, les cartes utiles, les dessins des personnages joueurs et de certains personnages non joueurs.

L'intrigue en quelques mots

523 Avant Jésus Christ. Sous les ordres du Roi des Rois Cambyse II, digne héritier de son père Cyrus le Grand, fondateur de l'Empire. L'Egypte a été entièrement conquise. Il ne reste plus que quelques poches de résistance, avec notamment dans le Delta autour de Saïs (où règne un prince Saïte), dans les marécages (un potentat libyen, Lynaros, ancien lieutenant de Psammétique III) et en Haute Egypte, autour d'Assouan et de Philae les derniers fidèles du pharaon déchu.

Nous sommes à Memphis, cité pacifiée par les armées de Cambyse. Ses habitants ont reconnu bon gré mal gré leur défaite. Cambyse II, malgré la propagande très hostile propagée par les Grecs et les Egyptiens encore solidaires de l'ancien Pharaon Psammétique III, s'est montré très tolérant vis à vis des vaincus, en laissant quelques libertés aux Egyptiens (cultes, traditions) et en se conformant aux traditions égyptiennes. Il s'apprête à se faire couronner Pharaon, pour préserver l'équilibre du pays, et il semble que les prêtres d'Amon aient décidé de collaborer.

Si cette fête est très importante aux yeux des Egyptiens, elle l'est aussi pour les Perses, la date choisie, en ce 14^{ème} jour du mois de Sháhrivar (approximativement juin de notre calendrier), correspond au jubilé perse (commémorant l'avènement du Grand Cyrus, la chute des Babyloniens et surtout des Assyriens). Quelques délégations venus de tout l'Empire, chargés de présents et de cadeaux, sont attendus.

Malheureusement, un complot se trame à Memphis, Napata et Suse pour mettre à bas l'Empire si tolérant fondé par Cyrus le Grand. Psammétique III d'Egypte et Nasakhma de Nubie se sont entendus pour mettre à bas la réputation de Cambyse II pour initier une révolte générale. Mais un troisième larron, Otanès, se propulse dans le complot qui pourra être fatal à l'Empire de Cyrus si l'on n'y prend pas garde.

Otanès dispose de nombreux agents infiltrés, dont les aventuriers malgré eux (des esprits maléfiques qui agissent lorsque ceux-ci sont endormis), et quelques autres agents d'importance mineure qui n'apparaîtront pas dans ce scénario. Les autres personnalités d'importance (voir ci dessous) sont là pour épater la galerie, il n'y a guère que Parysitis et Ousere qui peuvent avoir d'assez mauvaises intentions.

Tous les personnages prévus pour ce scénario doivent y participer. Vous aurez sans doute à prendre en charge certains personnages, mais veillez à ce que la princesse Artystone, Darius et Aspathinès participent activement au scénario. Leur rôle est en effet primordial.

Le but des esprits maléfiques

Les esprits maléfiques tentent tant bien que mal de réintégrer leur monde natal. Ce sont des cousins assez proches des Insectes de Shaggaï et les serviteurs d'un Grand Ancien appelé Anzu. Grâce à un Pacte noué avec les ancêtres des aventuriers, les Insectes sont bien près d'obtenir la libération de l'entité maléfique Anzu, qui a déjà été vaincu par Gilgamesh et Enkidu du temps de Sumer et d'Akkad. Le dernier affrontement entre les forces maléfiques et Gilgamesh et Enkidu a eu lieu dans les environs de Suse, alors que Suse n'existait pas encore.

Une brève chronologie peut être utile pour situer dans le temps les manœuvres des esprits maléfiques. Vous pouvez vous référer au document sur l'Histoire de la Mésopotamie pour avoir un peu plus de précisions. Vous pouvez également vous reporter au site <http://perso.wanadoo.fr/spqr> pour avoir plus de précisions sur les cultures perses, babylonienne, sumérienne ou assyrienne. Et également le site <http://www.livius.org/persia.html> , sur la culture perse.

Brève chronologie

-2700 Gilgamesh, cinquième roi d'Uruk en Sumer, et son ami Enkidu affrontent les démons qui menacent l'humanité (ce qui deviendra l'épopée de Gilgamesh). L'épopée relate sa rencontre avec le géant Khumbaba, qui répand la terreur dans la montagne, avec Enkidu qui est d'abord l'ennemi de Gilgamesh avant de devenir son ami, sa lutte contre les démons Pazuzu et Anzu pour la possession des Tablettes de la Destinée. Les démons Pazuzu et Anzu sont emprisonnés, mais pas suffisamment rapidement car Anzu a le temps de proférer une terrible malédiction, en prédisant qu'il serait libéré par les descendants de Sumer.

-2600 Invoqués par Anzu, les esprits maléfiques, autrement nommés les Insectes de Shaggaï, les serviteurs d'Anzu arrivent sur Terre. Ils investissent les corps de certains rois Sumériens, ce qui conduit en premier lieu à un affrontement entre trois cités états de Sumer, Lagash, Umma et Uruk. En second lieu, les Sumériens forgent les objets de la malédiction, et les disséminent aux quatre coins de la Mésopotamie.

-2340 Le dernier roi de Sumer, Lugal-zagesi découvre sur le site légendaire de la bataille entre Gilgamesh, Enkidu, Pazuzu et Anzu une statuette d'Anzu, et le place dans les trésors royaux de Sumer sans y toucher plus avant. Les Sumériens deviennent progressivement les serviteurs d'Anzu, et redécouvrent un à un les objets de la malédiction.

-2340 à -2279 Alerté des manœuvres de son vieil ennemi Anzu par ses serviteurs Utukku (des sortes de goules), il se projette dans une de ses statues, s'accouple avec une prêtresse du pays d'Akkad et donne naissance à Sargon l'Ancien, dans un petit village au bord du moyen Euphrate. Sa mère voulut s'en débarrasser et l'abandonna dans une corbeille au fil de l'eau. L'enfant fut recueilli par un jardinier de palmeraie, qui l'éleva et lui apprit son métier. Il devint l'échanson du roi de Kish, et bientôt – en cela poussé par son immortel père -, se révolte contre son maître et fonde Agadé. Il part bientôt à la conquête de Sumer, écartant pour de longs siècles les projets de réincarnation d'Anzu.

-2263 Les esprits maléfiques réagissent en infiltrant les chefs d'une population montagnarde primitive, les Goutis. Il leur faudra plus d'un demi-siècle pour préparer les Goutis à la guerre. Enfin, en -2193, les Goutis, qui ont une réputation de férocité qui seule sera excédée par les Assyriens, effectuent un raid meurtrier sur le royaume d'Akkad qu'ils asservissent.

-2123 Grâce à l'influence discrète des serviteurs de Pazuzu, Akkad réussit à s'affranchir de la domination des Goutis. Se faisant, le tiers des esprits maléfiques perd la vie alors qu'ils étaient proches d'obtenir la réincarnation de leur seigneur et maître. Les Goutis contrôlés se réfugient dans les montagnes, et plus personne n'entend parler d'eux. Périodiquement, les Goutis contrôlés effectuent des raids, et sacrifient les prisonniers à Anzu.

-1279 Les derniers Goutis effectuent des raptés de 14 enfants pour mener à bien leurs projets de réincarnation d'Anzu. Les enfants viennent d'Égypte (fils et fille de Ramsès II), du Hatti (cousin et cousine proche de la famille royale hittite, et donc du souverain Muwatalli II), d'Assyrie (fils et fille d'Adad-Nîrari 1^{er}), de Babylonie, de l'Elam, du Mitanni et de la Syrie. Tous les enfants sont de sang royal. Les Goutis élèvent les enfants dans la foi d'Anzu.

-1244 Les esprits maléfiques prennent possession des enfants enlevés. Les Goutis donnent ce jour tous les objets mystérieux qu'ils ont pu récupérer, et chargent les princes royaux du Pacte d'Anzu. Le grand prêtre des Goutis rédige un manuscrit, qui indique aux enfants tout ce qu'il sera nécessaire d'accomplir pour que Anzu revienne, sans que les serviteurs de Pazuzu en soient informés.

Le pacte est toujours en vigueur à l'heure actuelle. Les descendants des princes ont continué la tâche de leurs pères (sacrifices, meurtres dans les sept pays), et donné à leurs fils ou filles à leur douzième anniversaire les Objets du Pacte. Avec le temps, les liens entre les Aimés d'Anzu (le nom officiel donné aux princes par le grand prêtre des Goutis) s'est distendu, mais les esprits maléfiques qui prennent possessions des jeunes enfants dès leur douzième anniversaire sont toujours à l'œuvre et attendent le moment propice pour les sacrifices finaux, qui leur permettra de rejoindre leur monde natal, après près de 2000 ans d'errance. Les Aimés d'Anzu rompent tout contact entre eux suite à l'attaque de leur forteresse dans la montagne par le roi Tukulti Ninurta II d'Assyrie en -890. Les Aimés d'Anzu arrivent quand même à fuir, mais ils ne se retrouvent pas.

Plusieurs siècles se passent, pendant lesquels les esprits maléfiques de la montagne cherchent à retrouver les sept enfants du pacte. Ils retrouvent progressivement les Aimés d'Anzu, peu après la chute de l'Empire Assyrien. Mais ceux-ci ont tout oublié de leur mission sacrée, et une fois regroupés, grâce à un complot d'Otanès, les esprits maléfiques vont pouvoir enfin achever la mission qu'ils ont commencé en -1244. Certains des objets d'Anzu ont été perdus, et il y a quelques objets qui ont été façonnés par les serviteurs de Pazuzu pour les remplacer. Otanès est infiltré par le Seigneur des Esprits Maléfiques, qui infiltrait aussi le grand prêtre des Goutis.

Les objets des aventuriers

Tous les objets ici listés ont été donnés aux aventuriers par leur mère, alors qu'ils étaient eux mêmes âgés de 12 ans. La seule exception à ceci a été Megabyzus, qui a reçu ses objets à 17 ans, à la mort d'Ornanès. Ces objets sont, de mémoire d'aventurier, en possession de leur famille de génération en génération. Les deux premiers objets pour chaque aventurier sont assez inhabituels, et il va de soi que si un aventurier décide de s'en défaire à n'importe quel moment du scénario, l'objet en question revient quelques heures plus tard en possession du dit aventurier. Ce n'est pas facile de se débarrasser des objets des démons Pazuzu et Anzu, et la vente ne fait pas partie de ces moyens, comme a pu le constater Hydarnes. Les deux objets suivants sont plus normaux, mais peuvent être aussi utiles.

Princesse Artystone

1. Une amulette avec un œil ouvert mais sans paupières. Il s'agit de l'œil d'Anzu qui permet d'ouvrir un portail avec la prison d'Anzu, lui permettant de s'échapper de cette dimension piège. Il faut pour activer l'œil une incantation particulière (que les sept insectes connaissent), un lieu précis (soit le lieu où a été congédié Anzu par Gilgamesh, ou dans la forteresse des Aimés d'Anzu), de nombreux sacrifices, le cube aux couleurs chatoyantes (objet 10) et le bracelet vert et translucide (objet 25). L'amulette semble assez ancienne et de très bonne facture, et a sans doute été forgée durant l'antiquité sumérienne ou akkadienne (c'est effectivement le cas).

2. Une petite pierre noire grosse comme une main avec tout plein de petits cratères. Cela représente la planète natale des Insectes de Shaggai et leur ultime objectif. Cet objet ne vient d'aucune culture humaine connue.

3. un collier de perles absolument magnifique (des émeraudes, du jade et de l'améthyste), de facture achéménide.

4. une bague en diamant ciselé d'or fin, un bijou d'origine mède.

Darius

5. Un bracelet en or avec deux têtes de lions se faisant face. C'est un bracelet de facture achéménide. Ce n'est ni un objet de Pazuzu, ni un objet d'Anzu.

6. une peinture représentant une scène de bataille non loin d'une cité totalement inconnue. C'est une vision d'une cité du monde souterrain de K'n-Yan, le monde d'origine de Pazuzu et d'Anzu.

7. un poignard avec une lame légèrement courbée. Sans doute un poignard provenant de cultures nomades, peut être les fameux Massagètes qui auraient tué Cyrus.

8. un acte de guerre signé par mon ancêtre Achéménès.

Gobryas

9. Une bague en or avec une pièce semi-précieuse bleu-nuit qui luit dans la nuit de temps à autre. Dans des circonstances assez particulières (expériences extrasensorielles, genre spiritisme avant l'heure), la bague permet de guider les esprits des participants vers un lointain passé qui n'est pas toujours choisi avec exactitude. C'est une porte vers l'horreur, cela peut mener vers la cité totalement inconnue du continent de l'Hyperborée, vers la montagne des Goutis en -1244, ou vers la planète

d'origine des esprits maléfiques. Seul l'esprit voyage, le corps reste immobile. Cet objet appartient à Pazuzu (alias Nyarlathotep) et il le reprendra dès que les aventuriers auront cessé de voyager dans le temps.

10. un cube avec des couleurs chatoyantes (le fixer pendant assez longtemps donne des nausées, tant les lumières du cube sont vives) qui lorsqu'on le secoue tinte une musique quelque peu dérangeante. C'est de cet objet que doit sortir Anzu, précédé de ses inhumains serviteurs (similaires aux Maigres Bêtes de la Nuit). Cet objet n'est clairement pas de facture humaine, tant les contours et les surfaces sont trop lisses.

11. une flûte très bien taillée et avec laquelle je produis des sons prodigieux (facture achéménide).

12. un traité décrivant la ville de Babylone à l'époque d'Assourbanipal.

Intaphernès

13. Une pièce d'or représentant un souverain des anciens temps, avec une longue barbe, et montée en collier avec des émeraudes et des améthystes. Les inscriptions sur la pièce ont depuis longtemps été effacées. Le nom du souverain assyrien représenté est Adad-Nîrârî 1^{er}, l'ancêtre d'Intaphernès.

14. Une créature émaciée avec une tête déformée, deux paires d'ailes d'aigle, les griffes pointues d'un lion sur ses mains et ses pieds, et la queue d'un scorpion. Il s'agit en réalité d'une statuette du redoutable Pazuzu, une entité maléfique crainte par les Assyriens. C'est l'entité Pazuzu qui est indirectement responsable de la situation complexe dans laquelle se trouvent les aventuriers, leurs problèmes avec leurs entités maléfiques.

15. Une magnifique épée qui selon la légende aurait été forgée pour Achéménès, le premier de nos souverains.

16. Une petite boîte à musique de facture achéménide.

Hydarnes

17. Une statue assez ancienne représentant vraisemblablement un dieu primitif, qui porte des cornes (sans doute de bélier) et dont le visage a été érodé par le temps. C'est le dieu de la cité sans nom de l'objet 6. Il s'agit de Tsathoggua.

18. une petite statuette représentant une jeune femme glabre au visage envoûtant qui tient un oiseau (un faucon) qui s'apprête à s'envoler.

19. une lampe à huile véritablement assez ancienne (sans doute datant de l'époque de Sumer ou d'Akkad).

20. un masque doré incrusté de diamants, sans doute hittite mais en réalité égyptien. Bardiya porte un masque similaire, lors de son apparition surprise à Suse face aux aventuriers.

Megabyzus

21. Un bracelet en or où est représenté un serpent et un dragon qui se combattent. C'est l'opposition entre Pazuzu et Anzu qui est représenté ici. Encore un objet essentiel dans la lutte entre les deux Grands Anciens.

22. plusieurs tiges en acier liés qui font vaguement penser à une tour. Un bâtiment du monde étrange des esprits maléfiques.

23. un bandeau pour attacher les cheveux.

24. une pièce de monnaie frappée de l'effigie de Cyrus II.

Aspathinès

25. Un bracelet fait avec un métal vert brillant et translucide, avec des inscriptions dans un langage totalement incompréhensible (de l'atlante ou de l'ancien minoen). Il s'agit de notes relatives à un certain Pacte liant pour toujours le Porteur et ses six amis à Anzu, et qui serait inclus dans les Manuscrits Pnakotiques et qui aurait été conclu en Atlantide.

26. une pierre précieuse finement ouvragée, de l'améthyste, avec pas moins de 14 faces avec sur chaque face un symbole cunéiforme. C'est l'objet clé du scénario, qui permettra l'échec ou le succès. Ces 14 symboles sont la clé de décodage d'une très ancienne prophétie. Qui comprend les symboles pourra dénicher dans un lointain passé les tablettes de la Destinée, tablettes qui selon la légende ont été dérobés par les Démon Pazuzu et Anzu. Les sept premiers symboles sont tous simplement les noms des aventuriers translittérés en symboles cunéiformes, les sept symboles suivants sont par ordre Uruk (la cité de Gilgamesh), Pacte, Tablette, Gilgamesh, Vieillard, Ziggourat et Soleil. Et sur une tablette de la Destinée est indiqué le texte de la prophétie impliquant les aventuriers.

27. un miroir argenté.

28. fragment de l'Odyssée d'Ulysse (original écrit de la main d'Homère, passage sur les Sirènes).

Les questions et les réponses sur les fiches des aventuriers

Tous

1. Qu'est il vraiment arrivé au second fils de Cyrus le Grand ?

Il n'est pas réellement mort. Ayant ses informateurs à Pasargades, il a rapidement su ce qui se passait avec le comportement étrange de son frère. Il s'est donc arrangé pour promouvoir un Mage de sa connaissance, Gaumata, en tant que satrape de Suse. Et pour arranger les choses, ce Mage lui ressemblait trait pour trait. C'est donc Gaumata qui a été assassiné par Intaphernès et Otanès, et Bardiya, avec ses quelques rares fidèles, a pris le maquis, en attendant des jours meilleurs. Il se méfie des Sept, qu'il a identifié comme étant les Aimés d'Anzu. Après Cyrus, c'est l'Homme à abattre si l'un des Sept venait à découvrir qu'il n'est pas mort.

2. Que s'est il réellement passé lors de la campagne contre les Massagètes ?

Darius l'a trahi en plein champ de bataille, et personne n'en a jamais rien su. La flèche qui a tué Cyrus venait du propre campement de Cyrus. C'est un mercenaire qui a été grassement payé par Darius, et qui après a été soigneusement exécuté par Gobryas. Cyrus commençait à se douter qu'il y avait quelque chose de pas normal dans le comportement de Darius, et c'est pour cette raison que Darius, ou plutôt l'entité qui le contrôle toutes les nuits, l'a exécuté.

3. Qui cherche à ternir la réputation de Cambyse en le faisant passer pour fou et pour meurtrier ?

Il s'agit d'Otanès, ou plutôt celui qui le contrôle. Otanès cherche à libérer Anzu, et ensuite à régner sur l'Empire Perse, si il en a la possibilité. Il a placé à Suse un usurpateur ressemblant étrangement à Bardiya/Smerdis qu'il pense avoir tué.

4. Pourquoi Amasis a t'il cherché à berner Cambyse ?

une question qui restera à jamais sans réponse. Peut être qu'il était poussé en cela par les Grecs et le souverain de Nubie Nasakhma ?

Gobryas

5. Qui a commandité la tentative d'assassinat sur la personne de Darius, et pour quelle raison ?

Il y a plusieurs réponses possibles : un fanatique égyptien comme Ousere, quelqu'un comme Smerdis qui voit que Darius est mauvais conseiller auprès de son frère, ou encore Otanès, qui désire un peu brouiller les pistes.

Intaphernès

6. Pourquoi Cambyse a décidé d'éliminer Smerdis (alias Bardiya, Tanaoxarès ou Tanyoxarkès), alors satrape de Suse ?

Cambyse n'a pas décidé cela de sa propre initiative, il a été manipulé par Intaphernès et Darius, alors que ceux-ci étaient bien évidemment sous contrôle des insectes.

7. Pourquoi Intaphernès doit assister Otanès (mise à l'écart) ?

Pour s'assurer un pouvoir certain qui le jour venu permettra de se débarrasser de Cambyse comme cela a déjà été fait pour Cyrus.

8. Quel est le lien entre une bande de criminels à Suse, et un complot incroyable visant à décapiter Cambyse ? Pourquoi ce lien serait lié à l'ancien satrape de Suse, pourtant décapité ?

C'est de la pure invention. Toutes les preuves ont été placées là pour incriminer le second fils de Cambyse pour qu'il soit clair qu'une insurrection était en préparation.

Hydarnes

9. Quel est le passé d'Hydarnes, pourquoi son statut de fils illégitime ?

Il n'y a rien de particulier à dire sur ce statut qui a été voulu par le père d'Hydarnes, qui a découvert après coup que la mère d'Hydarnes était du genre Aggripinne aux poisons ...

Megabyzus

10. Quel sont le père et la mère de Megabyzus ? Quel est le secret de sa naissance ?

Megabyzus est un enfant adultérin. La mère de Megabyzus n'est autre que Dame Parisyitis, qui a été engrossé par Otanès. Ne désirant pas d'enfant à cette époque, Dame Parisyitis a abandonné son enfant en pleine montagne, et Otanès est venu déposer quelques temps plus tard les objets à son côté, chargeant un brave mage des environs de faire un tour dans la montagne.

Aspathinès

11. Qui a tué Vahauka, le père d'Aspathinès, à Suse et pourquoi ?

L'un des Sept, par exemple Intaphernès ou Gobryas, a tué Vahauka parce que Vahauka commençait à discerner la vérité, les assassinats de personnalités d'importance.

12. Pourquoi Otanès contacte Aspathinès pour lui faire part de ses craintes quant à la sécurité du Roi des Rois Cambyse en Egypte ?

Tout simplement parce qu'il veut libérer Anzu, et que le seul moyen pour ne pas éveiller les soupçons d'Aspathinès, c'est de monter un complot à Suse pour prouver à Aspathinès qu'il y a du danger.

Les personnalités d'importance (en grisé ceux qui ne jouent aucun rôle à Memphis)

Cassandane : La reine mère et épouse de Cyrus le Grand, qui donna naissance à Cambyse (fils aîné), à Smerdis ou Tanaoxarès (fils cadet), et à Artystone (fille). Elle est assez mélancolique et désespère de voir que tout se ligue contre son fils. Elle est à Pasargades.

Cyrus II le Grand : Il naît vers 580. Issu du mariage de Cambyse I^{er}, noble perse, et de Mandane, fille du roi mède Astyage, qu'il renverse vers 550 grâce à l'appui d'Harpage qui refuse de le combattre. En 549, il est roi d'Anzan (Susiane) et en 546 roi de Perse. Selon la tradition, trois batailles lui suffisent pour réduire la Médie. En dix ans, par une série de brillantes campagnes, il constitue le plus vaste empire connu jusqu'alors. Alerté par l'alliance de Crésus et de Sparte, il s'empare de la Lydie en 547. Cette conquête n'est que le prélude à la prise des cités grecques d'Ionie en 546. Pendant cinq ou six ans, de 545 à 539, Cyrus fait campagne contre des peuplades inconnues entre la Caspienne et l'Inde. Il prend Bactres, ce qui lui assure la soumission de la Margiane et de la Sogdiane.

Les circonstances de sa mort en 530 sont imprécises. Selon Hérodote, il avait demandé en mariage **Tomyris**, reine des Massagètes, et envahi son pays suite à son refus. Il fait prisonnier son fils aîné, Spargapises, qui se suicide. Il trouve la mort durant le violent combat entre Perses et Massagètes qui suivit. Selon Bérose, c'est au cours d'une guerre contre les Dahes de Parthie qu'il trouve la mort. Selon Ctésias, c'est en combattant les Derbices, peuplade vivant à l'est de la mer Caspienne, alliés aux Indiens. Cyrus fut avant tout un grand chef militaire. Il veilla de très près à l'entretien et à l'entraînement de son armée. Il connaissait tous ceux qui y exerçaient un commandement et veillait à récompenser les soldats méritants. Bon stratège, il ne dédaigna pas la ruse (utilisation des chameaux contre la cavalerie lydienne) ou l'emploi d'innovations militaires comme les tours roulantes.

Tanaoxarès (ou Smerdis) : le second fils de Cyrus. Des rumeurs disent qu'il a été exécuté par Cambyse pour haute trahison, d'autres prétendent qu'il a disparu. Il n'est en réalité pas mort du tout, et il prépare sa vengeance contre les Sept et Otanès.

Cambyse II : actuel souverain de l'Empire Perse, c'est un homme que beaucoup considèrent comme colérique et violent, et qui serait responsable de nombreuses morts (parce que ceux ci lui auraient déplu). Il est certes un peu trop impétueux et prompt à la colère, mais n'est en aucun cas un meurtrier. Il suit sans s'en écarter la politique d'ouverture de son père, et à cause des rumeurs de folie sur son compte, il est vu comme un tyran assoiffé de sang par beaucoup de personnes.

Otanès : frère de la reine mère Cassandane, Otanès est l'héritier du trône Achéménide, en absence d'héritier mâle à Cambyse. C'est donc la seconde personne la plus en vue de l'Empire. C'est un homme fier, digne et très puissant. Il est satrape de Suse, et il contrôle l'un des plus importants territoires de l'Empire. Il a été nommé Satrape de Suse, en remplacement de Tanyoxarkès, satrape ayant trahi son souverain. Il réside habituellement à Suse.

Psammétique III : le dernier pharaon de la dynastie Saïte, qui a tenté de résister à l'invasion perse, sans grand succès. C'est un homme jeune et ambitieux, qui a été desservi et trahi par nombre de ses conseillers. Il en garde grande rancune à Phanès d'Helicarnasse et surtout à Wedjahor Resenet, qu'il aimerait voir périr. Il s'est arrangé pour faire périr leurs proches, mais cela ne lui suffit pas. Il ne pardonne pas facilement les trahisons, et ferait n'importe quoi pour se venger, et si cela peut englober aussi Cambyse, cela n'en serait que mieux.

Aryandès : un fidèle d'entre les fidèles de Cambyse, un homme droit, loyal et ambitieux. C'est après Darius l'architecte de la victoire contre l'Egypte, et lui qui a su négocier des alliances avec Wedjahor Resenet, Phanès d'Helicarnasse et surtout avec le tyran Polycrate de Samos. Son épouse est Parisytis, une femme cruelle et avide de pouvoir. Il vient juste d'être nommé satrape de la province d'Egypte (hypharkos).

Parisitys : une femme de poigne dont la réputation de cruauté n'est plus à faire. Elle est une experte du poison, et on ne compte plus le nombre de victimes qu'elle a laissée derrière elle. On murmure secrètement que c'est l'âme damnée de Cambyse. Elle est assez obséquieuse, manipulatrice et d'un tel charisme qui ne laisse personne indifférent.

Phanes d'Helicarnasse : un des chefs de l'armée de Psammétique III, il a fait défection, trompant la vigilance des hommes lancés à sa poursuite et a rejoint le camp de Cambyse, lui fournissant des informations de premier plan sur l'Egypte et ses défenses. Une partie de son contingent a par la suite fait cause commune avec les Perses de Cambyse II, provoquant la défaite de Psammétique III à Pelusium et sa retraite forcée à Memphis. Tout comme Wedjahor Resenet, il a recouvré ses fonctions de commandant de l'armée égyptienne suite à la victoire de Cambyse II.

Préxaspès : un homme assez jeune qui est un favori de Cambyse, et qui est son échanson royal. C'est à lui que revient l'honneur de verser le vin dans la coupe royale, selon les règles immuables de l'étiquette de cour. Les échansons royaux s'acquittent de leur fonction avec élégance, versent proprement le vin dans la coupe royale, et en la tenant entre trois doigts, la présentent au buveur de façon à ce qu'il puisse la prendre très facilement. Il fait également office de goûteur royal.

Sisamnès : juge royal en fonction à Memphis et conseiller important de Cambyse concernant les affaires militaires et les peuples. Il est très populaire, et a un fils qui vient juste de sortir de l'adolescence, Pharnaspès. Un homme chaleureux et ouvert, qui semble être tout le contraire de Cambyse, renfermé et cruel.

Sobeknefrou : une courtisane des plus habiles à la cour. Elle a un port altier, de longs cheveux noirs, porte des parfums ambrés (pour enivrer ses amants) et des robes aguichantes. Elle collectionne les amants sur Memphis et sur toute la Basse Egypte, de Saïs à Thèbes. Pour qui travaille t'elle, bien malin sera celui qui le découvrira. On la dit agent de Cambyse.

Wedjahor Resenet : haut prêtre de Neith à Saïs, médecin personnel de Pharaon et amiral de la flotte égyptienne, Wedjahor Resenet a voici trois ans été acheté par les Perses de Cambyse II en échange d'une fonction importante à la cour de Memphis. Il se présente comme un bienfaiteur. Il a restauré la splendeur du temple de Neith à Saïs, il se définit comme un homme bon dans sa bonne ville de Saïs, il défend le faible contre le puissant, il comble ses proches de bienfaits et de privilèges. Il est très proche des différents rois, Saïtes et Perses.

Il n'apprécie pas particulièrement les Grecs, et s'il est resté fidèle à Apriès, c'est que ce dernier savait museler les ambitions démesurées des Grecs (avec notamment la cité de Naucratis où les marchands grecs sont prééminents), ce qui n'est pas le cas de son fils Psammétique III (à moitié grec), qu'il estime berné par ses conseillers grecs et qui ne voit pas le malheur de son peuple. Wedjahor Resenet aspire donc à une véritable libération de son peuple des oppresseurs grecs, ce qu'il a obtenu en partie avec Cambyse II. Il est depuis haut prêtre de Neith, favori et médecin chef personnel de Cambyse. C'est lui le grand architecte de la cérémonie d'intronisation de Cambyse en tant que Pharaon.

Nourethep : haut dignitaire du temple d'Amon de Memphis, Nourethep est un vieillard. C'est un homme qui s'appuie sur sa canne dorée pour l'aider à marcher. C'est un homme bon qui consacre son savoir à soigner puissants comme pauvres, meurtriers comme innocents. L'un de ses plaisirs est de se promener au bord du Nil au petit matin, en compagnie de quelques uns de ses proches élèves du temple. Il est vêtu très simplement : une toge blanche, une peau de léopard et des sandales.

Amenreb : Le grand prêtre du temple d'Isis à Héliopolis, Amenreb est un ascète assez âgé (plus de 50 ans), au crâne chauve, qui se voue corps et âme dans son sacerdoce. Il ne prête aucune attention aux machinations politiques, laissant cela à d'autres. Il commande aux différentes prêtresses d'Isis, présentes dans la plupart des cérémonies religieuses.

Ousere : le grand prêtre de Karnak, qui rêve de prendre en main la destinée de la Basse Egypte, comme l'a fait Herihor il y a sept cents ans. C'est un individu flagorneur et manipulateur, qui n'a de cesse que d'arriver à ses fins. Il ne respecte pas particulièrement Psammétique ou Cambyse, et cherche à établir au nom d'Amon une nouvelle théocratie. Beaucoup de généraux de l'armée sont acquis aux idées d'Ousere. Il est richement vêtu, avec d'une part des broderies d'or, une peau de lion et des sandales dorées. Les devoirs de sa charge font qu'il montre ostensiblement à toute personne présente le sceptre d'Amon à chacun de ses déplacements. Il a plusieurs fois, mais sans succès, tenté d'assassiner le pharaon. Il hait avec passion Aryandès, qui a survécu à plusieurs tentatives d'assassinat de sa part.

Pharnaces : un homme assez jeune que l'on dit assez proche de Cambyse, un demi frère (des rumeurs disent que cela pourrait être le petit-fils du Pharaon Apriès). C'est depuis l'avènement de Cambyse son maître des Cérémonies ainsi que son confident personnel. Il met un point d'honneur à ce que tout soit parfait et que personne n'ait rien à lui reprocher.

D'autres personnages, en particulier les représentants des nombreuses délégations venues de tout l'Empire, peuvent être ajoutés. Ces personnes sont venues charger de présents pour le Roi des Rois, et le lui remettent avant la présentation de l'Apis. Les Susiens sont venus avec des lionnes, les Babyloniens avec un taureau bossu ainsi qu'une grande quantité de tissus et de vases remplis d'or et d'argent, les Arméniens avec des pièces d'orfèvrerie, les Lydiens de l'or et du vin, les Syriens avec des vases à anses, les Cappadociens avec des bracelets d'or finement ouvragés, des statues, les Parthes avec des chevaux de race et autres populations de l'Empire. Tout est rassemblé à Memphis pour prouver son allégeance et son respect du joug perse.

Partie 1 : Cérémonie mouvementée

Memphis, capitale des pharaons saïtes. La ville a été durement éprouvée par les combats entre Perses et derniers résistants Egyptiens. Les murailles de la ville ont subi de nombreux dommages, de même que certains bâtiments officiels de Memphis comme le temple de Ptah, le palais d'Apriès. Les ouvriers et contremaîtres égyptiens effectuent des réparations, tandis que l'armée perse effectue des mouvements de troupes, à la fois pour l'exercice et pour prévenir toute émeute possible, à l'extérieur de la ville, et dans la ville elle-même. Les occupants de la ville sont sereins. Les prêtres, les ouvriers s'activent pour que tout soit prêt pour la venue de Pharaon, dans les jardins, dans le temple d'Amon et pour la présentation de l'Apis.

Alors que le soleil finit sa course, la cérémonie d'intronisation débute. Il s'agit de la fête d'Opet, l'un des plus importants festivals de l'Egypte antique. Le but de la fête est de renouveler le pouvoir générateur d'Amon pour qu'il puisse continuer d'apporter la fertilité et la vie au pays d'Egypte, et aussi d'accorder à Pharaon la confiance d'Amon. Plus d'informations sur cette fête sur le site <http://www.touregypt.net/featurestories/festival.htm>.

Les populations sont venues de tout l'Empire – Egyptiens bien entendu, mais aussi Lydiens, Perses, Mèdes, Arméniens, Cappadociens, Grecs des îles de l'Ionie – pour acclamer Cambyse, Mesureur (Mesuti-Ra), signifiant "Descendance de Re". Les foules assistent de loin, par contre quelques privilégiés sont aux meilleures places (mais il est évident qu'il y a plus de monde à Memphis, à Karnak et Louxor, et à Héliopolis). La cérémonie se déroule en plusieurs étapes, dure un bon mois. Voici comment elle aurait dû se dérouler, si tout se passait sans incident :

a. sur les rives du Nil

le navire royal, où sont présents en tête Cambyse et derrière les prêtres d'Amon, tractent la barque d'Amon, une barque entièrement dorée et construite de cèdres de Liban. Le navire royal est suivi de quelques navires, les rares privilégiés (dont les aventuriers). Le départ s'effectue sur les quais de Memphis, pour une procession de dix jours à destination de Karnak et de Louxor.

b. Le temple d'Amon

Quelque 10 jours plus tard, la procession arrive au temple de Moutou, puis au Temple d'Amon où Cambyse est reçu par une délégation de prêtres venus de Karnak et de Louxor. Le grand prêtre, dans un signe de déférence, s'incline devant Cambyse, qui conformément à la tradition égyptienne salue de la tête les prêtres. A ce signe, deux prêtres s'avancent. Ils portent sur un oreiller doré la couronne de Haute Egypte (couronne blanche) et une feuille de papyrus. Cambyse s'agenouille

devant le grand prêtre de Karnak, qui prend la couronne et la pose sur la tête de Cambyse, en criant « vive le Pharaon de Haute Egypte », alors qu'il se saisit de la feuille de papyrus.

c. Suite de la procession de Karnak à Louxor

La procession se poursuit, en se rendant dans les Temples de Khonsou et de Mout, où Cambyse effectue des arrêts pour prier Khonsou et Mout, conformément aux rites. Il suit ensuite la voie processionnelle pour se rendre au Temple de Louxor, en s'arrêtant devant chaque reposoir des barques sacrées, en effectuant une prière à Amon. Il est reçu par les prêtres du temple de Louxor, qui lui donnent une feuille de lotus.

d. Sur les rives du Nil

Une fois la cérémonie de purification achevée au temple de Louxor, Cambyse reprend place sur la barque royale, et la procession reprend le chemin du Nord, en direction d'Héliopolis. Quelque douze jours plus tard, la procession arrive à destination d'Héliopolis.

e. Le Temple d'Héliopolis

De même, Cambyse est reçu par une délégation de prêtres d'Héliopolis. Le grand prêtre, dans un signe de déférence, s'incline devant Cambyse, qui conformément à la tradition égyptienne salue de la tête les prêtres. A ce signe, deux prêtres s'avancent. Ils portent sur un oreiller doré la couronne de la Basse Egypte (couronne rouge) et une feuille de lotus. Cambyse alors s'agenouille devant le grand prêtre d'Héliopolis (vénérant Atoum alias Noun), prend la couronne et la pose sur la tête de Cambyse, en criant « vive Pharaon de Haute et Basse Egypte », alors qu'il se saisit de la feuille de lotus.

f. Fin de la cérémonie

La cérémonie se termine par une course symbolique de Cambyse autour de la ville, et par la présentation de Pharaon au Dieu Apis, à Memphis même.

Les haltes sont assez nombreuses entre Memphis et Thèbes. Vous pouvez en profiter pour montrer les charmes de l'Egypte antique sous un jour nouveau, avec par exemple :

Saqqarah : le plateau de Gizeh, les prestigieuses pyramides de Cheops, Khefren et Mykerinos. Une halte est prévue pour prier les anciens pharaons, pour que ceux-ci accordent leur bénédiction au futur Pharaon.

Herakleopolis : une cité cosmopolite de marchands et d'innovateurs. Il y a des centaines d'années, le marché d'Herakleopolis était florissant, du fait de la vente de marbre et des pierres semi-précieuses. Maintenant, Herakleopolis est plus un centre de construction de bateau et de commerce naval. La cité est assez florissante, quoique les marques de la guerre soient encore plus présentes à Herakleopolis qu'à Memphis. Dans la mythologie, Herakleopolis a été la scène de nombreuses batailles entre Horus et Seth. Une fois, Horus a réussi à couper la jambe droite de Set, et l'a présenté aux prêtres comme preuve de son exploit. Les prêtres d'Horus clament avoir la jambe, préservée et cachée au sein de leur temple.

Hermopolis : le temple le plus important dédié à Thoth. La cité possède des bibliothèques importantes avec livres et objets assez variés.

Abydos : cité sacrée et nécropole symbolisant l'unification du pays par les pharaons, et consacrée à Osiris. La cité s'enorgueillit de posséder la tête du dieu démembré. Elle est située aux confins de la vallée fertile et du désert.

Denderen et Coptos : avec la vallée des Rois toute proche, et un temple important dédié à Hathor. Et non loin de là, à Coptos, un camp de base pour les marchands remontant le fleuve. Il y a aussi des hommes qui travaillent dans les mines d'argile dans le désert. Min, le dieu de la fertilité est assez populaire dans la région, avec un temple important de Min à Coptos.

Mais malheureusement pour Cambyse et pour l'Egypte, tout ne se passe pas comme prévu. Les aventuriers embarquent au contraire pour une croisière ensanglantée qui se terminera, fin de l'acte, par l'assassinat de l'Apis par le Roi des Rois et par l'emprisonnement des aventuriers, considérés comme coupables par le Roi des Rois et condamnés à mort à l'aube. Il est essentiel que tous les aventuriers soient du voyage. Toutes les personnalités d'importance (sauf celles indiquées en grisé) indiqués plus haut sont du voyage. Toutefois, ne prenez pas trop de temps pour faire jouer cette première partie, l'action doit y être rapide, quitte à sacrifier certains événements. Reprenons étape par étape le voyage d'intronisation :

a. A l'embarcadère à Memphis

Comme indiqué page précédente, le voyage est prévu pour durer une dizaine de jours, entre Memphis et Thèbes. Tout le long du trajet, les populations locales assistent au passage des barques, pour ceux qui ne peuvent aller à Thèbes, où se déroule et la fête d'Opet, dédiée à Amon, et l'intronisation de Pharaon Cambyse.

Sur le navire royal prennent normalement place son altesse Cambyse, les prêtres d'Amon (entre autres Ousere, grand prêtre de Karnak et Nourthep, haut dignitaire du temple d'Amon de Memphis), dix marins soigneusement triés sur le volet par les prêtres d'Amon, et quelques rares privilégiés (Aryandès le satrape d'Egypte, Parisytis son épouse, Prexaspes favori de Cambyse, les aventuriers, à l'exception d'Hydarnes et de Megabyzus). Le navire royal tracte la nef d'Amon (aussi appelée Ouserhat), une barque entièrement dorée et construite avec les meilleurs bois du Liban (des cèdres).

A 30 mètres du navire royal, suivent cinq navires. Dans ces navires prennent place les autres privilégiés invités par son altesse Cambyse et les prêtres d'Amon, de Rê et d'Atoum, et 40 marins, triés sur le volet et manifestement heureux d'être aux premières loges des festivités. Deux navires restent légèrement en retrait, et assurent la sécurité du convoi, avec une escorte armée de 50 soldats perses et 16 marins perses.

Un premier esclandre éclate à propos de l'installation des dignitaires, car bien évidemment le maître des cérémonies Pharnaces a placé tous les Perses nobles sur le navire royal, ce qui provoque bien évidemment l'ire des prêtres d'Amon, principalement Ousere. L'esclandre devrait rapidement être réglé, soit par les aventuriers eux-mêmes après discussions entre Ousere, Pharnaces et eux, soit par décision de Cambyse, qui après s'être renseigné du problème, prend rapidement les bonnes décisions, à la surprise et à l'admiration des prêtres d'Amon (qui ne s'attendent pas du tout à un tel geste). Et après une prière à Amon pour un voyage serein, Cambyse donne le signal du départ.

b. Les premiers jours (Jours 1 à 2)

La remontée du Nil est loin d'être anodine, entre les remous du fleuve et les crocodiles. Toutefois, en journée les aventuriers ne devraient pas être en danger, car c'est le soir que tous les événements désastreux se passent. Les campements se font le soir sur les berges. Les premiers incidents sont mineurs. Les nuits sont assez tranquilles. On entend au loin des hurlements d'hyènes ou de loups à proximité du campement. Puis, on commence à entendre des hurlements humains. Cela commence sitôt après avoir dépassé Saqqarah, et cela va avec une intensité de plus en plus forte. Faites pour chacun de vos joueurs un jet de Trouver Objet Caché à 1/5 de chances pour les 3 nuits suivantes. Il serait bien que l'horreur se déclenche la nuit précédant l'arrivée à Herakleopolis.

Si l'un d'entre eux réussit son jet, il se rend compte que quelques marins ont disparu pendant la nuit. Avec un nouveau jet de Trouver Objet Caché, il est possible de découvrir des traces de pillards dans le campement et au dehors, et en suivant les traces de découvrir les corps des marins habilement dissimulés et copieusement torturés (allez-y franchement dans l'horreur, les assassins se sont amusés à découper la peau en bandelettes, à étrangler leurs victimes). Les gardes du campement n'ont rien vu de suspect, donc logiquement les meurtriers devraient toujours être dans le campement. Si Cambyse est au courant de ces tragiques événements, il charge les aventuriers de l'enquête, et leur demande de lui communiquer assez fréquemment le résultat de leurs investigations.

Note au MJ :

les aventuriers ne sont pas censés le savoir immédiatement, mais les responsables de toutes ces atrocités sont ... les aventuriers eux-mêmes, mais cela ils l'ignorent. A chaque fois, ce n'est pas le même qui procède aux meurtres (pour éviter les suspicions). Chaque aventurier a deux esprits en lui, l'un d'entre eux étant éminemment maléfique et passant à l'action lorsque l'aventurier est au repos. Il serait souhaitable que la vérité ne leur apparaisse en face que bien plus tard, dans la prison où Cambyse ne manquera pas de les jeter. Les esprits maléfiques ne prennent pas le risque de se dévoiler à leurs hôtes, et si l'un d'entre eux sent qu'il est observé, il n'agira pas.

Faites en sorte que certains aventuriers découvrent, par hasard, les étranges virées nocturnes de leurs compagnons (à leurs réveils, les dits compagnons ne se souviendront de rien – ils ne se

souviennent pas de ce qu'ils ont fait durant la nuit – des meurtres !). Mais n'abusez pas trop de ces rencontres. Pour éviter d'avoir sur les bras des suicidés qui quittent la table.

En cas d'extrême nécessité, l'esprit maléfique de celui qui est éveillé tentera de prendre le contrôle, en forçant son hôte à dormir (concrètement, un jet de POU contre POU, avec un bonus de 5 pour l'esprit maléfique). L'esprit maléfique peut prévoir aussi des suggestions télépathiques pour pousser d'autres personnes à des actes de mort à sa place (du genre il se lève, dit à celui qui est éveillé qu'il va chercher de l'eau, bouscule par inadvertance une personne quelconque, s'excuse, prend de l'eau et retourne se coucher). La personne bousculée commettra sans le vouloir et sans s'en souvenir après, s'il échoue à sa résistance contre l'ordre télépathique (jet de POU marin / POU esprit maléfique), un meurtre. Il y a grosso modo dans le campement, outre les aventuriers eux-mêmes, 3 meurtriers programmés.

c. De Herakleopolis à Abydos (Jour 3 à 4)

A l'arrivée à Herakleopolis, il est patent qu'il manque six hommes, soit environ deux morts par nuit (les esprits maléfiques y vont à cœur joie), mais impossible de savoir quand les disparitions ont eu lieu. Toutefois, étant donné la force des prêtres d'Horus, les esprits ne tentent rien. Il est possible de consulter les prêtres d'Horus sur le sujet, qui n'y comprennent rien du reste, et suggèrent que l'expédition a dû être victime de pillards (tous les corps n'ont pas pu être retrouvés).

Si les meurtres de marins n'ont pas éveillé l'attention, les meurtres / disparitions de marins continuent. Il est fort probable que les agissements d'assassins seront repérés par les aventuriers entre Herakleopolis et Hermopolis. Au bout du dixième meurtre, les esprits maléfiques se relâchent, attendant Abydos pour leur prochaine action d'éclat. Le reste du voyage jusqu'à Abydos n'est dès lors plus perturbé que par les pillards (réels cette fois) et les animaux sauvages, et entre Hermopolis et Abydos, une sévère alerte contre des rebelles à l'ordre perse.

d. Hermopolis (Jour 5)

Hermopolis peut être une halte de choix pour en apprendre plus sur les objets mystérieux que chaque personnage porte et qui lui a été légué par son père. Il n'est pas dit que les aventuriers ne découvrent pas une ou deux informations là, car après tout, Hermopolis est le domaine de Thoth. Toutes les informations sur les objets se trouvent en début de scénario.

Les objets des aventuriers

Il va de soi que le pauvre vieux prêtre du temple de Thoth, qui se nomme Djesis et qui a véritablement du mal à marcher, peut aider les aventuriers à trouver quelques réponses sur leurs mystérieux objets, mais il ne sait pas grand chose, outre le fait qu'il reconnaît que certains objets font référence à des démons directement ou indirectement, comme les objets 2, 6 et 8. La bibliothèque de Thoth peut être une importante source d'information (voir secrets des objets et seconde partie), mais veillez à ne pas trop dévoiler les mystères.

Il n'y a pas de meurtres à Hermopolis, par contre, le vieux prêtre est victime d'une attaque cardiaque au milieu des recherches. Au départ du groupe, le vieux prêtre se remet, mais ce n'est que temporaire, car malheureusement quelques jours plus tard, il est victime d'une autre attaque cardiaque, qui cette fois-ci est totalement foudroyante. Encore une fois, c'est un des aventuriers (à son insu) qui est responsable. La triste nouvelle est apprise lorsque l'expédition est de retour à Hermopolis, en constatant que la cité est en deuil.

e. De Hermopolis à Abydos (Jour 5 à Jour 10)

Les esprits maléfiques ne se manifestent plus jusqu'à Abydos. Il peut y avoir toujours les 3 meurtriers programmés (choisissez n'importe qui, marin, soldat, prêtre, à l'exclusion des grands prêtres) qui peuvent toujours faire du grabuge tant qu'ils n'ont pas tué leurs deux victimes.

Autre problème : voyant que l'expédition va devant de gros problèmes, Ousere a décidé d'en profiter (quoique Ousere peut aussi être indirectement contrôlé par les esprits). Il passe à l'action peu après le départ d'Hermopolis. Lui ainsi que ses prêtres réconfortent du mieux qu'ils le peuvent les marins ayant perdu des proches. Se faisant, ils en profitent pour leur glisser quelques mots à l'oreille et un papier détaillant avec précision le parcours de l'expédition et le lieu le plus propice pour attaquer.

Les marins lâchent ensuite soit un faucon, soit effectuent des signaux. Même si cette manœuvre échoue, il pourrait être bien de procéder quand même à l'attaque des Nubiens, celle-ci s'effectuant un peu plus tardivement c'est tout. Cambyse apprenant la nouvelle fera preuve de mansuétude, en faisant garder de près par ses gardes Ousere et ses prêtres, en ne mettant pas en danger leur vie.

Les Nubiens FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 2 Poignard (45 % 2D4+2) Kopesh (40 % 1D6+1+1D4) Le Chef des Nubiens FOR 17 INT 16 CON 14 POU 15 TAI 16 DEX 14 PdV 13 PA 2 Poignard (65 % 2D4+2) Kopesh (80 % 1D6+1+1D6) Les Marins FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 Poignard (30 % 2D4+2) Les guerriers perses FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 3 Poignard (45 % 2D4+2) Glaive (60 % 1D6+1+1D4)

Si Ousere ou ses prêtres ne sont pas contrés, quelques jours plus tard, et peu avant l'arrivée à Abydos, des Nubiens et des Egyptiens révoltés (environ 30 à 40) assaillent un soir en nombre le campement, soudainement et avec surprise pour faire le plus de victimes possible. Ces derniers sont couverts de peintures de guerre, et plein de haine pour Cambyse.

Ils avoueront tout au plus qu'ils ont agi sur l'ordre de Nasakhma de Nubie, mais il est facile de voir qu'ils mentent en réalité. Ils portent tous un vêtement noir, sont armés tous de kopesh (l'épée égyptienne). L'un d'entre eux (le chef, comme signe de son autorité et/ou de son allégeance à ses maîtres) s'est fait tatouer sur le torse un cartouche royal, avec les hiéroglyphes suivants. Il est évident que le Nubien ne montrera pas ce cartouche (le cartouche de Gaumata).



Tout ce que le Nubien avoue, il le fait avec un air complaisant, en mouillant bien les aventuriers (« Oui, oui je l'avoue nous n'avons été prévenu par vous, mais bon cette expédition avec tous les trésors qu'il y a c'est assez immanquable, surtout pour le parti de Psammétique. Mais bon avouez que l'on vous a tiré une bonne petite aiguille du pied pour vos petits projets. »). Si Cambyse ou l'un de ses favoris assistent à la scène, ils fronceront légèrement les sourcils, mais ne diront rien. Mais ils retiendront l'incident qui vient de se passer. Les Nubiens survivants sont gardés vivants et sévèrement gardés.

f. De Abydos à Thèbes (Jour 10 à 12)

Le reste du voyage se passe sans incident aucun, et comme détaillé plus haut les processions à Karnak et à Louxor se déroulent normalement. La fête de l'Opet se déroule selon le rituel préétabli depuis des siècles, la procession s'effectue sans incidents dans la grande ville de Thèbes. Nombreux sont les Egyptiens qui sont venus assister à la procession. Cambyse est bel et bien proclamé en tant que Pharaon de Haute Egypte. Il est en habit d'apparat. A Thèbes l'expédition est acclamée par la foule heureuse de voir son futur pharaon. Sous des rangées de lauriers (tenus par des villageois en liesse), la ville accueille avec joie Cambyse, et ce dernier fait des signes bienveillants, ce qui a pour objet de mettre la foule en émoi. D'autres par contre ne sont pas trop satisfaits de voir que l'accueil est plus cordial que s'il s'était agi de Psammétique, ce qui a le don de mettre d'assez mauvaise humeur Ousere, surtout depuis l'échec de la tentative d'assaut des Nubiens.

Au devant de Cambyse s'avance le vieux prêtre d'Amon Rê, Neferkare. Il invite son Pharaon à venir se restaurer, ainsi que sa suite dans le palais du gouverneur de la ville, ce en quoi Cambyse accepte, se pliant de bon gré aux coutumes égyptiennes. Le soir, un dîner rituel en l'honneur d'Amon avec danseuses et jongleurs est de mise au palais de Ramsès III. Le dîner rituel se passe avec quelques incidents mineurs (l'échanson Préxaspes renverse du vin, qui peut être ou ne pas être empoisonné, Sisamnès et Ousere en conflit). Il n'en est pas de même pour la nuit, car les esprits maléfiques ont encore une fois décidé d'agir, semant le trouble dans le palais. Ils ont décidé d'assassiner le vieux prêtre Neferkare, et de se débarrasser d'un fidèle d'entre les fidèles de Cambyse, Sisamnès. Les autres aventuriers font, et pour la première fois, des cauchemars. Il n'est pas nécessaire que le cauchemar soit le même pour chaque aventurier endormi. Ces cauchemars font directement référence aux objets étranges possédés par les aventuriers :

Cauchemar 1 - Ils se voient sur une terre totalement inconnue, une terre totalement calcinée et parsemée de profond cratères, ils entendent des hurlements, et dans le fond une musique lancinante et totalement dérangeante. S'ils s'approchent, ils sont les témoins d'un assassinat. Sisamnès est torturé. Ceux qui le torturent prennent un malin plaisir à lui découper les bandes de peau, sans le tuer. Ceux-ci n'ont aucun visage. Le cauchemar cesse dès que les aventuriers voient les tueurs, des tueurs qui ressemblent étrangement à deux des leurs. En se réveillant, les deux personnes vues en vision ne sont pas là, et errent dans les couloirs, sans trop comprendre ce qui s'est passé.

Cauchemar 2 – Une petite pièce obscure. Soudain on entend des cris de terreur et des cris de jubilation toute féminine. En s'approchant, la scène est absolument horrible. Dame Parisytis se livre à un meurtre particulièrement vicieux : d'abord le viol, ensuite la strangulation. Face aux aventuriers, elle ricane et dit « Vous ne faites vraiment pas le poids. ».

(Ce cauchemar est voulu directement par l'esprit maléfique, qui montre à l'aventurier ce qu'il veut, de façon à le faire partir sur de fausses pistes. De plus, l'homme violé ressemble étrangement à l'échanson de Cambyse. L'esprit a une maîtrise importante sur le subconscient.).

Cauchemar 3 - ils voient un désert de pierres. A l'horizon, une cité sans doute assez ancienne et aux bâtiments cyclopéens. Deux armées se font face, mais il ne s'agit pas d'armées humaines. Il y a d'un côté une importante armée de serpent, et de l'autre une armée de proto-humains, plus proches des hommes de Néanderthal que des hommes de Cro Magnon. La bataille semble indécise. Deux généraux semblent commander les armées. Celle des Proto-Humains est conduite par deux êtres qui n'ont pas de visages. Mis à part ce détail, ces êtres ressemblent trait pour trait à deux de leurs compagnons.

Premier incident dans le rouage, Dame Parisytis a été le témoin de l'assassinat de Sisamnès. Mais par chance, elle réussit à échapper à l'assassin. Elle fait une mauvaise chute toutefois, et tombe dans le coma. Elle ne se réveillera que beaucoup plus tard. Sisamnès est quant à lui tué, des bandes de peau traînant autour de lui, bizarre non ?

g. de Thèbes à Memphis

L'expédition repart dans le nord, et cette fois-ci, si ce n'est la découverte de la mort du vieux prêtre de Thoth Djesis à Hermopolis, il ne se passe rien. La cérémonie à Héliopolis se déroule sans incident, suivi par la présentation des objets des différentes délégations de l'Empire (voir présentation des personnages non joueurs), il ne reste plus que la présentation de l'Apis à Pharaon pour que les cérémonies d'investiture soient totalement terminées.

La présentation de l'Apis tourne totalement au drame, avec Cambyse qui pour la première fois du scénario tombe dans la folie, et se précipite sur l'Apis, en désirant le tuer, car c'est la représentation d'un faux dieu, et que lui est le représentant du dieu unique Ahura-Mazda. Ses yeux sont exorbités, rouges, et si personne ne réagit, Cambyse tue l'Apis et s'écroule ensuite. Les Egyptiens sont trop surpris et indignés pour réagir. Il n'y a que les aventuriers pour réagir.

Cambyse ne reprend conscience que quelques heures après, grâce aux bons soins du médecin qui s'occupe aussi de Parisytis. Il demande d'envoyer un messenger aux aventuriers pour que ceux-ci viennent le voir immédiatement. Le messenger conjoncture que cela doit être des félicitations pour être intervenus en tentant de sauver l'Apis. Le messenger se trompe totalement, car dans la salle d'audience, il y a outre Cambyse, son favori Pharnaces, le prêtre Wedjahor Resenet, dame Parisytis et son époux Aryandes et dix gardes faisant partie de l'Armée des Immortels. Il semble que cela soit une situation de crise. Cambyse prend la parole (il hurle à la fin) :

« Je n'avais pas voulu le croire mais il y a tant de preuves. Les attaques des Nubiens, les meurtres de marins ou de prêtres, mon cher Sisamnès mort à Thèbes. Tout cela fait beaucoup pour une seule expédition, et tout n'est pas à mettre sur le compte des résistants de Psammétique. Les Nubiens qui vous désignent pour leurs alliés, c'était fortement suspect mais passons. Dame Parisytis qui a été le témoin du meurtre de Sisamnès par l'un d'entre vous. Et sans oublier mon comportement étrange lors de la présentation de l'Apis. Et dans le passé tous les meurtres étranges qui ont été mis sur mon dos, les douze Perses qui ont été enterrés vivants sur mon ordre, Crésus qui a été menacé, la mort

suspecte de mon père dans la campagne des Massagètes. Tout cela m'a été rappelé par mes proches. J'entends vos voix dans ma tête, et il est l'heure de payer pour tout ce sang versé. Gardes ! Saisissez-vous de ces traîtres, emprisonnez les et qu'ils soient tués à l'aube. Tuez les tous et que pas un n'en réchappe !»

Toute tentative pour faire changer Cambyse d'avis sera voué à l'échec. Au contraire, cela le mettra encore plus en colère. Dame Paritys confirmera les dires de son souverain, en insistant sur le fait qu'elle ne ferait jamais une chose aussi horrible (elle ment). Les aventuriers seront délestés de tout leurs armes, mais garderont leurs objets mystérieux. Et conduits en prison sous la bonne garde des Immortels. Ceux-ci prennent leurs précautions en plaçant les aventuriers dans des cellules séparées, qui ne communiquent pas entre eux. Ils ne peuvent pas se voir, par contre peuvent se parler, en parlant assez fort toutefois.

Partie 2 : Voyage dans le passé

L'expédition d'intronisation de Cambyse en tant que Pharaon a tourné au cauchemar, avec la mort de nombreux marins et prêtres, du vieux prêtre de Thoth d'Hermopolis Djesis, du prêtre d'Amon-Rê Neferkare, du favori Sisamnès d'une atroce manière, sans oublier l'étrange comportement de Cambyse lors de la présentation de l'Apis. Cambyse a été clair, il a jeté les responsables de ces meurtres en prison.

Toutefois, après leur départ, Cambyse décide de faire preuve d'un peu de mansuétude, et envoie donc le prêtre Wedjahor Resenet pour les interroger, et procéder à une exécution s'il y a lieu. Mais malheureusement, les esprits maléfiques ne restent pas sages, et prennent possession d'un ou deux aventuriers, avec les problèmes que cela comporte. De violents maux de tête, des hurlements de forcené s'entendant à des miles à la ronde, une force incommensurable, voici ce que fait l'esprit maléfique sur le corps. Il s'évade, au vu et au su de tous, atomise la porte de la cellule, réduit en purée les Immortels qui se dressaient devant lui, et s'enfuit, les Immortels à sa trousses.

Sur ces entrefaites arrive Wedjahor Resenet. Face à la situation, il envoie un messager pour prévenir le roi de la situation. Le messager revient rapidement, pour le prévenir que le roi est introuvable. Il convoque donc à la place les deux bourreaux, pour une exécution immédiate ci nécessaire (pour suivre les volontés du roi), et entame un interrogatoire en bonne et due forme. Il veut savoir ce qui se passe exactement, et où est passé le roi. Il n'est absolument pas à prendre avec des pincettes, et si la réponse ne le satisfait pas, il applique immédiatement le châtiment du roi (ce qui en fait ne résoudra rien, car les insectes changeront simplement de porteur).

La logique des insectes est assez simple : ils ont tué, directement ou indirectement, en premier lieu des personnes en bas de l'échelle sociale (marin, soldat), ensuite ils sont passés aux prêtres, puis aux nobles, puis au Roi Cambyse. Dans une telle escalade, il paraît logique que la prochaine victime soit l'ancien Pharaon Psammétique, ou encore les deux grands prêtres Ousere et Amenreb.

Wedjahor Resenet refuse de les laisser sortir, car il refuse de désobéir aux ordres. Il y a un moyen pourtant de le faire fléchir, en lui indiquant toute la vérité sur les insectes, qu'ils sont infectés et que leur compagnon est actuellement possédé par une créature totalement inconnue. S'ils restent ici, ils peuvent subir le même sort, et il semble qu'une fois possédé, une porte de prison n'est pas un obstacle. Un peu ébranlé par cette nouvelle, il accepte de les libérer, mais sous la surveillance étroite d'un contingent d'Immortels qui ne sont pas du genre à plaisanter.

Psammétique III est enfermé dans une résidence surveillée. A l'entrée c'est le cauchemar. Tous les gardes de la résidence ont été étranglés, et il semble que ce quelqu'un ait eu une force surhumaine, et qu'il ait été prodigieusement rapide. Des cris de terreur jaillissent de la villa. Quelques minutes suffisent pour arriver au patio de la terreur. Cambyse, aussi fou que lors de la présentation de l'Apis, est en train de régler le sort définitivement à Amenreb, tandis que le possédé est en train de s'amuser avec Psammétique. Ousere a été projeté comme un ballot au fond de la pièce, il semble être mort ou sur le point de bientôt décéder.

Amenreb, Ousere (Amenreb 6 PdV, Ousere 2 PdV)

FOR 12 CON 14 TAI 15 DEX 13 APP 14 INT 18 POU 14 EDU 18 SAN 70 PdV 15

Bibliothèque 70 % Esquiver 32 % Religion 78 % Ecouter 65 % Marchandage 80 % Grimper 40 %
Egyptien 70 % Droit 60 % Histoire 70 % Coup de Poing 40 % 1D3+1D4

Personnages contrôlés

+10 % aux compétences de combat, +1D6 dommages supplémentaires

Reprise de contrôle possible sur un jet de POU / POU + 3 dès le premier round de combat

Cambyse

FOR 16 CON 16 TAI 16 DEX 14 APP 15 INT 18 POU 15 EDU 17 SAN 65 PDV 16

Perse 85 % Egyptien 65 % Baratin 45 % Bibliothèque 60 % Discrétion 50 % Ecouter 55 %

Marchandage 40 % Histoire 55 % Esquiver 30 % Grimper 50 % Suivre Piste 20 % TOC 40 %

Glaive 60 % 1D6+1D4, Coup de Poing 40 % 1D3+1D4

Armure moyenne 5 Points

Amenreb étant mort, Ousere étant particulièrement mal en point, Cambyse reprenant ses esprits, Psammétique étant peut être aussi mort, les aventuriers tous infectés et des traîtres en puissance, la situation n'est pas particulièrement favorable et propice à la paranoïa généralisée. Ousere trouve quand même la force d'être scandalisé par l'attitude perse, avec les meurtres, les agressions, et surtout d'être obligé de côtoyer un traître. Quelque chose est en train de se passer, mais les aventuriers sont comme dans un train fou, sans savoir sa direction et sa vitesse et à partir de quand tout sera perdu. Le mieux est encore d'examiner à fond la pièce du drame ou de se rappeler ce qui s'est passé :

- Le massacre a été méthodique. Il a fallu un temps de préparation certain, signe qu'il s'agit d'un rituel. Des traînées de sang circulaire ont été tracées dans la pièce, cela constitue un pentacle.
- Les personnes infectées ont criées des mots incompréhensibles, du genre lâ ! K'n-Yan ! Ph'nglui mglw'nafh Yog Sothoth Anzu wgah'nagh fhtagn ! Hanshad Yog Sothoth Anzu ! »
- Au cours du rituel, une musique quelque peu dérangement provenait du cube, ce qui gêne tous les participants au combat (sauf les insectes), donc un malus de 15 %.

Puis, quelques minutes après le drame, la résidence commence à trembler, et à s'écrouler dans un vacarme assourdissant. Il est possible de déceler dans le lointain des créatures dans l'obscurité, qui s'enfuient dès que quelqu'un s'en approche.

En clair, la libération d'Anzu n'est pas prévue pour aujourd'hui, mais le portail va bientôt s'ouvrir. La résidence ne s'est pas écroulée toute seule, mais via la volonté des serviteurs de Pazuzu (l'ennemi ancestral d'Anzu), qui veulent à tout prix contrecarrer les plans d'Anzu. Pazuzu, alias l'avatar de Nyarlathotep, a été invoqué par ce rituel interrompu, il va venir, mais il est plus drôle qu'il arrive à l'improviste, alors que les aventuriers font une cérémonie quelconque.

Les recherches

Plusieurs jours de recherche sont nécessaires, pendant lesquelles les insectes se tiennent plus ou moins tranquilles, et aboutira à une impasse si une recherche sur les objets n'est pas entamée. Cette recherche nécessitera probablement un déplacement à Héliopolis, capitale religieuse de l'Egypte.

Concernant Anzu :

Dans la mythologie Sumérienne / Akkadienne, Anzu est un oiseau divin des tempêtes et la personnification du vent du sud et des nuages des tempêtes. Ce démon, moitié homme et moitié oiseau, aurait volé les Tablettes de la Destinée à Enlil et les a caché dans la montagne. Anu a alors ordonné aux autres dieux de retrouver les tablettes, bien que tous craignaient l'oiseau. Selon un texte, Marduk a tué l'oiseau, mais dans un autre il est mort par les flèches du dieu Ninurta. L'oiseau est aussi connu sous le nom de Zu ou Imdugud. Selon d'autres légendes, ce seraient les héros Gilgamesh et Enkidu qui auraient combattu et tué l'oiseau.

Les Aimés d'Anzu :

Ayant découvert ce qu'est Anzu, il est plus facile de trouver des références historiques concernant les Aimés d'Anzu, avec toutefois un jet d'Histoire à pourcentage divisé par 3, sauf si l'on effectue une recherche historique par période précise (par exemple le Nouvel Empire – les dynasties spécifiques, le Royaume de Juda, la Montée de Babylone sous Nabuchodonosor II). Il est possible de trouver

plusieurs références intéressantes aux Aimés d'Anzu, qui auraient été au nombre de Sept et qui auraient commis des atrocités en Egypte sans que l'on puisse les intercepter.

En Perse, les aventuriers auraient pu en apprendre plus, avec notamment la dissolution du groupe avec l'attaque de leur forteresse dans la montagne par le roi Tukulti Ninurta II d'Assyrie en -890. La forteresse se situe sans conteste possible en Mésopotamie. Il y a aussi relaté, sous Ramsès II, le rapt de deux de ses enfants (en -1279, peu après la bataille de Kadesh), et noté également que dans d'autres pays, dont l'Elam, les Hittites et l'Assyrie, il s'est passé la même chose, des rapt d'enfants nobles. Toute référence aux Aimés d'Anzu disparaît en Egypte à la fin de la XXème dynastie, sous le règne de Ramsès X (en -1100).

Les cas de possession :

Plusieurs livres d'occultisme peuvent être assez intéressants. Plusieurs cas de possession ont été répertoriés dans le Livre des morts, avec quelques allusions aux règnes de la reine Nitocris, du Pharaon Noir, aux Hyksos qui auraient ensorcelés les Egyptiens avec de la magie noire. Les cas sont cités, mais aucun traitement n'est donné, ce qui semble logique. Il y a tous les sorts et hymnes qui sont nécessaires pour l'après vie.

Plusieurs traités sur la magie assyrienne, chaldéenne et perse sont beaucoup plus intéressants. Malheureusement, pour les trouver, il faut beaucoup, beaucoup de chance. Les traités fournissent des informations sur les démons chaldéens, assyriens et/ou perses, détaillent l'influence sumérienne sur les civilisations qui ont suivi (certains objets que les aventuriers possèdent sont clairement représentés dans le traité, notamment les objets 1, 9, 14 et 26), des comparaisons entre les magies chaldéenne, égyptienne et perse, 28 sorts à utiliser contre la maladie, la malchance, la sorcellerie ou les esprits, la religion chaldéenne. Ce livre, s'il est étudié à fond et compris, offre un bonus de +4 % en occultisme. Sorts de base : convoquer esprit, guérir maladie.

Quelques livres également sur les mythes et légendes de la Babylonie, de l'Assyrie et de la Perse, présentant rapidement la religion (panthéon de Babylone, d'Assyrie), les Mythes (l'Epopée de Gilgamesh), les monstres mythologiques, les récits des rois Babyloniens, Sumériens et Assyriens. Ces livres peuvent indiquer la référence d'autres livres plus complets, traitant de magie et notamment de manipulation d'esprits (paragraphe précédent).

Ces livres proposent un moyen de se libérer des cas de possession avéré. Il est nécessaire que tous les possédés se réunissent en un cercle. Tous doivent se tenir par la main. Les deux non possédés doivent asperger les possédés d'une poudre verte, dont la fabrication est indiquée (miroir argenté à briser avec poignard à lame légèrement courbée, de l'or fin, le sang des participants, des feuilles vertes – il n'y a aucun problème particulier pour réunir tous les ingrédients), pour permettre aux possédés de se libérer de l'emprise démoniaque. Le principal problème est que cette cérémonie ne peut s'effectuer qu'un soir de pleine lune (les personnages seront ce jour là revenus à Memphis, et auront sans doute été emprisonnés par Cambyse). Bien évidemment, cette technique ne marchera pas, mais elle donnera des résultats intéressants, avec l'arrivée de Pazuzu.

Note au MJ : il est vital que cette cérémonie ne s'effectue pas durant la fête d'Opet, mais bien après. Cela permet d'éviter de court-circuiter une partie du scénario, de hâter l'arrivée de Pazuzu, et surtout donne encore de l'espoir aux aventuriers, tout n'est pas perdu.

Les Manuscrits Pnakotiques :

Dans les Manuscrits Pnakotiques, il y a quelques références éparses aux démons Pazuzu et Anzu, qui auraient été des dieux adorés de l'Hyperborée. Il y a d'indiqué un rituel d'invocation à Anzu. Le rituel de rappel ou d'invocation s'effectue sur plusieurs générations, et selon le texte, presque impossible à réaliser car il faudrait que le principal conjurateur soit immortel. Le rituel doit durer en tout 500 ans, et à chaque génération, le conjurateur principal et les Sept doivent sacrifier des anonymes, ensuite des proches et en dernier lieu des puissants au rythme de 20 victimes par génération. Le conjurateur principal peut ne pas être présent sur les lieux des sacrifices mais il doit envoyer les Sept sur les lieux des meurtres (c'est tout à fait ce qui s'est passé car Otanès a envoyé Intaphernès pour empêcher officiellement le meurtre de Cambyse). Plusieurs éléments indiquent que le rituel arrive bientôt à son terme :

- Une musique assez stridente et dérangeante doit, en toute théorie, être entendue.
- L'habitation où a lieu le rituel doit totalement être détruite.
- L'incantation Iă ! K'n-Yan ! Ph'nglui mglw'nafh Yog Sothoth Anzu wgah'nagh fhtagn ! Hanshad Yog Sothoth Anzu ! doit impérativement être prononcée

Après, il est juste indiqué qu'il fallait aller dans un lieu où Anzu est particulièrement puissant pour que l'incantation puisse marcher. Il est juste indiqué qu'il faut avoir les objets qui ont été façonnés par Anzu (et qui sont indestructibles – il n'existe aucun moyen connu pour les détruire) pour que cela marche.

Les objets :

Soyons clair – tous les objets ne peuvent être clairement identifiés. Il peut y avoir quelques éléments d'informations dans les livres, y compris certains livres maudits (comme les Manuscrits Pnakotiques), mais tout ne peut pas être révélé. Tout ce qu'il y a à savoir sur les objets se trouve en début de scénario.

L'arrivée de Nyarlathotep

Soyons clair : cette séance ne donnera pas les résultats tant souhaités. Par contre, cela sera tout à fait opportun pour une invocation à Pazuzu (détail de la cérémonie indiquée dans les Manuscrits Pnakotiques). Quelques minutes après le début de la séance, la statuette de Pazuzu échappera à son porteur, grossira, sans que personne ne puisse y faire quelque chose. Interrompre la cérémonie par exemple ne sera d'aucun effet.

La statue grossit, grossit, puis prend vie. Apparaît ainsi Pazuzu devant des aventuriers sans doute médusés. Pazuzu, qui a l'art du spectacle, aurait pu apparaître bien plus tôt. L'entité est là pour négocier une alliance, elle est prête à aider les aventuriers contre Anzu, en échange de plusieurs choses. Elle peut se transformer en préalable en Thoth, dieu du savoir, Pazuzu est un des nombreux avatars de Nyarlathotep. L'entité veut que l'âme de l'un d'entre eux, autrement dit que l'un d'entre eux serve l'entité jusqu'à la fin de ses jours.

Arrivés à ce stade, donnez l'information suivante, via un serviteur du palais, médusé par l'apparition : à Suse, le frère du roi, Tanyoxarkès (les aventuriers étant bien placés pour savoir qu'il a été exécuté) s'est révolté contre son frère. L'information peut être donnée par le serviteur, mais il peut être beaucoup plus marrant que cela le soit par Nyarlathotep lui-même. Cette information est la résultante d'une rumeur qui a été propagée par Otanès lui-même, qui a ressorti du placard un faux Tanyoxarkès, qui agit en usurpateur (alors que le vrai est toujours dans le maquis).

Nyarlathotep sait tout, y compris le passé meurtrier et le futur probable des aventuriers. Vous pouvez révéler, scène à l'appui, les mystères de la section Questions des Aventuriers. Faites ressentir aux aventuriers qu'ils sont des meurtriers depuis leur plus tendre enfance, depuis leur deuxième anniversaire pour être exact. Puis vous pouvez passer à leur futur probable, en parlant de Tanyoxarkès, que les Sept vont faire passer pour un Usurpateur, un mage du nom de Gaumata. Ou encore à tous leurs combats contre les Rois menteurs, à l'humiliation que les Sept vont faire peser sur Tanyoxarkès, l'héritier légitime du trône.

« Vous refusez ma proposition, comme c'est dommage messieurs les vertueux. Et pourtant, je puis vous assurer que ce n'est qu'une façade, messieurs les vertueux. Vous êtes des assassins, et franchement cela me satisfait. Vous voulez des preuves, parfait. Vous voulez tous savoir qui a tué Cyrus le Grand lors de l'attaque contre les Massagètes. Il ne s'agit pas de la reine des Massagètes, ni de son fils. J'ose même dire que celui qui a voulu cette expédition est parmi nous. Oh il ne s'est pas sali les mains lui-même, mais le résultat est là, Cyrus a été assassiné, et son, ses meurtriers sont là : reconnaissez vous votre acte, sur un membre de votre famille, Darius, vous qui vous apprêtez à tuer Cambyse en le rendant fou et en tuant Bardiya en prétendant que c'est un usurpateur ? »

Nyarlathotep connaît le lieu où Anzu a été vaincu, ainsi que la forteresse des Aimés d'Anzu. Il se moque des aventuriers, du fait qu'ils ne connaissent pas ce lieu, alors qu'ils sont pourtant les Aimés d'Anzu. Ils devraient interroger leurs créatures dans leurs têtes, qui elles savent (ton de moquerie). Surtout s'ils n'acceptent pas son marché, Nyarlathotep fait tout pour s'amuser, et les envoient dans

diverses époques. Mais Nyarlathotep aidera de toute façon les aventuriers, car c'est dans son intérêt (il se rappellera plus tard au bon souvenir des aventuriers).

Dans le passé des hommes serpents

Que les personnages acceptent ou non son marché, Nyarlathotep va s'amuser avec les aventuriers avant de leur donner une information capitale, va essayer de les faire craquer pour qu'ils acceptent son pacte. Un grand tourbillon s'active tout autour de Nyarlathotep, sans que celui-ci en soit affecté. Ce tourbillon, auquel personne dans la pièce ne peut échapper, conduit les aventuriers en un autre temps, en un autre lieu. Les aventuriers se retrouvent dans une vaste plaine aride, avec de loin en loin quelques arbres de taille assez élevée ou arbustes, des constructions de pierre en un seul bloc, et enfin au loin des étranges cités de basalte. Ceux qui pretent un peu l'oreille entendent un rire tonitruant qui n'est autre que celui de Nyarlathotep. Les aventuriers ont deux choix, soit se diriger vers une des étranges cités de basalte, ou au contraire s'en éloigner le plus possible. Ce lieu ressemble assez étrangement au lieu visité par certains lors du cauchemar 3, qui est sans doute dû à l'influence de Pazuzu/Nyarlathotep. Ici au contraire, tout est réel et rien ne semble permettre un retour rapide en Egypte ou en Perse.

Se diriger vers l'une des cités de basalte est s'exposer à ses habitants, des hommes serpents, et à leur activité favorite : la chasse à l'homme. Les hommes serpents sont assez rapides, ils utilisent des chars assez rapides tractés par des bêtes ressemblant à un croisement entre un léopard et un taureau. Ils utilisent comme armes des lasso (pour capturer le gibier), des fouets magiques qui projettent des éclairs (tout simplement de l'électricité, les hommes serpents ayant une civilisation assez avancée).

L'autre alternative, aller au hasard dans la plaine, n'est guère plus réjouissantes. Les montagnes étant à perte de vue (et infestés de serpents dégénérés et d'autres monstruosité), il peut être repéré quelques cités en pierre et en stuc, ne dépassant pas les trois étages, de style pueblo. Leurs habitants sont des Voormis, ils sont assez accueillants et prêt à effectuer du troc (quoique cela ne fasse pas avancer le scénario). Les Voormis vénèrent le dieu crapaud (il y a une grande statue de leur dieu en place centrale du village), et ont connaissance d'autres dieux, qu'ils considèrent avec mépris, d'une part Yig le dieu des serpents, les ennemis héréditaires (bientôt cela sera les humains !) et Pazuzu, qui est en très grande faveur chez les serpents. Ils se préparent d'ailleurs à se révolter contre les serpents, les tortionnaires.

De loin en loin, il y a des constructions en pierre massive, sur laquelle sont inscrits des signes totalement incompréhensibles, et quelques dessins qui font ouvertement penser au dieu crapaud Tsathoggua, aux démons Pazuzu et Anzu, les trois entités étant en affrontement l'une contre les deux autres.

Il existe trois moyens pour se sortir de cette époque. Soit se rendre délibérément aux serpents pour pénétrer dans leur cité, s'évader de leurs prisons pour tenter de pénétrer dans les temples serpents dédiés à Yig, et où Pazuzu, en tant que déité alliée de Yig, est présent. Soit, et c'est encore plus simple, appeler Pazuzu (de préférence devant les stèles) pour lui dire que l'on accepte son pacte. Ou encore mieux, faire en sorte que les aventuriers participent (ou assistent) à la grande bataille entre les Voormis et les Serpents. La bataille, longtemps indécise, comme dans le cauchemar, se termine par la victoire des Serpents, dont le commandant n'est autre que Pazuzu. Le commandant de l'armée adverse (enfin c'est ce que voient les aventuriers) est Anzu. Il serait bien que soit prisonniers ou libres, ils assistent à la bataille.

Une fois la bataille achevée, nul doute qu'ils voudront s'approcher du commandant qui ressemble beaucoup à Pazuzu. Les serpents tenteront de s'y opposer, mais seront arrêtés par le commandant lui-même, qui les laisse passer. Pazuzu, car c'est bien lui, les ramène dans un univers connu, en Egypte, en leur expliquant qu'ils ont vécu le premier affrontement entre Pazuzu et Anzu, premier affrontement au cours duquel Anzu a pu s'échapper. Il réitère sa proposition de pacte, mais ne s'offusque pas si les aventuriers refusent encore une fois.

Serpents FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 2 Fouet électrique (45 % 2D4+2) Lasso (40 % 1D6+1+1D4) Griffes Voormis FOR 17 INT 16 CON 14 POU 15 TAI 16 DEX 14 PdV 13 PA 2 Poignard (65 % 2D4+2)
--

Le monde brûlé, un tour à Shaggaï

Après un voyage dans le temps auprès des serpents, Pazuzu alias Nyarlathotep les envoie sur Shaggaï, une destination auprès de laquelle les terres occupées par les hommes serpents paraîtraient presque comme une destination paradisiaque. C'est une terre totalement calcinée parsemée de profonds cratères. On peut voir dans une cité inhumaine des insectes à perte de vue à tout stade de l'évolution : cocons, larves, chrysalides, adultes. Il y a également plusieurs bâtiments, construits à la manière de ruches, et plusieurs constructions très étranges (des tiges en acier liés faisant vaguement penser à des tours). C'est dans ces constructions que se concentrent le plus d'insectes. Y figure à l'intérieur une statue assez géante d'Anzu

Certains des insectes se dirigent vers les intrus. Une musique lancinante (ressemblant étrangement à la musique du cube, objet 10) et le bzz bzz des insectes est totalement assourdissant. Les aventuriers se sentent par ailleurs assez mal, ils sentent qu'ils ne vont pas tarder à perdre le contrôle d'eux-mêmes, tant leur cerveau les fait souffrir (les insectes cherchent à savoir dans la mémoire de leur hôte pourquoi ils sont revenus sur leur monde natal).

Une telle scène est totalement destabilisante, et le seul moyen évident de s'en sortir est d'implorer Pazuzu de les sauver. Dès le premier appel, Pazuzu apparaît, et ce dernier demande ce que les aventuriers veulent (d'un air totalement innocent). Il peut disparaître si les propositions ne lui conviennent pas, au grand effroi des aventuriers. Il ne se presse pas le moins du monde, bien que la situation soit catastrophique, et que les aventuriers sont forcés de combattre les insectes. Au dernier moment, il exauce leur vœu le plus cher, tout en leur rappelant qu'il peut les envoyer dans des lieux bien pire que la planète natale des Insectes (tendre jubilation du Gardien). Il y a toutefois un moyen de se passer de l'aide de Pazuzu, c'est la volonté de partir (POU*3) et la possession de la bague en or. Il faut regarder la bague, ce qui n'est pas une chose facile en soi (un tourbillon miniature au niveau de la semi pierre précieuse).

Retour à Sumer, sous le règne du roi Urlugal II, 2550 AV JC

Si Pazuzu est de bonne volonté, les aventuriers se retrouvent en un temps bien reculé, où les premières routes furent tracées et où les premières découvertes (écriture, astronomie, architecture, armement) furent effectuées. Ils se retrouvent le long d'un fleuve assez sauvage, et évidemment, ils font un peu tâche et anachronique dans le décor. Ajoutez à cela les difficultés de langage, avec la difficile compréhension du Sumérien. Non loin de là, s'élève la prestigieuse cité d'Uruk, qui à l'époque perse n'est plus constituée que par des ruines.

Pazuzu les a envoyé là pour qu'ils prennent la mesure de la menace qu'Anzu fait peser sur le monde. Ils risquent d'être un peu perdus, ne sachant pas trop quoi faire. C'est le lieu idéal pour en apprendre un peu plus sur la pierre précieuse sur laquelle sont gravés des symboles cunéiformes, et éventuellement sur d'autres objets encore mystérieux (dont le bracelet vert brillant translucide).

La cité d'Uruk est en deuil, et cela se ressent dans le comportement des paysans, des artisans, des marchands, des prêtres et des nobles. Le roi d'Uruk, Urlugal II, vient de mourir des suites d'une assez longue maladie (certains esprits chagrins disent qu'il a été assassiné par des envoyés de la cité rivale, Lagash, ou encore par des hommes d'Ur, qui prend de jour en jour de plus en plus d'importance). En dehors de la cité, il y a des paysans qui cultivent les terres fertiles aux abords du fleuve. Ceux-ci peuvent éventuellement venir en aide aux aventuriers en leur fournissant des vêtements plus appropriés en échange d'objets dont les aventuriers n'auraient plus utilité (le troc est en pratique). Les paysans ne savent pas lire, et conseillent plutôt d'aller voir les prêtres, s'ils ont le temps évidemment de consulter des étrangers.

Si les aventuriers ont des tenues locales, les gardes de la cité les laissent passer. Sinon, il y a de longues discussions en perspective (d'où venez vous, qui êtes vous, que venez vous faire en ville, quels sont ces étranges costumes, pourquoi ces étranges barbes, avez vous quelque chose à

déclarer), et ainsi de suite. Ils ne sont pas fait prisonniers, juste retenus un peu longtemps, et dès lors tous les habitants d'Uruk sont dès lors prévenus que de bien étranges visiteurs sont arrivés en ville.

Une cérémonie d'enterrement

En ville, tous les commerces sont fermés. Les allées entre habitations sont parfaitement rectilignes, le centre est réservé pour la ziggurat, le temple du dieu tutélaire de la cité (il s'agit d'Enlil, représentant la force et la souveraineté). Des chants sont entendus. Le peuple de la cité est réuni en grande majorité autour du temple, pour faire un dernier honneur au roi Urlugal II (ou Lugal, seigneur de guerre). La cérémonie qui suit risque fort de surprendre les Perses, qui prônent des dispositions religieuses clémentes.

Le corps du Lugal, préalablement embaumé et traité avec respect, a été placé dans un cercueil tiré par un char doré attelé de deux bœufs. Ce char est suivi par un deuxième qui contient les innombrables présents et statuettes déposées par les fidèles et sont censés les représenter auprès du Lugal pour l'accompagner dans la mort. Ensuite vient le cortège des victimes, composées d'esclaves et de jeunes prêtresses, vêtues de grandes robes rouges et dorées. On voit à leur démarche hésitante, à leur visage apaisé qu'elles ont été droguées. Elles tiennent en main des instruments de musique.

Ensuite viennent les prêtres, au premier rang desquels il y a une grande prêtresse, jeune et assez belle – qui a l'air de conduire la cérémonie de mise au tombeau, accompagnée par un jeune homme portant une tiare dorée et une petite vasque où brûle une flamme. Il s'agit probablement de l'héritier du trône d'Uruk. Derrière viennent les pleureuses, puis enfin la longue cohorte des fidèles. Il y a des nuages d'encens, de longues plaintes, des psalmodies, des exhortations à la clémence des Dieux, des chants sacrés rythmés par quelques percussions, quelques flûtes et quelques harpes. Au cours de cette cérémonie, chacun cherche à donner le meilleur de lui-même. À cet instant, tout le peuple de la cité ne fait qu'un, est uni dans la contemplation et la contrition. Des prières sont récitées à l'intention du Lugal. À cet instant, la mort elle-même paraît grandiose, et n'est-il pas finalement de plus belle mort que de s'en aller ainsi accompagné de la ferveur de tout un peuple?

La cérémonie dure environ deux bonnes heures, le roi est enterré dans son tombeau, et il est accompagné par ses épouses, ses esclaves préférés et quelques prêtresse triées sur le volet. Aucune de ces personnes ne reverra jamais le jour, une notion qui paraîtra bien étrange et cruelle aux yeux des Perses.

Recherche en ville

A priori, seuls les prêtres peuvent être d'une quelconque utilité pour aider les aventuriers. Mais pour que les prêtres s'intéressent à leur cas, il leur faut une grosse offrande (du genre pour les paysans de la nourriture, pour les marchands et les artisans des produits de leur travail, pour les nobles des objets raffinés et chers), et surtout il faut qu'ils perçoivent que les fidèles sont des croyants.

Si les aventuriers mettent les pieds dans le plat, du genre « bonjour nous cherchons à identifier les inscriptions de cet objet », il y a d'énormes chances pour qu'ils se fassent éjecter manu militari, avec prière de ne jamais plus y revenir. Le meilleur moyen pour être bien reçu, est finalement de se renseigner sur la religion sumérienne (les simples connaissances de la compétence Religion ne suffisent pas) auprès des marchands, artisans, ou paysans qui reprennent leur activité après l'enterrement. Bonne idée aussi de ne pas déranger les prêtres pendant le jour de deuil, mais le lendemain.

Si toutes les conditions pour un bon accueil sont réunies, ils obtiendront alors ce qu'ils veulent. Ce qui attirera de nouvelles questions à propos de l'objet, d'où vient il, pourquoi le nom du roi décédé est inscrit, et enfin pourquoi des étrangers sont les détenteurs d'un objet manifestement d'art sumérien. Voici donc les secrets de l'objet 26 (enfin une partie) :

Une pierre précieuse finement ouvragée, de l'améthyste, avec pas moins de 14 faces avec sur chaque face un symbole cunéiforme. Les sept premiers symboles sont tous simplement les noms des aventuriers translittérés en symboles cunéiformes, les sept symboles suivants sont par ordre Uruk (la

cité de Gilgamesh), Prophétie, Tablette, Gilgamesh, Ziggurat. Les deux derniers symboles sont plus complexes. Lu dans un sens, ils signifient Vieillard et Soleil (ou Espoir). Lu dans l'autre sens, ils signifient le Lugal Urlugal II et Tombe.

Etant donné que certains objets (1, 9, 10, 14, 19, 21, 26) ont été façonnés par les Sumériens, les aventuriers peuvent avoir quelques informations complémentaires qui n'apparaissent pas en début de scénario. Tous ces objets sauf le 19, sont d'après les tablettes sumériennes (là il y a besoin d'un intermédiaire) hautement maléfiques, et supposées perdues ou détruites.

Il est aussi écrit ceci « *que celui qui possède l'œil d'Anzu craigne pour sa vie, car si Anzu venait à revenir dans notre monde avec les objets qu'il a fait créer, alors celui-là serait irrémédiablement perdu. Le fait qu'il abandonne l'objet ne change rien.* ». Et il y a d'autres objets maudits (que les aventuriers ne possèdent pas) pour lequel il y a le même avertissement.

A propos du 9, il est écrit que c'est un objet légendaire qui donne à son porteur de nombreuses visions, qui à la fin peuvent le rendre totalement fou et détraqué. L'objet 14 est identifié en tant que démon Pazuzu, qui a été vaincu par le héros Gilgamesh. L'objet 10 est totalement inconnu au bataillon. Et enfin, l'objet 21 représente le conflit entre les deux démons, encore un objet lourd de menaces.

Les tombes des rois d'Uruk

Ce qui signifie en langage clair : les aventuriers doivent aller soit dans le tombeau de Gilgamesh, soit dans le tombeau du roi juste enterré, Urlugal II (les deux tombes communiquent entre elles). Ils doivent y récupérer une tablette. Il va de soi que les tombeaux des rois d'Uruk sont sévèrement gardés, à toute heure du jour et de la nuit. Les tombes sont situées en dehors de la ville, mais pas très loin des fortifications. Il y a environ dix gardes en faction devant la tombe du roi Urlugal II. Apprendre la localisation des temples est assez simple, en interrogeant marchands ou artisans. Le principal problème ne vient pas tant des gardes mais des habitants, qui viennent assez régulièrement se recueillir devant la tombe de Gilgamesh, héros qui selon la légende a libéré la cité des géants qui la menaçaient, des démons qui la tourmentaient, et qui est mort en un âge assez avancé. Il y a juste devant la tombe une statue de Gilgamesh et son ami Enkidu.

Les tombes, d'un aspect extérieur, ressemblent beaucoup aux mastabas de l'ancienne Egypte. Une porte condamnée (qu'il n'est pas trop difficile de forcer, étant donné que la tombe vient juste d'être condamnée), un long escalier (avec des pièges conçus par les architectes) pour arriver à l'intérieur, avec plusieurs chambres mortuaires. Les tombes sont individuelles, et composées de plusieurs chambres mortuaires. Il y a beaucoup de corps qui sont enterrés dans les tombes, et il y a un amoncellement d'objets précieux qui feraient les bonheurs des pillards. Il y a ainsi des harpes et des lyres en bois de cèdre, des pendentifs en or et en argent, une jarre en terre cuite, des objets en or et en lapis lazuli, des haches de bronze, de la vaisselle en or et en lapis lazuli, des perles en lapis lazuli, des jeux d'échecs. Les corps des victimes ne sont pas encore décomposés, ils sont disposés comme s'ils venaient juste de s'endormir.

La dernière chambre mortuaire est celle du roi, et donc celle où il y a le plus d'objets précieux. On peut y répertorier, outre le cercueil ouvragé d'or, d'argent et de lapis lazuli, des murs où sont racontés les exploits du Roi (en langage cunéiforme, donc impossible à lire), les statues des proches du roi, une statue de Gilgamesh (un héros). Ce dernier porte dans la main une tablette. Il y a également d'autres tablettes un peu partout dans la tombe (si l'on effectue un recensement précis, il y en a un bon millier). Consultez le site http://www.mesopotamia.co.uk/tombs/explore/exp_set.html pour avoir plus de précisions sur les tombes. Il y a plusieurs tablettes à l'intérieur.

La bonne tablette est celle tenue en main par Gilgamesh. Dès que quelqu'un la saisit, les aventuriers ont une brève vision. Ils voient Gilgamesh lui-même et Enkidu affronter Anzu. Les deux héros réussissent à vaincre le démon, mais pas suffisamment rapidement, car le démon (voir chronologie) lance une terrible malédiction. Il est possible de remarquer que Gilgamesh porte au poignet un bracelet qui ressemble étrangement à celui de Megabyzus. La vision s'estompe rapidement, les aventuriers ont la tablette, mais il y a du bruit dehors, probablement la garde qui a été alertée à cause de pillards de tombe. La tablette est, comme il se doit, bourrée de signes cunéiformes, donc totalement incompréhensible pour des Perses.

Les gardes sumériens FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 3 Poignard (40 % 2D4+2) Glaive (40 % 1D6+1+1D4)

Comment s'en sortir ?

Là, de deux choses l'une. Soit Pazuzu désire sauver les aventuriers du cruel destin de pillleur de tombes, soit il désire voir comment ceux-ci vont s'en sortir. C'est logiquement la seconde solution que Pazuzu va choisir. Si les aventuriers arrivent à échapper aux gardes, ils seront pourchassés. Les Sumériens ne prennent pas à la légère le pillage de tombes, même si cela est pour la bonne cause.

Si les aventuriers se retrouvent en prison, et à expliquer le pourquoi de leurs gestes face à des prêtres et le successeur du roi Urlugal II, Arga-Andê (qui n'ont pas du tout le cœur à la plaisanterie), cela peut être amusant. Les aventuriers seront fouillés, donc s'ils ne pensent pas à cacher leur tablette, ils auront tout à recommencer. S'ils n'arrivent pas à s'échapper, ils sont condamnés à mort par lapidation et par le feu sur place publique ... ils ont conscience de leur mort (petite facétie de Pazuzu) et ils se retrouvent tous en Egypte comme si rien ne s'était passé. Arrangez vous pour que tous les aventuriers ne meurent pas en même temps, pour que les derniers survivants soient convaincus de la mort de leurs compagnons.

Si les aventuriers réussissent à s'échapper, ils seront évidemment persona non grata à Uruk, et arrêté à vue s'ils faisaient mine d'y revenir. Ils seront évidemment pourchassés, peut être capturés (ce qui revient à la situation plus haut). S'ils s'échappent, leur seule solution est d'atteindre une cité hostile à Uruk (par exemple Lagash ou Eridu), ce qui n'est pas évident, étant donné que leur connaissance de la région est assez limitée, et totalement différente de la géopolitique de l'empire perse. De toute manière, leur position deviendra vite intenable, surtout s'ils cherchent à traduire la tablette.

Quand Pazuzu trouvera que la situation a assez duré, il rappelle les aventuriers en Egypte. Et il aura la bonté de leur traduire la tablette (si ce n'est pas déjà fait).

*Lorsque la forteresse des Aimés d'Anzu vous approcherez,
Trois monuments d'importance vous remarquerez,
par l'association des contraires et des similaires,
en adéquation avec chaque civilisation, la malédiction de la vallée sera ébréchée.
Une fois que le cas des trois aura été réglé, il sera temps de se diriger vers l'ultime confrontation
Et de prier pour que le ciel vous assiste.*

Pour d'autres voyages ...

D'autres voyages sont possibles, Pazuzu peut ainsi faire en sorte que les aventuriers soient les témoins du second affrontement contre Anzu, faisant intervenir un héros de légende Gilgamesh. Il est possible de remarquer que Gilgamesh porte au poignet un bracelet qui ressemble étrangement à celui de Megabyzus. Les aventuriers peuvent assister à la naissance puis à l'ascension de Sargon sur le pays et découvrir la réalité des royaumes de Sumer et d'Akkad. Ils peuvent découvrir l'emplacement exact de la forteresse des Aimés d'Anzu (fortement utile pour la dernière partie du scénario). Mais ils peuvent aussi se perdre à d'autres périodes, en rencontrant par exemple Assurbanipal, le dernier roi Assyrien, ou encore l'un de leurs ancêtres (le roi Ramsès II ou Adad-Nîrarî 1^{er}, par exemple), ou encore être les témoins de la mégalomanie de Sargon II (voir le Retour du Pharaon Noir, scénario Etranges Epoque de l'année dernière).

Une fois ces voyages dans le temps terminés, Pazuzu reprend ses biens, à savoir la bague en or (objet 9) et la statuette (objet 14). Il peut leur révéler les secrets des objets 1 (amulette), 2 (pierre), 6 (peinture), 10 (cube aux couleurs chatoyantes) et 22 (tour en tiges) qui chacun doivent être contrés par les objets 5 (le talisman), 13 (la pièce d'or), 21 (le bracelet en or) et deux autres objets dont il ignore malheureusement les secrets, le 25 (bracelet avec métal vert et translucide) et 26 (pierre précieuse avec 14 symboles ésotériques). Ou le dieu peut tout à fait les laisser dans l'ignorance, et de ne pas leur indiquer que le final se déroulera dans les environs de Suse. Le succès (à savoir le maintien d'Anzu où il est) dépendra beaucoup des aventuriers et de leur connaissance des objets (surtout le 25 et le 26) à Suse.

Partie 3 : L'ultime affrontement contre Anzu

Départ pour la Perse

Le péril d'Anzu se dédouble avec le péril de l'usurpateur à Suse, se prétendant être Bardiya. Il y a aussi le problème représenté par Otanès. La préparation de l'expédition doit se faire en collaboration avec le Roi des Rois Cambyse, qui a hâte de démasquer l'usurpateur. Le voyage ne devrait pas donner lieu à des péripéties supplémentaires, tout dépend du comportement des aventuriers. S'ils sont convaincus que leur présence au sein de l'expédition constitue un risque, et s'ils en réfèrent à Cambyse, ce dernier prendra toutes les précautions nécessaires pour limiter les nuisances, en faisant placer toutes les nuits les aventuriers sous bonne garde, en les assommant si besoin est. S'ils ne révèlent rien à Cambyse, ce dernier fera quand même surveiller les aventuriers de près, mais la surveillance sera moins importante, et donc un individu contrôlé pourra fausser compagnie à ses surveillants. Il y a plusieurs routes possibles pour rejoindre Suse : la route des côtes de Pelusium en Egypte, jusqu'en Palestine puis sur les rives de l'Euphrate, jusqu'à Babylone puis Suse, la route royale passant par Aqaba et Damascus, la route du désert du Sinaï (nécessité d'un guide), la route de la mer de Pelusium à Antioche, puis les rives de l'Euphrate jusqu'à Babylone puis Suse. Plus de détails sur chacune de ces routes dans le scénario précédent Etranges Epoque.

L'objectif des insectes n'est pas de semer le trouble au sein de l'expédition par des meurtres sanglants comme lors de la première partie de ce scénario. Pour mener à bien leurs projets, ils ont besoin de tuer Cambyse pour faciliter le retour d'Anzu. Si cela ne se fait pas (si vous décidez de passer rapidement sur cette partie par manque de temps par exemple) ou si cela échoue, cela ne gêne en rien la scène finale à la forteresse des Aimés d'Anzu. L'attaque devrait se produire soit un peu avant Pelusium, soit sur les rives de l'Euphrate.

Décrivez la sécurité du campement, et indiquez que cela se reproduit chaque nuit. Les nombreux gardes qui patrouillent, les tentes qui sont regroupées, les tentes des aventuriers qui sont isolées, la tente royale qui est sur-protégée. Décrivez rapidement le voyage, et demandez aux aventuriers leur comportement général lors du voyage pour pouvoir arriver rapidement à la tentative des insectes. Un soir, alors que certains d'entre eux sont endormis, les insectes prennent possession de tous les endormis (jet de POU / POU + 5) pour y arriver.

Soyez charitable, faites en sorte qu'il n'y ait qu'au maximum 2 possédés qui feront tout leur possible pour atteindre la tente du roi. Leur objectif est d'hypnotiser le roi pour que celui-ci se suicide dès le lendemain. Les possédés arrivent à échapper à la vigilance des gardes, et s'entame une course poursuite entre les aventuriers sains d'esprit et les deux possédés. Si la course échoue, les possédés sont trouvés évanouis dans la tente du Roi.

Pour autant cela ne signifie pas que Cambyse est condamné. Le lendemain, pressé d'en découdre avec l'usurpateur, il ne se soucie pas de vérifier que la selle de son cheval est attachée, il saute sur son cheval et est déséquilibré du fait que la selle n'était pas attachée. Du fait de sa chute, la gaine de son épée se brise, et se blesse assez sérieusement et mortellement à la cuisse. Et il meurt assez rapidement, priant Aryandès de lui succéder sur le trône et de tout faire pour détrôner l'usurpateur. Il suffit de surveiller de près Cambyse pour lui sauver la vie. Les nuits suivantes, la sécurité sera triplée devant la tente royale, et les aventuriers seront hautement surveillés. Ils échappent pour le moment à la sanction d'exécution lancée par le Roi des Rois sur leur tête. L'arrivée à Suse devrait se produire quelques six à sept semaines après leur départ.

Les Immortels FOR 14 INT 14 CON 13 POU 15 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 3 Poignard (55 % 2D4+2) Glaive (70 % 1D6+1+1D4)
 Les guerriers perses FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13 PA 3 Poignard (40 % 2D4+2) Glaive (45 % 1D6+1+1D4)

Bataille à Suse

L'usurpateur, savamment contrôlé par Otanès, a négocié les ralliements auprès de nobles mécontents du règne autocratique de Cambyse, en leur offrant un allègement des taxes sur les trois années à venir. Il est ainsi devenu très populaire. Son armée s'est enrichie d'un renfort populaire important qui souhaite se libérer de la tyrannie de Cambyse, sans savoir qu'ils vont tomber dans un autre style de tyrannie. L'armée de Cambyse est assez forte, grâce aux ralliements effectués sur son nom venant d'un peu partout de l'Empire, de Suse, de Pasargadès, de Babylone jusqu'aux steppes isolées de l'Asie Centrale. Le camp de Cambyse est forte de 800 hommes, expérimentés pour la plupart car appartenant au régiment royal des Immortels (partant d'Egypte il y avait un petit bataillon expéditionnaire de 200 hommes). Le camp de Bardiya est composé de 1600 hommes dont au moins la grande majorité sont inexpérimentés au combat. Pour simuler ce combat, les règles qui peuvent être utilisées sont adaptées de celles d'Hawkmoon, présentes à l'adresse http://membres.lycos.fr/saraja/hawkmoon/rule_5.htm.

Camp de Cambyse PU 15800

400 Fantassins armés de longues piques d'environ deux mètres (appelée mélophor) et d'un arc – Infanterie lourde (5*400), avec armes (3*400), qualité (8*400) **total 6400, moral (10 * 5 = 50 %)**

200 Cavaliers armés avec de longues piques (mélophor), d'un glaive et d'un arc – Cavalerie moyenne (6*200) avec arcs longs (3*200), qualité (10*200), **total 3800, moral (12 * 5 = 60 %)**

200 Immortels (10*200) arcs longs (3*200), qualité (15*200), **total 5600, moral (16*5 = 80 %)**

Camp d'Otanès-Gaumata PU 12400

200 Infanterie légère (3*200) avec arcs (2*200), qualité (10*200), **total 3000, moral (12 * 5 = 60 %)**

1000 Jeunes recrues (1*1000) frondes (1*1000), qualité (2*1000), **total 4000, moral (8*5 = 40 %)**

400 Cavalerie légère (4*400) arcs glaives (2*400), qualité (6*400), **total 4800, moral (14*5 = 70 %)**

Rapport de force = +10 % Art de la Guerre en faveur du camp de Cambyse

Compétence art de la guerre Camp Otanès 55 %

Compétence art de la guerre Camp Cambyse 75 %

Pour plus de simulations, il est possible de traiter les différentes composantes des deux armées comme des composantes séparées, et par exemple de faire affronter les cavaliers ensemble, les fantassins ensemble et les immortels contre les jeunes recrues. Tout cela est affaire de stratégie, chaque joueur contrôlant un corps d'armée (il y a 3 corps d'armées disponible). Ou, si le temps fait défaut, prendre les armées comme un ensemble, et prendre en compte le moral général (moral 65 % pour Cambyse et 55 % pour Otanès). Il faut prendre ensuite la résolution de bataille A, et prendre en compte les pertes pour l'affrontement suivant. Mais vous pouvez aussi vous inspirer d'autres règles, comme celles présentées dans le Seigneur des Anneaux JDR ou L5A, ou décrire assez brièvement la bataille, sachant que de toute façon le camp de Cambyse a de plus fortes chances de l'emporter (quoique tout est possible, selon votre imagination).

Confrontation avec Bardiya

Une fois le problème de l'armée ennemie résolue, les aventuriers sont libres de rentrer dans la ville. Il y a quelques combats éparses, mais ce n'est pas trop la peine de s'étendre là dessus. Des rumeurs font état que Bardiya l'usurpateur n'était pas aux commandes de l'armée sur place, mais à distance. Des rumeurs font état que l'usurpateur a placé en prison le légitime satrape de Suse, Otanès. Après la défaite des armées de l'usurpateur, ce dernier aurait totalement disparu. Il semble assez logique que les aventuriers fouillent le palais, voire même la ville toute entière. Rien dans la ville, si ce n'est quelques déserteurs qui veulent échapper à la vengeance du roi légitime. Dans le palais, en revanche, il est possible de trouver Otanès dans les prisons, et de le libérer. C'est ce moment que choisira le prétendument faux Bardiya et un de ses acolytes pour tirer sur Otanès, qui s'écroule immédiatement. Les responsables de cette action se montrent aussitôt, ils portent tous les deux un masque doré. Les deux jettent leurs masques, et apparaît ainsi en pleine lumière Bardiya. Il s'agit, comme Nyarlathotep l'a annoncé, du vrai Bardiya, et non d'un imposteur. Il a joué le rôle d'un usurpateur pour que les manœuvres d'Otanès soient définitivement mises en lumière. Il cherche à se venger de cet homme, il a accumulé les preuves comme quoi c'était lui qui manigançait dans l'ombre la chute des Achéménides, avec sept complices, les aventuriers eux-mêmes.

Si l'un des aventuriers veut l'affronter en combat loyal, il ricane, en disant « vous n'aviez pas ces bonnes manières lorsque Intaphernès et Otanès ont tenté de m'assassiner il y a sept ans. » Il a des preuves en béton armé concernant la culpabilité des aventuriers. Pendant ses années de cavale, et lors des derniers mois en tant qu'usurpateur, il a pu retrouver une foule de témoins survivants des massacres opérés par les aventuriers. Il peut en dresser la liste, et tout comme Nyarlathotep, ricaner de cette opposition entre leurs bonnes manières et leurs actions réelles.

Bardiya FOR 14 INT 18 CON 16 POU 15 TAI 14 DEX 17 PdV 15 PA 3 Poignard (65 % 2D4+2)
Glaive (80 % 1D6+1+1D4)

La fuite d'Otanès

Otanès ne met pas longtemps à s'échapper. Bien que Bardiya ait bien visé pour tuer un humain normalement constitué, Otanès, ou plutôt la créature n'a pas été atteinte. Le corps d'Otanès commence à se décomposer rapidement, et bientôt surgit de cet amas de chair qui bouillonne une créature avec plusieurs tentacules, un corps vaguement ovoïde et gélatineux, avec des couleurs mêlées absolument immondes et mal coordonnées, où dominent les rouges, les bleus et les pourpres, des ailes membraneuses. Elle dégage une odeur particulièrement nauséabonde. Cette horreur est surmontée d'une tête humaine, la tête d'Otanès. Elle ne cherche pas l'affrontement, étant affaiblie par les flèches, et cherche à s'enfuir (ce qu'elle arrivera à faire).

FOR 20 CON 19 DEX 16 TAI 16 INT 15 POU 14 Pvie 18 Magie 30 Déplacement 6/12 en volant
Perte de SAN 1D4/1D10 – Armure 5
Armes Griffes 65 % 1D6+1D6, Tentacules (3 en tout) 55 % 1D8+1D6

La créature se dirige tout droit vers la forteresse des Aimés d'Anzu pour y préparer le final, le retour d'Anzu après plusieurs millénaires d'absence. Suite à leurs petites expériences temporelles (voir partie 2), les aventuriers savent qu'il ne leur reste plus que quelques heures avant que leurs esprits soient totalement détruits comme l'a été l'esprit d'Otanès, désormais entièrement remplacé par une Abomination.

La forteresse

La forteresse se situe à une trentaine de kilomètres de Suse, dans des vallées escarpées et assez isolées. Certaines légendes font état que dans les siècles passés, une bataille importante s'est déroulée dans les environs, et depuis, par peur et par superstition, par peur des esprits qui rôdent, des maladies potentielles, la vallée est plutôt évitée. On parle beaucoup à Suse des disparitions d'enfants et des découvertes de cadavres et personne n'ose réellement s'aventurer dans la région. Il y a plusieurs lieux d'importance qui sont découverts par les aventuriers un peu au hasard :

1. Le tombeau : une tombe assez défraîchie d'un ancien roi assyrien, perse ou mède. La tombe est en train mauvais état, la dalle fermant la tombe étant ébréchée à plusieurs endroits. Il y a une inscription en ancien araméen et en perse, indiquant « Ici git Ariaramnes, qui a su renouer le pacte de ses ancêtres, et ainsi assurer pour sa lignée une prestigieuse ascension et une gloire immortelle » (Ariaramnes est un petit fils d'Achéménès, et l'arrière grand père de Darius).

2. Le péristyle : quatre colonnes de style égyptien qui vante le courage et le renom de la descendance de Ramsès II. Plusieurs démons apparaissent sur les colonnes. Il y en a en tout sept, et les démons ont une étrange ressemblance avec tous les aventuriers. Il y en a un huitième, sur le toit du péristyle, qui est sculpté avec des ailes de démon, Otanès.

3. La statue : la statue d'un roi assyrien, mais taillé avec une pierre noire. Il est indiqué « Assurnazipal II, descendant d'Adad-Nîrari 1^{er}, l'architecte du renouveau du pacte des Sept Aimés d'Anzu. »

Ces trois monuments, en accord avec la mystérieuse prophétie découverte dans les temps reculés, doivent être détruits, mais pas n'importe comment. Il est en effet indiqué que « par l'association des contraires et des similaires, en adéquation avec chaque civilisation, la malédiction de la vallée sera rompue. ».

Il faut donc poser l'épée achéménide (15) sur la tombe, puis la pièce d'or assyrienne (13) sur la statue d'Assurnazipal II, et enfin le masque en or en haut du péristyle (20) (il est vital de récupérer le masque de Bardiya). Tout autre objet ne permettra pas la destruction du monument (sauf si vous êtes d'humeur généreuse, dans ce cas là le bracelet objet 5 peut convenir).

Ensuite, conformément à la prophétie découverte, il faudra se diriger vers la forteresse.

« Une fois que le cas des trois aura été réglé, il sera temps de se diriger vers l'ultime confrontation Et de prier pour que le ciel vous assiste. »

Les aventuriers pénètrent dans la vallée maudite en milieu de journée. L'ambiance semble assez hostile, les animaux, à l'exception des insectes et des serpents, sont assez rares. Il fait nuit, ce qui paraît inexplicable. Des cris de peur sont entendus de partout. Il est assez difficile de s'orienter. Après beaucoup d'efforts et de perte de temps, les aventuriers arrivent enfin en vue de la forteresse, ou du moins ce qu'il en reste: une tour en ruines, quelques fortifications tenant encore debout par miracle, un puits avec de l'eau noire croupie. Si l'on fouille quelques peu, il est possible de découvrir des cadavres bien décomposés.

Au moment où les aventuriers arrivent sur place, une dizaine de serviteurs d'Anzu (les Utukkus, voir aide de jeu) sont déjà sur place, prêts à accueillir comme il se doit leur seigneur et maître. Du haut de la tour, un vieil homme observe l'avancement des travaux. Ce vieil homme n'est autre que le grand prêtre des Goutis, revenu à la vie grâce à la bonne grâce d'Anzu. Il y a aussi Otanès, sous sa forme de Rejeton Ailé d'Anzu. Derrière lui, un tourbillon de lumière et d'obscurité est actif, un oiseau monstrueux, un aigle à tête de lion et des plumes enflammées.

Il y a encore un espoir : Anzu est encore dans le tourbillon. Un gigantesque cube avec des couleurs chatoyantes est suspendu dans le vide. Si Gobryas vérifie à ce moment ses possessions, il peut constater que l'objet 10 le cube a disparu, et peut éventuellement se rappeler qu'il a été frolé par quelque chose en contrebas (jouer l'incident plus haut). Il y a même la musique du cube. Fort heureusement, Anzu ne peut pas agir directement (s'il le pouvait, l'effet serait similaire à celui de Pazuzu, voir les aides de jeux sur http://www.tentacules.net/toc/aid_myth/crea_fiche.php?id=202 et http://www.tentacules.net/toc/aid_myth/crea_fiche.php?id=203.

Le combat peut se dérouler avec un léger avantage pour les aventuriers. S'ils ont détruits les trois monuments, la clarté du soleil revient progressivement. Les insectes vont avoir encore une fois leur rôle à jouer, en contrôlant les aventuriers (comme ceux ci s'y attendent, un jet de POU/POU+2 est à effectuer au préalable du combat. De jour, les insectes souffrent d'un malus de 2 sur le jet de pouvoir.

Il y a toutefois un moyen d'avoir un avantage encore plus fort, avec les objets portés par les aventuriers. L'œil d'Anzu est désormais en possession d'Otanès (l'objet a disparu mystérieusement comme le cube, et son porteur a ressenti une attirance irrésistible pour la forteresse). La petite statuette représentant une jeune femme au visage glabre pourrait être une représentation de la déesse Ishtar ... ou une autochtone du village Voormi ... ou encore une prêtresse – la prêtresse qui effectue le rituel d'enterrement d'Urlugal II. Une prière à la déesse Ishtar peut aider les aventuriers à résister aux insectes.

Il reste le bracelet vert brillant et translucide, qui selon les archives de Sumer, aurait été forgé dans un lointain passé par des hommes puissants, aurait un grand potentiel, mais serait à double tranchant. Il est aussi écrit que personne n'a jamais tenté l'expérience. S'il est porté, les aventuriers ressentent immédiatement un grand bénéfice, toutes les créatures à l'intérieur de leur tête sortent. Mais le second effet est beaucoup moins sympathique. L'infortuné personnage vient de fusionner avec l'esprit d'Eibon, sorcier surpuissant ayant vécu à l'époque de l'Atlantide, et voit quelques cités de l'Atlantide, un temple dédié à Tsathoggua, le sorcier lui-même et comprend désormais qu'un danger très grand le guette, et qu'il risque d'en sortir vaincu. Fort heureusement, il est possible d'avoir quelques entrefilets sur ce personnage et sur ce qu'il a écrit en Egypte, à Suse ou encore en pays de Sumer. Eibon devrait être, quoiqu'il arrive au centre de l'intrigue du prochain scénario Etranges Epoques.

La flute très bien taillée (ou la boîte à musique) peut arriver au même résultat : non seulement les insectes sont endormis, mais cela contrecarre aussi la musique du cube. Seule contrainte, l'aventurier qui joue ne peut attaquer, mais peut quand même esquiver (mais cela brise sa concentration – au bout de six rounds de musique, les insectes sont tués – et les insectes peuvent retenter un contrôle).

Enfin, le poignard des Massagètes, béni par la déesse Ishtar, et la magnifique épée d'Achéménès peuvent aider dans l'ultime combat.

Une fois que les Utukkus et Otanès sont hors service, tout n'est pas fini pour autant. Le cube est toujours là, Anzu aussi. Car le vieillard qui observe le combat, et qui jusque là s'était tenu coi, intervient et dit d'une voix rauque :

« Vénéré Anzu. Vient reprendre ta place parmi les cieux et que ceux qui t'ont emprisonné souffrent mille morts pour l'éternité. Par le pacte des Sept, prend possession des Sept qui t'ont fidèlement servis. Qu'ils soient tes serviteurs à jamais ! »

A ces mots, Anzu est définitivement libéré, le cube vole en éclat, et Anzu se précipite vers les Aimés pour les investir de sa puissance. Tuer le vieillard ne résoudra pas la situation. Tuer Anzu est également impossible, seul Eibon s'il est réincarné pourra faire quelque chose, il pourra stopper le Grand Ancien, en lançant le sort de Congédier Anzu. Mais cette option n'est pas trop dans l'intérêt des aventuriers, car Eibon se liera le Grand Ancien comme un serviteur. Ce qu'Eibon fera après est une autre histoire.

Il y a une autre solution pour congédier Anzu. Les aventuriers feraient bien de voir en Egypte, à Sumer ou à Suse s'il n'existe pas quelque chose pour arrêter Anzu (bon, bien sur un peu plus tard Pazuzu interviendra en personne pour emprisonner son vieil ennemi, mais cela les aventuriers ne sont pas censés le savoir, ce qui occasionnera une dévastation de terres tout autour de Suse, Suse en ruines). Il existe un rituel, que les aventuriers peuvent apprendre à Sumer, qui doit être dirigé par une femme. Il doit y avoir sept personnes pour l'assister, et chanter le chant sumérien de renvoi. Si cela est fait par les Aimés d'Anzu, le rituel aura d'autant plus de forces, mais ce rituel n'est pas immédiat. Six rounds pendant lequel Anzu attaque et tue (vraisemblablement).

Il y a pourtant un moyen d'éviter tout cela. C'est de fouiller la tour et de trouver bien caché le vieillard et trois Utukkus le protégeant, pour éviter le moment venu que ce dernier lance son incantation. Dès lors, et sans incantation, le cube se dissipera de lui-même.

A rédiger :

- les stats des insectes (en fonction de la destruction des monuments)
- les stats des utukkus et d'Otanès
- ce qu'apportent les différents objets comme la flute ou hélas le bracelet d'Eibon
- mettre sur support informatique les fiches de perso

Il faudrait quelques informations pour l'utilisation du bracelet

Les liens intéressants

Le site sur la Perse

<http://www.livius.org/persia.html>

<http://www.avesta.org/op/op.htm>

Le site de TOC

<http://www.tentacules.net>

Le supplément de Cthulhu où apparaît officiellement Pazuzu, Last Rites

<http://www.chaosium.com/cthulhu/rpg/2379.shtml>

Une vision et une description de Pazuzu

<http://www.pantheon.org/areas/gallery/mythology/asia/mesopotamian/pazuzu.html>

http://www-oi.uchicago.edu/OI/MUS/HIGH/OIM_A25413.html

<http://www.pantheon.org/mythica.html>

<http://clare.ltd.new.net/KLOB/webpages/willow.htm>

Quelques aides sur les Babylonians Demon Bowls

<http://www.lib.umich.edu/pap/magic/def2.html>

L'exploration de la cité d'Ur

http://www.odysseyadventures.ca/articles/ur%20of%20the%20chaldees/ur_article.htm

Une vision d'Imdugud ou Anzu

<http://www.earth-history.com/Ancient-texts/Sacred/cave/cave-of-treasures-images.htm>

Des sites liés à la Mythologie Babylonienne

<http://evilunderground.virtualave.net/digitalevil/texts/ancients.htm>

<http://www.users.globalnet.co.uk/~jasen01/texts/Urilia.html>