

ÉPIQUE 3

« J'ai plus de souvenirs que si j'avais mille ans »

— Charles Baudelaire

ENFANTS DU NEXUS

Ténèbres. Tunnel. Renaissance. Les PJ, en position foetale sur des couches de pierre, inspirent et crient. Dans la pénombre parfumée d'encens, ils observent une silhouette fuir en hurlant de peur. Ils viennent de s'incarner dans les corps d'Égyptiens morts... en Haute Égypte, plus de 2600 ans avant le Christ !

Par une des fenêtres de l'atelier de l'embaumeur, ils embrassent un spectacle grandiose : des milliers d'esclaves s'affairent sous le regard fardé des contremaîtres, à l'ombre d'un ouvrage titanesque. Les PJ contemplant la grande pyramide de Kheops en cours d'achèvement !

Lisez le paragraphe Corps d'emprunt, puis remplacez les fiches de personnages. **Hormis le Cube et le Poignard**, aucun équipement n'a été « transporté dans le temps ». Est-ce vraiment le passé ? Un rêve ? Une réalité virtuelle ? En terme de jeu, considérez que tous cela est réel. Pour le reste, mystère (si le suspense vous ronge, écrivez-nous, voir l'aide de jeu).

Bientôt, une cinquantaine d'hommes armés se ruent à l'assaut de la Maison de Vie où se trouvent les

PJ, décidés à en extirper les *démons qui se sont emparés des morts*. Pris au piège, le groupe peut fuir par le conduit à déchets qui s'ouvre sur le Nil. Tout commence donc dans le bruit et la fureur. Au fait il leur reste 48 heures... pour retrouver le deuxième Poignard !

CORPS D'EMPRUNTS

Pendant 48 heures, chaque PJ occupe un corps fraîchement décédé, qui reprend vie, mais avec l'esprit du personnage. Celui-ci garde son Intellect, son Ame et ses compétences, mais il prend la Force, la Vigueur, l'Agilité, et certaines caractéristiques physiques du corps d'emprunt.

De plus, il acquiert certains réflexes (combat...) et parle la langue locale. Si un corps d'emprunt est tué, l'esprit revient brutalement en 1999. Le choc inflige une blessure et réduit le dé de Vigueur de 1 (définitif !). Seul le PJ sort du coma, ses compagnons ne se réveillant qu'au terme des 48 heures.

C'est au MJ d'attribuer les corps d'emprunt (sans forcément respecter le sexe d'origine des PJ).

LES CROCODILES

Allure 3

Aquatique – Allure 5

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d10	d4(A)	d10

Compétences : Combat d8, Natation d8

Défense

Parade	Résistance
6	9 (Armure – +2)

Armure +2 – Peau écailleuse

Attaque

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d10+d6

Tournoyer – les crocodiles sont connus pour saisir leurs proies dans l'étau de leur gueule et tourner plusieurs fois sur eux-mêmes, leur victime pantelante dans la gueule. Si l'un de ces gros reptiles touche avec une Relance, il fait 2d4 de dégâts à sa proie en plus de ceux causés par les dégâts normaux.

peuvent être détroussés, entraînés dans une bagarre ou un pari d'ivrognes, etc. S'ils se promènent sans précaution, ils sont repérés par les soldats. Organisez une chasse à l'homme à travers les étals d'épices, les felouques du marché flottant... Ils recevront l'aide inattendue d'un nain difforme (ami du voleur ou amoureux de la prostituée) qui les place sous sa protection. Son nom est Narabas. Épris de liberté, il est assez téméraire pour ne pas se courber devant le pharaon.. Chef des voleurs, il projette de se lancer à l'assaut des richesses du Haut Temple, durant la cérémonie qui doit s'y dérouler le lendemain soir (voir plus loin). Si les PJ posent des questions bizarres, il les envoie voir le Sphinx.

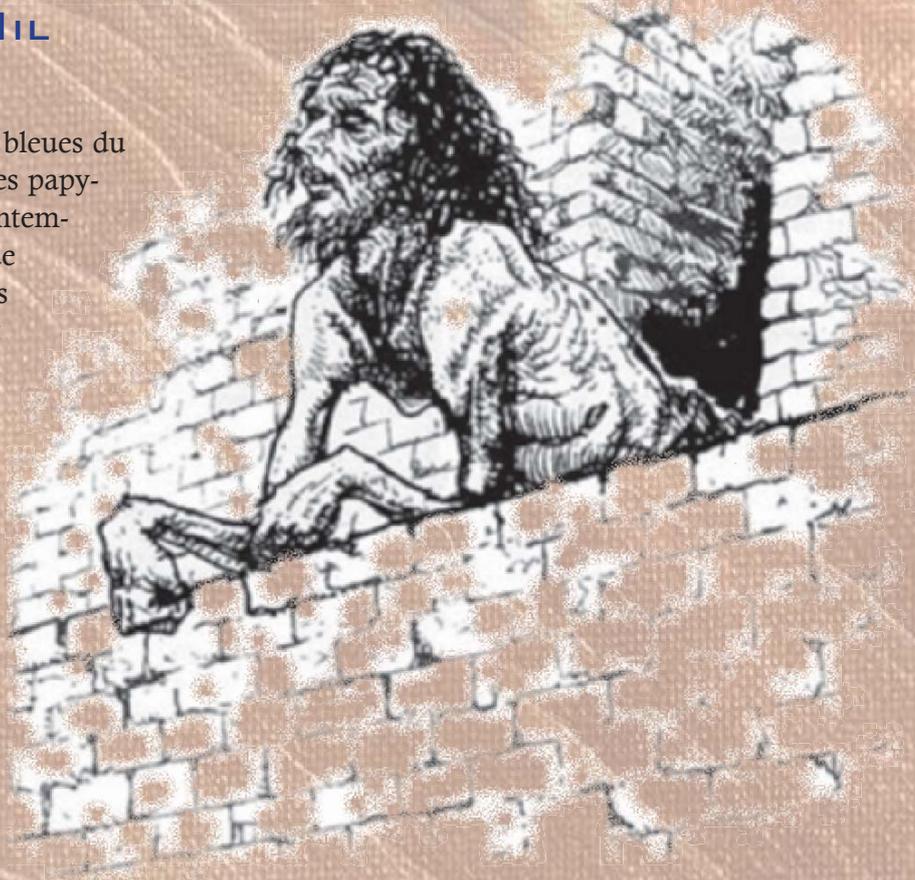
LE SPHINX.

Ce vieillard vit dans un mastaba abandonné. Il est atteint d'une dégénérescence musculaire qui paralyse ses jambes et l'oblige à se tenir sur ses avant-bras (il inspirera la construction du «vrai» Sphinx). Mage et oracle, il déclare que les PJ sont les «élus du poignard de Râ». Leur destin est lié à la prochaine cérémonie du Haut Temple.

LES DÉMONS DU NIL

Plongeon. Fraîcheur des eaux bleues du Nil. Bruissement des roseaux et des papyrus. Du fleuve les PJ peuvent contempler le site autour de la pyramide : la ville de tentes regroupant les travailleurs, le quartier du Haut Temple aux demeures d'argiles, et les mastabas (tombeaux) au bord de l'eau. Ils ont intérêt à accoster avant que les crocos ne s'intéressent à eux ! N'oubliez pas qu'ils portent un tatouage funéraire et que la nouvelle de leur «résurrection» se répand.

La ville de tentes. Elle s'élève au coeur d'une palmeraie, près d'un marché flottant sur le Nil. Esclaves, catins, voleurs et soldats s'y mêlent dans un ballet rythmé par l'argent et le kneph (bière locale). Les PJ



LA PYRAMIDE

Pour l’instant, c’est la seule en construction. Les PJ doivent être discrets pour s’en approcher (engagés comme ouvriers, de nuit...). Au sommet, les astrologues scrutent le ciel à la recherche du Glaive de Feu, une comète qui traverse notre système solaire tout les 5000 ans environ (son prochain passage ? Vers l’an 2000, pourquoi ?). Selon eux, elle annonce le réveil de la Bête Dévorante. L’entée de la pyramide est bien dissimulée. Si les PJ parviennent à s’y introduire, ils découvrent des salles vides où des poisons ont été répandus (Jet de Vigueur ou gain d’un point de fatigue chaque round).

LE QUARTIER DU HAUT TEMPLE

Ici vivent les plus grands mages et maîtres d’armes. Tout PJ étudiant leur savoir oublie acquiert d’importantes connaissances (gain d’un dé en occultisme ou combat). Le Temple est défendu par une enceinte et trente soldats. À l’intérieur, un autel trône devant le Puit des Lamentations, où sont enfermés les futurs sacrifiés, Kheops, vieillard despotique et cruel, s’adonne ici à la magie noire en honorant la Bête Dévorante, un dieu impie.

Pendant deux jours, il reste dans ses appartements scellés et inaccessibles, méditant avec le Poignard. Selon les prêtres, celui-ci aurait été créé par les sorciers d’une époque révolue. Cinq autres sont dispersés de par

LES SOLDATS EGYPTIENS

Allure 6

Traits

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Combat d6, Lancer d6, Perception d6

Défense

Parade	Résistance
5	5

Attaque

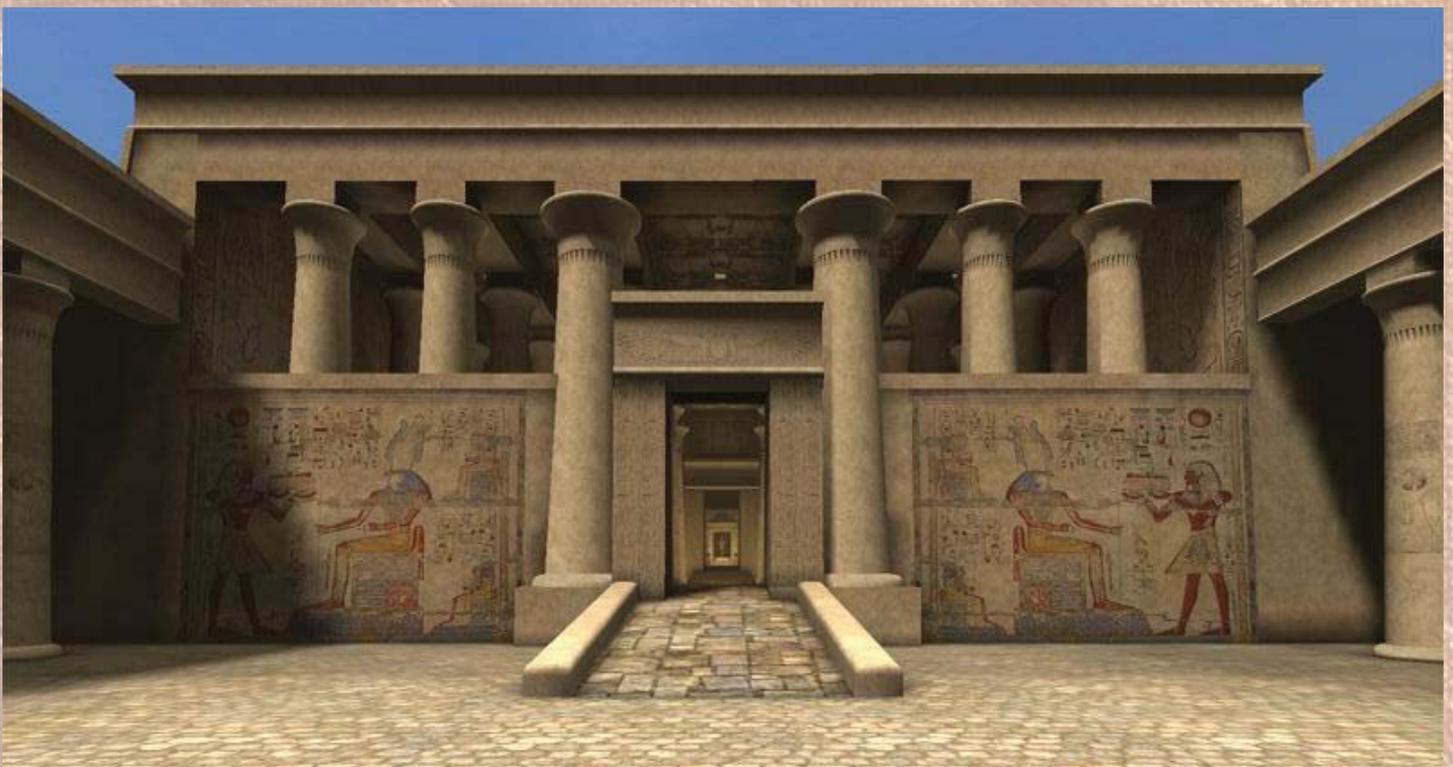
Glaive	Combat	Dégâts
	d6	2d6

Équipement

Glaive

le monde. Certains y voient l’oeuvre du dieu Râ.

Quel que soit leur cheminement, les PJ devraient converger vers la cérémonie du Temple qui va se dérouler (est-ce un hasard ?) vers la fin de leur compte à rebours. C’est là en effet, qu’ils pourront approcher le poignard. Capturés par les soldats, ou aux côtés des hommes de Narabas, ils pourront assister à l’invoca-





formes et suintant jaillissent, déchiquettent les prêtres en transe : la Bête arrive ! Sidéré, le pharaon Kheops lâche le Poignard et contemple le monstre qu'il est parvenu à invoquer, avant d'être aspiré en hurlant. C'est alors que Narabas sonne l'attaque. Quelle que soit la situation des PJ, ils doivent agir vite, évitant la panique, les soldats et les tentacules (Combat d6, dégâts d12+2) pour s'emparer du Poignard. Il permet d'activer le Cube, comme la fois précédente.

tion (comme victimes ou dissimulés dans la foule en attendant le signal de l'attaque).

LE RITUEL DE LA BÊTE

[Carmina Burana ou BO de Conan].

2633 av. JC, deuxième soir. Vibrations lancinantes des tambours. Vapeurs pourpres chargées d'effluves empoisonnés. Devant l'autel, Kheops, fardé d'or, entre en transe. Les prêtres enduits de sang entonnent un chant guttural. Trente victimes (dont d'éventuels PJ capturés) sont tirés du Puit des Lamentations, encadrés par des soldats. Le pharaon psalmodie en exhibant le Poignard de Râ. Sur un mur d'albâtre est peinte une immense fresque, une sorte de porte ou de déchirure, entrebâillée sur un monde de folie et d'aberration. Alors l'hystérie se déchaîne, et les victimes sont massacrées dans une tourmente de cris et de sang. Soudain, le Poignard se met à pulser d'une lueur malsaine, tandis que d'étranges brumes jaillissent de la «porte» peinte. Au-delà, une ombre gigantesque et inhumaine se rapproche à la lisière de notre dimension. Dans un écoeurant bruit de succion, des appendices in-

EPILOQUE

[Thème du Réseau Divin : BO de Total Recall]

Kheops anéanti, sa pyramide restera vide, et Khephren, son fils, tournera les Égyptiens vers RÂ, le dieu du Soleil. Les adorateurs de la Bête fonderont un empire cruel, plus à l'est : Babylone, la «Porte de Dieu». Le culte des ténèbres n'a pas dit son dernier mot !

Quant aux PJ, leur voyage s'achève. Cube activé. Faisceaux bleutés. «Oh, Omin... 2, 1, 0 secondes. Nexus 1 : Compte à rebours terminé. Saut enclenché». Et ils plongent dans le maelström, droit vers la prochaine étape du Réseau Divin.