

LE TOMBEAU D'AMENOPHIS

Une équipe d'archéologues, d'historiens et d'ouvriers divers viennent de mettre à jour le tombeau d'un Pharaon. Brisant un isolement millénaire, leurs trouvailles vont permettre de reconstituer l'histoire de toute une dynastie. Cependant, les joueurs se réveillent d'un sommeil long de 3000 ans.

Note d'intention

Vos joueurs ont envie d'incarner les « antagonistes » pour changer ? Ce scénario est fait pour eux.

Cette aventure donne la possibilité de faire jouer le mythe de la [malédiction de Toutânkhamon](#), en interprétant le pharaon et sa cour. Les joueurs devront, par eux-mêmes, créer et entretenir le mystère autour de morts inexplicables.

Pour ce faire, le pharaon pourra offrir à sa cour (momies) des pouvoirs et compétences issus de son imagination. C'est le seul moyen pour lui d'utiliser sa magie.

De leur côté, les momies devront exécuter les ordres du pharaon tout en accomplissant leurs propres objectifs.

Pour terminer, l'époque ainsi que le ton de cette histoire vous sont laissés libres, afin de l'adapter à n'importe quel univers. Horreur, burlesque, parodie, c'est vous qui choisissez.

Le système de jeu

Comme indiqué précédemment, vous êtes libre d'adapter cette aventure à votre système de jeu favoris. Il est conseillé de choisir un système qui favorise les joueurs. Les bonus et les traits de personnages vous serviront d'indication pour équilibrer le jeu, et favoriser les interactions entre les joueurs.

Personnages jouables

Avant de débiter, il faudra distribuer les rôles de chacun. Selon le nombre de joueurs, voici les personnages que l'on peut incarner :

- Le pharaon Amenophis
- Le grand prêtre
- Le trésorier
- Le Garde royal
- L'esclave (5^e joueur)

Vous trouverez les fiches associées à la fin de ce document (p.7).

Scénario émergent

Le scénario permet d'impliquer les joueurs dans l'histoire. Un ensemble de questions seront posés aux joueurs afin de construire l'univers qu'ils vont parcourir et permettront de construire les épreuves ludiques. Ces questions sont listés dans la partie scénario (p.4)

Scénario

Contexte

Une expédition étrangère, menée par la conservatrice Élisabeth Trabel, a découvert le tombeau du pharaon Amenophis. En pénétrant dans la sépulture, elle et son équipe ont été marquées par une antique malédiction.

Les joueurs vont devoir retrouver un à un tous les membres de l'expédition, et réaliser des meurtres difficilement explicables, mais aussi réaliser leurs objectifs (*comme ramener tous les trésors volés au tombeau*).

Chaque membre, listé ci-dessous, a ses propres motivations (*culturelle, pécuniaire, curiosité, etc.*) et se trouve donc à des endroits différents de la ville. Chaque lieu vous permettra de créer des épreuves ludiques variées, notamment grâce à la densité de la population.

Membres de l'expédition

- ❖ Point de vie : 3
- ❖ Point de magie : 0 - 3
- ❖ Traits : humain

- Conservatrice et son époux
- Archéologue
- Financier
- Police locale x2
- Mécène
- Mineur
- Cuisinier
- Radiologiste
- Médecin
- Guide
- Historien
- Secrétaire
- Explorateur
- Receleur et pillard
- Canari

Dangers

Il est dans l'intérêt des joueurs de commettre leurs méfaits de manière discrète afin d'éviter d'attirer l'attention. Dans le cas contraire, voici les dangers qu'ils peuvent rencontrer.

- ❑ 4 membres de l'expédition savent se protéger du paranormal.
- ❑ Découverte de cadavres par la police
- ❑ Avis de recherche avec portrait-robot
- ❑ Fuite précipitée des membres de l'expédition vers leur pays d'origine
- ❑ Déploiement d'une protection policière pour tous les membres de l'expédition
- ❑ Déploiement d'une cellule anti-surnaturelle, traquant le pharaon et de sa cour.

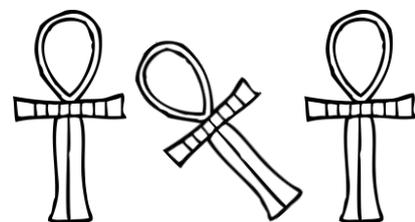
Lieux

Les membres de l'expédition se sont dispersés, après avoir récupéré une partie des richesses du tombeau. À l'aide du trait traqueur des maudits du pharaon, les joueurs vont parcourir la ville à la recherche des intrus.

Chambre funéraire (départ)

Population : très faible

Description : lieu de repos du pharaon et de sa cour. Les richesses antiques ont disparu ainsi que la **précieuse relique**.



Scénario

La ville



Marché

Population : dense + cuisinier + receleur

Description : zone d'échange, d'achat et de vente populaire animée par des commerçants ambulants.

Auberge

Population : faible + mineur

Description : établissement d'hébergement touristique, avec un bar et des chambres à louer.

Forces de l'ordre

Population : moyenne + pillard + police locale

Description : quartier général des représentants des forces de l'ordre. Contiens des civils et des policiers locaux.

Ministère des antiquités

Population : faible + police locale + **directeur du département des antiquités**

Description : bâtiment gouvernemental où a été signée l'autorisation des fouilles ainsi que le déplacement des découvertes vers un musée étranger.

Hôpital

Population : moyenne + médecin

Description : structure abritant le corps médical de la capitale ainsi que des patients de tout horizon.

Gare / aéroport / port

Population : dense + radiologiste + secrétaire

Description : lieu défini grâce au choix de **transport** en début de scénario. Il relie ce territoire au pays étranger d'où vient l'expédition. Dans le moyen de locomotion se trouve une grande partie des richesses de la chambre funéraire.



Pays étranger

Gare / aéroport / port

Population : dense + financier

Description : zone d'arrivée du **transport**. Le financier attend le radiologiste et le secrétaire pour les assister pour le transfert des richesses vers le musée de la ville.

Université

Population : moyenne + archéologue

Description : établissement de savoir où convergent les connaissances et les découvertes modernes. Composé principalement d'étudiants et de professeurs.

Musée

Population : moyenne + conservatrice et époux + mécène + canari

Description : c'est lors d'un vernissage en fin de journée qu'y sera exposée la **précieuse relique**.

Scénario

Introduction

Commencez par lire ce passage à la table, distribuez les rôles (p.6-7) et enfin posez les questions aux joueurs.

Cela fait maintenant deux mois qu'Élisabeth Trabel et son expédition recherchent une chambre funéraire qui abrite tout un pan de l'histoire du pays.

Creusant jour et nuit, elle et son équipe finirent par trouver l'entrée d'un tombeau. Une immense porte derrière laquelle repose le légendaire pharaon Amenophis.

Malgré les avertissements du guide, ils pénétrèrent dans la chambre contenant de nombreux trésors et sarcophages. Beaucoup d'objets précieux furent emballés et déplacés vers la ville la plus proche, dans le but de présenter ces trouvailles dans un musée.

À la nuit tombée, au centre de la chambre funéraire, le couvercle d'un sarcophage glissa silencieusement sur le côté. Une main humaine prit appui sur le bord.

Un historien, plus passionné que les autres, était resté étudier les inscriptions aux murs et emporter quelques objets de valeur avec lui, lorsqu'une voie sombre s'éleva dans son dos :

« CE QUE TU AS TROUVÉ N'EST PAS À TOI, PARCE QUE CE LIEU EST À MOI, DE LÀ À LÀ. »

Sans avertir, une lame coupa la tête de l'historien en deux. Sa mort allait être la première d'une longue série perpétrée par le maître des lieux...

Questions préliminaires

Afin de construire l'environnement et les épreuves ludiques, voici les questions à poser aux joueurs respectifs.

Grand prêtre

- Le culte des pharaons est-il encore d'actualité ou a-t-il disparu ?
- Les historiens ont-ils découvert l'existence de la malédiction sur les murs de la chambre ou non ?
- Comment le pharaon recharge-t-il son pouvoir grâce à la lune ?

Trésorier

- Quelle **précieuse relique**, appartenant au pharaon, a été volée ?
- Dans quel pays vont être exposés les trésors dérobés ? À quelle distance se situe le pays ? Par quel moyen de **transport** y accède-t-on ?

Garde royal

- Quatre membres de l'expédition font partie d'un groupe ayant connaissance du surnaturel et savent s'en prémunir. Qui sont-ils ? (donner les 4 membres discrètement au meneur parmi la liste)
- Le **directeur du département des antiquités** du pays a approuvé le transport des trésors vers un musée étranger. Doit-il mourir ?

Esclave (5^e joueur)

- Quelle est la plus grande phobie du pharaon ?
- (**objectif secret**) l'esclave souhaite se libérer de l'emprise du pharaon. Si à la fin de la partie, la mission est un succès, et qu'il possède au moins trois pouvoirs valides, alors l'esclave accède à l'épilogue secret. Le joueur interprétant l'esclave a connaissance de cet objectif, et **il est le seul**.

Scénario

Épilogue

Si les joueurs ont réussi à punir tous les membres de l'expédition, et que certains sont encore en vie, lisez ce qui suit en rajoutant le paragraphe adéquat pour chaque objectif de la cour du pharaon remplie.

La colère du pharaon est apaisée. Les antiques manifestations retournent à leur tombeau le devoir accompli.

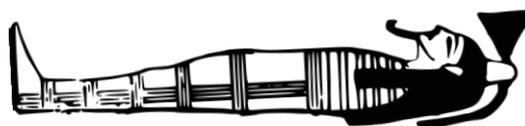
- ❑ (Amenophis) – Amenophis est le premier à se placer dans son sarcophage. Son honneur sauf, il va pouvoir rejoindre les dieux durant son repos éternel.
- ❑ (Garde Royal) – Son serment n'a pas été brisé, il s'est assuré de la sécurité de son souverain. En récompense, les dieux lui accordent une place de choix dans l'au-delà.
- ❑ (Trésorier) – Les richesses n'étant pas en possession du monde extérieur, plus personne ne semble s'intéresser au tombeau d'Amenophis. Le pharaon et sa cour ne seront plus jamais dérangés.
- ❑ (Serviteur) – Le serviteur aide à refermer les sarcophages, et peut à présent se reposer de sa vie d'esclave.
- ❑ (Grand prêtre) – Avant de retourner dans son lit éternel, le grand prêtre effectue un rituel afin que le tombeau entier soit recouvert de sable et de roche, et qu'il devienne totalement inaccessible.

Un revenant s'assure que chacun regagne sa place et referme l'immense porte du tombeau.

Épilogue secret

Si l'esclave termine l'histoire en ayant 3 pouvoirs valides sur sa fiche personnage, il réussit son objectif secret et donne accès au paragraphe narratif ci-dessous. Il peut le lire en aparté et choisit ou non d'appliquer cette fin supplémentaire.

- ❑ (Serviteur) – Le serviteur attend que tout le monde se soit endormi. Il soulève le couvercle, subtilise la précieuse relique, tout en versant de l'huile dans toute la chambre funéraire. Il s'extirpe du tombeau grâce au pouvoir que lui confère la relique, et déclenche un gigantesque brasier à l'intérieur de la sépulture. Il est à présent libéré de tout asservissement.



Personnages joueurs

Pharaon Amenophis



- ❖ Point de vie : 6
- ❖ Point de magie : 6
- ❖ Traits : humain, ambidextre, langue antique, insufflation de puissance, recharge lunaire, traqueur des maudits.

Amenophis maîtrise l'art du combat comme la magie du livre des morts. Son pouvoir consiste à accorder des compétences et sortilèges à sa cour (*insufflation de puissance*).

Une fois sa magie épuisée, le pharaon possède une amulette qui lui permet de se recharger grâce à la lune (*recharge lunaire*).

Enfin, Amenophis peut sentir et reconnaître les personnes marquées par la malédiction (*traqueur des maudits*), ce qui est utile pour trouver facilement les membres de l'expédition ayant profané sa sépulture.

Objectifs :

Amenophis doit tuer tous les intrus, et revenir vivant dans son tombeau pour poursuivre son sommeil éternel.

La cour du pharaon

Point de vie : nul

Traits : momie, insensible à la douleur, réceptacle occulte, fragile, loyal

Les momies de la cour du pharaon sont aux nombres de 4 (grand prêtre, trésorier, garde royal et serviteur). L'unique moyen de les tuer est de leur couper la tête. Chaque coup reçu sur une autre partie du corps détruit le membre ciblé (fragile).

Afin de servir convenablement leur souverain, les momies peuvent lui demander ses faveurs afin d'acquérir de la puissance (réceptacle occulte). Chaque pouvoir reçu est utilisable à 3 reprises, et chaque utilisation rend plus difficile l'activation de la prochaine.

Enfin, ils sont loyaux envers le pharaon et ses objectifs.

Grand prêtre

Protecteur du culte et des coutumes ancestraux, son rôle sera de conseiller le pharaon sur ces agissements, afin de cultiver le mythe d'une malédiction. Tuer de manière brutale et aux yeux de tous est contraire à son objectif.

Trésorier

Garant des trésors de son souverain, il a la lourde tâche de s'assurer que rien ne manque dans le tombeau. Il a donc pour objectif de ramener tout ce qui a été volé par l'expédition.

Garde royal

Son rôle est de protéger l'intégrité physique du pharaon et faire respecter chacune de ses décisions.

Esclave (5^e joueur)

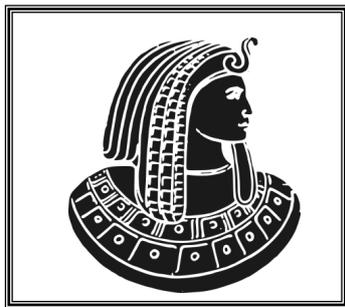
Sa tâche consiste à effectuer les basses besognes.

Fiches personnages

Aménophis

Point de vie : 6

Point de magie : 6



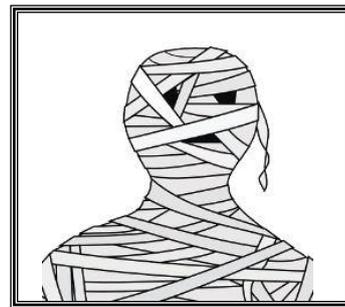
Traits : ambidextrie, humain, langue antique, insufflation de puissance, recharge lunaire, traqueur des maudits.

Objectif : Punir par la mort tous les intrus de l'expédition et revenir « en vie » au tombeau.

Grand Prêtre

Point de vie : Nul

Traits : insensible à la douleur, réceptacle occulte, fragile, loyaux



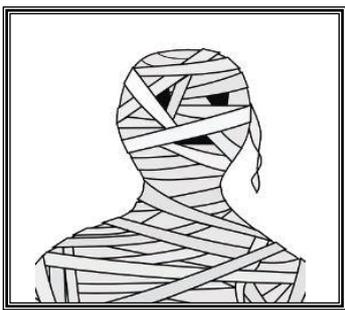
Pouvoirs accordés :

Objectif : S'assurer que le monde cultive l'idée qu'une malédiction frappe les pilliers.

Trésorier

Point de vie : Nul

Traits : insensible à la douleur, réceptacle occulte, fragile, loyaux



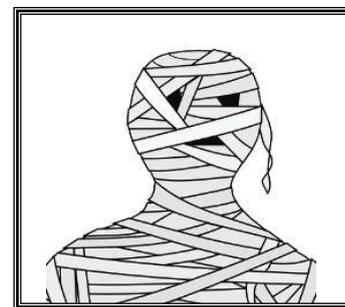
Pouvoirs accordés :

Objectif : Rapporter tous les trésors volés par les membres de l'expédition.

Garde Royal

Point de vie : Nul

Traits : insensible à la douleur, réceptacle occulte, fragile, loyaux



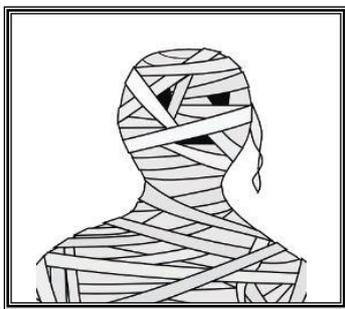
Pouvoirs accordés :

Objectif : Protéger la vie du pharaon.

Esclave

Point de vie : Nul

Traits : insensible à la douleur, réceptacle occulte, fragile, loyaux



Pouvoirs accordés :

Objectif : effectuer les basses besognes qu'on lui ordonne.



Aide de jeu & Remerciement

Pour vous donner des idées de pouvoir que peut accorder le pharaon à ses momies, voici une liste de ce qui a été joué pendant une partie de playtest.

Les points de pouvoirs seront simplifiés en PP. Les pouvoirs ciblant une momie coûtent 1 PP, 2 PP pour des pouvoirs affectant plusieurs personnages.

Social

- Apparence humaine 1 PP
- Apparence humaine de masse 2 PP
- Absorption des connaissances 1 PP
- Lien télépathique 1 PP
- Invisibilité 1 PP

Combat

- Armure antique 1 PP
- Arme escamotable 1 PP
- Bouclier 1 PP
- Force surhumaine 1 PP
- Bandelettes coupantes 1 PP
- Momie géante 2 PP

Magie

- Hypnose 1 PP
- Crache-scarabées 1 PP
- Grêle 1 PP
- Toucher pourrissant 1 PP
- Ténèbres 2 PP
- Soins 2 PP
- Brumes 1 PP
- Cracheur de feu 1 PP
- Vision d'horreur 1 PP
- Reconstitution 1 PP

Remerciement

Illustrations libres de droits du site www.pixabay.com, réalisées par :

- [Cler-free-vector-images](http://www.cler-free-vector-images.com)
- [Open Clipart Vectors](http://www.openclipartvectors.com)
- [Roark](http://www.roark.com)

Scénariste

Gadelo GAZDA, je suis scénariste et auteur de jeu de rôle. N'hésitez pas à me faire des retours sur mes réseaux ou par mail.



[Facebook G.Gazda](https://www.facebook.com/G.Gazda)



[Twitter Gazdajdr](https://twitter.com/Gazdajdr)



gadelo.gazda@gmail.com