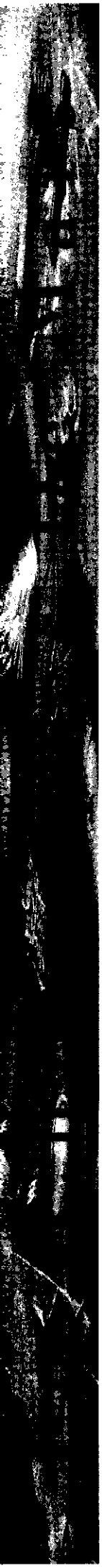


# La Belle est venue

## Préambule

Ce scénario demande de la rapidité, des qualités physiques et pas mal d'observation et de perspicacité. Il convient donc à une équipe conséquente (au moins 4 joueurs). Il met en scène les Mystères d'Isis, trèsd ancienne société secrète, qu'il faut présenter dans ses grandes lignes (en attendant le supplément prévu sur les Mystères). Comme les autres Mystères, cette secte date des temps archaïques et antiques, où elle possédait un pouvoir et des connaissances extraordinaires. Cette puissance était due à la révélation des Kaim, que ces sociétés considéraient comme des dieux, et dont ils furent des alliés lors des guerres élementaires. Les Mystères d'Isis formaient le coté obscur du culte officiel de la déesse égyptienne, et profitait pleinement de ses sublimes facultés. Mais les nombreux événements qui secouèrent le monde avant l'ère chrétienne pertubèrent ces relations, ou même les brisèrent. La grande Isis disparut, peut-être de son plein gré, ou bien enlevée et cachée. Mais ses Mystères se sont perpétués de façon souterraine, à la recherche de leur tutrice. L'une de leurs hypothèses est que la déesse est toujours liée à ses statues principales, où les Egyptiens pensaient qu'elle résidait. Dans chaque image d'Isis brille un peu de sa lumière disparue. Dans ce scénario, c'est le pouvoir de guérison d'Isis que ses serviteurs veulent exploiter.

## L'histoire

Nefertiti avait un disciple, Dalmeth, un homme qui avait su la séduire et se montrait particulièrement réceptif aux enseignements qu'elle lui confiait. Mais il fut attiré par les connaissances des Mystères d'Isis qui, sachant ses liens intimes avec l'épouse d'Akhénaton, l'envoûtèrent et le placèrent en catalepsie à l'aide d'un rituel: il semblait mort, et son corps fut traité en apparence comme une momie, mais en fait sans subir l'embaumement, afin de le réveiller un jour prochain. Il faudrait alors le confier à la Déesse Isis qui saurait le ramener à la vie et lui faire révéler ses connaissances sur les Nephilim. Dalmeth fut inhumé avec tous les honneurs et mis au tombeau, dont la seule issue était scellée grâce à une clé, une amulette en forme de scarabée.

Après la chute d'Akhénaton, Nefertiti dut s'enfuir avec sa cour. Elle trouva asile bien loin d'Egypte, en France, où elle se fit construire une tour pour y vivre en paix avec sa cour. Mais bien des siècles plus tard, dans ce qui était devenu au 13ème siècle le comté de Provence, les hommes avaient définitivement pris le dessus sur les Déchus, et de féroces sorciers tentèrent de s'emparer de la Tour dont des rumeurs colportaient le mystère. Nefertiti, pour leur échapper, mis alors en oeuvre toutes ses connaissances pour soulever la Tour et l'emporter sur les flots subtils des Akashas. En compagnie de ses Eolim les plus fidèles, la Tour Angélique quitta le sol pour toujours. Mais dans les attaques des sorciers et les turbulences du départ, elle perdit l'amulette-scarabée, et dut partir sans pouvoir la récupérer.

Retrouvée par des voyageurs, l'amulette passa de mains en mains, et fut déposée dans diverses collections, avant de se retrouver au British Museum. Une semaine avant le début de l'aventure, l'amulette est volée par les MI (Mystères d'Isis), grâce à la force surhumaine de leur sbire musclé, Abdul, et de son gong magique (voir annexe).

Puis ils se rendent en Egypte où ils ouvrent la tombe de Dalmeth avec l'amulette et s'emparent du corps pour le ramener à Paris, dans des couloirs souterrains, pour préparer son réveil. Pour cela ils vont utiliser la pyramide du Louvre, qui n'est pas seulement une belle réussite architecturale, mais un instrument de concentration du Ka Soleil. Le dimanche, les rayons solaires sont captés par les 666 vitres de la pyramide et sont focalisés en son centre pour transmettre cette puissance à un artefact placé dessous. Les MI vont donc y placer une statue d'Isis, pour tenter de lui rendre sa puis-

## Chronologie:

1. Dalmeth mis au tombeau, fermé par l'amulette.

2. Nefertiti fuit, part dans sa Tour, perd l'amulette.

3. L'amulette est trouvée par des voyageurs, passe de mains en mains, échoue dans la collection du British Museum et est volée par les MI.

4. Les MI en Egypte ouvrent le tombeau et volent la momie.

5. Nefertiti l'apprend et décide de les combattre.

6. Les MI arrivent à Paris pour utiliser la statue et la pyramide. Ils utilisent les souterrains pour accéder aux sous sols du Louvre. Affad les trouve par hasard sur son chemin en cherchant des champignons, et le petit Onirim (élémentaire de lune) vole le scarabée et le ramène sur son bureau.

8. Nefertiti interroge un MI pour avoir le scarabée, il avoue qu'il est perdu. Elle le laisse dans le coma.

9. Les MI trouvent le chemin du labo d'Affad, le mettent à sac et récupèrent le scarabée.

10. Nefertiti passe après eux et laisse Affad en extase. Puis elle prépare le rituel d'Hathor place Daumesnil qui laisse le quartier dans le brouillard pendant un bon moment.

11. Nefertiti s'aperçoit de l'enquête des PJ, elle les aide en leur donnant des visions.

12. Les MI font une cérémonie où ils accrochent l'amulette à la momie. Celle-ci se transforme en un monstre métallique qui emporte Dalmeth dans les profondeurs de la terre: la "sortie du jour".

13. Les MI rentrent dans le Louvre par les souterrains, déplacent la statue d'Isis pour préparer le rite de Dimanche.

14. La conservatrice des antiquités égyptiennes est corrompue pour que le musée reste fermé Dimanche.

15. Dimanche, les MI déplacent la statue d'Isis et la placent sous la pyramide. Puis surgit le scarabée qui ramène Dalmeth à présent réveillé et prêt pour la cérémonie. A l'aube le soleil passe dans les 666 vitres de la pyramide et concentre le Ka soleil sur la statue qui est réactivée.

16. Au dernier moment Nefertiti arrive et déclenche la vengeance par la lionne Hathor qui dévore tout le monde. Elle révèle l'histoire aux PJ et ramène Dalmeth en Egypte pour lui faire subir un véritable et définitif enterrement.

sance solaire. Alors son souffle vital ramènera Dalmeth à la vie et le placera sous le pouvoir des MI.

Nefertiti a été informée de ces opérations et va tenter de s'y opposer, mais elle doit rester discrète et, du fait de son séjour dans les cieux, n'est plus très au fait des coutumes contemporaines. C'est donc aux PJ de retrouver le fil de l'histoire et d'empêcher les MI de faire parler Dalmeth.

Le scénario commence lorsqu'un vieil arabe féru de kabbale, Affad, aperçoit par hasard les travaux des MI dans les souterrains. Il était lui-même en train de chercher des champignons afin de concocter quelque potion aux effets lunatiques, quand il est tombé sur le matériel que les MI étaient en train d'installer pour leur première cérémonie. Affad ne s'en préoccupe guère, mais un petit élémentaire qui l'accompagne s'empresse de dérober l'amulette qui gisait dans le chargement. Revenu chez lui, Affad trouve le scarabée sur sa table, ignorant sa provenance.

# ACTE 1
# AFFAD

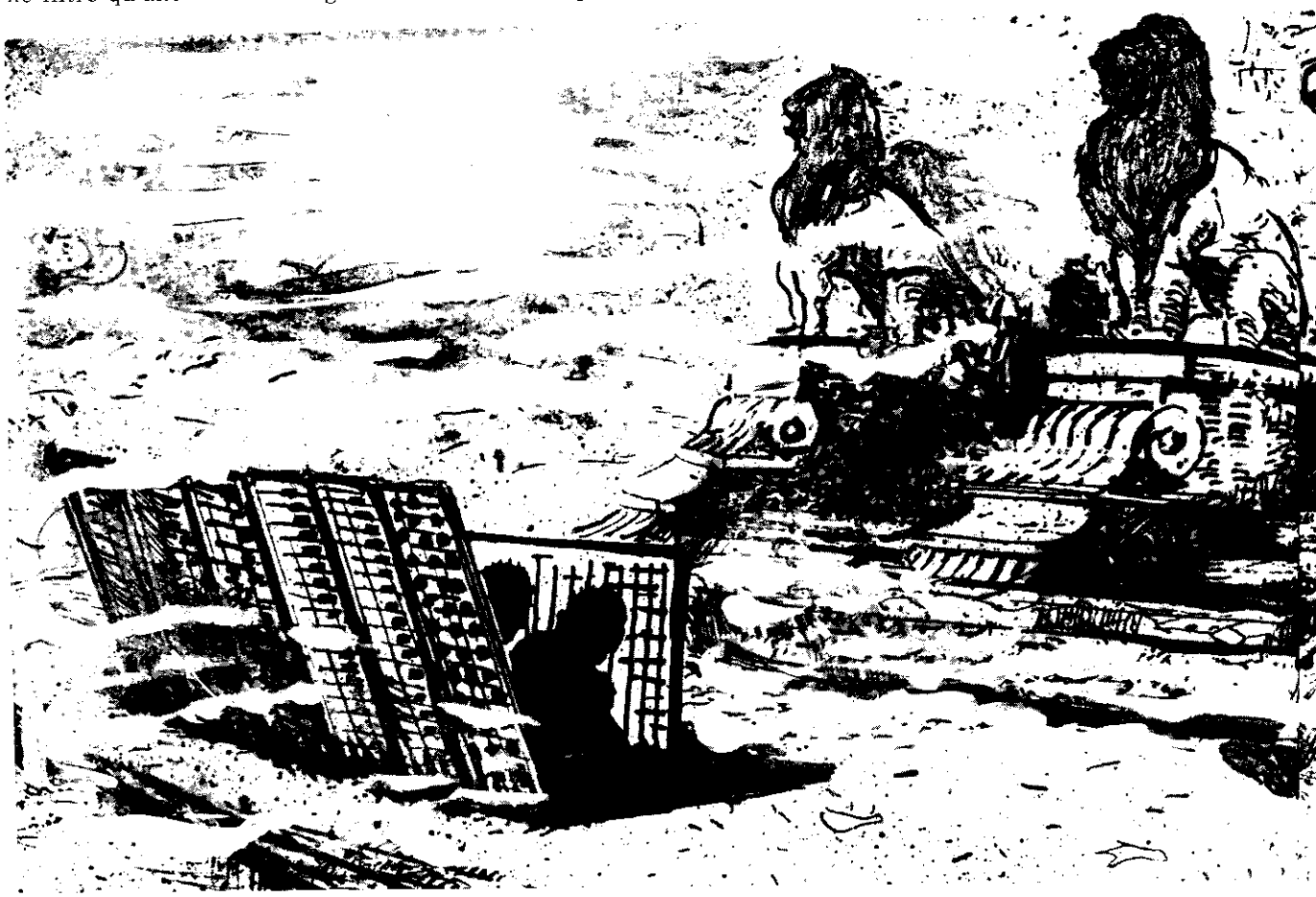
Les PJ se rendent chez Affad ben Silwed, le vieil arabe qui a ouvert une épicerie à Paris, rue Lamblardie, mais dont les véritables activités se déroulent dans le sous-sol de la boutique. Ils peuvent être venus acheter les stases de leur coéquipiers non encore éveillés, ou faire quelques acquisitions d'artefacts. Affad est très vieux, une barbe blanc jaunâtre et pointue traîne jusqu'à ses genoux, il est aveugle d'un oeil, porte de petits lorgnons aux verres sales. Il sent l'huile et l'encens. Vêtus d'une pelisse grise et de babouches, il parle un français approximatif chargé d'un lourd accent. Très méfiant et intuitif, Affad fait d'abord mine d'éconduire les PJ mais le moindre indice (un objet, une parole au message symbolique) le convaincra de leurs intentions.

En descendant par une trappe, puis un escalier de pierre, Affad les guide dans un couloir très sombre où ne filtre qu'une lumière rougeâtre sous une lourde porte de chêne cloutée. Derrière, un incroyable bric à brac où le vieillard entrepose des centaines de bibelots en tous genres (imaginez un bazar arabe, où l'on trouve aussi bien des services à thé, des babioles en toc, que des trésors négligemment entreposés), la plupart sans aucune valeur (au choix du MJ). Des pages jaunies et poussiéreuses jonchent le sol: le vieux travaille à un traité de mathématiques inspirés des travaux médiévaux, qui est destiné à terme à calculer les conjonctions célestes régissant les champs magiques. Il acceptera sans difficultés de vendre quelques uns de ses objets aux PJ, pour un prix très élevé (les revenus de l'épicerie ne suffisent pas à poursuivre ses recherches). Mais s'il s'aperçoit qu'il a à faire à de véritables praticiens des Arts Etranges, il leur proposera simplement d'écouter avec lui une petite musique.

Si les PJ acceptent, Affad sortira une petite boite à musique du 18e, ornée de deux petits automates, un couple de tourtereaux qui tournent au son d'un petit air mécanique lorsqu'on retourne la clé. Si les PJ réussissent un jet de Vision Ka il sentiront une légère faiblesse et comprendront qu'il viennent de perdre un point de Ka (temporaire, jusqu'au lendemain), capté par la boite. Mais ils ont accepté cette forme de paiement et ne peuvent donc se récrier.

Cette parcelle de Ka détenue dans la boite permet à Affad d'améliorer ces expériences. Il est un peu kabbaliste à ses heures. C'est lors d'une de ses tentatives qu'il a hérité d'un petit élémentaire de Lune, violet, de la taille d'une souris, et qui rôde dans le laboratoire à son insu. Il sera bien content de repartir avec les PJ, dans leur poche, afin de les harceler en les mordant, en se juchant sur leur tête, en leur piquant de petits objets [il sera aussi utile plus tard, n'hésitez donc pas à le "confier" aux PJ].

Avant de repartir, Affad ne pourra résister à sa curiosité et demandera aux PJ s'ils connaissent l'amulette qu'il leur présente. Cette amulette est un scarabée vert métallique, de



la taille d'un oeuf, dont le ventre porte un petit cylindre denté. Aux questions des PJ sur la possession de l'amulette, Affad ne répondra que par un haussement d'épaules (il ne le sait pas lui-même) et un petit ricanement. Un jet réussi en Rites égyptiens leur révélera la symbolique du scarabée égyptien, "Khreper": cette amulette était placée sur le défunt, et devait l'aider à parcourir le chemin souterrain vers la renaissance solaire, sous l'égide de Rê.

Non loin de là, un peu plus tard, les PJ pourront trouver un individu assis près de la fontaine, au centre de la place Daumesnil. Il s'agit d'une fontaine à trois étages de bassin, circulaire, entourée de huit lions de cuivre qui crachent de l'eau. Le corps est inanimé: c'est un jeune homme, au teint mat, vraisemblablement un "beur". L'homme est dans le coma. Il porte une sorte de tunique blanche sous son blouson, rentrée dans son jean. Il a un tatouage au bras: un cartouche de hiéroglyphes, qui représente Isis ouvrant une porte lumineuse dans la terre. Sur ses vêtements et autour de la fontaine, on peut percevoir une poudre blanche très fine, mêlée d'or.
(il s'agit d'un membre des MI qui a été capturé et interrogé par Nefertiti pour savoir où était l'amulette. Il a juste dit qu'ils l'avaient perdue, et elle l'a endormi très profondément, pour longtemps. La poudre est laissée par les nuages qui portent la Tour Angélique; il n'y a aucune chance que les PJ la reconnaissent)
Enfin, les PJ pourront s'apercevoir qu'un nexus est apparu au sommet de la fontaine, pas très puissant mais tout à fait imprévu. Même les meilleurs astrologues du groupe n'auraient pas pu prévoir son déclenchement.
(Ce nexus permet à la Tour Angélique de "se poser". Comme elle navigue sur les Akashas, et plus près du sol, sur les courants de champs magiques, elle a besoin de repères. Lorsque la Tour se trouve exactement à la verticale du nexus, un alignement des courants de Ka se produit, ouvrant une sorte de porte de téléportation. C'est ainsi que Nefertiti, passant très haut au-dessus du lieu, a utilisé le nexus pour déposer le corps du jeune homme qu'elle avait capturé)

Plus tard dans la journée, les MI trouvent le passage qui mène des couloirs souterrains au labo d'Affad. Ils fouillent la cave et repartent avec l'amulette. Le pauvre Affad n'a pas tout compris, et remet de l'ordre tant bien que mal. Mais il ne range pas les objets de la même façon, ce qui ne dissimule plus aussi bien le passage. Ainsi à la prochaine visite, les PJ pourront le remarquer et s'y engouffrer (voir Acte 2).
Pendant ce temps, les PJ pourront apprendre par un contact, des compagnons de leur Arcane, ou par la presse, que l'amulette a été volée au British Museum il y a une semaine. En lisant les articles à ce sujet, (ils peuvent aussi s'y rendre) ils se rendent compte de la force qu'il a fallu déployer pour forcer la porte de sécurité qui protégeaient les collections. La police reste perplexe: personne n'a entendu un bruit de bulldozer ou d'un appareil quelconque.
(c'est Abdul, le colosse des MI, qui a été dopé par le sort de force qui lui donne son gong, et a déchiré la porte, avant de s'enfuir avec l'amulette).

La nuit suivante, Nefertiti en personne vient voir le vieux à son tour, mais trop tard, l'amulette n'est déjà plus là. Pour qu'Affad ne puisse pas parler, et ne devienne pas fou (on a beau être mystique, la vision de Nefertiti dépasse les bornes) Nefertiti l'hypnotise de façon à le jeter dans l'extase. Le vieux arbore dés lors un sourire béat, envoûté par la sublime image de la belle égyptienne. Si les PJ reviennent le voir, ou si le petit élémentaire de lune, inquiet, les ramène chez lui, il ne pourra que murmurer: "la belle est venue". Ce qui est la signification littérale de "Nefertiti" en égyptien (jet de Parler égyptien).
Mais en partant, Nefertiti décide de lancer un rituel pour assouvir sa vengeance: tout le quartier Daumesnil se trouve plongé dans un épais brouillard blanc qui empêche toute visibilité (les PJ s'en apercevront sur les lieux ou l'apprendront par les médias). Cette brume magique permet à Nefertiti de rappeler une très ancienne légende égyptienne, pour laquelle elle va se servir des lions qui cernent la fontaine. Avec un bon Jet d'Ecouter, les PJ des environs pourront entendre des mots épars comme "Oudjat" ou "Hathor". Toutefois sans repérer Nefertiti. Quand le brouillard se dissipe, au moins une heure plus tard, les vêtements des PJ portent un peu de la poussière blanche reconnue auparavant.
On peut facilement retrouver la légende dans un bouquin, en bibliothèque ou à l'aide d'un Arcane bienveillant: le livre s'appelle "Légendes du cycle solaire" et contient la Grande Ennéade d'Héliopolis, série de contes liés à la théologie héliopolitaine. L'une d'elle raconte que Rê, le dieu soleil, était un jour en butte à un complot des hommes. Il décida de diriger son oeil, "Oudjat", contre eux: l'oeil prit la forme de la déesse Hathor, qui se transforma en lionne

pour massacrer les rebelles. [ il est souhaitable que la deuxième partie de l'histoire ne soit pas révélée aux PJ, ou seulement après le final, afin de préserver la surprise: Quand Rê jugea que la tuerie avait assez duré, il profita du sommeil de la lionne divine pour répandre auprès d'elle un liquide enivrant couleur de sang. Lorsqu'elle se réveilla, Hathor se mira dans le liquide, y goûta et oublia la poursuite.]

A partir de là, Nefertiti et sa Tour ne devront pas réapparaître au cours de l'action. Nefertiti a remarqué la présence des PJ dans le coin, et compte sur eux pour mener à bien le combat contre les MI. En effet, moins ils verront Nefertiti, moins ils seront rassurés. Or jusque là ils peuvent penser que le brouillard et l'invocation d'Hathor sont l'oeuvre de sectataires. Pourtant, Nefertiti va tout de même leur procurer des visions fugitives, à disperser dans le cours du jeu:

1) Les entretiens entre elle et Dalmeth, chaleureux et intimes. On voit le regard du jeune homme, fasciné par la femme et par les secrets qu'elle lui révèle. Le décor est celui d'une chambre immense, remplie de soieries et d'objets précieux. Les flammes des lampes à huile font danser les ombres autour du couple. La femme est très floue. Seuls ses brillants cheveux noirs et le ruban à son front pourront faire penser à un ancien thébain du groupe qu'il s'agit de l'épouse de pharaon.

2) L'embrigadement de Dalmeth par les prêtres: dans les rues de Thèbes, des personnages se déplacent dans la nuit. Leurs tuniques sont celles du clergé. Mais leurs attitudes révèlent qu'ils ne se livrent pas aux activités officielles des prêtres. Ils se rendent dans une grotte pour y vénérer la Déesse: au fond, une grande statue de marbre blanc déploie ses bras ailés. Et les prêtres se prosternent devant sa magnificence. Parmi eux, le jeune homme. Lorsque la vision s'achève, un doute subsiste: les yeux de la statue ne commençaient-ils pas à s'ouvrir?

3) Les funérailles de Dalmeth: une grande procession s'achemine vers la vallée des tombeaux. Parmi la foule, les prêtresses, les soldats, émerge le trône de Nefertiti, porté par des dizaines d'escalves. La marche est lente et cadencée, au rythme des tambours lourds et funèbres. Le magnifique visage de la reine est triste et sombre. Lorsque le corps a été placé dans la grotte, c'est elle-même qui vient sceller le tombeau avec l'amulette en forme de scarabée.

## ACTE 2
## KHREPER

Quand les PJ rentrent dans le passage, ils se trouvent dans un couloir encore plus bas et plus sombre que celui de la cave d'Affad. Il n'y a aucune lumière. Le plafond n'est pas très haut, et la pierre noirâtre laisse passer de petites touffes d'une herbe étrange et inconnue. Les PJ ont l'impression de cheminer dans un lieu ignoré de la surface de la ville, où se cachent les conspirateurs, où tout peut arriver. Après une longue marche, ils parviennent à un carrefour: un autre couloir coupe le premier. Au milieu du croisement on voit un petit groupe de champignons verts, vaguement phosphorescents. Les PJ se souviennent en avoir vu un dans un bocal dans le bazar d'Affad. Ils peuvent en faire ce qu'ils veulent (et vous pouvez faire ce que vous voulez de ceux qui les tripotent !...).

En suivant ce second couloir, les PJ arrivent enfin à une grande salle grossièrement taillée, aménagée dans le roc il y a plusieurs siècles. La salle est illuminée par des centaines de torches et on y entend des voix car il n'y a pas de porte. A l'intérieur, un estrade a été disposé au fond, sur lequel un prêtre d'Isis agite son sceptre et dit une incantation en égyptien au-dessus d'un corps recouvert de bandelettes. A coté de l'estrade se trouve un colosse, torse nu, les bras croisés sur ses pectoraux, vêtu d'un pantalon jaune et portant de nombreux bijoux. Il tient un marteau, et tout près de lui un énorme gong de cuivre est suspendu. Devant l'estrade, et tout le long de la salle, sont alignés des bancs, sur lesquels cinq fidèles sont en prière.

Les PJ parlant l'égyptien peuvent saisir que le prêtre se livre à une cérémonie funèbre, et invoque Khreper. Il place l'amulette sur la poitrine de la momie, se recule et clame (en égyptien): "Sortie du jour !". Tous les autres répètent avec lui, leurs voix envahissent la salle, au point d'en avoir le vertige. Peu à peu le scarabée de l'amulette commence à changer, sa carapace se développe, ses pattes s'allongent. Au fur et à mesure que les paroles résonnent dans la salle, les incantateurs vacillent, suent à grosses gouttes, et le scarabée atteint vite des proportions gigantesques. Si les PJ décident de perturber la cérémonie, les sectataires laisseront le scarabée, plus grand qu'une voiture, s'occuper d'eux. Mais bien vite, il se met à creuser la terre, et s'enfonce dans les profondeurs avec la momie sur le dos. Le prêtre et le colosse s'éclipsent par une trappe dérobée. Les PJ, fatigués par le vertige de l'incantation, n'auront plus qu'à revenir sur leurs pas, ou bien à continuer leur chemin dans les autres directions du souterrain pour aboutir sur un quai de la Seine, du côté du Pont Neuf, ou dans les souterrains du Louvre, récemment mis à jour avec ses douves et ses fondations (à eux de sortir, en évitant les systèmes de sécurité si c'est la nuit, ou en affrontant les touristes si le musée est ouvert etc.). Après ces émotions, ils pourront se souvenir que "Sortie du jour" est le titre original du "Livre des Morts" égyptien, qui raconte le périple de pharaon dans l'au-delà.

## ACTE 3
## LE LOUVRE

Si les PJ reviennent sur les lieux le lendemain, tout a disparu, l'équipement et les figurants. Seules les traces de suie sur les murs (causées par les torches) et le trou dans la terre au milieu de la salle témoignent des événements de la nuit. Les joueurs peuvent alors penser que l'aventure est finie, qu'ils ont échoué, qu'au-dessous d'eux se promène un scarabée géant. Ne combattez pas cette impression d'amertume et d'angoisse... car ce n'est pas fini, évidemment.

Le jour d'après, une fois qu'ils auront bien mariné, les PJ apprendront par les médias que de mystérieux événements se sont passés au Louvre. On a relevé des traces de pas terreux, en pleine nuit, après le nettoyage. Il semble également qu'une statue ait été déplacée. Or cette statue pèse plus de 400 kilos, il aurait fallu un appareil pour la mouvoir. Enfin, (si les Pj sont allés au Louvre) des témoins disent avoir aperçus des individus étranges au musée le jour d'avant ou en sortir la nuit des faits: les signalements correspondent aux PJ.

C'est donc en évitant les regards et les endroits officiels ou trop populeux que l'enquête des PJ se poursuit au Louvre. Il y apprendront facilement (par les guides intrigués et curieux par exemple) que la statue est celle de la déesse Isis: une énorme statue de six mètres de haut, en marbre blanc, qui représente une femme vêtue d'une robe blanche plissée de mille plis et agenouillée de profil sur un socle. Ses bras écartés déploient de grandes ailes aux plumes fines et stylisées.

D'autre part, les pas semblaient venir des souterrains, mais aucun passage n'a été découvert [pas de chance ou pas trop envie de s'enfoncer dans les sombres profondeurs des douves...].

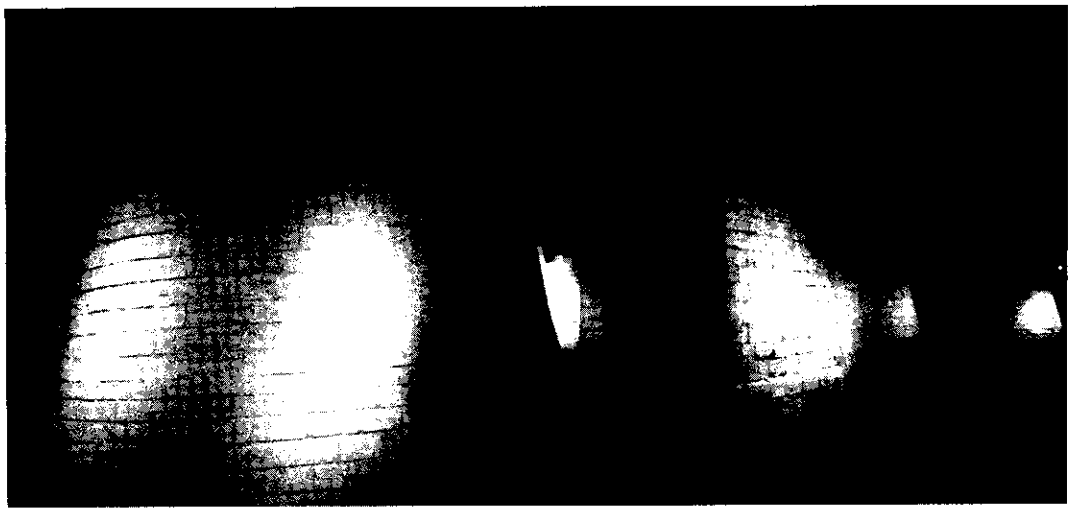
Enfin, par une très grande indiscrétion (sort de Charme auprès d'un haut responsable du musée, ou information d'un Arcane ayant des contacts dans la corruption de fonctionnaire) il arrive aux oreilles des PJ que Madame Descourt-Nobleroche, directrice du département des antiquités égyptiennes du Louvre, a été payée pour faire en sorte que le musée soit fermé dimanche prochain. Il n'est pas facile d'avoir une entrevue, mais s'ils l'interrogent à ce sujet, elle craquera, aura très peur pour sa réputation mondiale, avouera qu'elle n'avait accepté cette grosse somme d'argent (mettons un million, allez!) que pour financer de nouvelles recherches ou acquisitions. En revanche elle ne connaît pas du tout les auteurs de l'opération, elle ne les a pas vus.

Quand ils sortent du Louvre, ou au cours de leur visite, les PJ réussissant un Jet d'Observer puis un Jet d'Occultisme s'apercevront que la fameuse pyramide est composée de 666 éléments de verres qui capturent et concentrent la lumière du soleil... Ils peuvent dés maintenant se douter de ce qui va se passer dimanche, à l'aube.

## ACTE 4
## ISIS

Peu avant l'aube, les MI font irruption dans le Louvre désert. Ils viennent des souterrains. Le colosse se place devant la statue, avec son gong. Il se concentre et frappe le gong. Puis, aidé par vingt fidèle, il entoure la statue de ses énormes bras, la soulève très lentement, et la porte dans la salle d'entrée, juste sous la pyramide. Puis il se replace près du prêtre, les bras croisés devant son gong. Les autres fidèles viennent se prosterner devant la déesse, tandis que le prêtre entonne des chants religieux. Puis il s'arrête brusquement, les yeux exorbités, ses lèvres tremblent, il indique le sol de ses doigts nerveux. Les fidèles se reculent en tremblant. On peut sentir des secousses venues des profondeurs, d'abord lointaines, puis de plus en plus proches. Et soudain le carrelage se déchire, et le scarabée surgit, sale et terreux, dans un grand hurlement. Sur son dos, la momie se tient droite, à moitié dénudée: c'est un jeune homme très beau, très fier, au teint mat, aux cheveux courts et noirs. Il descend du scarabée, se débarrasse de ses dernières bandelettes, et se présente, nu, à la statue.

Les PJ peuvent intervenir à tout moment, mais tandis que le combat fera rage, voilà ce qui va se passer:
C'est l'aube: les premiers rayons du soleil tombent sur les vitres de la pyramide, se glissent dans le dédale de métal et de verre. Bientôt le monument ruisselle de lumière. Au



centre du cône se concentre un rayon qui descend tout en bas pour toucher la statue d'Isis. Alors le marbre devient comme du métal en fusion, l'éclat est aveuglant. Le Ka soleil éblouit toute l'assemblée. La statue s'éveille, ses yeux s'ouvrent, ses ailes bruissent légèrement. Le souvenir des rites égyptiens rappellera aux PJ que l'air déplacé par ses ailes est un puissant souffle de vie qui ressuscite momentanément les morts.

Pendant ce temps les PJ sont aux prises avec le scarabée géant; avec les fidèles qui portent chacun deux poignards avec un pommeau ailé et la lame enduite de venin de cobra; et avec le colosse (Abdul pour les intimes) qui, à chaque coup de gong, augmente sa force de 1D2. Après il tape, c'est tout.

Quand les PJ seront au plus mal (il est souhaitable que cela arrive), des rugissements se font entendre: huit énormes lions de cuivre entrent dans la salle par les couloirs, la porte en haut de l'escalator, à l'entrée de la pyramide, ou même se matérialisent directement sur place, à la grande terreur des sectataires, qui se font dévorer. Seul Dalmeth est épargné, mais les PJ ne le sont pas, et ont intérêt à sortir vite fait [il est souhaitable que Abdul puisse s'enfuir, afin de le faire réapparaître dans une autre aventure, comme "Jaws" dans James Bond par exemple. Mais ce n'est pas une obligation]

Quand ils sortent du Louvre, les PJ se retrouvent en plein brouillard, toujours poursuivis par les lions. Lorsque les pauvres Nephilim voient la dernière heure de leur simulacre arriver devant les crocs de cuivre des fauves, Nefertiti lance la deuxième partie de l'invocation: un liquide sanglant se répand autour des lions, qui boivent et disparaissent ivres dans le brouillard. Alors de la brume émerge une silhouette féminine, dont la vue étourdit les PJ: Nefertiti leur fait un grand sourire, et effleure leur visage. Puis elle leur raconte l'histoire de Dalmeth et la sienne. Les PJ très attentifs à ses paroles, prêts à lire dans son regard les mystères qu'elle a contemplés durant toutes ses années d'exil, auront un gros bonus de Ka. Car à ce stade, il est possible que certains Nephilim (surtout les Eolim), fascinés par Nefertiti, décident de devenir les serviteurs de la Tour angélique. Si certains PJ insistent pour suivre Nefertiti dans sa tour, leur personnage sera inactif pendant quelques mois (ils devront en jouer un autre); leur Nephilim sera transformé profondément par cette expérience, leur sagesse et leur spiritualité seront grandement augmentées (techniquement, leur Ka-élément air). Et quand il reviendront leur simulacre sera un vieillard. Mais consolez-les en décrivant ce fabuleux voyage.

**Conseils pour la distribution de Ka:**
il y a certes des scènes de combat dont les PJ devront se tirer sans trop de dégâts. Mais la rétribution devrait aussi tenir compte de l'intérêt et du respect pour Nefertiti et sa Tour; des relations avec le vieil Affad, qui sortira de sa béatitude un de ces jours et pourra devenir un allié utile (objets, renseignements); des émotions que les PJ (sinon les joueurs) devraient connaître...

Texte
Stéphane
Marsan

## Les fidèles d'Isis

FOR 12 DEX 11
CON 12 CHA 12
INT 9 Ka Sol 14
3 actions
Poignard avec pommeau ailé:
50 % 1d4+2. POT parade 6
Venin de cobra POT 13

## Les lions d'Hathor

FOR 17 DEX 12
3 actions
Quasiment invulnérables, tout en cuivre, et animés par la puissance divine d'Hathor.

## Affad ben Silwed

FOR 7 DEX 10
CON 12 CHA 5
INT 18 Ka Sol 20

## Khreper le scarabée

FOR 20 DEX 7
CON 20 POT protection 14
2 actions
6 pattes:
frapper 30% 1D8
saisir 40 %
tailler ce qui est saisi 60% 1D10

## le prêtre d'Isis

FOR 8 DEX 11
CON 8 CHA 15
INT 16 Ka Sol 21
3 actions
Sceptre:
30% 1D6-1D4. POT parade 4

## Le gong

A chaque coup, donne +1 à celui qui y est lié: Abdul. Pour tout autre il faudrait connaître le rituel du prêtre.

## Abdul

FOR 15 DEX 11
CON 15 CHA 5
INT 5 Ka Sol 10
3 actions
Coup de poing:
50 % 1D3+1D4