



VOYAGE AU CŒUR DES TÉNÉBRES

FRAGMENTS ANTIQUES 3

*Ce scénario est dédié à ma petite famille :
Angie, Chloé et Oscar.*

Rémy Valat

PANAITÔLOS LE REBELLE

Ce scénario puise sa source d'inspiration dans l'histoire de la trahison de Théodotos. Panaitôlos est un officier Aitolien, comme Théodotos, et ami de ce dernier. Il est cité dans Polybe, Histoire, V, chap. II, 62.



NOTE DES AUTEURS DU JEU :

Ce scénario a la particularité de se passer en 220 avant J.-C., donc près de 50 ans après le jeu. Néanmoins, comme il utilise habilement des personnages historiques nous l'avons laissé en l'état.

Par contre il est tout à fait possible de le transposer en 270 avant J.-C. Pour ce faire il faut remplacer Eratosthène par Ctésibios d'Alexandrie. Il s'agit d'un ingénieur au service de Ptolémée II qui est très actif à l'époque. Il a créé l'école des mécaniciens grecs d'Alexandrie et on lui doit de nombreuses inventions, comme le piston, la clepsydre, le canon à eau... Inutile de dire que nombre de ses créations sont utilisées dans l'art de la guerre et notamment l'art poliorcétique (prise de ville).

C'est un personnage important pour Ptolémée II et qui irait mener une expérience scientifique dans le sud du pays. Ensuite, il suffit de changer les noms des

PNJ du scénario, d'autres conseillers du roi, d'autres traîtres et toujours le royaume séleucide qui attaque la Syrie, des batailles perdues, des rumeurs... Il faut aussi supprimer la rumeur parlant de Cléoménès, mais cela n'a aucune incidence sur le scénario.

SYNOPSIS

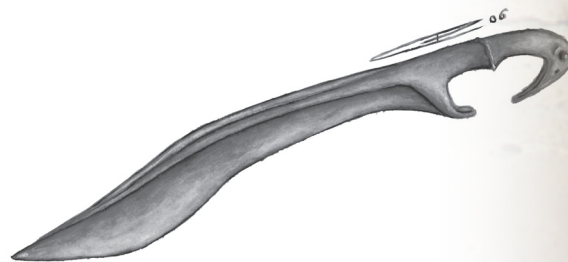
Eratosthène a déjà fait son premier relevé pour démontrer la sphéricité de la Terre. Au solstice d'été de l'année - 220 il a mesuré l'inclinaison de l'ombre d'un obélisque sur le sol. Il projette de se rendre au premier anniversaire de son expérience sur le site de Fayoum, au sud de Syène, à l'extrémité méridionale du royaume, afin de procéder à la même opération avant de calculer le périmètre du globe. Par ailleurs, ce lieu était, selon des légendes anciennes, le siège d'un culte ancien. Le savant espère terminer son expérience et faire quelques relevés archéologiques *in situ*.

Il se rend à Memphis et s'ouvre au nouveau Roi, Ptolémée IV, Philopator, souverain de l'Égypte et de l'empire lagide depuis février - 221. Ptolémée – qui a été l'élève du savant – lui accorde son soutien en contrepartie d'une grande discrétion. Le roi souhaite garder secrète cette découverte pour en tirer un profit symbolique, politique, économique, voire militaire. Si la Terre est effectivement ronde, il lancerait une expédition de découverte pour élargir la connaissance de l'*Oikouménè*, trouver de nouvelles richesses pour alimenter les caisses de l'État lagide qui se vident...

Mais Ptolémée IV est un souverain jeune (17 ans), avide des plaisirs de la chair comme de la chère et négligeant certains des intérêts de son royaume. Les rênes de l'empire tombent entre les mains de deux conseillers du précédent souverain : Sôsibios et Agathocle. Ces deux intrigants font le vide autour du roi pour conserver à leur profit la réalité du pouvoir. Sôsibios doute de l'intégrité du savant et par-dessus tout craint l'influence que ce dernier pourrait encore exercer sur le jeune Ptolémée. Le conseiller a été informé qu'une copie des plans inédits d'une poulie à dents permettant d'accroître la torsion des cordes employées sur les machines de guerre (balistes, onagres) est parvenue entre les mains des stratèges d'Antiochos III. Cette découverte est le fruit des recherches d'un groupe de savants de la bibliothèque d'Alexandrie, ce qui rend à ses yeux suspect le départ de son directeur : Eratosthène. En réalité, le coupable est Thibron de Thèbes, le second directeur de la bibliothèque qui jalouse son supérieur, convoite son poste et sa gloire. Thibron a été chargé en -220 d'une inspection des défenses de villes de Coelé-Syrie et a fait la connaissance de Théodotos, gouverneur de la province. Celui-ci, déçu par le régime, a indirectement poussé Thibron à changer de camp. Thibron, mais également son fils Babilon, passent ainsi à la solde d'Antiochos III. Le premier communique au souverain séleucide les plans susmentionnés.

La mission d'Eratosthène est très risquée. D'une part, Thibron qui soupçonne la finalité des travaux d'Eratosthène et aimerait s'en attribuer la paternité, entre en relation avec un prêtre du clergé d'Amôn

des plus fanatiques et ancien élève d'Eratosthène : Amset. Il lui demande de tuer le directeur de la bibliothèque. Il lui explique dans une longue lettre que les résultats des travaux du Grec contesteront la conception égyptienne de la création du Monde. Amset est un fanatique isolé, mais doté de moyens financiers importants et qui a autorité sur une trentaine d'exaltés. Ce sont eux qui vont tenter d'assassiner Eratosthène pendant son expédition vers le sud. Thibron obtiendrait la direction de la bibliothèque et une gratification d'Antiochos pour la disparition du plus grand savant des Lagides... D'autre part, Sôsibios décide de faire surveiller le directeur de la bibliothèque : s'il tente de prendre la fuite ou de manœuvrer contre l'État, il sera mis à mort. Avant le départ, Ptolémée IV confie à Eratosthène un pécule conséquent (5 000 oboles) et un capitaine de sa garde également membre de son service de renseignement : Aratos. Ce dernier, recommandé au souverain par Sôsibios, aide discrètement le savant à regrouper le matériel nécessaire à l'expédition et propose le recrutement de deux mercenaires allogènes - mais hellénophones - pour jouer sur leur fibre patriotique et leur demander, si nécessaire, de « châtier » Eratosthène le traître... Aratos propose que l'expédition emprunte de préférence la voie fluviale (avant la crue du Nil). Enfin, Eratosthène souhaite rendre une courte visite chez un ancien élève, résidant à Syène. Le savant lui a adressé un pli l'avisant de sa venue et lui demandant de bien vouloir l'héberger ainsi que les membres de son équipe scientifique. Après un bref repos, l'expédition repart : l'objectif est d'arriver à Faq' Am' le 21 juin – 219 avant midi...



SCÈNE 1 : RENCONTRE DANS L'ANTRE D'ANUBIS (SOIRÉE DU 15 MAI)

L'Antre d'Anubis est un tripot (son gérant s'appelle Kléon) : le lieu est sordide, des odeurs au vacarme ambiant, en raison d'une clientèle peu distinguée : mercenaires ou alexandrins avinés, prostituées... Les PJ ne se connaissent pas encore, mais sont côte à côte alors qu'ils vont commander leur boisson au comptoir. Un PJ est bousculé par un mercenaire, accompagné d'un autre soudard, qui lui lance des propos racistes, injurieux et provocants...

Bagarre or not bagarre ?

a) Soit le PJ réagit et il y a affrontement. L'autre mercenaire soutient le premier. Un 2e PJ peut s'impliquer dans la rixe, soit volontairement ou parce qu'il reçoit un coup du provocateur. La foule réclame un duel en règle qui doit se terminer au premier sang. La bagarre terminée, le provocateur devient courtois et propose un verre.

b) Soit, il reste stoïque et gère habilement la crise. Le provocateur insulte également un 2e PJ (pour son regard insistant par exemple). Bagarre éventuelle, voir a.

Les éclats passés, les mercenaires racontent aux PJ l'histoire, récente, de Cléoménès le Spartiate (voir annexe 1), puis diverses sornettes avant de donner leur congé pour s'enivrer ailleurs. C'est alors que s'approche Ménandros, l'assistant d'Eratosthène. Il leur propose un contrat après les avoir flattés sur la combinaison de sang-froid et/ou de courage des deux jeunes hommes. Il peut proposer une avance de 100 oboles à remettre le jour du départ. Il respire l'honnêteté. Il leur indique même qu'il n'est pas seul et leur montre discrètement son « ami » : il s'agit d'Aratos. Ménandros n'est pas à l'aise dans le bouge (par pudeur et crainte). Le salaire est alléchant (20 oboles à la journée pour une durée de 30 à 60 jours) enfin Ménandros insiste sur la légèreté des « contraintes » comparées à celles

d'un recrutement dans l'armée. Leur contrat consiste à escorter un commerçant et sa famille vers le sud de l'Égypte : Ce dernier cherche des hommes sûrs, diplomates et parlant le grec de préférence. Si les PJ acceptent, le rendez-vous est fixé le lendemain à la Porte du Soleil à l'aube.

Ménandros et Aratos ont été suivis. Vers la fin de l'entretien demander un jet pour chaque PJ afin de vérifier s'ils ont repéré l'espion. Si oui, celui-ci part précipitamment et connaissant la ville, sème les PJ. Il avise ensuite secrètement Thibron qui l'expédie dans l'urgence informer Amset. L'homme loue un cheval. Thibron sort dans la foulée pour rencontrer clandestinement le principal chef de bande d'Alexandrie dit le Borgne d'Amorgos, qui met à sa disposition, contre rétribution, deux hommes pour suivre le savant. Il piste l'expédition de la bibliothèque au port d'embarquement sur le Nil. Le Borgne a clairement notifié à son subordonné de ne pas trop s'éloigner : la filature cesse au port d'embarquement de Métélis. Averti dans la journée, Thibron envoie un second messenger à Amset pour confirmer le départ du groupe : ce dernier arrive avant les héros (ces derniers « perdront du temps » à Thèbes) au temple d'Héliophorès où officie Amset

ANNEXE N° 1 CLÉOMÉNÈS, LE SPARTIATE

L'histoire de Cléoménès le Spartiate (Cléomène III) a franchi les siècles grâce à Polybe (*Histoire*, livre V, chapitre II, rouleaux 35 à 39). Le mercenaire aviné ne donne ici que les renseignements qu'il a déduits : « Ce prétendant au trône de Sparte, chassé de Lacédémone, s'est réfugié à Alexandrie et s'est mis sous la protection des Lagides. La mort d'Antigone Dôson et le rapprochement entre Sparte et les Étoliens lui offrent l'occasion de reprendre le contrôle de sa cité. Sôsiobios s'oppose au départ du Spartiate, car il redoute que celui-ci ne se taille un royaume dans le Péloponnèse, voire dans la Grèce échappant au contrôle lagide. Enfin, la popularité de Cléoménès auprès des mercenaires est importante

(d'où les propos des deux hommes rencontrés dans l'*Antre d'Anubis*). Ptolémée l'a assigné à résidence et profitant du départ du roi à Canôpos (son lieu de villégiature), il s'évade de sa « prison » et tente de libérer les prisonniers de la citadelle d'Alexandrie. Ayant échoué, lui et ses hommes se donnent la mort.»



SCÈNE 2 : UN PEU D'ACTION ! (NUIT DU 15-16 MAI)

À la sortie du tripot. Dans la rue....

Une bagarre, une vraie. Les PJ entendent un bruit.
Un PJ lance un dé 20.

1-5. [Cris de bidasses hurlant des grossièretés]
Une rixe avec deux militaires macédoniens ou des mercenaires éméchés. **Si difficulté : fuir avant l'arrivée du guet.**

6-10. [Appels à l'aide]. Un noctambule est agressé par 3 voleurs. **Si difficulté : le guet met en fuite les agresseurs. Possibilité de soins par les militaires.**

11-15. [Bruit discret de quelqu'un qui se dissimule]. Les PJ tombent dans une embuscade tendue par 5 détraqueurs. **Si difficulté : le guet met en fuite les agresseurs. Possibilité de soins par les militaires.**

16-20. [Bruit discret de quelqu'un qui se dissimule]. Une embuscade tendue par un groupe de trois membres des *Égyptiens Éternels*. Ils cherchent dans à tuer des Grecs pour revendiquer l'agression. Trouver sur leur corps un billet politique du type (bilingue koïné/égyptien) : « *Tué parce que Grec !* » **Si difficulté : le guet met en fuite les agresseurs. Possibilité de soins par les militaires.**

Les PJ passent sans doute ensuite dans leur lieu de résidence pour y récupérer leurs effets personnels avant le voyage qui les attend.

SCÈNE 3 :
L'ACHEMINEMENT VERS LE SUD
(16-24 MAI)

Le groupe quitte la ville par la Porte du Soleil. Il se compose comme suit : Eratosthène alias *Zénon* se fait passer pour l'oncle d'Aratos ; Ménandros se fait passer quant à lui pour le neveu d'Aratos ; Aratos¹ enfin joue le rôle du commerçant, père de famille et chef du groupe ; deux esclaves-servantes égyptiennes : Abina et Chefed ; un mulétier : Antefoker ; les PJ + l'équipement : quatre mulets chargés de matériel, de nourriture, d'eau, etc.

Aratos brode une histoire autour de leur fuite précipitée afin de sauver sa famille menacée par le Borgne d'Amorgos (chef de la mafia alexandrine). L'objectif de son propos est de diminuer l'importance de « Zénon » tout en demandant aux PJ de veiller sur lui en raison de son âge (56 ans). Cette histoire sera étoffée en fonction des questions des PJ au cours de l'expédition.

Au début du trajet, une course-poursuite peut survenir si les PJ repèrent l'espion du Borgne qui les file mais la population aide le malfrat à prendre la fuite. Ce dernier hurle alors des propos anti-Grecs pour attiser la haine des passants. Les PJ sont contraints d'écarter la populace en la tenant en respect de leurs armes. Le groupe va tenter de louer un bâtiment : mais l'opération est délicate en raison de la réquisition des navires pour le transport du ravitaillement de l'armée de Ptolémaïque. Dans chaque port, les joueurs tentent un jet simulant la disponibilité des bâtiments (tableau 1 de l'annexe 2) et le prix sera calculé en fonction de la manière de conduire la négociation et le marchandage (tableau 2 de l'annexe 2). Les marchands réclament 2 500 à 3 000 oboles en moyenne... La cagnotte d'Eratosthène est de 4 000 oboles... Il faudra négocier.

C'est à bord du *Pharénos*, commandé par Bostar, que les PJ s'embarquent....

ARATOS : Ce personnage peut être doté d'une compétence spécifique : « instinct du guerrier » se traduisant par un bonus supplémentaire à l'initiative lorsqu'un adversaire s'approche de lui avec une intention, même dissimulée, d'attenter à sa vie ou à son groupe d'appartenance. Cette compétence traduit l'expérience du combattant qui lit la volonté de tuer dans le regard de ses agresseurs.



ANNEXE N°2
NÉGOCIATIONS POUR LE VOYAGE

Dé (6)	Nombre de négociations permises
1	0
2	0
3	0
4	1
5	1
6	2

Modificateur : Rhétorique olympienne donne droit à une négociation supplémentaire.

Dé (20)	Montant en obole à soustraire du prix initial
1	900
2-5	800
6-9	500
10-12	400
13-15	300
16-20	200

Modificateur : Rhétorique olympienne donne un bonus de - 4 au dé par point d'Essence.

SI LES PJ SONT CONTRAINTS
D'EMPRUNTER LA VOIE DE TERRE
(SUR UNE PÉRIODE MINIMALE DE 5
JOURS)

Le MJ lance un dé pour les incidents de parcours. Une journée de marche permet de couvrir 45 à 50 km (haltes comprises).

Il est important de jouer la scène nocturne de la nourriture des animaux, des bédouins qui sympathisent et qui s'enivrent un peu (pour préparer la scène de l'empoisonnement des montures de l'équipage de l'expédition et tromper la vigilance des PJ).

OPTIONS :

1-4. Un personnage est malade.
Relancer un dé.

1-4. Eratosthène

5-10. Un PJ tiré au sort

11-15. Ménandros

16-17. Antefoker

18-20. Une servante

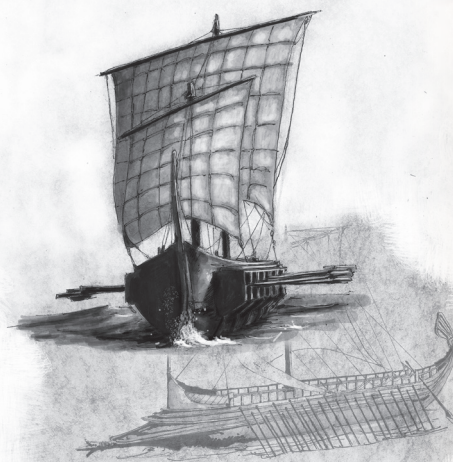
Perte de temps : 1D6 demi-journées de retard.

10-15. Attaque de la Louve d'Anubis (nuit).

16-20. Attaque d'un groupe de six pillards (jour ou nuit).



SI LES PJ VOYAGENT EN BATEAU...



Rien de significatif. Le commandant du navire fait accoster son bâtiment une heure avant la nuit pour éviter les dangers du Nil. L'équipage se compose de 18 hommes (dont 12 rameurs). Le bateau progresse de 30 à 40 km/jour. La vitesse du navire est réduite car il se meut à contre-courant à la force des rameurs et des vents lorsque ceux-ci sont favorables.

Lors d'une escale, une rixe peut éclater dans un village situé à proximité du point d'amarrage au 2D6^e jour au sujet du *Stathmos*.

Escapes nocturnes : Est d'Imaou (17 mai) ; entre Imaou et Naukratis (18 mai) ; en aval de Naukratis (19 mai) ; en amont de Naukratis (20 mai) ; en aval de Létopolis (21 mai) ; en amont de Létopolis (22 mai) ; en amont de Memphis (23 mai) et traversée de Memphis à la mi-journée du 24 mai. Les joueurs voient des cavaliers et constatent de l'agitation.

SCÈNE 4 :
MAUVAISE NOUVELLE !
(24 MAI)

La nouvelle de la chute de Coélé-Syrie et de la trahison de Théodotos se répand dans le pays. Memphis est en alarme depuis le matin....

Au sud de la ville, la rumeur est parvenue jusqu'aux oreilles des habitants d'Obao (en aval de Tep-Ihet). Un colon, Lagios, est pris à parti par la population. L'homme occupe une pièce dans la maison principale d'un Égyptien, Amonroud, dont le fils vient de fraîchement s'engager dans l'armée de Ptolémée. Amonroud estime donner suffisamment au souverain lagide : une partie de son logement, son fils, la fiscalité et les corvées. Amonroud, sa femme, Nitocris, six villageois armés et sept villageois mains nues (hommes et femmes) s'en prennent au colon, excités par les dernières nouvelles politiques. Les PNJ qui viennent de débarquer arrivent au début de l'émeute... À la fin de la rixe ou des négociations, Lagios (s'il survit) ne se sentant plus en sûreté demande à se joindre à l'expédition. Le groupe apprend la nouvelle de la défaite...

Le voyage reprend.

ESCALES NOCTURNES :

traversée de Crocodilopolis, en aval de Hé-
rakléopolis (25 mai) ;

-Hipponos (26 mai) ;

-Hebenou (27 mai) ;

-Cusae (28 mai) ;

-Lycopolis (29 mai) ;

-Hypsélis (30 mai) ;

-Panopolis (31 mai) ;

-Thinis (1er juin) ;

-Diospolis (2 juin) ;

-en amont de Dendérah (3 juin) ;

-traversée de Coptos, arrivée à Thèbes le
soir du 4 juin.

SCÈNE 5 :
UNE CONSPIRATION THÉBAINE
(4- ? JUIN)

Thèbes est la ville sécessionniste par excellence ; le clergé d'Amon y est puissant. Bostar, le commandant du Pharénos, s'agite. La nouvelle de la catastrophe militaire enflamme les prix et Thèbes est une ville commerçante importante¹. Il négocie avec Aratos et Zénon une escale prolongée. Zénon n'y est pas favorable, mais après réflexion, et en accord avec Aratos, (voire avec les PJ), il décide de consentir une halte de 3 ou 4 jours à Thèbes. Il insiste cependant pour repartir le 8 juin au matin : il demeure toutefois possible de négocier une pause jusqu'au 10 juin.

Panaitôlos – et en sourdine, un jeune et riche Nubien, Haronnophris – ont mis sur pied une organisation clandestine. C'est dans ce contexte de conspiration que les PJ arrivent à Thèbes. Les nouvelles de la défaite se précisent, des tracts et des rumeurs circulent...



CHRONOLOGIE THÉBAINE

Programme d'action de Panaitôlos
(hors action contre les PJ)

4 juin (avant l'arrivée des PJ)

Bâsilon rencontre Aristéus : il lui demande deux opérations spéciales. Dans la matinée :

1. Lui trouver une jolie fille, isolée, dont la disparition ne causerait aucune émotion. Une belle prostituée égyptienne, Parmys, est recrutée par Sethi et Takelot et conduite chez Ankhren. Ce dernier lui administre un puissant somnifère avant de la transporter en compagnie d'Aristéus chez Bâsilon au moyen d'une chaise à porteurs. La malheureuse est offerte en pâture aux Androtaures.

2. Continuer la campagne d'affichage. Thématique de l'oppression grecque, rappel de l'affaire de Cléoménès, prestige de l'Égypte. Chaque tract porte une invitation à sa retranscription pour une plus large diffusion.

Bâsilon se rend au temple d'Amon et rencontre l'épistate Eukrès, lui remet 1 000 oboles et reçoit confirmation de l'intérêt que porte le prêtre Bek à une émotion populaire et s'engage à prêcher le retour vengeur du dieu Apis.

Panaitôlos rencontre Rekhmirê pour s'informer de l'évolution de l'état d'esprit des troupes supplétives. Il lui remet d'autres tracts. Rekhmirê en remet dans la journée à Ariès, Sisoïs et Boukhis.

4 juin-5 juin (nuit)

Les PNJ peuvent éventuellement interférer avec les événements suivants :

1. Rencontre avec un propagandiste (Ahmosis).

2. Aucune rencontre. Ils apprendront les dernières nouvelles comme les Thébains.

3-4. Rencontre avec les « colleurs » d'affiches : Ramsès et Séthi.

5. Découverte du corps de Parmys.

6. Découverte de l'abandon du corps de Parmys par Alix et Celtill (Celts).

5 juin (journée)

Bâsilon rencontre Aristéus : il lui ordonne de poursuivre la campagne d'affichage. Nouvelle thématique l'oppression grecque, la sécession de Thèbes, la « révolte » du dieu Apis. Chaque tract porte une invitation à sa retranscription pour une plus large diffusion.

Patarbémis gagne six soldats à la cause de l'insurrection.

Début de l'enquête de la police et des Phylacites. « Examen » du corps, enquête de voisinage.

Vers midi : prêche du grand prêtre Bek invoquant la vengeance d'Arapis.

Les phylacites ont découvert le corps et l'ont conduit au siège de l'astinomoï. Un témoin affirme qu'un des ravisseurs serait d'origine celte.

Si les PJ vont dans un café : lancer un dé et voir tableau. Arrêtés, les PJ sont recrutés pour assurer des patrouilles nocturnes. Si les PJ ne sont pas arrêtés dans une taverne : jouer l'affiche d'appel à témoins.

Début d'échauffement des esprits dans la ville.

5-6 juin (nuit)

Nouvelle campagne d'affichage.
Tentatives d'assassinats d'officiers macédoniens par le groupe Patarbémis.

Les PNJ peuvent éventuellement interférer sur avec les événements suivants :

1-2. Rencontre avec des propagandistes (Ahmosis, Ounech) - possibilité de remonter jusqu'à Aristéus, via Anpou et Djeser - ou avec des colleurs d'affiches (Takelot, Smendès) -possibilité de remonter jusqu'à Aristéus, via Aménophis et Ankhren.

3-4. Rencontre avec le groupe 1 de Patarbémis (Achoris et Amasis). L'interrogatoire des hommes du groupe d'action conduit à Patarbémis et à Rekhmirê. Rekhmirê peut être arrêté - il ne dira rien - ou filé ce qui conduira les PJ au repaire de Panaitôlos (maison de Bâsilon).

5-6. Rencontre avec Certil et Alix (groupe Charmon). Leur arrestation mène à Aristéus, via Djeser.

6 juin (journée)

Panaitôlos s'inquiète des pertes (colleurs d'affiches, groupe d'action) occasionnés par la police et/ou les PJ. Il rencontre au sommet Rekhmirê, Eukrès et Bâsilon au domicile de ce dernier. Il décide de souffler sur les braises. Il expose son plan : le grand prêtre Bek doit organiser une cérémonie religieuse en hommage aux volontaires égyptiens. Il devra y prononcer un discours enflammé et c'est alors qu'apparaîtront les Androtaures, présentés comme des fils de la divinité Apis et Panaitôlos. Panaitôlos et le grand prêtre proclameraient la révolte et la sécession de Thèbes. Bek propose d'organiser la cérémonie au temple de Montou2et d'invoquer également ce dieu à l'apparence de taureau et protecteur des Pharaons. Eukrès reçoit 10 000 oboles et doit organiser la cérémonie pour le 9 ou le 10 juin. Bâsilon propose d'accentuer la thématique sécessionniste et le soutien des dieux à cette initiative. Rekhmirê va continuer à mobiliser et surtout convaincre sa hiérarchie de la nécessité de la cérémonie pour les volontaires.

7-8 juin (nuit)

Les PNJ peuvent éventuellement interférer avec les événements suivants :

1-2. Rencontre avec les colleurs d'affiches (Demedj, Julius). Possibilité de remonter jusqu'à Aristéus.

3-4. Rencontre avec un groupe de Patarbémis. L'interrogatoire des hommes du groupe d'action à Patarbémis et à Rekhmirê. Rekhmirê peut être arrêté - il ne dira rien - ou filé ce qui conduira les PJ au repaire de Panaitôlos (maison de Bâsilon).

5-6. Rien.

8 juin (journée)

Rekhmirê poursuit sa propagande dans la citadelle.

8-9 juin (nuit)

Suspension des campagnes d'affichage : Aristéus veut produire une plus grande quantité d'affiches pour la cérémonie. Choix d'action armée : tentatives d'assassinats d'officiers macédoniens par de nouveaux groupes d'action. Multiplication des patrouilles. Patarbémis est arrêté par les PJ. L'interrogatoire peut conduire à Rekhmirê. Rekhmirê peut être arrêté - il ne dira rien - ou filé ce qui conduira les PJ au repaire de Panaitôlos (maison de Bâsilon).

9 juin

Descente de police dans la citadelle : Rekhmirê, dénoncé pour sa propagande, se réfugie chez Bâsilon. Eukrès est retrouvé dans un bordel en compagnie d'un jeune enfant : il est dénoncé par Abina. Interrogé, il dévoile le complot.

9-10 juin (nuit)

Descente dans le repaire de Bâsilon.

Rappel : Haronnophris ne doit être en aucun cas capturé.!!

ANNEXE N°3

La nouvelle d'une dramatique défaite militaire parvient à vos oreilles...

Oui, vous êtes venus en Égypte pour vous battre contre les troupes d'Antiochos III. Ces dernières viennent de remporter une étrange victoire en Coélé-Syrie. Le gouverneur de cette province (Théodotos), qui avait défait les armées séleucides deux années auparavant, a changé de camp. Cet officier, un mercenaire comme vous, mais Étolien, a livré Ptolémaïs-Aké et Tyr, favorisant une progression rapide des Séleucides vers l'Égypte... Les passions égyptiennes s'échauffent et pas seulement à cause du soleil....

ANNEXE N°4

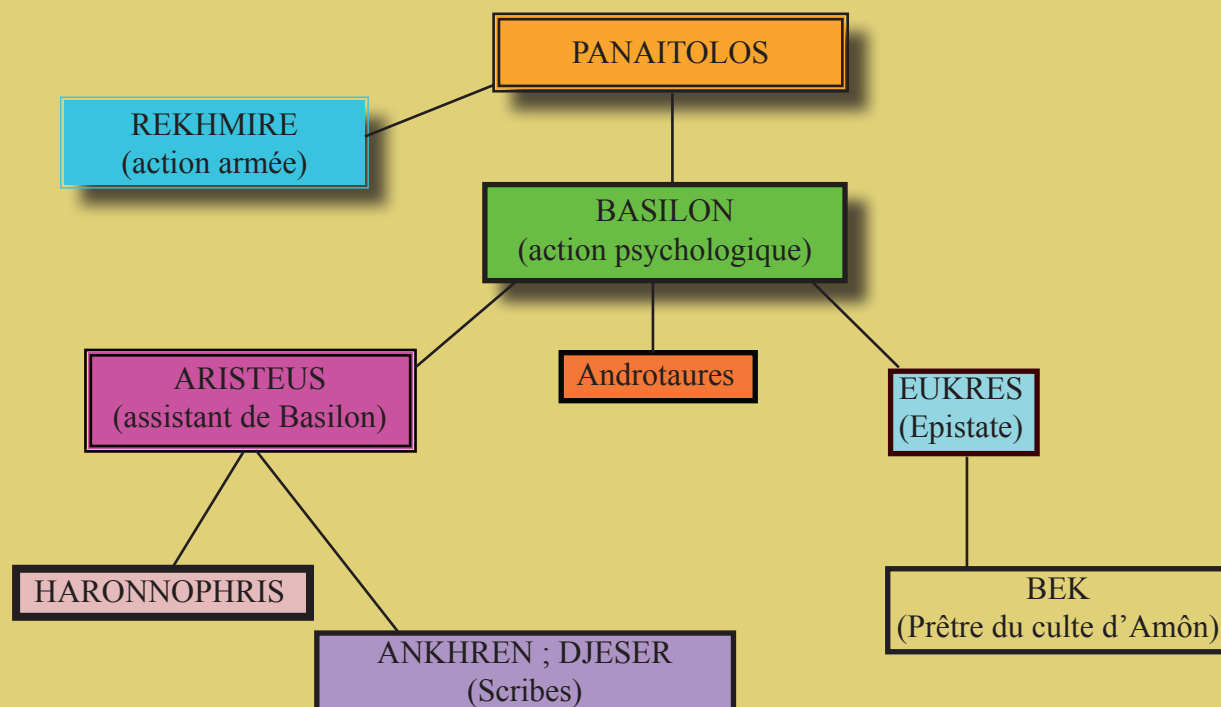
Négociations avec Zénon pour le départ

Une négociation le 8 juin....

Dé (20)	Montant en oboles à soustraire du prix initial
1	Accordé jusqu'au 10 juin midi
2-5	Accord départ le 9 juin midi
6-9	Accord départ le 9 juin matin
10-12	Refus départ le midi
13-20	Refus départ immédiat

Modificateur : Rhétorique olympienne donne un bonus de - 2 au dé par point d'Essence.

ANNEXE 5: ÉTAT-MAJOR DE PANAITÔLOS



FONCTIONNEMENT DE L'ÉTAT-MAJOR (HORS ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS) :

Panaitôlos sort peu de sa cachette ; ses rendez-vous clandestins ont lieu la nuit dans une auberge. Basilôn donne des cours de grammaire et de sciences naturelles l'après-midi ; il sort son chien le matin vers 7-8 heures. Le matin, il gère ses affaires privées. Le soir, il sort occasionnellement. Très tôt le matin, le midi et le soir, il rend visite et nourrit les androtaures.

Rekhirê mène une vie de garnison : il est libre généralement en soirée, lorsqu'il n'est pas de garde. Il se charge des opérations armées.

Aristéus est aux ordres de Bâsilon. Sa vie personnelle est très limitée. Il est très lié à Haronnophris. Il s'occupe de la propagande.

Haronnophris est un rentier : il est libre de son temps. Ses matinées sont réservées à la gestion de ses affaires et le reste du temps à la lecture et à l'érudition. Il finance en partie l'organisation.

Eukrès reste au temple toute la journée ; il est généralement libre en soirée.

Bek reste essentiellement au temple : il mène parfois une vie mondaine.

LOCALISATIONS :

- Temple d'Amon : Eukrès, Bek
- Domicile de Bâsilon : Bâsilon, Androtaures, Panaitôlos, Aristéus, Djoser.
- Caserne : Rekhirê
- Domiciles particuliers : Ankhen, Haronnophris.



FONCTIONNEMENT DU GROUPE ARISTÉUS (HORS ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS) :

SECTION ANKHREN :

Ankhren est scribe à domicile. Il a pour adjoint Nectanébo qu'il loge. Ses journées se passent à remplir des documents officiels. Depuis une dizaine de jours, tous deux copient inlassablement les tracts. Ils éconduisent poliment les clients prétextant une « commande royale ».

GROUPE DJAR :

Djar mène la belle vie et n'a pas d'horaires réguliers. Mais, il est tous les soirs ou presque dans son fief L 'intimité d'Aphrodite : Djar, Abina, Touéris, Ni-maath, Idout, tapinent dans cette auberge ou en ville.

GROUPE AMÉNOPHIS :

Il mène une vie de truand et de voleur. La journée, il vaque au Crocodile Sabek. La nuit, il « travaille » avec ses hommes.

SECTION DJESER :

Djoser, assisté de Senpou (qui est une relation d'Anpou) travaillent sur les tracts au domicile de Bâsilon. Ils y oeuvrent uniquement de jour.

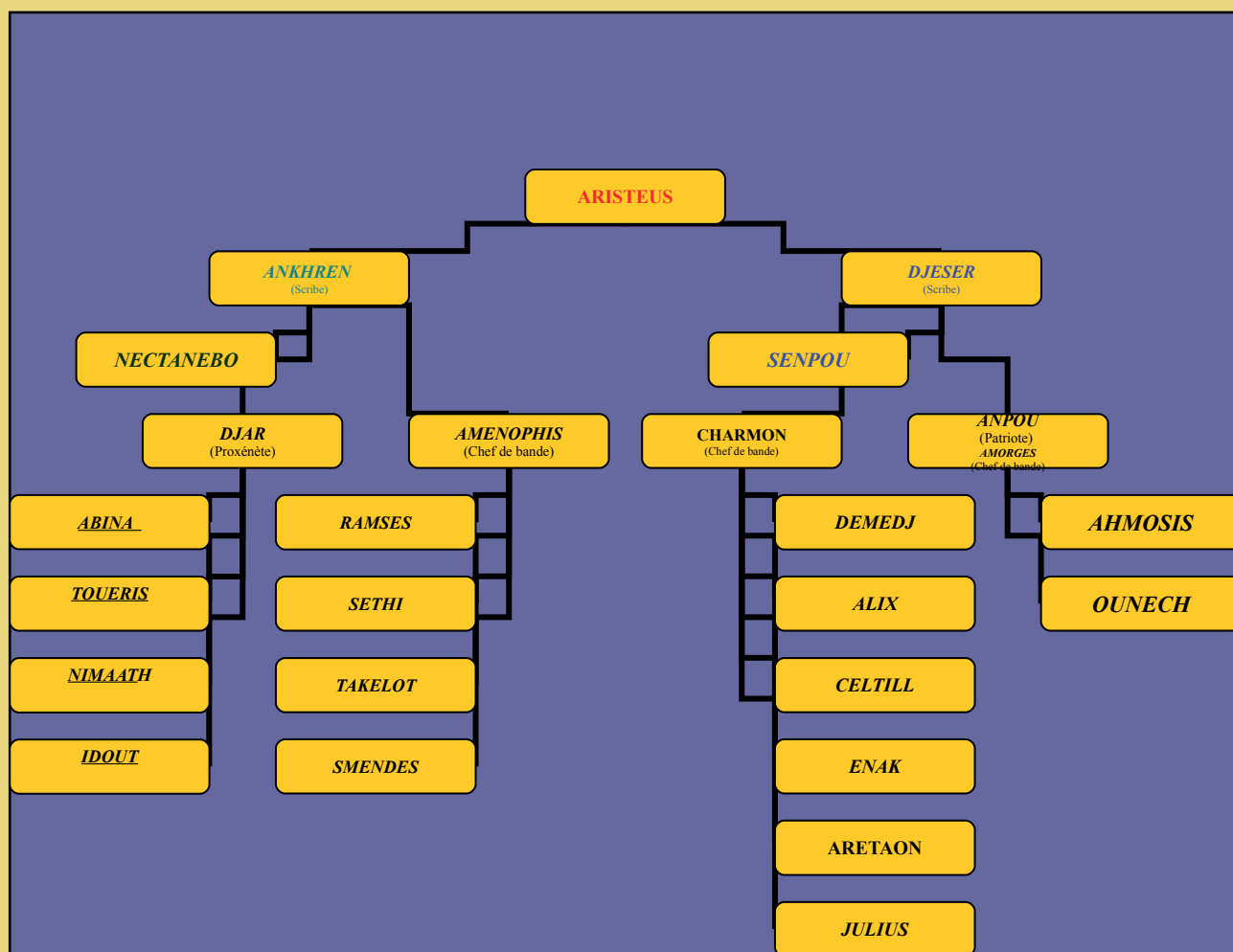
GROUPE CHARMON :

Il mène une vie de truand et de voleur. La journée, il vaque au « Muet loquace ». La nuit, il « travaille » avec ses hommes.

GROUPE ANPOU :

Jeune bourgeois métis égyptien, il est encore étudiant, comme ses deux complices. Ils ne sont disponibles que la nuit, à l'insu de leurs parents.

ANNEXE 6:
GROUPE « ARISTÉUS »
(DIFFUSION DE TRACTS, AFFICHAGE)



LOCALISATIONS :

Domicile de Bâsilon : Aristéus, Djeser.

Domicile d'Ankhen : Ankhen, Nectanébo.

Domiciles individuels : Senpou, Anpou, Ahmosis, Ounech.

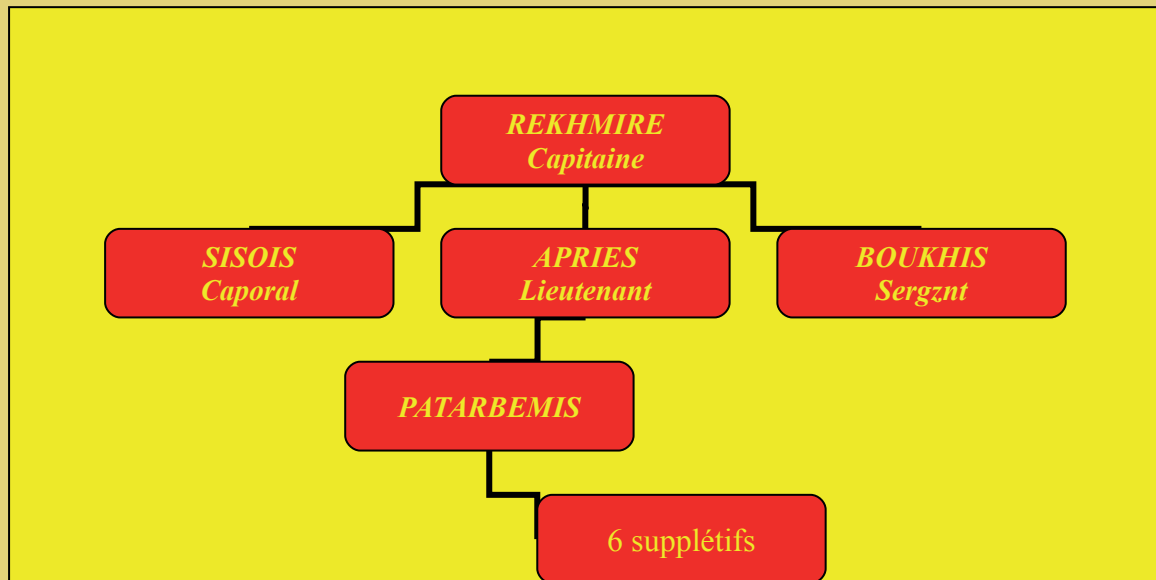
Taverne L 'intimité d'Aphrodite : Djar, Abina, Touéris, Nimaath, Idout.

Auberge du Crocodile Sabek : Aménophis. Ses sbires n'ont pas de domiciles attirés (Ramsès, Sethi, takelot, Smendès).

Auberge du Muet loquace : Charmon. Ses sbires n'ont pas de domiciles attirés (Demedj, Alix, Celtill, Enak Arétaon, Julius).



ANNEXE 7
GROUPE REKHMIRÉ
(OPÉRATIONS MILITAIRES CLANDESTINES, EXÉCUTIONS)



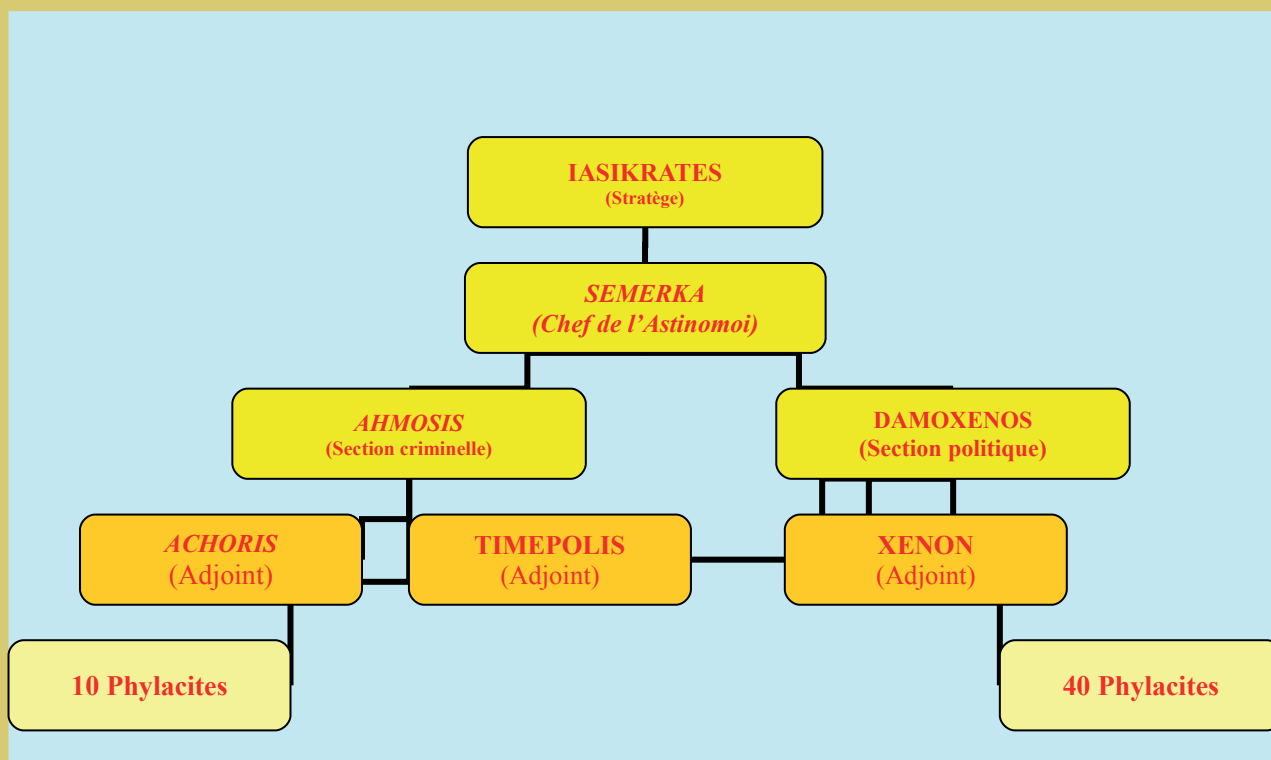
FONCTIONNEMENT DU GROUPE REKHMIRÉ
(HORS ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS) :

Les hommes ne sont libres que la nuit (sauf tours de garde). Apriès s'arrange pour que son groupe soit disponible nuitamment. Boukhis et Sisoïs commencent à s'organiser et à recruter.

LOCALISATION : caserne (rive occidentale).



ANNEXE 8 ORGANISATION DE L'ASTINOMOI



FONCTIONNEMENT DE L'ASTINOMOI :

Ahmosis enquête sur la série de viols et de meurtres.
Damoxenos enquête sur la campagne de déstabilisation.

LOCALISATION : caserne de la police (rive occidentale).

ARRESTATION DES PJ

À JOUER, SI LES PJ N'ONT PU SE METTRE EN CONNEXION AVEC L'HISTOIRE.

DÉ	LIEU
1-5	Aucune arrestation (fréquentation d'une caverne n'ayant aucun lien avec l'histoire)
6-10	Intimité d'Aphrodite (groupe Djar)
11-15	Le Crocodile Sabek (groupe Aménophis)
16-20	Muet loquace (groupe Charmon)

SCÈNE 6 :
L'ACTION DES FANATIQUES D'AMSET
(N+1)

A. SI LE GROUPE FRANCHIT LE DÉSERT :
L'EMPOISONNEMENT DES MONTURES...

Le prêtre déploie ses hommes : un agent pour chacune des oasis qui précèdent son temple. Leur mission est d'empoisonner les montures du groupe et de quitter le camp pour avertir Amset de la présence des intrus pour qu'il s'y rende avec ses sbires afin de les éliminer. S'il est pris, l'homme se laisse tuer sur place ou ne dit rien lors de son interrogatoire. S'il est gardé en vie, Aratos décide de l'abattre pour économiser les vivres.

B. L'EMBUSCADE SUR LES BORDS DU NIL

Un groupe plus important (12 hommes, dont 3 archers) doit repérer l'expédition et lui tendre une embuscade : il attaque la caravane ou le bâtiment des PJ lors de l'escale. Les attaquants s'approchent du navire en simulant une procession au flambeau. Si le bâtiment est totalement incendié ou sévèrement avarié, le groupe d'aventuriers partira par voie de terre (voir l'annexe 9 «Incendie du bateau»).

OPTION:

LIEU ET DATE DE L'EMBUSCADE (1 DÉ 6)

Dé	Date
1-2	N+1 (aval de Hiéaconpolis)
3-4	N+2 (amont d'Edfou)
5-6	N+3 (amont d'Éléphantine)

SCÈNE 7 :
UN PEU DE REPOS À SYÈNE

Les membres de l'expédition sont logés en lieu sûr à Syène. Eratosthène a écrit avant son départ à Léonidas le Savant qui est son ancien élève. Celui-ci travaille pour l'administration en qualité de secrétaire du stratège du Nome du Pays de Nubie. Léonidas habite une coquette maison de la cité. Les héros y reprennent des forces en attendant le 18 juin. Contractuellement, la mission des PJ est terminée, mais ceux-ci sont invités à en remplir une nouvelle. À ce stade (ou peut-être avant, après l'attaque des Égyptiens éternels), Zénon déclare être un savant, mais reste dans le vague. Il demande aux PJ de l'accompagner avec ses proches sur le site de Fayoum où il souhaite obtenir des informations à caractère scientifique. Les agents d'Amset se contentent de faire le guet. Le prêtre regroupe ses troupes, attend et fait surveiller la résidence de Léonidas, pour connaître la date du départ de l'expédition. Amset hésite à tenter un coup de main chez Léonidas, car celui-ci est marié à la fille d'un notable égyptien, qui est en outre un des généreux donateurs de son temple. Il préfère attendre et agir hors de Syène, loin des yeux indiscrets. Si un choufi est trouvé, il prend derechef la fuite. Si les PJ le capturent et le font parler, ils obtiennent la fonction (sans le nom) du commanditaire et une idée des effectifs de son groupe. Un nouveau PNJ (un soldat en relation avec la famille des amis du savant) s'agrége à la compagnie de héros (deux si Lagios n'est pas avec eux).

Toutefois, le MJ peut toujours monter une attaque de Léonidas pour tenter de tuer Eratosthène....

ANNEXE 9 L'INCENDIE DU BATEAU

A. PROPAGATION DU SINISTRE

Nombre de projectiles enflammés (torches ou flèches)	Nombre de points de « dégât »	Intensité/effets
5 (Les marins en panique commencent à être débordés ou cherchent à s'enfuir.)	1	1 incendie localisé
6	2	2 incendies localisés
7	3	3 incendies localisés
8	4	4 incendies localisés
9	5	Début d'un incendie conséquent/ navire endommagé (niveau 1)
10	6	Incendie conséquent (niveau 1)/ navire endommagé (niveau 2)
11	7	Incendie conséquent (niveau 2)/ navire endommagé (niveau 3)
12	8	Début d'incendie majeur/navire endommagé (niveau 4)
+ de 12	9	Incendie majeur/navire condamné

Attention : tous les 10 rounds de combat, l'incendie passe au palier supérieur si personne n'intervient !

B. MAÎTRISE DE L'INCENDIE

Intensité	Temps d'extinction/temps de réparation/risque de dommage sur la voilure
Incendie localisé	10 rounds/aucun effet/*
Début d'un incendie conséquent/navire endommagé (niveau 1)	12 rounds/12 heures/**
Incendie conséquent (niveau 1)/navire endommagé (niveau 2)	15 rounds/1 journée/***
Incendie conséquent (niveau 2)/navire endommagé (niveau 3)	20 rounds/2 journées/****
Début d'incendie majeur/navire endommagé (niveau 4)	30 rounds/4 journées/*****
Incendie majeur	Navire condamné

* Test critique : l'attaque se déroule de nuit, par conséquent les risques d'endommager la voilure sont plus grands (celle-ci est repliée au pied du mât). Un jet de 1-2 avec 1D20 atteint la voilure : une astérisque correspond à un malus de -2. Si rien n'est fait pour la sauver, le navire est désormais inutilisable.

SCÈNE 8 : LE MASTABA MAUDIT DE FAQ' AM'

Avisé du départ des héros vers le sud-ouest Amset anticipe leur trajet et les devance avec 12 hommes (inclus les éventuels survivants du premier accrochage) montés sur des chevaux pour leur tendre une embuscade sur le site de Faq' Am' (les ruines de Faq' Am' offrent un abri sûr et son oasis est réputée pour ceux (rares) qui souhaitent commercer avec le Sud. Les héros partent pour Faq' Am'1. Lorsque les PJ arrivent leur surprise est grande : ils affrontent les hommes d'Amset, mais ces derniers prennent soudain la fuite lorsque émerge du mastaba une horrible momie. Amset a – pour accroître ses forces - invoqué Amôn. Le prêtre a pratiqué un vieux rite consistant à faire couler de son sang sur une des momies d'ecclésiastiques inhumés sur le site. Par un phénomène de transfert, la momie a pris possession de l'âme du prêtre. Les héros tuent la créature. Sur son corps couvert de bandelettes décrépies, les héros trouvent un étrange pendentif... Eratosthène l'examine et constate que le bijou est orné d'un triangle et d'un soleil sur l'avert et d'un chiffre (en stades)... Amset, déjà venu sur ce site, avait déjà calculé la circonférence de la Terre... L'élève a dépassé le maître, mais l'Histoire ne retiendra pas son nom.



FICHES DE PERSONNAGES

CARACTÉRISTIQUES DES DEUX MERCENAIRES MACÉDONIENS (ANTRE D'OSIRIS)

Identités sommaires : Kléon, 35 ans et Lagios, 32 ans.

Leurs compétences sont altérées par l'alcool.

Adresse : 5
Apparence : 7
Corpulence : 7
Courage : 8
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 5
Vitesse : 5
Âgon : 3
Initiative : 5
Souffle : 11 (20-9)
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	10	Tête Vitalité : 12
2 Visage	10	
3 Cou	10	Torse Vitalité : 19
4 5 6 7 Thorax	10	
8 Biceps droit	2	Bras droit Vitalité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	2	Bras gauche Vitalité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	10	Abdomen Vitalité : 15
15 16 Hanches	2	
17 Cuisse droite	2	Jambe droite Vitalité : 15
18 Jarret droit	10	
19 Cuisse gauche	2	Jambe gauche Vitalité : 15
20 Jarret gauche	10	

-Glaive : attaque : 7 ; dégâts : 2D+2 ; parade : 6 ; armure : 12

-Bouclier simple : parade : 5 ; armure : 16

-Armure de plaque et vêtements épais

-Encombrement total : 11,5

CARACTÉRISTIQUES DES VOLEURS (RUE D'ALEXANDRIE)

Adresse : 8
Apparence : 7
Corpulence : 6
Courage : 7
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 7
Vitesse : 8
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 18 (19-1)
Fatigue : 7

CARACTÉRISTIQUES DES PILLARDS

Adresse : 8
Apparence : 7
Corpulence : 6
Courage : 7
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 7
Vitesse : 8
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 10 (19-9)
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	1	TorseVitalité : 18
4 5 6 7 Thorax	1	
8 Biceps droit	1	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	1	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	1	AbdomenVita- lité : 14
15 16 Hanches	1	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 14
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 14
20 Jarret gauche	0	

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	10	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	3	TorseVitalité : 18
4 5 6 7 Thorax	3	
8 Biceps droit	3	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	3	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	3	AbdomenVita- lité : 14
15 16 Hanches	3	
17 Cuisse droite	3	Jambe droiteVi- talité : 14
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	3	Jambe gauche- Vitalité : 14
20 Jarret gauche	0	

-Dague : attaque : 10 ; dégâts : 1D+4 ; parade : 8 ;
armure : 8
-Encombrement total : 1,7

-Glaive : attaque 8 ; dégâts : 2D+2 ; parade : 5 ;
armure : 12
-Bouclier simple : parade : 4 ; armure : 16
-Armure casque de plaque et cuir souple.
-Encombrement total : 9,5.

CARACTÉRISTIQUES DE LA LOUVE D'ANUBIS

La créature à l'apparence d'un loup d'un volume équivalent à un félin sauvage. Son pelage est de couleur sable avec une fine bande de poils blancs partant du museau et remontant jusqu'à la crinière. Elle serait l'une des lointaines descendantes du fruit de l'accouplement d'Anubis avec une magnifique louve. Seuls Ccnq spécimens de ces créatures survivent en Égypte à cette date, car leur espèce est proche de l'extinction.

Adresse : 7

Corpulence : 12

Courage : 7

Endurance : 10

Force : 15

Psychisme : 2

Vitesse : 10

Âgon : 4

Initiative : 7

Souffle : 32

CARACTÉRISTIQUES D'AMROUD ET DES VILLAGEOIS

Ces villageois ne sont pas des combattants professionnels.

Adresse : 5

Apparence : 7

Corpulence : 7

Courage : 8

Endurance : 6

Force : 6

Psychisme : 5

Vitesse : 5

Âgon : 3

Initiative : 5

Souffle : 17 (20-3)

Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	5	TêteVitalité : 20
2 mufle	5	
3 Cou	5	TorseVitalité : 32
4 5 6 7 poitrail	5	
8 Biceps droit	5	Bras droitVita- lité : 24
9 Avant-bras droit	5	
10 Biceps gauche	5	Bras gaucheVi- talité : 24
11 Avant-bras gauche	5	
12 13 14 abdomen	5	AbdomenVita- lité : 24
15 16 train arrière	5	
17 Cuisse droite	5	Jambe droiteVi- talité : 24
18 Jarret droit	5	
19 Cuisse gauche	5	Jambe gauche- Vitalité : 24
20 Jarret gauche	5	

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	1	TorseVitalité : 19
4 5 6 7 Thorax	1	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	1	AbdomenVita- lité : 15
15 16 Hanches	1	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 15
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 15
20 Jarret gauche	0	

-Morsure (1 attaque/tour) : attaque : 14 ; dégâts : 2D+6

-Glaive : attaque : 7 ; dégâts : 2D+2 ; parade : 5 ; armure : 12

-Bouclier simple : parade : 7 ; armure : 16

-Encombrement total : 3,8

CARACTÉRISTIQUES DE LAGIOS

CARACTÉRISTIQUES DE BÂSILON

Macédonien, 29 ans

Adresse : 7
Apparence : 7
Corpulence : 7
Courage : 7
Endurance : 9
Force : 8
Psychisme : 7
Vitesse : 7
Âgon : 3 Initiative : 6
Souffle : 24
Fatigue : 8

Adresse : 11
Apparence : 11
Corpulence : 7
Courage : 12
Endurance : 9
Force : 9
Psychisme : 12
Vitesse : 11
Âgon : 3
Initiative : 8
Souffle : 30
Fatigue : 10

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	Tête Vitalité :
2 Visage	0	18
3 Cou	0	Torse Vitalité :
4 5 6 7 Thorax	0	25
8 Biceps droit	0	Bras droit Vita-
9 Avant-bras droit	0	lité : 18
10 Biceps gauche	0	Bras gauche Vi-
11 Avant-bras gauche	0	talité : 18
12 13 14 Ventre	0	Abdomen Vita-
15 16 Hanches	0	lité : 21
17 Cuisse droite	0	Jambe droite Vi-
18 Jarret droit	0	talité : 21
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche-
20 Jarret gauche	0	Vitalité : 21

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	10	Tête Vitalité :
2 Visage	0	12
3 Cou	3	Torse Vitalité :
4 5 6 7 Thorax	3	18
8 Biceps droit	3	Bras droit Vita-
9 Avant-bras droit	0	lité : 12
10 Biceps gauche	3	Bras gauche Vi-
11 Avant-bras gauche	0	talité : 12
12 13 14 Ventre	3	Abdomen Vita-
15 16 Hanches	3	lité : 14
17 Cuisse droite	3	Jambe droite Vi-
18 Jarret droit	0	talité : 14
19 Cuisse gauche	3	Jambe gauche-
20 Jarret gauche	0	Vitalité : 14

Glaive :

-Attaque : 13
-Dégâts 2D+4
-Parade : 8
-Armure : 12

Bouclier moyen :

-Parade : 11
-Armure : 18

-Contraction du corps : 8
-Esquive : 10

COMPÉTENCES :

-Astronomie : 13
-Décryptage : 14
-Esquive : 8

Glaive : 12 Dégâts : 2D6+2

CARACTÉRISTIQUES DES VOLEURS DJAR, AMÉNOPHIS ET CHARMON

Adresse : 8
Apparence : 7
Corpulence : 6
Courage : 7
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 7
Vitesse : 8
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 15 (19-4)
Fatigue : 7

CARACTÉRISTIQUES DES VOLEURS ET DES SCRIBES

Adresse : 8
Apparence : 7
Corpulence : 6
Courage : 7
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 7
Vitesse : 8
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 19
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	1	TorseVitalité : 18
4 5 6 7 Thorax	1	
8 Biceps droit	1	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	1	Bras gauche- Vitalité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	1	AbdomenVita- lité : 14
15 16 Hanches	1	
17 Cuisse droite	1	Jambe droite- Vitalité : 14
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	1	Jambe gauche- Vitalité : 14
20 Jarret gauche	0	

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 18
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 14
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 14
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 14
20 Jarret gauche	0	

-Dague : attaque : 13 ; dégâts : 1D+4 ; parade : 8 ;
armure : 8
-Glaive :
Attaque : 12
Dégâts : 2D+5
Parade : 7
Armure : 12
-Vêtements épais
-Encombrement total : 4,6

-Dague : attaque : 10 ; dégâts : 1D+4 ; parade : 8 ;
armure : 8

CARACTÉRISTIQUES DE PANAITÔLOS

Adresse : 7
Apparence : 7
Corpulence : 7
Courage : 7
Endurance : 9
Force : 8
Psychisme : 7
Vitesse : 7
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 24
Fatigue : 8

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 18
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 25
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 18
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 18
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 21
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 21
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 21
20 Jarret gauche	0	

-Glaive :
Attaque : 12
Dégâts : 2D+5
Parade : 7
Armure : 12

-Contraction du corps : 7
-Esquive : 8

-Dague : 1D6+3
-Arc long : 2D6+3

CARACTÉRISTIQUES DES PHYLACITES

Adresse : 5
Apparence : 7
Corpulence : 7
Courage : 9
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 5
Vitesse : 5
Âgon : 3
Initiative : 7
Souffle : 21
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 19
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 15
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 15
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 15
20 Jarret gauche	0	

-Glaive : attaque : 8 ; dégâts : 2D+2 ; parade : 8 ;
armure : 12
-Bouclier simple : parade : 8 ; armure : 16

CARACTÉRISTIQUES DES ANDROTAURES

Les Androtaures ont une très longue histoire. Avant que Dédale ne remette à Ariane, la fille du roi Minos, le célèbre fil qui permit à Thésée de tuer le Minotaure et de retrouver son chemin à travers les allées du labyrinthe, celui-ci avait déjà usé de ce stratagème. Tombé amoureux fou d'une jeune et belle athénienne, il remit à celle-ci un fil identique pour s'échapper de l'ancre. Elle y parvint, mais de justesse. Capturée par la créature, celle-ci l'a auparavant violée. Alors qu'une compagne de la jeune fille tentait d'occire la bête, elle prit la fuite, retrouva le fil et sortit du labyrinthe. Dédale la cacha longtemps, mais elle ne tarda pas à mettre au monde un enfant difforme. Déçu, Dédale chassa la mère et l'enfant qui vécurent dans l'errance. En -242, une jeune femme enfanta de triplés odieux dans un bordel d'Alexandrie. Thibron le sut, récupéra la mère – qui périt des suites de l'accouchement – et les trois monstruosité à têtes de taureaux. Bâsilon se passionna pour ces êtres et décida de les garder et des les élever... Depuis lors, ils vivent à Thèbes dans les sous-sols de la maison de Bâsilon. Occasionnellement, ce dernier recrute des prostituées pour tenter une nouvelle portée, mais les bêtes devenant incontrôlables pendant leur rut, tuent systématiquement les malheureuses...

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	1	Tête Vitalité : 30
2 Visage	1	
3 Cou	1	Torse Vitalité : 37
4 5 6 7 Thorax	1	
8 Biceps droit	1	Bras droit Vitalité : 30
9 Avant-bras droit	1	
10 Biceps gauche	1	Bras gauche Vitalité : 30
11 Avant-bras gauche	1	
12 13 14 Ventre	1	Abdomen Vitalité : 33
15 16 Hanches	1	
17 Cuisse droite	1	Jambe droite Vitalité : 33
18 Jarret droit	1	
19 Cuisse gauche	1	Jambe gauche Vitalité : 33
20 Jarret gauche	1	

-Glaive :
 Attaque : 6
 Dégâts : 4D+5
 Parade : 7
 Armure : 12
 -Armure peau
 -Encombrement total 1

Adresse : 7
 Apparence : 7
 Corpulence : 7
 Courage : 7
 Endurance : 15
 Force : 16
 Psychisme : 2
 Vitesse : 6
 Âgon : 3
 Initiative : 6
 Souffle : 37 (38-1)
 Fatigue : 13

CARACTÉRISTIQUES DES PROSTITUÉES

CARACTÉRISTIQUES DE LA MOMIE

Adresse : 8
Apparence : 7
Corpulence : 6
Courage : 7
Endurance : 6
Force : 6
Psychisme : 7
Vitesse : 8
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 19
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 18
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 14
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 14
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 14
20 Jarret gauche	0	

-Séduire : 14

-Dague : attaque : 5 ; dégâts : 1D+4 ; parade : 7 ;
armure : 8

La momie de Fayoum est sensible aux attaques à
base de feu : +1D6 aux dégâts.

Adresse : 3
Apparence : 3
Corpulence : 7
Courage : 9
Endurance : 10
Force : 13
Psychisme : 1
Vitesse : 3
Âgon : 4
Initiative : 5
Souffle : illimité
Fatigue : inexistante

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 20
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 27
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 20
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 20
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 23
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 23
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 23
20 Jarret gauche	0	

-Glaive : attaque : 11 ; dégâts : 2D+4 ; parade : 12 ;
armure : 12

-Bouclier simple : parade : 8 ; armure : 16

CARACTÉRISTIQUES D'UN ÉGYPTIEN ÉTERNEL

Les Égyptiens éternels sont un groupe « nationaliste » d'opposition à la colonisation macédonienne.

Adresse : 7
Apparence : 7
Corpulence : 7
Courage : 7
Endurance : 9
Force : 8
Psychisme : 7
Vitesse : 7
Âgon : 3
Initiative : 6
Souffle : 19
Fatigue : 7

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 18
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 25
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 18
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gauche- Vitalité : 18
11 Avant-bras gau- che	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 21
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droite- Vitalité : 21
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 21
20 Jarret gauche	0	

-Dague : attaque : 10 ; dégâts : 1D+4 ; parade : 4 ;
armure : 8

CARACTÉRISTIQUES D'ARATOS

37 ans, Macédonien

Adresse 10
Apparence 10
Corpulence 8
Courage 10
Endurance 10
Force 10
Psychisme 10
Vitesse 10
Âgon 4
Initiative 8
Souffle 30
Fatigue 10
Essence 20

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 18
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 25
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVita- lité : 18
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVi- talité : 18
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVita- lité : 21
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVi- talité : 21
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gauche- Vitalité : 21
20 Jarret gauche	0	

COMPÉTENCES :

Instinct du guerrier
Attaque (glaive) : 18
Attaque (Lance 1M) : 16 Tir précis
Parade (glaive) : 15
Parade (bouclier) : 15
Camouflage : 12
Chercher : 15
Commandement : 19
Cours à corps : 14

Discrétion : 12
 Esquive : 12
 Interrogatoire : 11
 Orientation : 9
 Survie : 15
 Soins : 15
 Tactique : 17

PRODIGES :

Peau d'airain, Diagnostic animalier, Déceler l'orage

CARACTÉRISTIQUES D'ÉRATOSTHÈNE

Grec, 57 ans

Adresse : 10
 Apparence : 10
 Corpulence : 9
 Courage : 10
 Endurance : 8
 Force : 8
 Psychisme : 13
 Vitesse : 9
 Âgon : 3
 Initiative : 7
 Souffle : 26
 Fatigue : 9

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 18
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 25
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVitalité : 18
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVitalité : 18
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVitalité : 21
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVitalité : 21
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gaucheVitalité : 21
20 Jarret gauche	0	

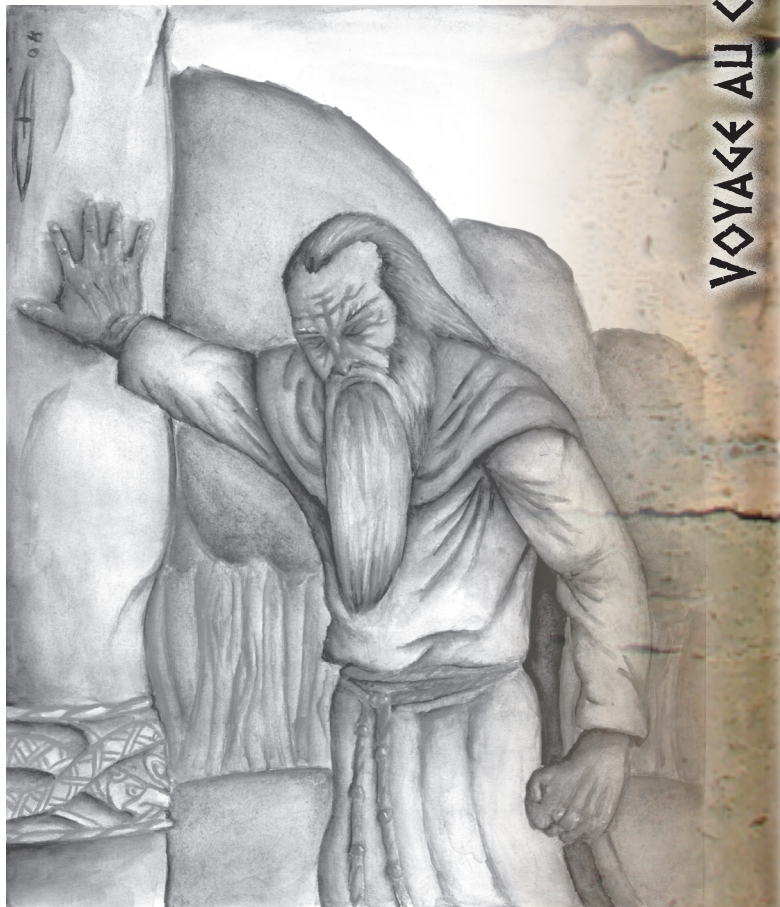
COMPÉTENCES :

Architecture : 13
 Attaque (dague) : 16
 Astronomie : 25
 Bibliothèque : 24
 Chirurgie : 12
 Convaincre : 18
 Décryptage : 12
 Discrétion : 9
 Eloquence : 16
 Histoire : 13
 Langues (Koïné) : 19
 Langues (Egyptien) : 13
 Orientations : 24
 Physique : 22
 Psychologie : 12
 Soins : 16

PRODIGES :

Souffle divin, Don d'Hermès, Rhétorique olympienne

-Glaive : Attaque 9 ; Dégâts : 2D6+2



CARACTÉRISTIQUES DE MÉNANDROS

Grec, 26 ans

Adresse : 11
Apparence : 11
Corpulence : 7
Courage : 12
Endurance : 9
Force : 9
Psychisme : 12
Vitesse : 11
Âgon : 3
Initiative : 8
Souffle : 30
Fatigue : 10

VOYAGE AU CŒUR DES TÉNÉBREES

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	0	TêteVitalité : 12
2 Visage	0	
3 Cou	0	TorseVitalité : 19
4 5 6 7 Thorax	0	
8 Biceps droit	0	Bras droitVitalité : 12
9 Avant-bras droit	0	
10 Biceps gauche	0	Bras gaucheVitalité : 12
11 Avant-bras gauche	0	
12 13 14 Ventre	0	AbdomenVitalité : 15
15 16 Hanches	0	
17 Cuisse droite	0	Jambe droiteVitalité : 15
18 Jarret droit	0	
19 Cuisse gauche	0	Jambe gaucheVitalité : 15
20 Jarret gauche	0	

COMPÉTENCES :

Astronomie :13
Décryptage :14
Esquive :8
Langues (Koïné) :13
Langues (Egyptien) : 10
Orientation :16
Soins :12

-Glaive :12 Dégâts : 2D6+2
-Bouclier moyen : 8 Armure : 18



CRÉDITS

Auteur : Rémy Valat

Relecteur : Laurent Séré

Illustrations : Pascal Coget, Alex Dainche

Composition de la couverture: Rafaël Verbiese, David Ayral

Frises : Patrick Trempond

Maquette: YB

Un jeu de Jérémie et Pascal Coget édité par les Ludopathes et Sans-Détour

Visitez le site et le forum ! www.ludopathes.com !



VOYAGE AU CŒUR DES TÉNÉBRÉS
CRÉDITS