

A K H E N A T O N

Le grand Pharaon Akhénaton règne sur l'Égypte.

Le dieu Soleil Râ veille sur lui. Éclipsés par l'aura glorieux de l'astre solaire, les autres dieux tentent néanmoins d'influencer le dieu Soleil afin que ses rayons inspirent les pensées et les actes de son avatar sur la terre d'Égypte.

LE GRAND JEU

Chaque joueur incarne donc une divinité de l'Ancienne Égypte: Horus, Anubis, Osiris, Seth, Isis, Imothep, etc.

Chaque dieu possède des pouvoirs particuliers et peut influencer une facette de la personnalité du Fils du Soleil, Akhénaton.

LES DIEUX

Horus est impétueux et son influence sera toujours de pousser Pharaon à l'action guerrière.

Anubis, divinité du passage entre la vie et la mort mais aussi dieu qui pèse les âmes et voit la vérité et le mensonge, aidera le jeune Pharaon à y voir clair dans les intrigues qui l'entourent, à faire preuve de prudence et de sagesse face à ses ennemis.

Osiris, dieu des morts et sagesse incarnée, guidera le Seigneur des deux Terres vers la décision juste et avisée.

Seth, dieu fourbe et retors, sera la voix perfide du mensonge et de la déraison à l'oreille de Pharaon.

Isis, déesse de l'amour et de la séduction, sera la maîtresse des désirs et des pulsions du Roi.

Imothep, dieu érudit et scribe, ouvrira au Fils du Soleil les portes de la connaissance.

Bastet, divinité protectrice de l'Égypte, veille sur le Roi d'Égypte et lui donne force et courage face à ses ennemis.

REGLES DE JEU

Chaque dieu possède une réserve de Kâ sous la forme d'un certain nombre de dés à quatre faces (d4).

Le total de dés de départ de chaque dieu est calculé suivant la formule suivante: $1d4 \times 1d4 + 4$, soit un score compris entre 5 et 20.

Entourez la divinité que vous avez choisie. Inscrivez le nombre de dés de la réserve de Kâ dans la case ci-contre.

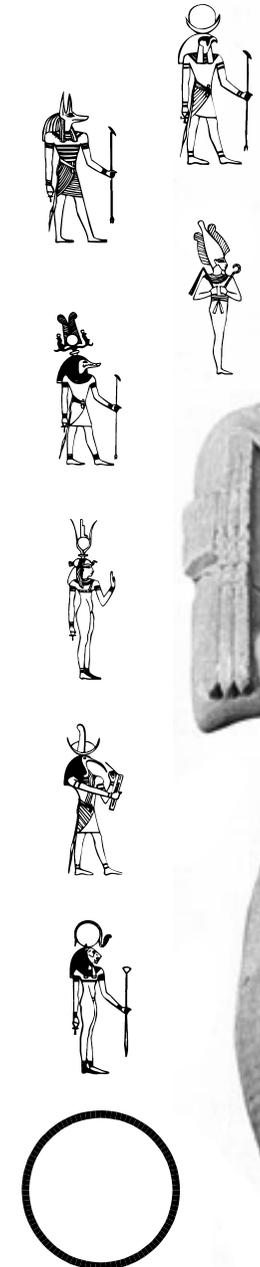
Lorsqu'un événement de la vie de Pharaon requiert l'intervention des divinités, chacune d'elles se constitue secrètement un groupe de dés (de 1 à 5 dés maximum).

Sur demande du meneur de jeu, chaque Dieu-Joueur lance son groupe de dés. Chaque dé impair est un succès.

Le ou les Dieux-Joueurs ayant le plus grand nombre de dés pourront agir et influencer Pharaon.

Les effets de cette influence divine seront contés soit par le Meneur de Jeu, soit par les Dieux-Joueurs eux-mêmes (optionnel).

Les points de Kâ dépensés sont récupérés au terme de chaque cycle du dieu solaire.



Réserve de Kâ

