



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## 1) .Synopsis :

1937, à la suite d'une attaque de leur train remontant le Nil, les personnages vont se lancer dans une chasse à l'homme pour récupérer un chef de tribu dont la survie pourra garantir la paix dans la région. Mais les ambitions des ravisseurs vont se montrer plus obscures qu'il n'y paraît et les héros vont bientôt se retrouver face au secret des Pharaons noirs de la vallée du Nil.

*Note : Les indications et informations techniques et conseils au meneur du jeu seront indiqués en italique comme ici.*

*Les joueurs vont pouvoir choisir l'un des personnages prêtirés fournis en fin de document. Si malgré le large choix proposé, un joueur décide de créer son propre personnage, vous pouvez utiliser les informations présentes dans Tyrannosaures et Tommyguns et les nationalités présentées à la fin du document.*

*L'intrigue peut être linéaire. Choisissez de jouer les personnages et les événements comme vous le souhaitez selon vos envies. Un meneur débutant sera inspiré de suivre l'intrigue à la lettre. Le scénario joue sur des codes connus et l'essentiel ici est que les joueurs ressentent le frisson d'une aventure Pulp sans se perdre dans une intrigue alambiquée. Insistez sur la cinématique, le frisson et l'impression de danger permanent qui doit transpirer à chaque scène. Chaque scène décrit les personnages présents, les sensations propres à la scène et les événements qui peuvent intervenir.*

*Par défaut le personnage du savant belge est considéré comme non joueur. Si un joueur choisit de l'interpréter, veuillez à lui distiller des informations au fur et à mesure pour qu'il prenne conscience de la vérité et puisse informer les autres pjs.*



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds



**L'histoire :** Anaï, chef tribal est un des derniers descendants des Pharaons Noirs qui ont créé les prémices de la civilisation égyptienne avant de disparaître brutalement. Lui et son peuple vivent dans le sud mais ils ont conservés certains savoirs des maîtres atlantes. Sage et cultivé il s'est lié d'amitié avec un savant belge expert des cultures africaines. Ce dernier a convaincu le vieux chef de négocier la paix entre les tribus noires du sud et le colon anglais. Mais les choses ne vont pas bien se passer car la société de Thulé, ordre mystique nazi, cherche à s'introduire dans les anciennes pyramides gorgées de secrets. Apprenant le voyage d'Anaï, ils vont charger une bande de pillards locaux pour s'emparer du sage et le forcer à les conduire jusqu'aux pyramides. Pour cela ils ont un espion dans le train en la personne d'Akim le guide qui n'a pas pu prévenir les pillards de la présence d'un contingent de soldats britanniques.

## 2) Dans le train remontant le Nil.

Les personnages sont dans le train qui remonte le Nil en provenance d'Assouan et en direction de Louxor. Certains sont là pour affaire, d'autres espèrent visiter les trésors de la cité légendaire et ses temples. La

**By Doc Dandy**

<http://lesbonsremedes.overblog.com/>

**Pour le SDEN**

**Page 2**



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

voie de chemin de fer est récente et peu rapide, le train avance péniblement au gré des cahots et détours incessants pour contourner le Nil, omniprésent.

Bien que le pays ai acquis il y a peu son indépendance (août 1936 pour être exact), la nation reste jeune et l'ancien colon anglais est peu pressé de quitter les lieux. Qui plus est le sud du pays est troublé par des guerres entre les différentes tribus du sud, les nouveaux représentants de l'état égyptien et les ex-colons anglais.

### *Personnages.*

Roger Lawrence. Majordome des Williams, il accompagne les enfants de ses maîtres resté à Assouan pour régler les derniers détails de leur retour en Angleterre. Son seul souci sera la sécurité des enfants.

Parker (10 ans) et Eleanor (7 ans) Williams. Les enfants sont très turbulents, curieux et bavards. Face à l'assaut, Parker se montrera courageux tandis que la fillette sera totalement paniquée.

Prudence Sheringford. Une vieille dame nonchalante qui s'offre un voyage en pays sauvage. Elle prétend se documenter pour un roman.

Wahid Arafat. Officiel du nouveau gouvernement égyptien, il coordonne le retrait des troupes anglaises. Très poli mais agacé par le comportement des anciens colons anglais.

Chef Anai et Rodolphe.

*Note : profitez du calme du voyage pour permettre aux personnages de faire connaissances. Ils pourront ainsi s'étonner de la présence de ce chef noir en tenue traditionnel accompagné d'un savant belge très avenant. Pour les autres passagers de la première classe, vous pouvez utiliser les personnages prêtirés non utilisés auquel vous ajouterez le Capitaine Brooke, présent également.*



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## *Configuration du train.*

Nos personnages se retrouvent dans le wagon de première classe situé à l'avant du train. Le wagon est aussi confortable qu'il est possible dans un coin reculé comme celui-ci. Il contient 6 compartiments avec banquettes ainsi qu'un salon où sont servis les repas et le thé. Les deux autres wagons de passagers sont des wagons de 2<sup>e</sup> classe, uniquement constitués de bancs en bois et remplis d'autochtones serrés les uns contre les autres. La présence militaire anglaise est forte car un régiment est en train de quitter peu à peu la ville d'Assouan. Un escadron est d'ailleurs monté dans le dernier wagon juste avant le départ du train.



## 3) L'attaque.

Soudain une explosion retentit à l'avant du train. Malgré sa faible vitesse, la locomotive est forcée de freiner brusquement et les voyageurs sont bousculés. Avant de comprendre ce qu'il en est, les personnages aperçoivent des dizaines d'hommes vêtus de noirs surgir des collines et chargeant le train à cheval.



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

Les militaires ripostent au fusil mais sont vite débordés. Un jeune lieutenant rentre dans le wagon pour demander aux passagers de se mettre à l'abri et de ne rien tenter. Avant d'avoir fini sa phrase un filet de sang s'écoule de sa bouche. Les personnages découvrent derrière lui un pillard poignard à la main. Les héros vont devoir se débrouiller seuls alors que les pillards rentrent par tous les côtés.

### *Personnages*

Les pillards.

Des hommes rustres enveloppés dans des tenues amples et des chèches leur masquant le visage. A dos de chameau ou de cheval ce sont des êtres cruels qui utilisent aussi bien le fusil que le poignard à lame recourbée.

*Note : jouer le cliché du bandit berbère édenté et mal rasé prêt à égorger les hommes et violenter les femmes.*

Les soldats anglais

De solides gaillards au teint rougi par le soleil qui sont bien content de retourner au pays après de longs mois de service dans le désert à affronter les tribus noires du Nil.

*Les soldats pourront être dirigés par les joueurs selon les règles classiques des alliés.*

Le capitaine Brooke

Le responsable de la troupe de soldats est un homme intègre mais obtus. Il va faire son possible pour protéger les civils mais refusera que l'un d'entre eux intervienne.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## *Sensations*

Faites ressentir l'excitation de la bataille ainsi qu'une certaine confusion, les pillards aux dents sales ont des couteaux et des fusils, déchirent les vêtements des femmes dans le but clair de les violenter, rient comme des démons et sortent de partout tandis qu'à l'extérieur les soldats massacrent les pillard sans qu'ils semblent diminuer en nombre.

## *Evénements*

Au bout d'un certain temps un cri rappelle les pillards qui fuient en hâte, abandonnant leurs camarades blessés ou tués.

C'est à ce moment que les personnages découvrent que le chef Anaï a disparu.

Si personne ne joue le savant, celui-ci indiquera qu'un pillard a emporté le chef. Le belge s'est défendu mais a très vite été assommé. Il va vite s'affoler: avec la disparition du chef c'est tout le sud du pays qui risque de s'embraser et de provoquer un bain de sang.

## 4) La traque

### *Personnages*

Akim le pisteur.

Akim est un traître. C'est lui qui a prévenu les pillards de la présence d'Anaï. Il n'a cependant pas prévu la présence des soldats, montés au dernier moment dans le train. Serviabile jusqu'à la caricature, il va aider les personnages à retrouver les pillards mais s'enfuira dès que possible pour rejoindre les agents allemands (CF scène 7).

Le capitaine Brooke.

Les pillards.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## *Sensations*

Le sentiment de panique des passagers. L'impression de chaos avec les corps des pillards éparpillés sur le sol. Le désert inhospitalier et chaud.

## *Evénements*

Le train est immobilisé pour le moment et ils ne pourront pas être récupérés avant le lendemain.

Le capitaine Brooke refuse de laisser les personnages partir.

Akim le pisteur va finalement les accompagner, il connaît la région comme sa poche.

Ils retrouvent la piste sans problème et, au bout d'un certain temps, découvrent la bande de pillards qui se reposent. La plupart sont épuisés, blessés et en sous-nombre (relatif une petite dizaine)

Ils vont quand même fuir après qu'Akim ai fait du bruit (maladroitement).

*Les pillards vont tenter de s'échapper. Utiliser les règles de poursuite page 141 du livre de base.*

Rodolphe se doute qu'il y a quelque chose qui ne va pas avec Anaï. Il ne voit pas l'intérêt pour des berbères d'enlever un vieux chef à moins qu'ils aient un intérêt à ce que la région s'embrase.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## 5) *La course dans le désert*

### *Personnages*

Akim.

Les fennecs

Protecteurs du désert, ils parcourent les terres arides pour chasser les étrangers et les pillards qui s'aventureraient dans le coin. Ils sont grands et au teint sombre et peu avenants.

Vautours

Pour effrayer les joueurs faites en voler quelques-uns au-dessus d'eux.

### *Sensations*

La chaleur étouffante. Le vent sec qui assèche la moindre goutte d'eau. L'ombre des vautours qui planent au-dessus d'eux. La nuit au froid mordant.

### *Evénements*

Pendant la nuit Akim s'enfuit avec les chevaux. S'ils ont mis en place une garde de nuit, l'un des personnages fut assommé par Akim.

*Utilisez les règles sur la soif et la chaleur page 153 et 155 du livre de base.*

Moments désespérés : « Comment faire le thé ? » ; « il fait trop chaud ! » ; « de l'eau ! »

Faire jouer le désespoir de Rodolphe qui se met à maudire les dieux.

Au moment critique, les Fennecs se montrent. *Utilisez les règles de réaction des pnjs sans oublier les bonus/malus des uns et des autres.*

Il va falloir négocier.



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

S’Ils se méfient, ils vont leur donner de l’eau mais les attacheront certainement pour les ramener au village.

Un nomade du nom de Bachir s’évertue à faire avancer son chameau en le battant car il refuse de bouger.

*Si vous avez un peu de temps profitez-en pour poser un interlude tel que présenté page 159 du livre de base.*

### 6) Le village des Fennecs

#### *Personnages*

Les fennecs

Gamal Ibn Al Zaoui, chef des Fennecs.

Un grand homme aux traits sombres et à l’allure fier. Malgré son âge (42 ans) il est encore très solide. Il est le garant de l’intégrité de ses hommes même s’ils ne sont pas toujours très malins.

Salifa, la beauté du désert (-4 pour résister en influence)

La jeune femme s’ennuie dans son village, elle trouve les hommes trop rustres et rêve de partir. Si un bel aventurier vient à passer par là, elle fera démonstration de tous ses talents de séduction.

*Note : jouez sur l’exotisme, les formes généreuses et les mouvements sensuels malgré la robe noire ample et le voile sur les cheveux. Abusez du cliché de la femme orientale voluptueuse et féline. Si une intrigue amoureuse s’est développée avec un autre pj féminin, la belle va s’attaquer sournoisement à sa rivale.*

Karim le fougueux.

Un jeune guerrier musclé qui fait la cour à Salifa depuis trop longtemps pour laisser la place à un étranger.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## *Sensations*

Le vent qui souffle une poussière incessante. L'ombre de la roche qui protège le village du soleil écrasant. Les enfants qui jouent dans les rues entre les maisons de terre sèche, les vieillards qui bavardent à l'ombre tandis que les femmes nettoient les cahutes.

## *Evénements*

Rencontre avec Gamal, le chef. Il est méfiant et ne croit guère à l'histoire des personnages.

L'un des personnages va taper dans l'œil de Salifa, jeune femme aux yeux de braise. Les choses vont loin un peu trop vite. Karim un jeune du village est jaloux va provoquer en duel le personnage. La situation va s'envenimer et Gamal va se sentir obliger de respecter les traditions.

Convaincre Gamal de les aider à poursuivre les ravisseurs sera difficile (*jet de persuasion ; si vous le sentez optez pour la règle des conflits sociaux page 169 de ldb*)

S'il y a des pjs féminins, les guerriers vont proposer aux hommes de les acheter. Refuser va demander de la diplomatie.

S'ils n'arrivent pas à convaincre, un guerrier blessé arrive des pyramides pour signaler l'incursion des nazis. Des Fennecs ont été tués, il se passe quelque chose.

## 7) La pyramide

### *Personnages.*

Les Fennecs, Gamal. *On appliquera les règles des alliés comme précédemment.*



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

Sofian le guerrier.

Sofian est un guerrier venu d'une tribu du nord. Il se remarque aisément dans la tribu car il possède le teint pâle et la stature fière des turcomans, moins fine que celle des autres membres nubien de la tribu. Abandonné par des pillards, il doit sa vie à Gamal et sert les fennecs bien qu'il reste étranger à leurs croyances.

Emmerich le lieutenant. Le chef des opérations qui mène son monde à la baguette. C'est un adversaire redoutable qui ne laisserait rien au hasard.

Les soldats nazis

Des soldats disciplinés et armés de mitrailleuses.

## *Sensations.*

L'étrangeté du lieu et cette pyramide primitive qui semble attendre depuis des temps immémoriaux. La roche abrupte qui surplombe l'édifice et diffuse une ombre menaçante. Les dunes alentour qui rendent une impression d'éternité.

## *Evénements*

La tuerie des Fennecs a fait des dégâts chez les nazis. Ils ne sont plus très nombreux et épuisés. *Comptez une dizaine à ajuster en fonction de la puissance des joueurs.*

Gamal va aider les pjs à éliminer les soldats à l'extérieur mais il refusera de rentrer pour ne pas risquer la vie de ses hommes. Un mensonge. La vérité c'est que la tribu est gardienne des tombeaux depuis des millénaires et que pénétrer à l'intérieur est un tabou.



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

Sofian s'avance, un homme musclé au teint plus clair que les autres. « Je ne suis pas de ta tribu ; tu m'as recueilli dans ma jeunesse et je t'ai servi toi et les tiens. Mais je n'ai pas vos traditions, j'accompagnerais les étrangers. »

« Les Fennecs gardent ces lieux depuis des éons. Je ne sais pas ce que cache la pyramide mais ils en ont peur... »

### 8) Les seigneurs du Nil

#### *Personnages.*

Le Colonel Luger

Cet ambitieux colonel SS est membre de la mystérieuse Société de Thulé qui collectionne les objets occultes pour augmenter la puissance du Reich. L'homme est complètement fou et sera prêt à tout pour retrouver le « secret des atlantes ».

Anaï, Emmerich (s'il est encore vivant), Sofian, Akim (?), les soldats nazis.

Shabateka, la momie noire.

Shabateka est le dernier roi noir du Nil. La mort arrivant, il choisit de servir d'ultime gardien aux parchemins enfouis dans la pyramide. Si la momification lui a permis de conserver un semblant de vie, ce n'est pas le cas de son intellect et il n'est désormais plus capable que de hurler tout en agitant les bras pour dévorer ses victimes.

Seul le feu peut l'arrêter.

#### *Sensations.*

L'obscurité des couloirs poussiéreux et humides. L'air chaud qui rentre dans les pièces, closes depuis des éons. Le silence pesant dans un tombeau mystérieux.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## *Evénements*

En entrant dans la pyramide ils tombent sur un nazi qui les prend pour un des siens.

Les nazis les attendent dans la grande salle principale. Guet-apens et fusillade.

Le colonel explique qu'ils n'obtiendront jamais le Secret des Atlantes !?! C'est lui et la société de Thulé qui l'obtiendront.

Il s'échappe dans un passage descendant dans le sous-sol.

Au fond ils tombent sur Anaï, blessé qui les exhorte à empêcher Ludger de s'emparer du secret.

Ludger s'enfuit dans les sous-sols et réveille la momie en découvrant le livre sacré des Atlantes.

La momie dévore Ludger et se jette sur toutes les personnes présentes dans la salle mortuaire.

Dans un accès de fureur meurtrière, la momie abat un pilier qui menace de voir s'écrouler la pyramide.

## **Epilogue :**

Alors que la pyramide finit de s'écrouler sur elle-même et que les derniers soldats ont été mis en déroute par les fenneks, la poussière retombe peu à peu sur le désert. Crachant et toussant, Rodolphe tient contre son ventre un amas de parchemins très anciens.

*-« Le secret ! J'ai réussi à sauvegarder ce que la momie protégeait. Je me demande ce que ces parchemins ont à nous révéler... »*

*Si vous vous sentez d'humeur taquine, demandez aux joueurs quel est le secret des atlantes. En fonction de leur inspiration vous avez là le pitch d'une grande campagne Pulp!*



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## ANNEXES

### Personnages prêtirés.

Le Twix est un ajout cosmétique tout à fait dispensable mais qui pourra servir aux joueurs pour interpréter leur personnage.

**Richard Huttington**, explorateur et aventurier américain.

Homme mûr, fruit de la bonne société américaine de la côte Est, Richard est un homme solide et charismatique qui a fui son pays pour parcourir le monde. Il accompagne le professeur Van Desbruick qu'il a rencontré au cours d'un voyage en Erythrée.

Force D6 Agilité D8 Vigueur D6 Intellect D6 Ame D6

Résistance 5 - Parade 5

Combat D6, connaissance (Afrique) D6, équitation D4, natation D4, Pistage D4, Sarcasme D6, Survie D6, tir D8.

Peuple : américain.

Atouts: Leader naturel, charismatique, vif.

Handicap: héroïque, têtu, présomptueux.

Arme: un fouet qui claque (FO+D4), Colt 1911 (.45) (12/24/48 2d6+1 - PA 1, Semi-auto)

Besace: Corde (20 m), Couverture, Lanterne, Sac à dos, Chaussures de randonnée, Rations de route, Cheval, Gourde.

Twix: Un sourire de Winner.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Natalia Demenkova, espionne soviétique.**

La jeune et belle Natalia a toujours adoptée l'idéologie bolchévique. Ses parents sont morts durant la répression du Tsar Nicolas II et elle reste convaincu que le communisme est l'avenir de l'homme. Son joli minois et son esprit acéré ont très vite servi le Soviet suprême comme agent infiltrée. En Egypte, elle se fait passé pour une comtesse Russe en exil qui profite de la région. Elle cherche en fait à récupérer des informations sur la situation ente l'armée britannique et les tribus du sud.

Force D4 Agilité D8 Vigueur D6 Intellect D6 Ame D6

Résistance 5 - Parade 5

Combat D6, crochetage D6+2, discrétion D8+2, escalade D4+2, perception D4, Persuasion D6 (+2), Recherche D6, tir D6.

Peuple : Slave (Russe)

**Atouts:** voleuse, nerfs d'aciers, séduisante.

**Handicap:** alcoolique, curieuse, prudente.

**Arme:** Glock (9mm) 12/24/48 2d6+1 - PA 1, Semi-auto.

**Besace:** Appareil photo miniature, Outils de serrurier, maquillage et accessoire de déguisement, tenue luxueuse.

**Twix:** des yeux de chat qui laisse rêveurs tous les hommes.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Rodolphe Van Desbruick, anthropologue Belge.**

Rodolphe est un spécialiste des cultures de l'Afrique Orientale. Il a usé de son influence et de son carnet d'adresse pour s'aventurer sur les Terres nubiennes, il y cherche les vestiges d'une ancienne civilisation qui aurait été à l'origine des dynasties des pharaons égyptiens. Malheureusement les guerres que mènent les tribus contre l'occupant britannique ne lui permettent pas d'avancer dans ses recherches. Il a donc négocié avec le chef Anaï de l'accompagner jusqu'au Caire pour négocier la paix avec l'armée.

Force D6 Agilité D4 Vigueur D6 Intellect D8 Ame D

Résistance 5 - Parade 5

Combat D4, connaissance (Afrique) D8, Connaissances (histoire) D8, perception D6, Recherche D6, Réseaux D6, Soins D4, survie D4.

**Peuple :** belge.

**Atouts:** esquive, chanceux

**Handicap:** Pacifiste, bavard, myope (mineur)

**Arme:** une statue de marbre à l'effigie d'un roi du Zanzibar (FO+D6)

**Besace:** un carnet de note pour ne rien oublier, des ouvrages de la société belge d'ethnologie et géographie.

**Twix:** Des lunettes qui tombent tout le temps sur le nez.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Gwomba, brute noire comme l'ébène.**

Gwomba est un homme spécial. Il ne s'est jamais senti à l'aise même parmi sa tribu. Sa force et sa constitution l'ont prédisposé pour devenir un chasseur mais c'est aussi un lutteur exceptionnel. Un jour qu'il traversait le Tanganyika, il tomba à l'eau et fut emporté par le courant malgré sa force. C'est Huttington qui se jeta à l'eau avec une corde pour le sauver. Depuis il accompagne l'explorateur partout où il va afin de régler la dette qu'il a envers lui.

Force D10 Agilité D6 Vigueur D6 Intellect D6 Ame D4

Résistance 6 - Parade 6

Combat D8, Discrétion D6+2, escalade D4, Intimidation D6, perception D4, pistage d6+2, Survie D6+2.

**Peuple :** Africain

**Atouts:** forestier, costaud.

**Handicap:** phobie (surnaturel), loyal, sale caractère.

**Armes:** des poings puissants, un couteau de chasse (FO+D4)

**Besace:** des osselets pour consulter les esprits, un pagne, un cheval, Corde (20 m), Couverture, Rations de route, Gourde, silex, torches.

**Twix:** Croise les bras pour montrer qu'on n'est pas là pour discuter.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Achmed Bakounir le marchand.**

Achmed est un entreprenant marchand qui s'est vite adapté au mode de vie des occidentaux. Il cherche toujours à faire des profits et s'est acoquiné avec des officiels britanniques pour prospector dans la région d'Assouan. Les prospections font état d'une bonne quantité de cuivre dans la région, de quoi faire un bon profit. Sauf si les conflits avec les tribus viennent à s'éterniser.

Force D6 Agilité D6 Vigueur D6 Intellect D8 Ame D4

Résistance 6 - Parade 2

Discrétion D4, perception D6, Persuasion D8, Réseaux D8, Sarcasmes D6, tir D6.

**Peuple :** Egyptien

**Atouts:** contacts, riche.

**Handicap:** Code d'honneur, obèse, cupide (mineur).

**Arme:** Ruger (.22) (10/20/40 2d6-1 Semi-auto)

**Besace:** un contrat type vierge, on ne sait jamais, un costume clair impeccable.

**Twix:** Un costume blanc impeccable pour donner confiance.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Une française! Mathilde Bauvois la dilettante.**

Mathilde est la fille d'un riche homme d'affaire français. La jeune fille s'ennuie avec tout cet argent alors elle a décidé de voyager à travers le monde. Elle se moque bien des convenances et est capable de mettre celui (voir celle!) qu'elle veut dans son lit. Elle n'a aucune conscience du danger et va se jeter dans l'aventure comme elle irait au cinéma.

Force D4 Agilité D6 Vigueur D6 Intellect D6 Ame D8

Résistance 5 - Parade 4

Combat D4, jeu D6, perception D6, Persuasion D8, Réseaux D6, Sarcasmes D8, tir D6.

**Peuple :** Française.



**Atouts:** touche à tout, noble (membre de l'élite française), panache.

**Handicap:** Arrogante, têtue, mauvaise habitude (faire la fête).

**Arme:** Derringer (.44) 5/10/20 2d6+1 PA 1 2 coups).

**Besace:** un carnet mondain contenant toutes sortes de potins, une ombrelle, du champagne !

**Twix:** un collier de perles qui tombent sur un décolleté indécent.

**By Doc Dandy**

**Pour le SDEN**

**Page**

**19**

**<http://lesbonsremedes.overblog.com/>**



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Peter Mac Dougal**, sergent de l'armée de sa Majesté.

Peter est un fervent patriote, un homme qui se voue au service de son pays. Son grand père est tombé durant la guerre des Boers et il a conservé un esprit de sacrifice et de dévouement pour sa patrie. Sergent-chef dans le 4e régiment des Scottish Dragons en faction à Assouan, il s'est vu confié la tâche de protéger Anai le chef de la tribu des Kermati et le professeur Van Desbruick afin qu'ils négocient un traité de paix avec les autorités britanniques. Il compte bien faire son devoir jusqu'au bout comme toujours!

Force D6 Agilité D6 Vigueur D8 Intellect D6 Ame D6

Résistance 6 - Parade 5 (6)

Combat D6, connaissance (tactique) D6, intimidation D6, Perception D6, Soins D4, tir D10.

**Peuple:** Anglo-saxon

**Atouts:** Tête froide, commandement.

**Handicap:** Serment (servir la couronne), sceptique, loyal.

**Arme:** Baïonnette (For+d4), Carabine (2d8 / CdT 1 / PA2)

**Besace:** des jumelles pour voir loin, une gourde, une lampe torche, un sac à dos, briquet.

**Q Twix:** Une grande moustache rousse parfaitement entretenue.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

Mary DEMPSEY, courageuse infirmière militaire.

Mary est une brave fille issue des quartiers pauvres de Cardiff. Elle s'est engagée dans l'armée pour servir son pays et éviter de moisir dans sa contrée natale. C'est une fille farouche qui n'a peur de rien, elle l'a prouvé en s'occupant à de nombreuses reprises de soldats blessés durant des combats parfois très durs. Quand il faut prendre une décision courageuse on peut compter sur elle.

Force D4 Agilité D6 Vigueur D6 Intellect D6 Ame D8

Résistance 5 - Parade 5

Combat D6, connaissance (tactique) D6, intimidation D6, Perception D6, Persuasion D6, sarcasmes D8, Soins D8(+2), survie D6.

Peuple: Anglo-saxon

**Atouts:** Tête froide, brave, guérisseuse.

**Handicap:** têtue, sceptique, héroïque, loyal

**Arme:** scalpel (FO+D4), un petit Derringer pour éloigner les importuns (2D6 / CdT 1 / 1 charge)

**Besace:** gourde, mallette de soins, rations militaires.

**Twix:** Des cheveux qui n'arrivent jamais à rester attachés.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## 9) Annexe 3 les PNJ.

### Soldats anglais

Force D6 Agilité d8, Ame d6, Intellect d4, Vigueur d6

Parade: 5 Robustesse: 5

### Compétences

Combat d6, discrétion D4, Perception D6, Tir D6

Armes : fusils Carabine (2d8 / CdT 1 / PA2)

### Pillards

Force D6 Agilité d6, Ame d6, Intellect d4, Vigueur d6

Parade: 5 Robustesse: 5

### Compétences

Combat d6, discrétion D6, Equitation D6, Perception D4, Survie D6, tir D4.

Armes : cimeterre FO+D8, poignard FO+D4, pistolet (2d6 / CdT 1 / PA 1).

### Akim le guide

Force D6 Agilité d8, Ame d4, Intellect d6, Vigueur d8

Parade: 4 Robustesse: 6

### Compétences

Combat d4, discrétion D8+2, Equitation D8, Perception D6, Persuasion D6, Survie D8+2.

Atouts : extraction, nomade (comme forestier mais dans le désert).

Handicap : cupide, illettré.

Armes : poignard FO+D4.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## Les vautours

Force D4 Agilité d10, Ame d6, Intellect d4(A), Vigueur d6

Vitesse 6 (D8) / Parade: 5 / Robustesse: 5 / dégâts D4+D6

Compétences

Combat d6, Perception D8.

## Les fenecs

Force D6 Agilité d8, Ame d8, Intellect d4, Vigueur d4

Parade: 6 Robustesse: 6

Compétences

Combat d8, discrétion D6, Equitation D6, Perception D4, Survie D6.

Armes : cimeterre FO+D8, poignard FO+D4.



## Gamal Ibn Al Zaoui, chef des Fenecs

Homme charismatique dans la force de l'âge, Gamal est un homme bon mais méfiant. Gardien des pyramides il ne laissera personne s'en approcher mais ni lui ni ses hommes n'y pénétreront.

Force D8 Agilité d8, Ame d8, Intellect d6, Vigueur d8

Parade: 7 Robustesse: 6

Compétences

Combat d10, discrétion D8, Equitation D6, grimper D6, lancer d8, Perception D4, sarcasmes d6, Survie D6.

Atouts : Nomade (idem que forestier mais dans le désert), charismatique, commandement.

Handicaps : loyal, code d'honneur.

Armes : cimeterre FO+D8, poignard FO+D4.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## Karim le fougueux.

Force D8 Agilité d8, Ame d8, Intellect d4, Vigueur d8

Parade: 6 Robustesse: 7

Compétences

Combat d8, Intimidation D6, Equitation D8, Perception D6, Survie D6.

Atouts : athlétique, vif

Handicap : présomptueux

Armes : cimeterre FO+D8, poignard FO+D4.



## Sofian le guerrier.

Guerrier berbère échoué dans le sud il y a de nombreuses années, Sofian reste fidèle à Gamal et son peuple sans en faire totalement partie. Un redoutable allié pour la bataille finale !

Force D6 Agilité d8, Ame d8, Intellect d6, Vigueur d8

Parade: 6 Robustesse: 6

Compétences

Combat d8, discrétion D6 (+2), Equitation D6, grimper D6, Intimidation D6, Perception D8, Pistage d8(+2), soins D4, Survie D8 (+2).

Atouts : Nomade (idem que forestier mais dans le désert)

Handicap : code d'honneur.

Armes : cimeterre FO+D8, poignard FO+D4.

## Soldats nazis

Force D6 Agilité d8, Ame d6, Intellect d4, Vigueur d6

Parade: 5 Robustesse: 5

Compétences

Combat d6, discrétion D4, Perception D6, Tir D6

Armes : fusils Carabine (2d8 / CdT 1 / PA2)



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds



## Emmerich le fidèle lieutenant.

Un jeune homme blond au regard dur, totalement dévoué à Ludger. Il offrira une opposition farouche.

Force D6 Agilité d8, Ame d8, Intellect d6, Vigueur d6

Parade: 5 Robustesse: 5

Compétences

Combat d6, connaissances (tactiques) D6, discrétion D4, Intimidation D6, Perception D6, Survie D4, Tir D8

Atouts : commandement, incroyable.

Handicaps : loyal, arrogant.

Armes : fusils Carabine (2d8 / CdT 1 / PA2), Luger (2d6 / cdT1 / PA1)



## Le colonel Ludger

Complètement obnubilé, il n'hésitera pas à sacrifier tous ces hommes pour arriver à ses fins. C'est un officier capable mais il est surtout un chercheur de l'occulte que l'attrait du pouvoir rend fou.

Force D6 Agilité d8, Ame d8, Intellect d8, Vigueur d6

Parade: 4 Robustesse: 5

Compétences

Combat d4, connaissances (occulte) D12, connaissances (tactiques) D6, intimidation D6, Perception D6, persuasion d6, réseaux D8, Tir D8.

Atouts : commandement, contacts (société de Thulé), extraction, grande extraction, ferveur.

Handicaps : chimères (la supériorité aryenne), couard.

Armes : luger (2d6 / CdT 1 / PA1)



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds



## Shabateka la momie

Dernier roi atlante gardien du savoir des anciens, il s'est fait momifié selon un procédé qui déclenche son réveil en cas d'intrusion. Malheureusement le processus a réduit son intellect à néant, ne laissant qu'un corps desséché et furieux.

Force D12+2 Agilité d4, Ame d10, Intellect d4, Vigueur d12

Vitesse 4 (D4) / Parade: 6 / Robustesse: 10 / dégâts D12 +D6 +2

Compétences

Combat d8, intimidation D10, Perception D6.

Atouts : souffle de la momie (blessure sur jet de vigueur raté - au contact), mort vivant (+2 en robustesse, +2 pour désecouer).

**Faiblesses** : vulnérable au feu (+4 de dommages)

Insister sur la nature desséchée du corps de la momie si vous voulez éviter que la scène finale se termine en carnage. Récompensez immédiatement le joueur qui a l'idée d'utiliser le feu par un jeton.



# Les Seigneurs du Nil

Un scénario Pulp pour Savage Worlds

## 10) Annexe 2. Les peuples.

Ceci est une proposition alternative pour donner plus de corps à des personnages Pulp. Ces ajouts viennent de ma réflexion sur le fait que dans les récits et films Pulp classiques, les personnages sont toujours archétypaux. Un américain ne se comportera pas comme un français ou un allemand. Tel ou tel culture a ces avantages et ses défauts. Je propose donc pour chaque peuple un atout et un ou des handicaps « gratuits » dans le sens où ils ne rentrent pas dans le compte des atouts et handicaps de la création de personnage du livre de base.

Entendons-nous bien : les caractéristiques proposées ici sont caricaturales mais elles ont toutes été rédigées dans le respect des cultures en question. Je suis un fervent partisan des cultures du monde et trouve qu'il y a suffisamment de diversité chez l'être humain sans que l'on ait besoin d'aller chercher ailleurs.

**L'américain:** fils ou fille de l'American Way of Life, l'américain est un battant, un meneur et une grande gueule entêtée.

**Atout:** Leader naturel. En véritable meneur, le personnage peut donner des jetons à ces alliés pnj pour les aider.

**Handicap:** Héroïque. Toujours prompt à se comporter en héros, le personnage finira par mourir de façon héroïque mais vaine. En affrontant une créature pulpoïde par exemple.



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**L'Anglo-saxon** (Anglais, Ecossais, Canadien, Australien): les sujets de sa gracieuse majesté sont reconnus pour leur stoïcisme légendaire.

**Atout:** Tête froide. Le Flegme britannique légendaire permet au personnage d'affronter les pires situations avec un calme sans failles. Il jette deux cartes et conserve la meilleure pour l'initiative.

**Handicap:** Sceptique. Le personnage ne croit simplement pas au surnaturel. Loyal, les anglo-saxons ne trahissent jamais leurs engagements.

**Le slave** (russe, Ukrainien, serbe): Les slaves sont de grands romantiques à l'âme rude capables d'endurer le pire.

**Atout : Nerfs d'aciers.** Capable d'endurer le pire le personnage réduit le malus pour blessure de 1.

**Handicap: Alcoolique (majeur).** Le personnage va noyer son spleen dans l'alcool. On le retrouvera toujours, défait, une bouteille à la main dans un quelconque troquet de par le vaste monde.

**Le latin** (français, italien, espagnol...): Cultivé, bon vivant et éternel épicurien, le latin passe son temps à prouver aux autres que sa culture est supérieure.

**Atout: Touche à tout.** En utilisant son art culinaire, la culture de son pays ou son simple art de vivre, le personnage peut faire face à n'importe quelle difficulté et ne subit pas de -2 sur des compétences qu'il ne maîtrise pas.

**Handicap: Arrogant.** Fort de sa culture millénaire, le personnage est forcément meilleur que les autres et ne se cache pas pour le montrer.



# Les Seigneurs du Nil

## Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**L'oriental** (Arabe, turc, Libanais, Perse): Les sympathiques orientaux savent toujours trouver des solutions où qu'ils soient!

**Atout:** contacts. Le personnage saura toujours trouver un ami, un cousin ou le cousin d'un ami, en mesure de l'aider. Mais le contact pourra trahir le personnage car on ne peut décidément faire confiance à personne ! Il appartient au maître, pourquoi pas aidé du joueur, de déterminer le pourquoi et le comment de cette trahison qui doit être utilisée comme un ressort dramatique.

**Handicap:** code d'honneur. Le personnage abandonnera tout pour tenir une promesse, assouvir une vengeance ou sauver l'honneur de sa famille.

**L'africain:** Fils et filles d'Afrique ont appris vivre avec le monde sauvage et mystérieux qui les entourent.

**Atout:** Forestier. Le personnage est si habitué à vivre dans des étendues sauvages et dispose d'un +2 en survie, pistage et discrétion dans des milieux naturels chauds.

**Handicap:** Phobie (surnaturel-majeur). Depuis leur plus jeune âge les africains apprennent à se méfier du surnaturel et en développent une grande peur.

**L'asiatique** (japonais, chinois, indochinois): Les habitants de l'extrême Orient sont de grands sages mais se révèlent également de terribles combattants.

**Atout:** bagarreur. L'asiatique est toujours un expert en arts martiaux à même d'abattre ses ennemis avec ses mains nues.

**Handicaps:** Etranger, les asiatiques sont définitivement bizarres pour les occidentaux. Chimères (mineur), les asiatiques sont superstitieux.



## Les Seigneurs du Nil

### Un scénario Pulp pour Savage Worlds

**Le germanique:** la rigueur et l'ordre sont le quotidien des habitants des rudes contrées germaniques. Froids et calculateurs au travail, ils se montrent généreux et festifs avec leurs amis.

**Atout:** ferveur: le germain sait obéir et se faire lui-même entendre. Les alliés germains sous la coupe du personnage gagnent +1 aux dégâts.

**Handicap:** suiveur. Le germain, bien incapable de prendre des initiatives, subit un malus de -2 quand il ne suit pas une directive de quelqu'un d'autre.

**Sud-Américain** (Mexicain, Argentin, Bolivien, etc.): Les sud-américains ont le sang chaud et rien ne les arrêtent, pas même "La Muerte".

**Atout : Rock n' roll !** Le personnage aime avoir la plus grosse lors d'une compétition, surtout s'il y a des flingues. Il ne subit pas de malus lorsqu'il utilise des armes automatiques.

**Handicaps: Sanguinaire.** Leur sang chaud ne leur permet pas d'arrêter quand il est temps et ils tuent tous leurs ennemis sans ciller.

**Belge:** Les sympathiques habitants du plat pays n'en ont pas l'air mais ce sont de braves aventuriers.

**Atout:** Chanceux. L'attitude naturelle et sympathique du belge donne aux adversaires la fausse impression qu'il est inoffensif. Il gagne un jeton de plus en début de partie qui lui permet de faire face au pire.

**Handicaps: Pacifiste (mineur).** La bonne tenue des belges leur interdit d'être violents. **Mauvaise habitude (alcoolique, mineur) :** En revanche ils ne dédaignent jamais un petit coup à boire avec des gens de qualité.