

AEGYPTA

Les tracés Brisés

Aegypta est une Ombre qui contient à la fois la puissance de la Marelle et du Logrus. En effet, le palais de Sekket-Anku renferme les vestiges d'une Marelle Brisée, et celui de Nether-Khertet l'influence d'un Logrus Dégénéré. Tous deux donnent énormément de réalité à l'Ombre, en plus de la présence des princes. Bleys et Fiona ont préféré faire croire qu'ils habitaient sur cette Ombre quand ils l'ont découvert, afin que les autres princes ne soient pas attirés par la réalité trop importante du lieu. Le passage entre les deux mondes, Sekket-Anku et Nether-khertet, a été pour une large part créé par Bleys et Fiona. Les deux rouquins ont étudié sur cette Ombre la plupart des mécanismes universels, comme Brand l'a fait plus tard dans les environs de Kashfa. Fiona est ensuite ensuite, mais Bleys est resté, parce qu'il aimait cette Ombre, et a modelé à jamais son histoire.

La réalité du mythe

Comme beaucoup de mythes d'Ombres, la mythologie n'est qu'un reflet de ce que font les vrais dieux, à savoir les personnes réelles et les manipulateurs d'Ombre.

Lorsque Bleys est arrivé, la mythologie était assez manichéenne et primitive : royaume de lumière contre royaume des ténèbres. Les indigènes considéraient ses deux royaumes plus comme des luttes de puissance informelles et primales que comme des batailles de dieux, et c'était partiellement vrai, vu que les forces de la Marelle et du Logrus s'affrontaient entre les deux royaumes. Bleys est venu du royaume des Ténèbres, et a pris le pouvoir du royaume de la Lumière. Il est ainsi devenu le symbole de Ra. Comme personne ne savait d'où le pharaon venait, les indigènes ont imaginé cette histoire de soleil qui séjourne dans les Ténèbres et qui revient après un temps. Bleys laissa les

indigènes croire qu'il était la réincarnation du Soleil, parce que de toute façon, il n'avait pas l'intention de cacher ses possibilités de prince d'Ambre. Plusieurs révoltes eurent lieu, et Bleys les mata parfois seul. Des défis en combat singulier eurent lieu également, selon la tradition des hommes du désert. Mais Bleys non seulement ne perdait jamais, mais en plus démontrait des capacités surnaturelles qui le firent rapidement passer au statut de dieu vivant. Pour expliquer que Bleys ne rayonnait pas comme le soleil, les indigènes parlèrent de réincarnation.

Bleys ne se soucia pas trop de la religion au début. Il fit rapidement construire un palais sur la Marelle Brisée,

Description générale

Aegypta est une Ombre d'une immense superficie, mais dont la surface habitable est particulièrement réduite compte tenu du grand désert de sable Jrehnarâ (la colère de Râ), des vastes plateaux arides et des montagnes déchiquetées presque dénudées de toute végétation, qui occupent 90% de l'Empire. Quelques oasis ponctuent ces régions arides et sont parfois l'objet d'âpres luttes parmi les nomades.

Les sous-sols sont très riches en minéraux. L'or est une matière très répandue, souvent utilisée pour des ornements architecturaux. Le minéral le plus prisé est l'adamine, mi-roche mi-métal, d'une couleur rouge sombre en pleine lumière, jaune orangée dans l'obscurité luisant faiblement. Le travail de cette matière est excessivement ardu et rares sont les artisans ayant la dextérité suffisante pour la façonner sans la briser, car elle n'est pas très solide.

Seule la région longeant les deux mille kilomètres du Nil est aménagée. De vastes canaux et arroyos sillonnent les terres alentours pour répandre l'eau. Les techniques d'irrigation sont parfaitement maîtrisées et l'eau est l'objet

d'une attention permanente, car le moindre abus peut provoquer des désastres. En fait, les zones longeant le Nil sont de véritables paradis et l'aménagement du territoire a suffisamment bouleversé l'écosystème de la région pour envisager une extension presque autonome vers l'est, du côté des montagnes, une région moins hostile qu'à l'ouest où l'horizon est de sables. Mais ce nouvel équilibre écologique reste encore précaire.

Société (et critères de développement)

Les hommes et les femmes sont traités sur un pied égalitaire, même si les rôles qu'ils remplissent diffèrent. La femme a toujours la primauté de la décision concernant l'éducation des enfants et la gestion du budget familial. Les hommes ont le devoir de protection et, comme il gagne la majorité des biens pour la famille, décide du lieu de résidence. Le père est censé enseigner son savoir à l'enfant lorsqu'il atteint l'adolescence, vers onze ans. L'enfant quitte alors la houlette de la mère et passe la majorité de son temps avec son père, généralement au travail, pour apprendre.

La chevelure d'une femme indique sa disponibilité. En effet, des cheveux laissés libres comme le vent sont la marque d'une dame cherchant la compagnie. Une femme mariée en compagnie d'hommes avec une chevelure libre sera l'objet de tous les blâmes.

Esclavage

L'esclavage n'est plus pratiqué aussi couramment qu'autrefois en Aegypta. Désormais, seuls les criminels et certains prisonniers de guerre, sont séquestrés puis envoyés aux champs ou aux mines. L'esclavage ne se transmet plus par les liens filiaux, et tout homme est théoriquement sujet du Pharaon. Un sujet incapable de payer ses impôts devra s'acquitter de tâches pour l'empire afin de payer sa dette. On distingue ainsi les esclaves temporaires et les esclaves permanents, appelés les Fars'ih, les sans-vies, considérés comme morts. La première catégorie englobe

essentiellement les petits criminels, et parfois des indésirables ayant fâché une sommité quelconque.

Pouvoir

Aegypta est un empire dirigé d'une main ferme par le Pharaon ou la reine, qu'on dit être le descendant d'Amon-Râ, le dieu Soleil, soutenu par une kyrielle de maisons se disputant les terres cultivables à gérer. L'empire s'est érigé au fil des âges à partir des nombreux clans et tribus qui vivaient alors le long du Nil, seule zone vivable et cultivable alors. Les croyances restées sont celles des tribus dominantes et toutes les autres ont été assimilées, déformées ou perdues pour coller au modèle des premières tribus à s'être sédentarisée pour former un empire.

La noblesse dirige comme elle l'entend les fiefs qui lui sont attribués, le long du fleuve, en ce qui concerne les taxes, l'esclavage, certaines lois civiques. La gestion de l'eau est toujours sous la tutelle du Manhri, et le Pharaon a toujours un droit de regard dans les affaires des fiefs. La caste des prêtres guerriers d'Amon-Râ constitue les troupes de choc du Pharaon. Ils sont chargés de veiller à ce que son autorité soit respectée, et tous les fiefs subissent leur ingérence.

En digne descendant du soleil, le Pharaon peut observer tout son monde d'un seul regard, dit-on. En fait, le Pharaon est sensé maîtriser la lumière, qui lui permet de regarder où bon lui semble. Il connaît aussi des pratiques magiques qu'il peut conférer à ses prêtres guerriers, qui sont donc les bras du Pharaon même à des milliers de kilomètres.

le manhri

Le Manhri est un Ordre dont l'influence est particulièrement puissante en Aegypta. Ses membres, les Aquarégulateurs, ont la lourde tâche et responsabilité de gérer l'eau fournie par le fleuve et de le distribuer avec équité (et non pas avec égalité) à toute la population. Les Aquarégulateurs sont les seuls hommes élus à leur poste par le peuple. Il n'existe pas d'élections démocratiques à proprement parler, mais tous les membres du Manhri sont parvenus à leur place grâce à leur réputation. Ces

élections ont lieu sur la grande place face au palais impérial sous l'égide du Pharaon, où la foule doit acclamer chaque postulant. Le pharaon juge ceux qui ont remporté le plus d'acclamations. Ce système donne parfois lieu à des courses effrénées à l'exploit ou à la sagesse. N'importe quel sujet, même un esclave nouvellement affranchi, peut se présenter. Les Aquarégulateurs sont peu nombreux et disposent de nombreux privilèges en biens, notamment celui de pouvoir disposer d'autant d'eau qu'ils désirent, tant que c'est à usage privé.

Sciences et techniques

Malgré les doctrines religieuses profondément ancrées dans la population, les sciences y sont appréciées, et sont particulièrement développées dans le domaine architectural, nautique, hydraulique et agricole. La vapeur est connue des Égyptiens mais peu employée du fait de son apparence sacrée. De grandes roues à aube fournissent l'énergie mécanique nécessaire de la vie quotidienne. La montgolfière est connue en ce monde, introduite par le Pharaon Lyrchos (Manfred) sur une suggestion de sa mère.

Le panthéon des Seigneurs de la Lumière

Ra, le dieu Solaire

Ra est le plus ancien et le plus primal de tous les dieux de ce panthéon. Il représente le soleil, la chaleur, la vie, la lumière et la fertilité. Rigide dans son esprit et ses croyances, Ra ne s'ennuie pas avec la politique, et n'a pas d'intérêt à être social. Il voit les choses dans les absolus, tranchés et secs.

Dans l'esprit de Ra il y a le mal et le bien, les ténèbres et la lumière. La lumière doit durer éternellement, pour combattre les ténèbres, juste comme les ténèbres essayeront toujours de masquer la lumière. Les hérétiques doivent être punis et le mal détruit. Ceux qui meurent en combattant contre les forces surnaturelles des ténèbres doivent être vengés. Ce sont les édits par lesquels Ra vit sa vie.

Osiris, le Faiseur de Lois

C'est le plus grand des Seigneurs de Lumière, symbole du soleil, de la vie, et de la loi. Il a été trahi par son fils Anubis et par son frère Set, sa mort étant une ombre qui masque la lumière du panthéon pour quelques milliers d'années.

Set a séparé son corps en plusieurs parties, les a enchanté et les a dispersé dans le monde entier pour éviter sa résurrection et sa récupération. Chaque partie est indestructible, et possède un grand pouvoir magique, arme potentielle qui peut être utilisée par le bien ou le mal.

Isis a perdu des millénaires à chercher les pièces de son mari mort. Dès qu'elle en trouve un, elle a construit un temple - souvent une pyramide de pierre, avec des gardiens magiques magiques et surnaturels. On dit qu'elle a construit de nombreux faux temples pour dissuader les pilliers de tombe, et l'avidité de voler des objets magiques. Tous les temps connus sont gardés par les fidèles qui considèrent de leur devoir cette tâche.

A sa grande déception, Isis seule a plus d'un tiers des parties d'Osiris dans des temples protégés à chaque instant, mais il est dit qu'elle peut ramener Osiris à la vie avec tous les morceaux.

Les servants de Set chercher, trouvent et volent souvent les objets sacrés, en plus de ceux qui sont attirés par le pouvoir.

Thoth, le Seigneur de la Sagesse

Thoth symbolise la sagesse, la savoir, et l'invention. Toutefois, en dépit de ses connaissances et de ses apprentissages, il y a quelques parcelles noires dans son coeur, car il admire la ruse, la tromperie et les gens qui utilisent leurs esprits et leur langue habile. Il est donc le patron de la magie, et de toutes les créatures bavardes, voleuses et rusées.

Thoth lui-même est un grand orateur, un érudit et auteur de nombreux ouvrages sur la magie et l'histoire. Les livres sur les arcanes, les symboles, les baguettes, les sorts, l'étude de l'alchimie, et bien d'autres sujets sont de son fait. Il a écrit tous ses livres dans un code secret, bien que quelques uns aient été volés et traduits. La légende attribue à Thoth d'être l'inventeur de la magie runique, de toutes les sciences. Il est maudit par une curiosité éternelle, et ne peut se

rappeler les jours de sa jeunesse.

Toth est l'une des entités qui a une connaissance complète de la magie des runes, et il a construit la plupart des armes divines runiques que les autres dieux portent, bons ou mauvais. Il est constamment en train d'expérimenter, explorant ou investigant sur quelque chose. Il peut fabriquer n'importe quel mécanisme magique ou composante, herbe ou potion. Il a des douzaines de baguettes, de pieux, de chaudrons enchantés, d'amulettes, de livres et de choses magiques dans sa collection personnelle gigantesque. Toth a également un zoo personnel, et des marques diverses de milliers de civilisation.

Isis, la Mère Première et la déesse guerrière

Isis est le symbole de la nature, de l'amour, de la mort pour la renaissance, aussi bien que la protectrice des magiciens et des guerriers. Elle est la suprême Mère Première de tous les dieux, renommée pour son pouvoir et sa beauté. Elle est également connue pour avoir différents noms et est adorée dans les ombres comme des douzaines d'autres déesses. Pour éviter de l'offenser, on doit s'adresser à elle par : "O toi, déesse aux Inombrables Noms".

Isis est la cible éternelle de Set, Anubis et des dieux qui ont aidé à tuer son mari bien aimé (et frère), Osiris. Elle est la championne de la lumière, et la protectrice des mortels de la corruption de Set et du mal surnaturel. C'est une grande guerrière, miséricordieuse, compréhensive, gentille et honorable. Elle est indignée par l'injustice et essaie toujours de remettre les personnes qui se trompent dans le droit chemin.

Horus, le Sphinx Sacré

Horus, le Sphinx sacré, aussi connu sous le nom d'Harmakhis, est le symbole de l'horizon et du soleil levant, et représente la justice, la rétribution, l'espoir, et l'amour. On dit qu'il est le fils d'Osiris et d'Isis, mais en réalité, est un fils qui fut adopté.

Horus est doux et prévenant, spécialement envers les créatures faibles comme les mortels. Il peut être l'âme incarnée de la tendresse et de

la compassion et a montré de la pitié même pour ses pires ennemis sur le champ de bataille. Il déteste Set et Anubis par dessus tous les autres dieux des ténèbres, car ils sont responsables de la mort d'Osiris. Il a juré de venger la mort de son père adoptif. Il est le champion de la lumière et de la justice.

Bennu, le Phoenix

Bennu le Phoenix est le symbole de la mort et de la renaissance, le passage du jour vers la nuit et des saisons. De tous les dieux d'Aegypta, Bennu est le plus animal. Elle peut être brutale et sauvage en combat, et est une chasseresse d'instinct. Son sens de la préservation dépasse tout le reste, au point que Bennu laissera un innocent mourir si elle court un risque sous-jacent de blessure grave ou de mort. Son égoïsme se remarque dans ses attitudes envers les dieux du panthéon et dans sa façon de faire ce qui doit être fait. Bennu essaiera souvent d'éviter de s'engager, d'aller vers des situations dangereuses ou de faire des activités dont elle pourrait tirer une renommée quelconque.

Le Phoenix déteste Set et ses suivants principalement parce qu'ils ont attaqué son peuple élu, les phoenixi. Set et ses copains ont tué des centaines de phoenixi dans des expériences magiques pour récréer ou capturer leurs capacités de régénération et de feu. Ceci implique souvent utiliser leur sang pour des potions ou l'utilisation de parties de leur corps. Inévitablement, l'expérience échouait et le sujet mourrait. Set fut si furieux contre les échecs de ses suivants qu'il massacra 1100 phoenixi dans sa colère. C'est ce qui a provoqué contre lui la vengeance éternelle de Bennu.

Autrement, Bennu, comme les phoenixi, essaie de rester hors des affaires des dieux et des mortels, à moins qu'elle ne soit concernée. Principalement à cause de son chagrin, Bennu est une bonne créature qui se sent obligée d'aider ses dieux amis et ceux qui sont dans le besoin.

Apis, la vache sacrée

Apis est le symbole de la restauration, de la croissance et de la fertilité. Elle est la protectrice des druides, des hommes de clergé et des

guérisseurs de tous bords. Elle possède une nature pleine d'empathie, et communique par l'empathie et la télépathie. Apis apprécie beaucoup les mortels, et les aide fréquemment en temps de troubles. Elle est extrêmement compréhensive et maternelle, spécialement envers les enfants, les vieux et les malades.

Le panthéon de Taut : les Seigneurs des Ténèbres

Set, le Seigneur des Ténèbres

Set vit dans le monde souterrain de Neter-Kherthet, dans un palace très haut qui surplombe la cité de Neter-Zher. Quand ses suivants rêvent, ils se trouvent souvent à Neter-Zher, marchant dans les rues, testant ses plaisirs étranges et tordus, et trouvant juste avant le réveil un passage vers leurs fantasmes les plus déviants.

Constamment en train d'interférer dans les affaires des mortels, Set est une force active du mal qui utilise les faiblesses des êtres inférieurs. De sa langue persiflante, il incitera les mortels à faire des exploits stupides, cruels ou meurtriers. Il attirera la colère, la haine et le chagrin, dans une tentative d'enflammer la violence et des exploits vengeurs, poussant ceux qui sont enrégés dans des extrêmes de meurtre et d'atrocités. Et bien sûr Set pointera l'attention sur le crime qu'il a encouragé, pour critiquer les mortels de leur malfaisance, les décrivant que inadaptés et vils, et disant aux autres dieux qu'ils n'ont pas à avoir de pitié.

Set est considéré le dieu malfaisant suprême, dieu des ténèbres et ennemi juré des dieux et des hommes. Il symbolise la destruction, la tricherie et la trahison. C'est Set qui a commis le grand crime qui changea ce monde à jamais. Avant, la terre du soleil et la terre souterraine étaient simplement les deux facettes d'une même pièce, et les deux étaient vertueux. MAis Set détruisit la balance et la paix. Set tua Osiris et puis sépara son corps en 14 parties, qu'il éclata dans le monde entier. Entouré de magie noire, le Faiseur de Lois ne put être ressuscité à moins que toutes les parties de son corps soient rassemblées au même endroit, chose pour laquelle Set fit en sorte que cela n'arrive jamais.

Le meurtre de son frère l'a également fait protecteur des fratricides.

Set et les membres de son panthéon, Anubis, Bes, Apepi, Amon, Anhur et Ammit, en compagnie de leur alliés démoniaques, se sont activement engagés dans la bataille contre les Seigneurs de la Lumière. Il traite librement avec les démons, les êtres malfaisants supernaturels, et tous ceux qui furent une fois profanes et puissants.

Anubis, Seigneur de la Mort

Anubis dirigeait autrefois sans partage le monde des Ténèbres, avant que Set ne l'oblige à le servir et à abandonner sa place de souverain. Anubis tire son pouvoir des Ténèbres Absolues, et comme le Logrus (ou le Logrus Dégénéré) contrôle les Ténèbres Absolues, la puissance d'Anubis devint d'un coup, avec l'arrivée de Set, peau de chagrin. Néanmoins, la compétence d'Anubis ne fut jamais remise en question, il a sa place assurée à côté de Set. Il aurait pu venir dans le palais profiter de tous les avantages de son rang, mais il préfère rester dans sa cité de Neter-That, où il juge des âmes des morts. Comme il est le seul dieu "indigène" avant la venue des princes d'Ambre et des chaosiens, Anubis est dans la mythologie le dieu le plus vénéré et le plus craint. Depuis des millénaires, Anubis a toujours été une déité majeure, et sa cité funéraire, Cynopolis, l'ancienne place d'enterrement des empereurs et des rois, pontifs et des saints, fut une forteresse pour ses adorateurs. Cynopolis est le lieu qui servit pour relier le royaume des Ténèbres à celui de la Lumière, après un accord entre Anubis et les rouquins.

Dans les mythes, Anubis, seigneur des morts, est le symbole de la mort, de la transition, et de la peur de l'inconnu. En tant que fils d'Osiris et de Nephthys, il a joué un rôle d'instrument dans la mort de son père par les mains de Set. Comme récompense, Anubis est maintenant le bras gauche en lutte contre les dieux de la Lumière. On dit qu'il est éternellement loyal à Set. Bien entendu, il fut dit à une période éternellement loyal à Osiris.

De sang-froid, rusé et implacable comme ennemi, Anubis est aussi calculateur dans sa

victoire.

Apepi l'Immortel, le dieu Dragon

Apepi est arrivé peu après la venue de Set dans le royaume des Ténèbres. Set avait besoin d'un serviteur dévoué, et un homme mourrant l'a supplié de lui sauver la vie en échange de ses services. Set a tout de suite vu ce que cet homme meurtri par les sentiments noirs pourrait être comme serviteurs. Il versa en cachette une partie de son sang, et revint pactiser avec l'homme son affaire en échange de la potion qu'il pouvait lui offrir. Celui-ci, en buvant son sang, parvint à acquérir des capacités de métamorphose et une partie de la réalité de Set : par là même, il était devenu immortel. Il prit la forme d'un dragon, et depuis il rode dans le ciel à la recherche de ses agresseurs qui sont devenus une chimère. Set se sert d'Apepi pour aller punir une personne dans la cité de Nether-Zher, ou pour aider certaines forces dans les conflits. Le rôle d'Apepi n'est pas essentiel, mais contribue à l'atmosphère de crainte que le palais fait régner à l'encontre de ses sujets.

Dans les mythes, il est la personnification du mal et ne sert que Set. Il est à jamais en dette pour le Seigneur des Ténèbres, car celui-ci a sauvé le monstre reptilien de la mort proche et lui a redonné la santé. Le vil serpent accepta alors un pacte d'une servitude de vie en échange de l'immortalité. Ceic a été accompli en buvant une potion magique légendaire (bien que les spécialistes estiment qu'elle n'a jamais existé, la légende dit que Set en posséderait deux autres. Si la potion est une fiction, il n'existe aucune explication pour les pouvoirs d'Apepi de régénération, de récupération et de renaissance. Seul le légendaire Phoenix a un pouvoir similaire.

A nouveau selon la légende, la potion magique que le serpent a bu l'a rendu fou, et cette démonstration a évité à Set de boire une de ses potions.

Apepi est un serpent ailé vicieux et vindicatif, d'une espèce de dragon inconnu qui s'amuse de torturer et de tuer plus que tout. Son immortalité l'a rendu incroyablement arrogant et imprudent, jusqu'à prendre des risques les plus invraisemblables, se tuant encore et encore.

Apepi se rappelle de chaque être qui a un jour

causé sa mort temporaire, et cherche revenge à chaque fois que c'est possible. La créature a également appris à aimer la douleur et se permet fréquemment de souffrir une agonie incroyable pour illustrer qu'il peut endurer n'importe quoi. Apepi est complètement loyal à Set, obéit à ses instructions à la lettre, et se battra jusqu'à la mort pour le protéger. Si Set devait être tué, Apepi croit qu'il passerait le reste de son existence à trouver et tuer le responsable. En fait, c'est Set qui contrôle la soif de sang insatiable du monstre, le protégeant contre des abus encore pires. Si Set meurt, Apepi sera lâché sur le monde dans une campagne de destruction et de mort sans fin.

C'est intéressant de noter qu'Apepi n'a que peu de loyauté pour les autres dieux du panthéon, et même n'apprécie pas Anubis. Le seul dieu hormis Set qu'il considère comme un ami est Bes. Étrangement, les monstres respectés et appréciés Thoth.

Amon, l'Occulte

Amon l'Occulte symbolise la peur, l'horreur, et la discorde. Elle est la patronne de l'amertume, de la vengeance et de tout ce qui est laid. Elle est l'amie des monstres et une des dieux les plus poulaires parmi les non humains laids.

Selon certains, Amon l'Occulte fut la plus belle des Seigneurs de la Lumière. Elle s'est consumée de jalousie quand ses avances ont publiquement été repoussées par Osiris et qu'elle est devenue la risée des dieux. Dans un moment de colère, elle a trahi Osiris pour Set et Anubis. C'est cette tromperie qui amena à une guerre entre les dieux, et finalement la mort d'Osiris. Dans le conflit qui suivit, elle a été accidentellement défigurée par une combinaison magique puissante et instable de Thoth. Son défigurement est permanent et ne peut être changée, même par les dieux. Le traumatisme a rendu Amon folle.

Il y en a qui mettent en cause cette histoire. Certains disent qu'Amon s'est défigurée elle-même en tentant de traiter avec les dieux des ténèbres qu'elle n'a pu contrôler. D'autres racontent que toutes ces histoires semblent dire que la laideur d'Amon est due de sa propre faute, ce qui est une mauvaise chose à dire, car ses suivants sont souvent laids bien qu'ils n'en soient pas fautifs. Enfin, personne ne peut nier

qu'Amon est la plus laide des dieux.

Elle croit qu'elle est si laide qu'elle ne peut marcher parmi les dieux, les hommes ou même la lueur du jour. Elle se cache parmi les morts et les monstres, organisant sa revanche contre Thot et les autres dieux de la Lumière. Sa douleur physique et émotionnelle l'a rendue incroyablement cruelle et malfaisante. Elle aime blesser et tourmenter toutes les créatures attractives de toutes les races, mais spécialement des dieux de la lumière, des anges, des titans, des elfes et des dragons. Sa tactique favorite est de capturer et de défigurer les personnages et de les laisser vivre pour les faire souffrir comme elle. Amon est clairement une personne amère et perverse.

Anhur, tueur d'ennemis

Anhur est le maître d'armes du panthéon de Taut. Un excellent stratège, un maître dans toutes les armes, compétent en arts martiaux, un dieu à la tête de lion qui a aussi la force et le courage du lion et qui aime les confrontations physiques. Il sert Set comme conseiller militaire, commander en chef et assassin, d'où son surnom : "Tueur d'ennemis."

Pour une large part, Anhur est un agent libre qui fait ce qui lui plaît. Il est respecté par les Seigneurs de la Lumière, qui comprennent qu'Anhur agit comme il le fait non pas par loyauté, et qu'il a une certaine noblesse de caractère. Ce respect lui permet de s'associer librement à bien des races, humaines et inhumaines, bonnes ou mauvaises.

Le dieu guerrier a son propre code d'éthique et montre du respect et de la courtoisie aux guerriers qui exhibent un fort courage, une grande noblesse et un grand honneur. Il traite ces individus avec respect, pitié, compassion et même amitié. Les couards, les frappeurs dans le dos et ceux qui n'ont pas d'honneur sont méprisés et souffrent de sa colère, de ses abus et de sa torture. A ceux qui adorent le panthéon de Taut, Anhur est le symbole de la ruse, de l'ambition, de la force d'âme et de la magie. C'est le protecteur des mercenaires, des assassins et des maîtres des runes.

Ammit la Bête

Ammit la Bête est un monstre cauchemardesque qui assiste et protège Anubis, tuant et dévorant ses ennemis et mangeant les morts. Ammit est le patron des assassins et des prédateurs, et est le symbole du désespoir, de la lycanthropie et des bêtes polymorphes. Sur Aegypta, Ammit a très peu de fidèles et est surtout connu pour son association au panthéon de Taut.

Bes le Dépravé

Bes le Dépravé est un disciple du mal, souvent associé à Set. C'est un nain barbu et hideux avec une couronne de feuilles, qui se réjouit dans la torture et le cannibalisme.

L'histoire de Bes est bien triste, car une fois Bes combattut aux côtés de Ra et des autres dieux de la Lumière. Quelque chose a finalement cassé, et Bes a plongé dans le côté sombre, et dans la folie. Recruté par Set, Bes a rejoint le panthéon des Seigneurs des Ténèbres et est généralement associé à leurs exploits. Autrefois symbole d'amour, de gaieté et de festin, Bes symbolise maintenant le meurtre, la gloutonnerie et le cannibalisme.

Sebek, le dieu des crocodiles

Sebek, le dieu des crocodiles, est un faiseur de troubles égoïste. S'il en existe, il peut être considéré comme le dieu du Chaos ou de la méchanceté, se plaçant aux côtés du bien ou du mal selon ses intérêts. C'est un agent de l'anarchie qui semble avoir toujours ses pattes sur quelque chose. Ce dieu est probablement le plus dangereux lorsqu'il est ennuyé, parce qu'il va chercher des problèmes et s'il n'en trouve pas, les créera. Il a toujours l'oeil ouvert sur un bon plan.

Sebek a peu de considération pour les autres dieux, bons ou mauvais, et a un dédain complet pour l'autorité et le pouvoir, à moins que ce soit le sien. Le dieu crocodile peut être incroyablement retors, mais est également vindicatif, puéril et cabot. Il est le plus heureux quand les choses vont ainsi. Comme allié, il est complètement imprévisible. Les vraies raisons d'une alliance ne sont connues que de lui seul, bien qu'il prétendra le contraire. Neuf fois sur dix, si Sebek manque de quelque chose,

spécialement quelque chose qui lui coûte, vous pouvez parier qu'il exigera une grande récompense ou un avantage pour s'impliquer avec vous. Pareillement, cela peut faire un coup monté et le dieu crocodile prévoit vraiment de trahir son allié. Mais il peut être sincère et d'un grand secours. Malheureusement, si les choses tournent mal ou s'il perd son intérêt, Sebek et

ses forces disparaîtront sans un mot d'explication ou un seul regret.

Le dieu à la tête de crocodile a été une fois dans le panthéon de Taut, mais a perdu la grace des Seigneurs des Ténèbres. Malheureusement pour Sebek, les Seigneurs de la lumière ne veulent rien avoir à faire avec lui non plus.