

# ANTIKA

## UN CONFLIT CHAOTIQUE

ÉCRIT PAR STÉPHANE MASSELINE



# UN CONFLIT CHAOTIQUE

Scénario ANTIKA

Écrit par Stéphane Masseline

Mis en page par Bruno Guérin

Ce scénario se passe en Égypte et mêle l'univers d'ANTIKA et celui du MONDE DES TENEBRES. Les événements se passent durant le règne du pharaon Sethi I<sup>er</sup>.

## CHANT I –

### LA TOMBE OUBLIÉE

Un héraut contacte nos héros afin qu'ils se rendent voir l'oracle de Siwa en Égypte.

#### Note au MJ :

**Le dieu SETH (Typhon ?) a pris le contrôle des paroles de l'oracle d'Amon (Zeus). Aucun dieu ne répondra dès lors aux prières des joueurs jusqu'à la fin du second chapitre.**

L'oracle dit avoir reçu des signes envoyés par HORUS (Apollon) lui demandant de trouver des personnes compétentes (les PJs) pour trouver et récupérer un coffret se trouvant dans une tombe d'une ancienne cité. Il s'agit de NUBT, située sur la rive gauche du Nil.

L'oracle fournit une carte approximative de l'endroit et demande qu'une fois trouvé, le coffret et son contenu doivent être apportés au temple d'HORUS le plus proche pour être confiés au prêtre.

- Si les PJ sont grecs : ils devront effectuer un jet d'Épos de la géographie (Difficile) pour trouver la région qui correspond à la carte.
- Si les PJ sont égyptiens : ils trouveront plus facilement avec Épos géographie si un jet d'Épos Mythologie (Moyennement facile) est réussi. Dans ce cas, ils se souviendront que la ville de NUBT était également connue

comme la cité du dieu rouge (SETH) et que celle-ci a disparu depuis longtemps sous les sables du désert.

#### Note au MJ :

**Les PJs descendant d'Horus/Apollon ou Harpocratès pourront effectuer un jet de Sensibilité (difficile) pour avoir un sentiment bizarre suite à la discussion avec l'oracle.**

Les PJs finissent par arriver dans le secteur indiqué sur la carte où doit se trouver la cité, laquelle se trouve à mi-chemin, entre Thèbes et l'île de Philae.

Ils doivent d'abord déblayer beaucoup de sable pour dégager une entrée. Un encadrement de pierre énorme formant une porte de pierre scellée est alors dévoilée. Des hiéroglyphes très anciens (lire/écrire égyptien FD Difficile) permet de déchiffrer un avertissement à ceux qui oseraient passer cette porte.

Après délibération, les PJs entrent et descendent un escalier bien conservé jusqu'à une pièce importante avec des colonnes, un bassin vide, une table de pierre avec des trous à chaque coin et des petits canaux striant la table (note au MJ : c'est une table servant à l'embaumement).

De chaque côté de cette pièce carrée partent des couloirs menant à d'autres pièces.

Un jet de perception permet d'observer des statues bien conservées et de nombreux dessins détaillés sur les murs. Un jet de Fouille (Difficile) permet de trouver enfin le coffret de métal recherché.

Au moment où les PJs déplacent le coffre pour le prendre, un jet de Vigilance (Difficile) réussi

leur permet d'entendre un bruit sourd à l'extérieur.

(Note au MJ : ce sont des squelettes (spartoi) de la garde d'OSIRIS, qui sont là pour empêcher tous profanateurs de ressortir de cette tombe en vie.)

Les PJs doivent donc les combattre et les éliminer pour sortir.

### Garde d'Osiris (x 5)

Soma 3      Sophos 1      Symbiose 0  
PV 30

Armure : petit bouclier de bronze (6 PA)

Armes : Kopesch (7 DG), Griffes (2 DG).

Insensible aux 2 premiers dégâts

Armes tranchantes 3, bouclier 2, esquive 1, stratégie 3.

Les PJs repartent en ville et le temple le plus proche (Thèbes).

Le temps est exécrable : tempête de sable, orages les ralentissent dans leurs déplacements. Des jets de Survie (Difficile) pour ne pas se perdre, et jet d'Endurance (Moyennement difficile) pour résister à la force des vents sont nécessaire pour éviter de se faire emporter par la tempête.

Espérons qu'ils réussissent. Ils remettent alors le coffret et son contenu au prêtre du temple d'Horus à Thèbes (ou ailleurs).

Le prêtre les remercie et les congédie rapidement, après avoir remis quelques pièces d'or à ceux qui le réclament.

#### Note au MJ :

**Le prêtre d'Horus à qui a été remis le coffret ouvrira puis récitera une litanie indiquée sur le Livre des Morts se trouvant à l'intérieur. Cela a pour conséquence de réveiller le dieu SETH de sa torpeur immortelle.**

### SETH (Typhon)

Soma 15      Sophos 6      Symbiose 10  
PV 150

Régénération de 5PV/tour

La lumière du jour empêche sa régénération et lui occasionne 5 PV de dégâts/tour et les attaques de feu doublent les dégâts).

Pouvoirs divin : métamorphose (uniquement en serpent), invisibilité (2/jour).

Son sang peut transformer un humain en vampire, si l'humain rate son jet de résistance difficile.

Toutes compétences utiles à 5.

### Lieutenant de Seth

Soma 5      Sophos 3      Symbiose 2  
PV 50

Régénération de 4PV/tour), feu et lumière du jour double les dégâts.

Son sang peut transformer un humain en vampire, si l'humain rate son jet de résistance difficile.

Toutes compétences utiles à 3.

## CHANT II -

### LA PROPAGATION DU FLÉAU

#### Note au MJ :

**« Une fois réveillé, Seth prend le temps de se faire des fidèles humains et quelques lieutenants qui dirigeront une partie des fidèles, dans différentes parties du pays. Ses lieutenants sont des vampires comme Seth, mais moins puissants. »**

Quelques semaines plus tard, les PJs sont contactés par le grand vizir de pharaon pour enquêter sur plusieurs événements, qui se sont produits il y a peu :

- Des prêtres du culte d'Horus ont été retrouvés morts, un peu partout dans le pays.
- Des émeutes d'esclaves se produisent de plus en plus.
- Les Hittites, barbares venant du nord de l'Égypte font de plus en plus d'incursions dans le pays, entraînant une instabilité économique et sociale.

- Lorsque les PJs enquêtent sur la mort des prêtres ; ils observent que les cadavres (Jet de médecine normal) ont

eu leurs yeux arrachés de leur vivant avant que leur corps ne soit broyé avec des masses.

Sur un jet de médecine difficile, ils constatent que le cœur des prêtres n'est plus là, ce qui fait qu'ils ne pourront jamais être jugé par MAAT et que leur âme n'aura jamais de repos.

- En se rendant sur les lieux des émeutes, avec un jet de Réseau (normal), ils retrouvent quelques témoins. Ils apprennent que les émeutiers se sont révoltés contre les soldats de Pharaon pour diverses raisons, selon le lieu. (Manque de nourriture, trop de travail, attaques des barbares,...)

Le but est de montrer un climat d'insécurité qui se propage, mais ce sont les disciples de Seth qui sont derrière cela.

- En se renseignant sur les barbares qui attaquent dans le nord ils n'auront pas plus d'infos. Les Hittites attaquent régulièrement, et cela amplifie le malaise général et entraîne la mort de beaucoup de monde.

À leur retour à Thèbes, les PJs se rendent compte que la plupart des cadavres qu'ils découvrent sont des étrangers (grecs, barbares). Ils apprennent que depuis peu, il y a l'apparition de personnes se faisant appeler « les disciples de Seth » et ils semblent s'en prendre essentiellement aux esclaves.

**Note MJ :**

**Durant ce temps, Seth et ses sbires prennent le contrôle du pouvoir en tuant les conseillers de Pharaon et en prenant leur place, par un sort de « changement d'apparence » permanent tant qu'ils portent une amulette contenant le sort et des phanères de la cible (cheveux, ongles, poils...).**

**Seth peut ainsi faire évoluer la politique du pays, avec pour conséquences, un rejet des étrangers libres, et un développement de l'esclavage.**

## CHANT III -

### LE SURSAUT DES DIEUX

**U**n envoyé des dieux (Thot / Hermès) annonce aux PJs qu'ils doivent se rendre au temple d'Anubis.

À leur arrivée dans le temple, Osiris apparaît devant eux : il leur dit que le seul moyen pour lutter contre cet ennemi invisible qui gangrène l'Égypte est de retrouver le champion qu'Osiris a envoyé. Pour cela, il leur faut trouver le fils de Thot qui saura où retrouver son champion.

Les PJs partent à la recherche d'un descendant de de Thot / Hermès (sauf si l'un d'eux est celui-ci).

Le fils de Thot sait que dans le passé, et ce, à chaque danger important pour l'Égypte, un champion d'Osiris est toujours intervenu après que les incantations du livre des morts soient lues (livre à couverture noire rédigé à chaque inhumation d'un pharaon).

**Note MJ :**

**Cependant chaque pharaon n'est pas automatiquement un envoyé d'Osiris. En effet, pour l'être, il faut que le pharaon ait respecté la balance cosmique (MAAT) tout au long de sa vie.**

**Envoyé d'Osiris (Momie)**

Soma 7      Sophos 12      Symbiose 8  
(Caractéristiques non évolutives)

Aptitudes spéciales : tornade de sable, immortel (mort-vivant), invulnérable (après avoir récupéré les canopes), régénération, détection des vampires

Défaut : inflammable (dégâts doublés et régénération inefficace)

Compétences : celles du perso avant sa mort

Équipement : celui possédé avant la mort sauf si volé.

## CHANT IV -

### LA FIN DU CONFLIT

**A**idé des héros, l'envoyé d'Osiris trouve et extermine les vampires qui se sont développés en petits groupes dispersés en Égypte.

Cependant, Seth apprenant son échec préfère prendre la fuite dans le pays de Koush (Soudan)

au sud de l'Égypte afin de développer ailleurs ses disciples tout en demandant à ceux restant dans le royaume des deux terres de se faire discret, en se faisant aider au besoin par des sympathisants humains, et ce, jusqu'à ce que l'envoyé d'Osiris soit parti.

**FIN**