

LA MOMIE



Scénario pour le jeu de rôle Appel de Cthulhu V7



Howard Philip Lovecraft
1890 - 1937

H. P. Lovecraft

Table des matières

Dans ce numéro :

La Momie, le film	5
A l’Affiche	6
De quoi avez-vous besoin	9
Ambiance musicale	11
Ambiance Pulp	12
Hamunaptra - 1290 av. J.-C.	15
Une carte d’Egypte	20
Hamunaptra - 1925	22
Le Caire 1925 - Choisir son camp	26
Descendre le Nil	28
La Momie Libérée	A suivre
Les 10 plaies d’Egypte	A suivre
Le Final	A suivre

L’Appel de Cthulhu (septième édition) est copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2013, 2014 par Chaosium Inc. ; tous droits réservés. L’Appel de Cthulhu est publié par Chaosium Inc. L’Appel de Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle. L’univers et les personnages provenant des films « La Momie », « Le Retour de la Momie » sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ayants-droit, à savoir Stephen Sommers et Universal Picture. Les auteurs de ce scénario de jeu de rôle ne font que leur emprunter certains éléments et n’ont aucune intention de leur nuire.

LA MOMIE

Ce scénario pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu est grandement inspiré du film « la Momie » (The Mummy). C'est la lecture de [Call of Cthulhu: The Mummy](http://talienstower.blogspot.fr/) (sur le blog de <http://talienstower.blogspot.fr/>), et les multiples visionnages de la saga de la Momie (entre autres) qui nous ont donné l'envie de proposer à nos lecteurs-rôlistes ce petit exercice de style.

Bon Jeu !

La Momie (*The Mummy*) est un film fantastique et d'aventure américain écrit et réalisé par Stephen Sommers, sorti en 1999. C'est un *remake* d'un autre film américain de 1932, *La Momie*, également produit par *Universal Pictures*.

Le film a pour personnage principal la momie d'un prêtre égyptien maudit qui est accidentellement ramené à la vie par des archéologues dans les années 1920. Les critiques sont partagées mais le film est un succès commercial. Il donne lieu à deux suites, *Le Retour de la momie* du même réalisateur en 2001 puis *La Momie : La Tombe de l'empereur Dragon* de Rob Cohen en 2008, ainsi qu'à plusieurs films dérivés, dont *Le Roi scorpion* (2002).

Scénario : Stephen Sommers, Lloyd Fonvielle, Kevin Jarre

Acteurs principaux : Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Arnold Vosloo, Oded Fehr, Kevin J. O'Connor

Sociétés de production : Alphaville Films, Universal Pictures

Pays d'origine : États-Unis

Genre : Aventure fantastique

Durée : 125 minutes

Sortie : 1999

© 2016 Universal Pictures Home Entertainment, a Division of NBC Universal. All rights reserved.

A l'affiche

Imhotep



Grand prêtre du Pharaon Seti 1^{er}, son amour interdit pour Anck-su-namun le conduit à être maudit. Réduit à l'état de momie, mort vivant

pour l'éternité, il n'a qu'une seule idée en tête : ressusciter son amour, pour cela il serait prêt à détruire tout autour de lui.

Anck-su-namun



Favorite de Seti 1^{er}, elle participe à son assassinat et se suicide peu après par amour pour Imhotep, attendant de lui qu'il la ressuscite. Elle

est la raison centrale du déchainement de folie meurtrière d'Imhotep.

Rick O'Connell



De grande taille, fort et courageux. Il représente l'archétype du héros d'action. S'il fait souvent preuve d'un certain humour,

il n'hésite pas à mettre sa vie en danger pour secourir ou sauver ceux qu'il aime. Il privilégie le recours à la force par rapport à la réflexion dans les situations de danger, représentant ainsi l'exemple de l'aventurier un peu "bourrin".

Beni Gabor



Escroc, Voleur, menteur, lâche (et lâcheur), pas très malin, cet ex-légionnaire

est aussi un adversaire avec qui il faut compter à cause de la protection qu'il saura négocier avec Imhotep.



Le synopsis...

[source [https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Momie_\(film,_1999\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Momie_(film,_1999))]

(...du film, pour celles et ceux qui ne l'auraient pas vu... attention spoilers !!)

En 1290 av. J.-C., le grand prêtre Imhotep a une liaison amoureuse avec Anck-su-namun, la favorite du pharaon Sétî I^{er}. Et lors d'une rencontre entre les deux amants, ils sont surpris par le pharaon qu'ils assassinent. Puis arrivent les gardes de Sétî I^{er} : Anck-su-namun se suicide et le grand prêtre s'enfuit pour pouvoir la faire revenir d'entre les morts. Imhotep vole son cadavre et l'emmène à Hamunaptra, la cité des morts, où il commence un rituel de résurrection. Capturé par les soldats du pharaon avant la fin de la cérémonie, il est condamné au Hom-daï c'est-à-dire être enfermé vivant dans un sarcophage avec des scarabées mangeurs de chair qui le dévorent vivant.

En 1926, au Caire, Evelyn « Evy » Carnahan, excellente connaisseuse de l'Égypte antique, travaille comme bibliothécaire au Musée des Antiquités du Caire. Jonathan, son frère, a un goût pour le luxe et a récupéré d'un homme une clé et une carte permettant de se rendre à Hamunaptra. Evelyn décide alors d'aller voir cet homme qui s'est déjà rendu à la cité des morts. Or c'est dans une prison qu'elle le trouve. Il est condamné à mort par le directeur de la prison. Il est sauvé in extremis par la jeune femme qui promet au directeur

(Suite page 7)



(Suite de la page 6)

de l'or de la cité. Elle et son frère vont tous deux s'allier avec cet homme nommé Rick O'Connell qui prétend connaître l'emplacement secret de Hamunaptra. Le groupe rivalise avec une bande de chasseurs de trésors américains conduits par un égyptologue du nom d'Allen Chamberlain. Ces derniers sont guidés par Beni Gabor, un ancien ami de Rick.



Les deux groupes atteignent Hamunaptra en même temps. Ils sont attaqués par les Medjai, descendants des gardes de pharaon qui, depuis trois mille ans, défendent l'emplacement de la nécropole maudite. Les Américains trouvent un coffret où est inscrit une malédiction, et qui contient le Livre des Morts et des vases canopes. Sur le coffret il est écrit que la créature viendra aspirer fluide et organes de ceux qui l'ouvriront. Pendant ce temps-là, Rick, Evy et John découvrent sous la statue d'Anubis une momie qui se trouve être celle d'Imhotep.

La nuit suivante, Evelyn récite une formule du Livre des Morts, ce qui réveille Imhotep. Celui-ci tue les trois Américains et l'égyptologue qui ont ouvert le coffret, ce qui lui permet de se régénérer petit à petit et d'accumuler de puissants pouvoirs magiques. Il poursuit le reste de l'expédition jusqu'au Caire. Il fait par ailleurs s'abattre quelques plaies

(Suite page 8)



Ardeth Bay



Courageux chef Medjai, descendant des Gardes du Pharaon. Son objectif :

empêcher que coute le retour d'Imhotep, et également protéger l'Égypte (et l'Humanité) d'autres ennemis venus de l'Au-delà. Très loyal, c'est un allié précieux.

Evelyn Carnahan



Aussi érudite qu'elle est tête en l'air, cette brillante

égyptologue ambitionne surtout de mettre la main sur le Livre d'Amon-Ra et d'être reconnue en tant qu'archéologue. Sa relative naïveté pourrait la pousser à commettre des erreurs, mais son érudition sera très utile.

Jonathan Carnahan



Frère d'Evelyn, playboy, dilettante, il a plus un comportement de chasseur de trésor que de réel archéologue. Sa cupidité peut le

mettre en danger, mais sa chance lui permet également d'échapper au pire.



(Suite de la page 7)

d'Égypte en changeant l'eau d'une fontaine en sang ou en faisant apparaître une invasion de sauterelles. Ce même soir, il entre dans la chambre d'Evy et voit en elle sa défunte maîtresse et un moyen de la ressusciter en l'enlevant. Il l'embrasse et en se réveillant, elle hurle, ce qui prévient le reste du groupe. Rick arrive juste à temps pour la sauver en brandissant un chat, symbole de la vie et Imhotep s'enfuit. Cependant, le prêtre ne s'arrête pas là. Il parvient à prendre le contrôle de centaines d'Égyptiens qui attaquent le groupe. La troupe encerclée, Imhotep propose à Evy de le rejoindre et de laisser sain et sauf le groupe. Elle accepte pour sauver la vie de Rick, Jonathan et des autres membres de l'expédition restants. Rick et Jonathan retournent à Hamunaptra avec l'aide du medjai Ardeth Bey et sauvent Evelyn avant l'issue fatale. Après un périlleux affrontement contre Imhotep et les serviteurs momies qu'il a ranimés grâce à ses pouvoirs, ils parviennent à tuer Imhotep et rentrent chez eux, une idylle s'étant développée entre Rick et Evy.



De quoi avez-vous besoin pour jouer cette aventure ?

Le Manuel du Gardien

Le jeu de rôle d'épouvante et d'aventures dans les univers d'Howard Phillips Lovecraft.

Avec *L'Appel de Cthulhu*, prenez la place d'audacieux investigateurs des années 1920 ou de toutes autres époques. Percez les secrets multimillénaires de divinités inconnues ou partez à la recherche de lieux ignorés des hommes. Défiez des créatures innommables repliées dans l'ombre et qui, depuis l'aube des temps, préparent leur retour sur Terre. Déjouez leurs plans et survivez à l'affrontement sans sombrer dans la folie !

Le Manuel du Gardien de la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* contient tout ce dont le meneur de jeu a besoin pour animer une partie. Cet ouvrage s'appuie sur une révision du fameux Basic System : les règles pratiquées depuis la première édition par tous les joueurs de *L'Appel de Cthulhu*. Il reste donc entièrement compatible avec tous les suppléments parus et à paraître, pour des milliers d'heures d'aventures.



464 PAGES

ISBN 978-2-917994-93-1

45 €

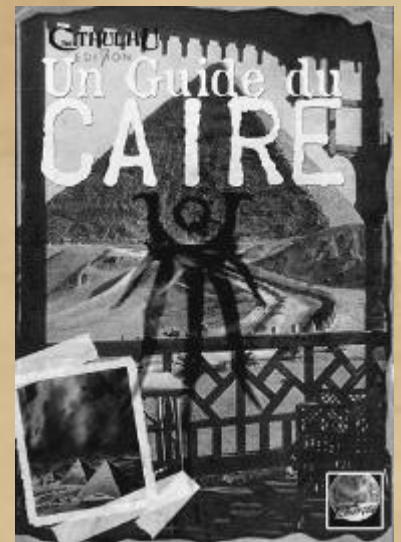


Le Manuel de l'investigateur peut également vous être utile notamment grâce à la liste détaillée des occupations, et les nombreux conseils aux joueurs que l'ouvrage contient.

272 pages

ISBN 978-2-91799-494-8

39 €

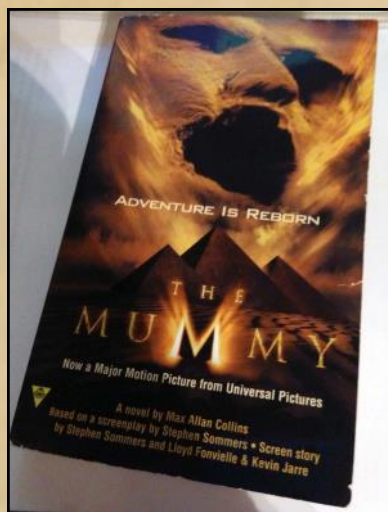


En attendant que le Collectif de Scriipt.com vous propose **Un Guide du Caire**, nous vous recommandons de vous tourner vers l'ancien supplément « **Le Guide du Caire** » de Descartes Editeur pour l'Appel de Cthulhu 5ème Edition. Ou bien encore de vous tourner vers la campagne « **Les Masques de Nyarlathotep** » et ses pages consacrées à l'Égypte, dans la 6ème Edition du jeu...

Sachez cependant que ce n'est pas indispensable et que par moment cela pourrait même être en contradiction avec l'Égypte telle qu'elle est présentée dans le film « La Momie » dont nous nous inspirons ici... A vous de choisir.



De quoi avez-vous besoin pour jouer cette aventure ?



LE DVD INDISPENSABLE !!!

Le visionnage du film « La Momie » de Stephen Sommers est bien entendu un incontournable pour faire jouer cette aventure. Le DVD ou le Blu-Ray sont très facilement trouvables, et y compris sous forme de coffret avec les autres films de la saga.



The Mummy, LE ROMAN !!!

Il existe aussi un roman (en anglais uniquement) signé par **Max Allan Collins**.

En version livre de poche : 259 pages

Editeur : Boulevard (Mass Market) (mai 1999)

ISBN : 0-425-17381-x

Max Allan Collins écrivain américain est auteur de romans, de nouvelles, de bandes dessinées (Les Sentiers de la perdition), de novélisations (Maverick, Dans la ligne de mire, Il faut sauver le soldat Ryan, Le retour de la momie, Dark Angel), de scénarios de films (The Expert) et de documentaires. Il est aussi le metteur en scène de plusieurs films.



Max Allan Collins s'est fait connaître en France avec le lancement, dans la collection de la Série noire, d'une série consacrée à un détective privé du nom de Nathan Heller et mettant en scène le célèbre Eliot Ness.

Le film Les Sentiers de la perdition (Road to Perdition), sorti en 2002, et réalisé par Sam Mendes, est l'adaptation de la bande dessinée éponyme de Max Allan Collins et Richard Piers Rayner.

Source : Wikipédia



Pour en savoir plus : Rickipedia c'est un wiki entièrement consacré à la saga de la Momie est une ressource vraiment très pratique : <http://mummy.wikia.com/>



Ambiance musicale

L'ambiance musicale idéale pour ce scénario est en toute logique la bande originale du film signée par Jerry Goldsmith.

15 morceaux parfaitement raccord pour chacune des ambiances propres à rester proche du film si vous le souhaitez.

1.	Imhotep	4:19
2.	The Sarcophagus	2:17
3.	Tuareg Attack	2:23
4.	Giza Port	2:01
5.	Night Boarders	4:08
6.	The Caravan	2:52
7.	Camel Race	3:26
8.	The Crypt	2:26
9.	Mumia Attack	2:20
10.	Discoveries	3:41
11.	My Favorite Plague	3:59
12.	Crowd Control	3:13
13.	Rebirth	8:33
14.	The Mummy	6:19
15.	The Sand Volcano	5:42

The Mummy : Original Motion Picture Soundtrack

La musique originale du film, composée par Jerry Goldsmith, est éditée en CD chez Decca Records en mai 1999. Sur le site Allmusic35, Stephen Thomas Erlewine estime que la bande originale est à l'image du film : « prévisible, mais d'une façon engageante » (« *obvious, but engagingly so* ») et qu'elle fournit une écoute « grandiose et mélodramatique » qui contient « tous les moments forts attendus ».

Sur le site *Score Reviews*, Andreas Lindahl juge la bande originale typique des compositions de Goldsmith pour un film d'action, avec un usage net des cuivres et des percussions, notamment dans le thème principal, qui lui paraît un peu sous-exploité ; il apprécie l'usage limité et pertinent des chœurs, mais trouve un défaut potentiel dans les rythmes de percussion (notamment aux timbales) qui peuvent devenir répétitifs et ennuyeux à l'écoute de l'album entier.

Source : Wikipedia



Allez plus loin dans l'ambiance



Derek & Brandon Fiechter sont deux compositeurs qui proposent des musiques d'ambiance qui sont tout à fait adaptées aux aventures égyptiennes.

<https://dbfiechter.bandcamp.com/album/ancient-egypt>

18 morceaux de plus de 3 minutes chacun et que vous pourrez placer assez facilement dans le scénario.

Mettez une ambiance pulp !

Investigation	●●
Action	●●●●●●
Exploration	●●
Interaction	●●
Mythe	●
Style de jeu	Pulp
Difficulté	Débutants
Durée Estimée	⌚
Nombre de joueurs	♂♂♂♂
Epoque	1925

En quelques mots

En 1290 av. J.-C., le grand prêtre **Imhotep** a une liaison amoureuse avec **Anck-su-namun**, la favorite du pharaon **Séti I^{er}**. Et lors d'une rencontre entre les deux amants, ils sont surpris par le pharaon qu'ils assassinent. Puis arrivent les gardes de Séti I^{er} : **Anck-su-namun** se suicide et le grand prêtre s'enfuit pour pouvoir la faire revenir d'entre les morts.

Imhotep vole son cadavre et l'emmène à **Hamunaptra**, la cité des morts, où il commence un rituel de résurrection. Capturé par les soldats du pharaon avant la fin de la cérémonie, il est condamné au Hom-daï c'est-à-dire être enfermé vivant dans un sarcophage avec des scarabées mangeurs de chair qui le dévorent vivant.

En 1925, **Rick O'Connell**, un aventurier américain, découvre les ruines d'Hamunaptra, où serait caché un trésor.

Evelyn Carnahan, égyptologue, l'engage alors pour l'aider à y entreprendre des fouilles. Libéré par accident, Imhotep déchaîne alors toutes les forces obscures afin de ressusciter son amour perdu, **Anck-su-namun**.



Règle n°1 : Voir grand !

Les pouvoirs d'Imhotep sont démesurés donc inutile de faire dans la demi-teinte : tempête de sable à l'échelle d'une grande ville, tempête de mouches ou de criquets, foule commandée par Imhotep, batailles rangées avec des centaines d'opposants, pluies de météorites dévastatrices, etc...

Au gardien de ne pas lésiner sur les effets spéciaux et le casting de figurants. On est dans une production à grand spectacle qui a les moyens.

Les investigateurs ont-ils une chance dans ce cas ? Oui, parce que les seconds rôles vont se prendre une « branlée ». Le gardien ne doit pas hésiter à faire mourir (ou à blesser gravement) les seconds rôles, histoire de faire comprendre aux investigateurs que ça ne rigole pas.

Les héros originaux ? Le choix est laissé à la libre appréciation du Gardien, les PJ's pourraient fort bien incarner Evy, O'Connell, John ou Ardeth Bay... pourquoi pas ? Tout comme ces derniers pourraient bien n'être que des seconds rôles et des faire-valoir pour les personnages joueurs.

Au Gardien de savoir s'adapter et de proposer quelque chose d'original et de surprenant.





THE

MUMMYY

Hamunaptra - 1290 av. J.-C.

C'est ici que démarre l'histoire, les investigateurs ne peuvent pas avoir été témoins de ces événements, mais ils peuvent trouver des bribes de cette histoire en faisant des recherches ...

Des recherches sur les légendes de l'Égypte et de ses trésors les plus réputés. Le mot-clé de la recherche est : « Hamunaptra ».

D'autres légendes parlent d'une cité gardée la malédiction d'une momie (des jets de compétence Bibliothèque, Histoire, Anthropologie permettent d'avoir toutes ces informations. Au Gardien de les dispenser aux investigateurs comme il le souhaite.

Thèbes, la Cité des Vivants, joyaux de la couronne de Seti 1^{er}, le domaine d'Imhotep grand prêtre de pharaon et gardien du Royaume des Morts.

La cité qui a vu naître Anck-su-namun, la maîtresse de pharaon ; personne n'avait le droit de la toucher...

Leur amour était si fort qu'ils étaient prêts à risquer leur vie...

Pour ressusciter Anck-su-namun, Imhotep et ses prêtres pénétrèrent dans le tombeau pour voler le corps...

Ils s'enfuirent dans le désert emmenant le corps d'Anck-su-namun à Hamunaptra, la cité des morts, l'ancienne nécropole des pharaons où étaient dissimulés les trésors de l'Égypte...

Pour sauver son amour, Imhotep osa braver la colère des dieux en pénétrant dans la cité, il profana ces lieux saints et s'empara du Livre des Morts...

L'âme d'Anck-su-namun avait rejoint le monde souterrain...

Ses organes vitaux avaient été déposés dans cinq vases canopes...

(Suite page 16)



L'histoire d'amour entre Imhotep et Anck-su-namun est au centre de cette aventure.

Retrouver et ressusciter sa bien-aimée pour vivre et parcourir le monde à ses côtés : voilà la motivation principale d'Imhotep. Il semblera aveugle à tout autre chose tant qu'il n'aura pas accompli cela.



L'âme d'Anck-su-namun était revenue de l'Au-delà, mais les gardes de pharaons avaient suivi Imhotep et l'empêchèrent de poursuivre le rituel...

Les prêtres d'Imhotep furent condamnés à être momifiés...

Quant à Imhotep il fut condamné à subir le Hom-Daï la pire des malédictions, une malédiction si terrible qu'elle n'avait jamais été proférée...

Il fut condamné à être enfermé dans un sarcophage, mort vivant pour l'éternité.

Les Medjaïs ne devaient jamais le relâcher sous peine de libérer une force démoniaque, un Fléau pour l'humanité, un Dévoreur de chair a l'appétit décuplé par les siècles, Maître des sables, au front ceint des lauriers de l'invincibilité.

Les **Medjaÿ** (également Medjai, Mazoi, de l'égyptien mdzy) sont les habitants de Medja (md3), une région du nord du Soudan. Ce peuple a fourni au cours des siècles de nombreux auxiliaires à l'armée égyptienne, si bien que le terme Medjaÿ deviendra un nom commun.



La première mention des Medjaÿ remonte à l'Ancien Empire, quand ils ont été enrôlés parmi d'autres peuples de Nubie sous Pépi 1^{er}.

Au cours du Moyen Empire, certains Medjaÿ sont incorporés dans l'armée égyptienne, faisant partie des garnisons des fortifications de la Nubie égyptienne et patrouillant dans les déserts comme une sorte de gendarmerie.

Au début du Nouvel Empire, d'autres Medjaÿ rejoignent les forces de police égyptienne. De ces unités nubiennes dérive une nouvelle signification au terme Medjaÿ, référant à la police en général. Le titre « Medjaÿ » a été donné par les Égyptiens à la fin du Nouvel Empire.

Dans leurs rôles d'ennemis ou de partisans de l'État égyptien, les Medjaÿ ont influencé la culture égyptienne pendant plus de mille ans. Certaines tâches très importantes ont été supervisées par des officiers Medjaÿ. Ils ont joué un rôle dans la protection de Thèbes et du village des artisans de Deir el-Médineh. Ils ont également pris part à la campagne de Kamosé contre les Hyksôs.



Deux questions :
« qui diable était Sétî 1^{er}
et était-il riche ? »

Séthi I^{er} (également écrit Séthy I^{er} ou Sétî I^{er}), pharaon d'Égypte de la XIXe dynastie, qui règne au alentours de 1290 av JC. Fils du pharaon Ramsès I^{er}, il est le père du pharaon Ramsès II et de la princesse Nefertiri.

Sa première épouse Mouttouya était la fille de Raia, un officier supérieur de l'armée, lieutenant général de la charrerie, et de Rouia. Elle nous est bien connue par sa statue monumentale aujourd'hui au musée du Vatican. Elle est enterrée dans la vallée des reines, où sa momie fut déposée, vers la 21^e ou 20^e année du règne de son fils Ramsès II.

Séthi I^{er} porte les titres prestigieux de « prince régent, vizir et maire de Thèbes, scribe royal, officier de la charrerie, gouverneur de la forteresse de Tjarou ». Une de ses statues proclame « Tandis qu'il était Rê-le soleil à l'aube rayonnante, j'étais à ses côtés comme une étoile de la terre ».

Il fut assassiné par le grand prêtre de Thèbes, Imhothep. Assassinat auquel a probablement participé sa concubine et favorite Anck-su-namun.

Séthi I^{er} est enterré dans la vallée des rois dans une tombe qui reste la plus grande et la mieux préservée des tombes royales de la vallée. Sa momie fut retrouvée dans la tombe de la cachette en compagnie de celle de son fils et de nombreux autres pharaons ; bien conservée, elle lui donne l'allure d'un grand homme endormi.

Séthi I^{er} est à l'origine de nombreuse et monumentales constructions dont le Grand Temple d'Adybos, dédié entre autres à Osiris, Horus et Isis. Et il a également beaucoup investi dans l'amélioration de la cité d'Hamunaptra.



Thebes, la cite des vivants, joyaux de la couronne de Seti Ier, le domaine d'Imhotep grand pretre de pharaon et gardien du royaume des morts.

La cite qui a vu naître Ank Su Namun, la maitresse de pharaon ; personne n'avait le droit de la toucher...

leur amour etait si fort qu'ils etaient prêts a risquer leur vie...

pour resusciter Ank Su Namun, Imhotep et ses pretres penetrerent dans le tombeau pour voler le corps...

ils s'enfuirent dans le desert emmenant le corps d'Ank Su Namun a Hasanspet, la cite des morts, l'ancienne necropole des pharaons ou etaient dissimules les tresors de l'egypte...

Pour sauver son amour, Imhotep osa braver la colere des dieux en penetrant dans la cite, il profana ces lieux saints et s'empara du livre des morts...

L'ame d'Ank Su Namun avait rejoint le monde souterrain...

ses organes vitaux avaient ete deposes dans cinq vases canopes...

L'ame d'Ank Su Namun etait revenue de l'au dela, mais les gardes de pharaons avaient suivi Imhotep et l'empecherent de poursuivre le rituel...

les pretres d'Imhotep furent condamnes a etre momifies.

Quant a Imhotep il fut condamne a subir le Hom dai la pire des maledictions, une malediction si terrible qu'elle n'avait jamais ete proferee.

Il fut condamne a etre enferme dans un sarcophage, mort vivant pour l'eternite.

Les medjais ne devaient jamais le relacher sous peine de liberer une force demoniaque, un fleau pour l'humanite, un devoreur de chair a l'appetit decuple par les siecles, maitre des sables, au front ceint des lauriers de l'invincibilite.



La Momie, une histoire d'amour

Le scénario de « La Momie » est avant tout une histoire d'amour. Imhotep vit un amour interdit avec Anck-su-namun. Amour qu'il n'a pas forcément pu concrétiser.

Tout son être brûle de pouvoir vivre enfin avec sa promise. Peut-être n'est-ce qu'un leurre, un piège d'une puissance supérieure pour pousser Imhotep à devenir ce qu'il est : un monstre animé par la vengeance... Nyarlathothep manipule-t-il certains protagonistes de cette histoire ?

Donc, dans ce scénario tout ce que les investigateurs peuvent tenter pour contrer Imhotep se heurtera à son seul et unique désir : Vivre son amour avec Anck-su-namun.

Imhotep est aveugle à tout autre objet... Il a soif de puissance et de pouvoir, parce que ce pouvoir peut lui permettre d'accéder à l'objet de son désir. Donc, à la question : « Pourquoi est-il si méchant ? », la réponse est : « Parce qu'on lui a pris l'amour de sa vie ».

En dehors d'Anck-su-namun, il n'a de respect pour aucune autre valeur... La vie des investigateurs n'a aucune importance. Et d'ailleurs, il ne leur accorde de l'importance que s'ils se mettent en travers de son chemin.

En dehors de cela, Imhotep n'a aucune raison de s'intéresser au sort des investigateurs.



Longitude à l'Ouest de Paris

M E D I T E R R A N E E

S Y R I E

DELTA
GARBE
CHARGIE
LE CAIRE
LOCAL DES MEMPHIS

DESERT DE L'EGYPTE
DESERT DE L'EGYPTE
DESERT DE L'EGYPTE

EL KHAN
MELIQUA
MELIQUA

SAID ou EGYPTE SUPERIEURE
THEBES
MONTAGNES ANCIENNES

GRANITES
MONTAGNES ANCIENNES

CHARRIER
du
Cancer

Paris 1825.
Tropique

CARTE
DE L'EGYPTE
appellée en Arabe
BARR-MASR.
c'est-à-dire
PAYS DE MASR.





in Brown University, Providence, Rhode Island. Professor Angell was widely known as an authority on ancient inscriptions, and had frequently been resorted to by the heads of prominent museums; so that his passing at the age of ninety-two may be recalled by many. Lately, interest was intensified by the obscurity of the cause of death. The professor had been stricken whilst returning from the Newport boat; falling suddenly; as witnesses said, after having been jostled by a nautical-looking negro who had come from one of the queer dark courts on the precipitous hillside which formed a short cut from the waterfront to the deceased's home in William Street. Physicians were unable to find any visible disorder, but concluded after perplexed debate that some obscure lesion of the heart, induced by the brisk ascent of an steep hill by an elderly man, was responsible for the end. At the time I saw no reason to dissent from this dictum, but latterly I am inclined to wonder - and sore than wonder.

As my great-uncle's heir and executor, for he died a childless widower, I was expected to go over his papers with some thoroughness; and for that purpose used his entire set of files and boxes to my quarters in Boston. Much of the material which I correlated will be later published by the American Archaeological Society, but there was one box which I found exceedingly puzzling, and which I felt much ashamed from showing to other eyes. It had been locked and I did not find the key till it occurred to me to examine the personal ring which the professor carried in his pocket. Then, indeed, I succeeded in opening it, but when I did so seemed only to be confronted by a greater and more closely locked barrier. For what could be the meaning of the queer clay bar-relief and the disjointed jottings, ramblings, and cuttings which I found? Had my uncle, in his latter years become credulous of the most superficial impostures? I resolved to search out the eccentric sculptor responsible for this apparent disturbance of an old man's peace of mind.

The bar-relief was a rough rectangle less than an inch thick and about five by six inches in area; obviously of modern origin. Its designs, however, were far from modern in atmosphere and suggestion; for, although the vagaries of cubism and futurism are sharp and wild, they do not often reproduce that cryptic regularity which lurks in prehistoric writing. And writing of some kind the bulk of these designs seemed certainly to be; though my memory, despite such the papers and collections of my uncle, failed in any way to identify this particular species, or even hint at its remotest affiliation. Above these apparent hieroglyphics

grew faint. Grotosques beyond the imagination of a Poe or a Bulwer, they were deannably human in general outline despite webbed hands and feet, shockingly wide and flabby lips, glassy, bulging eyes, and other features less pleasant to recall. Curiously enough, they seemed to have been chiselled badly out of proportion with their obscene backgrounds; for one of the creatures was shown in the act of killing a whale represented as but little larger than himself. I remarked, as I say, their grotesqueness and strange size; but in a moment decided that they were merely the imaginary gods of some primitive fishing or seafaring tribe; some tribe whose last descendant had perished ages before the first ancestor of the Piltown or Neanderthal Man was born.

DISPARUS DANS LE DÉSERT

-Faits divers- Un détachement de la Légion Étrangère française commandé par le Colonel Guisot s'est probablement égaré en territoire Égyptien en plein désert à l'Ouest de Thèbes. Ils étaient semble-t-il poursuivis depuis la Lybie par des Touaregs armés et vindicatifs à l'encontre des forces françaises. Des affrontements entre les Légionnaires et les nomades ont eu lieu et seuls trois rescapés peuvent encore aujourd'hui en parler, dont le Colonel Guisot et le caporal O'Connell.



was the key to the recollection which excited and disturbed Professor Angell. He questioned the sculptor with scientific minuteness; and studied with frantic intensity the bar-relief on which the youth had found himself working, chilled and clad only in his night clothes, when waking had stolen bewilderingly over him. My uncle blamed his old age. Wilcox afterwards said, for his slowness in recognizing both hieroglyphics and pictorial design. Many of his questions seemed highly out of place to his visitor, especially

was a figure of evident pictorial intent, though its impressionistic execution forbade a very clear idea of its nature. It seemed to be a sort of monster, or symbol representing a monster, of a form which only a diseased fancy could conceive. If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing. A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings; but it was the general outline of the whole which made it most shockingly frightful. Behind the figure was a vague suggestion of a Cyclopean architectural background.

The writing accompanying this entity was, aside from a stack of prose cuttings, in Professor Angell's most recent hand; and made no pretence to literary style. What seemed to be the main document was headed "CYCLOPS GAT" in characters painstakingly printed to avoid the erroneous reading of a word so unheard-of. This manuscript was divided into two sections, the first of which was headed "1925 - Dream and Dream Work of H.A. Wilcox, 7 Texas St., Providence, R. I.", and the second, "Narrative of Inspector John R. Lograsso, 121 Elmville St., New Orleans, La., at 1908 A. A. S. Mtg. - Notes on Sazo, & Prof. Webb's Act." The other manuscript papers were brief notes, some of them accounts of the queer dream of different persons, some of them citations from philosophical books and magazines (notably W. Scott-Elliott's *Atlantis* and the *Lost Lemuria*), and the rest comments on long-surviving secret societies and hidden cults, with references to passages in such mythological and anthropological source-books as Frazer's *Golden Bough* and Miss Murray's *Witch-Cult in Western Europe*. The cuttings largely alluded to out-of-control mental illness and outbreaks of group folly or mania in the spring of 1925.

Messageries Maritimes SERVICES CONTRACTUELS

TARIFS REDUITS D'ETE DU 1er JUILLET AU 30 SEPTEMBRE

D'ALEXANDRIE POUR MARSEILLE DIRECT.
 1° L.E. 25 2° L.E. 17 3° L.E. 12
 Ces prix sont appliqués de Port-Saïd dès que pour les Paquebots suivants:—
ANDRE LEHON - ANKOR - ARAMES
PAUL LECAT - PORTIUS
DE PORT-SAÏD POUR MARSEILLE DIRECT.
 1° L.E. 20 2° L.E. 15 3° L.E. 10

LIGNE EGYPTE-SYRIE.
D'ALEXANDRIE A BEYROUTH :
 Départ d'Alexandrie à midi.
 1° L.E. 6 2° L.E. 4500m. 3° L.E. 3300m. 4° L.E. 2
DE PORT-SAÏD A BEYROUTH en 15 HEURES :
 Départ de Port-Saïd à 4 h. 30 p.m.
 1° L.E. 5 2° L.E. 4 3° L.E. 3 4° L.E. 2

Trains spéciaux, des Messageries Maritimes, du Caïre à Gabbary-Quai et à Port-Saïd-Quai de Marseille et Boulogne-sur-Mer.

Agences Générales d'Alexandrie:— 1, Rue Fouad 1er — Tél. 337.
Le Caïre:— 1, Rue des Balais — Tél. 392.

Hamunaptra - 1925



Cavaliers Touaregs

Equitation : 50 %

Fusils Mauser turc : 40 % - 2d6+2 / 5 coups

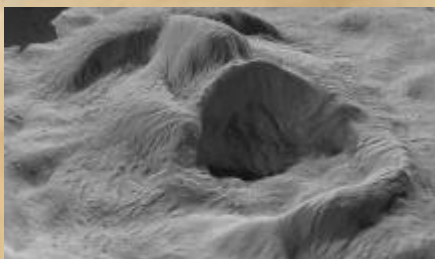
ou Fusils Berthier : 40 % - 2d6+4 / 3 coups



Légionnaires

Obéir 75 %

Fusils Lebel : 50 % - 2d6+4 / 8 coups



Quelque chose effraye les chevaux et leurs cavaliers qui s'enfuient en laissant leur cible en vie, mais en présence de quelque chose de maléfique... Un jet de SAN o/1d3 et une furieuse envie de quitter Hamunaptra !

Dans cette partie de l'histoire, il se peut qu'un des investigateurs soit impliqué bien malgré lui. Dans le scénario original, seuls Rick O'Connell et Beni Gabor s'en sortent vivants. Mais rien ne dit qu'il n'y avait pas d'autres personnes. Nul ne sait par exemple de ce qu'il est advenu du Colonel Guizot.

Hamunaptra 1925

Quelque part en Egypte en 1925, un détachement complet de la Légion Etrangère Française a traversé à marche forcée la Lybie et le Soudan dans l'espoir de mettre la main sur les trésors cachés à Hamunaptra.

Qui les a menés là ?

Sous le commandement du Colonel Guizot, près de 200 hommes, poursuivis par plus de 2000 Touaregs, se réfugient dans les ruines de la cité.

Ces soldats ne devraient pas se trouver là en territoire égyptien, il est tout à fait possible que le Colonel Guizot soit ici en service commandé. Officiellement, ce détachement, en sous nombre, était poursuivi par des rebelles Touaregs et a tenté de trouver une position défensive pour faire face. Perdus, ils ne savaient pas qu'ils étaient en Egypte.

Entrer dans le scénario

Une des façons pour un ou plusieurs investigateurs de rentrer dans ce scénario serait de faire partie de ce détachement de légionnaires.

Tout comme O'Connell ou Beni, ils auraient leurs propres raisons pour avoir rejoint la Légion Etrangère : se faire oublier, le goût de l'aventure, l'appât du gain, etc..

Quoi qu'il en soit, si un ou plusieurs investigateur fait partie de cette scène d'attaque, il y a des bénéfices à tirer de cela... Mais aussi des risques de blessures.

(Suite page 23)

Un combat perdu d'avance

Inévitablement, quoi qu'ils fassent les légionnaires se font submerger. Le Colonel Guizot, juste avant l'assaut fait faire demi tour à son cheval et s'enfuit dans la direction opposée à l'ennemi en criant qu'il part chercher des renforts.

Le caporal O'Connell prend donc le commandement, puisqu'il est le plus haut gradé. Beni Gabor abandonne son fusil et s'enfuit se cacher dans la cité.

A un moment O'Connell (et les investigateurs ?) à court de munitions, se fait encercler dans la cité par un groupe de cavaliers.

Quelque chose effraye les chevaux et les cavaliers qui s'enfuient en laissant leur cible en vie, mais en présence de quelque chose de maléfique (Un jet de SAN 0/1d3 et une furieuse envie de quitter Hamunaptra) !

La fuite

O'Connell (et les investigateurs) n'ont qu'une seule option : fuir, direction la civilisation la plus proche.

En partant les investigateurs remarquent que O'Connell a ramassé un objet dans le sable, une boîte.

Beni, lui, aura pris la poudre d'escampette à dos de chameau.



La boîte octogonale

Jet d'Archéologie :

Permet à l'investigateur qui manipule la boîte en question de reconnaître l'origine de cet artefact :

Second Empire et portant le sceau de Seti 1^{er}.

Si la spécialité de l'investigateur est l'Egypte avec une connaissance en Egyptien Ancien (Hiéroglyphes, démotique,...) le jet sous archéologie est Facile.

S'il est réussi, un autre jet Facile sous mécanique (ou Trouver Objet Caché) permet de déclencher le mécanisme d'ouverture.



Être impliqué dans l'aventure



La boîte à secret

Quoi qu'il en soit un des investigateur démarre l'histoire avec en sa possession cette boîte à secret égyptienne en bronze qui date de la XIX^e Dynastie.

Comment l'a-t-il obtenu ? Lors d'une partie de carte avec Jonathan Carnahan (qui l'a lui-même emprunté à O'Connell) par exemple.

La boîte est vide. Mais il est certain qu'elle a contenu quelque chose, quelque chose de très important.

Options :

Si un ou plusieurs investigateurs ont fait partie de la Légion Etrangère en même temps que Rick O'Connell, il est alors possible qu'ils aient participé ensemble à la bataille d'Hamunaptra.

Dans ce cas, ils savent tout comme O'Connell comment se rendre à Hamunaptra. Ils n'ont peut-être pas forcément les moyens humains et matériel de s'y rendre à nouveau et peuvent souhaiter s'associer à un autre groupe.

De la même manière, par amitié ou loyauté ils peuvent participer à la libération de Rick O'Connell de la prison du Caire.

Le groupe ?

Cette histoire se prête bien à un groupe mixé d'aventuriers baroudeurs et d'archéologues pur jus. Cependant il s'agit d'une aventure très *pulp*, et donc, même les plus intellectuels des investigateurs devraient avoir des compétences d'action. De plus, il serait également bien qu'il y ait au moins une investigatrice dans le groupe.

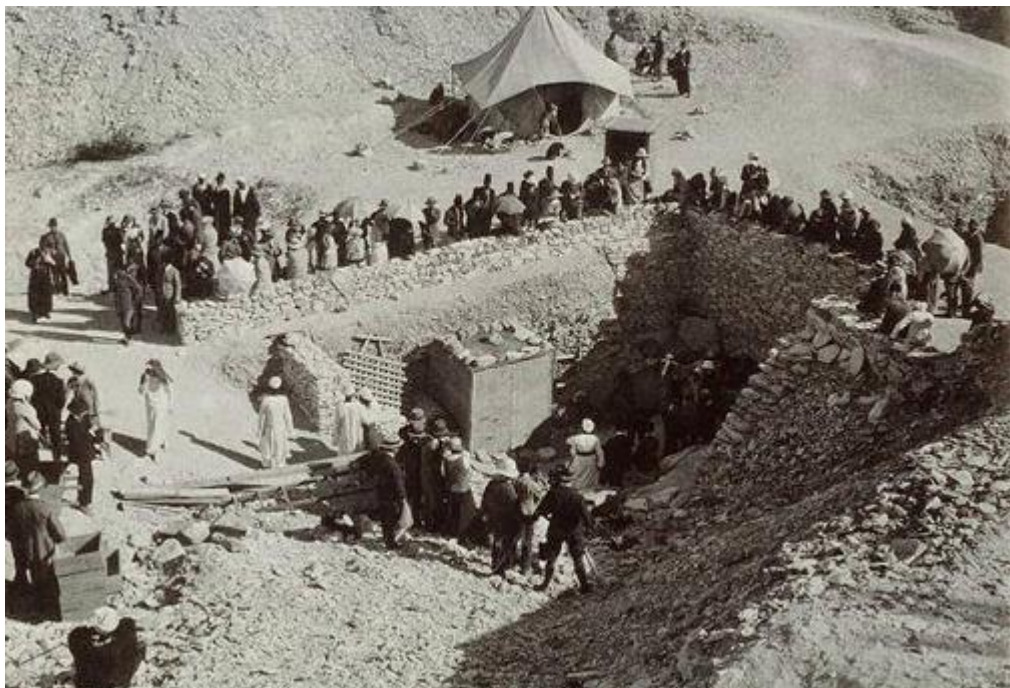
Quelle nationalité ?

Au début du scénario, ce sont des histoires de rivalités et de compétition entre groupes de différentes nationalités qui vont être de mise. Au choix : un groupe de britanniques ou un groupe d'américains. Ou pourquoi pas un groupe de français.

Motivation ?

Depuis 1922, la fabuleuse découverte d'Howard Carter (La Tombe de Toutankhamon), l'égyptologie et accessoirement la chasse aux trésors

(Suite page 25)



fabuleux) entraînent bon nombre d'archéologues à fouiller le sable égyptien.

La **vallée des Rois** est déjà largement fouillée, et il court une légende au sujet d'une autre Nécropole secrète : **Hamunaptra**. Celle-ci recèlerait de nombreux trésors de l'Égypte antique (et surtout de la XVIIIe dynastie égyptienne). Contrairement à la Vallée des Rois, la cité d'Hamunaptra n'est sur aucune carte connue. Une stèle conservée au Musée des Antiquités au Caire mentionne qu'à Hamunaptra serait caché un exemplaire du Livre d'Amon-Ra, le Livre d'Or, le Livre de Vie. Il ne manque donc qu'une carte ou un guide (ou les deux). Après la mort de Seti 1er, Hamunaptra « disparaît » et commence la légende d'une cité sur laquelle pèse une malédiction.

Pour diverses raisons les investigateurs sont en Égypte (et au Caire plus spécifiquement) et ils apprennent que deux personnes pourraient les guider jusqu'à Hamunaptra : Rick O'Connell, Beni Gabor... (et peut-être aussi le Colonel Guizot)

Le Colonel Guizot étant introuvable, Rick O'Connell détenu à la prison du Caire : il ne reste que Beni Gabor qui offre ses services en tant que guide à qui veut bien le payer...



Le Musée des Antiquités du Caire (Fondé en 1835)

En 1925, le musée est dirigé par le Dr. Terence Bey, nommé conservateur de musée après que son prédécesseur ait été licencié pour avoir vendu des momies de nobles égyptiens. Le musée abrite de nombreuses antiquités, des momies et des poteries, des blocs de hiéroglyphes, et il contient aussi une vaste bibliothèque de livres sur de nombreux sujets, des pharaons égyptiens aux philosophes tels que Socrate.

Le musée loge une collection de momies placées dans une chambre qui laisse les sarcophages ouverts afin que les visiteurs puissent voir les momies.

Le Caire - 1925

Scène 1 : Choisir son camp



Seulement deux personnes connaissent l'emplacement d'Hamunaptra : Beni Gabor et Rick O'Connell

La clé de la tombe d'Imhotep



La carte pour la cité des Morts – Hamunaptra



Il peut y avoir deux ou trois expéditions différentes, peu importe au final, ces expéditions se retrouveront à Hamunaptra.

Très peu de personnes connaissent l'emplacement exact de la cité d'Hamunaptra, les investigateurs devront soit : louer les services de **Beni Gabor**, ou bien sauver la vie de **Rick O'Connell** qui risque d'être pendu pour désertion.

Comment trouver l'information ?

Dans les bars des hôtels fréquentés par les américains :

L'histoire d'un américain emprisonné, un ancien légionnaire du nom de Richard O'Connell, seul survivant d'une compagnie de la Légion disparue 3 mois plus tôt.

Un dénommé Beni Gabor, un guide hongrois, ancien légionnaire, qui offre ses services à qui veut pour les conduire à Hamunaptra.

Si les aventuriers sont américains, Beni est beaucoup plus accessible pour eux. Mais s'ils n'aiment pas les regards de Beni (et personne n'aime ça), alors ils pourraient essayer de tirer O'Connell de la prison du Caire.

S'ils ne le font pas, ce sera bien le groupe de Carnahan, avec Evy en tête qui sauvera O'Connell.

Un jet de **Psychologie** permet de savoir que Beni dit vrai quand il dit comment aller à Hamunaptra, mais permet également de confirmer les doutes quant à sa loyauté.

Quel que soit le côté que le groupe choisi



(Suite page 27)

(Britannique ou Américain), ils devront faire face au groupe rival ainsi qu'aux protecteurs de la tombe de la momie (voir *Les Guerriers Mystérieux*).

Beni veut juste une part du butin, mais O'Connell sera heureux si quelqu'un peut baratiner (ou corrompre) le directeur de la prison et sursoir à l'exécution.

Sursoir à l'exécution ?

Gad Hassan est l'actuel directeur de la prison du Caire.

Relativement facile à corrompre (ou à convaincre), il sera prêt à relâcher O'Connell en échange d'argent, ou mieux encore si les investigateurs ne disposent pas assez d'argent : d'une part substantielle des trésors trouvés à Hamunaptra.



Port de Giseh - 1925



Scène 2 : Descendre le Nil

Préparer une expédition Archéologique ?

Une fois les équipes constituées, l'expédition peut enfin prendre la route, ou plutôt le bateau...

Les investigateurs sont libres de constituer l'expédition : embaucher des ouvriers, louer ou acheter du matériel de campement pour des dizaines de personnes, de la nourriture pour tout le monde, des chevaux, mules et/ou chameaux, du matériel de chantier... Et prendre le bateau : Le *Sudan*.

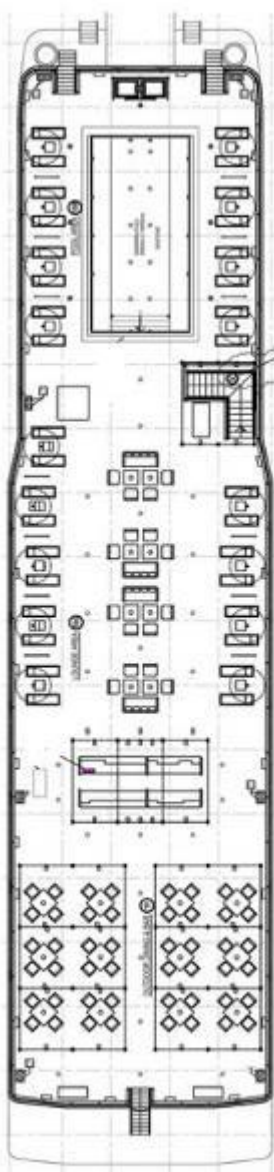
Le *Sudan* est un bateau à vapeur à trois ponts, le capitaine est un nubien à la barbe bien fournie, les hommes d'équipage sont vêtus de blanc avec des ceintures rouges.

Le dîner servi à bord du navire, est de bonne qualité : Salmi de pigeons, du poisson frais du Nil, salade de tomates... Les repas sont servis sur de grandes tables regroupant plusieurs passagers. À bord le navire comprend aussi une écurie où les chameaux et des chevaux sont gardés et soignés.

Le voyage doit durer 3 jours sur le Nil et 2 jours de chameau.

Cependant tandis qu'ils se penseront en sécurité lors du voyage sur le Nil, les investigateurs trouveront leurs rivaux sont sur le même bateau.

(Suite page 29)



E-DECK



Lors des combats sur le bateau, si des personnages sont pris dans un corps à corps avec un guerrier mystérieux, il peut remarquer des tatouages faciaux placés sur le front et les joues en hiéroglyphes.

Cette réunion malheureuse sera perturbée par un groupe de **guerriers mystérieux** qui se sont jurés de protéger les lieux de la sépulture d'Imhotep et d'empêcher sa renaissance.

Ces fanatiques feront de leur mieux pour tuer tout le monde dans les deux (ou trois) groupes d'aventuriers, ou sinon au moins de les effrayer et en bref d'empêcher l'expédition d'arriver à bon port.

Agressions directes par armes blanches, armes à feu... Les agresseurs tenteront également de mettre la main sur la clé que pourrait posséder les investigateurs.

S'ils ne parviennent pas à incendier le bateau la première nuit, le capitaine du *Sudan* finira tout de même par débarquer l'expédition.

Que faire en cas d'incendie ?

Quand un incendie fait rage sur un bateau, il vaut mieux sauter à l'eau (et savoir nager pour regagner la rive). Et penser à faire débarquer les chevaux et chameaux...

Plusieurs possibilités :

- Etre du bon coté de la rive sans montures : cela implique d'avoir de quoi négocier auprès de bédouins l'achat de montures et de matériel pour traverser le désert. Il reste encore au moins 3 jours de chameaux à faire dont un arrêt dans un oasis. Les investigateurs devront se préparer à négocier, marchander, palabrer, etc...
- Etre du mauvais coté avec les montures : il faudra trouver un village avec des embarcadères et des barges pour faire monter les chevaux et chameaux pour traverser le fleuve. Et ensuite faire la traversée du désert. Ce qui peut prendre de 2 à 3 jours.
- Etre du mauvais coté sans monture ? C'est un mélange des deux, et les négociations seront d'autant plus ardues. Tout dépend de ce que les aventuriers auront pu sauver qui puisse être échangé.



Identifier les tatouages ?

Jet sous **Histoire** : Ces tatouages appartiennent à une secte connue sous le nom de Med-Jaï. Un culte que l'on pense disparu depuis l'antiquité. Personne au cours des deux derniers siècles n'a jamais croisé un medjai portant ces symboles.

Les medjai étaient connus pour être les gardiens de la Cité des Morts (Hamunaptra).

