

Scriipt.com présente :

Personnages Equipement et autres...

La Momie

Un scénario de jeu
de rôle pour

Appel de
Cthulhu v7

Volume 1

Version 1.0



Richard "Rick" O'Connell

FOR	70 (35/14)	EDU	50 (25/10)	Impact	+1d4
DEX	60 (30/12)	TAI	75 (37/15)	Carrure	+1
POU	50 (25/10)	INT	50 (25/10)	ESQUIVE	30% (15/6)
CON	50 (25/10)	MVT	7 (+1/-1)		
APP	60 (30/12)				

Points de Vie : 12
 Points de Magie : 10
 Chance : 50 %
 Santé Mentale : 50



corps à corps 65 % (32/13) - 1d3+1d4
 revolver Chamelot-Delvigne 85 % (42/17) 1d10+1
 Winchester M97 39 % (19/7) var



Archéologie	16 %	Conduite	35 %	Lancer	29 %	Premiers soins	67 %
Arts et métiers (Explosifs)	20 %	Conduite E. lourds	16 %	Lang. Anglais	75 %	Survie (Désert)	62 %
Charme	30 %	Crédits	20 %	Lang. Français	16 %	T.O.C	90 %
Combat à distance		Discrétion	30 %	Lang. Arabe	16 %		
armes de poing	85 %	Ecouter	75 %	Nager	35 %		
Fusils	39 %	Equitation	20 %	Naturalisme	55 %		
Combat rapproché		Esquive	30 %	Orientation	75 %		
Corps à Corps	65 %	Grimper	36 %	Pickpocket	17 %		
		Intimidation	39 %	Pister	72 %		

fiche de personnage - Appel de Cthulhu V 7 - Pulp

Biographie « sélective » et approximative

Richard O'Connell est un aventurier américain connu aussi sous le nom de **O'Connell** ou **Ricket** et il a été un court moment colonel de la Légion étrangère française (son grade de départ était Caporal).

Né à Chicago, Illinois, la vie du jeune O'Connell a été radicalement modifiée quand son père Jack O'Connell a quitté sa famille (Il avait semble-t-il honte d'être stigmatisé parce qu'il était un *Medjai*) quand Rick avait dix ans.

Peu de temps après, la mère de O'Connell est morte de causes inconnues, laissant son fils grandir dans un orphelinat du Caire, en Egypte. Dans l'orphelinat, O'Connell a également été marqué comme un Medjai avec leur tatouage rituel (ce dont il ne se souvient pas forcément, ou préfère passer sous silence).

Plus âgé, O'Connell a connu plusieurs aventures aux côtés de son ami et complice Izzy Buttons, en commettant divers méfaits, comme le vol de banque par exemple.

En 1923, Il s'engagea dans la Légion Étrangère en même temps que Beni Gabor et il se retrouva lancé dans une expédition avec son détachement sous les ordres du Colonel Guizot à marcher vers une ancienne nécropole égyptienne connue sous le nom Hamunaptra.



Holsters, ceinturon et bracelet de Rick.



Bracelet montre de Rick



Le sac de transport de Rick O'Connell

Le matériel de voyage de Rick

Dans son sac Rick transporte toujours du matériel utile :

- Un pistolet automatique Colt M1911A1
- Deux revolvers Chamelot-Delvigne 1873
- Un fusil Winchester M1897 en calibre 12 (démonté)
- Un couteau
- Un balisong
- Deux cartouchières pleines pour le fusil en calibre 12
- Des bâtons de dynamite



Nom	Compétence.	Dégâts	Port. B.	Cad.	Cap.	Panne
Chamelot-Delvigne M1873 (Calibre 11x17R mm)	Arme de Poing	1D10+1	10 m	1	6	99+
Colt M 1917 (Calibre 45 ACP)	Arme de Poing	1D10+2	15 m	1	6	96+
Winchester Model 1897	Fusils	4D6/2D6/1D6	10 m / 20 m / 50 m	1	5	97+
Couteau	Corps à Corps	1d8+Imp	Allonge	1	—	—
Balisong	Corps à Corps	1d4+Imp	Allonge	1	—	—
Dynamite (un bâton)	Lancer	4d10/3 m	FOR/ 3 m	1/2	—	99

Les Carnahan



Evelyn Carnahan

Bibliothécaire, Egyptologue, Archéologue anglo-egyptienne

APP 65 CON 55 DEX 50 FOR 40
TAI 45 EDU 80 INT 70 POU 60
SAN 60 Points de Vie : 10 MVT 8
Impact : aucun Carrure 0

compétences :

Anthropologie 60 % Archéologie 70% Bibliothèque 60% Crédit 30%
Estimation 40% Equitation 25% Histoire 60% Mécanique 40%
Nager 30% Occultisme 35% Sciences (Géologie) 40%
Trouver Objet Caché 50%

Langues :

Anglais 80% Egyptien (moderne) 70% Egyptien (ancien) 60%

Armes / Compétences de combat

corps à corps 25% (13/5) 1d3
pas d'armes à feu possédées - armes de poing 20 % (10/4)
Fusils 25 % (13/5)



Jonathan Carnahan

Egyptologue dilettante anglo-egyptien
Blagueur, playboy, menteur, bon vivant

APP 50 CON 50 DEX 60 FOR 50
TAI 45 EDU 70 INT 80 POU 55
SAN 60 Points de Vie : 10 MVT 8
Impact : aucun Carrure : 0

compétences :

Anthropologie 35 % Archéologie 50% Bibliothèque 55% Conduire 35%
Crédit 30% Estimation 40% Equitation 25% Histoire 40%
Mécanique 30% Nager 30% Occultisme 10% Pickpocket 35%
Sciences (Géologie) 40% Trouver Objet Caché 50%

Langues :

Anglais 80% Egyptien (moderne) 55% Français 40 % Egyptien (ancien) 30%

Armes / Compétences de combat

corps à corps 35% (13/5) 1d3
Remington M95 Double Deringer 35 % (18/7) - 1d10 - 2 coups
Fusils 30 % (15/6)



Prison et Gardiens



Les gardes de la prison du Caire

FOR 60 Impact aucun
 DEX 55 MVT 9
 POU 50 Carrure 0
 CON 65 Esquive 27 %
 APP 50 Points de Vie 11
 EDU 50 SAN 65
 TAI 50
 INT 50



Ali

Boureau de la Prison du Caire

FOR 60 Impact aucun
 DEX 70 MVT 7
 POU 50 Carrure 0
 CON 80 Esquive 35 %
 APP 50 Points de Vie 14
 EDU 40 SAN 50
 TAI 60
 INT 50

Discrétion 35 %, Ecouter 50 %, Intimidation 45 %, Mécanique 45 %, Persuasion 25 %, Pickpocket 35 %, Premiers Soins 50 %, Trouver Objet Caché 35 %

Langues : Egyptien 60 %, Anglais 25 %

Corps à corps 45 % / 1d3



Gad Hassan

Directeur de la Prison du Caire

FOR 80 Impact +1d4
 DEX 60 MVT 7
 POU 50 Carrure +1
 CON 60 Esquive 30 %
 APP 40 Points de Vie 13
 EDU 50 SAN 60
 TAI 70
 INT 50

Baratin 40 %, Comptabilité 40 %, Crochetage 40 %, Crédit 35 %, Equitation 50 %, Estimation 50 %
 Trouver Objet Caché 50 %

Langues : Egyptien 60 %, Anglais, 45 %, Français 30%

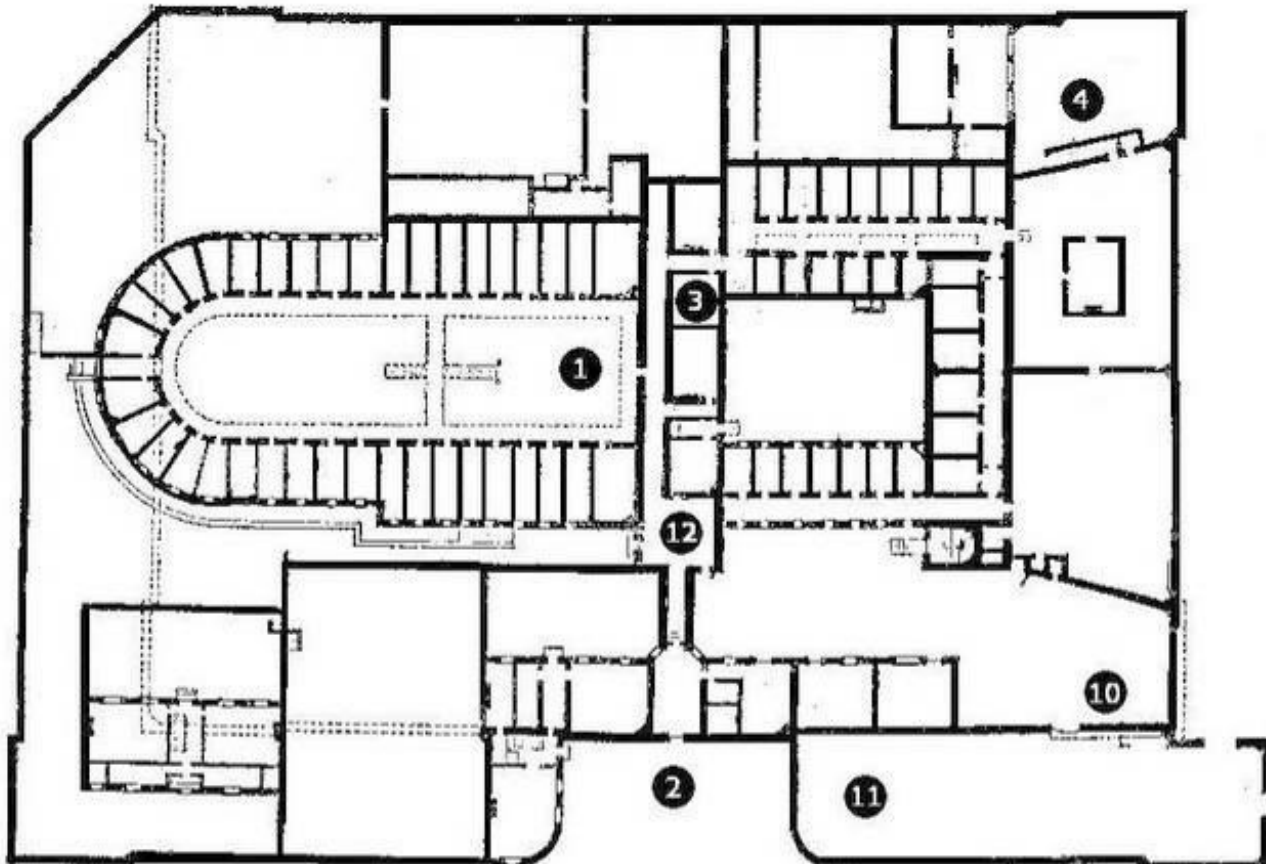
Colt M1917 40 % / 1d10+2 / 6 coups
 Corps à corps 35 % / 1d3+1d4

Discrétion 40 %, Ecouter 55 %, Equitation 50 %, Grimper 30 %, Intimidation 40 %, Lancer 40 %, Nager 35 %, Premiers soins 35 %, Sauter 35 %, Trouver Objet Caché 40 %

Langues : Egyptien 50 %, Anglais 20 %, Français 20 %

Matraque 50% 1d6
 Revolver 45 %
 Fusil 50 %

Gad Hassan, directeur de la Prison du Caire a passé un accord de réciprocité avec la Légion Etrangère Française : en échange d'environ 50 £ la prison sert à incarcérer et/ou exécuter des déserteurs de la Légion. C'est ainsi que Rick O'Connell a été arrêté et emprisonné, sans que son « crime » ne soit connu. La prison est sale, en proie à des odeurs nauséabondes causées par des restes de nourriture en décomposition, les cellules non lavées, la mauvaise hygiène du personnel et des détenus. Ces derniers sont maintenus dans des cellules en forme de cage. Les exécutions par pendaison se font avec la présence du Directeur, et les prisonniers sont autorisés à regarder à travers les barreaux de leurs cellules. En général les femmes égyptiennes ne sont pas autorisées à assister aux exécutions. Les prisonniers condamnés à mort ne s'attendent pas à un procès équitable, mais ils peuvent néanmoins avoir droit à une dernière volonté.



Prison du Caire : rez-de-chaussée

1 : Cour intérieure principale et cellules
 2 : Entrée principale



Colonel Henri Guizot

Officier français, secret, opportuniste, influençable

FOR 60 Impact aucun
DEX 60 MVT 8
POU 40 Carrure 0
CON 70 Esquive 30 %
APP 50 Points de Vie 12
EDU 80 SAN 35
TAI 50
INT 50

Archéologie 40 %, Crédit 32 %, Droit 40 %, Equitation 60 %, Esquive 30 %, Estimation 70 %, Histoire 35 %, Intimidation 40 %, Orientation 45%, Premiers Soins 30 %, Survie 50 %, Trouver Objet Caché 60 %

Langues : Français 80 %, Anglais 35 %, Arabe 30 %

Chamelot-Delvigne 50 % / 1d10 +1 / 6 coups
Sabre 50 % / 1d8



Beni Gabor

Petit Truand Hongrois, déserteur de la Légion Etrangère, Guide Superstitieux

FOR 50 Impact aucun
DEX 80 MVT 8
POU 50 Carrure 0
CON 70 Esquive 40 %
APP 40 Points de Vie 12
EDU 60 SAN 50
TAI 50
INT 60

Baratin 50%, Crochetage 50 %, Crédit 15 %, Equitation 40 %, Estimation 60 %, Trouver Objet Caché 50 %

Langues : Magyar 60 %, Egyptien 50 %, Hindi 40 %, Hébreux 40% Anglais 50 %, Français 30%, Egyptien (Ancien) 40 %

Colt M1917 40 % /1d10+2 / 6 coups
Fusil 40 %



Allen Chamberlain

Egyptologue anglais, Ancien attaché du Metropolitan Museum de New-York Misogyne

FOR 40 Impact aucun
DEX 50 MVT 5
POU 60 Carrure 0
CON 50 Esquive 25 %
APP 50 Points de Vie 11
EDU 80 SAN 60
TAI 60
INT 70

Anthropologie 70 %, Archéologie 60 %, Estimation 60 %, Bibliothèque 50 %, Histoire 50 %, Occultisme 40 %, Trouver Objet Caché 40 %

Langues : Egyptien 50 %, Egyptien ancien 50 %, Anglais 80 %, Français 30%

Ne porte pas d'armes, ne sait pas se battre...



Bernard "Bernie" Burns

Chasseur de trésor américain, myope et malchanceux

FOR 70 Impact +1d4
DEX 55 MVT 8
POU 55 Carrure +1
CON 50 Esquive 27 %
APP 60 Points de Vie 12
EDU 70 SAN 75
TAI 70
INT 70

Langues : Anglais 80 %, Français 30%

Colt 1911A1 50 % /1d10+2 /7 coups



Isaac Henderson

Chasseur de trésor américain, cowboy, téméraire et cupide

FOR 70 Impact +1d4
DEX 60 MVT 8
POU 55 Carrure +1
CON 60 Esquive 30 %
APP 60 Points de Vie 13
EDU 50 SAN 50
TAI 65
INT 50

Langues : Anglais 80 %, Français 30%

Colt Single Action Army 60% /1d10+2 / 6 coups



David "Dave" Daniels

Chasseur de trésor américain, stoïque si on le compare à ses deux autres compagnons

FOR 65 Impact +1d4
DEX 60 MVT 8
POU 60 Carrure +1
CON 65 Esquive 30 %
APP 55 Points de Vie 13
EDU 55 SAN 75
TAI 65
INT 60

Langues : Anglais 80 %, Français 30%

Colt New Service 55 % /1d10+2/ 6 coups



Winston Havelock

Pilote de la Royal Air Force basé au Caire

FOR	60	Impact	+1d4
DEX	55	MVT	5
POU	65	Carrure	+1
CON	50	Esquive	30 %
APP	50	Points de Vie	11
EDU	70	SAN	72
TAI	65		
INT	55		

Conduite engin lourd 50%, électricité 40 %, mécanique 50 %, orientation 50 %, pilotage (avion) 75 %, sciences (astronomie) 60 %
Langues : Anglais 75 %, Français 30 %

Revolver 45 %
Mitrailleuse 45 %

Aïcha

Danseuse au « Sultan's Casbah »

FOR	40	Impact	aucun
DEX	60	MVT	8
POU	65	Carrure	0
CON	55	Esquive	40 %
APP	55	Points de Vie	10
EDU	40	SAN	55
TAI	45		
INT	55		

Arts et métiers (danse) 60%, Discrétion 50 %, esquive 40%, pickpocket 40 %, psychologie 35 %, charme 45 %, persuasion 30 %

Langues : Egyptien 55 %, Anglais 40 %, Français 30 %

Ne porte pas d'armes, ne sait pas se battre...



C'est au « Fort Brydon » que se trouve l'ambassade britannique au Caire. Le Fort est situé au centre du Caire, et il a des quartiers réservés aux invités qui en auraient besoin.

Winston Havelock est le pilote et seul officier responsable de l'escadron auxiliaire n°91 de la Royal Air Force à Gizeh (Caire).



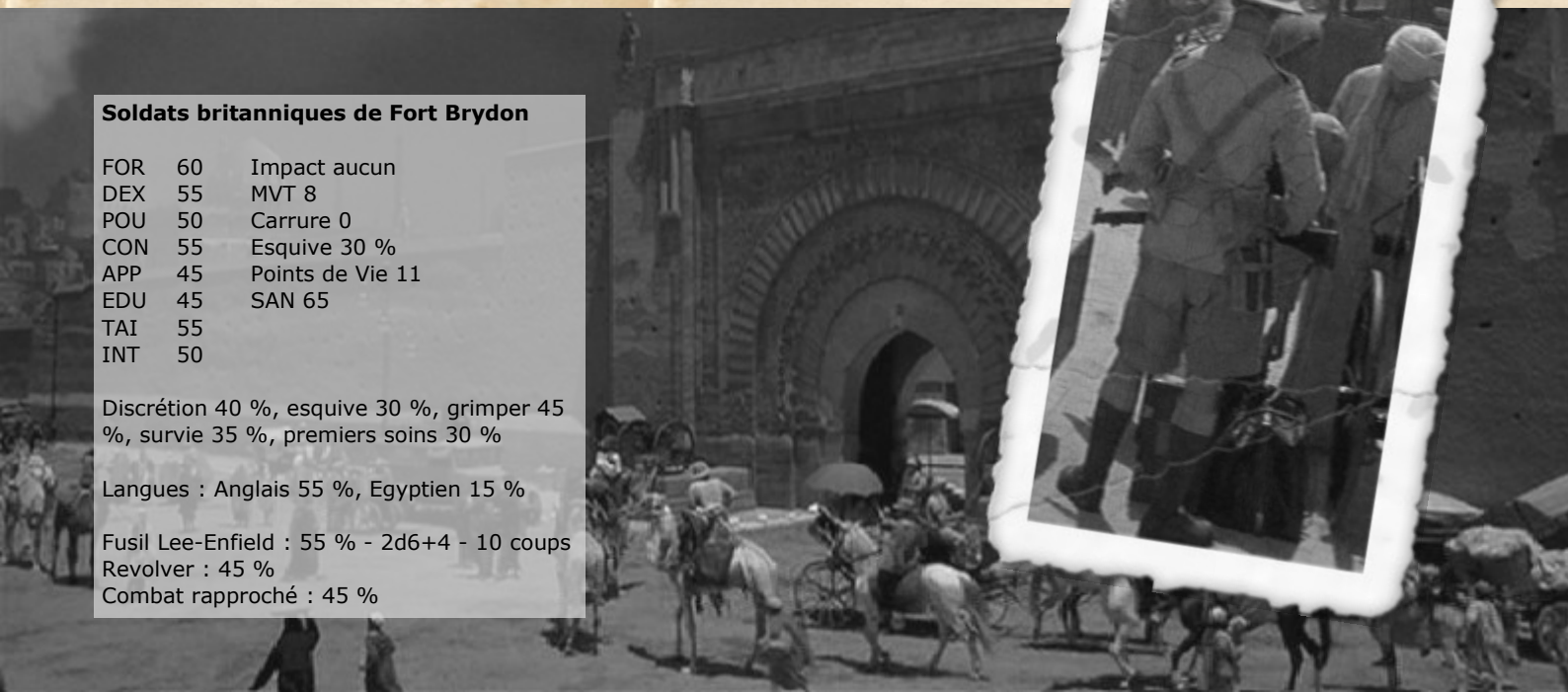
Soldats britanniques de Fort Brydon

FOR	60	Impact	aucun
DEX	55	MVT	8
POU	50	Carrure	0
CON	55	Esquive	30 %
APP	45	Points de Vie	11
EDU	45	SAN	65
TAI	55		
INT	50		

Discrétion 40 %, esquive 30 %, grimper 45 %, survie 35 %, premiers soins 30 %

Langues : Anglais 55 %, Egyptien 15 %

Fusil Lee-Enfield : 55 % - 2d6+4 - 10 coups
Revolver : 45 %
Combat rapproché : 45 %



Matériel, armes et autres équipements



Nom	Compétence.	Dégâts	Port. B.	Cad.	Cap.	Panne
Chamelot-Delvigne M1873 (Calibre 11x17R mm)	Arme de Poing	1D10+1	10 m	1	6	99+
Colt M 1917 (Calibre 45 ACP)	Arme de Poing	1D10+2	15 m	1	6	96+
Colt M1911 (calibre 45 ACP)	Arme de Poing	1D10+2	15 m	1	7	99+
Colt Single Action Army (Calibre 45 Colt)	Arme de Poing	1D10+2	15 m	1	6	100
Mauser C96 (Calibre 7,63 Mauser)	Arme de Poing	1D8+1	15 m	2	10	95+
Remington « Derringer » M95 (Calibre 41 rimfire)	Arme de Poing	1D10	5 m (maxi)	2	2	100
Webley Mk 4 (Calibre 455 Webley)	Arme de Poing	1D10+2	15 m	1	6	100



Chamelot-Delvigne M1873



Mauser C96



Colt Single Action Army



Colt M1911



Webley Mk 4



Colt M 1917



Remington Derringer M95



Fusils

Nom	Compétence	Dégâts	Port. B.	Cad.	Cap.	Panne
Lebel M1886 (Calibre 8 mm)	Fusils	2D6+4	100 m	1	8	98+
Lee-Enfield No.1 MkIII (Calibre 303)	Fusils	2D6+4	110 m	1	10	99+
Fusil Mauser 1903 Turc (7x57mm)	Fusils	2D6+2	110 m	1	5	97+
Mauser « Gewehr 98 » (7,92x57mm)	Fusils	2D6+4	110 m	1	5	99+
Mauser Karabiner 98b (7,92x57mm)	Fusils	2D6+4	110 m	1	5	100
Mauser Karabiner 98a (7,92x57mm)	Fusils	2D6+4	90m	1	5	98+
Winchester Model 1897	Fusils	4D6/2D6/1D6	10 m / 20 m / 50 m	1	5	97+



Lebel M1886

Lee-Enfield No.1 MkIII

Le fusil court à chargeur Lee-Enfield n° 1 Mark III équipe les troupes britanniques et du Commonwealth depuis 1907.

Il tire son nom de celui de son inventeur Lee et du principal arsenal qui le fabriqua (la RSAF D II remplaça totalement les fusils Lee-Metford).

Ce fusil à verrou rotatif, à fût et garde-main longs, à crosse semi-droite, doté d'un chargeur de 10 coups (alimenté par lames-chargeurs de 5 cartouches) en cartouches .303 British fut produit à plusieurs millions d'exemplaires depuis 1907 en Angleterre, en Australie et en Inde (*Ishapore Rifles Factory*).

La visée s'effectue grâce à une hausse tangentielle à curseur et un guidon à lame protégé par des oreilles. Il fut simplifié en 1916 (Lee-Enfield Mk III*).

Une cartouche de .303 British



Lee-Enfield No.1 MkIII



Winchester Model 1897



Gewehr 98

Karabiner 98b

Karabiner 98a



Mauser 1903 Turc

Les touaregs et les medjaïs sont armés de fusils qui sont différentes variantes de Mauser. Le modèle Karabiner 98b est une arme récente (1923), donc il serait aux mains d'un tireur plutôt expérimenté et qui aurait accès à de l'armement militaire du dernier cri...





Véhicule terrestre	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Camion Ford AA Truck	10	5	2	2+



Humber
CARS

Integrity of Workmanship

THE popularity of the Humber is based upon the integrity of its workmanship. The new season's models embody all that has established their predecessors in public esteem, plus such refinements as our research work has suggested as being beneficial to the greater comfort and convenience of the owner-driver.

HUMBER LIMITED, COVENTRY
LONDON

West End Showrooms: Humber House, 84, New Bond St., W.1
East End Showrooms: 32, Hathers, Viaduct, E.C.1
Preston Works and Service Depot: Canterbury Rd., Kilburn, N.W.6

Our range of cars for 1930 comprises three models: the 12/25 H.P. with three types of coachwork, the 15/30 H.P. with three types of coachwork, and **A NEW HUMBER MODEL**. We have introduced a 9/30 H.P. model, and three types of coachwork are standardized: a 2/3-Seater with Dickey seat, a 4-Seater Tourer and a 4-Seater Saloon. This model is introduced as the result of many of our customers' requests for a Light Touring Car on the lines of our higher-rated and higher-powered models. The open cars are listed at £104, and the Saloon at £115. You may see them.

HUMBER 1926 RANGE INCLUDES:
9/20 H.P. 2/3-Seater with Dickey Seat ... £260
4-Seater Tourer ... £285
4-Seater Saloon ... £315
12/25 H.P. 2/3-Seater with Double Dickey Seat ... £440
4-Seater 2/3-Seater Tourer ... £440
4-Seater Saloon ... £555
3/4 Coupe with Double Dickey Seat ... £555
4-Seater Tourer ... £645
4-Seater Saloon ... £680

Make a profit of selling our Exhibits on STAND E19 at OLYMPIA before the close of the MOTOR SHOW, OCTOBER 17th.

12/25 H.P. 4-door Saloon



Véhicule terrestre	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Humber 15/25	12	5	2	1+5



Nom	Compétence.	Dégâts	Port. B.	Cad.	Cap.	Panne
Lewis Gun - .303 British	Mitrailleuses	2D6+4	110 m	Auto	47/97	98+ (semi-auto) 95+ (auto)



Véhicule Aérien	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Biplan de Winston	12	5	1	1+1 (+ quelqu'un sur chaque aile - malus au pilotage)



Dromadaire *Camelus dromedarius*

Carac	Moy	Jet
FOR	125	(3d6+14) x 5
CON	95	(3d6 +8) x 5
TAI	95	(4d6 +10) x 5
DEX	55	(3d6) x 5
POU	55	(3d6) x 5

Points de vie moy : 19

Impact moy : +2 d6

Carrure moy : 5

Mouvement : 10

Attaques par round : 1

Armes : morsure 50 %, 1d6, crachat 45 %

Armure : 2 points de peau

Compétences : Détecter une tempête 50 %, Se déplacer en silence 40 %, Trouver de l'eau 60 %

Habitat : Sahara, Moyen-Orient et Australie (introduit au 19ème siècle)

Le Dromadaire (*Camelus dromedarius*), également appelé Chameau d'Arabie, est une espèce de mammifère artiodactyle de la famille des camélidés. Sa taille va de 220 cm à 250 cm au garrot pour les plus grands ; son poids varie entre 400 et 1 100 kg selon les races. Cet herbivore a une espérance de vie moyenne de 25 ans.

Le dromadaire est l'animal des déserts chauds d'Afrique, d'Australie, du Proche et du Moyen-Orient. Il fut aussi utilisé à des fins militaires pour les charges guerrières dans la bataille ou pour le transport de troupes et de matériels.

Le dromadaire rend de multiples services à l'homme depuis des milliers d'années et en particulier aux nomades qui l'exploitent pour ses productions de travail, de cuir, de lait et de viande.

Il existe des races spécifiques selon l'usage. Les méhara sont appréciés comme dromadaires de monte. Il existe deux types de dromadaires :

- les dromadaires de course qui ne pèsent que 400 kg pour les femelles contre 500 à 600 kg pour les mâles adultes. Dans certains pays, des courses de dromadaires ont lieu. Les dromadaires de course sont très rapides, ils peuvent courir à 50 km/h en vitesse moyenne et jusqu'à 70 km/h en pointe.
- les dromadaires de trait, qui peuvent aller jusqu'à 600 à 800 kg pour les femelles contre 800 à 1 100 kg pour les mâles.



Cheval Arabe ou Pur Sang Arabe *Equus Caballus*

Carac	Moy	Jet
FOR	115	(3d6 + 12) x 5
CON	75	(2d6 + 8) x 5
TAI	85	(4d6 + 3) x 5
DEX	75	(3d6 + 4) x 5
POU	55	(3d6) x 5

Points de vie moy : 16

Impact moy : + 1d6

Carrure moy : 4

Mouvement : 14

Attaques par round : 1

Armes : morsure 40%, 1d8, Coup de sabot 25 % 1d8+ Imp, Ruade 5% 2d8 + Imp, Piétinement 75% 6d6 (contre une cible étendue à terre)

Armure : 1 point de muscle

Compétences : Esquive 50 %, Se cacher 25 %, Sauter 40 %

Habitat : Déserts et fermes d'élevage

Le cheval arabe et le pur-sang arabe (PSA), lignée pure élevée principalement par les bédouins, forment une race chevaline de selle originaire du Moyen-Orient. Il est souvent cité comme le « plus beau cheval du monde ». Avec sa tête très typée et son port de queue relevé, ce cheval fait partie des races les plus facilement identifiables.

Le cheval arabe vit traditionnellement sous un rude climat désertique qui le rend apprécié par les peuples nomades bédouins, allant jusqu'à partager la tente de leur famille avec lui. Cette relation étroite a forgé une race de bonne nature, intelligente et toujours prête à apprendre, qui a développé une grande endurance et une résistance exceptionnelle à l'effort prolongé du fait de son utilisation à la guerre.

Le cheval arabe est réputé être l'une des meilleures montures en compétitions d'endurance, mais il peut être monté pour tout type de compétition équestre.

- Morphologie : Équilibré, en trois tiers égaux. Ligne du dessus plate, dans l'alignement, sans démarcation entre reins et croupe, queue attachée haute et portée fièrement, axe coxal bien développé.
- Taille : 1,40 m à 1,60 m en moyenne au garrot
- Poids : 300 à 400 kg maximum
- Robe : Généralement grise, baie ou alezane, rouan et noir rares.
- Tête : Courte et carrée au profil concave.
- Pieds : Sabots ronds et durs mais fin, pas de fanons.
- Caractère : Familier, obéissant, particulièrement intelligent, affectueux et maniable. Caractère noble et affirmé, fort influx nerveux.