

# LA MOMIE

## Personnages et Equipement - Volume 2



L'Appel de **CTHULHU**

7<sup>e</sup> EDITION FRANÇAISE

non-officiel



# CTHULHU

L'Appel de

## 7<sup>e</sup> EDITION FRANÇAISE

***JOUER DANS DES UNIVERS REMPLIS D'AVENTURES***

## **LA MOMIE**

### **PERSONNAGES ET EQUIPEMENTS - VOLUME 2**

**Un supplément pour le scénario non-officiel « La Momie »**



**Une production Scriipt.com d'après l'histoire et les personnages  
de la Saga « La Momie » de Stephen Sommers**

**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.**

**L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc. L'Appel de Cthulhu est copyright © Chaosium Inc., tous droits réservés.**

**Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.**

**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.**

## Table des matières

Medjäy	Page 6
Un peu d'histoire	Page 7
Personnages medjäi	Page 13
La fondation Bembridge	Page 16
Le Livre des Morts	Page 18
Le Livre d'Amun-Ra	Page 19
Imhotep	Page 21
Imhotep et les autres momies	Page 22



# Medjaÿ

**Guerriers mystérieux, protecteurs de l'Égypte  
contre les forces du Mal**

# Medjaÿ

## Un peu d'histoire

Les **Medjaÿ** (ou *Medjai*, ou *Mazoï*) sont les habitants de **Medja**, 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 I<sup>er</sup>.

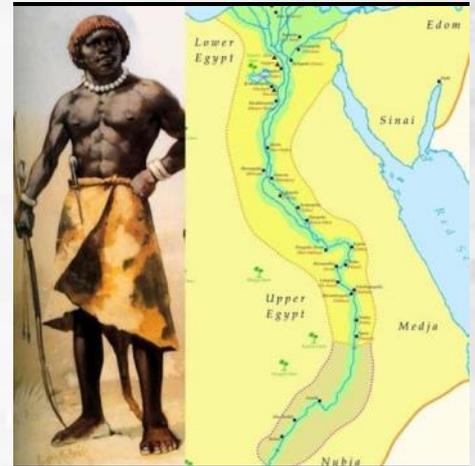
Au cours du Moyen Empire, certains Medjaÿ sont incorporés dans l'armée égyptienne, faisant partie des garnisons des fortifications de la Nubie égyptienne et patrouillant dans les déserts comme une sorte de gendarmerie.

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. Un certain Amenhotep-Penra, chef des Medjaÿ, gardien du quartier des femmes au palais de la divine adoratrice du dieu occupe la tombe TT346 à *Cheikh Abd el-Gournah* dans la vallée des nobles

Les Medjaÿ 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.



## L'autre histoire

Connu également sous le nom de *Medjaiï*, des membres d'une secte dont le culte remonte à l'Antiquité étaient connus pour être les Gardiens de la Cité des Morts.

Les derniers témoignages de personnes ayant vu des *Medjaiï* remontent au 18<sup>ème</sup> ou 19<sup>ème</sup> siècle, en fait les *Medjaiï* sont réputés avoir disparus à la fin de l'Antiquité.



# Medjaï

## Les Medjaïs - guerriers mystérieux

**Anciens Gardes du Pharaon, membres d'une société secrète gardant Hamunaptra**

*Nous appartenons à une très ancienne société secrète, pendant 3000 ans c'est nous qui avons gardé la Cité des Morts, nous avons juré devant les hommes d'empêcher par tous les moyens en notre pouvoir que le grand prêtre Imhotep réapparaisse en ce monde.*

FOR	75	Impact : +1d4
DEX	70	Carrure : +1
POU	60	Points de Vie : 14
CON	80	SAN : 60
APP	45	MVT : 9
EDU	60	Esquive 35 %
TAI	60	
INT	55	

### Compétences :

Premiers soins	30 %
Discrétion	40 %
Histoire	20 %
Sauter	25 %
Ecouter	25 %
Equitation	50 %
Trouver Objet caché	25 %
Nager	25 %

**Langues :** Egyptien 60 %  
Anglais 35 %

Sabre 55% / 1d8+1d4  
Corps à Corps 45 % / 1d3+1d4  
Armes de poing : 65 % / Mauser C96 / 1d8+1 / 10 coups  
Fusils : 65 % / Mauser 1903 / 2d6+2 / 5 coups

## Les noms

Les *Medjaï* portent des noms arabes ou ottomans. Toutes les familles de *Medjaï* ont leur propre nom qui n'est pas leur nom de tribu, à l'exception du Grand Chef qui utilise le nom de la tribu comme titre.

## La Religion

Bien que l'origine et la date de la conversion à l'Islam des *Medjaï* soit incertaine, il est un fait avéré que tous les *Medjai* sont élevés en tant que musulmans.

En grande majorité les *Medjai* sont pieux, et pour le reste leur foi peut varier grandement.

Les *Medjai* continuent à reconnaître que d'autres dieux existent, malgré leur culte à une seule divinité.



# Medjaï

## Tatouages

Après leur entrée à l'âge adulte, tous les *Medjai* (femmes et hommes) doivent participer au rite du tatouage afin de recevoir le symbole *Medjai* qui est gravé sur leur poignet gauche. Ils ne doivent pas pleurer, bouger ou faire un bruit pendant ce rite au risque de déshonorer toute leur famille.

Au sein des tribus *Medjai*, il faut souligner que le manque de tatouages peut être considéré comme honteux à moins que le *Medjai* en question ait une profession qui ne les exige pas, comme les espions par exemple.

Seuls les guerriers et les commandants *Medjai* reçoivent des tatouages supplémentaires sur leurs visages et leurs bras, car ils mettent l'accent sur leur rang. Ils reçoivent chaque nouveau tatouage à mesure qu'ils avancent dans les rangs en respectant les mêmes règles que le rite.

Les commandants de *Medjai* se distinguent par les tatouages sur le front et les joues, alors que les rangs au-dessous de lui ne possèdent que les tatouages sur les joues et les bras.

Tous les tatouages sont traditionnellement faits à l'encre noire, écrits en arabe, en hiéroglyphes égyptiens anciens et en texte hiéراتique.



Les *Medjai* se reconnaissent aux tatouages sur leur visage signifiant « Imhotep » et «vérité» pour qui sait déchiffrer les hiéroglyphes...



# Medjaï



## Les femmes Medjaï

Depuis la petite enfance, les femmes sont traditionnellement élevée pour être des domestiques. Cependant, lorsqu'elles atteignent l'âge de 16 ans, elles ont la possibilité de démontrer leurs compétences dans d'autres occupations. Tout comme les hommes, elles participent aux rites de tatouages. Cependant, elles portent le symbole *Medjai* uniquement tatoué sur leur poignet.

Une *Medjaï* plus âgée et expérimentée les observera dans l'exercice de ses fonctions et décidera s'il s'agit d'une occupation appropriée. Si elle est jugée inapte, elle informera le conseil des aînés de son verdict. Si l'occupation est jugée appropriée, on lui donnera alors la possibilité d'exercer cette profession. Elles ont un an pour expérimenter toutes les professions disponibles et, si elles ne peuvent pas trouver une profession appropriée après la fin de l'année, elles sont chargés d'être des servantes ou domestiques.

Les occupations classiques pour les femmes : Domestique, Guérisseuse, Commerçante, Conteuse. Et l'on retrouve plus rarement : guerrière, espionne.



## Changer de profession

Changer de profession est rare après le rite d'initiation, et il n'est permis que lorsqu'un commandant, chef ou conseiller *Medjai* l'autorise à la demande d'une personne expérimentée dans un domaine. Traditionnellement, on s'attend à ce que l'on garde la même occupation tout au long de la vie. Des exceptions peuvent être faites si les *Medjai* ont subi des blessures permanentes et ne peuvent plus s'acquitter de leurs fonctions, ce qui est assez courant pour les guerriers.

# Medjaï

---

## Les hommes Medjaï

---

L'entrée d'un homme dans la société *Medjaï* passe par un test d'endurance qui se déroule à l'âge de 16 ans.

Les jeunes sont emmenés dans le désert à cheval avec un guerrier *Medjaï* adulte, et ils reçoivent une gourde d'eau qui doit durer habituellement un jour. Le guerrier qui les accompagne part alors après avoir atteint un certain point dans le désert, laissant les initiés seuls. Ils doivent retourner au camp en utilisant leur instinct de survie et faire tout ce qui est nécessaire pour survivre. Il n'y a pas de limite de temps.

Tout homme *Medjaï* commence à s'entraîner en tant que guerrier à l'âge de 7 ans. Tous les hommes ont l'opportunité de devenir guerrier s'ils passent ce rite. Mais il ne devient un guerrier complet qu'au moment où il reçoit ses tatouages . S'il ne passe pas le rite du tatouage, ou ne veut pas devenir un guerrier, les conseillers lui donneront une profession qui lui convient en fonction des compétences qu'il a démontré.

S'il passe le rite d'initiation, il doit prêter serment et jure qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher Imhotep de renaître et, si jamais il renaît, son unique devoir sera de le renvoyer dans sa tombe.

Une jeune femme qui désire devenir guerrière devra passer les mêmes rites, mais elle n'aura pu commencer son entraînement dans l'enfance qu'après l'approbation de sa famille et du conseil des aînés.

---

## Le Mariage

---

Le mariage est une partie importante dans la vie de tous les *Medjaï* et il a lieu traditionnellement durant la période de l'adolescence.

Les mariages arrangés sont monnaie courante et les raisons de ces mariages peuvent être variables : améliorer le statut social, les relations avec une famille particulière .

Les *Medjaï* sont traditionnellement monogames.

Les hommes et les femmes *Medjai* peuvent choisir librement leurs partenaires, et dans le cas d'un mariage arrangé, l'une ou l'autre des parties peut décliner l'arrangement. Les engagements peuvent également être annulés si le couple décide que cela ne pourra pas fonctionner.

Le divorce peut également être initié par les deux parties, auquel cas la femme reçoit la protection de sa famille pendant la séparation jusqu'à ce que la question soit résolue. Il faut également souligner que les mariages sont de la seule responsabilité des familles en question. Pas de conseiller extérieurs ou autres organisateurs qui ne puissent interférer.

Les *Medjaï* du fait de la dangerosité de leurs missions pratiquent aussi le mariage « temporaire » (*al mut'a*). c'est un mariage oral, privé, temporaire, sans communauté de biens et avec dot symbolique



# Medjai



## Ardeth Bay

Guerrier et Chef Medjai, espion

FOR	75	Impact +1d4
DEX	70	Carrure +1
POU	60	Points de Vie 14
CON	80	Esquive 35 %
APP	60	MVT 9
EDU	55	SAN 80
TAI	60	
INT	55	

### Compétences :

Discrétion	50 %
Ecouter	55 %
Equitation	60 %
Grimper	50 %
Histoire	5 %
Intimidation	40 %
Lancer	40 %
Nager	35 %
Occultisme	35 %
Orientation	45 %
Persuasion	40 %
Pister	60 %
1 <sup>ers</sup> soins	35 %
Sauter	35 %
Survie dans le désert	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

### Langues :

Egyptien	80 %
Anglais	40 %
Français	30 %

Sabre	60 % 1d8+impact
Revolver	45 %
Fusil	50 %
Mitraillette	45 %
Mitrailleuse	45 %

Ardeth Bay est avant tout, un *Medjai*. Un guerrier qui ne laisse rien venir interférer dans sa mission de protéger le monde. Et avec l'aide des autres guerriers Medjai, il compte bien s'interposer au grand prêtre Imhotep revenant de sa tombe et semant la mort sur son passage. Ardeth garde une attitude calme, même si parfois il peut aussi être un peu brusque envers les autres, il ne s'embarrasse pas des subtilités sociales et il est toujours franc et honnête, très loyal également.



## Terence Bey (Docteur Bey)

Conservateur du Musée des Antiquités du Caire (Membre de la secte Medjai)

FOR	40	Impact aucun
DEX	50	Carrure 0
POU	60	Esquive 25 %
CON	50	Points de Vie 11
APP	50	MVT 4
EDU	70	SAN 75
TAI	60	
INT	80	

### Compétences :

Anthropologie	40 %
Archéologie	55 %
Bibliothèque	60 %
Comptabilité	60 %
Conduire	35 %
Crédit	55 %
Equitation	40 %
Occultisme	45 %
Histoire	70 %
Estimation	0 %
Trouver Objet Caché	50 %

### Langues :

Egyptien	85 %
Anglais	50 %
Français	40 %
Egyptien (ancien)	60 %

Sabre 45 % 1d8



## L'homme au crochet

Guerrier Medjai fanatique

FOR	70	Impact +1d4
DEX	60	Carrure +1
POU	50	Esquive 35 %
CON	80	Points de Vie 14
APP	40	MVT 7
EDU	40	SAN 50
TAI	60	
INT	50	

### Compétences :

Discrétion	50 %
Ecouter	45 %
Equitation	65 %
Grimper	40 %
Intimidation	60 %
Nager	30 %
Survie dans le désert	70 %
Trouver Objet Caché	50 %

Sabre	55 % 1d8+impact
Crochet	60 % 1d3+Impact
Pistolet	40 %
Fusil	40 %



# Medjaï

## Artisan

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2

Crédit recommandé : 10-20

Idées de contacts : Bédouins, commerçants, autres artistes et artisans, autres membres des tribus medjaï

Compétences : arts et métiers (deux au choix), comptabilité, équitation, naturalisme, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant a des spécialités personnelles

## Commerçant

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)

Crédit recommandé : 15-30

Idées de contacts : Bédouins, commerçants, artistes et artisans, autres membres des tribus medjaï

Compétences : comptabilité, écouter, équitation, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

## Conteur

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2

Crédit recommandé : 10-20

Idées de contacts : autres membres des tribus medjaï

Compétences : Ecouter, Histoire, Langues, Occultisme, Psychologie, Persuasion, plus une compétence au choix correspondant a une spécialité personnelles

## Domestique

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4

Crédit recommandé : 9-20

Idées de contacts : domestiques d'autres maisonnées, fournisseurs et commerçants locaux

Compétences : arts et métiers (cuisine, confection, barbier, etc.), estimation, écouter, langues, premiers soins, psychologie, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant a des spécialités personnelles

## Eleveur

Points de compétences d'occupation : EDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

# Medjaï

Crédit recommandé : 9-30

Idées de contacts : Bédouins, commerçants, artistes et artisans, autres membres des tribus medjaï

Compétences : arts et métiers (élevage), conduite d'attelage, équitation, naturalisme, pister, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), survie dans le désert, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle

## **Espion**

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)

Crédit recommandé : 10-30

Idées de contacts : En général, un espion ne répond qu'à une seule personne. Il peut avoir d'autres contacts en fonction de sa couverture, membres des tribus medjaï

Compétences : arts et métiers (comédie) ou imposture, combat à distance, discrétion, écouter, langues, pickpocket, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

## **Guérisseur**

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2

Crédit recommandé : 10-30

Idées de contacts : Bédouins, autres membres de la tribu

Compétences : Ecouter, Histoire, Occultisme, Premiers Soins, Naturalisme, Survie dans le désert, Trouver Objet Caché

## **Guerrier (cavalier)**

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Crédit recommandé : 9-20

Idées de contacts : Bédouins, autres membres de la tribu

Compétences : combat rapproché, combat à distance, équitation, esquive, lancer, pister, premiers soins ou naturalisme, sauter, survie dans le désert

## **Membre de la tribu Medjai**

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Crédit recommandé : 0-15

Idées de contacts : autres membres de la tribu

Compétences : combat rapproché ou lancer, écouter, grimper, nager, naturalisme, occultisme, survie dans le désert, trouver objet caché

## La fondation Bembridge

**La Bembridge School est une école indépendante située sur l'île de Wight en Angleterre. Les bourses d'études délivrées par cette école le sont pour récompenser des universitaires de premier plan.**



Les savants et érudits de **Bembridge** ont une certaine influence dans les études dans le domaine de l'égyptologie. Ils ont traduit des hiéroglyphes et des hiératiques sur diverses reliques.

Ces traductions les ont également amener à déduire l'emplacement du légendaire Livre d'Amun-Ra. Emplacement qui s'est avéré comme étant inexact.

Le livre d'Amun-Ra est caché dans une zone différente. Bien que les érudits eux-mêmes aient fourni de nombreuses informations sur l'Égypte et ses artefacts, leurs connaissances ne sont pas sans limites, car ils ne sont pas au courant des machinations derrière les prêtres momifiés à Hamunaptra.

Les érudits ont également rejeté une demande d'Evelyn Carnahan visant à obtenir un emploi au motif que son expérience sur le terrain est insuffisante.





# Le Livre des Morts



## Le Livre des Morts.

*Egyptien Ancien – Hiéroglyphes*

Perte de Santé Mentale : 1D8

Gain de Mythe : +1/+3%

Mythe de Cthulhu : 12 %

Etude : 4 semaines

Sortilèges : Domination, Enchanter une dague sacrificielle, Lame de Fond (eau ou sable), Répartition du Ka, Résurrection, Altérer la météo, Lier l'âme, Apporter le *haboob*, Apporter la peste, Enchanter la chair, Enchanter une dague sacrificielle, Enchanter une victime, Chair greffée, Transformation en sable, Résurrection, Invoquer la peste,...

Le Livre des Morts est un livre égyptien antique fait de pure obsidienne. Connu familièrement sous le nom de "Livre noir", le Livre des Morts contient des incantations anciennes qui peuvent ressusciter les morts.

Le Livre des Morts est conçu de manière à ce que seule une clé puisse l'ouvrir.

En 1290 av. J.-C., Imhotep, le grand prêtre d'Osiris et ses disciples, volèrent le Livre des Morts dans la salle des trésors et le transportèrent jusqu'à Hamunaptra afin de ressusciter Anck-Su-Namun.

Imhotep a pu avoir utilisé un sort d'enchantement pour faire fonctionner le Livre des Morts et ses sortilèges, même sans la clé. Cependant, avant de pouvoir achever le rituel qui ramènerait son amour, il fut capturé par les Medjaïs. Il fut condamné à être momifié vivant ainsi que ses disciples. Imhotep lui-même a été condamné à subir le Hom-Dai, la plus terrible de toutes les anciennes malédictions, si puissante que celle-ci n'avait jamais été prononcée auparavant.

Le Livre des Morts a été remis à sa place sous la statue d'Anubis, avec cinq vases canopes contenant les organes d'Anck-Su-Namun toutes placées à l'intérieur d'un coffre en bois portant une malédiction condamnant quiconque osait ouvrir le coffre.

Si Imhotep devait jamais être libéré, il serait tenu par la loi sacrée de tuer les malheureux qui ont ouvert le coffre en drainant leurs organes et leurs fluides : ce faisant, Imhotep reviendrait à sa forme humaine et serait ainsi parfaitement invincible.

# Le Livre d'Amun-Ra



« Un livre en fait ... un des plus célèbres livres de l'histoire est enterré là-bas : le Livre de Amun-Ra. Il contient toutes les incantations secrètes de l'Ancien Empire. ».

- Evelyn Carnahan décrivant le livre de Amun-Ra.

Connu plus familièrement comme «le Livre de Vie » ou « Livre d'Or », le livre de Amun-Ra contient des sorts et des incantations anciennes qui peuvent retirer la vie.

Pour le conserver à l'abri de l'ingérence des hommes indignes, les anciens Egyptiens ont pris soin de conserver le livre à l'intérieur d'une statue d'Horus à Hamunaptra.

Il a été déclaré interdit d'utiliser le Livre d'Amun-Ra, c'est pour cela qu'il a été façonné de telle sorte que seule une «clé» peut l'ouvrir : en effet, le livre ne peut être ouvert que grâce à une boîte-puzzle.

**Le Livre de Amun-Ra un livre égyptien antique en or pur.**

*Egyptien Ancien – Hiéroglyphes*

*Le Livre de Amun-Ra est un volume antique qui a été tenu en grande vénération par les anciens Egyptiens, et ainsi a été maintenu caché de toute ingérence dans la nécropole Hamunaptra. Fait d'or pur avec des charnières en laiton, le Livre de Amun-Ra ne peut être ouvert par l'utilisation d'une clé (une boîte qui correspond à l'emblème sur la couverture)*

Perte de Santé Mentale : 1D4

Gain de Mythe : +1/+3%

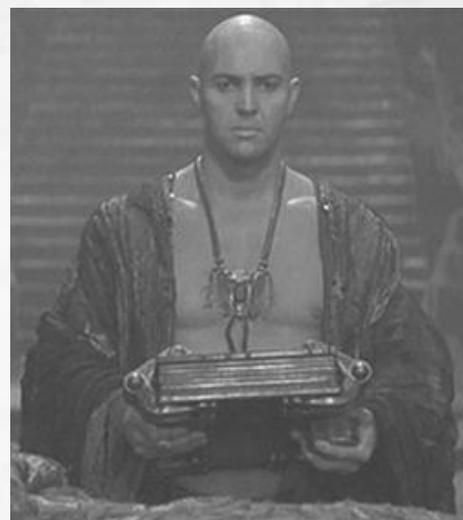
Mythe de Cthulhu : 12 %

Etude : 1 semaine

Sortilèges : Contacter Nodens /  
Commander aux Fidèles Soldats /  
retirer l'Immortalité / sortilège de mort



# Imhotep



En 1290 av JC. dans la ville égyptienne de Thèbes, un amour interdit entre le prêtre Imhotep et Anck-su-namun, la maîtresse du pharaon a été découvert.

Quand Anck-su-namun s'est donnée la mort, dans un acte de désespoir Imhotep défie les dieux en se rendant à Hamunaptra, la Cité des Morts.

Pour ses actes impies, on l'a frappé de la malédiction ultime - son corps momifié resterait mort-vivant pour toute l'éternité - une existence tourmentée, mais qui cesserait si son corps pourrissant était libéré.

Les cris de douleur d'Imhotep dans le sarcophage étaient étouffés tandis qu'il était descendu en terre, la malédiction emprisonnant son cœur vengeur, Imhotep devenait de plus en plus fort.

## Les buts d'Imhotep sont triples :

- il doit d'abord réintégrer son corps. En tant que précurseur de **Nyarlahotep**, il est le porteur des fléaux et finalement, le précurseur de la fin des Temps ;
- Le seul but qu'il éprouve avec passion est de se retrouver enfin avec Anck-su-namun. Pour parvenir à la réintégration, Imhotep utilise les sorts suivants sur les victimes: la greffe de chair, transférer la partie du corps, organe de transfert. Il est très heureux de prendre ces parties du corps des êtres vivants ;
- En tant que précurseur de la fatalité, il exécute les différentes plaies avec les sorts suivants: modifier le temps, apporter *Haboob*, apporter la peste, appeler la peste.

Pour ressusciter Anck-su-namun, Imhotep doit d'abord appeler son esprit avec *remortification*. Puis, il jette *l'âme liée* pour enlever l'esprit d'Evelyn pour faire place à Anck-su-namun. Avec l'esprit en toute sécurité dans son corps, il doit ensuite *résurrection* pour compléter la réincarnation de son amour perdu.

Imhotep n'est pas sans faiblesses. Il est terrifié par les chats, car les prêtres de Bastet étaient de puissants ennemis et rivaux. La présence de n'importe quel chat vivant agit comme s'il s'agissait d'un Signe Ancien, et Imhotep fera tout pour fuir immédiatement sa présence.

Si jamais Imhotep se voit retirer ses pouvoirs par la lecture du sortilège adéquat, il devient un être humain normal (à nouveau mortel). Ainsi il peut être tué car il n'aura plus ses avantages d'armure ou de résistance à l'empale d'armes.

A sa mort, Nodens arrivera dans un char spectral pour recueillir son âme.



### **Imhotep**

*Grand Vizir de Djoser, Grand Prêtre d'Osiris*

FOR	110	Impact +1d6
DEX	95	MVT 8
POU	100	Carrure +2
CON	95	Esquive 47 %
APP	90 (5 forme de momie)	
TAI	65	Points de Vie 16
INT	90	Points de Magie 100

#### Compétences de combat

Corps à corps 70 % 1d6+1d6

Saisir 25 %

Protection : 2 points de peau, les armes perforantes ne sont pas efficaces (1 seul point de dégât)

Compétences : Discrétion : 50 %

Perte de SAN : 1/1d8 (le voir pour la première fois sous forme de momie en marche)

Sortilèges connus :

(en complément des 10 plaies qui sont liées à sa malédiction)

Domination, Enchanter une dague sacrificielle, Lame de Fond (eau ou sable), Répartition du Ka, Résurrection, Altérer la météo, Lier l'âme, Apporter le *haboob*, Apporter la peste, Enchanter la chair, Enchanter une dague sacrificielle, Enchanter une victime, Chair greffée, Transformation en sable, Résurrection, Invoquer la peste,...

Faiblesses ?

Tant qu'il n'a pas retrouvé son apparence humaine complète, c'est-à-dire tant qu'il n'a pas absorbé l'essence vitale des personnes maudites qui ont ouvert le coffre contenant les vases canopes, Imhotep peut être éloigné par la présence d'un chat.

## Anck-su-namun

*Elle patiente depuis 3000 ans que son amant vienne la ressusciter.*

FOR	100	Impact +1d4
DEX	60	MVT 6
POU	80	Carrure +1
CON	110	Esquive 30
TAI	45	Points de Vie 15
INT	65	

Combat corps à corps 70 %  
1d6+1d4

Protection : 2 points de peau, les armes perforantes ne sont pas efficaces (seulement la moitié des dégâts)

Compétences : Discrétion : 50 %

Perte de SAN : 1/1d8

Une fois Anck-su-namun réanimée, le rituel ne sera complètement réalisé que si Imhotep sacrifie une victime vivante. Ainsi tout comme Imhotep elle recouvrira ses pleines capacités et un corps complet.





### La foule contrôlée par Imhotep

Touchés par une des plaies invoquées par le retour d'Imhotep, ces habitants du Caire sont sous le contrôle total de ce dernier. Le corps couvert de pustules et furoncles, ils obéissent aveuglement à leur maître.

Isolément facile à battre, mais en surnombre, ils vont submerger leur victimes.

Sous le contrôle d'Imhotep, leur autonomie est limitée et pourrait être aisément trompés.

FOR	50	Impact aucun
DEX	50	MVT 7
POU	45	Carrure 0
CON	45	Esquive 25 %
TAI	50	Points de Vie 9
INT	25	
EDU	30	
APP	15	

Combat corps à corps	35 % 1d3
Couteau	45 % 1d4
Saisir	25 %

Perte de SAN : 0/1d3



### Scarabées mangeur de chair

Maudits en même temps qu'Imhotep, ces scarabées se réveillent d'un long sommeil.

Une horde de scarabées compte 1d4x500 individus.

FOR	15	Impact -1
DEX	65	MVT 9
POU	50	Carrure -1
CON	50	Esquive 30 %
TAI	25	Points de Vie 8

Assaillir (manœuvre) : Grâce à l'avantage du nombre, quand la horde attaque en groupe en suivant les règles des manœuvres, elle reçoit un dé de bonus sur le test. Lors de cette attaque, les scarabées grimpent sur la cible pour perforer la peau et manger.

Combat rapproché : 40 %, 1 points de dégât  
Assaillir (manœuvre), 2d6 points de dégâts

Voir quelqu'un se faire dévorer : 0/1d4 perte de SAN





### Les prêtres momifiés d'Imhotep

Au nombre de 21 les prêtres d'Imhotep, totalement loyaux (dans la vie comme dans la mort), ont été horriblement torturés. Momifiés vivants, leur langue arrachée, et leurs membres brisés, ce qui a considérablement réduit leurs capacités à se battre. Néanmoins, même avec des membres en moins ils peuvent se mouvoir et continuer à assaillir les ennemis qu'Imhotep leur a désigné.

FOR	75	Impact +1d4
DEX	35	MVT 6
POU	5	Carrure +1
CON	75	Esquive 17 %
TAI	65	Points de Vie 14
INT	5	

Compétences de combat  
Corps à corps 25 % 1d6+1d4  
Saisir 25 %

Protection : 2 points de peau, les armes perforantes ne sont pas efficaces (seulement la moitié des dégâts)

Compétences : Obéir à un ordre d'Imhotep 99%

Perte de SAN : 1/1d8



### Les Soldats ressuscités

Des soldats momifiés et qui gardent la cité d'Hamunaptra. Ils s'attaquent à tout ennemi désigné par les paroles du Livre d'Amon-Ra

FOR	100	Impact +1d4
DEX	60	MVT 8
POU	75	Carrure +2
CON	85	Esquive 30 %
TAI	65	Points de Vie 14
INT	-	

Combat corps à corps 55 % 1d3+1d4  
Khopesh 70 % / 1d8+1d4  
Lance 55 % / 1d8+1+1d4

Protection : 2 points de peau, les armes perforantes ne sont pas efficaces (seulement la moitié des dégâts)

Compétences : Grimper 80 %, Sauter 70 %

Perte de SAN : 1/1d6

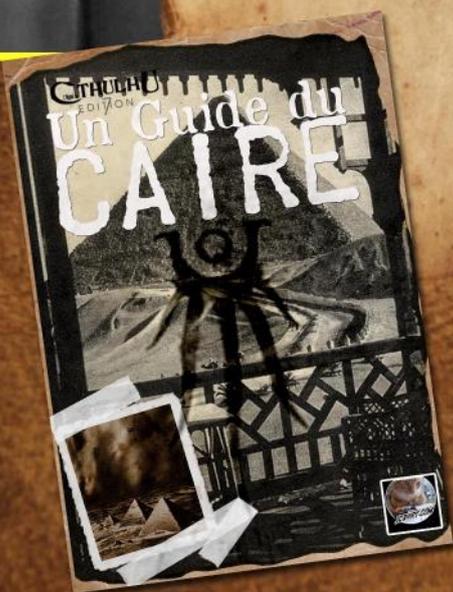
# LA M O M I E

## Personnages et Equipement - Volume 2

Après vous avoir proposé le premier supplément, «Equipement et Personnages Volume 1», et aussi « La Momie, le scénario de jeu de rôle », le tout adapté de la saga des films de Stephen Sommers « La Momie » et «Le retour de la Momie ».

Nous vous donnons ici à lire «Equipement et Personnages Volume 2» qui contient d'autres alliés et ennemis.

Le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu, dans la 7ème Edition va vous permettre de vivre vous aussi les folles aventures de la famille Carnahan et de Rick O'Connell. Empêchez-vous la Créature de détruire le monde ?



CTHULHU  
L'Appel de

Non-Officiel