

CHRONIQUES
OUBLIÉES
CTHULHU

L A M O M I E

**Personnages et
Equipement - Volume 1**



Un supplément gratuit
non-officiel



JOUER DANS DES UNIVERS REMPLIS D'AVENTURES

CHRONIQUES
OUBLIÉES
CTHULHU

LA MOMIE

PERSONNAGES ET EQUIPEMENTS - VOLUME 1

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

Crédits

Mise à jour : Avril 2020

Ce document que vous lisez actuellement est une production amateur, gratuite et absolument non-officielle.

Production de scriiip.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

Chroniques Oubliées™ Cthulhu est un jeu de Black Book Editions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales Chroniques Oubliées : David Burckle, Damien Coltice

Règles Chroniques Oubliées Contemporain : Laurent « Kegrone » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegrone » Bernasconi

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

L'équipe Black Book Editions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon, David Burckle, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée.

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

Crédits	Page 4
Table des matières	Page 5
L’Égypte en quelques mots	Page 6 et 7
Rick O’Connell	Page 8 et 9
La légion Etrangère	Page 10
Les armes de la Légion Etrangère	Page 11 et 12
Les Carnahan	Page 13 à 15
La Prison du Caire	Page 16
Prison et Gardiens	Page 17 à 19
Rivaux et Alliés	Page 20 à 25
Matériel, armes et autres équipements	Page 26 à 32
Fiche de pré-tiré (Winston Havelock)	Page 33
Fiche de pré-tiré (Rick O’Oconnell)	Page 34
Fiche de personnage CO Cthulhu vierge	Page 35
Fiche de personnage vierge en 2 pages	Page 36 et 37
Licence	page 38

L'Égypte et le Caire en quelques mots

L'argent et la monnaie en Égypte dans les années 1920

Noms des monnaies

NICKEL	ARGENT	OR
La pièce de 1 millième	La demi-livre égyptienne	La livre égyptienne (££)
La pièce de 2 millièmes	La grande piastre (ou piastre tarif, P.T.)	
La pièce de 5 millièmes	Le 1/4 de talari	
	Le 1/2 talari	
	Le talari	

LEUR VALEUR

Le Millième est le 1/5 de la petite piastre (soit 2 cent. 1/2 ou 1/2 cent. US)

5 Millièmes = 1 petite piastre (soit 12 cent. 1/2 ou 2,5 cents. US)

10 Millièmes = 1 grande piastre ou piastre-tarif (P.T.) (soit 2 fr. 50. ou 1/2 \$ US)

La Petite Piastre équivaut à peu près à 12 cent. 1/2 ou 2,5 cents. US

La Grande Piastre équivaut à peu près à 25 centimes français ou 5 cents. US

Le 1/4 de Talari équivaut à peu près à 1 fr. 25. ou à 1/4 \$ US

Le 1/2 Talari équivaut à peu près à 2 fr. 50. ou à 1/2 \$ US

La Livre Égyptienne équivaut à 25 fr. 90. ou à 5 \$ US

CLIMAT DE L'ÉGYPTÉ

Le climat de l'Égypte est un climat tempéré. L'air y est très sec, vu le voisinage des déserts Arabique et Lybique, qui absorbent toute l'humidité. Les pluies et les brouillards y sont très rares; la neige n'y tombe jamais, par contre, les rosées y sont nombreuses.

SAISONS

L'année, en Égypte, se divise en trois saisons : quatre mois de semailles et de croissance, quatre mois de récolte, quatre mois d'inondation. Mais si, au point de vue du sol de l'Égypte, sous le rapport agricole, l'année se divise en trois saisons au point de vue météorologique on peut dire que l'Égypte à deux saisons :

- La saison tempérée depuis octobre jusqu'à fin mars.
- La saison chaude, d'avril à fin septembre.

Température moyenne.

A Alexandrie, l'hiver est beaucoup plus chaud qu'au Caire, par contre l'été y est plus frais et plus numide. Les soirées dans toute L'Égypte, sont très fraîches, même les jours des plus grandes chaleurs, si le *khamsin* ne souffle pas.

	Hiver	Printemps	Été	Automne
Alexandrie	15	32	28	20
Le Caire	13	24	30	19
Haute-Égypte	13 à 30	30	40	24



Notre source : Alexandrie, Le Caire, Port Saïd et environs (Edition 1907)

Le Khamsin

Le khamsin, vent du sud-ouest, sec et chaud, est un vent du désert. Il dure habituellement un nombre impair de jours, trois, cinq et sept jours ; il souffle surtout au mois de mai. Il arrive du désert, brusquement ; des tourbillons de sable voltigent dans l'air, le ciel s'obscurcit, une teinte jaunâtre enveloppe les êtres et les choses, la chaleur devient insupportable, suffocante, le thermomètre monte aussitôt d'une dizaine de degrés. Ce vent dessèche tout.

POPULATION DE L'EGYPTE

La population de l'Egypte est de 9 812 000 habitants. Elle se compose d'**Européens** habitant le pays : Anglais, Italiens, Français, Allemands, Russes, Espagnols, Suisses. **D'Égyptiens** : Coptes, Fellahs, Bédouins, Arabes, Nubiens, Soudanais, Juifs, Turcs, Syriens. **Levantins** : Arméniens, Grecs.

LES COPTES

Les Coptes, au nombre de 200 000 environ, sont les descendants les plus directs des anciens Égyptiens, leur langue est celle que les Égyptiens parlaient en l'an III après Jésus-Christ. Ils sont chrétiens

FELLAH

Les Fellahs, avec les Coptes forment la plus grande partie du peuple égyptien. Cette population descend des anciens Égyptiens dont ils ont conservé le type physique. Ils sont musulmans.

BÉDOUINS

Peuplades du désert, les Bédouins voyagent par caravanes, d'un bout de l'année à l'autre, apportant pour vendre dans les villes, des produits de toutes sortes. Les Bédouins se divisent en une soixantaine de tribus. Tous sont originaires de l'Arabie, venus en Egypte, chassés de leur pays par la guerre. Le nombre de Bédouins en Egypte est de six cent mille. A la tête de chaque tribu se trouve un chef (cheik) qui dirige ses hommes. Les bédouins sont musulmans

SOUDANAIS ÉGYPTIEN

Le Soudanais est originaire de la partie orientale du Soudan, traversée par le Nil et limitée à l'est par la mer Rouge et l'Abyssinie, au sud par le plateau des grands Lacs, à l'ouest, par le Ouadaï, et au nord par l'Egypte. Mohamed-Ali en fit la conquête de 1820 à 1822, et, en 1830, il fonda Khartoum, qui devint ensuite la capitale du Soudan égyptien. Les soudanais sont musulmans.

NUBIENS

Les Nubiens sont originaires de la région de l'Afrique située au sud de l'Egypte, qui a été soumise par Mehemet Ali en 1820 à la domination égyptienne. Ce peuple a une profonde antipathie pour les Égyptiens.

Les Barbarins, sont des nubiens qui habitent la vallée du Nil au

sud d'Assouan viennent en Egypte pour amasser un petit pécule. Dès qu'ils ont un peu d'argent, ils retournent aussitôt dans leur pays, le climat égyptien leur étant très funeste pour les voies respiratoires.

LES TURCS

Les Turcs sont peu nombreux en Egypte ; on en compte environ quarante mille, La plupart sont employés dans les administrations.

LES LEVANTINS

On appelle Levantins, cette population mêlée de Syriens, Grecs, Arméniens, Juifs, tous originaires des côtes méditerranéennes. Les Syriens (on en compte environ quatre mille) possèdent de grandes maisons d'importation. Beaucoup d'entre eux sont également employés dans les bureaux du gouvernement. Les Arméniens, tiennent le haut du commerce de la joaillerie, et des tapis. Les Grecs, forment une grande colonie en Egypte. Ils s'occupent surtout de commerce, il y en a parmi eux qui sont fort riches. Les Juifs s'occupent principalement de banque, de bourse.

LES EUROPÉENS

Les Anglais, les Italiens, les Français, les Allemands tiennent les branches diverses de l'industrie.

LE CAIRE

Principaux quartiers (*harets*).

On compte cinquante-trois quartiers dans la ville du Caire. Nous donnons les principaux : *L'Ezbekieh*, à l'ouest de la ville, centre du quartier européen. *Le Mouski*, quartier des Bazars à l'est de l'Ezbekieh. *Le Khalig*, au nord de la rue Mouski, quartier indigène. *L'Ismaïlieh*, à l'ouest de l'Ezbekieh ; il s'étend de Charia Abdin jusqu'au Nil, quartier neuf européen. Magasins européens, habitations riches.

DROGMANS (guides)

A chaque hôtel est attaché un drogman parlant en général plusieurs langues. Il est indispensable au touriste pour la plupart des excursions.

Prix : 30 à 33 piastres par jour et 19 à 23 piastres la 1/2 journée. Dans la grande saison les prix sont plus élevés.

Rick O'Connell

Richard « Rick » O'Connell

(en tant que PNJ)

Ancien Légionnaire, Baroudeur,
Aventurier, chasseur de trésor

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 quand Rick avait dix ans. Il avait semble-t-il honte d'être stigmatisé parce qu'il était un *Medjai*.

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'engage dans la Légion Étrangère en même temps que Beni Gabor et il se retrouve 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.



Bracelet montre de Rick



Holsters, ceinturon et bracelet de Rick.



DEF 12 **PV 15** **INIT 14**

FOR 15 / +2

DEX 15/ +2

CON 16/ +3

INT 10/ +0

PER 13/ +1

CHA 12/ +1

Pistolet lourd +5 **DM 1d10**
Fusil Winchester +5 **DM 1d10**
Bagarre +2 **DM 1d4+2**

Voie des armes à feu Rang 1

Voie du danger Rang 3

Voie des voyages Rang 1



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)

Une mini-arbalète

Un couteau

Un balisong

Deux cartouchières pleines pour le fusil en calibre 12

Des bâtons de dynamite



Arme d'attaque au contact	DM	Mod. de DM	Prix en £ Egyptiennes
Balisong	1d4	+ Mod de FOR	1 £E
Couteau	1d4	+Mod de FOR	40 PT

Arme d'attaque à distance	DM	Portée	FOR	Prix en £ Egyptiennes
Revolver Chamelot-Delvigne M1873	1D10	20 m	12	6 £E
Pistolet automatique Colt M1911	1d10	20 m	12	6 £E
Fusil à pompe Winchester Model 1897 (2)	1d10	30 m	10	8 £E
Arbalète légère	1d6	30 m	10	NA

(2) Arme à deux mains

Dynamite (un bâton)	1d12	5 m	NA
---------------------	------	-----	----

La Légion Etrangère



La Légion étrangère est un corps de l'armée de terre française disposant d'un commandement particulier. La légion est également indépendante du point de vue de son recrutement.

Formée en 1831 pour permettre l'incorporation de soldats étrangers dans l'armée française, une partie de ses unités a fait partie, du 19^e corps d'armée, noyau de l'Armée d'Afrique.

Le **1^{er} régiment étranger de cavalerie** est créé en 1921 à Sousse (actuelle Tunisie) à partir d'éléments du 2^e régiment étranger d'infanterie. Le sous-lieutenant Antraygues Marcel fut d'ailleurs le premier officier de la légion désigné pour y servir au 1^{er} escadron de cavalerie constitué dès octobre 1920 à Saïda (Algérie). Il prend son nom de 1^{er} Régiment étranger de cavalerie le 20 juin 1922.

À cette époque la Légion étrangère n'était constituée que de régiments d'infanterie et l'idée de créer une autre spécialité était loin de faire l'unanimité. Néanmoins, la Légion comptait parmi ses effectifs de nombreux Russes issus des Armées blanches défaits par les Bolcheviks. Forts de l'expérience de la cavalerie légère tsariste, ils permirent à la Légion de rapidement s'imposer dans la cavalerie. Les différents régiments d'infanterie reçoivent donc l'ordre d'envoyer leur légionnaires anciens cavaliers pour créer l'ossature de cette nouvelle unité. C'est ainsi qu'elle se compose de nombreux soldats de l'ex -

armée tsariste, mais aussi des armées hongroises de l'ex-armée de Charles I^{er} d'Autriche, et d'Allemagne.

Depuis lors, le « Royal étranger » a constamment su faire preuve des qualités d'adaptation de la Légion doublées de la souplesse des cavaliers.

La Légion au Maroc est présente à partir de 1907

La Légion étrangère fait partie intégrante du paysage marocain où elle est présente sans interruption. C'est le 7 août 1907 que débarque le premier corps expéditionnaire à Casablanca avec dans ses rangs le 6/1^{er} REI.

En août 1914, lorsque la guerre éclate en Europe, les effectifs de la Légion au Maroc sont réduits. C'est ainsi que la 2^e compagnie montée du 2^e Étranger devient le 3^e REI, par un décret de juillet 1920.

De son côté, le 2^e REI, entièrement renouvelé, reprend sa place au combat dans la région de Meknès. Le 4^e REI achève sa constitution en 1922. C'est l'âge d'or des compagnies montées qui sillonnent pendant des années les régions des confins et du Maroc.



Enfin, de nombreux engagés russes et des ressortissants d'Europe centrale permettent la création du 1^{er} régiment étranger de cavalerie en 1920. Deux de ses escadrons sont envoyés au Maroc. Les légionnaires participent grandement aux travaux de construction de routes ainsi que des lignes de postes et de bases qui ont pour but de protéger ce qu'on



appelle à l'époque le « Maroc utile », barrière orientée face au Rif et au Moyen-Atlas.

La Légion en Syrie à partir de 1921

Le 25 avril 1920, la Société des Nations attribue à la France le protectorat sur la Syrie actuelle et le Liban. La Palestine et la Transjordanie passe sous protectorat britannique.

Les premières difficultés que la France rencontre dans l'exercice de son mandat viennent de l'extérieur. Les Turcs dépossédés de ces régions dont ils étaient les maîtres avant-guerre, brutaux peut-être, mais en tout cas indiscutés, réagissent vigoureusement. Une paix précaire est maintenue malgré les pressions des Italiens, des Américains et les agissements de différents éléments arabisants. Les difficultés aplanies par le traité d'Ankura (Ankara), le calme revient dans la Syrie et les troupes françaises peuvent entreprendre leur œuvre de reconstruction, bornant les opérations militaires à la surveillance et à la répression du brigandage.

Dès 1921, la Légion envoie successivement deux bataillons en Syrie, le 4^e bataillon du 4^e régiment étranger d'infanterie, en mars, le 5^e du 4^e REI en août. Elle est employée de diverses façons. Pendant la période de calme, elle met en œuvre ses qualités de création, bâtissant des camps, traçant des pistes tout en ramenant au calme les tribus turbulentes.

NOTES

La Légion Etrangère (et l'Armée Française) ne devrait pas logiquement intervenir dans ce scénario qui se déroule en Egypte, car l'Egypte est indépendante (malgré une présence militaire britannique officielle) et une intervention officielle reviendrait à provoquer un grave incident diplomatique. Néanmoins, ils sont présents dans des territoires assez proches (en Syrie par exemple ou au Soudan), et on peut imaginer un acte isolé, personnel, ou de mercenariat... Ou bien encore une opération spéciale commandée par les plus hautes instances ?

Les armes de la Légion Etrangère



Ruby Llama



Chamelot-Delvigne M1873



Lebel MAS 1892



fusil Lebel modèle 1886M93 de tireur d'élite



Lebel modèle 1886M93



Le pistolet mitrailleur de 9 mm STA modèle 1924



fusil Berthier de 8 mm modèle 07-15



Fusil Berthier de 8mm Mod. 1916



Mitrailleuse Hotchkiss M1914

En 1926, le revolver M1873 est déjà une arme dépassée bien que largement utilisée. Le revolver en dotation officielle est le MAS 1892, il est utilisé par les officiers et sous-officiers et également par la police française. Tout comme le pistolet automatique Ruby.

Le fusil Berthier M1916 est l'arme la plus utilisée par la troupe, il s'agit d'une amélioration des modèles précédents grâce à son chargeur qui désormais peut avoir jusqu'à 5 cartouches.

Les autres modèles de fusils se rencontrent également, y compris dans les mains des diverses tribus indigènes.

La mitrailleuse Hotchkiss est une des armes automatiques les plus courantes, il y en a au moins une par compagnie, il faut un tireur et un servant.



Arme d'attaque à distance	DM	Portée	FOR	Prix
Revolver Chamelot-Delvigne M1873 (Calibre 11x17R mm)	1d10	20 m	12	5 £E 8 PT
Revolver Lebel MAS 1892 (Calibre 8 mm)	1d6	20 m	8	3 £E
Pistolet Ruby Llama (Calibre 7,65mm)	1d6	10 m	8	5 £E
Pistolet mitrailleur STA modèle 1924 # (2)	2d6	30 m	10	NA
Fusil Lebel modèle 1886M93 de tireur d'élite (2)	2d6*	100 m	14	12 £E
Fusil Lebel M1886 (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Berthier de 8 mm modèle 07-15 (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Berthier de 8 mm Modèle 1916 (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Mitrailleuse Hotchkiss M1914 # (2)	3d6	80 m	sur appui	NA

(2) Arme à deux mains / # Arme automatique pouvant tirer en rafale / *cette arme permet d'ajouter un dé de DM en cas de tir à la fois couché et visé.

1 : Légionnaire, VI/1^{er} REI ; Maroc, Juin 1925

2 : Légionnaire 1^{ère} Classe, V/4^e REI ; Syrie, Septembre 1925

3 : Brigadier, IV/ 1^{er} REC ; Syrie, Novembre 1925



Les Carnahan



CHRONIQUES OUBLIÉES Cthulhu

NOM DU PERSONNAGE : Evelyn Carnahan

PROFIL : Bibliothécaire, Egyptologue



Description

Sexe : féminin **Âge :** 25 ans

Taille : 1,68 m **Poids :** 55 kg

Langues parlées : anglais, égyptien égyptien ancien

Jeune femme anglo-egyptienne. Elle a l'espoir d'atteindre de hautes connaissances en égyptologie, comme son père avant elle. Parfois facilement effrayée, elle est pourtant très confiante en elle dans certaines situations. Evelyn est aussi très sûre d'elle et ne dévie pas dans les objectifs qu'elle se fixe. C'est une femme séduisante avec les cheveux bruns et les yeux noisette, Evelyn dit avoir hérité ses yeux de sa mère. Bien que visiblement séduisante, capable de faire tourner les têtes sur son passage, elle ne se voit pas comme particulièrement attrayante

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d6

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	9	-1	
DEX DEXTERTE	8	-1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	18	+4	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	15	+2	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	-1	
DISTANCE	-1	
MAGIQUE	+4	

Arme Dégâts



PV

POINTS DE VIE

6

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

9

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie des corporations	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie
1	<input type="checkbox"/> Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (egyptologues).	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	<input type="checkbox"/> Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Egypte Ancienne..
2	<input type="checkbox"/> Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ)..	<input type="checkbox"/> Expertise +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
3	<input type="checkbox"/> 50 / 50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	<input type="checkbox"/> Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	<input type="checkbox"/> Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC cause créatures. +2 DEF.

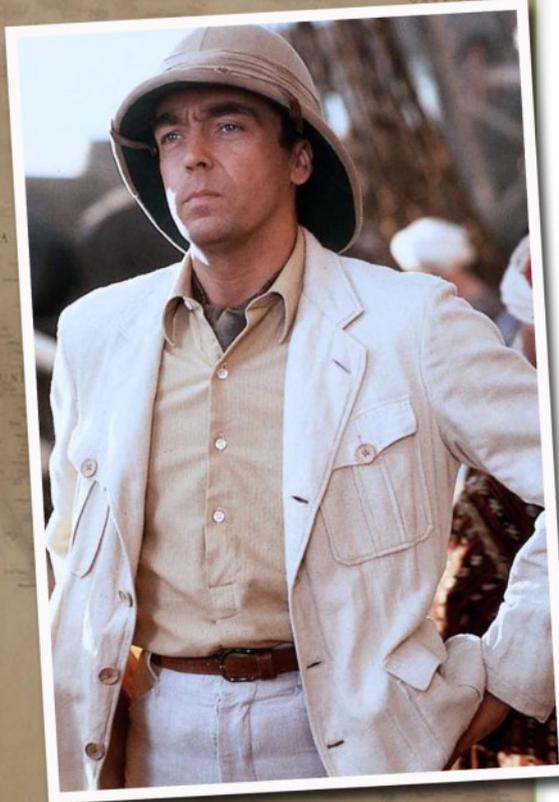
ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 40 ££
livre d'égyptologie	
tenue de randonnée	

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Jonathan Carnahan

PROFIL : Egyptologue dilettante



Description

Sexe : masculin Âge : 30 ans

Taille : 1,78 m Poids : 70kg

Langues parlées : anglais, égyptien
égyptien ancien

Né à Londres dans une famille riche. Lui et sa sœur Evelyn se sont intéressés à l'exploration et Jonathan a adoré trouver des trésors. Voulant devenir un célèbre chasseur de trésors, mais il est trop incompetent pour y arriver et il en réduit à voler de véritables explorateurs. Jonathan est bien connu pour son peu de sérieux, il plaisanter chaque fois qu'il en ressent le besoin. Un peu naïf dans certains cas, Jonathan bien connu pour être un dilettante dans sa profession et en égyptologie. Cependant ses connaissances sur les trésors sont aussi avancés que possible.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d8

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITE	12	+1	
CON CONSTITUTION	11	+0	
INT INTELLIGENCE	17	+3	
PER PERCEPTION	14	+2	
CHA CHARISME	11	+0	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+0	
DISTANCE	+2	
MAGIQUE	+3	

Arme Dégâts

derringer	1d6



PV

POINTS DE VIE

8

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

11

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

POINTS DE CHOC

4

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

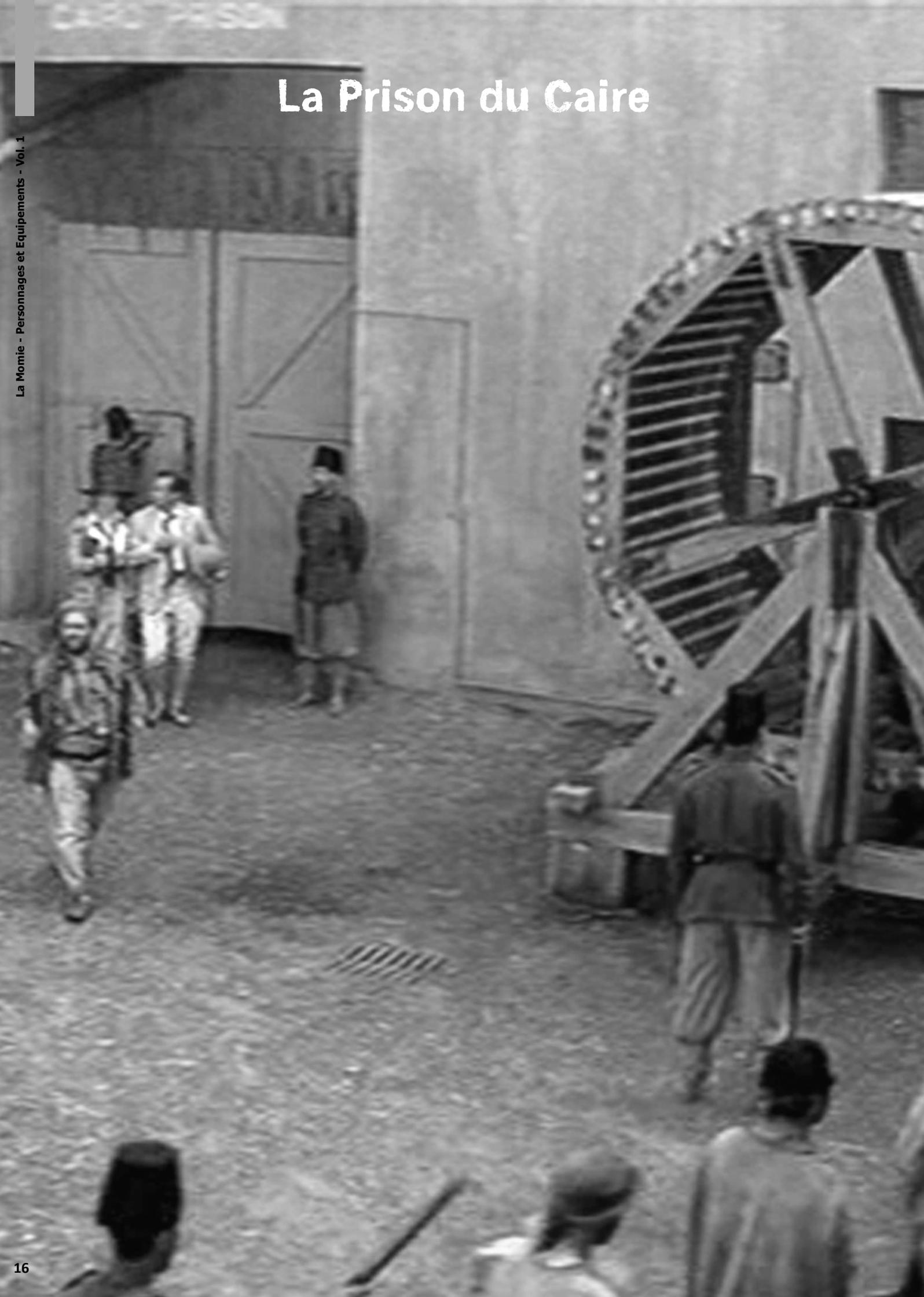
	Voie du discours	Voie de l'investigation	Voie de l'archéologie
1	<input type="checkbox"/> Beau parleur +1 / rang tests de CHA ou INT pour convaincre, séduire, mentir.	<input type="checkbox"/> Esprit d'analyse +1 / rang aux tests de recherche d'indices.	<input type="checkbox"/> Formation d'historien +1 / rang aux tests d'histoire. +5 si Egypte Ancienne..
2	<input type="checkbox"/> Provocation (L) test opp de CHA contre INT, la cible à s'énerve ou attaque à -5.	<input type="checkbox"/> Expertise +5 tests Archéologies. Rang 4 : seconde spécialité.	<input type="checkbox"/> Langues anciennes connaît une langue morte / rang. +5 pour les autres.
3	<input type="checkbox"/> Usurpateur +5 imitation, déguisement, s'intégrer à une organisation.	<input type="checkbox"/> Recherche rapide temps de recherche d'indices /2.	<input type="checkbox"/> Spéléologue +5 pour se faufiler et malus/2 dans le noir et espace exigü.
4	<input type="checkbox"/> Manipulateur (L) 1d6 min, test opp CHA modifie l'état émotionnel de la cible.	<input type="checkbox"/> Mémoire eidétique mémoire infallible et +5 aux tests de culture générale.	<input type="checkbox"/> Vigilance +5 pour détecter un piège et résister aux effets. DM / 2.
5	<input type="checkbox"/> Charisme héroïque +2 valeur de CHA. 2d20 aux tests de CHA.	<input type="checkbox"/> Flair infallible 2d20 recherche d'indices. Le MJ doit signaler si "Quelque chose cloche".	<input type="checkbox"/> Savoirs interdits +5 tests contre peur, pouvoirs, perte de PC cause créatures. +2 DEF.

ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 40 ££
livre d'égyptologie	
tenue de randonnée	
derringer (2 coups)	

Chroniques Oubliées C'thulhu © Black Book Éditions, 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

La Prison du Caire



La prison (*Al Manshiya Prison*) est située dans les quartiers Est du Caire, entre les cimetières des Khalifes et la Citadelle (Fort Brydon).

LES CIMETIÈRES DES KHALIFES

S'étendent à l'est de la ville. De chaque côté des tombes, des ruelles bordées de murs sillonnent en tous sens le cimetière. De loin en loin une maison habitée par de pauvres gens surgit au milieu de ces pierres tumulaires.

On est envahi en pénétrant dans ces nécropoles par une impression générale de grisaille ; pierres tombales, maisons, murs, ruelles, tout est couvert d'une poussière jaunâtre, d'une couche de sable fin. Les musulmans professent un grand respect pour les cimetières, mais ils ne les garnissent d'aucune clôture, les chiens et les troupeaux s'y promènent comme tout le monde.

« Chaque tombe est ordinairement surmontée d'une dalle plate, sans inscription, et du côté de la tête, une urne plus ou moins bien taillée ; parfois un simple trou creusé dans la pierre est destiné à recevoir les larmes de ceux qui pleurent ou l'eau lustrale que l'on y verse et que les chiens ne respectent pas toujours. Si le mort appartient à une famille considérable, c'est un monument, une petite maison, une sorte de mosquée. La richesse préside plus souvent que le goût aux ornements funèbres et la végétation symbolique en

Prison et Gardiens

est généralement absente; on n'y trouve ni fleurs ni cyprès, ni rien qui rappelle les emblèmes du deuil ou ceux de l'espérance. » (Aug. Bost).

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.



Gad Hassan

Directeur de la Prison du Caire

FOR	16 / +3
DEX	12 / +1
CON	12 / +1
INT	10 / +0
PER	11 / +0
CHA	8 / -1

DEF 11 PV 9 Init 12 PC 1

Colt M1917 (20m) +1 **DM** 1d10

Langues : Egyptien, Anglais, Français

Voie des corporations (administration Egyptienne)
Rang 2



Egypt's Drug Addicts.

Police Recommend Flogging.

CAIRO, Nov. 10.

There has been an enormous increase in the drug traffic in Egypt, as many as 5,600 individuals having been prosecuted in 1925, while the arrests in Cairo average 60 a week.

The police commandant (Russell Pasha) proposes to ask the Government to add flogging to the punishment. He thinks that 30 lashes with the cat-o'-nine-tails would be a wholesome deterrent.

CRISIS IN EGYPT

ASSASSINATION OF THE SIRDAR

Government's Responsibility Repudiated

SECTIONS OF BRITAIN'S DEMANDS REJECTED.

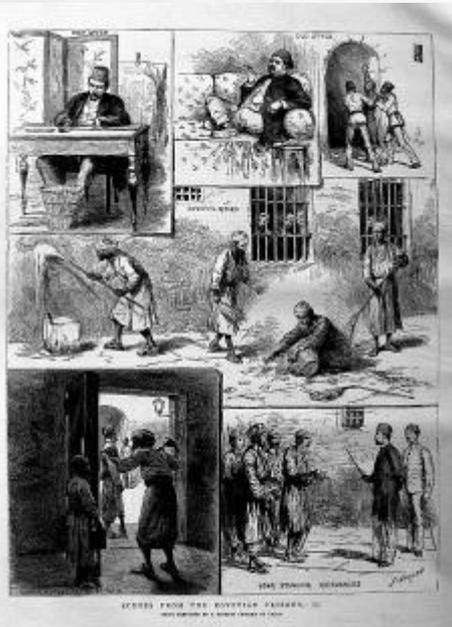
GRAVITY OF SITUATION REALISED.

Premier Advises Patience and Prudence.

WHEN an assurance has been given that Britain does not intend to restore the Sultan, after the Anglo-Egyptian Convention, her view is the material declaration of Egypt's independence, stated in March, 1922, the situation is, nevertheless, considered to be very grave.

The Premier of Egypt (Mustafa Naghi) has repudiated the suggestion that the Government was in any way sympathetic to the assassination of the Sirdar (General Sir Lee Stack). He also contends that certain sections in the British ultimatum are *vis à vis*, being a continuation of the Convention.

The British High Commissioner in Egypt (Frank Marshall Lark Aitchison), who has been invited with full powers to act, has announced that he has instructed the British Government to order the withdrawal of Egyptian soldiers and units from the Sudan, and has given it liberty to increase to an unlimited figure the armaments of the British district for other operations.



Prison et Gardiens



Les gardes de la prison du Caire

FOR 12 / +1

DEX 12 / +1

CON 15 / +2

INT 10 / +0

PER 11 / +0

CHA 10 / +0

DEF 11 PV 12 Init 12 PC 1

Langues : Egyptien, Anglais, français

Matraque +1 DM 1d4+1

Revolver (20 m) +1 DM 1d8

Fusil (80 m) + 2 DM 1d10

Ali

Boureau de la Prison du Caire

FOR 10 / +0

DEX 12 / +1

CON 15 / +2

INT 9 / - 1

PER 11 / +0

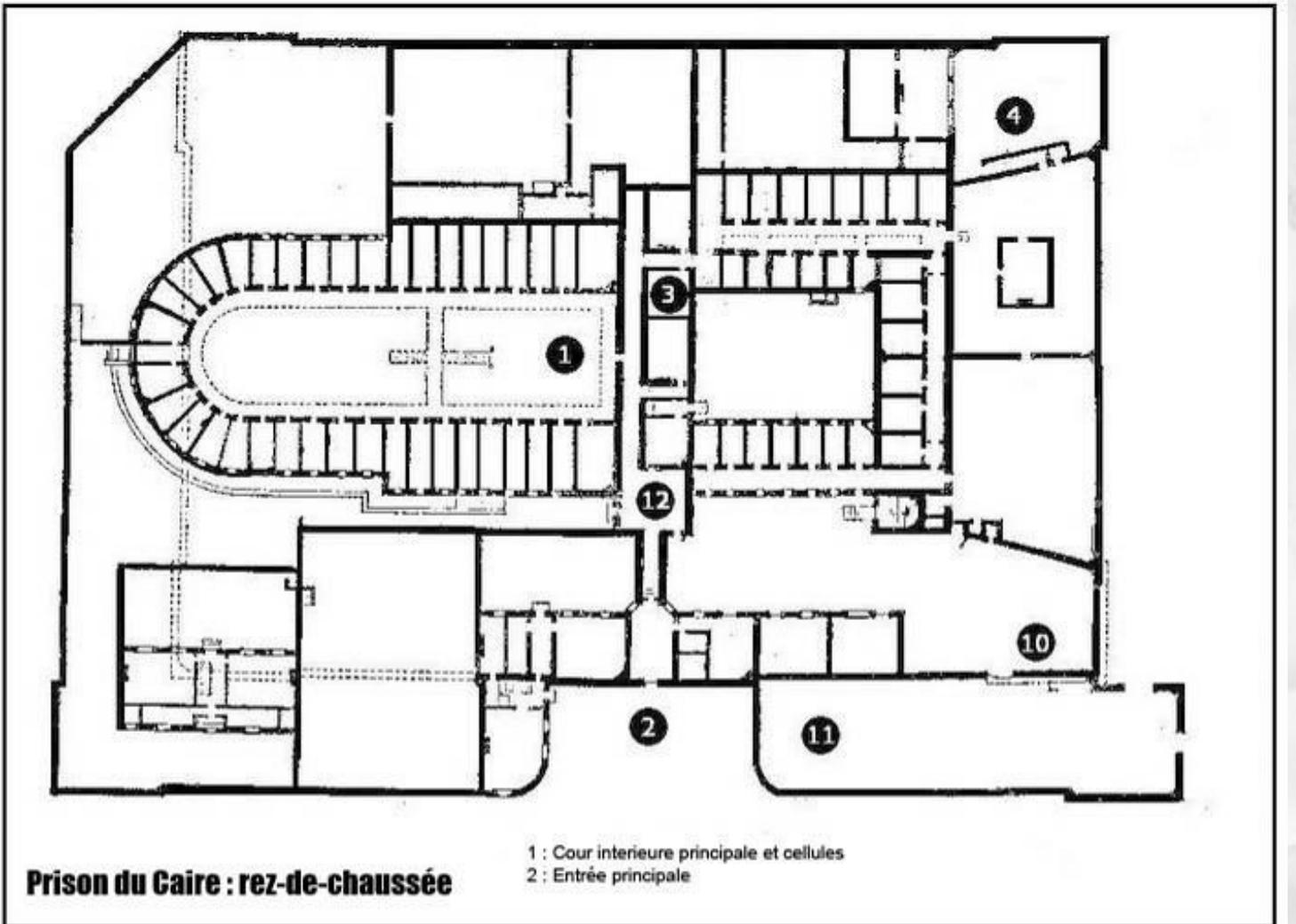
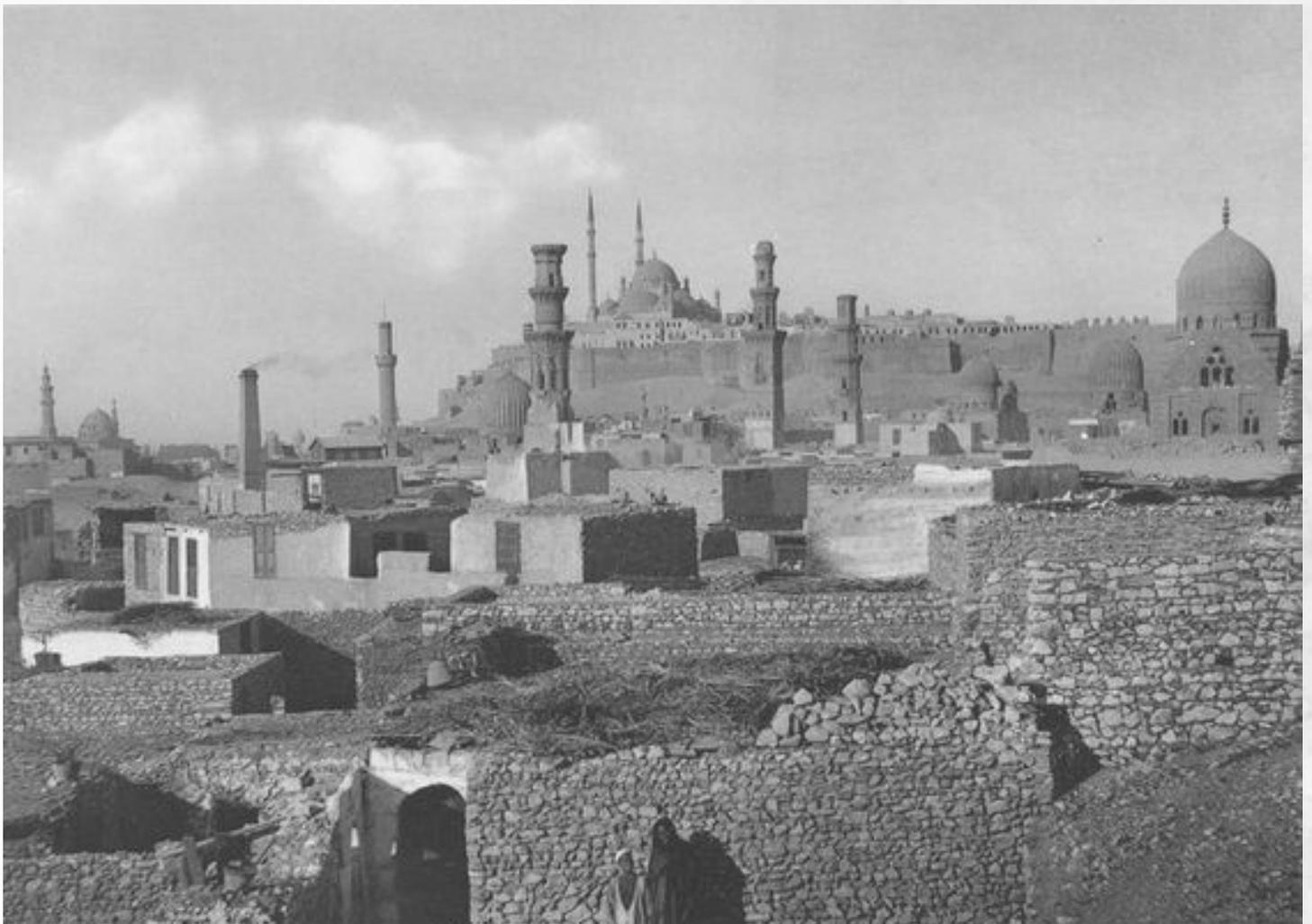
CHA 10 / +0

DEF 11 PV 12 Init 12 PC 1

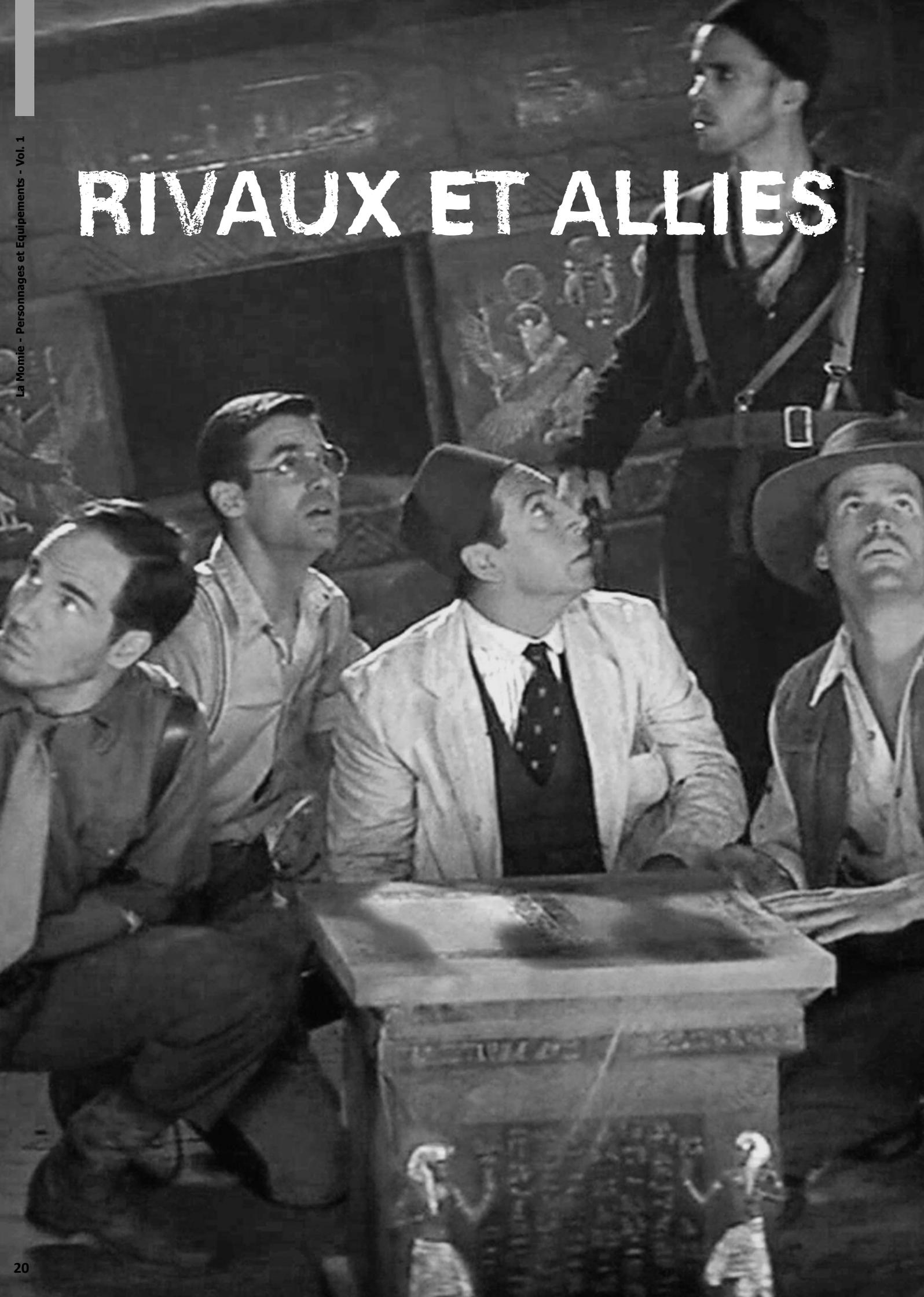
Langues : Egyptien, Anglais

Corps à corps +1 DM 1d4





RIVAUX ET ALLIES





David "Dave" Daniels



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

FOR 13 / +1

DEX 12 / +1

CON 13 / +1

INT 12 / +1

PER 11 / +0

CHA 11 / +0

DEF 11 PV 9 Init 12 PC 4

Voie des armes à feu Rang 2
Voie des voyages Rang 2

Langues : Anglais, Français

Colt New Service +3 DM 1d10
Bagarre +1 DM var.

Isaac Henderson



Chasseur de trésor américain, cowboy, téméraire et cupide

FOR 14 / +2

DEX 12 / +1

CON 12 / +1

INT 10 / +0

PER 12 / +1

CHA 12 / +1

DEF 11 PV 9 Init 12 PC 5

Voie des armes à feu Rang 3
voie des voyages Rang 1

Langues : Anglais, Français

Colt SAA +3 DM 1d10
Bagarre +1 DM var.

Bernard "Bernie" Burns



Chasseur de trésor américain, myope et malchanceux

FOR 14 / +2

DEX 11 / +0

CON 10 / +0

INT 14 / +2

PER 10 / +0

CHA 12 / +1

DEF 11 PV 8 Init 11 PC 5

Voie des armes à feu Rang 2
Voie des voyages Rang 2

Langues : Anglais, Français

Colt 1911A1 +2 DM 1d10
Bagarre +2 DM var.



Winston Havelock
(si PNJ !)

Pilote de la Royal Air Force basé au Caire

FOR	12 / +1
DEX	15 / +2
CON	14 / +2
INT	11 / +0
PER	13 / +1
CHA	10 / +0

DEF 12 PV 12 Init 15 PC 2

Voie des Armes à feu Rang 2
Voie du Pilotage Rang 4

Langues : Anglais, français

Revolver Webley +4 DM 1d10
Mitrailleuse +4 DM 3d6

Winston Havelock est le pilote et seul officier responsable de l'escadron auxiliaire n°91 de la Royal Air Force à Gizeh (Caire). Habituellement il fait surtout le taxi pour les officiers britanniques.



Aïcha

Danseuse au « Sultan's Casbah »

FOR	9/ -1
DEX	12 / +1
CON	11 / +0
INT	11 / +0
PER	13 / +1
CHA	11 / +0

DEF 11 PV 6 Init 12 PC 2

Voie des arts Rang 1
Voie de la furtivité Rang 1

Langues : Egyptien, Anglais, Français

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

C'est au « **Fort Brydon** » (**La Citadelle**) 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.

La Citadelle est située de l'autre côté de la place Roumelieh ; on y monte par une route en lacets. Au fur et à mesure qu'on s'élève, on découvre peu à peu la ville. La citadelle (el Kalaa) a été construite en 1166, avec des pierres tirées de petites pyramides de Ghizeh.

La citadelle forme tout un ensemble de bâtiments et de constructions diverses : fonderie de canons, fabriques d'armes, imprimerie, hôtel des monnaies, arsenal, mosquée, palais, château, ministères, cours intérieures, puits gigantesque.

Elle a deux entrées, l'une nommée **Bab el Azab**, qui n'est pas ouverte au public. Ce fut à cette porte que les Mamelouks furent tous massacrés par ordre du sultan Mehémet Ali en 1811.

Par la seconde entrée appelée **Bab el Ghedid** qui est ouverte au public depuis que la citadelle est occupée par les troupes anglaises, on arrive sur un vaste plateau où est située la Mosquée Mehemet Ali.





Soldats britanniques de Fort Brydon NC 1 (Endurci)

FOR	+1
DEX	+1
CON	+1
INT	+0
PER	+0
CHA	+0

DEF 11 PV 14 Init 13

Langues : Anglais, Egyptien

- Fusil Lee-Enfield (80m) +3 DM 1d10+1**
- Revolver Webley (10m)+3 DM 1d10+1**
- Baïonnette +3 DM 1d4+2**

Egypt and THE NILE

PROGRAMME of
COOK'S International Tickets
 To *EGYPT* and the
 FIRST & SECOND CATARACTS
 of the **NILE**

Issued by
Thos Cook & Son
MANAGING AGENTS FOR THE COOK & SON (EGYPT) LIMITED
 100, BOND STREET, LONDON, W.1

LEGGATE CIRCUS LONDON.

SEASON 1898-9

THE NILE

Cook's
 Arrangements

For Visiting
**EGYPT, THE NILE,
 SOUDAN ETC.**

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, 94, New Bond St., W.1
 Export Branch Office: 32, Holborn Viaduct, E.C.1
 Repair Works and Service Depot: Canterbury Rd., Kilburn, N.W.6

Our range of cars for 1926 comprises three models: the 12/25 H.P. with four types of coachwork, the 15/40 H.P. with three types of coachwork, and **A NEW HUMBER MODEL**. We have introduced a 9/20 H.P. model, and three types of coachwork are standardised: 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 £260, and the Saloon at £315. You *must* see these.

HUMBER 1926 RANGE INCLUDES:

9/20 H.P.	2/3-Seater with Dickey Seat	£260
"	4-Seater Tourer	£260
"	4-Seater Saloon	£315
12/25 H.P.	2/3-Seater with Double Dickey Seat	£440
"	4-door 4/5-Seater Tourer ..	£440
"	4-door Saloon	£555
"	3/4 Coupe with Double Dickey Seat	£555
15/40 H.P.	4-door 5-Seater Tourer ..	£645
"	4-door Saloon	£860
"	Saloon Landauette	£860
	Dunlop Tyres Standard.	

Make a point of seeing our Exhibit on STAND 213 at OLYMPIA before the close of the MOTOR SHOW, OCTOBER 17th.

15/40 H.P. 4-door Saloon.

□ SEND FOR ILLUSTRATED CATALOGUE □

Matériel, armes et autres équipements





Nom	DM	Portée	FOR	Prix
Chamelot-Delvigne M1873 (Calibre 11x17R mm)	1d10	20 m	12	5 £E 8 PT
Colt M 1917 (Calibre 45 ACP)	1d10	20 m	12	8 £E
Colt M1911 (calibre 45 ACP)	1d10	20 m	12	8 £E
Colt Single Action Army (Calibre 45 Colt)	1d10	20 m	12	6 £E
Mauser C96 (Calibre 7,63 Mauser)	1d8	20 m	10	7 £E
Remington « Derringer » M95 (2 coups)	1d8	5 m	10	2 £E 16 PT
Webley Mk 4 (Calibre 455 Webley)	1d10	15 m	12	6 £E



Chamelot-Delvigne M1873



Mauser C96



Colt Single Action Army



Colt M1911



Webley Mk 4



Colt M 1917



Remington Derringer M95

En raison des troubles politiques dans l'Égypte des années 20, les étrangers (occidentaux) sont autorisés à avoir des armes, à condition de les déclarer et de ne pas les porter de manière trop visible.

Les autorités se montreront assez souple, surtout si les investigateurs ne se comportent pas comme des fauteurs de trouble notoires.

Fusils

Nom	DM	Portée	FOR	Prix
Lebel M1886 (Calibre 8 mm) (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Lee-Enfield No.1 MkIII (Calibre 303) (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Mauser 1903 Turc (7x57mm) (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Mauser « Gewehr 98 » (7,92x57mm) (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Mauser Karabiner 98b (7,92x57mm) (2)	1d10	80 m	10	10 £E
Fusil Mauser Karabiner 98a (7,92x57mm) (2)	1d10	70 m	10	10 £E
Fusil à pompe Winchester Model 1897 (2)	1d10	30 m	10	8 £E
Fusil Greener Mk III calibre 12 à un coup (2)	1d10	30 m	10	8 £E

(2) Arme à deux mains



Fusil Greener Mk III



Lebel M1886



Lee-Enfield No.1 MkIII



Winchester Model 1897



Gewehr 98

Karabiner 98b

Karabiner 98a



Mauser 1903 Turc

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



Les Touaregs et les *medjais* 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...





Nom	DM	Portée	FOR	Prix
Lewis Gun - .303 British # (2)	3d6	80 m	18	NA

(2) Arme à deux mains / # Arme automatique pouvant tirer en rafale



Lewis Gun - .303 British

Véhicule Aérien	FOR	AGI	DEF	PV	PASSAGERS
Biplan de Winston	NA	+5	15	25	1+1 (+ quelqu'un sur chaque aile - malus au pilotage)



Dromadaire

Camelus dromedarius

FOR	+5
DEX	+0*
CON	+5*
INT	-4
PER	+3
CHA	+0

DEF 14 PV 18 Init 10

Morsure +3 DM 1d4+4

Crachat +4 DM (Spécial : Malus de -2 aux test de CHA jusqu'à ce que le personnage se lave)

Monture : le dromadaire triple son Mod de FOR lors du port de charge.

En cas de situation de combat, le cavalier doit réussir un Test de CHA diff. 10 pour réussir à maintenir le cheval...

Sentir une tempête : bonus de +5 au test de PER pour sentir une tempête arriver

Trouver de l'eau : bonus de +5 au test de PER pour sentir la direction d'un point d'eau proche

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

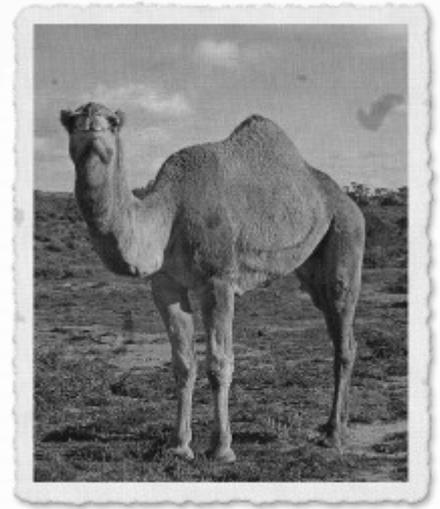
Le Dromadaire (*Camelus dromedarius*), également appelé Chameau d'Arabie, est une espèce de mammifère artiodactyle de la famille des camélidés. Sa taille va de 220 cm à 250 cm au garrot pour les plus grands ; son poids varie entre 400 et 1 100 kg selon les races. Cet herbivore a une espérance de

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

NC 1, taille grande

FOR +4

DEX +0*

CON +4*

INT -4

PER +2

CHA +0

DEF 13 PV 15 Init 10

Ruade/coup de sabot +3 DM 1d6+4

Monture : le cheval double son Mod de FOR lors du port de charge.

En cas de situation de combat, le cavalier doit réussir un Test de CHA diff. 10 pour réussir à maintenir le cheval...

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.





Véhicule terrestre	FOR	AGI	DEF	PV	PASSAGERS
Camion Ford AA Truck	+4	+0	14	40	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 Showroom: Humber House, 84, New Bond St., W.1
East End Office: 22, Holborn Viaduct, E.C.1
Preston Works and Sales Depot: Garsington Rd., Milton, 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 standardised: a 2/2-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 lighter-rated and higher-powered models. The open cars are listed at £200, and the Saloon at £215. You want us then, **HUMBER 1930 RANGE INCLUDES:**

9/20 H.P. 2/2-Seater with Dickey Seat	£200
4-Seater Tourer	£215
4-Seater Saloon	£215
12/25 H.P. 2/2-Seater with Double Dickey Seat	£440
4-Seater 12/25-Seater Tourer	£440
4-Seater Saloon	£355
15/30 Coupe with Double Dickey Seat	£555
15/30 4-Seater	£645
15/30 4-Seater	£650

Make a model of seeing our Exhibits on STAND E19 at CRYSTAL PALACE before the close of the **NOVEMBER**, OCTOBER 1930.



12/25 H.P. 4-Seater Saloon



Véhicule terrestre	FOR	AGI	DEF	PV	PASSAGERS
Humber 15/25	+1	+2	12	20	1+5

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Winston Havelock**

PROFIL : Pilote de la RAF (capitaine)



Description

Sexe : masculin Âge : 50ans

Taille : 1,85 m Poids : 95kg

Langues parlées : anglais, allemand

Ancien pilote de chasse combattant pour la Grande-Bretagne dans la Grande Guerre, Winston attend et espère participer à encore un combat de la même manière que ses collègues pilotes. Winston Havelock est le dernier membre de la Royal Air Force encore stationné au Caire. Il voudrait mourir au combat et être enterré dans les sables ou alors être transféré dans un meilleur endroit. Comme il est le dernier de son régiment, Havelock passe la majeure partie de ses journées dans un aérodrome délabré, tombé en ruine depuis longtemps, et il pilote parfois un vieux biplan.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d10

CARAC. Valeur Mod.

FOR FORCE	12	+1	
DEX DEXTERITÉ	15	+2	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	13	+1	
CHA CHARISME	10	+0	

ATTAQUE Mod.

CONTACT	+1	
DISTANCE	+4	
MAGIQUE	+0	

Arme

Dégâts

Revolver Webley	1d10



PV

12

POINTS DE VIE RESTANTS

BLESSURES GRAVES



DÉFENSE

12

DEF = 10 + Mod. DEX



PC

2

POINTS DE FOLIE

PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie des armes à feu	Voie des corporations	Voie Pilotage
1	<input type="checkbox"/> Ajuster +2 en attaque (⊕) avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Corporatisme +5 à tous les tests de connaissances et +1 / rang tests de CHA (armée/RAF).	<input type="checkbox"/> Pilote émérite +2 / rang aux tests de pilotage (DEX) et Init. avec un avion.
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	<input type="checkbox"/> Appel à un ami 1 / jour, info, aide, etc. Test de CHA 10 à 20 (décision du MJ).	<input type="checkbox"/> Manoeuvre d'évitement +5 pour éviter accidents. +2 DEF (⊕) véhicule et passagers.
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> 50/50 coût et temps pour matériel /2, obtenir matériel rare ou illégal.	<input type="checkbox"/> Polyvalent maîtrise un 2e type de véhicule, un 3e au rang 5.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) 2 attaques (⊕) avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> Joker 1 / aventure, intervention inattendue. Inventer une histoire.	<input type="checkbox"/> En un seul morceau ½ DM de crash et de sortie de route. Chances réduites de véhicule HS.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite d12 en attaque à distance (⊕), +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Mandarin +2 valeur de CHA et d'INT. Voie du corps à corps	<input type="checkbox"/> As des as 2d20 tests au volant d'un véhicule. Valeur de DEX de +2.

ÉQUIPEMENT

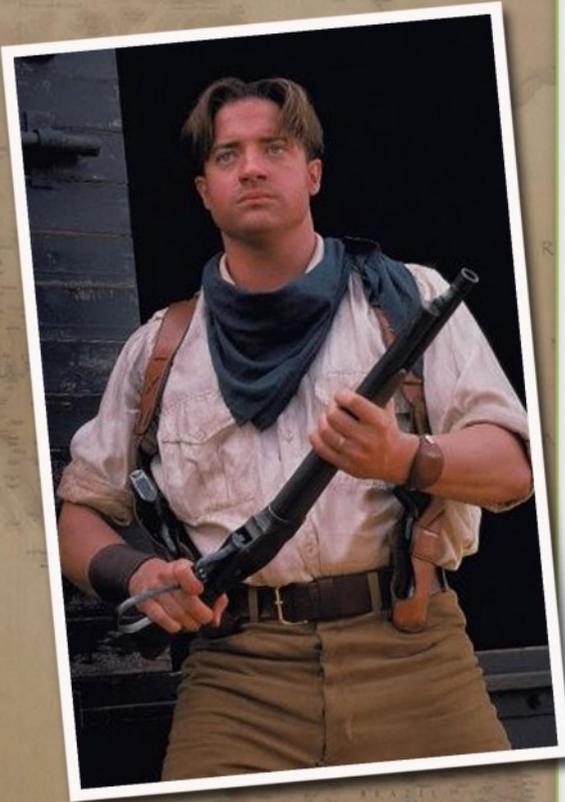
Uniforme	Argent : 40 £ E
tenue de citadin	
Revolver lourd	
Biplan	

Chroniques Oubliées Cthulhu © Black Book Éditions. 2018. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Rick O'Connell

PROFIL : Baroudeur, Aventurier



Description

Sexe : masculin Âge : 25 ans

Taille : 1,90 m Poids : 85 kg

Langues parlées : anglais, français

Né à Chicago, la vie du jeune O'Connell a changé quand son père Jack O'Connell a quitté sa famille quand Rick avait dix ans. Plus âgé, O'Connell a connu des 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'engage dans la Légion Étrangère et il se retrouve lancé dans une expédition avec sa compagnie sous les ordres du Colonel Guizot à marcher vers une ancienne nécropole connue sous le nom Hamunaptra.

Rick O'Connell est un homme d'action qui pense à tirer d'abord et poser ensuite des questions, étant brusque et impétueux quand il le faut.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	12	+1	
DEX DEXTERITÉ	15	+2	
CON CONSTITUTION	14	+2	
INT INTELLIGENCE	11	+0	
PER PERCEPTION	13	+1	
CHA CHARISME	10	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+2	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+0	

Arme	Dégâts
pistolet cal. 45	1d10
Fusil de chasse	1d10

PV POINTS DE VIE	12	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

DÉFENSE	12	
DEF = 10 + Mod. DEX		
PC POINTS DE CHOC	2	
POINTS DE FOLIE		PC RESTANTS

CAPACITÉS

	Voie des armes à feu	Voie du danger	Voie des voyages
1	<input type="checkbox"/> Ajuster +2 en attaque Ⓢ avec les armes à feu jusqu'à la portée de base de l'arme.	<input type="checkbox"/> Même pas peur +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.	<input type="checkbox"/> Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.
2	<input type="checkbox"/> Joli coup ! pas de malus si cible à couvert ou engagée au corps à corps.	<input type="checkbox"/> Acrobate +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter, etc. DM des chutes - rang.	<input type="checkbox"/> Par monts & par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.
3	<input type="checkbox"/> Tir de précision si Tir visé avec une arme à feu à deux mains, dés de DM x 2.	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV Ⓢ perdu fin du combat.	<input type="checkbox"/> Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.
4	<input type="checkbox"/> Tir rapide (L) 2 attaques Ⓢ avec arme à feu, d12 au lieu du d20 pour la seconde.	<input type="checkbox"/> Seul contre tous +2 en attaque et en DEF Ⓢ si plusieurs adversaires l'attaquent.	<input type="checkbox"/> Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.
5	<input type="checkbox"/> Tireur d'élite d12 en attaque à distance Ⓢ, +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Au pied du mur ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV Ⓢ, action avant KO.	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON.

ÉQUIPEMENT

tenue de citadin	Argent : 40 ££
tenue de randonnée	
holsters en cuir	
Sac en cuir contenant (un revolver, un colt 45, un fusil à pompe, une arbalète, un couteau, des cartouches, de la dynamite)	

CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

Personnage

Joueur

Profil

Niveau

Classe Sociale

Sexe

Âge

Taille

Poids

CARAC.	Valeur	Mod.	Test
<input type="checkbox"/> FOR FORCE			
<input type="checkbox"/> DEX DEXTERITÉ			
<input type="checkbox"/> CON CONSTITUTION			
<input type="checkbox"/> INT INTELLIGENCE			
<input type="checkbox"/> PER PERCEPTION			
<input type="checkbox"/> CHA CHARISME			

TRAIT

COMBAT	Valeur	NIV	Total
INITIATIVE	VALEUR DEX		
ATTAQUE AU CONTACT	FOR	NIV	
ATTAQUE A DISTANCE	DEX	NIV	
ATTAQUE MAGIQUE		NIV	

VITALITE	DV	PV	MAX.
DÉS DE VIE		POINTS DE VIE	
POINTS DE VIE RESTANTS		DM TEMPORAIRES	
<input type="checkbox"/> BLESSURE GRAVE			
RD			

DEF	ARMURES	CAPACITÉS	DEX	DIVERS	Total
DÉFENSE	10 +				

ARME	ATTAQUE	DM	SPECIAL
	1d20 +		
	1d20 +		
	1d20 +		

Capacités du Personnage

	Voie 1	Voie 2	Voie 3
R			
1			
2			
3			
4			
5			

Open game licence version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient

rights to grant the rights conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



LA M O M I E

Personnages et Equipement - Volume 1

Ce supplément complétement gratuit et amateur est une production Scriipt.com réalisée pour le plaisir du jeu.

Il s'agit du premier volume de supplément destiné à accompagner le scénario « **La Momie** ». Librement inspiré de la saga de Stephen Sommers avec Brendan Fraser dans le rôle de Rick O'Connell.

Dans ces pages vous retrouverez les caractéristiques des principaux personnages non-joueurs avec les règles de Chroniques Oubliées™ Cthulhu : Rick O'Connell et les Carnahan, ainsi que leurs rivaux et alliés.

Vous retrouvez également des caractéristiques des armes et équipements utilisés dans le premier opus de la saga.

En attendant la suite, à très bientôt !

