

CHRONIQUES
OUBLIÉES
CTHULHU

L A M O M I E

**Personnages et
Equipement - Volume 2**



Un supplément gratuit
non-officiel

JOUER DANS DES UNIVERS REMPLIS D'AVENTURES

Mise à jour Mai 2020

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

Production de scriiippt.com

Auteurs : Iso, Val Gossevitch, Léa Prunella

Chroniques Oubliées™ Contemporain 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 « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Edition et direction artistique COC : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegron » 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.

JOUER DANS DES UNIVERS REMPLIS D'AVENTURES

CHRONIQUES
OUBLIÉES
CTHULHU

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

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?



Voici la suite des publications concernant la saga de la Momie. Ce supplément présente les Medjai ainsi que la créature et les autres Momies.

Vous aurez besoin pour jouer du Livre des Règles de **Chroniques Oubliées™ Contemporain**, vous pourrez aussi si vous le souhaitez utiliser la boîte de **Chroniques Oubliées™ Cthulhu**. Et pourquoi pas utiliser les personnages prêtirés de cette boîte, il se prêtent assez bien à un aventure *Pulp* telle que celle de La Momie.

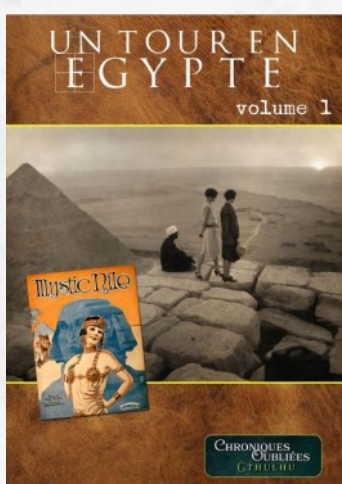


Table des matières

Medjäy	Page 6
Un peu d'histoire	Page 7
Personnages medjäi	Page 13
La fondation Bembridge	Page 14
Le Livre des Morts	Page 15
Le Livre d'Amun-Ra	Page 16
Imhotep	Page 18
Imhotep et les autres momies	Page 20
Des personnages pré-tirés à jouer	Page 22
Licence	Page 25



Medjaÿ

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

Medjaÿ

Un peu d'histoire

Les **Medjaÿ** (ou *Medjai*, ou *Mazoi*) 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^{er}.

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

Au début du Nouvel Empire, d'autres Medjaÿ rejoignent les forces de police égyptienne. De ces unités nubiennes dérive une nouvelle signification au terme Medjaÿ, référant à la police en général.

Le titre « Medjaÿ » a été donné par les Égyptiens à la fin du Nouvel Empire.

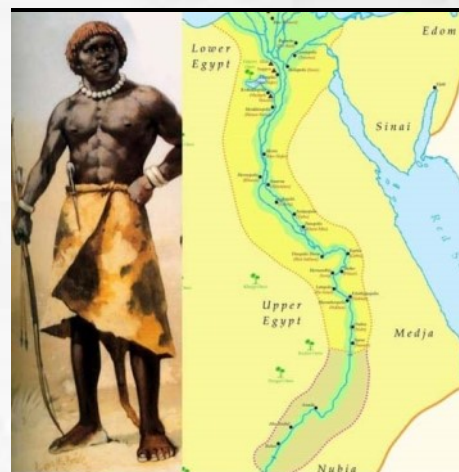
Dans leurs rôles d'ennemis ou de partisans de l'État égyptien, les Medjaÿ ont influencé la culture égyptienne pendant plus de mille ans. Certaines tâches très importantes ont été supervisées par des officiers Medjaÿ. Un certain Amenhotep-Penra, chef des Medjaÿ, gardien du quartier des femmes au palais 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^{ème} ou 19^{ème} siècle, en fait les *Medjaiï* sont réputés avoir disparus à la fin de l'Antiquité.



Un personnage avec la **Voie de l'Archéologie** peut avoir accès à ces informations à condition d'avoir choisi Egyptologie comme spécialité.



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.

NC 1 (Endurci)

FOR +1	DEX +1	CON +1
INT +0	PER +0	CHA +0
DEF 11	PV 14	Init 13

Sabre +3 **DM** 1d8+2

Corps à Corps +3 **DM** 1d4+2

Mauser C96 +3 **DM** 1d8+1

Fusils Mauser 1903 (80 m) +3 **DM** 1d10+1

Voie de la furtivité Rang 2

Voie de la survie Rang 2 (Milieu désertique)

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... (**Voie de l'Archéologie** ou **Voie des Langues**)



Medjaï



Habiba Al Hadi

Espionne Medjaï

NC 2 (Expert)

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +1 CHA +1

DEF 11 PV 19 Init 14

Poignard +4 DM 1d4+2

Pistolet de poche (10 m) +4 DM 1d6+2

Voie de l'investigation Rang 2

Voie de la furtivité Rang 3

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

NC 6 (Légendaire) - (si pnj)

FOR +2 DEX +2 CON +2
INT +2 PER +2 CHA +2
DEF 12 PV 39 Init 18

Sabre +7 DM 1d8+6

Pistolet (20m) +7 DM 1d8+4

Attaque double (L) : peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Commandant : Ardeth offre un bonus de +3 en initiative, en attaque et aux DM à tous les medjais sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins 4 medjai sous ses ordres sont à moins de 3 mètres de lui, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

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)

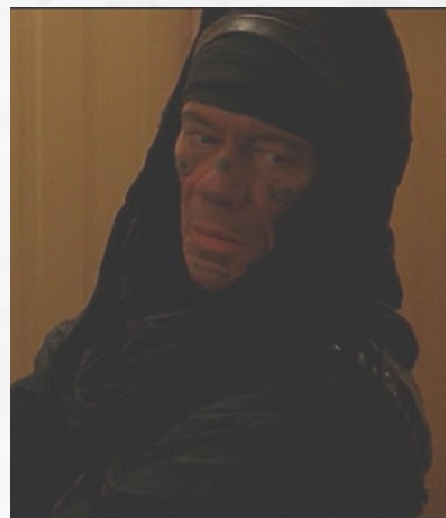
NC 1/2 - (si pnj)

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT +2 PER +1 CHA +3
DEF 10 PV 8 Init 10

Formation scientifique : Le personnage obtient un bonus de +5 à tous les tests en rapport avec les sciences. Bonus de +10 en Egyptologie.

Grosse tête : Le personnage peut remplacer un test qui nécessite des qualités physiques par un test d'INT de même difficulté. Par exemple, il évite un test de FOR en utilisant un levier pour déplacer une charge ou est déjà à l'abri plutôt que de devoir esquiver l'explosion d'un bâton de dynamite (DEX remplacée par INT).

Sabre +0 DM 1d8



L'homme au crochet

Guerrier Medjai fanatique

NC 3 (Expert)

FOR +1 DEX +3 CON +1
INT +2 PER +3 CHA +0
DEF 13 PV 19 Init 18

Crochet +6 DM 1d4+3

Mauser C96 (20 m) +6 DM 1d8+2

Attaque déloyale : Quand il attaque un adversaire dans le dos ou par surprise, l'assassin inflige 2d6 points de DM supplémentaires (ces dés ne sont pas multipliés en cas de critique).

Discrétion : Quand il essaie de passer inaperçu, l'assassin bénéficie d'un bonus de +5 à son test de DEX.



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 School** 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.

Le Conseil de Bembridge School a 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.

Langues : *Egyptien Ancien* –
Hiéroglyphes

Test de CHOC : 10, si échec perte 1 PC

Pour une étude complète de l'ouvrage :
4 semaines

Exemples de sortilèges : Dominer l'esprit, Enchanter une dague sacrificielle, Générer une lame de Fond (eau ou sable), Résurrection, Altérer la météo, Lier l'âme, Apporter le *haboob*, Apporter la peste, Enchanter la chair, 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 sous le nom de "**Livre noir**", le Livre des Morts contient des incantations anciennes qui peuvent ressusciter les morts. Et en l'occurrence il contient une formule qui peut si elle est lue à haute voix libérer Imhotep de sa torpeur et lui permettre de se mouvoir parmi les vivants.

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)

Test de CHOC : 10, si échec perte 1 PC

Etude : 1 semaine

Sortilèges : 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 reconstituer son corps. En tant que précurseur de **Nyarlathotep**, il est le porteur des fléaux et finalement, le précurseur de la fin des Temps ;
- Le seul but, seul objectif qu'il se fixe est de se retrouver enfin avec Anck-su-namun. Pour parvenir à reconstituer son corps, Imhotep utilise les sorts suivants sur les victimes : la greffe de chair, transférer la partie du corps, transfert d'organe. Très vindicatif et rendu fou par la malédiction il est très heureux de prendre ces parties du corps des êtres vivants ;
- En tant que précurseur de la Fin des Temps, il lance les différentes plaies avec les sorts suivants : Altérer la météo, apporter *Haboob*, apporter la peste, ...

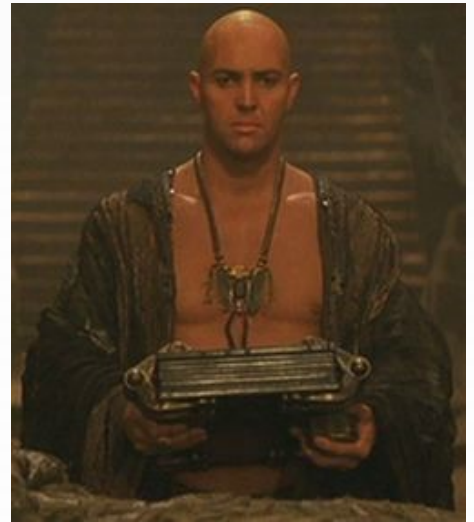
Pour ressusciter Anck-su-namun, Imhotep doit d'abord rappeler son esprit qui ère dans l'Au-Delà. Puis, il projette de lancer un autre sort pour enlever l'esprit d'Evelyn pour faire place à celui d'Anck-su-namun. Mais pour faire cela, la victime doit être tuée avec une Dague Sacrifielle, ce n'est qu'à cette condition que l'esprit d'Anck-su-namun peut retourner en toute sécurité dans ce corps. Imhotep doit ensuite lancer un sort de *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 agit fait fuir Imhotep... Tant qu'il n'a pas encore reconstitué son corps.

Si jamais Imhotep se voit retirer ses pouvoirs par la lecture du sortilège adéquat (dans le Livre d'Amun-Ra), il devient un être humain normal (à nouveau mortel). Ainsi il peut être tué car il n'aura plus ses avantages magiques.

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





Imhotep

Grand Vizir de Djoser, Grand Prêtre d'Osiris

NC 13, créature non-vivante (voir *Chroniques Oubliées Fantasy - la Liche*)

FOR +3* **DEX** +2 **CON** +3

INT +4 **PER** +2 **CHA** -2

DEF 21 **PV** 150 (RD 15/magie) **Init** 15

Corps à corps +16 **DM** 1d4+3

Vampirisation +17 **DM** 6d6 (régénération)

Voie du PNJ récurrent rang 2

Voie des créatures magiques rang 3 (PV doublés)

Voie de la magie maléfique rang 3

Immortel : Imhotep est indestructible et immortel à cause du Hom-daï. Il peut rattacher ses membres coupés par exemple...

Déplacement magique (L) (rang 3 de la Voie de la magie de combat) : Imhotep peut se transformer en sable pour se glisser dans des endroits inaccessible, il peut également se transformer en tempête de sable et transporter aisément jusqu'à deux personnes.

Autres 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 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.



Une fois redevenu mortel ses caractéristiques sont toutefois différentes.

NC 4 (Elite)

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2

INT +4 **PER** +2 **CHA** +1

DEF 12 **PV** 29 **Init** 15

Corps à corps +5 **DM** 1d4+3

Attaque double (L) : Imhotep peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Capitaine : Imhotep donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les serviteurs sous ses ordres à portée de vue.

Anck-su-namun

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

FOR +2* **DEX** +1 **CON** +3*
INT -2 **PER** +2 **CHA** -2
DEF 17 **PV** 55 **Init** 13

Coup +8 **DM** 1d6+9

Voie des créatures magique
rang 1 (RD 5 / feu)

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.



Scarabées mangeur de chair

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

NC 2, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
DEF 16 **PV** 6 **Init** 18

Attaque +5 **DM** 1d6

Capacités

Lent : la nuée de scarabées est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

Recouvrir (L) : la nuée de scarabées peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée de scarabées lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est Affaiblie tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée de scarabées est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.





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 +0 **DEX** +0 **CON** +0*
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 10 **PV** 4 **Init** 10

Combat corps à corps +0 **DM** 1D4
Couteau 1+0 **DM** 1d4

Voie de la Meute Rang 3



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 +1* **DEX** +0 **CON** +3*
INT -2 **PER** +2 **CHA** -2
DEF 12 **PV** 12 **Init** 13

Coup +5 **DM** 1d6+2

Voie des créatures magique rang 1 (RD 5 / feu)



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 +5* **DEX** +1 **CON** +3*
INT -2 **PER** +2 **CHA** -2
DEF 17 **PV** 55 **Init** 13

Kopesh +5 **DM** 1d8+5
Lance +4 **DM** 1d6+5

Voie des créatures magique rang 1 (RD 5 / feu)

QUELQUES PERSONNAGES À JOUER

CHRONIQUES OUBLIÉES C'THULHU

NOM DU PERSONNAGE : Terence Bey

PROFIL : Conservateur de Musée, Medjai



Description

Sexe : masculin Âge : 51 ans

Taille : 1,75m Poids : 80 kg

Langues parlées : anglais, égyptien

Le Dr Terence Bey est le conservateur du Musée des Antiquités du Caire. Il a un sens de la logique et de l'ordre dans n'importe quelle situation donnée. Avec rang élevé dans la société secrète Medjai, le conservateur garde assez bien les secrets de son poste et sait comment dissimuler au mieux ce qui peut lui causer des ennuis.

Bien que le Dr Bey soit prêt à tout pour garder sa mission intacte, allant même jusqu'à tuer des hommes, il n'est pas sans compassion et sympathie, affichant un pincement de tristesse en évoquant la mort des parents d'Evelyn Carnahan.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR FORCE	10	+0	
DEX DEXTERITÉ	11	+0	
CON CONSTITUTION	10	+0	
INT INTELLIGENCE	15	+2	
PER PERCEPTION	12	+1	
CHA CHARISME	16	+3	

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

Arme	Dégâts
Sabre	1d8
poignard	1d4

PV POINTS DE VIE	8	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

DÉFENSE	10	
DEF = 10 + Mod. DEX		
PC POINTS DE CHOC	6	
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 (medjai).	<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 Egyptologie.
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 Archéologie. 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 / 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

tenues de citadin	Argent : 140 ££
sabre	
voiture	
Accès au Musée des Antiquités	

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

CHRONIQUES OUBLIÉES GTHULHU

NOM DU PERSONNAGE : **Ardeth Bay**

PROFIL : **Guerrier, espion et Chef Medjai**



Description

Sexe : masculin **Âge :** 35 ans
Taille : 1,87 m **Poids :** 80 kg
Langues parlées : anglais, égyptien

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.

NOM DU JOUEUR



NIVEAU



DÉ DE VIE

d10

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

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+1	
DISTANCE	+0	
MAGIQUE	+1	

Arme	Dégâts
Sabre	1d8
poignard	1d4

PV POINTS DE VIE	11	
POINTS DE VIE RESTANTS		
BLESSURES GRAVES		

DÉFENSE	11	
DEF = 10 + Mod. DEX		
PC POINTS DE CHOC	3	
POINTS DE FOLIE	PC RESTANTS	

CAPACITÉS

	Voie des Voyages	Voie du corps à corps	Voie du danger
1	<input type="checkbox"/> Débrouillardise +1 / rang négociateur, hébergement. +5 coutumes locales.	<input type="checkbox"/> Arts martiaux DM mains nues d4. Rang 3 : d6, rang 5 : d8. +1 / rang DEF vs att et esquive.	<input type="checkbox"/> Même pas peur +1 par rang aux tests de Carac. si danger mortel et tests de choc.
2	<input type="checkbox"/> Par monts & par vaux pas de fatigue. +5 conduite ou à dos d'animal.	<input type="checkbox"/> Arme de prédilection +1 en att. Mod. de DEX possible en attaque.	<input type="checkbox"/> Acrobate +5 aux tests de DEX pour grimper, sauter., etc. DM des chutes - rang.
3	<input type="checkbox"/> Sens du danger +5 pour ne pas être surpris. Sentir le danger : PER 12.	<input type="checkbox"/> Enchaînement au contact, après adversaire vaincu, att gratuite sur un autre.	<input type="checkbox"/> Ignorer la douleur 1 fois / combat, ignore les DM d'une att. PV perdus fin du combat.
4	<input type="checkbox"/> Résistance +5 vs maladies, poisons, malus et DM /2. Mange et dort /2.	<input type="checkbox"/> Double attaque (L) deux attaques au contact, 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.
5	<input type="checkbox"/> Adaptation héroïque +2 valeur de PER et de CON.	<input type="checkbox"/> Maître d'arme d12 en attaque au contact, +2d6 aux DM.	<input type="checkbox"/> Au pied du mur ignore blessure grave en att et FOR. A 0 PV, action avant KO.

EQUIPEMENT

tenu de bedouin	Argent : 40 ££
armes diverses	
cheval	

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, extension, 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, thematic 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 contributed 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 Gyax and Dave

LA MOMIE

Volume 2

Après vous avoir proposé le premier supplément, «Équipement 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 «Équipement et Personnages Volume 2» qui contient d'autres alliés et ennemis.

Le jeu de rôle Chroniques Oubliées Cthulhu 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 ?



Un supplément gratuit
Non-Officiel