LA MOMIE

Scénario pour le jeu de rôle Appel de Cthulhu V7



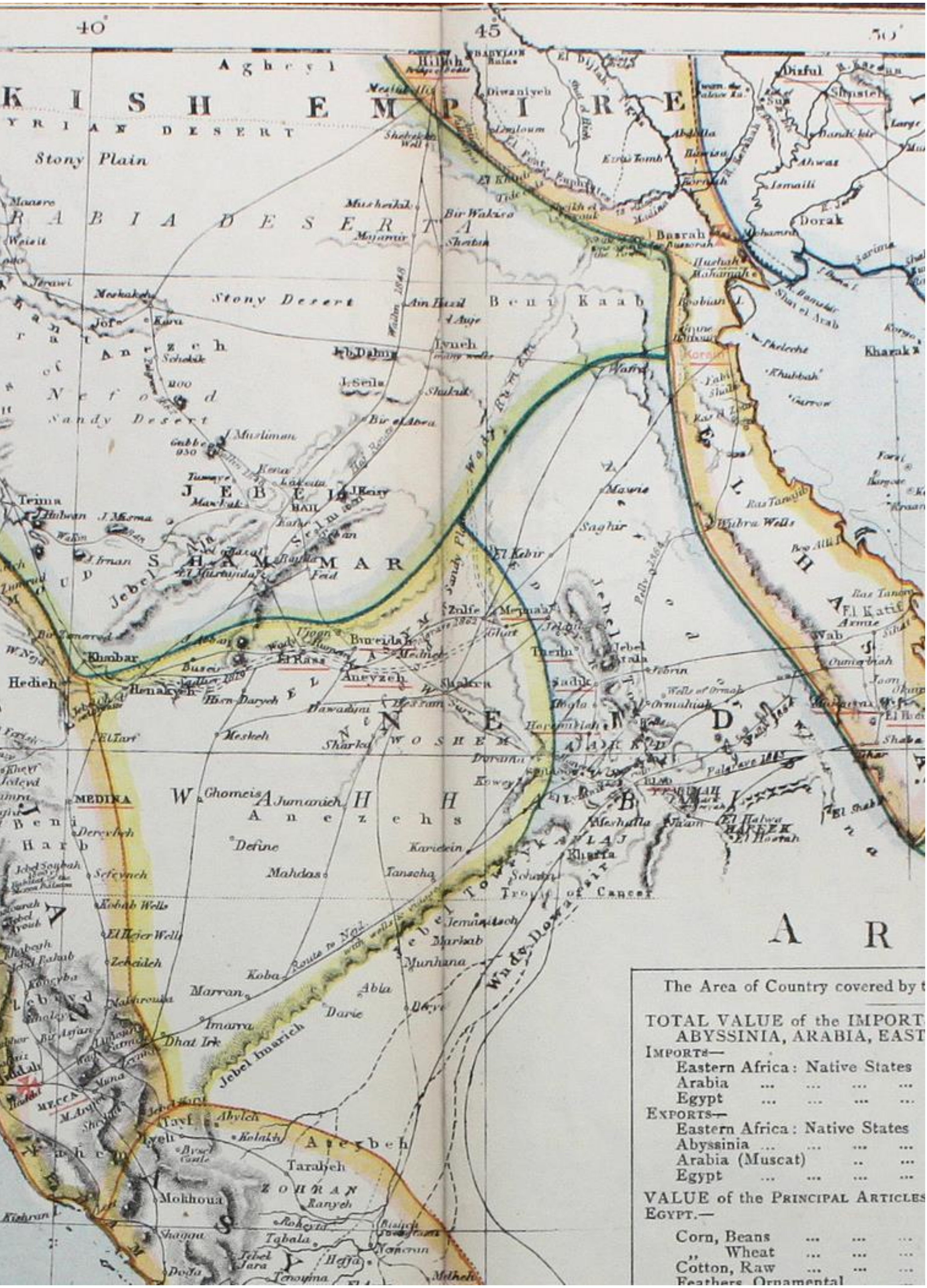
L'Appel de CTHULHU

7e EDITION FRANÇAISE

non-officiel



30°
35°
MEDITERRANEAN
Mouths of the Nile
Rosetta
Damietta
Alexandria
Port Said
Delta
Isthmus of Suez
Cairo
Suez
Jerusalem
Dead Sea
Gaza
Petra
Maan
BAHARI
Jebel Mokharah
Pyr. of Jizeh
VOSTANI OR MID. EGYPT
Minieh
Manfalout
Siout
SAID OR UPPER EGYPT
Oasis of Farafreh
Wah-el-Bahrieh Lesser Oasis
Wah-el-Dakhel or Western Oasis
Girgeh
Keneh
Kosseir
Thebes
Esneh
Edfou
Wah-el-Kharjeh or Great Oasis
First Cataract
Assouan (Syene)
Berenice
Ras Benas
Jebel Otaby
Ras Mohammed
Suez Gulf
Akabah G.
Beni Naim
Brothers
El Der
Oasis of Selimeh
Second Cataract
Third Cataract
New Dongola
NUBIA
Nubian Desert
Jebel Shigr
Mokrat I.
Abou Hamed
Ras Roway
Ras Elbah
Yenbo
Ras Baridy
30°
25°
20°


40°
45°
50°
Agheyl
KISH EMPIRE
YRIAN DESERT
Stony Plain
RABIA DESERTA
Stony Desert
Beni Kaab
Diwaniyeh
Abdilla
Basrah
Dorak
Ahwaz
Ismaili
Shuster
Dizful
Kharak I.
Bir Walsiso
Mushahad
Majamir
Shetah
Meshaked
Ain Bazil
Ayneh
Shakak
Bir el Abra
J. Seila
Sandy Desert
Gubbe
J. Musliman
JEBEL SHAMMAR
Jebel Ajja
Feid
Wady Rummah
Sandy Plain
El Kebir
Mawie
Saghir
Wafra
Bubra Wells
Ras Tanura
El Katif
Trima
Hedieh
Khaibar
Henakyeh
Buseir
El Rass
Bureidah
Aneyzeh
Shakra
Dawadmi
NEJED
WOSHEM
Sharkd
Meskeh
Horeimelah
Sadik
Jebel Toweyk
Dorama
MEDINA
Ghomeis
Jumanieh
Anezeh
Derevieh
Beni Harb
Define
Mahdas
Kariatein
Tanscha
Sefeynch
Kobab Wells
El Hejer Wells
Zeheideh
Jemanieh
Marbab
Munhana
Koba
Marran
Abla
Darie
Imara
Dhat Irk
Jebel Imarich
Wady Dowasir
Tropic of Cancer
Route to Nejd
Palgrave 1863
MECCA
Tayf
Abyleh
Kolakh
Ateybeh
Tarabeh
ZOHRAN
Ranyeh
Mokhoua
Shagga
Tabala
Nejran
A R
The Area of Country covered by t
TOTAL VALUE of the IMPORT
ABYSSINIA, ARABIA, EAST
IMPORTS—
Eastern Africa: Native States
Arabia ... ...
Egypt ... ...
EXPORTS—
Eastern Africa: Native States
Abyssinia ... ...
Arabia (Muscat) .. ...
Egypt ... ...
VALUE of the PRINCIPAL ARTICLES
EGYPT.—
Corn, Beans ... ...
,, Wheat ... ...
Cotton, Raw ... ...



Howard Philip Lovecraft

1890 - 1937



Table des matières

De quoi avez-vous besoin pour jouer cette aventure ?	**7-8**
Ambiance musicale	**9**
Ambiance Pulp	**10**
Hamunaptra - 1290 av. J.-C.	**12**
Une carte d'Egypte	**14**
Hamunaptra - 1925	**16**
Etre impliqué dans l'aventure	**20**
Le Caire 1925 - Choisir son camp	**22**
Le Caire 1925 - Descendre le Nil	**24**
Hamunaptra 1925 - La Momie Libérée	**26**
Les Dix plaies d'Egypte	**28**
Le Final	**32**

Ce scénario pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu 7ème Edition est grandement inspiré du film « la Momie » (The Mummy) de 1999. C'est la lecture de Call of Cthulhu: The Mummy (sur le blog de http://talienstower.blogspot.fr/), et les multiples visionnages de la saga de la Momie (entre autres) qui nous ont donné l'envie de proposer à nos lecteurs-rôlistes ce petit exercice de style.

Bon Jeu !

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

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

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

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

De quoi avez-vous besoin pour jouer cette aventure ?

Le Manuel du Gardien

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

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

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



464 PAGES

ISBN 978-2-917994-93-1

45 €



Le Manuel de l'investigateur

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

272 pages
ISBN 978-2-91799-494-8

39 €

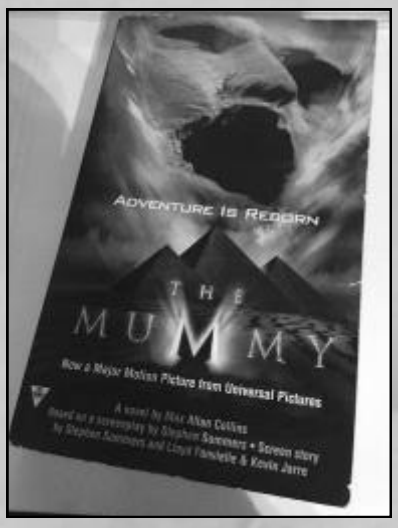




En attendant que le Collectif de Scriiipt.com vous propose **Un Guide du Caire**, nous vous recommandons de vous tourner vers l'ancien supplément « **Le Guide du Caire** » de Descartes Editeur pour l'Appel de Cthulhu 5ème Edition. Ou bien encore de vous tourner vers la campagne « **Les Masques de Nyarlathotep**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

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





La novelisation du film « *The Mummy* » par Max Allan Collins est légèrement différente du film. Et le roman apporte quelques détails supplémentaires intéressants pour la bonne compréhension de l'histoire.

Le Roman « The Mummy » n'a jamais été traduit en français à notre connaissance, et donc contient du matériel original qui n'apparait pas dans le film que nous avons choisi d'intégrer dans le scénario de jeu de rôle afin de surprendre un peu les joueurs qui connaissent bien le film.

Par exemple dans le film, Rick O'Connell visite Hamunaptra en 1923 et ce n'est qu'en 1926 que Jonathan et Evy Carnahan se lancent dans la recherche de la cité avec O'Connell. Dans le roman, les deux visites se déroulent durant l'année 1925...

RICKIPEDIA

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

De quoi avez-vous besoin pour jouer cette aventure ?

LE DVD INDISPENSABLE

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



The Mummy, LE ROMAN

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

En version livre de poche : 259 pages

Editeur : Boulevard (Mass Market) (mai 1999)

ISBN : 0-425-17381-x



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

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

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

Source : Wikipédia





The Mummy : Original Motion Picture Soundtrack

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

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

Source : Wikipedia



Ambiance musicale

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

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

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

Allez plus loin dans l'ambiance



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

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

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

Investigation	●●
Action	●●●●●
Exploration	●●
Interaction	●●
Mythe	●
Style de jeu	***Pulp***
Difficulté	***Débutants***
Durée Estimée	🕘
Nombre de joueurs	🧍🧍🧍🧍
Epoque	**1925**

En quelques mots

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

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

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

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

Mettez une ambiance pulp



Règle n °1 : Voir grand

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

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

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

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

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





Hamunaptra - 1290 av. J.-C.

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



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

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



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

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

L'histoire que les Medjaïs se transmettent

Thèbes, la Cité des Vivants, joyaux de la couronne de Seti I[er], le domaine d'Imhotep grand prêtre de pharaon et gardien du Royaume des Morts.

La cité qui a vu naitre Anck-su-namun, la maitresse de pharaon ; personne n'avait le droit de la toucher…

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

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

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

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

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

Ses organes vitaux avaient été déposés dans cinq vases canopes…

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

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

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

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

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



La Momie, une histoire d'amour

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

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

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

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

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

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


Longitude à l'Ocient de Paris
MER MEDITERRANEE
SYRIE
Bédouins
Déserts de Sables mouvans
DESERT D'ARABIE
DELTA
GARBIE
BEHAIRE
PROVINCE DE LA MER
CHARQUIE
Belbeis
LE CAIRE
LOCAL DE MEMPHIS
Mokattam
Mokattam
Mer ou Désert de l'Egarement
Mer de Qolzoum
Mer Rouge
Mer des Emeraudes
Mts des Emeraudes arides
Granites
Terre cultivable
Terre cultivable
ANCIENNE THEBES
Sienne
Qous
Esné
Edfou
Tropique du Cancer
CARTE
DE L'EGYPTE
appellée en Arabe
BARR-MASR.
c'est-à-dire
PAYS DE MASR.
Paris 1825.

The Egyptian Gazette

Quotidien - Édition 10 Avr 1925 1 P.T.

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

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

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

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

was the key to the recollection which excited and disturbed Professor Angell. He questioned the sculptor with scientific minuteness; and studied with frantic intensity the bas-relief on which the youth had found himself working, chilled and clad only in his night clothes, when waking had stolen bewilderingly over him. My uncle blamed his old age, Wilcox afterwards said, for his slowness in recognising both hieroglyphics and pictorial design. Many of his questions seemed highly out of place to his visitor, especially as a figure of evident pictorial intent, though its impressionistic execution forbade a very clear idea of its nature, it seemed to be a sort of monster, or symbol representing a monster, of a form which only a diseased fancy could conceive. If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing. A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings; but it was the general outline of the whole which made it most shockingly frightful. Behind the figure was a vague suggestion of a Cyclopean architectural background.

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

DISPARUS DANS LE DÉSERT

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



Messageries Maritimes
SERVICES CONTRACTUELS

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

D'ALEXANDRIE POUR MARSEILLE DIRECT.
Ire L.E. 25 IIe L.E. 17 IIIe L.E. 12
Ces prix sont appliqués de Port-Saïd rien que pour les Paquebots suivants:—
ANDRE LEBON - ANGKOR - ARAMIS
PAUL LECAT - PORTHOS
DE PORT-SAID POUR MARSEILLE DIRECT.
Ire L.E. 20 IIe L.E. 15 IIIe L.E. 10

LIGNE EGYPTE-SYRIE.
D'ALEXANDRIE A BEYROUTH :
Départ d'Alexandrie à midi.
Ire L.E.6 IIe L.E.4.500m. IIIe L.E.3.300m. IVe L.E.2
DE PORT-SAID A BEYROUTH en 15 HEURES :
Départ de Port-Saïd à 4 h. 30 p.m.
Ire L.E. 5 IIe L.E. 4 IIIe L.E. 3 IVe L.E. 2

Trains spéciaux, des Messageries Maritimes, du Caire à Gabbary-Quai et à Port-Saïd-Quai; de Marseille et Boulogne-sur-Mer.
Agence Générale d'Alexandrie:— 1, Rue Fouad 1er — Tel. 307.
Le Caire:— 1, Rue des Bains — Tel. 392.

Hamunaptra - 1925

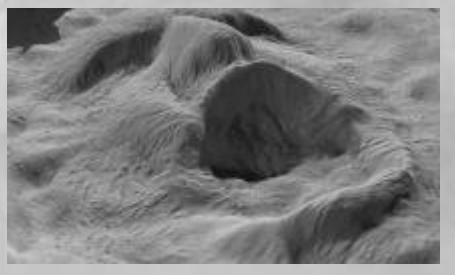




Cavaliers Touaregs
Equitation : 50 %
Fusils Mauser turc : 40 % 2d6+2 / 5 coups
ou Fusils Berthier : 40 % 2d6+4 / 3 coups



Légionnaires
Obéir 75 %
Fusils Lebel : 50 % - 2d6+4 / 8 coups



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

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

Hamunaptra 1925

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

Qui les a menés là ?

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

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

Entrer dans le scénario (pour un investigateur)

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

Tout comme O'Connell ou Beni, il aurait ses propres raisons pour avoir rejoint la Légion Etrangère : se faire oublier, le gout de l'aventure, l'appât du gain, etc..

(Suite page 17)



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

Un combat perdu d'avance



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

Le caporal O'Connell prend donc le commandement, puisqu'il est le plus haut gradé. Beni Gabor abandonne son



fusil et s'enfui se cacher dans la cité.

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

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

La fuite

Pour O'Connell (et l'investigateur) il n'y a qu'une seule option : fuir, direction la civilisation la plus proche.

En partant l'investigateur remarque que O'Connell a ramassé un objet dans le sable, une boite.

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

La boite octogonale

Jet d'Archéologie :



Permet à l'investigateur qui manipule la boite en question de reconnaitre l'origine de cet artefact :

Second Empire et portant le sceau de Seti 1er.

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

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



Colonel Henri Guizot

Officier français, secret, opportuniste, influençable

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

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

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

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

Sabre 40 % 1d8+1+Impact



Etre impliqué dans l'aventure



La boite à secret

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

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

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

Options :

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

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

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

Le groupe ?

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

Quelle nationalité ?

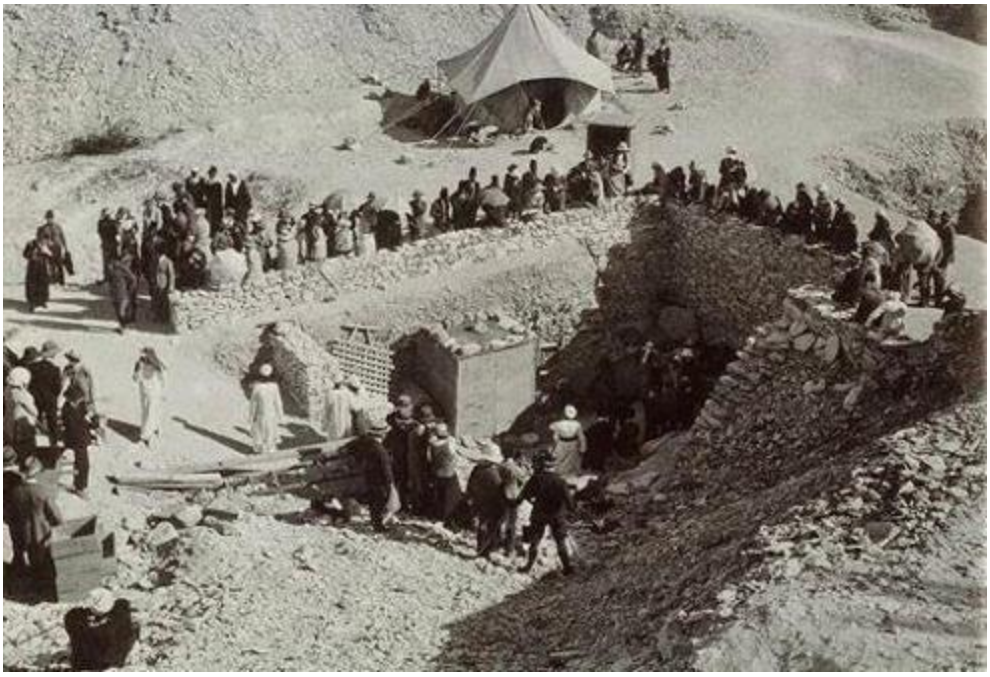
Au début du scénario, ce sont des histoires de rivalités et de compétition entre groupes de différentes nationalités qui vont être de mise. Au choix : un groupe de britanniques ou un groupe d'américains. Ou pourquoi pas un groupe de français.

Motivation ?

Depuis 1922, la fabuleuse découverte d'Howard Carter (La Tombe de Toutankhamon), l'égyptologie et accessoirement la chasse aux trésors fabuleux) entrainent bon nombre d'archéologues à fouiller le sable égyptien.

La **vallée des Rois** est déjà largement fouillée, et il court une légende au sujet

(Suite page 19)



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

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

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



Le Musée des Antiquités du Caire (Fondé en 1835)

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

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



Scène 1: Choisir son camp

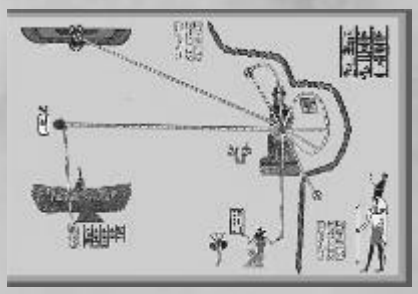


Seulement deux personnes connaissent l'emplacement d'Hamunaptra : Beni Gabor et Rick O'Connell

La clé de la tombe d'Imhotep



La carte pour la cité des Morts – Hamunaptra



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

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

Comment trouver l'information ?

Dans les bars des hôtels fréquentés par les américains :

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

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

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

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



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

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

Beni veut juste une part du butin, mais O'Connell sera heureux si quelqu'un peut baratiner (ou corrompre) le directeur de la

(Suite page 21)

Sursoir à l'exécution ?

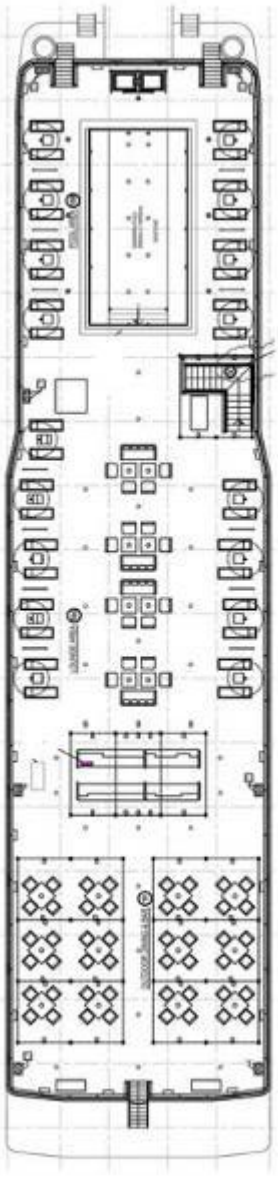
Gad Hassan est l'actuel directeur de la prison du Caire.

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





Scène 2 : Descendre le Nil



Préparer une expédition Archéologique ?

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

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

Le *Sudan* est un bateau à vapeur a trois ponts, le capitaine est un nubien à la barbe bien fournie, les hommes d'équipage sont vêtus de blanc avec des ceintures rouges. Les 5 suites et 18 cabines sont réparties entre les deux ponts. Elles sont desservies par de larges coursives où l'on s'installe le soir pour lire et siroter une décoction d'hibiscus.

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

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

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

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

(Suite page 23)



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

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

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

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



Identifier les tatouages ?

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

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



Que faire en cas d'incendie ?

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

Plusieurs possibilités :

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





Scène 3 : La Momie libérée





Le sarcophage recherché est caché sous la statue d'Anubis.

Il y a un sceau sur le sarcophage d'Imhotep, celui-ci ne qui ne peut être ouvert sans la clé.

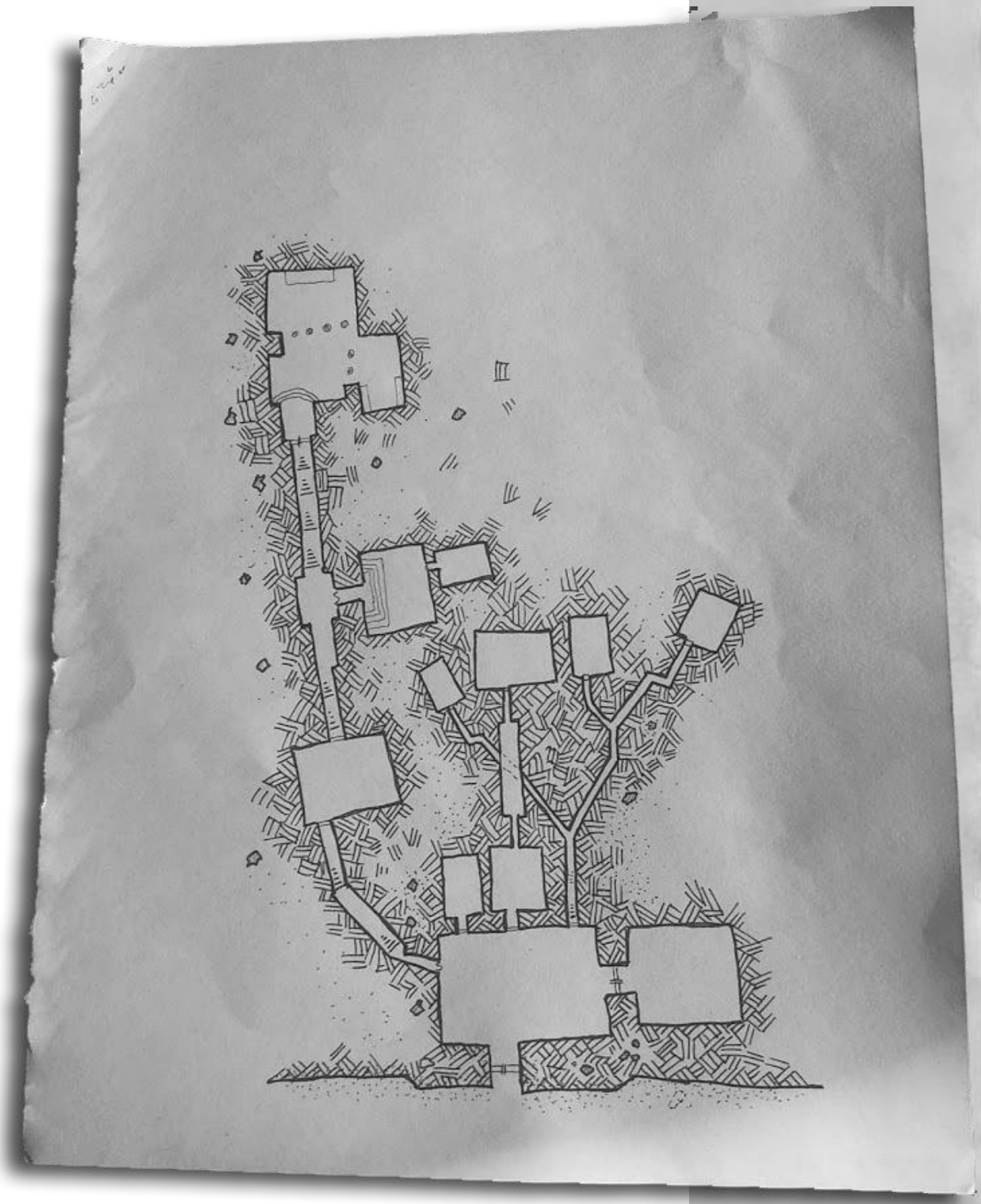
Le **Livre Noir**, **Le Livre des Morts**, est un ancien ouvrage égyptien entièrement fait d'obsidienne. Il ne peut être ouvert qu'avec la clé.

Pour libérer Imhotep il faut à la fois déverrouiller le verrou utilisé sur la tombe, ainsi que sur le Livre Noir. Même si les investigateurs n'ont pas l'intention d'ouvrir la tombe et qu'ils veulent juste prendre la momie pour la ramener en Angleterre ou en Amérique, le groupe rival, lui, réveillera Imhotep.

Et pour tous l'enfer se déchaînera dès qu'Imhotep commencera à utiliser les membres du groupe rival pour régénérer son corps (ceux qui ont eu la malchance de trouver les vases canope dans le coffret).

Quiconque est encore en bonne santé sera susceptible d'avoir quelque chose d'arraché dans cette funeste nuit - que ce soit des globes oculaires, sa langue, la peau, ou pire (s'il était possible que ce soit pire ?)

Les scarabées mangeurs de chair sévissent ici aussi. Inévitablement, la présence d'Imhotep fera probablement fuir tout le monde en hurlant dans la nuit.





Scène 4 : Les Dix Plaies d'Egypte

Comme cela a été prédit, la puissance impressionnante d'Imhotep se manifestera.

Et tout d'abord sous la forme d'une momie qui marche. Sa force est surhumaine. Il a le pouvoir de libérer les dix plaies d'Egypte sur toute la terre. Même si dans les faits ce sera surtout dans une zone de quelques kilomètre autour de lui. C'est ainsi que les investigateurs sauront qu'Imhotep est au Caire.

Un par un, les explorateurs sont victimes de la malédiction terrifiante de la créature. Grace à ses pouvoirs Imhotep peut apparaître et réapparaître partout, et il va d'abord tuer tout le monde dans le groupe rival.

Les investigateurs auront à faire beaucoup de jet de SAN assez régulièrement.

Tous les trois jours, un nouveau fléau a lieu.

1 - Les eaux du fleuve changées en sang :

« [...] Le Nil fut nauséabond, et les Égyptiens ne purent boire des eaux depuis le fleuve [...] »

— Exode 7:14-25

Sang : L'eau se transforme en sang. Perte de SAN : 0 / 1D3.

2 - Les grenouilles :

« [...] les grenouilles tombèrent et recouvrirent l'Égypte [...] »

— Exode 8:1-25

Les grenouilles : Des grenouilles, crapauds et autres batraciens grouillant partout, et c'est particulièrement inquiétant et dérangeant (sans compter

(Suite page 27)

(Suite de la page 26)

les croassements incessant. Perte de SAN : 0 / 1D3.

3 - Les moustiques (ou les poux) :

« [...] toute la poussière du sol se changea en moustiques [...] »

— Exode 8:16-19

La vermine : Des moustiques et des poux propagent des maladies. En cas de piqure, les symptômes apparaissent en 1d3 jours. Le premier jour de la maladie cela entraîne une perte de 1D6 CON, puis 1D4 CON par jour par la suite. Cela peut être guéri avec un jet de médecine, et le malade sera immunisé contre ce fléau particulier (mais pas un autre). Perte de SAN : 0 / 1D4.

4 - Les mouches (ou les taons ou les bêtes sauvages) :

« [...] des taons/ bêtes sauvages en grand nombre entrèrent [...] dans tout le pays d'Égypte [...] »

— Exode 8:20-32

Les mouches : Les mouches propagent des maladies, et bien sûr ce sont en plus des mouches qui mordent et piquent. Elles attaquent pendant 2D6 tours avant d'arrêter. À moins que les victimes ciblées ne soient complètement couvertes, il n'y a pas de protection possible contre les mouches, elles s'infiltrent partout. Celui qui est piqué en nombre et échoue à un test de CON, contracte la peste. Les symptômes apparaissent en 1d3 jours. Le premier jour de la maladie entraîne une perte de 1D6 CON, puis 1D4 CON par jour par la suite. Cela peut être guéri avec jet de médecine, et le malade sera ensuite immunisé contre ce fléau particulier (mais pas un autre). Les mouches grouillant partout c'est assez horrible et inquiétant. Perte de SAN : 0 / 1D4.

5 - La mort des troupeaux :

« [...] tous les troupeaux des Égyptiens moururent [...] »

— Exode 9:1-7

La maladie des bovins : Les gens vont continuer à paniquer, car les vaches sont une source importante de nourriture. Perte de SAN : 0 / 1D3.

6 - Les furoncles :

« [...] gens et bêtes furent couverts de furoncles bourgeonnant en pustules [...] »

— Exode 9:8-12

Les furoncles : Cette maladie apparait en 1D10 tours après qu'Imhotep

(Suite page 28)

(Suite de la page 27)

jette le sort. La cible peut résister au sort en faisant un test opposé au POU d'Imhotep. Les furoncles provoquent une perte quotidienne de 1D3 CON jusqu'à ce que la victime soit guérie ou morte. Les victimes souffrent aussi un jour cumulative perte de 5 % à chaque compétence. La victime peut être guérie avec un jet de médecine réussie, et ils régénèrent tout CON perdu en 2d6 heures. Toute personne qui meurt de la maladie devient un zombie sous le contrôle d'Imhotep. Perte de SAN : 0 / 1D10.

7 - La grêle :

« [...] Adonai fit tomber la grêle qui se transforma en feu sur le pays d'Égypte [...] »

— Exode 9:13-35

Grêle de feu : Cette grêle flamboyante (pluie de météores) fait exploser des bâtiments et met le feu à tout ce qui est touché. Les dégâts sont de 3D6 au point d'impact, réduit de 1D6 à chaque 3 mètres de la zone d'impact. Perte de SAN : 0 / 1D6.

8 - Les sauterelles :

« [...] Elles recouvrirent la surface de toute la terre et la terre fut dans l'obscurité ; elles dévorèrent toutes les plantes de la terre et tous les fruits des arbres, tout ce que la grêle avait laissé et il ne resta aucune verdure aux arbres ni aux plantes des champs dans tout le pays d'Égypte [...] »

— Exode 10:13-14,19

Criquets : Cet essaim d'insectes piqueurs est vomi de la bouche de Imhotep. Ils attaquent pendant 3D6 rounds. À moins que les victimes sont complètement couvertes, il n'y a pas de protection possible contre les criquets. Une personne attaquée et touchée reçoit 1D6 points de dégâts par round de morsure. Perte de SAN : 0 / 1D6.

9 - Les ténèbres :

« [...] il y eut d'épaisses ténèbres [...] »

— Exode 10:21-29

Haboob : Avec cette violente tempête de sable il est impossible de voir quoi que ce soit, toute la zone est dans l'obscurité. Tous les tests de compétence sont d'une difficulté Extrême. Perte de SAN : 0 / 1D6.

10 - La mort des premiers-nés :

« [...] tous les premiers-nés moururent dans le pays d'Égypte [...] »

— Exode 12:29-36

(Suite page 29)

(Suite de la page 28)

Décès du premier né : Après 1D6 tours, toute personne qui est un enfant premier né (= l'ainé d'une fratrie ou un enfant unique) souffrira de 1D3 points de dégâts sous la forme de cloques suintantes sur la peau. Au tour suivant, il perd encore 1D6 points de vie. Le troisième tour et chaque tour par la suite, la victime explose en flammes et perd 1D10 points de vie. Il est impossible de l'aider, la victime brûle de l'intérieur. Perte de SAN : 1 / 1D8.



Scène 5 : Le Final

Le Livre d'or, découvert dans la tombe de Imhotep, est la clé pour le détruire

Mais auparavant Imhotep va enlever un personnage féminin (de préférence un investigateur, ou Evelyn si elle est dans le groupe rival et encore en vie) et tenter de l'utiliser comme un moyen de ressusciter son amour perdu.

Pour Imhotep, se rendre jusqu'à Hamunaptra est facile - il se transforme en tempête de sable.

Pour les investigateurs, c'est loin d'être aussi facile. Ils auront besoin de trouver **Winston**, un pilote de la RAF, qui est le seul homme avec un avion à des kilomètres aux alentours. Sinon, il faudrait que l'un des investigateurs sache comment piloter un avion, il pourrait probablement tenter sa chance.

Imhotep est bien gardé par ses serviteurs momifiés et des pièges

Pour faire revenir Anck-su-namun à la vie, Imhotep doit d'abord appeler son esprit avec ***remortification***. Puis, il jette ***bind soul*** pour enlever l'esprit de Evelyn pour faire place à Ankh-Sun-Amun.

Avec l'esprit en toute sécurité au sein de son corps, il doit alors lancer ***resurrection*** pour terminer la réincarnation de son amour perdu.

Pendant ce temps, les prêtres d'Imhotep momifiés n'auront qu'un seul but : défendre leur maître ; les coléoptères mangeurs de chair ayant été réveillés dans une scène au début, maintenant ils patrouillent les corridors en masse, mangeant tout sur leur passage.

Si le sortilège ***remortification*** est jeté, mais pas les autres sorts, Anck-su-namun animera son propre corps pour accélérer la mort d'Evelyn ou de l'investigatrice concernée.

Si le sort du Livre d'Or est prononcé, la malédiction d'Imhotep est inversée et il redevient humain (et mortel).

Puis ses conteneurs de ka doivent être trouvés et détruits. Ensuite, il s'agira juste de le tuer.

La mort d' Imhotep provoque l'arrivée de **Nodens** sur son destrier spectral, et il emportera l'âme d'Imhotep.

Toutes les momies s'effondrent, et toute la pyramide commence à s'enfoncer dans le sable.

LA MOMIE

Scénario pour jeu de rôle



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

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

Empêcherez-vous la Créature de détruire le monde ?



L'Appel de CTHULHU

7e EDITION FRANÇAISE

non-officiel

Bientôt disponible