

## **Réveil difficile**

### **Avant le scénario**

Il était une fois un officier nazi, nommé Hans Kölher, commandant plusieurs unités de l'Afrika Korps sous la direction de Rommel. Cet officier fut chargé de diriger une de ses unités du génie afin de construire, au milieu du désert, un bunker secret non loin d'Alexandrie. Ce bunker devait accueillir un important chargement d'or ainsi que différents objets égyptiens volés dans les musées locaux. Ce trésor constituerait une réserve de guerre en cas de coup dur en Europe. Une fois le bunker construit et rempli de tous ces trésors, l'officier a fait tuer tous les hommes ayant participé à la construction. Tous sauf un qui s'en est tiré et en a profité pour retourner à son cantonnement. En effet, il n'avait nulle part où aller et il s'était dit que son officier ne pourrait rien tenter contre lui devant tout le monde. De retour à son cantonnement, il s'est confié à plusieurs de ses amis (les PJs) également sous le commandement de l'officier. Ce petit groupe décide alors de s'emparer et de désertre avec le trésor dès que possible. L'officier ne pouvant s'en prendre à l'un de ses hommes en plein cantonnement, a décidé de se débarrasser de tout le monde en les envoyant en première ligne pour une bataille prévue le lendemain. Au cours de la bataille, un malheureux accident d'artillerie pilonne par erreur une de ses propres positions. Coup de chance, le tir ne fait qu'une victime : le rescapé. Celui-ci, dans un dernier souffle, fait promettre aux PJs de poursuivre le plan sans lui et de le venger. Les PJs, qui ne sont pas des enfants de cœurs décident alors de kidnapper et de torturer l'officier pour qu'il révèle l'emplacement du bunker. Quand les PJs découvrent l'or et commencent à s'en emparer, l'un d'eux déclenche un piège. Ils sont alors ensevelis sous un déluge de sable et meurent.

60 ans après, un petit-fils de l'officier nazi, Eric Kölher, recherche le bunker (l'officier s'étant confié dans une lettre à sa femme enceinte mais sans révéler l'emplacement exact) et le trouve après bien des investigations (qui attireront l'attention d'agents de Sûreté 1<sup>er</sup>). Avec quelques-uns de ses acolytes, il va commencer à déblayer tout le sable. Cette effervescence en surface va alors réveiller les PJs. L'histoire va pouvoir commencer ...

### **Les PJs**

Ce sont tous des momies naturelles. Leur momification vient du fait qu'ils sont restés dans le sable du désert pendant plusieurs décennies. A l'origine ils étaient tous des militaires allemands durant la campagne du désert de Rommel et ils ont donc des professions liées à l'armée. Les quelques années de guerre les ont endurcis et ce ne sont pas des anges. Cela faisait longtemps qu'ils cherchaient à désertre et quand l'occasion de se faire la belle avec un trésor s'est présenté, ils n'ont pas hésité, même si pour cela il fallait torturer et tuer. La momification leur a fait perdre quelques compétences mais soyez sympa, ne leur faites pas perdre trop de compétences de combat. De plus, il pourrait être utile que l'un d'eux au moins dispose de quelques notions d'arabe. Afin de ménager le suspense, il serait préférable que vous fassiez vous-même les feuilles de perso et que vous les distribuiez aux joueurs à l'issue du premier flash-back. Vous pouvez même leur mentir à propos du jeu auquel ils vont jouer (changez d'écran). Ils le découvriront quand ils recevront les feuilles. L'idéal, ça serait en plus qu'ils ne connaissent rien aux momies. Mais là, je sais, j'en demande beaucoup.

## Résumé

A leur réveil, les PJs vont devoir faire face à Eric Kölher et à ses hommes de main. Personne ne comprenant ce qui se passe, cela dégénérera en bagarre où peu (ou pas) d'humains survivront. Ils découvriront peu à peu ce qui s'est passé et surtout combien de temps s'est écoulé. Ils recouvreront une partie de leur mémoire au fil du scénario grâce à des flash-back. Mais pour s'en tirer avec le trésor et commencer une nouvelle vie, ils devront faire face à des agents de Sėti 1<sup>er</sup> également au courant de l'existence du bunker et très intéressés par l'or et par les objets égyptiens qu'il contient.

## Le scénar

### Introduction

Prenez les joueurs un par un et lisez-leur ceci :

*« Tu te réveilles. Il fait noir, tout est silencieux. Il n'y a aucune odeur et tu ne sens plus tes membres. Tu essaye de bouger et tu n'y arrive pas. Tu es incapable de dire où tu te trouves. Tu es incapable de te rappeler qui tu es, tu ne te souviens de rien. Est-ce que tu es mort ? Tu veux te débattre, tu veux crier mais il rien ne se passe. Dans ta bouche sèche, tu sens quelque chose de rugueux. Comme des milliers de petits grains. Tu reconnais la sensation du sable qui emplit ta bouche. Tu devrais suffoquer et pourtant tu ne ressens rien de désagréable. Quand tu redeviens calme, tu entends des bruits qui te semble lointain. Des bruits étouffés et tu n'arrives pas discerner ce que ça peut-être. Les bruits sont réguliers et semblent se rapprocher. Tu les reconnais enfin, ce sont des pelles. On est en train de creuser, on te recherche, on va te sortir bientôt de la. Là encore, tu veux crier, tu veux te débattre, tu veux qu'ils sachent où tu te trouves mais encore une fois, rien ne se passe.*

*Au bout d'un moment, les bruits peu à peu cessent. Tu comprends alors que tu vas passer à l'éternité. Personne ne va venir te chercher. Peut-être même que c'est ton imagination qui a inventé ces bruits. Tu as l'impression de devenir fou. Que croire ? Tu ne sais même pas qui tu es.*

*Au bout d'un temps incroyablement long, tu te sens finalement envahir par la colère. Il est hors de question de se rendre sans combattre. Rendu à moitié fou par l'isolement tu deviens complètement enragé. Tu te débats, tu cries, tu remues dans tous les sens. Et tout d'un coup : miracle ! Tu sens de l'air frais sur ta main. Tu peux remuer les doigts. Tu peux les sentir. Tu n'es peut-être pas mort en fin de compte. Tu finis de te débattre et de te dégager.*

*Tu regardes autour de toi. Derrière toi, s'étend le tas de sable dont tu viens de t'extraire. Ce tas s'élève en pente jusqu'au plafond de la salle dans laquelle tu te trouves. En bas de la pente se trouve une ouverture. Une porte métallique ouverte. De cette ouverture, provient la lumière blanchâtre de la lune mais de là où tu te trouves, tu ne peux pas voir sur quoi donne exactement cette ouverture. Non loin de l'entrée, tu peux apercevoir différents outils tels que des pelles, des pioches et des pieds de biche. Dans la salle se trouvent également des restes de caisses en bois à moitié enfuies dans le sol, éventrées et vidées de leur contenu. »*

Dans la mesure où ils émergeront tous les uns après les autres vous devrez adapter la description pour tenir compte de la présence de chacun.

C'est à ce moment qu'ils vont se rendre compte de l'apparence de chacun et surtout de la leur. Ils sont tous habillés en tenu militaire même s'ils ne se rappellent pas exactement de quel pays. Certains ont des armes (pistolet, voire mitraillette en bandoulière et des grenades « presse-purée » à la ceinture) mais qui sont inutilisables sans avoir été nettoyées au préalable. Mais le plus choquant est l'apparence physique de chacun. Ils sont parcheminés comme des

vieillards. Leur peau est sèche et leurs mains sont fines et ridées, faisant apparaître les articulations des phalanges comme des protubérances. Ils n'ont littéralement plus que la peau sur les os. Tout le monde se regarde.

Laissez les entamer une conversation entre eux. Quand l'un d'entre eux demande ce qu'ils font ici ou qu'ils font mine de se lever pour inspecter la pièce, ça sera le moment du flash-back n°1 :

*« Vous êtes tous ensemble en plein désert. Vous vous acharnez à déblayer une porte métallique profondément enchâssée dans un mur de béton très épais. Le mur dépasse lui-même à peine du sable environnant. Vous êtes en sueur et vous êtes épuisé. Et pourtant vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir excité. Vous arrivez enfin à votre but !*

*- Aller ! Encore un dernier effort, crie l'un d'entre-vous. Le trésor est bientôt à nous ! Après ça, fini de risquer notre peau pour ce Führer de mes deux. A nous la belle vie !*

*Enfin, la porte est dégagée. L'un d'entre-vous sort une grosse clef qui permet d'ouvrir le verrou de la porte. Quand vous entrez, vous ressentez d'abord une fraîcheur bien agréable après avoir passé des heures au soleil à déblayer cette maudite porte. Dans ce bunker, vous voyez ensuite plusieurs caisses en bois. Vous prenez en main vos pieds de biche et aller faire sauter les couvercles en poussant des cris de joie. Vous trouvez alors des lingots d'or. Certaines caisses contiennent également des objets d'art arabe, des bijoux, des statuettes égyptiennes, ... L'une des caisses contient même quelques armes et des munitions enrobées dans du papier huilé. Et contre le mur du fond il y a une grande caisse métallique noire. Il y a plusieurs verrous, des chaînes avec des cadenas et elle est solidement attachée au sol. Avec vos armes vous faites sauter les verrous et les chaînes Enfin, vous ouvrez le coffre et vous ne découvrez que des pierres. Vous êtes un instant stupéfait de ne trouver que des pierres et c'est le bruit de panneaux métalliques coulissant au-dessus de vos têtes qui vous tire de votre stupéfaction.*

*C'est alors qu'un déluge de sable provenant du plafond s'abat sur vous. Vous êtes à moitié sonné par le choc. Le sable vous aveugle, vous fouette le visage. Vous n'avez, pour la plupart d'entre vous, pas eut le temps de retenir votre respiration et le sable s'insinue en vous. Vous toussez, crachez, vos poumons sont en feu et vous vous effondrer. Pour ceux qui ont retenu leur respiration, la seule solution est la porte unique. Mais très vite, vous vous enfoncez dans le sable. Vous avez du mal à rester debout avec ces tonnes de sables qui se déversent sur vous. Vous avancer à l'aveuglette mais rapidement, vous trébuchez, vous êtes écrasé par tout ce sable et vous partagez le sort de vos compagnons déjà à terre.*

*Assez vite, le sable vous recouvre complètement puis tout devient noir, silencieux et froid : vous êtes mort. »*

Vous pouvez alors distribuer les feuilles de persos à vos joueurs. Ils se souviennent à présent de leur identité et de ce qu'ils font là : des amis, des militaires de l'Afrika Korps. Leurs derniers souvenirs se situent aux alentours de 1942. Ils étaient ici pour dérober un trésor de guerre nazi afin de financer leur désertion. Ils sont en Egypte.

Il y a fort à parier qu'ils vont se poser beaucoup de questions : pourquoi cette apparence hideuse ? Quelle date sommes-nous ? Pourquoi ne sommes nous pas mort ? S'ils y pensent, ils ne découvriront aucuns signes vitaux (respirations, pulsations) et s'ils s'entaillent, ils ne ressentent aucune douleur et ne saignent pas. Laissez les mariner un peu.

## **Découvertes**

Il arrivera un moment où ils souhaiteront sortir. Ils découvriront alors le désert de nuit. La lune est pleine et on peut voir des dunes à perte de vue. Non loin de là, on remarque également un campement. Deux camions plutôt vétustes et d'un modèle inconnu sont

stationnés à coté de plusieurs tentes positionnées en cercle autour d'un feu de camp. Autour de ce feu se trouvent également 6 hommes en train de discuter et de faire la fête.

Le campement est bien entendu celui de Eric Kölher. Il se trouve dans l'une des tentes à inventorier ce qu'ils ont trouvé dans la journée. L'un des camions sera rempli demain et partira pour la ville. Pendant ce temps là, le reste de l'équipe déblaira la seconde moitié du bunker. Enfin, c'est ce qui est prévu.

Quand ils découvrent le camp, les PJs peuvent réagir de bien des façons mais il y a peu de chance qu'ils se contentent de se cacher et d'observer. Si c'est le cas, ils seront de toute façon découverts le lendemain lors de la reprise des travaux de déblaiement du bunker. Il y aura donc bagarre à ce moment là.

S'ils décident d'aller vers le campement, il peut y avoir deux approches :

- diplomatique : tenter de discuter pour comprendre ce qui se passe. Inévitablement, à cause de la surprise et de l'apparence des PJs, l'une des pilleurs sortira une arme et ouvrira le feu. Il s'en suivra une fusillade et une bagarre.
- guerrière : ce sont des pilleurs venus voler notre trésor alors pas de pitié. Là encore fusillade et baston.

Dans les deux cas Eric est témoin des événements et reste planqué dans sa tente.

Seul deux des hommes de main ont une arme avec eux (un pistolet pour l'un et un fusil pour l'autre), les PJs devront les neutraliser rapidement. Les autres se battront à mains nues ou avec un outil quelconque (pelle, pioche, ...). S'ils sont touchés trop sérieusement, ils tenteront de fuir. Mais en plein désert, sans vivres et probablement blessés, ils n'iront pas bien loin.

Ce combat à pour but de faire découvrir les nouvelles aptitudes physiques des PJs : leur excellente résistance aux balles, l'absence de douleur et quelques pouvoirs qui se déclencheront au cours du combat.

Au final, les PJs l'emportent et peuvent inspecter les tentes. Quand l'un entre eux rentrera dans la tente d'Eric, il pourra voir qu'une bonne partie du trésor est ici. Alors, qu'il regarde les objets égyptiens étalés sur une table, il voit une ombre se relever de derrière une caisse et s'enfuir par l'entrée de la tente. En poursuivant Eric dehors, les PJs pourront le voir commencer à s'enfuir. Puis il trébuche sur l'un des cadavres de pillard. Les PJs le rattrape alors. Il rampe à 4 pattes dans le sable. Quand il est encerclé par les PJs, il se retourne sur le dos et les supplie de le laisser en vie. Ils peuvent alors voir son visage ...

2° flash-back :

*« Il fait nuit, vous êtes en plein désert, non loin de votre feu de camp. C'est ici que vous avez amené l'Oberstlieutenant Hans Kölher pour l'interroger sur le bunker, peu de temps après votre désertion. C'est lui qui a supervisé les travaux de construction. Pour qu'il se décide à parler, il a fallu le travailler un peu au corps mais on n'a rien sans rien. A présent il est à vos pieds et son visage tuméfié témoigne de la dureté de l'interrogatoire et il vous supplie de le laisser en vie. Il vous a tout dit : vous savez où se trouve le bunker et vous avez la clé permettant de l'ouvrir. Vous êtes sûr de ses déclarations car malgré la souffrance, sa version n'a jamais changé. Dès demain vous aller partir pour le bunker et une nouvelle vie pourra alors commencer pour vous. Pourtant vous n'avez pas arrêté de frapper. Pas après ce qu'il vous a fait.*

*- Tu vas payer pour Gert ! Et pour les autres que tu as tués aussi ! Crie l'un d'entre-vous.*

*Vous le détestez tous. Il a aussi essayé de vous tuer et il doit payer. Il se traîne à vos pieds en essayant de s'enfuir. Geste dérisoire. Où irait-il de toute façon dans ce désert ?*

*Vous le suivez pour voir jusqu'où il ira. Vous le raillez, l'insultez. Vous le battez de temps à autres. Il est arrivé en haut d'une dune et se met tout d'un coup à dévaler l'autre versant en tournant sur lui-même. Dévalant la pente comme un pantin sur une dizaine de mètres. Vous le rejoignez rapidement et vous constatez qu'il n'en a plus pour longtemps. En dévalant la*

*penne, une de ses côtes cassées lui a finalement percé un poumon. Il a la bouche pleine de sang est fait de véritables efforts pour continuer à respirer. Vous regardez en silence les dernières minutes de son agonie. Finalement il cesse complètement de bouger, il cesse de respirer, il cesse de gémir de douleur : il est mort. »*

La encore, il est difficile de dire comment les PJs réagiront mais il est probable qu'ils cherchent des explications. Eric sera terrorisé de voir des soldats allemands morts depuis plus de 60 ans et n'aura aucune explications au phénomène. Mais en tant qu'historien, il peut être une aide précieuse pour aider les PJs à se remettre à jour. De plus, il parle couramment plusieurs langues ce qui devrait faciliter les contacts avec les populations locales. Eric comprendra rapidement tout ce qu'il pourrait apporter aux PJs et si ceux-ci font mine de vouloir s'en prendre à lui, il ne tardera pas à mettre tous ces avantages en avant. Si les PJs décident malgré tout de le supprimer, tant pis pour eux, ils se seront privés d'un allié fort utile.

Par la suite du scénario, la loyauté d'Eric envers les PJs dépendra fortement de leur comportement à son égard : s'ils sont violents ou arrogants. Pour l'instant, il a tout intérêt à s'allier avec les PJs afin de récupérer l'or qu'il a passé tant de temps à rechercher. Mais si, plus tard, son intérêt est de se sauver en emportant le plus d'or avec lui, il n'hésitera pas. Une des raisons qui le pousserait à trahir, serait par exemple qu'il apprenne ce qui est arrivé à son grand-père. En effet, celui-ci a officiellement disparu mais les circonstances de la disparition sont demeurées mystérieuses. Sa curiosité le poussera à se renseigner auprès des PJs : est-ce qu'ils connaissent son grand-père ? Comment ont-ils eu connaissance du bunker ? Et bien d'autres questions. N'oubliez pas qu'il s'est beaucoup renseigné sur l'époque en question afin de retrouver le bunker, il est donc en mesure de recouper ce que vont dire les PJs avec ce qu'il sait déjà. Si les PJs mentent mal, restent évasif ou encore disent simplement la vérité, alors la loyauté d'Eric s'effritera et il larguera les PJs au pire moment (à votre discrétion).

## **Au travail !**

Eric va tenter de parvenir à un accord : il aide les PJs à se ré-insérer (du moins autant que possible) en leur servant d'intermédiaire avec les humains et leur enseigne les modifications qu'ont connu le monde durant ces 60 dernières années. En échange, ils lui laissent la vie sauve et quelques lingots. La parole de chacun est plus que douteuse mais cet accord devrait suffire pour leur permettre de travailler ensemble quelques temps.

Si les PJs ne le font pas, Eric proposera que l'on reprenne le déblaiement du bunker dès le lendemain. Ainsi, ils chargeront le second camion et ils pourront tous rentrer en ville pour négocier cet or à bon prix.

Eric expliquera qu'il dispose d'un entrepôt en ville pour parquer les camions le temps de négocier l'or.

Au moment de se coucher, les PJs se rendront compte qu'ils n'ont pas du tout sommeil. Ni faim, ni soif. Eventuellement, ceux qui ont été sérieusement touché lors de la bagarre peuvent ressentir le besoin étrange de s'allonger et d'être recouvert de sable. S'ils tentent l'expérience, ils s'apercevront qu'ils parviennent à se régénérer (je vous conseille de gérer vous-même les points d'essence spirituelle à votre convenance car ils sont censés découvrir la mécanique de leur nature que petit à petit).

Dès qu'ils sont prêts, ils peuvent alors se mettre au travail. A la grande satisfaction d'Eric, les PJs sont de formidables terrassiers : ils ne s'essouffent pas, n'ont pas soif, n'ont pas besoin de pauses déjeuner et peuvent travailler 24h/24h sans se fatiguer.

Très rapidement, de nouvelles caisses sont mises à jour et leur contenu chargé dans les camions. Parmi les caisses mises à jour, les PJs trouveront celles avec les armes : fusils,

mitraillettes, grenades et toutes les munitions qui vont avec (cf. l'annexe relative aux armes). Le sable sec et le papier huilé les ont très bien conservées et après un peu de nettoyage, elles seront comme neuves. Les PJs découvrent aussi d'autres objets égyptiens : amulettes, bijou, statuettes, poteries et autres.

Les travaux avancent tellement bien qu'Eric estime que tout devrait être fini d'ici cette nuit. Ils pourront lever le camp le lendemain matin.

De leur côté, les agents de Sėti ne comprennent pas bien ce qui se passe. Ils sont stationnés à bonne distance et surveillent le campement aux jumelles. Ils ont pour instruction de laisser les hommes de main récupérer le trésor puis d'éliminer tout le monde une fois le chargement des camions terminé et de revenir avec le tout en ville.

Durant la nuit ils ont entendu des coups de feu mais dans l'obscurité ils n'ont pas pu saisir tout ce qui se passait. Ils ont mis ça sur le compte de la fête que les hommes de main d'Eric ont dû organiser suite à leur nouvelle richesse. Par contre, au matin, ils ont pu se rendre compte que les choses avaient changé. Les cadavres des hommes de main sont empilés à quelques mètres du camp et Eric semble discuter avec plusieurs momies. Quand ces momies ressortent du bunker avec des mitraillettes et des grenades, les agents de Sėti ne savent plus quoi faire. S'attaquer à une bande d'humains quasiment non armé et épuisé de plusieurs jours de terrassement c'est une chose. Mais un groupe de momies armé jusqu'au dents ne faisait pas vraiment partie du plan.

En fin de matinée, l'un des agents est envoyé en ville afin de prendre contact avec Amenhotep, une momie antique qui dirige les affaires de Sėti dans la région, pour obtenir de nouvelles instructions. En fin d'après-midi, les instructions arrivent : attendre qu'ils rentrent en ville et les attaquer dans leur entrepôt avec des renforts recrutés dans la mafia locale. Si cette tentative échoue, il faudra alors recourir à une solution négociée dans les plus brefs délais avant que tout ce remue ménage n'attire l'attention d'agents d'Akhenaton.

## **Retour à la civilisation**

Le lendemain matin, les PJs peuvent plier le camp et repartir pour Alexandrie avec les camions. Le voyage prendra plusieurs heures et ils arriveront dans le courant de l'après midi au hangar loué par Eric. C'est un endroit discret à l'écart des zones fréquentées. Puis il propose d'attendre le soir pour prendre contact avec les personnes susceptibles d'acheter l'or et les autres objets sans trop de questions sur leur provenance. Pour cela, il ira voir quelques contacts et il conseille les PJs de rester là pour ne pas se faire remarquer et pour protéger le chargement au cas où. Bien sûr, il y a peut de chance qu'ils le laissent partir seul et un ou deux d'entre eux devraient l'accompagner.

Les agents de Sėti voyant que le groupe se sépare estiment que c'est le meilleur moment pour attaquer. Ils patientent encore un peu pour finir de regrouper leurs forces et se lancent à l'attaque.

De leur côté, Eric et les PJs l'accompagnant vont dans un bar un peu miteux perdu dans une ruelle obscure. Il explique qu'il s'agit du seul contact, nommé Mehdi, dont il dispose ici et qu'il n'est pas forcément très fiable. En fait les PJs ont tué au campement la personne qui avait le plus de contact avec le milieu. L'atmosphère est très enfumée et une magnifique arabe accompagnée de quelques musiciens est sur scène en train de chanter.

Eric se dirige vers un coin de la salle où un arabe obèse est allongé sur quelques coussins par terre, en train de fumer au narguilé. Quand Eric s'approche, deux types en costume se lèvent et viennent l'arrêter. Il discute en arabe avec l'un d'eux et celui-ci se dirige vers l'obèse et lui murmure quelque chose à l'oreille. Finalement le garde revient et fait signe de s'asseoir. La discussion se fait en arabe et si aucun des PJs présent ne parle arabe, ils n'y comprendront

rien. Au bout d'un long moment de discussion Eric se lève et part un peu déçu. Une fois dans la rue, il explique que Mehdi propose une somme dérisoire pour l'ensemble du chargement, environ 10% de la valeur totale. Il réussit à monter jusque 15% mais n'obtiendra pas plus. L'avantage c'est que Mehdi peut réunir la somme dès demain ce qui permettrait de se débarrasser rapidement des camions. Le petit-fils a dit qu'il devait en parler à ses associés et qu'il donnerait sa réponse le lendemain en fin de matinée.

Si l'un des PJs parle arabe, il pourra confirmer qu'Eric dit exactement la vérité. Toutefois son faible niveau en arabe ne lui permettrait de soutenir une négociation délicate. Il n'aurait donc pu aider le petit-fils.

Il ne reste plus qu'à rentrer. Ils tomberont alors en cours de la fusillade au moment que vous souhaitez afin de pouvoir aider les PJs restés dans le hangar.

## **A l'attaque !**

Ceux qui n'ont pas suivi Eric se retrouvent donc à attendre. Ils peuvent être plus ou moins vigilant (faire des rondes régulières, avoir pris soin de verrouiller différents accès, ...) ce qui leur permettra de réagir plus ou moins rapidement quand les agents de Sėti décideront d'attaquer. Ceux-ci, sortiront quasiment en même temps de différents endroits (porte principale, toit, fenêtres, ...) pour surprendre les PJs. Ils devront alors se replier en vitesse vers les camions afin de se mettre à couvert. Adaptez le nombre des attaquants aux PJs mais en leur faisant sentir qu'ils vont avoir du mal à s'en sortir. Ils pourront en abattre plusieurs mais ils seront vite acculés. Ils peuvent utiliser des grenades pour se défendre mais faites leur bien comprendre que l'usage d'un engin explosif vieux de 60 ans dans un espace clos comme le hangar est au mieux hasardeux. Après ça, qu'ils ne viennent pas se plaindre si les choses tournent mal.

Quand ils engageront leur dernier chargeur, faites leur sentir que la fin est proche. C'est à ce moment que les autres PJs et Eric rentreront et vont pouvoir donner un coup de main. Ils prendront par surprise les agents de Sėti ainsi que les mafieux, ce qui devrait suffire aux PJs pour renverser la situation à leur avantage.

Lorsque les 2/3 des attaquants sont tués ou mis hors combat, le reste s'enfuit. Ils laisseront toutefois un agent à l'extérieur qui continuera à surveiller discrètement le hangar des PJs est éventuellement tentera de les suivre s'ils font mouvement.

De leur côté les PJs peuvent de regrouper et communiquer rapidement les dernières informations mais le petit-fils conseille de ne pas traîner car la fusillade risque d'amener des policiers. Avant de partir, les PJs peuvent ramasser quelques armes « modernes » qui semblent bien plus efficaces que les leurs. C'est en rassemblant les dernières affaires qu'ils constatent que l'un des assaillants est encore en vie. L'idéal, c'est que ce soit une personne touchée par une explosion (pour la similitude de la situation avec le prochain flash-back). L'homme, manifestement mortellement blessé, essaie néanmoins de parler aux PJs. Il les appelle faiblement. Il ne présente aucun danger car il a les mains bien visibles et aucune arme à portée. Quand les PJs sont autour de lui il recommence à parler mais il est très faible et il faut se rapprocher pour distinguer les mots (c'est de l'arabe et il vaut donc mieux que Eric ou le PJ qui connaît l'arabe soit dans les parages). C'est alors que d'un geste vif il saisit fermement le bras de celui qui est le plus proche (si fermement qu'il est impossible de lui faire lâcher prise) et dit ceci :

*« ... vous ne savez pas ... vous êtes foutu ... le grand Sėti 1<sup>er</sup> ... il ne vous laissera pas ... il vous fera payer cher ... »*

Puis il ferme les yeux, sa tête retombe en arrière et il relâche sa prise. C'est le moment du 3<sup>e</sup> flash-back :

*« Vous avez reçu vos ordres et ce ne sont pas de bonnes nouvelles. Vous partez en première ligne, vous et Gert, pour mener l'assaut des positions ennemies. Votre rôle consistera plus particulièrement à établir un nid de mitrailleuses qui servira à appuyer la seconde vague d'infanterie qui viendra peu de temps après vous. C'est une mission difficile qui équivaut à vous envoyer au casse-pipe. Vous n'êtes pas surpris d'apprendre que les ordres proviennent de Kölher. Celui-ci est rentré dans la nuit et a repris le commandement de votre unité pour l'offensive.*

*C'est l'heure de l'assaut et au signal vous foncez avec votre mitrailleuse et vos munitions. Les balles sifflent de toutes parts, il y a de nombreuses explosions dues aux pilonnages de mortier chargés de couvrir votre progression. Finalement, vous arrivez sur le monticule que l'on vous a désigné, vous déployez la mitrailleuse et Gert ouvre le feu sur les positions ennemies. Finalement ce n'était pas si difficile que cela.*

*Un battement de paupière plus tard, vous vous retrouvez tous à terre. A moitié sonnés et complètement assourdi par le choc. Vous avez été projeté à quelques mètres du cratère, à l'endroit où se tenait la mitrailleuse dont il ne reste plus rien. Vous êtes tous plus ou moins blessés mais ça aurait pu être nettement pire. Par contre pour Gert, c'est mal barré. Il gît sur le dos, un bras déchiqueté et un shrapnel planté dans le ventre. Il vit encore mais pas pour longtemps. Peu de temps après, des infirmiers viennent s'occuper de vous. Ils semblent désorientés. Ils vous expliquent, qu'apparemment, vous avez été victime d'une erreur d'artillerie. L'un des servants d'un mortier aurait mal compris les ordres que lui aurait donnés votre chef d'unité. Vous vous regardez tous sans un mot à l'annonce de cette nouvelle. Il est alors évident qu'il s'agit de bien plus qu'une erreur d'artillerie. Kölher a essayé de vous supprimer en vous envoyant en première ligne et comme cela ne suffisait pas il a sûrement communiqué intentionnellement de mauvaises coordonnées aux artilleurs.*

*L'un des infirmiers vous annonce qu'ils ne peuvent rien faire pour votre ami et qu'il vous réclame.*

*Alors que vous vous rapprochez de lui, il saisit de sa main valide celui d'entre vous qui est le plus proche et s'agrippe fermement. Il se met alors à parler difficilement :*

*- ... c'est lui ... c'est Kölher ... le bunker ... lui seul sait où il se trouve ... promettez-moi ... faites lui payer cher ...*

*Puis il ferme les yeux, sa tête retombe en arrière, il relâche sa prise. Il est mort. »*

Apparemment Eric semble très étonné par l'annonce de cet homme. Si les PJs l'interroge au sujet de Sėti 1<sup>er</sup>, il leur dira qu'il s'agit d'un pharaon de l'ancienne Égypte mais qu'il ne voit pas du tout ce que cela peut venir faire dans cette histoire.

Au loin, des sirènes commencent à se faire entendre et il est plus que temps de partir pour les PJs. L'agent de Sėti resté après l'attaque se débrouillera pour filer les camions ou, à défaut, placera un pisteur sur l'un d'eux pour les suivre à distance.

## **Le temps des négociations**

Eric parvient assez rapidement à louer un autre hangar dans le même style que le précédent. Etant donné les menaces qui pèsent sur le chargement, il propose d'accepter la proposition de Mehdi. Même si elle n'est pas intéressante financièrement, elle a le mérite de régler la situation rapidement. De plus, il n'y a pas d'autres solutions. Les uns et les autres peuvent alors discuter sur ce qu'il convient de faire.

Lorsqu'ils sont parvenus à se mettre d'accord, faites alors entrer en jeu l'émissaire de Sėti (il s'agit de l'agent qui a suivi les PJs). Ils entendent quelqu'un frapper violemment à la porte du hangar :

*« Ouvrez-moi ! Je suis seul et désarmé, je viens parlementer ! »*



Même avec quelques réticences, les PJs devrait finir par le faire entrer (s'ils vérifient, il est effectivement seul et désarmé). Ils reconnaissent alors l'un des arabes qui avait participé à l'attaque de tout à l'heure. Il s'avance vers eux les mains bien en vue.

*« Je viens pour vous parler de votre chargement. Il intéresse mon employeur qui est prêt à vous le racheter à bon prix. Nous avons essayé de vous le prendre par la force mais vous êtes de valeureux combattants et nous vous avons sous-estimé. Nous nous en excusons.*

*Je dois ajouter que nous sommes également au courant de votre nature un peu ... particulière, dirons-nous. Nous sommes au courant des désagréments que cela peut engendrer et nous pouvons également vous aider.*

*Je ne suis pas habilité à vous en dire plus sur les termes du marché que mon employeur souhaite passer avec vous. Je ne peux que vous proposer un rendez-vous afin de le rencontrer. Je ne suis qu'un émissaire.*

*J'ajouterai que je ne représente aucune valeur aux yeux de mon employeur et il donc inutile de vous en prendre à moi en espérant un échange. Par contre, mon employeur risque de prendre très mal le fait que vous vous en preniez à sa propriété.*

*Ceci étant dit, voulez-vous bien me donner votre réponse afin que j'aie la communiquer à mon employeur ? »*

S'il est davantage questionné, il s'excusera de ne pas pouvoir en dire plus. Si les PJs évoquent la possibilité de s'adresser à quelqu'un d'autre, émissaire précisera que son employeur est déterminé à obtenir ce chargement et qu'il a fait en sorte qu'ils ne puissent s'adresser à d'autres acheteurs de la région en les intimidant.

Les PJs peuvent soupçonner un piège mais il est clair qu'ils n'ont aucune autres possibilités et ils devraient finir par accepter. S'ils semblent vouloir refuser faites intervenir Eric pour les persuader. Le rendez-vous est alors fixé à 21h, la personne chargée de négocier arrivera seule.

Cela laisse la journée au PJs pour éventuellement se préparer si jamais ils craignent une entourloupe.

Un petit mot sur la négociation :

Séti recours à cette solution car il n'a pas le choix. Il a en effet deux gros problèmes auxquels il doit faire face:

- le manque de moyens : du fait de sa lutte contre Akhenaton, il ne peut envoyer suffisamment d'hommes pour reprendre de force le chargement
- le manque de temps : il ne souhaite pas attirer l'attention d'Akhenaton sur le chargement et désire donc en finir au plus vite

Il est clair que s'il n'avait pas tous ces problèmes, Séti aurait rayé les PJs de la carte sans hésiter.

Le soir même, une voiture avec chauffeur se gare devant le hangar Amenhotep en descend. Il est élégamment habillé et se dirige avec assurance vers la porte. La voiture repart.

Quand ils le laissent entrer, ils se rendent immédiatement compte de l'apparence de leur interlocuteur, il est comme eux : parcheminé et amaigrit. Il se présente sous le nom d'Amenhotep. La négociation peut alors commencer. Cette partie est assez libre et vous pouvez la mener comme bon vous semble. Voici les limites acceptables pour la momie :

- 200 000 euros (il propose initialement 150 000) pour l'or et les objets égyptiens
- des faux papiers (il le propose si les PJs sont trop inflexibles sur le prix)
- un moyen de regagner l'Europe clandestinement (il ne le proposera pas spontanément)
- des explications sur leur nature et sur leur place sur terre, sous forme d'un dossier papier (qui est une véritable propagande pro-Séti et anti-Akhenaton)

- il ne propose rien pour les armes qui ne l'intéresse pas mais il dit que cela peut intéresser des collectionneurs en Europe

Il faut ajouter également qu'Amenhotep a reçu un ordre impératif de la part de Sési : revenir avec les objets égyptiens. En effet, Sési pense qu'un certain nombre de ces objets appartenait à des momies de son organisation et il aimerait les récupérer pour qu'elles puissent utiliser les pouvoirs qui y sont associés.

Pour les PJs, cette négociation est le moyen d'obtenir de quoi commencer une nouvelle vie ainsi que des informations sur leur nature. Les 200 000 euros proposés au maximum ne représente que le quart de la valeur du chargement d'or mais il faut que les PJs comprennent qu'il est impossible de trouver mieux sur un circuit illégal (le seul qui leur soit accessible). Espérons qu'ils feront le bon choix.

Quel que soit l'accord, Amenhotep le respectera (sauf s'il n'a pu obtenir les objets) et s'absentera quelques heures le temps de récupérer l'argent et éventuellement les autres affaires demandées par les PJs. Quand il revient, il est accompagné de deux personnes qui sont là pour conduire les camions. Juste avant de se quitter, il donnera une carte de visite à l'un des PJs en disant de l'appeler si jamais l'éternité leur semblait trop ennuyeuse.

Et un dernier flash-back pour la route :

*« Vous êtes autour d'un feu de camp. Vous faites la fête entre vous car demain vous aller partir de bonne heure pour une nouvelle bataille. Tout d'un coup, vous voyez débarquer Gert Brandhorst qui se dirige droit vers vous. Vous le connaissez bien, il est dans votre unité mais ces derniers temps il a été détaché, sans trop savoir pourquoi, dans une unité de génie placée sous le commandement de votre Oberstlieutenant Hans Kölher, également détaché pour l'occasion. Gert a l'air affolé :*

*- J'ai une histoire incroyable à vous raconter. J'ai été détaché pour construire un bunker en plein milieu du désert. Je ne sais pas où exactement car on a voyagé dans un camion bâché. Le bunker a servi à recevoir tout un chargement d'or. Quand on a eu fini de décharger toutes les caisses, Kölher nous a fait nous rassembler car il avait quelque chose à dire. Moi, j'étais en retard parce que je m'étais caché derrière une dune suite à une envie pressente. Avant que je rejoigne les autres j'ai vu Kölher ouvrir le feu avec sa mitraillette et tuer tout le monde. Moi, il m'a pas vu. On était une vingtaine là-bas et il a pas remarqué qu'il manquait une personne. Puis il a aspergé les cadavres avec de l'essence et a mis le feu. Moi, je suis monté en cachette à l'arrière du camion de transport et je me suis caché sous une bâche. Puis il est monté dans le camion et il est parti. Je n'ai rien vu non plus de la route de retour, j'avais trop peur pour sortir la tête. Maintenant que je suis de retour au camp, il va peut-être essayer de me faire la peau. Ou peut-être qu'il n'osera pas devant tout le monde, je ne sais pas.*

*Suite à ces révélations, vous passez une bonne partie de la soirée à discuter avant de finalement tomber d'accord. Vous prenez une décision : demain, vous retournez au camp et à la première occasion vous kidnapez Kölher pour qu'il vous dise où se trouve le trésor. Une fois que vous l'aurez récupéré, adieu l'armée et à vous la belle vie. »*

The End

## Prolongations

Les PJs sont, si tous c'est bien passé, à présent au courant de leur nature et d'un certain nombre de pouvoirs qui y sont liés. Ils savent qu'ils ne sont pas seuls et qu'il existe différentes organisations occultes aux intérêts conflictuels. Ils disposent d'une base solide (des armes, de l'argent, éventuellement une nouvelle identité et ils ont pu se mettre à jour) pour commencer une nouvelle vie et il ne reste plus qu'à choisir laquelle. De ces choix il est possible de faire bien des scénarios :

- Amenhotep leur a clairement proposé un job dans l'organisation de Sėti, ce qui pourrait s'avérer une bonne idée dans la mesure où leur nature de momie limite un peu leur perspective de ré-insertion dans d'autres métiers
- à propos de reconversion, Solène recrute en ce moment. Une unité de chasseurs de zombies momies (j'espère que vous avez aussi compris cette phrase !) avec ce vieil Angus à la tête, ça vous intéresse ?
- les PJs sont peut-être nostalgiques de leur pays et de leur famille et souhaiteraient peut-être prendre soin de leurs descendants. Voire prendre contact ? Les PJs pourraient alors se frotter à l'un des problèmes de l'immortalité : la disparition des proches
- de retour au pays, ils pourraient prendre position pour ou contre la montée du fascisme car ils l'ont bien connu de leur vivant. Ils pourraient alors entrer au service de Frauder ou de Fahrer, espérons qu'ils feront le bon choix (je parle de Frauder, bien sûr)
- comme beaucoup de personnes qui se retrouvent avec un gros tas de fric, ils ont peut-être envie de voyager. Un petit tour du monde de 2010 : le moyen orient et ses terroristes, l'Afrique et ses traditionalistes, l'Amérique et sa CIA, l'ex-URSS avec sa Baba Yaga, Amérique du sud avec ses momies aztèques, ...
- et si ce bon vieux Hans était aussi devenu momie, après que les PJs l'aient abandonné dans le désert ? Et si ça faisait déjà 2-3 ans qu'il était réveillé et qu'il en avait profité pour s'acclimater au monde moderne et pour monter une petite organisation criminelle ? Et s'il apprenait le retour de ses tortionnaires qui lui ont piqué son trésor ? A mon avis, il chercherait sûrement à se venger, le traumatisme de sa momification lui ayant fait oublié où se trouvait le trésor mais sûrement pas le visage de ses bourreaux. Enfin, moi, ce que j'en dis ...

# Annexes

## PNJs

### **Eric Kölher**

Eric Kölher est un universitaire allemand passionné d'histoire. A la mort de sa grand-mère il y a un an, il a découvert, en faisant le tri des papiers, plusieurs anciennes lettres datant de la guerre. Il s'agissait de la correspondance entre sa grand-mère et son grand-père qui servait alors en Afrique du Nord sous la direction de Rommel. Dans ces lettres, son grand-père confiait qu'il allait devoir remplir une mission très importante pour ces supérieurs et qu'il serait sûrement récompensé, peut-être même qu'il obtiendrait un poste à Berlin. Dans sa dernière lettre, il explique que le travail en question est presque terminé et qu'il lui reste une dernière tâche difficile à accomplir et qu'il pourra ensuite rentrer en Allemagne et quitter enfin cet enfer. En relisant les lettres, Eric comprend qu'il doit s'agir d'une histoire d'argent. Cela lui fait penser à une rumeur qui circule dans le milieu des historiens spécialistes de l'Afrika Korps au sujet d'un trésor de guerre qui a été dissimulé à cette époque par des nazis. Ecoutant son instinct, il décide d'enquêter sur le sujet. En se plongeant dans des documents officiels de l'époque et en retraçant la route qu'avaient sûrement emprunté les troupes de son grand-père, il est parvenu à déterminer l'emplacement approximatif d'un mystérieux bunker dont il suppose être celui du trésor. Il décide de se rendre sur place. Arrivé à Alexandrie en compagnie de deux de ses amis, il poursuit ses recherches. Pour cela, il va rencontrer des historiens de la région, des conservateurs de musée qui disposent peut-être de documents d'époque lui permettant d'affiner la localisation. Au bout d'un mois, il finit par retrouver différents documents qui vont le conduire au bunker. Il engage alors quatre terrassiers locaux et obtient toutes les autorisations sous le prétexte d'une fouille archéologique. Ce qu'il ne sait pas, c'est que des agents au service de Sėti se trouvaient parmi toutes les personnes interrogées, ce qui a mis la puce à l'oreille desséchée d'Amenhotep.

Eric est intelligent et relativement athlétique mais sa caractéristique principale aux yeux des PJs sera, sans conteste, son extra-ordinaire ressemblance avec son grand-père, excepté peut-être pour le teint de la peau et la coupe de cheveux.

<b>For</b> 12	<b>Dex</b> 13	<b>Con</b> 14	Chance: 44%	Tête: 1D4-1 / 4 cases par ligne
<b>Agi</b> 11	<b>Ref</b> 15	<b>Pér</b> 15	Initiative: 11 + 1D10	C.V.: 1D4-1 / 3 cases par ligne
<b>Vol</b> 14	<b>Cha</b> 12	<b>Perv</b> 10	Esquive: 52%	Torse: 1D4+1 / 5 cases par ligne
			Encaisser: 56%	Bras: 1D4 / 3 cases par ligne
			Endurance: 28	Jambes: 1D4-1 / 3 cases par ligne

#### Compétences :

armes de poing : 35%, fusil : 45%, bagarre : 35%, histoire 70%, informatique 50%, sang froid 48%, investigation 68%, discrétion 45%, entendre 50%, conduire 42%

Langues écrites et parlées: l'allemand et l'anglais. Langue parlée: l'arabe.

### **Les hommes de main de Kölher:**

Il s'agit de 6 hommes (2 allemands et 4 égyptiens) qui ont été engagé par Eric Köhler. L'un entre eux a un revolver Mauser .38 spécial et un autre dispose d'un fusil Beretta RS200. Pour les autres, ça sera des pelles, des pioches ou des pieds de biches.



Pour les caractéristiques, reportez-vous à l'exemple de momie égyptienne antique p. 88 de « Momies, La Revanche Des Bandelettes » en y ajoutant quelques niveaux amateurs dans des compétences techniques comme informatique ou sécurité.

### **Les agents de Séti:**

Au nombre de trois, ils sont sous la direction d'Amenhotep. Comme tous les agents de Séti, ce ne sont pas des enfants de cœurs. Ils sont sans scrupules et zélés. Ils disposent de différentes armes : Uzi, .357, fusil, ... C'est à votre discrétion.

Pour les caractéristiques, reportez-vous à l'exemple d'agent typique p. 89 de « Momies, La Revanche Des Bandelettes ».

### **Nouvelles armes**

Sur eux-même et dans des caisses du bunker, les PJs vont pouvoir trouver des armes datant de la seconde guerre mondiale. Voici les différents modèles qu'ils sont susceptibles de trouver :

Nom	Type	Calibre	Dégâts	Cadence	Recul	Rafale	Chargeur	Portée
<b>Luger P08</b>	Pistolet	9 mm	2D6	2	- 20%	/	8+1	40 m
<b>Mauser Kar 98k*</b>	Fusil	7.62	4D8	1	/	/	5	600 m
<b>MP 40*</b>	PM	9 mm	2D6	6/10	- 25%	2D10	32	200 m
<b>Grenade M24 "Presse-purée"</b>	Grenade	/	4D6	/	/	/	/	Cf. compétence Lancer p.88

\* ces armes se trouvaient déjà dans le livre de base de Zombies