



" Le nid d'aigle "

Niv 8-9 – 5 à 6 joueurs



L'histoire en bref : pour récupérer l'ardeur guerrière et le courage perdu d'un peuple sur le point de succomber aux attaques répétées d'une armée de morts vivants, les Pj vont devoir partir en quête d'une épée volée, aux propriétés particulières puisque intimement liées au mental de son peuple, l'épée Thulé. Où trouver une solution ? En la citadelle de Nashabarelith !

Contexte de campagne : Les régions où habitent les Pj sont des lieux boisés, réputés pour leurs richesses et leurs étendues ainsi que pour la nature et la pureté des races qu'on y rencontre. Ces Terres Mythiques se nomment "les forêts d'émeraude". Depuis quelques temps, le roi Fydrim est en proie à d'atroces problèmes qu'il ne peut plus contenir. Un nécromant répondant au "doux" nom de Fistule le Noir, prend d'assaut le royaume de tous côtés avec ses hordes de morts vivants dont il a volé les corps dans une titanesque crypte sacrée. Au moment où vont intervenir les Pj, quasiment toutes les forteresses sont prises d'assaut. Toutes sauf une; cette citadelle se nomme *Nashabarelith*. C'est donc vers elle que les Pj se dirigent dans l'espoir d'y trouver le remède au courage qui fit défaut à la seconde même où Fistule le Noir mis sa main sur la relique sacrée. Cette épée fut donnée par *Astarté*, le Dieu de la guerre, il y a 15 siècles de cela. Dès qu'elle fut enlevée, il s'ensuivit un curieux et affolant phénomène puisque le peuple a perdu l'espoir et toute espérance en quelque victoire que se soit. Tout ce que peut entreprendre un individu du peuple, guerrier comme mage ou autre est détruit du fait d'une grande lassitude et d'un grand désarroi, une douce mélancolie qui tuent dans l'œuf tous les projets contre attaque. Les Pj n'ont pas été affecté par la disparition de l'épée parce qu'ils n'étaient pas dans la région aux moments des faits se dirigent donc vers la citadelle pour retrouver l'épée.

Conseil au Mj : lisez le scénario et choisissez les sorts les plus appropriés pour les Pj magiciens. Vous êtes libres de faites comme bon vous semble pour le reste.

ACTE I
Mise en place
- 2 à 3 heures de jeu -

Scène I - Rencontre originale !

Les Pj se rendent donc à la citadelle de Nashabarelith , chacun avec l'espoir d'aider du mieux qu'il peut. Car les troupes de fistule sont en marche. En forêt près d'un torrent revigorant, les Pj feront la rencontre d'un autre Pj de manière bien particulière puisqu'en s'approchant d'une grotte d'où sortent des bruits étranges et de bonnes odeurs, ils verront ce dit Pj, ligoté des pieds à la tête, une pomme fourrée dans sa bouche et dans une marmite au milieu de légumes énormes. Un ogre gigantesque est en train de découper ces légumes avec bonhomie et dextérité ! "- poum, pa ta poum, poum poum poum ...". Ils vont devoir vite intervenir, car l'eau commence déjà à chauffer dans la marmite !

"Szurm" l'Ogre solitaire et fin gourmet: Pv 55
Dv 8 Att 1d20+6 (au tronc d'arbre) TACO 12 (9 avec la force). Note : Szurm parle le commun et adore servir l'humain ... au petit déjeuner !

Après ce sauvetage in extremis, les Pj auront donc l'occasion de tous se connaître.

Scène II - La fuite ! -

Les Pj devraient arriver à la citadelle le lendemain vers midi, en attendant, il devront passer la nuit dehors. C'est cette même nuit qu'ils seront réveillés par une armée de morts vivants en marche qui se lèvera soudainement de sous terre. Faites qu'un petit curieux trouve un os à terre et qu'en voulant tirer dessus, au même instant, l'armée se lève. Les morts vivants de ne préoccuperont pas du tout des Pj, à moins que ces derniers ne les attaque. Dans ce cas, tous les morts vivants se précipiteront sur eux ! Autrement elle ne se souciera pas d'eux et marchera sur la citadelle. Les Pj devront alors courir très vite, car derrière ces phalanges armées de métal et d'os mêlés suit une armée d'hobgobelins qui elle, fera grand cas de la vie des Pj. Les Pj doivent à tout prix prévenir la citadelle de cela. S'ils traînent, il faut le leur faire regretter.

Détails de ce que les Pj voient de l'armée : mélangés ensemble, des types de squelettes de races très différentes sont présents. Des squelettes de géants attireront l'attention des Pj, ils portent sur eux des grappes entières de squelettes humanoïdes.

En chemin, ils rencontreront un vieux mendiant sans dent qui fait la manche. Si une pièce lui est donnée, il disparaîtra -pouf!-. Si on le mets en garde contre l'armée, il dira savoir se défendre. Si on lui demande où il compte aller, il dira qu'il mourra ici car ses jambes ne lui permettront pas de fuir plus avant (si un Pj le transporte c'est tout bon

pour les Pj). Un village paisible, la citadelle est visible à quelques 5 Km de distance. Les villageois n'ont pas fui parce qu'ils pensent qu'ils sont perdus. Si les Pj sont convaincants, ils en sauveront la majorité.

Scène III - Nashabarelith -

Tout le monde se précipitera vers la citadelle, des soldats les rejoindront et s'enquerront pour se voir confirmer leur crainte. Car de très loin, une bande de poussière sombre monte haut dans le ciel. Pendant que tout le monde entrera dans la forteresse qui est bourrée à craquer de monde, d'animaux, de caisses et de barils, de ballots, de poules, de foin, etc. Au milieu de tout cela, les Pj seront certainement affligés de constater que tout le monde est abattu, mélancolique. Où qu'ils regardent, ce n'est pas la peur, non, mais les pleurs de gens qui sont persuadés de mourir: soldats, gardes, prêtres et jusqu'aux plus loyaux des sujets, tous sans exception. Dès qu'une allusion est faite, il y a un soupir et une lamentation qui accompagnera l'irrésolution la plus extrême. Le dénouement est total.

Les Pj pourront se faire recevoir par le roi Fydrim en personne s'ils demandent aux gardent qui les ont reçus de le leur permettre. Tout comme les roturiers, le roi et sa cours sont découragés, ils ne s'opposeront jamais aux Pj, mais ne les aideront pas spontanément non plus !

A la cours : Le roi Fydrim : "- Bienvenue étrangers, en ce jour funeste, puissiez vous en sortir vivant et raconter ce que fut la fin tragique de *Nashabarelith*, ... (ici les Pj pourront se présenter. Le roi sera très courtois avec eux) - un messenger vient parler à l'oreille du roi et celui-ci de poursuivre - mais avant toute chose, préparons nous à les recevoir ... repoussons leurs assauts et avertissons !" "

Scène IV - Premier assaut -

En effet, les troupes morts vivantes sont devenues beaucoup plus rapides depuis quelques kilomètres. Elles sont devenues folles, elles arrivent en courant, certains squelettes trébuchent, tombent et éclatent en morceaux. D'énormes grappes de squelettes s'approchent et prennent de plein fouet les projectiles des défenseurs. Pour les guerriers Pj, il est clair que la citadelle sera assez forte pour résister à quelques semaines de siège intensif, mais aussi et surtout que même découragés, les soldats de Fydrim se battent plutôt bien. Les Pj veulent-ils participer à la défense ? Donnez leur l'occasion de se faire remarquer ! L'assaut sera puissant mais désordonné, il se brisera sur les défenses jusqu'à la nuit tombée.

Scène V - Une solution ?-

(Cette scène n'est possible que si le vieux mendiant a été l'objet d'un acte de bonté de la part d'au moins un Pj).

Pendant ou après la lutte, un Pj remarquera le vieux mendiant qui est en train de le regarder fixement. Se sentant vu, il s'en ira, s'il est suivi, il semblera que le vieillard se déplace à une vitesse incroyable puisqu'à chaque fois qu'il semble être sur le point d'être rattrapé, il sera vu à un angle de rue plus loin où il disparaîtra, il est clair qu'il montre un chemin et que sa nature est toute autre que celle perçue. Il emmènera le ou les Pj dans les sombres cachots de la basse ville où les gardes dorment ! (soyez sûr qu'il y a de la magie ici). Ils trouveront un prisonnier agonisant que des mains squelettiques sortant de terre sont en train de déchiqueter à petit feu. Il criera "- L'épée, l'épée Thulé a été détruite, lancée dans le grand abîme ... je ne voulais pas, il m'y a forcé ...". Puis le vieillard apparaîtra de derrière les Pj et posera ses mains sur le prisonnier en disant ceci : "- Repose en paix !" puis le prisonnier mourra sur place avec un visage reposé. Les mains s'effriteront en poussière.

Le vieillard est l'avatar d'un dieu de justice venu aider les Pj dans leur quête; il ne fera que parler pour disparaître à jamais : "- Cet homme a aidé Fistule à voler l'épée Thulé, la relique sainte et sacrée du royaume. Cette épée est le seul moyen de repousser efficacement l'armée des morts vivants, mais elle n'existe plus ici et maintenant. Sûr de sa victoire, Fistule n'avait pas prévu que l'épée Thulé résisterait à la chute dans le grand abîme. Demandez au roi Fydrim de vous prêter ses pégages et allez voir le magicien spectre du pic montagneux, là bas se trouvent une solution".

Parions pour que le roi y voit là un problème. Laissez les Pj se démener pour l'en persuader. Au sujet du magicien spectre, les Pj apprendront qu'il habite au sommet d'un pic montagneux au beau milieu des glaciers. (Pour le centaure, un sort de vol suffira)

Scène VI – Drôles de rencontres -

Le château est en ruine, dès que les Pj s'en approchent, une tempête se lèvera. La neige tombe rude et glacée avec des petits bruits mats. Du château, il ne reste plus que de rares murs épais; tout est en ruine sauf un ou deux escaliers qui mènent aux sous-sols. Rien de surnaturel en apparence.

Les sous-sols : en descendant, le froid y devient considérablement plus sec et mordant, de plus en plus intense. Les Pj arriveront dans une salle de fête où une scène bien étrange s'offre à eux.

Le situation : toute la salle est recouverte de givre et d'une brume frigorifiante qui émet une lueur bleutée surnaturelle. Une scène s'offre aux yeux des Pj : une table est dressée dans toute la splendeur de sa richesse. Un roi et sa reine dans leurs plus beaux atours ainsi que leurs convives sont assis tout autour de cette dernière, tous sont gelés et emprisonnés dans au moins 50 cm de glace. Une musique surnaturelle pleine de sarcasmes et d'élégance emplit les lieux. Les mets, tous les objets et serveurs sont ainsi atteints par un sortilège puissant. Un peu plus loin, une princesse est elle aussi gelée. Elle a visiblement été prise dans un geste dramatique, puisque le poignard qu'elle tient dans les mains est à moitié enfoncé dans sa poitrine, droit dans le cœur. Des craquements sinistres se font entendre de-ci de-là. Si les Pj font mine de faire du bruit, venant d'une cage, ils discernent un farfadet enfermé dedans les implorer de faire le silence de manière exagérée (tremblant, à genoux, les mains jointes, apeuré). Quelques stalactites de glace pendent de son nez : « - Chuuuuut ! S'il vous entend et va falloir répondre à des 'saperlipopéeries' de bouses de troll ... chuuuuuuut ! ». Si on lui demande de qui ou quoi il a peur, il pointera du doigt l'arrière des Pj où le magicien spectre arrivera. Autrement il se présentera comme étant Drztzt et que cela fait des siècles qu'il est enfermé dans cette cage (Vérification faite, des siècles dans une cage ouverte !!!). S'il apprend qu'il est enfermé dans une cage ouverte depuis si longtemps, soyez sûr qu'il s'évanouira de bouleversement ! Mais il saura se reprendre quelques secondes après - sa nature féérique prenant le relais-. Il dira également avoir été traîtreusement enfermé dans cette cage ouverte par une grosse luciole bleue qui lui a posé des questions stupides, comme celle qui se trouve derrière les Pj !

Drztzt : Ca 0 Dv 3 Pv 18 Taco 15

Note : Il deviendra l'ami et le familier du premier qui saura lui donner de l'affection. Son gros problème, c'est qu'il est plein de bonne volonté mais tous les souhaits qu'il fera pour son ami et les autres auront toujours quelque chose de foireux. Il n'y peut goutte c'est dans sa nature ! Même s'il se concentre, il échouera à réaliser des souhaits corrects ... ne demandez pas d'explications rationnelles, leur nature nous échappera toujours !

Le spectre bleu-

Les Pj seront sans doute surpris et / ou effrayés de se trouver face à un spectre. Mais ce spectre est d'un genre bien particulier. Il est aimable et courtois et ne répondra aux questions des Pj qu'à la seule condition qu'ils répondent aux siennes d'abord, c'est-à-dire à ses énigmes. Mais attention, une mauvaise réponse coûte 3 mois de vie au Pj, une 2^{ème} = 3 ans, une 3^{ème} = 30 ans et une quatrième 300 années. C'est sa malédiction pour le mal qu'il perpétue. De plus, il gèle tout ce qu'il touche ou frôle (1d8 si on s'approche de trop près - 50 cm- et 2d8 s'il est touché, le tout sans Jdp). Ses caractéristiques sont celles d'un spectre, mais d'un spectre à 22 Dv ! En combat il peut ne plus retenir son aura de terreur qu'il maintient en permanence pour ne pas blesser mentalement les Pj.

Voici les réponses relatives aux questions qui peuvent lui être posées :

- Il tourment les gens de cette cours qui lui ont refusé la main de leur fille –qui gît désormais entre la vie et la mort. De désespoir la princesse a tenté de se suicider ; il est intervenu in extremis. Tous furent « congelés » par sa haine. Tous sont conscients ; prisonniers dans leurs propres chaires. Si on fait mine de les libérer, là il devient très méchant, c'est un mage du 22^{ème} niveau !
- Pour l'épée, il confirmera qu'elle n'existe plus ici et maintenant mais il connaît un moyen d'aller la chercher si les Pj sont prêts à donner un an de leur vie comme prix !

Enigmes qu'il posera pour chaque question posée :

- Qu'est ce qui persiste, mais qui n'est point là; peut être placé sur un pied d'estale, ou jeté aux oubliettes en désespoir, mais qui, quoi qu'il advienne, survivra ? -*Le passé-*
- Qu'est-ce qui a des rivières mais point d'eau, des forêts mais point d'arbre, des villes mais point de bâtisse ? -*Une carte-*

S'ils acceptent ce sacrifice, le spectre demandera aux Pj de le suivre (il sera distrait, il traversera les murs mais pas les Pj). Il les emmènera dans une des rares murailles encore debout. Dans une salle glacée l'incantation d'un sortilège surpuissant fera dresser le poil de plus d'un Pj puis ... ils disparaîtront d'« ici et maintenant » pour « ici et plus tard » ! Prenez soin de bien décrire les forces mises en branle.

ACTE II

La chute du nid d'aigle - 1 à 2 heure(s) de jeu -

Les Pj se trouvent brutalement projetés à la fin de la 2^{nde} guerre mondiale au moment où les alliés attaquent le nid d'aigle, la forteresse où se sont retrouvés tous les fidèles d'Hitler et lui-même. Ils sont toujours dans la forteresse de départ, toujours dans la même pièce, mais dans un autre temps. Les alliés attaquent donc le nid d'aigle depuis peu, c'est l'assaut : énorme et puissant, fracas, nuées d'avions, parachutages en masse, nid de mitrailleuses crépitantes et douilles formant des tas fumant de cuivre et au milieu de tout cela, des cris de nazis blond au regard déterminé.

Scène I – Précipitations -

Au moment où les Pj arrivent, 4 soldats nazis à casquette frénétiques et gueulant sont en train de recharger une mitrailleuse, un autre est mourrant et gît agonisant. C'est donc la surprise dans les deux camps, les Pj et les nazis se dévisagent de stupeur les uns les autres, un silence alors s'abat dans la pièce, dehors, c'est l'enfer ... puis ... c'est l'explosion. La mitrailleuse et les nazis sont pulvérisés net ainsi que le mur extérieur (4d6 de dommages pour les Pj). Les Pj titubants dans la poussière et le sang, verront alors des dragons tonitrueux (avions), des hommes s'entretenant dans des éclairs de feu, des explosions incessantes et dévastatrices. APOCALYPTIQUE !!! Pendant qu'ils « admirent » la scène, les Pj entendront des bruits de bottes s'approcher. 4 nazis farouches les braqueront de leurs pistolets mitrailleurs. Surpris, ils discuteront très vite et ils demanderont finalement aux Pj de les suivre. S'ils n'obtempèrent pas, l'un d'eux tirera sur un des Pj (pas sur le nain, ni sur le kender et encore moins sur le centaure – arrangez vous dans ce cas pour que le Pj soit bien amoché mais pas mort !).

Scène II – La spirale -

Les soldats hurleront des ordres aux Pj en pointant leurs tubes à feu. Pendant qu'ils suivent les soldats, les Pj remarqueront que le château a bien changé. Rénové, il est désormais somptueux. Aucune pièce n'est épargnée par le luxe et la beauté des pièces de collection qui sont légion. Ils seront emmenés dans un dédale de couloirs grouillant de soldats surpris dans un premier temps par leurs apparences ; puis pris d'un véritable frénésie et sûrs de la valeur de leur sacrifice, partiront dans la joie au combat (visiblement, la venue des Pj est agréablement perçue par ces hommes). D'innombrables portes blindées et ascenseurs seront passés pour enfin déboucher devant une porte impressionnante gardée par des officiers qui résisteront un temps à leur passage pour se décider



enfin à les laisser passer, visiblement convaincus par l'apparence des Pj. Derrière cette porte se trouve un hall renversant de majesté et où Hitler est en train de faire son dernier discours.

Scène III – Mystère -

La scène est impressionnante, la salle où arrive les Pj aussi. Des centaines de soldats impeccables se tiennent aussi bien rangés que droits devant un balcon de style (avec vitre blindée) et dans lequel Hitler est en train de finir son discours. Tous se tournent vers les Pj. Jusqu'à maintenant ni les Pj ni les nazis ne comprenaient goutte de ce qui était dit, mais là mystère. Hitler comprend les Pj et sait leur parler. Ce qui impressionnera favorablement toute l'assemblée (il possède une antique bague de compréhension des langages) et dira ceci : « - ... voyez en ce jour qui peut paraître bien fade, paraître les êtres de la surface, soyez bénits, regardez les venir chercher leur élu. Je les comprend et ils me comprennent. Allez mourir dans la joie et la satisfaction du devoir accomplie. Zieg ... zieg ... ». Puis tous les soldats se précipiteront vers la zone de combat joyeux, certains même cherchant à toucher les Pj. L'instant d'après la salle est vide.

Appuyant à nouveau sur son interrupteur, la voix tonitruante d'Hitler : « - Che zui drès zonoré de voir que ma brière ai été egzaucée ! Gurtz ! Fait honneur à nos invités ! ». Un gorille de 2,10 m tout de muscle constitué arrivera derrière les Pj et leur fera signe d'avancer vers une porte blindée en titane située sous le balcon.

Scène IV – Discussion avec Hitler -

Hitler recevra avec toutes les civilités possibles et imaginables les Pj au beau milieu d'un complexe ultra perfectionné regorgeant de machines et d'hommes en blouse blanches. Il devisera avec eux sans avoir l'air le moins du monde surpris de leur apparence, contrairement aux scientifiques qui les regarderont passer la bouche ouverte. Il s'entretiendra avec eux en marchant vers un drôle d'appareil.

Hitler est toujours suivi de près par un vingtaine d'hommes et de son fidèle Gurtz.

Quelques notes à votre attention sur Hitler, son histoire et ses projets :

- 1) Hitler est persuadé que le monde est creux et que la surface de la Terre est située en dessous de la croûte terrestre. Le soleil étant le centre de la planète. Pour lui, le monde de la surface est habité par des créatures très évoluées de race naine ! Il a envoyé il y a des mois de cela une sonde qui a creusé jusque très profond dans la croûte terrestre, mais elle n'est jamais remontée, il pense donc que les Pj sont les habitants de la surface venus le chercher pour

lui donner une occasion de revanche sur les alliés.

- 2) Il conviera les Pj à le suivre pour aller rejoindre le peuple présumé. Hitler est tellement frénétique et sûr de lui qu'il n'hésitera pas à les faire tuer s'ils ne le suivent pas et dirait quelque chose comme ceci : « - Ils ont même des traîtres chez eux !!! ».
- 3) L'épée Thulé existe bien à l'époque où sont arrivés les Pj. Voici son histoire qu'ils apprendront plus tard de la bouche des mages Thulé: L'épée est apparue à travers des éclairs terribles et dévastateurs en l'an de grâce 1624. Un alchimiste qui récoltait la rosée du matin vint à la récupérer et s'enquit malencontreusement auprès de Kabbalistes de petites envergures afin de savoir ce que signifiaient les signes qui en parcouraient la surface et quel était la nature de sa magie. Le premier voulu la prendre mais il fut foudroyé sur place. Depuis lors, ils l'étudièrent et réussirent à détourner sa puissance à l'aide de rituels compliqués et connus d'eux seuls. De l'étude de cette puissance naquirent les mages Thulé, qui tirent leur pouvoir directement de l'épée ou à sa proximité (1,5 Km). Ce sont ces mêmes mages qui, quelques siècles plus tard, manipulèrent et formèrent secrètement Hitler. Ils tirèrent tant de magie de l'épée pour cela, qu'ils furent à l'origine de l'ascension d'Hitler et aussi de sa folie qui le ronge chaque jour. Désormais, ils le craignent et tenteront de le tuer et de se rapprocher l'épée pendant la descente (voir Scène V).
- 4) Les Pj parleront sans doute de l'épée. Dans ce cas Hitler les rassurera en leur disant que le précieux outil leur sera rendue dans la sonde habitée qui est prête à partir. Paranoïaque, il a décidé de ne la leur donner qu'une fois arrivé « à la surface ».

Pour finir, Hitler leur apprendra les choses suivantes :

- dans très exactement 15 minutes, il va entrer dans la 2^{ème} sonde aménagée avec ses hommes pour rejoindre la surface.
- Les Pj ont tout intérêt à la suivre autrement ils hochera tristement la tête et fera fusiller les traîtres que sont devenus les Pj.

Puis ils arriveront devant un énorme panneau blindé de 10 mètres de diamètre qui bouche totalement le puits très large creusé par la 1^{ère} sonde. Viendra ensuite sur des poutres énormes une tour d'acier. Un drôle d'engin cylindrique qui sera inséré dedans très lentement après l'ouverture du panneau d'acier. Des vérins internes à la tour pousseront des rouleaux cloutés contre les parois du puits et caleront la tour dans le puits.

Il comprend 4 étages ou habitacles tous reliés par 4 échelles et est très luxueusement décoré. Il possède de grosses réserves en armes et matériels en tout genre.

Le 1^{er} : bureau et chambre du führer. Tout y est luxueux. C'est un module qui descendre par lui-même.

Le 2^{ème} et le 3^{ème} module :

Le 4^{ème} module :

Ils se dirigeront donc vers l'étrange appareil. Mais un problème semble préoccuper Hitler, en effet, il semblerait que 5 de ses généraux ne veulent pas partir avec la sonde. Les Pj assisteront à leur brève et sauvage exécution. Peu après, satisfait, il fera monter les Pj dans l'appareil.

Scène V – La descente –

C'est pendant la descente qui durera 2 jours, que tout risque de se jouer, tout se passera en 3 épisodes :

Episode 1 : Les mages Thulé tenteront de tuer les Pj ainsi qu'Hitler en personne. L'ordre nazi n'a aucune importance puisqu'il n'était qu'un instrument créé de toute pièce par eux. Tout ce qu'ils veulent, c'est récupérer l'épée d'où provient tous leurs pouvoirs (Cf. leur description). Ils utiliseront leurs pouvoirs magiques et auront 4 nazis charmés pour les aider. Dans cet épisode, Hitler peut être leur allié.

Episode 2 : La machine sera un moment coincée à cause d'un ver pourpre qui se fera écrabouillé, mais un 2^{ème} ver titanesque crèvera les flancs de l'engin pour y attaquer les hommes. (Pv 150 Ca 4 Att 2-24/2-20 Taco 5).

Episode 3 : Une cavité sera découverte sur le côté du puits. Elle contient les restes fumant d'une habitation qui se trouvait dans une stalagmite. Pas de doute, elle a été détruite par quelque chose de puissant (Graz'zt).

Pendant toute la descente, il est raisonnable de penser que les Pj tenteront de récupérer l'épée. Elle se trouve dans la soute située tout en bas de l'engin et accessible uniquement de l'extérieur. **DANS TOUS LES CAS**, arrangez vous pour qu'un incident arrive et que l'épée tombe dans

le gouffre sous l'appareil (ennemi, créature, bêtise d'un Pj, ...). C'est indispensable pour la suite de l'histoire, elle doit tomber.

Scène VI – L'enfer de Graz'zt –

Au fond du puits, la sonde a disparue; elle s'est désintégrée en arrivant sur la barrière protectrice qui retient prisonnier l'archidémon Graz'zt. L'épée vient en fait d'ouvrir cette barrière protectrice en la traversant !

L'épée est plantée sur le sol corrompu de cet enfer; de la fumée émane du sol qui est en contact avec la relique. Les Pj arriveront dans une salle gigantesque dont ils ne verront pas les extrémités. Cette salle est parsemée de piliers de 2 mètres de diamètre et de 15 mètres de haut tout les 10 mètres (C'est à vous d'imaginer les lieux qui ne sont pas dessinés ici. Dans tous les cas, ils sont somptueux et garnis de merveilles aussi illusoires que tentantes (plusieurs salles remplies de trésors fabuleux, de femmes avenantes, de bains ravissants, d'objets rares et coûteux etc.)

Graz'zt est un archidémon fatigué par sa longue captivité ; car dans ce monde ci, le temps est long. Télépathe, il sait lire dans les esprits et saura vite pourquoi les Pj sont venus et en tirer partie. Il tentera donc d'aider les Pj dans un 1^{er} temps en tentant de les persuader de l'emmener avec lui sous une forme des plus convaincante. Si les Pj refusent il enverra ses serviteurs pour les massacrer (c'est-à-dire par des démons puissants telles que trois succubes, 2 Vrock (Démons type I) et enfin par Graz'zt en personne ! Pour les combattre, ils ont tout intérêt à ce que l'un d'entre eux prennent l'épée en main pour la réveiller et bénéficier de ses pouvoirs.)

Et Hitler dans tout ça ?

Si Hitler et ses hommes sont encore là, il sera dupé par Graz'zt voire dévoré. Dans tous les cas il peut devenir un allié de poids avec ses hommes et ses armes technologiques pour se défendre !

ACTE III **La bataille finale** **- 1 heure de jeu -**

Scène I – Le retour –

L'épée peut les renvoyer à l'époque d'où ils viennent, mais elle y perdra son âme, car elle en a une. Elle se sacrifiera donc pour ramener les Pj, et, bien que virtuellement morte, elle sera comme animée dès le retour des Pj à leur époque d'une vigueur nouvelle ; celle du dieu de justice qu'elle sert. Mettez en exergue l'intensité dramatique du sacrifice (qu'au moins un Pj prenne conscience de l'acte résolu et exemplaire de cette belle âme).

Scène II – La bataille finale –

Dès le retour de l'épée, tous les gens de la forêt d'émeraude seront soudainement moralement et physiquement revigorés. Se sera un miracle qui semblera même affecté jusqu'à la dernière des créatures. Miracle qui fera date dans les époques à venir ! L'épée et son porteur seront transfigurés, rayonnants de pure lumière et entourés d'éclairs tourbillonnants et étourdissants qui pulvériseront les morts vivants alentours. C'est alors que l'assaut sera donné ... Donnez l'occasion aux Pj de se surpasser. Surtout qu'il y a depuis leur absence, des hobgobelins qui sont arrivés en renfort. Faite que se soit une bataille dure mais gratifiante. Que si des Pj doivent y mourir, que se soit en héros !!!

Dès que les trompettes de la victoire retentiront, il y fort à parier que les Pj trouveront richesses et cadeaux en retour. Leur aventure sera racontée sous tous les toits des « forêts d'émeraude ».

Une suite ?

Ici l'histoire pourrait s'achever ! Mais il est toutefois possible qu'elle ne s'arrête pas uniquement sur un massacre de vilains affreux. Non. Les Pj peuvent apprendre que l'âme de l'épée Thulé a été récompensée par son Dieu d'amour et de justice. Car son âme glorifiée s'est incarnée dans un corps mortel et vivant. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- 1) Un comateux se réveille avec une âme neuve.
- 2) Il est possible qu'elle se réincarne mais il faut pour cela taire son absence vis à vis du peuple et préparer un réceptacle vivant pour son retour.
- 3) Un paladin surgira de nul part et de bien au delà des voiles féeriques. Ce paladin sera l'âme de l'épée et il ira trouver les Pj pour poursuivre une quête longue et difficile.
- 4) La bonne âme se métamorphose en un ange terrible qui protégera un sanctuaire de sa toute puissance, voire les habitations des Pj.
- 5) Etc.

Gilles

XP pour avoir réussi à ramener l'épée : 15.000

FIN

j

Les Pnj

j

L'épée Thulé

EGO 40 - Epée longue +5,+7 contre les créatures qui se régénèrent et celles du mal. INT 18. Neutre Bonne, elle a été créée dans le but de combattre l'injustice et pour protéger les « forêts d'émeraude ».

Pouvoirs : Télépathie, Détection de l'invisibilité, dissipation de la magie dans un rayon de 10 mètres (au niveau 15 mais la magie amie n'est pas concernée). Elle flamboie à mesure qu'elle s'approche d'une source du mal jusqu'à devenir aveuglante pour ces mêmes créatures. Sa lumière revigore les esprits (moral +4) son toucher délivre une guérison mineure (1d8), et en être le porteur donne un bonus de +4 à la Ca. En combat, elle évoque une sphère de rayons solaires (vrais) de 30 mètres de diamètre infligeant tous les rounds 1d8 de dommages sans Jdp à tous les ennemis de sa cause. Dans cette sphère s'éparpillent alors des centaines de petites lucioles angéliques qui brûlent tout les morts vivants à portée (3d8 par round en plus).

Soldats nazis moyens : Ca 9 Dv 2 Pv 12 Taco 19

Armes : Pistolet mitrailleur 1d8 balles à 1d8 de dommages chacune (chargeur de 24 balles = 3 rafales) ou Pistolet automatique 1d12+3 (chargeur de 8 balles, cadence 2 coût par round). Toutes les armes à feu ici présentées ont un initiative de 2. Quelques fois ils ont des grenades : 8d6 de dommages.

Gurtz : Ca 2 Dv 12 Pv 120 Taco 10

Armes : FM + bazooka (20d4, 2 mètres de rayon d'explosion). Il porte son bazooka à bout de bras en permanence.

Notes : Il porte comme protection corporelle une gaine d'acier trempée sur le torse.

Psychologie : pardon !?

Mages Thulé : Ca 10 Dv 8 Pv 20 Taco 18

Description : Ils ont tous les même sortilèges. Ils tirent leurs pouvoirs dans l'aura même de l'épée.

Sorts Niv I – Charme, Projectiles magiques
Poigne électrique.

Sorts Niv II – Image miroir, invisibilité, Blocage

Sorts Niv III – Eclair, Vol.

Sorts Niv IV – Mur de feu, Peau de pierre (5 en moyen et tous les jours).

Notes : ils sont aussi armés de PA (pistolets automatiques).

Hitler : Ca 9 Dv 2 Pv 12 Taco 19

Objets : bague de compréhension des langues

Notes : Il est complètement fou, mais il possède encore tous ses moyens intellectuels et son potentiel destructeur est entier. Il peut en effet autodétruire la sonde comme il l'entend ou s'échapper et s'enfuir avec le haut de la sonde (le 1^{er} étage) en cas de problème !

Armes : un PA ainsi que des grenades dans les côtés de son pantalon de cavalier.

Scientifiques nazis

(médecins, mécaniciens, domestiques)

Ca 10 Dv 1 Pv 4 à 8 Taco 20

Notes : certains sont armés (ceux qui croient en Hitler notamment) d'un PM.

Graz'zt : Ca -6 Dv 20 Pv 186 Taco 1 RES 70%

Att 2 à 4. Touché par des armes +2 ou plus.

XP 60.000

Notes : ce démon puissant fut emprisonné à perpétuité par un Saint Michel en personne. Il rumine depuis des siècles sa vengeance. Il a tout de même réussi à déformer – à force de colères herculéennes- les murs de sa prison sans jamais pouvoir les percer. Grâce à l'épée, il est donc désormais libre mais reste dans sa geôle en attendant qu'un Pj puisse s'emparer de l'épée et s'en servir pour le faire revenir dans l'époque qu'il préfère, celle des Pj. Il n'a plus ses pouvoirs psioniques depuis longtemps, le seul moyen pour lui de les récupérer, c'est de retourner à l'époque des Pj.

Pouvoirs (une fois par round et autant de fois qu'il le désire au niveau 20): Chaos (sort de niv 5), Ténèbres, projectiles magiques, Duo dimension, Polymorphose (niv 9), télékinésie (1500 Kg), téléportation, emprisonner une âme une fois par semaine, bannissement.

Armes : une énorme épée bâtarde infligeant 1d12 / 3d6 et qui infligent des dommages supplémentaires d'acide 1d4+4.

Succubes : Ca 0 Dv 6 Pv 45 Taco 14 Att 1-3/1-3

RES 70% armes +1 et mieux pour les blesser.

Pouvoirs : ténèbres sur un rayon de 1,5 mètre, charme personne, ESP, clairaudience, suggestion, devenir éthérée, auto métamorphose.

Vrock (démon type I) : Ca 0 Dv 8 Pv 45 Taco 14

Att 5 1-4,1-4,1-8,1-8,1-6 RES 70%.

Pouvoirs : ténèbre dans un rayon de 1,5 mètre, détection de l'invisibilité, télékinésie (100 Kg).

j