

LA GESTE DE THARGELION



1 RAPPEL DE L'ARCHIPEL DES ANGES

Scénario haut niveau pour les grands Seigneurs de Norwold. Cette aventure est principalement destinée à SNOWL, DUNCAN, ALGARIC et VIKTOR.

Voir dans quelle mesure les PJ sont informés de ce qui se passe chez eux. A voir s'ils s'en préoccupent sinon gérer leur information le cas échéant.

BAALZEBUL n'a pas lésiné sur les moyens. Ses légions ont simultanément attaqué les baronnies de SNOWL, VIKTOR ALGARIC et DUNCAN.

1000 diables de base sont mobilisés pour chaque PJ. Un diable « sergent » (Soit 100) pour 10 de base. Un lieutenant (Soit 20) pour 5 sergents. Un capitaine (Soit 4) pour 5 lieutenants. Un Général et deux colonels pour commander.

Les légions diaboliques détruisent, pillent et tuent tous les sujets des PJ's. Ils ruinent tous les bâtiments officiels et tout ce qu'ils peuvent.

A la demande du Roi Eric, un groupe de forces d'intervention rapide a été montée : GILBRETH, THARGUELION ET PLEIN DE PERSONNAGES BONS.... Grâce à ce groupe un des 4 PJ's (A priori SNOWL vu ses démarches) a pu être à peu près protégé, les Seigneurs ayant réussi à briser la chaîne de commandement. Pour les trois autres : Dommage !!

ERIC a également commencé de lever une armée, mais ça prend du temps.

THARGELION s'est fait capturé lors de la défense du comté de Viktor. Depuis il croupi dans les prisons de BAALZEBUL / MOLOCH. Il ne vieillit pas dans ces geôles / Voir pour situer l'aventure **à la date la plus récente** où sont les autres PJ de son rang.

2 LES FIDÈLES DE BAALZEBUL

Les diables loyaux à BAALZEBUL n'ont pas admis le coup de force de MOLOCH/MEPHISTO. Ils veulent empêcher le couronnement du nouveau vice-roi du 6ème plan des enfers, ALASTOR, un diable cornu arriviste qui a su convaincre MOLOCH de le nommer à ce poste.

Ils ont pour objectif de tuer définitivement ALASTOR le jour de son couronnement. Pour ce faire ils ont besoin de la hache d'AKIM que **THARGELION mettra dans les mains** d'un guerrier humain actuellement prisonnier des diables, tout comme lui.

ABRAHEL est à la tête des fidèles à BAALZEBUL (Après tout, ça passe vite 1000 ans).

3 LA MISSION DE THARGELION

ABRAHEL, Diabliesse majeure de son état et fidèle de BAALZEBUL, reçoit THARGELION (Bien affaibli) afin de lui proposer un marché.

Pour ce faire elle prendra forme humaine dans un environnement sympathique. THARGELION devra ramener la hache d'AKIM (en possession de SNOWL) en échange de sa liberté.

Afin de garantir la loyauté du paladin il lui mettra au cou **le collier d'emprisonnement** et un **bâtonnet de succor** pour le retour.

Ce cercle en adamantium comporte une microsphère d'annihilation. Si le collier est retiré, la sphère, petite perle noire, agit immédiatement en grandissant et donc, en annihilant le PJ. Cette magie fonctionne également contre toute tentative de retrait y compris souhait. Ce collier sera désactivé lorsque THARGELION aura rempli sa mission.



Malheureusement pour THARGELION, la hache n'est plus en possession de SNOWL.... !



Empire de Thiatis

Les Royaumes Oubliés

Isle du Couchant

Norvold

Eau Profonde

Mer de Finrod

Grande Mer

Mer de Menegrod

Mer de Gil-Galad

Isle des géants du froid

Fouille de Tsarouh

Alphatia

Océansend

Landsfall

Royaume de Péram

Glantri

Aadranel

Mer de la Terreur

Archipel de THANEGIOTH

Péninsule du Serpent

Al-Akbar

Iol-Eresso

MÉTANBONE

Lankmar

Kioto

4 SYNOPSIS

La hache a été volée par les membres de la guilde de l'ombre. Visiblement elle n'était pas très bien gardée car elle n'est pas mentionnée sur la feuille de SNOWL.

Des recherches un peu poussées et l'**interrogatoire** d'un voleur capturé indiqueront qu'un des QG de cette puissante et mystérieuse guilde est situé à LANDFALL.

Après avoir affronté cette guilde, THARGELION devra suivre le Grand Maître local qui s'enfuit avec la hache dans les contrées gelées du nord afin de la remettre à son commanditaire, l'avatar de KOSTCHTCHIE sur le PMP (Prévoir une sorte de seuil pour aller de LANDFALL au nord).

Une fois la hache récupérée, THARGELION devra retourner en enfer remettre la hache à ABRAHEL (Ou plutôt à **son humain prisonnier**, pas de trace) pour être libéré.

Il a **un an** pour accomplir sa mission.

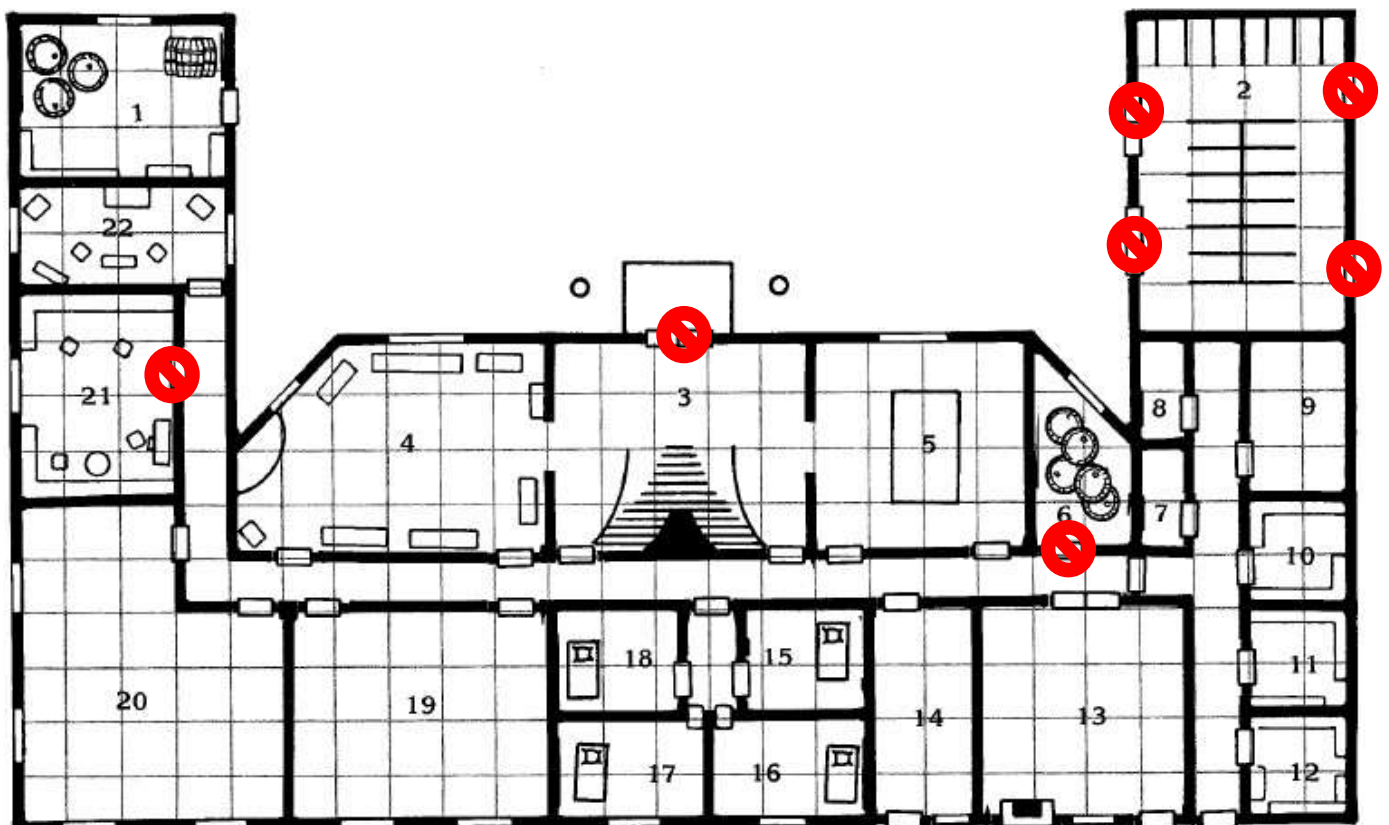


5 LA GUILDE DE L'OMBRE A LANDFALL



Comme bien souvent, le contact avec une guilde de voleurs se fait par le biais d'une auberge. Ici, c'est l'auberge du **Loup sans dent** qui assure ce relais.

Ambiance glauque, peu de clients, un barman peu aimable et une porte dissimulée qui donne sur un escalier qui descend au QG de la guilde.



1 : Cellier.

2 : Salle du trésor – Pas d'accès physique, téléporte uniquement, les « fenêtres » sont des portes secrètes de défense.

3 : Accueil + Garde derrière la double porte.

4 : Cuisine.

5: Réfectoire

6 : Armurerie

7 à 9 : Chambres, petites.

10 à 12 : Prisons.

13 à 14 : Salle de réunion.

15 à 18 : Chambre luxe.

19 : Quartier du second.

20 : Quartier du Grand Maître.

21 à 22 : Cellier.

Les gardes à l'entrée :

Niv 18 PV 170 AC: 0 TACO -3 AT : 2 DMG : 1d8+10

Les voleurs de base (Evitent le combat mais **backstab**) :

Niv 12 PV 70 AC: -10 TACO 5 AT: 2 DMG : 1d4 + 5 x3 (backstab) + Poison

Le second

Niv: 20 PV 120 AC : -10 TACO : 0 AT : 2 DMG : 1d4 + 6 x5(backstab)

Poussière de disparition

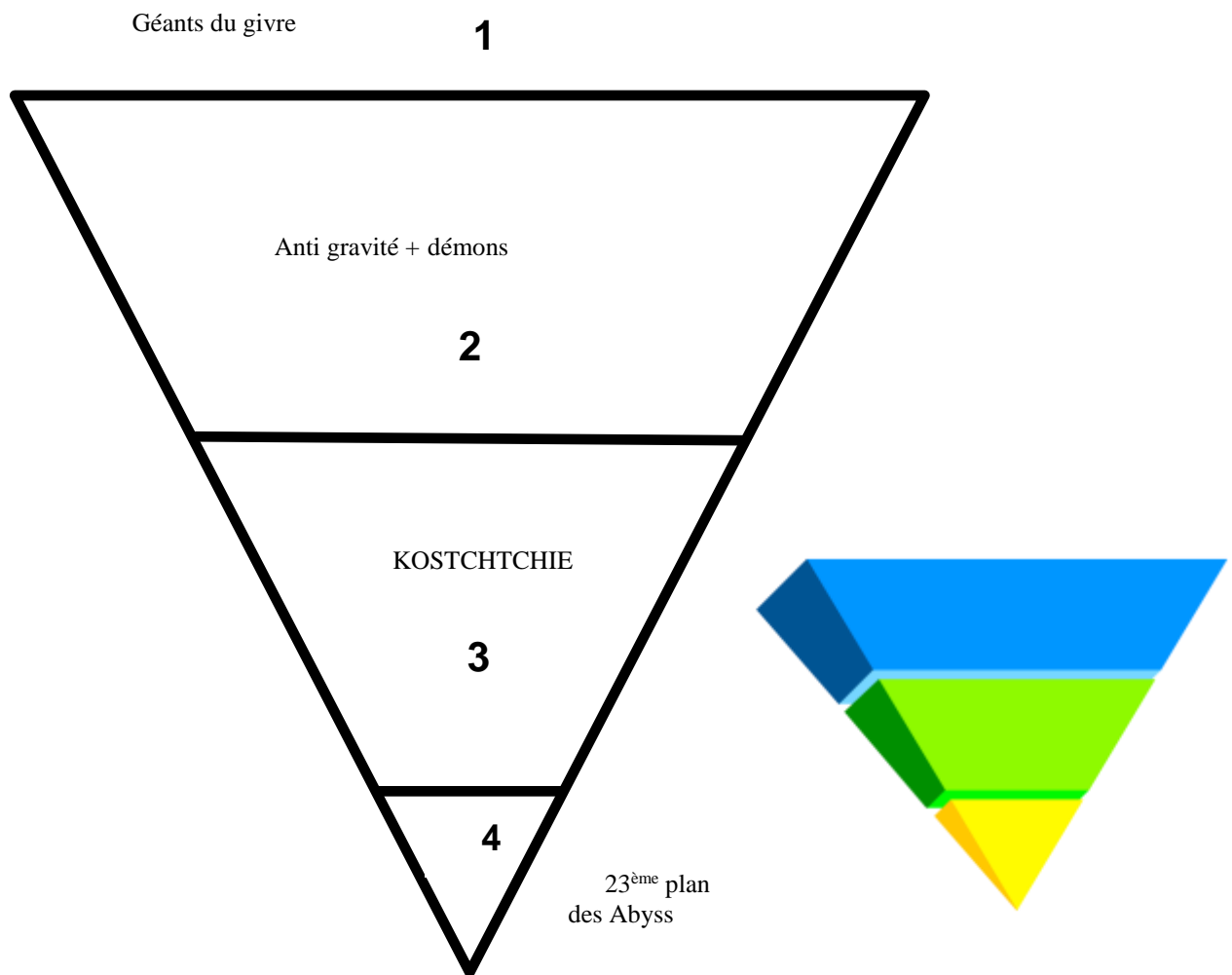
Le Grand Maître :

Niv: 24 PV 135 AC: -14 TACO : -4 AT : 2 DMG : 1d4 + 10x5(backstab)

1Cape +5 – 1 anneau d'accumulation avec deux téléporte sans erreurs

Le Maître de la Guilde, s'enfuira par un **seuil** qui le conduit à proximité de l'antre de KOSTCHTCHIE, son commanditaire. **Improviser** un miroir, ou un pentacle...

6 L'ANTRE DE KOSTCHTCHIE



1 : Une grande plateforme en pointe de diamant avec un trou en son centre permettant de descendre au niveau inférieur. La surface est de glace dito une **patinoire**. 3 Géant du froid gardent le passage. Ils sont parfaitement à l'aise sur la glace.

HD: 30

AI: CM

PV 200

AC: -10

TAC0 : -1

AT : 2

DMG : 12-72

Spéciale : cônes de froid à 12 des.



2 : Ce premier tronc pyramidal renferme une zone **d'anti gravité**. En bas (donc en haut) un passage pour le niveau inférieur. Les parois sont de glace et il y règne une température de -50°C.

Naturellement, l'anti gravité tend à faire remonter les PJ vers l'extérieur et/ou à les coller au plafond.

2 démons gardent ce lieu en volant.



HD: 30

AI: CM

PV 200

AC: -10

TAC0 : -2

AT : 2

DMG : 6-36

Téléport sans erreur at will.

Darkness at will.

Télékinésie 200 kg at will.

Boule de feu 12 dés6 at will.

Immunisé au feu.

Froid / Foudre ½ dommage.

MR

3 : KOSTCHTCHIE

En ce lieu des flammes, du feu et de la lave. **5 dommages/round** si pas de résistance

KOSTCHTCHIE est en possession de la **hache d'Akim**. Thargelion devra le vaincre pour la récupérer. Le démon se battra jusqu'au bout, persuadé de vaincre ce piètre paladin mortel.



MR

HD: 50 AI: CM PV 450 AC: -14 TACO : -4 AT : 2 DMG : 8-48

Souhait mineur : 1/jour

Les capacités ci-dessous sont **en plus des actions par round** :

Téléport sans erreur at will.

Darkness at will.

Télékinésie 300 kg at will.

Boule de feu 24 dés6 at will.

Immunisé au feu.

Froid / Foudre ½ dommage.

Les pouvoirs de la hache :

Pouvoirs majeurs : Vision réelle (1/jour) – Œil magique (2/jour) — Auto-métamorphose (7/semaine) – Nuée de météores au 30ème niveau (2/semaine).

Pouvoirs mineurs : Clairaudience - Clairvoyance - Ajoute un point à la caractéristique principale du possesseur.

Si Thargelion touche la hache il prendra **100 pv** de dommage.



TRESOR : 1 million de PO en gemmes + 1 graine de sésame dans un coffret qui donne 18 en intelligence +1 graine de sureau qui donne 18 en constitution dans un second coffret ou **improviser**.

4 : Le 23ème niveau des Abysses

Seuil permanent avec les Abysses, le PJ n'a rien à faire ici, lui expliquer au besoin.



7 KOSTCHTCHIE : LAYER23 (IRON. WASMES)



La frénésie de ses fureurs et la haine de Kostchtchie sont légendaires dans les Abysses. Il n'a aucun allié parmi les autres Princes démons mais est néanmoins autorisé à régner sur un royaume situé sur la 23ème strate avec peu d'interférence vu son tempérament de furieux. Son royaume est entièrement sous sa domination et pourtant Kostchtchie n'est pas entièrement satisfait de son pouvoir. Dès que ses Géants du Givre font la conquête d'une lointaine montagne en son nom, le Prince de la Frénésie peut toujours, de son sommet, apercevoir une autre montagne non conquise. Il va même plus loin : il est sans cesse conscient que dans les différentes dimensions de multiples univers, il existe des légions de Géants du Givre qui ne le vénèrent pas comme seul Maître. La pensée de ces « enfants perdus » puissent exister initie des accès de rage incontrôlés. Il passe donc beaucoup de temps à planifier des incursions dans les régions des autres plans (essentiellement Jotunheim et le Plan Matériel). Si on lui en donne l'occasion, Kostchtchie préfère convertir des tribus de Géants du Givre sans devoir les anéantir entièrement... Sa méthode favorite est d'apparaître à ces nouvelles tribus, d'occire leur Jarl et puis entraîner la tribu dans une guerre terrifiante contre ses ennemis. Si la tribu est décimée, Kostchtchie les considère comme des ratés – pas de « vrai » Géants. S'ils sont victorieux ils sont récompensés par leur entrée dans les Plaines d'Acier où ils pourront le servir pour l'éternité. Ces raids ont bien sûr largement contribués à sa réputation de violence parmi les peuples sur lequel il lance ses Géants du Givre. Kostchtchie a une haine particulière pour ces tribus de Géants adorant une autre divinité et se plait à les attaquer simplement pour les décourager de cette hérésie...

La plupart des adorateurs de Kostchtchie sont donc des Géants du Givre, mais il n'est pas rare de trouver ici et là des tribus d'humanoïdes ou d'ogres barbares qui le vénèrent. Dans les yeux de Kostchtchie, ces adorateurs-là sont de moindre valeur parce de par leur petite stature, quoiqu'il doive parfois admettre à contrecœur que ces tribus farouchement fidèle à son culte peuvent avoir leur utilité.

Une telle ingérence dans les affaires des Géants de Givre fait évidemment que Thrym est le pire ennemi de Kostchtchie. De plus, ses incursions incessantes à Jotunheim a réussi à ennuyer Annam, bien que celui-ci laisse Thrym régler ses problèmes dans le Plan Matériel.

8 LAYER23

Bon ben, rien de prévu dans ce scénar ici, qui s'y frotte s'y pique.



9 ANNEXES - LA HACHE D'AKIM

Cette extraordinaire relique a été forgée dans des temps anciens par le peuple des Nains Sombres du sud du monde d'ELIA (Autre PMP) à la demande d'Akim. Ces nains mauvais se sont acoquinés avec des puissances démoniaques pour créer cet objet capable d'affronter les diables de haut rang et ainsi s'emparer de leur richesse.

Hache de bataille +6 dont la taille s'adapte à celle du porteur, de naine à géante. A considérer comme une relique. Ne peut être utilisée que par des porteurs d'alignement CM / NM / CN / N pur. Sinon sans effet / 100 points de dommage sans sauvegarde si touchée par un LB ou NB.

Pouvoir principal : Lorsque le porteur affronte un diable, diable majeur ou diable power la hache abaisse de 60% la MR de base de son adversaire (Valable pour tout le groupe). Cette arme est sans aucun effet contre les démons, Asmodée et Méphistophélès.

De plus, son ennemi n'est plus en mesure ni de fuir le combat engagé ni de se soigner (Ce qui ne l'empêche pas de se téléporter pendant le combat, mais seulement de le fuir). Si le possesseur de la hache (Qui connaît en permanence les points de vie de son adversaire) parvient à le tuer grâce à un coup porté avec cette hache, la mort devient définitive ou dure 1000 ans (Référence temps PMP) dans le cas d'un Power.

Pouvoirs majeurs : Vision réelle (1/jour) – Œil magique (2/jour) — Auto-métamorphose (7/semaine) – Nuée de météores au 30ème niveau (2/semaine).

Pouvoirs mineurs : Clairaudience - Clairvoyance - Ajoute un point à la caractéristique principale du possesseur.

Effet néfaste majeur : 1 fois par an le possesseur doit sacrifier une jeune vierge à JUBILEX ou vieillir de 10% de son espérance de vie.

