

WEIRD WARS

WEIRD WAR II



LE NAZI ÉTERNEL





LE NAZI ÉTERNEL

*Où nos héros se lancent dans une course acharnée
contre un puissant occultiste nazi.*

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Weird Wars II* convertie en édition *Adventure*.

UNE COURSE CONTRE LE DIABLE

Vous êtes récemment entré en possession d'un carnet ayant appartenu à Pedri Teixeira, l'un des premiers européens à avoir exploré l'Amazone au 17e siècle. Le récit qu'il contient détaille la découverte d'un ancien temple abritant une sorte de fontaine aux propriétés curatives miraculeuses. Il mentionne également des gardiens anciens « inhabituellement robustes ».

Que vous y croyez ou non, le sturmbannführer Markus Ritter von Teufelsbett, un occultiste nazi qui rend compte directement à Hitler, y croit suffisamment pour vous les voler. Vous avez eu la chance de vous en sortir vivant. Heureusement, vous aviez déjà recopié le journal.

Traverser la forêt amazonienne à la poursuite d'un nazi fou, c'est une sacrée façon de passer le jour de l'an 1940.

LE TRIOMPHE DES NAZIS

Les nazis se rendent sur le site du temple en zeppelin de classe Elephant. Ils arrivent sur le site plusieurs heures avant les héros, mais s'enlisent presque immédiatement dans une longue bataille avec les gardiens du temple. Bien que les nazis aient l'avantage technologique, les gardiens ont longtemps bu à la fontaine du sanctuaire, et s'avèrent remarquablement résistants. Finalement, les nazis remportent la victoire, mais pas sans avoir épuisé leurs réserves de grenades et leurs munitions de gros calibre.

Les héros entendent la fin de cette bataille, leur permettant de localiser les nazis. Teufelsbett envoie plusieurs escouades dans la jungle environnante pour sécuriser la zone. L'une de ces sections d'assaut (SA) de quatre hommes tombe sur les héros. Un jet de Perception réussi permet à ces derniers d'être avertis de leur arrivée et leur donne l'opportunité de préparer une embuscade.

LE TEMPLE (MAUDIT)

La ziggourat n'a qu'une seule entrée évidente au sommet de ses marches abruptes. Un grand zeppelin est attaché à des arbres de l'autre côté de la grande clairière devant le temple. Plusieurs barils ont été empilés à sa base, pour y recevoir l'eau de la fontaine. La clairière est jonchée de corps. La plupart sont des guerriers âgés armés de lances, mais quelques-uns ont des uniformes nazis. Les natifs ont été taillés en pièces par des tirs d'armes automatiques.

Teufelsbett est déjà entré dans le temple avec plusieurs de ses hommes. Le reste de sa troupe attend devant la ziggourat. Ils ont fini de décharger le zeppelin et attendent nerveusement le retour de leur chef. Ils sont dirigés par un imposant sergent.

Les nazis sont très inquiets après avoir assisté aux événements de la dernière heure, et leur moral est faible. Ils se laissent prendre à toute ruse sensée que les héros utilisent pour s'approcher (comme porter des uniformes nazis volés). Si le sergent est tué, ils rompent le combat et fuient. Le sous-officier est facile à repérer, c'est le seul qui ne porte pas de casque.

- (X) SERGENT NAZI MASSIF (1).
- (X) SOLDAT DE SECTION D'ASSAUT (3 par héros).

LA FONTAINE DE LA MORT

Une fois les troupes vaincues ou évitées, les héros peuvent entrer dans le temple. Ils se retrouvent dans un labyrinthe qui semble beaucoup plus grand que ce que l'extérieur du temple suggère. Ils doivent réussir trois jets de Survie pour trouver la fontaine.

À moins qu'ils n'aient été discrets ou malins au contact des troupes à l'extérieur, Teufelsbett est averti de leur approche, malgré la taille apparente du labyrinthe. Ses gardes (deux sergents et deux soldats SA) leur tendent une embuscade, tandis que Teufelsbett tue l'indigène qui l'a conduit ici. Le nazi s'injecte ensuite l'eau de la fontaine dans les veines (parce qu'il est bizarre et aime la sensation de douleur). Cette méthode peu orthodoxe d'administration surcharge son système, rendant le nazi immortel.

Il se délecte de son nouveau pouvoir et ne combattrait pas avant que ses troupes soient

mortes. Cependant, il n'hésite pas à les aider en leur donnant un coup de pouce avec augmentation de Trait ou protection. Une fois qu'il entre dans la bataille, il utilise toutes les ruses à sa disposition pour mettre fin à la vie des héros.

La fontaine a la forme d'un serpent à plumes avec un œil unique taillé dans un grand morceau d'aigle-marine. L'eau coule de sa bouche dans un grand bol. Un héros malin pourrait essayer de boire à la fontaine. Cela lui permet de faire un jet de Vigueur gratuit, en ignorant les pénalités de blessures. Chaque Succès et Prouesse guérit une Blessure.

Le seul moyen de vaincre ce nazi éternel est de détruire l'œil du serpent sculpté, le toucher nécessite une attaque ciblée à -4, l'œil a une Résistance de 8. Cela aura pour effet l'évaporation de l'eau du bol ainsi que celle contenue dans le corps de Teufelsbett en d'énormes nuages de vapeur sifflante. Celui-ci agonise puis finit par mourir dans d'atroces souffrances.

- (J) TEUFELSBETT.
- (X) SERGENTS NAZI MASSIFS (2).
- (X) SOLDAT DE SECTION D'ASSAUT (2).

LES CONSÉQUENCES

La Fontaine est détruite, toutefois la source de son pouvoir reste inconnue et ne pourra jamais être recréée. Bien que satisfaits d'avoir contrecarré le mal, les héros devront tout de même faire face à trois jours de marche pour rejoindre la civilisation et fêter le jour de l'an en retard.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** The Eternal Nazi
- **ÉCRITURE :** Dave Blewer
- **TRADUCTION :** Reno
- **RELECTURE :** perror, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart.

SOLDAT DE SECTION D'ASSAUT

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Conduite d8, Intimidation d6, Perception d8, Persuasion d6, Tir d8.

Handicaps : Loyal, Sanguinaire.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné à +2.
- * **Esquive** : attaque à distance ennemie -2 (sans cumul avec Couvert).
- * **Moral bas** : ces SA ont -2 à tous les jets d'Âme.
- * **Rune SS** : la rune SS de la victoire octroie à son porteur +1 en Résistance.

ACTIONS

- ✂ **Couteau** : Combat d8, d8+d4.
- ☒ **Mitrailleuse MP40** : Tir d8, CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 32 coups.
 - ✦ **Rock'n roll!** : sans bouger, ignore -2 de Recul (arme à CdT 2 ou plus).

ÉQUIPEMENT

Casque (tête +3), MP40, couteau.

SERGENT NAZI MASSIF

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12	d4	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Conduite d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Atouts : Cogneur.

Handicaps : Loyal.

PARADE	RÉSISTANCE
7	9

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné à +2.
- * **Sbire** : Bien que ces soldats soient des Extras, ils gagnent un dé joker.
- * **Robuste** : pas de Blessure si Secoué deux fois.
- * **Rune SS** : la rune SS de la victoire octroie à son porteur +1 en Résistance.

ACTIONS

- ✂ **Couteau** : Combat d8, d8+d4.
- ☒ **Mitrailleuse MP40** : Tir d6, CdT 3, 12/24/48, 2d6 PA 1, 32 coups.

RÉACTIONS

- * **Frappe éclair** : si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

ÉQUIPEMENT

MP40, couteau.



Allure : 6.

Agi d8	Âme d12	For d8	Int d10	Vig d10
-----------	------------	-----------	------------	------------

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Conduite d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Magie d10, Occultisme d8, Perception d6, Persuasion d6-1, Tir d6.

Atouts : Nouveaux pouvoirs, Points de pouvoir.

Handicaps : Présomptueux, Sale caractère, Sanguinaire.

PARADE 5	RÉSISTANCE 8
-------------	-----------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Arcanes (Magie) :** Magie d10, 30 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- * **Combatif :** annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
- * **Invulnérabilité :** peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.
- * **Point faible (œil de la fontaine) :** meurt si l'œil de la fontaine est détruit.
- * **Rune SS :** Résistance et résister aux Épreuves +1.
- * **Tête froide :** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.
- * **Volonté de fer :** Âme ou Intellect +2 pour résister à un pouvoir ou en annuler l'effet, à une Épreuve..

ACTIONS

- ✂ **Mains nues :** Combat d6, d6.
- ☒ **Walter PPK :** Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, 7 coups.
- **Augmentation de Trait :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — par cible supp. (+1).
- **Diminution de Trait :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme — par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).
- **Éclair (énergie façonnée en tête de mort) :** Magie d10, 1 PP, 20 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).
- **Marionnette :** Magie d10, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Arcanes vs Âme pour contrôler la cible — par cible supp. (+2).
- **Protection :** Magie d10, 1 PP, 10 cases, 5 rd. Armure +2 [+4] — Armure +2 (+1), par cible supp. (+1), Résistance au lieu d'Armure (+1).
- **Terreur :** Magie d10, 2 PP, 10 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] — GM (+2), GG (+3).
- ✦ **Mage :** change l'Aspect d'un pouvoir pour +1 PP.

ÉQUIPEMENT

Walther PPK, talisman magique.



WW2 Nazi Officer — © TheWonArt