

V Midgard.

(1h environ...et beaucoup d'improvisation)

Ecouter la voix des scaldes...

Les dieux se volatilisent et laissent ce conseil aux PJ :

« connaître le nom de quelque chose donne le pouvoir de le vaincre. »

Passer le passage du « bon, la brute et le truand ». puisque c'est l'heure de *Metallica* !

Tous les PJ morts au *Niflheim* passent avec les MJ, ils joueront des monstres. Les autres doivent survivre en *Midgard* et trouver *Surt* (*Lars Ulrich* (*metallica*)) afin qu'il précipite la fin de son œuvre (répandre les flammes sur la Terre) de manière à mettre un terme à son règne et à ce qu'une nouvelle Terre renaisse.

Les PJ arrivent dans un *New York* rongé par la pollution, l'air est empoisonné, les hommes mangent de la nourriture industrielle cancérigène, n'ont plus ni honneur ni courage, etc. Bref, tout est pourris...

Note : si les PJ ne se vêtissent pas façon 21 siècle, la police intervient...

Les étapes :

1. **Blackened** (pollution, fumée etc./ attaque par le clown macdo ! il faut chercher **la justice**)
2. **...and justice for all** (Un palais de justice, la statue à les yeux bandés, est fissurée et attachée... attaque par des policiers.
Il faut chercher un témoin, ils croisent un homme se présentant comme tel, il a vu un meurtre)
3. **eye of the beholder**. (il faut demander un nombre au témoin, il a vu le meurtre « rue de la liberté »)
4. **one**. (au 1, rue de la liberté, siège d'une multinationale non nommée, attaque des PJ, on passe à **battery**).

5. **battery** (reste à chercher le maître des poupées, on trouve un homme dans un square qui donne des représentations de guignol)
6. **master of puppet** (combat contre l'homme, il faut se renseigner au sujet d'une chose qui ne devrait pas être : on dirige vers un laboratoire expérimental)
7. **The thing that should not be**. (Un cthullu à se taper (call of cthullu)) Là on apprend que l'ancien directeur du laboratoire est devenu fou.
8. **welcome home** (on trouve le fou au sanitarium, il donne le nom de la société qui l'emploie, la **D. inc**)
9. **Damage inc.** (combat contre les hommes de la sécurité... puis rencontre avec *Metallica*, au sommet de l'immeuble.)
10. **Fight fire with fire**. Combat contre *Surt*, il faut déclencher la guerre nucléaire, ou la pollution de non retours (le tout correspond à des boutons sur un grand tableau de commandes au sommet de l'immeuble)
11. **Creeping death**. La mort se répand sur cette planète, soit par effet de serre, soit par guerre thermonucléaire. Mais la race humaine est coriace, elle survit toujours, pour un monde meilleur (Ndlr : !!).
12. **L'arrivée des héros au valhalla**. Une belle Terre renaît, comme la sibylle l'avait annoncée et le cycle de la vie reprend. Les dieux donnent un souhait divin à chaque héros (c'est le moment de penser aux morts !). et les renvoient dans leurs mondes d'origine, où les choses se sont grandement arrangées.

Pour cette partie, chacun des adversaires des joueurs à la forme d'un policier, d'un vigile, clown macdo et autre Cthullu, et les caractéristiques de monstres divers déjà rencontrés.

A chaque combat, on associe un morceau de musique au monstre. Si les joueurs citent le groupe de Hard et le titre du morceau, ils arrivent à vaincre très rapidement leur adversaire.

En fait les groupes de Hard sont des géants, et connaître leur nom donne le pouvoir de les vaincre.