

III Elfgard

Alfheim. (On bascule éventuellement)

Une "**note alfique**" négative indique qu'on est en *Svartalfheim*. (On bascule éventuellement)

Le zéro a le même signe que la note antérieure de l'aventurier.

Les habitants d'Elfgard, ne doivent pas dire ces règles, qu'ils ignorent pour la plupart.

Alfheim

"Ci brillent les cœurs des faes
Ci est d'elfgard la terre claire
Qui le cœur des hommes éclaire
Qui apaise les âmes peinées."

Svartalfheim

"Ci sont noirs les cœurs des faes
Ci est d'elfgard la terre sombre
Qui ramène les hommes jusqu'à l'ombre
Qui défait les sans cœurs les guerriers."

Résumé :

Puisque Ragnarok est annoncé, on peut conjurer le sort en empêchant que son déroulement soit tel qu'il est écrit : il faut rendre son épée à Frey : Mimming. C'est Skimir, son écuyer qui l'emporta jadis en Alfheim. Frey ouvre une porte vers Alfheim où les PJ devront se débrouiller seuls.

Au sujet de Elfgard :

Les royaumes d'*Alfheim* et *svartalfheim* sont indissociablement liés, ils sont une projection l'un de l'autre. En Alfheim, on trouve tout ce qui est bon, beau et bien, les Alfes vivent ici. En *svartalfheim*, on trouve tout ce qui est mauvais, laid et mal, les Alfes noirs vivent ici. Les deux royaumes sont fait d'extrêmes, la réalité de *midgard*, mitigée, n'y a pas court. Lorsque des hommes entrent ici, ils passent d'un royaume à l'autre sans s'en rendre compte en fonction de leurs actions.

On associe une « **note alfique** » à tous les aventuriers qui entrent ici, et en fonction de l'évolution de celle-ci on peut suivre leur évolution dans les deux royaumes.

Une "**note alfique**" positive indique qu'on est en

Le chemin d'Alfheim :

Ce chemin est valable pour les deux cartes. Il indique les connexions entre les différentes zones, donc quelles zones sont accessibles à partir d'un lieu donné. La zone 3 (plaine de l'insouciance / plaine de la souffrance) est une zone aléatoire. Si on y entre, on ne sait pas où on aboutira...

Arrivée aléatoire : Tirer un dé 8 pour la zone d'arrivée. Sur un 3 ou un 7, le groupe est perdu dans la plaine.

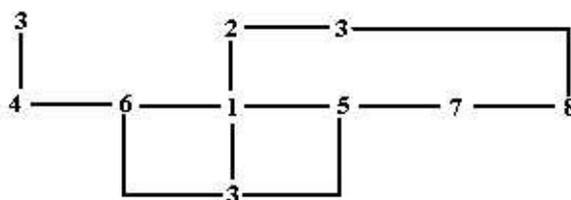
A la base, les deux mondes ancrent les personnages dans leur zone, mais l'arrivée des géants modifie la donne (il y a bien des risques à les affronter en Alfheim)

...

L'enquête des PJ:

Elle consiste à retrouver *Skirnir* pour obtenir l'épée. *Mimming* s'est scindée en deux : *Mim* l'épée d'étoiles et *Ming* l'épée de nuit. Chacune au même endroit mais dans les 2 mondes. *Skirnir* a rencontré la belle *Azur* dans *Valfée*, lui confiant la clef d'argent ouvrant la cache de *Mim*, mais tuant un dragon pour elle, il a «basculé» en *svartalfheim* tombant amoureux de *Reiva* (le double noir de *Azur*) à qui il a donné la clef de nuit. Par la suite il est devenu **roi de svartalfheim** alors que les deux jeunes femmes ont bu à **la source de l'oubli...**

Les chemins d'Elfgard



I Alfheim

"Ci brillent les cœurs des faes
Ci est d'elfgard la terre claire
Qui le cœur des hommes éclaire
Qui apaise les âmes peinées."

Quelques généralités :

Les sorts liés au plan négatifs ne fonctionnent pas ici (énergie drain...) et les soins sont toujours au maximum.

Les lutins ne seront pas du tout d'accord qu'on se serve, il faut troquer avec eux, et si la magie les intéresse (1 objet magique contre un objet magique), l'hydromel est leur péché mignon, contre un bon pichet il sont prêt à échanger et à parler...

C'est uniquement sur la **pleine lune** (Une grande sphère en ce cas) que l'on peut accéder au coffre magique d'Azur. Là encore, les lutins ne seront pas d'accord pour qu'on l'ouvre par la force. Toute tentative mène inmanquablement son auteur en *svartalfheim*. La seule solution est de troquer avec les lutins (OM/OM).

Dans le coffre, invisible, qui n'apparaît qu'au chant « d'au clair des la lune », on trouve la petite **clef**

1 - La lune.

Les aventuriers qui arrivent en Alfheim, par la porte de Frey, arrivent sur la lune. C'est un astre au sol brillant, accroché dans le ciel. Elle est assez grande et en forme de croissant, certaines parties sont instables, il faut grimper pour arriver à son sommet. On se rend compte assez vite qu'elle est entourée d'étoiles et qu'on peut la quitter par un chemin d'argent scintillant ou pour aller vers une plaine dont l'image évanescence se superpose au ciel (à partir de là, on peut rejoindre les autres parties). Le sol est jonché de pierres de lunes scintillantes et de cailloux d'argents. Quelques touffes d'herbe bleue poussent ça et là, et au sommet de la lune pousse un vieil arbre aux branches couvertes d'une mousse argentée. Une très belle jeune femme est là qui joue de la harpe à une assemblée de lutins aux bonnets bleus ou blancs desquels pendent des glands d'argent.



d'argent que *skirnir* donna à *Azur* ainsi qu'une **flûte d'argent** (instrument de barde) un **collier de lune** (qui a la vertu de protéger l'âme du porteur), une magnifique **cotte de mailles lunaire** (elle est faite d'argent luisant la nuit serti de grandes pierres de lunes aussi brillantes que leur astre d'origine, mais est invisible et impalpable de jour. Elle est +5 et donne SR 20)

2 - La grande ourse (et la petite ourse).

La jeune femme est *Azur* (voir plus bas). Les lutins, s'ils sont dérangés, n'hésiteront pas à jouer mille tours aux aventuriers, ils sont chargés de reconstituer la lune en collectant les pierres de lune sur Terre, mais comme elle est fragile (histoire de la blanche tour des fées) elle se brise encore...

Les glands d'argent de l'arbre s'ils sont plantés permettent à un chêne adulte de pousser en 7 jours, et du sommet de ce chêne on peut accéder au pays des nuages.

Les pierres de lunes portent chance (+1 aux sauvegardes).

On a l'impression d'évoluer dans un grand champ d'étoiles, sur un sol vaporeux et nuageux. D'innombrables bijoux, aux couleurs chatoyantes, « flottent » et scintillent dans l'air, tels des étoiles. On peut même en attraper, ils ne sont que la poussière des véritables étoiles qui brillent dans le firmament (aussi bien au dessus qu'au dessous !). On peut distinguer la petite et la grande ourse, qui semblent accessibles par les nuages aux allures de montagnes et collines. Des

châteaux aux pierres blanches de lune et aux toits bleus se dressent ça et là aux sommets des monts, dans lesquels les cours elfiques les plus belles se tiennent. Mais le lieu remarquable le plus proche est un grand arbre. Un gigantesque frêne dont les branches émergent des nuages et se perdent dans les cieux.

L'image d'*Hyggdrasil* ne devient tangible que si on s'en approche vraiment. Il y a une petite cloche d'argent ouvragée fixée à une branche, y sonner attire quelqu'un (aléatoire)

Note : On ne peut quitter *Alfheim* par *Hyggdrasil* si ce n'est pour atteindre *svartalfheim*. **Les fruits d'Hyggdrasil**, cueillis ici, guérissent de toutes plaies et de toutes peines (3 fruits peuvent être cueillis). On peut trouver *Arephel* et *Ealwen* ici ainsi que dans un palais elfique.

3 - La plaine de l'insouciance.

Elle est immense, verdoyante, bien que ses couleurs tendent vers le bleu, elle est toujours baignée de la lumière des soirs d'été. D'innombrables fleurs emplissent les prés herbeux où l'on peut rencontrer, escargots géants, lutins, licornes, dragons féeriques et autres chouettes et grands ducs très savants.

On s'y perd et on oublie ses soucis et sa charge (sauvegardes DC 20 + 2/ passage)... Elle ancre cependant dans *Alfheim* (+1). On peut y trouver le puits de l'oubli (à côté de la pleine lune et de la voie lactée), qui en bois oublie tous ses soucis et malheurs... Cependant, il est impossible de trouver le puits si on ne se fait pas guider par quelque escargot, ou grenouille géante.

Des géants du Jotunheim sont perdus ici : Ils commencent l'assaut d'*Alfheim*. Une colonne d'une dizaine de **géants des thurs difformes** (voir caractéristiques) sème la mort et la désolation, Ils tiennent **un jeune dragon rouge en laisse (HP 123)** qui tente vainement de bouter le feu à la plaine.

4 - Les nuages.

Le paysage passe d'un brouillard épais à un sol nuageux et cotonneux. Les nuages sont ici très blancs et sous un soleil éclatant. Pourtant, un peu plus loin, en contrebas, on voit des nuages gris et sombres parcourus d'éclairs, comme s'ils exprimaient la colère de *Filantul*. Bien vite le soleil est voilé et le froid vous assaille. Un château aux pierres blanches mais à l'allure sombre se dresse sur le nuage d'orage.

Filantul est un bon géant, qui vit sur son nuage, mais l'orage gronde et les géants du *Jotunheim* arrivent par le côté opposé aux PJ...

Si un des **PJ pose le pied sur le nuage** d'orage de *Filantul*, il prend un éclair (10d6) sans sauvegarde. On peut réussir à sauter par un bon prodigieux DC 50(!) jusqu'au castel ou voler...

Filantul est aux prises avec **des géants des Thurs**, une quinzaine (voir plus) qui escaladent ses murs et investissent son château (improviser quelques salles et scènes : assaut d'un rempart/ intrusion dans le grand hall / géants escaladant la haute tour etc.). Aider le géant paraît logique, mais est bien risqué pour les aventuriers s'ils tuent des adversaires. *Filantul* trouvera un peu de temps pour leur parler après le premier assaut.

5 - La forêt du val fée.

La forêt féerique est pleine d'enchantements, on n'en sort pas sans avoir demandé la sortie à la licorne. Dès qu'on quitte le chemin d'argent et que l'on s'enfonce sous les futaies épaisses on se perd irrémédiablement. Les grands chênes et les sous bois bleuté trempés d'une lueur crépusculaire donnent une grande majesté à cette forêt. Des rochers gris ou blancs sortent d'un terrain tout en val et en crevasses.

On aboutit d'abord à la fontaine de soif :

C'est une clairière à l'herbe verte presque bleu sous un ciel étoilé. Une grande fontaine est en son milieu. Un bassin de pierres blanches comme la lune au milieu duquel une licorne immaculée crache de l'eau. **Une belle dame** se tient dans la fontaine. Elle est jeune, arborant une longue chevelure auburn ornée d'une grande fleur et portant une longue robe presque d'or. Elle se nomme *Présine*.

L'eau de la fontaine a une propriété : qui en bois voit son signe devenir positif, mais hors de la fontaine, le charme n'opère que si l'eau est donnée par quelqu'un qui aime celui qui va boire.

Au val périlleux

C'est par un brouillard épais que les voyageurs descendent dans la forêt moussue du val Périlleux. Au val périlleux, on trouve des lutins qui ont fait leur maison dans une immense carcasse de dragon aux écailles vertes et or. L'ensemble est couvert de liseron bleu savamment jardiné par les maîtresses lutines.

Il faut avant tout apprivoiser les lutins par des contes des chants ou de beaux objets magiques pour en tirer autre chose que des pitreries et des tours qui changeront vite les aventuriers en trolls affublés d'accoutrements grotesques.

La licorne n'est pas difficile à trouver pour qui a l'aide d'un des habitants de la forêt, mais lorsque les PJ arrivent à sa clairière, c'est pour la trouver blessée et aux prises avec une **horde (12) de géants** qui incendient et détruisent tout ce qu'ils voient.

Si quelqu'un soigne la licorne, il gagne un **+1**. Elle remettra aux PJ un **bandeau d'argent** orné d'un joyau en forme de corne de licorne à celui qui l'a le mieux aidé : ce bandeau immunise contre les 7 prochains empoisonnements du porteur.

6 - La voie lactée.

C'est un peu comme une rivière d'étoiles, elle emplit le puits de l'oubli (à côté de la pleine lune dans la pleine de l'insouciance). On peut la suivre comme un chemin vers les nuages.

7 - Le hall de Frey.

Juché sur une colline verte et entourée de pierres levées, le Hall est semblable à un château féérique. Ses grandes tours altières à la blancheur de la lune arborent des toits d'ardoise bleue et des oriflammes jaune or. Les murailles d'un blanc immaculé s'élèvent au milieu de grands sapins verts et de chênes majestueux. On entend pourtant le grondement des pas des géants qui gravissent la colline à l'assaut de la forteresse du maître de la nature et déjà les flammes crépitent et rongent les dépendances du castel. L'entrée est intacte et ouverte, elle semble être un grand hall viking, aux murs de bois couverts de boucliers d'or et de lances. Les géants n'ont pas encore atteint cette porte.

Les différentes parties du Hall de Frey :

On passe aléatoirement de l'une à l'autre par les portes que l'on prend. A moins de demander à **Patafalche** le lutin de **Frey** d'aller dans une salle précise. On ne peut pas arriver par hasard dans la salle des bijoux de nuit. Il faut le demander au lutin.

8 - Le mont des étoiles.

C'est le plus grand sommet des mondes. Il est long et difficile à gravir, mais le chemin d'argent, issu du château mène presque à son sommet. Les neiges et glaces éternelles aux reflets bleus couvrent son cap majestueux. On est au milieu des étoiles et on domine tout **Alfheim** depuis là.

(On peut dresser une carte géographique sommaire). C'est là que se trouve « **lune** » le dragon d'argent. Il est le père d'**Azur**, mais ne dira rien de plus à son sujet si ce n'est son vrai nom « **Olrunn** »... Il respecte le choix de sa fille d'avoir bu au puits de l'oubli. Le dragon, toujours impressionnant, laisse passer les voyageurs qui ont fait bonne impression.

Les noms des Alfes sont tous écrits dans le givre qui couvre le mont près de son sommet (Il s'agit d'arbres généalogiques) **Skirnir** y est indiqué comme le fils d'**Uller**. Et **Azur (Olrunn)** y est indiquée comme fille de lune et de **argenkill**.

Au sommet se trouve **Bifrost**, qui permet d'accéder à **Asgard**, c'est le chemin de sortie...

II - Svartalfheim

"Ci sont noirs les cœurs des faes
 Ci est d'Elfgard la terre sombre
 Qui ramène les hommes jusqu'à l'ombre
 Qui défait les sans cœurs les guerriers."

Le ciel y est noir, la lumière est toujours celle d'un éternel crépuscule, et elle est rasante et faible. Le paysage est des plus désolé, morne plaine de poussière grise constellée de rochers torturés, montagnes noires acérées comme les dents d'un vampire ou lacs aux eaux noires et putrides couvrants des cadavres en décomposition et de la végétation pourrie. Même l'air nauséabond et sulfureux prend à la gorge l'infortuné voyageur qui erre au pays des alfes noirs.

Note : les sorts de « vol » font systématiquement passer entre les dragons, mais les téléportations fonctionnent. A l'entrée du pont le poème est indiqué en lettres d'argent, on peut également lire « qui passe le pont donne les noms ».

La fissure béante sur laquelle on passe a des parois déchiquetées noires de geai qui plongent vers les profondeurs infernales. Des volutes de fumée jaune sulfureuse et toxique en remontent, preuve, s'il en fallait, de la terrible origine du gouffre

(y chuter mène droit au niflheim). Un semblant de pâle chemin part de l'autre côté du pont à travers la morne plaine.

Note : Il s'agit du chemin inscrit sur le plan, le suivre jusqu'au bout mène aux portes du Niflheim.

Quelques généralités :

Les sorts liés au plan positif ne fonctionnent pas ici (négative plane protection...) et les soins sont toujours au minimum.

Les Alfes noirs sont des drow dont les caractéristiques sont à ajuster en fonction des PJ.

Drow type : HP 80 AC 30 AT +25/+20/+15 DG 1-10 +10. sorts divers SR 22

Tous ne sont pas aussi forts que celui-ci, il s'agit juste d'un adversaire à la mesure des PJ.

2 - Les monts de la terreur.

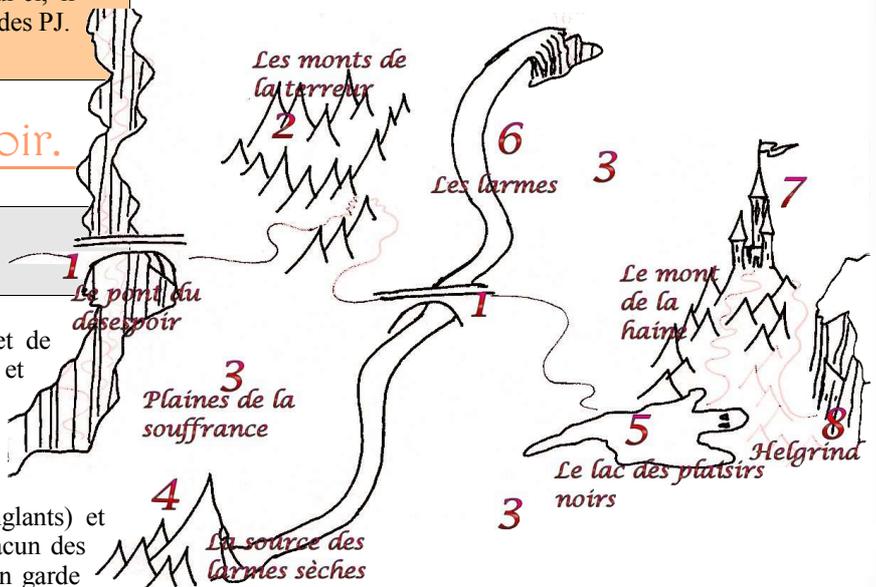
Les montagnes sont d'une roche noire et luisante, elles baignent dans une lueur verdâtre dont il est impossible de localiser l'origine. On a toujours l'impression d'y apercevoir spectres et chauves souris voletant autour de ses pics acérés comme des dents. Mieux vaut ne pas aller voir de plus près, il s'agit de spectres et de vampires !

1 - Le pont du désespoir.

Le pont est orné de 7 dragons qui sont aussi ses piliers :

Ils se nomment avidité (d'or, d'argent et de bijoux), cruauté (terrible, rouge sang et dégoulinant de sang), gourmandise (blanc crémeux), adultère (noir, séducteur, plaisant...), vol (noir, griffu et enserrant des bijoux), meurtre (Bleu, terrible, aux yeux de feu, tenant deux poignards sanglants) et paresse (vert et blanc, gros et gras). Chacun des dragons est un avertissement, une mise en garde sur ce qu'on trouve après le pont.

Ils soufflent sur ceux qui passent le pont sans les nommer (8 D 12 d'énergies diverses en fonction des dragons).



La reine noire et son dragon d'ombre vivent ici dans le noir castel, que l'on ne manque pas d'apercevoir depuis la route. Ils règnent sur les vampires qui hantent

ces monts.

La simple vue de ces montagnes provoque l'angoisse (DC 25, -2 à tous les jets et **-1**).

Au détour du chemin, les PJ rencontrent **deux pauvres hères** (1 homme, ulric et une femme âgée, brada) qui sont arrivés ici à force de s'enfoncer dans la terreur du vampire qui les dévorait peu à peu dans Midgard. Il est leur seigneur : Margulla. Prendre ces gens sous sa protection génère un +1 (ils suivent leur protecteur).

Margulla

HP 150
AC 30
Sorcier 20
AT : +20/ +15
DG : -2lvls + 2-20.

Margulla ne manquera pas de se montrer et de réclamer son dû très hautainement. **12 spectres** assurent sa garde... Tuer ce vampire génère un **+1** (c'est exceptionnel). Par contre qui le tue sera inmanquablement convoqué par la dame noire en son castel de terreur via le dragon d'ombre.

Note : on peut apprendre des morts vivants (si on arrive à communiquer) qu'elle est relativement nouvelle ici et qu'elle a pu s'imposer grâce à son dragon.

L'invitation au castel noir :

La dame noire recevra les PJ dans son grand hall.

Les murs y sont couverts de lourdes tapisseries de velours noirs et or, et de grandes colonnades de marbre noir bordent les deux longs cotés de la salle. Une immense cheminée portant une armoirie d'or (DC 30 pour reconnaître le symbole de Slaanesh) couvre presque tout le mur du fond, de pauvres créatures rôtissent dedans, parmi elles probablement des hommes. Le dragon d'ombre (équivalent à un **dragon noir ancien mais dont le souffle donne 3-18 niveaux négatifs**) dévore à côté de la cheminée, toujours un œil sur sa maîtresse qui préside sur son trône, lascive, caressant des hommes nus enchaînés à ce dernier. Les convives sont des alfes noirs, une cinquantaine, vêtus de noir et d'or et ils sont tous servis par autant de domestiques homes et femmes à demi nus, sur et sous la table. Les mets servis s'apparentent plus au palais des horreurs qu'à une bonne table : yeux en gelée, gâteau de mains, araignées confites, vers grouillants etc...

Pour ne pas s'attirer le courroux de la dame, il va falloir que 2 aventuriers la contentent... sinon, gare au dragon...

3 - Les plaines de la souffrance.

On s'y perd dans sa souffrance (grandissante) et on oublie sa charge (sauvegardes DC 20 + 2/ passage) pour se lamenter misérablement... Elle ancre dans Svartalfheim (**-1**). On y trouve le puis de l'oubli (à côté du pont et des larmes), qui en bois oublie tout mais garde une profonde tristesse (**-1**)... Par contre y jeter son cœur de pierre donne un **+1**. On ne peut trouver le puis de l'oubli sans demander son chemin à un des spectres ou des alfes noirs qui hantent cet endroit. Ils sont à priori hostiles, il faut faire preuve d'ingéniosité pour leur parler.

4 - La source des larmes sèches.

La source est une caverne sordide et poussiéreuse ouverte comme une blessure béante dans une montagne au relief torturé, de roche grise. L'eau des larmes ne part pas de la caverne, qui est sèche, mais les alentours sont boueux et marécageux, comme si le sol était saturé de larmes. On entend des gémissements et des plaintes qui sortent de terre qui ont le même effet que la rivière.

Creuser n'amènera qu'à la libération de spectres et autres fantômes !

Dans la caverne, outre un chaudron bouillonnant et un chat noir (qui est un **démon marilith**) on trouve tous les ustensiles de la sorcière type et un monceau de cailloux. A y regarder de plus près, il s'agit de cœurs de pierre, et sur chacun un nom en runes est inscrit. **Le cœur de pierre de Reïva** est ici.

5 - Le lac des plaisirs noirs.

C'est un lac aux eaux sombres et mystérieuses qui tapisse le fond d'un cirque rocheux dont les falaises semblent formées de pierre ponce. L'atmosphère est chaude et humide. D'innombrables champignons pourris tapissent les parois et exhalent une odeur douceâtre. Un grand escalier de marches noires et luisantes bordé de grandes statues de bronze d'hommes et de femmes nus dans des postures lascives permet d'atteindre les eaux tièdes du lac

Passer entre les statues génère de sombres désirs sexuels (domination, soumission, changement de préférence sexuel, c'est dit de manière très politiquement correcte !, zoophilie...) DC 25 de volonté à refaire 3 fois si on persiste à passer entre elles.

Les Pj rencontrent vite les 3 personnes ci-dessous...

6 - La rivière de larmes.

Il s'agit d'un fleuve de larmes et de tristesse, « l'eau » est plutôt intangible et pleine de fantômes, gémissants (on entend parfois des voix) que l'on voit nager en direction du gouffre.

La vue de cette rivière provoque tristesse et désespoir (on y voit dans ses reflets des souvenirs tristes...) (save DC 25 ou -1 et -4 à tous les jets tant qu'on est en svartalrheim). On ne risque rien des fantômes si on n'entre pas dans l'eau, sinon il en arrive 1-6 par round et ils ne peuvent être renvoyés. Pleurer sur le triste sort des âmes en peines, avoir des paroles de compassion donne un +1. S'il y a des PJ morts (rencontre automatique), on peut les ressusciter à partir de leurs fantômes ici avant qu'ils ne tombent dans le gouffre du *Niflheim*.

7 - Le mont de la haine et le castel noir.

Les montagnes de la haine génèrent la haine et la discorde. Que les PJ arrivent ici de leur propre chef ou prisonniers, ils doivent réussir un save de volonté DC 20 ou **commencer** à s'entretuer (ils peuvent aussi s'attaquer à leurs géoliers...) ceci génère un -1.

Ces montagnes sont noires ternes aux sommets rouges et dégoulinants, on trouve nombre de cadavres et de squelettes sur leurs pentes. C'est par un long escalier aux marches géantes que l'on progresse vers le château.

Il est constitué de marbre noir et chacune de ses tours est si pointue qu'on a pu y empaler quelqu'un. Les toits de plomb sont maculés de sang qui goutte jusqu'au sol. Certains murs semblent vieux et fissurés, de nombreuses cages de fer rouillé pendent aux remparts contenant d'infortunés prisonniers ou des squelettes

(libérer un prisonnier : +1, si rien n'est demandé en échange). Les gardes sont des alfes noirs en livrées noires et rouges. On laisse entrer les PJ dans tous les cas (mais pas ressortir !)
Une fois dans le hall du roi noir, les Pj ne pourront se diriger qu'à l'aide de **Schlak** ou de clefs d'or. Ils est

essentiel qu'ils rusent et se fassent passer pour un groupe d'alfes noirs, avec éventuellement esclaves ou prisonniers... En se présentant tels qu'ils sont, ils vont finir dans l'arène. Même déguisés, ils risquent d'être repérés surtout s'ils en font un peu trop...

8 - Helgrind : la porte du Hel.

7000 marches sont à gravir avant d'atteindre la porte.

Une gigantesque porte de bois noir, ferrée d'acier rouillé, ferme l'accès à la montagne. Cette dernière est constituée de falaise d'un noir brillant des plus malsain, les moindres aspérités des roches sont aussi tranchantes que des lames de rasoir. Sur la porte, on peut voir d'innombrables runes, et des crânes de bronze incrustés dans le bois. Ils représentent toutes les créatures possibles... Un grand heurtoir en forme de crâne humain est suspendu à la base de la porte.

Malgré sa taille impressionnante, il est étonnamment léger. Y frapper, ouvre la porte « *Helgrind* », découvrant le début de l'enfer avec *Garm* le monstrueux gardien de la porte. Qui y pénètre ne serait ce que d'un pas ne peut plus en sortir...

C'est sur la porte que sont inscrits les noms des Alfes noirs. Au même niveau que *Skirnir* sur le mont des étoiles est inscrit *Krúsn* le roi noir.

Sur la porte, il est également inscrit en runes (DC25)

« Nul ne m'ouvre à l'envers
Qu'il n'ait la clef mortelle
De la maîtresse du Hel
En son altier écrivain de pierre
De son palais mortuaire »

Epilogue :

Lorsque les PJ reviennent d'*Alfgard* avec *Mim* et *Ming*, ils arrivent en *Asgard* sur le champ de bataille.

Hélas il est trop tard *Surt* vient juste d'abattre *Frey*... Et les deux épées restent distinctes l'une de l'autre. Il ne reste plus qu'à mourir bravement au combat au cotés des de *Thor* et *Odin*. (Bataille de figurines).

"Gods, monsters and men will die together in the End.
Gods, monsters and men will die together in the End"
Manowar