

∫ ◊FTHMIAK IV Niflheimr



*Les dieux sont morts à la bataille et les PJ aussi... Il s'agit de ressortir du Hel, avec Balder.
Les Pj font 2 groupes, guidés par Thor, Odin et Freyr.*

a. Arrivée dans le Hel. (15 min.)

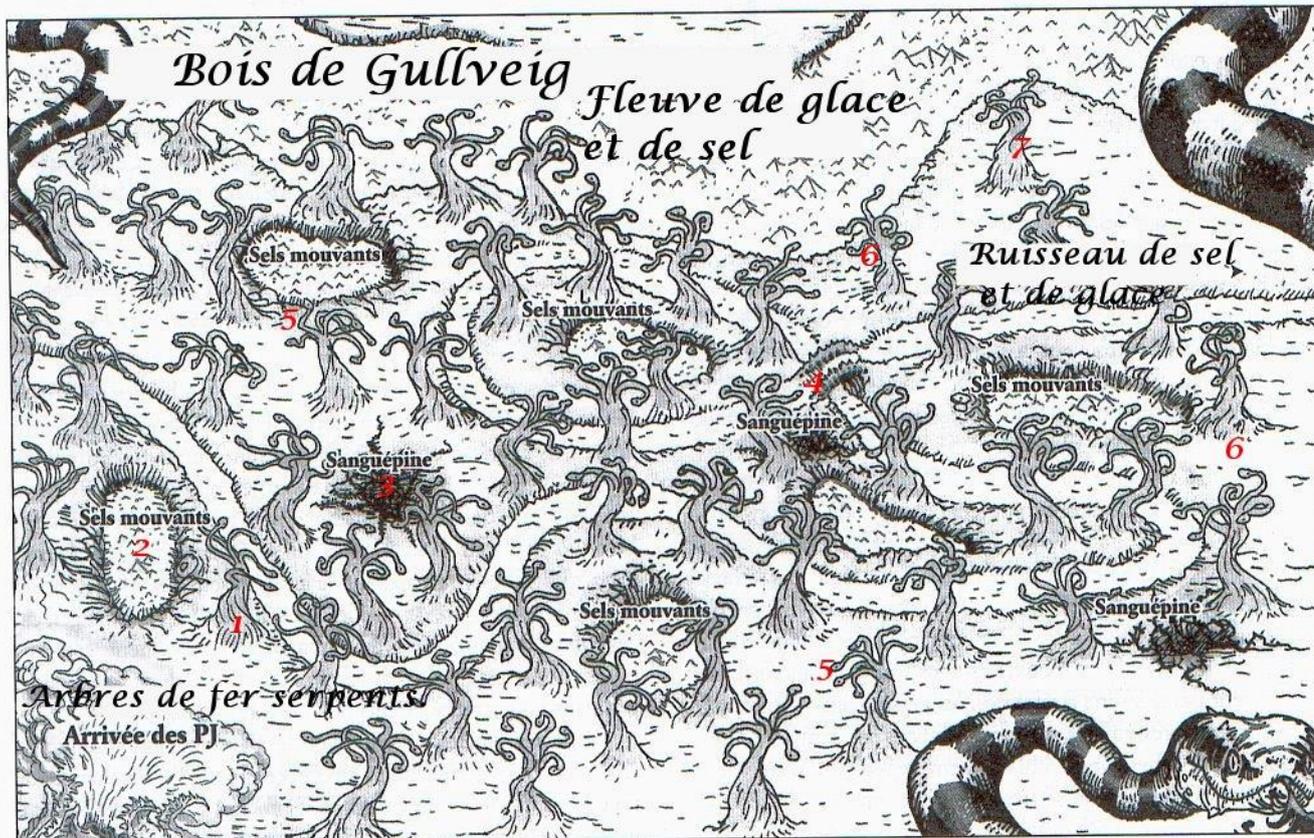
Mer noire, montagnes de poussière grisâtre et de roches noires. Ciel noir, sol dégageant une lueur verdâtre depuis la glace. L'orgie des morts vivants...

Les PJ reprennent conscience en enfer, assaillis de toutes parts par des morts vivants divers et variés. Ils sont sur une colline noire, cernés.

Les dieux qui sont avec eux décident qu'il faut reprendre les runes de Gullveg pour qu'ils aient un peu de puissance, et trouver un moyen de sortir du Hel, en se rendant dans la cité de la déesse. Eux vont rester à couvert pour l'instant... (2 groupes possibles).

b. Le bois de Gullveig. (1h30)

Voir scénario « La demeure de Gullveg ».



Dans le bois, on peut être attaqué par les arbres de fer serpents (HP 200 AC 40 AT : 1/ av +20 DG 1-10 + poison de gel (1-6 de constitution DC 20), mais ils ne se déplacent pas. Les buissons de sanguépine vampirisent quiconque passe à leur portée AT +15 DG 1-6 points de constitution régénérés 2/jour.

Que quelqu'un tombe dans le ruisseau, le fleuve ou une mare, et il est déchiqueté en 3 rounds par les sels de glace qui broient tout ce qu'ils rencontrent. Il faut sortir l'infortuné de là avec un jet de force DC 30. (chaque round, perte de 1/3 des points de vie) pendant que le malheureux s'enfonce.

La demeure de gulveig est en 7 (ou plus près s'il faut aider les PJ).

Il faut lui prendre ses runes pour les donner à Odin.

c. La demeure de Hel. (1h30)

Voir scénario «la demeure de Hel ».

La clef de la porte est ici.

Sortis de la cité de Hel, le groupe prend la route de la source de Hvergelmir, guidé par Odin (paysage identique à celui du début des enfers). Mais pendant que les dieux retiendront Hel, qui grandit démesurément sur l'horizon, il faudra que les PJ passent le **pont du Gjoll**.

Le fleuve Gjoll est gelé, et pourtant il coule toujours, on jurerait voir des morts ou leurs fantômes dedans... Il coule de manière morne dans un paysage de nuit éternelle ou des montagnes d'un noir absolu se découpent sur l'horizon, au-delà d'une plaine de poussière grise, simplement parsemée de rochers qui ne sont rien d'autre que des cadavres pétrifiés et de semblants de buissons secs qui s'attaquent à tout voyageur passant à proximité (sanguépine).

Une jeune fille se tient sur le pont. Elle a la peau blanche d'un cadavre et n'a ni yeux ni dents, un noir absolu se tient à leur place. Ses vêtements sont ceux d'une vieille femme et ses mains et celles d'un vieillard. Alors qu'elle se tient là des gens arrivent de derrière elle : Ce sont des ultrodaemons, ceux qui les voient font une sauvegarde de volonté DC 20, s'ils loupent ils sont paralysés, s'ils réussissent, ils voient quelqu'un qu'ils connaissaient et qui est mort. Les morts vont reprocher mille choses aux PJ et tenter de les vider de leur âme en leur prenant des niveaux (dès qu'ils touchent).

6 Ultrodaemons (HP : 100 AC : 35 AT +30/+25 DG -2 (v/s) Chaque niveau qu'ils prennent va a Modgunn.

Modgunn (HP 300 AC 35 AT 3 (tentacules sortant du néant de ses orifices)x+25 DG -1 Lv, damage réduction 50/+5. immunisée à la magie) pour chaque niveau qu'on lui donne, elle gagne 10 points de vie, 1 attaque et un +1 à l'attaque.

Modgunn est satisfaite et disparaît lorsqu'elle a dévoré 10 niveaux.

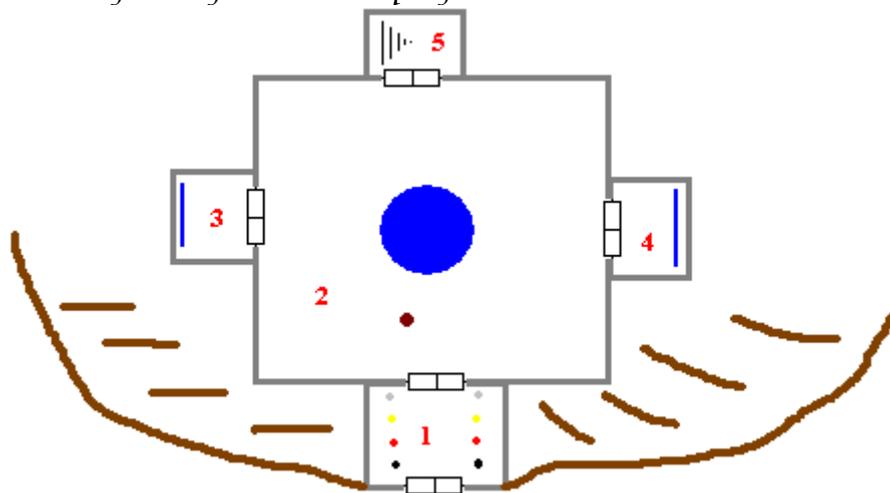
Si d'aventure quelqu'un tombait dans le Gjoll, il se changerait immédiatement en zombie de Hel, à moins d'avoir protégé sa personnalité par une urne par exemple, auquel cas il ne serait plus qu'amnésique...

d. La source Hvergelmir. (1h+)

Une fois le pont gjallabruen traversé, il n'est pas difficile d'arriver à la source Hvergelmir. Ce que vous preniez pour des montagnes n'étaient que les racines de l'arbre du monde. Dans les racines d'Hyggdrasil, le frêne millénaire, une grande double porte de bois se dresse, à la taille d'un titan, En runes d'argent on peut lire « Hvergelmir ».

On peut y lire également : runes DC 25.

« Celui qui entre est testé avec ce qu'il apporte
Qu'il nomme puis réponde à chaque porte »



1. Le hall d'entrée.

Le gigantesque hall est dallé de la pierre noire, luisante et cristalline, dont le palais de Hel est fait, les murs quand à eux semblent de bois brut, comme des troncs. De part et d'autre de l'entrée, sur les murs de droite et de gauche sont représentées huit statues de dragons à leur taille réelle, elles sont identiques de part et d'autre et semblent se regarder. Les deux premières représentent un dragon ténébreux et maléfique, les secondes un dragon aux écailles rouges et or, les troisièmes un dragon noir et les dernières un dragon aux écailles blanches et lumineuses. Chacune des statues est prisonnière d'un mur qui coupe la salle transversalement laissant une grande ouverture, comme une porte.

Au passage de **chaque dragon** (dragon d'ombre (Gortaur), Fafnir, Mroin et lune) il faut **nommer le dragon et donner la réponse à son énigme.** (40 ; 10 ; le fait de rajouter des naissances ne change rien, le calcul de l'énoncé est faux)

En cas de mauvaise réponse, ou de tentative de franchissement sans réponse, un mur prismatique est généré dans l'encadrement de la porte (réflexe DC 25 pour que les plus avancés ne se le prennent pas...). Pour la deuxième porte, ce sont des rayons prismatiques qui visent ceux qui passent. La troisième est semblable à la première et la dernière à la deuxième.

2. La source.

Il y a un immense puits au centre de cette pièce à « ciel » ouvert. C'est par là qu'il faudra partir avec l'œil d'Odin, mais **Níðhög** se dresse là et compte bien défendre le puits. Les autres doubles portes sont ouvertes et on voit ce qu'il y a dedans en s'en approchant.

Níðhög attaque en priorité ceux que Mroin a maudits, sinon, pour espérer s'en sortir, il faut que certains l'occupent pendant que d'autres vont quérir **ratastok** dans l'escalier (religion DC 30 pour y penser). Un groupe doit nécessairement aller chercher l'œil d'odin au puits de Mimir (**mais ce dernier a mis en garde les mortel : il leur est interdit de boire cette eau ou même de la toucher**).

Níðhög (HP 700 AC 40 AT 5x +40 (têtes)/ +30 (queue) DG : 5-50 + poison (fortitude DC 25 change en serpent) et sharpness, avale sur un 19-20 (sauf réflexe DC 30). immunisé à la magie armes +5 pour toucher).

A ce stade, les 3 dieux s'incarnent dans 3 PJ pour aider à contenir le monstre. Ils donnent +5 à tout et peuvent donner des aides à la discrétion du MJ.

3. La porte d'Urd.

« Nomme le puits » est inscrit en runes sur la porte. Au fond, un miroir représente les trois norne devant un puits. Ce n'est pas le bon. Passer ce miroir en disant le mot « Urd » ne fonctionnera pas, par contre il y a désintégration si un autre mot est donné.

4. La porte de Mimir.

« Nomme le puits » est inscrit en runes sur la porte. Un miroir représente un puits au bord de la mer avec une montagne dont les pieds plongent dans l'eau (Mimir, légendes DC 30). Passer ce miroir en disant le mot « mimir » fonctionne, par contre il y a désintégration si un autre mot est donné.

Une fois au puits de Mimir, les Pj se rendent compte qu'ils sont dans une grande caverne, ouverte sur la mer. La montagne se met à trembler, les pierres à bouger, Mimir se réveille... **Les PJ n'ont que 5 minutes (temps réel)** pour pêcher l'œil d'Odin avant que Mimir ne les écrase, aucun mortel ne doit être ici...

Dans l'eau du puits, **on voit l'œil flotter**, juste sous la surface de l'eau, telle la pleine lune. S'ils ont prévu un filet ou une épuisette, ils se rendent compte que l'œil **n'est pas matériel** (Il est comme un reflet). En fait il faut **regarder l'invisible au dessus du puits**, et **attraper le « l'antireflet » de l'œil (matériel lui)** à cet endroit. L'œil, qui est vraiment intangible dans l'eau sortira de lui-même. Qu'un mortel ose boire au puits de sagesse et les 3 dieux l'exécuteront impitoyablement. (Gain de 1-10 points de sagesse). Toucher l'eau donne +1 en sagesse, et un des PJ sera nécessairement éclaboussé (Les PJ obéiront ils aux dieux (qui ne



sauront rien tant qu'il s'agit d'éclaboussures...). Ce PJ entendra le puis lui murmurer « Sorti du Hel, suit la voix des scaldes, et souvient toi de ce qui était écrit à Muspell, les formes sont changeantes comme le serpent mais les géants sont toujours là et leur œuvre doit être accomplie »

5. L'escalier du frêne.

En gravissant les marches, vers le haut, les aventuriers croisent un écureuil moqueur sur une branche (Il se moque d'eux et de leur fuite devant un serpent etc.) Il faut le convaincre de rapporter d'hypothétiques dires de Níðhög au sujet de l'aigle d'Hyggdrasil. (Pour cela il faut connaître la mythologie). Lorsque l'aigle arrive, Níðhög ne s'occupe plus que de lui, ce qui laisse la voie libre aux PJ pour plonger dans la source si Odin a son œil.

e-Helgrind

Après avoir plongé dans la source de Hvergelmir, Odin guide tout le groupe à travers d'insondables cavernes, peuplées d'antiques démons géants des premiers âges et de créatures si terrifiantes qu'elles ne sont jamais sorties des enfers jusqu'à la porte Helgrind. Cette fois-ci c'est de l'intérieur que les PJ la voient.

Immense caverne aux parois de pierre grise percées d'innombrables alcôves et emplies de stalactites et stalagmites gigantesques. Il reste néanmoins un passage, une route qui part de la porte vers le fond des enfers...

Garm, le chien gardien de la porte est monstrueux, il mesure plus de 20 m de haut, avec une gueule disproportionnée capable d'engloutir un éléphant. Son aspect est par ailleurs répugnant.

Garm (AC 40 HP 400 AT + 50/+45/+35 dg 6-60 + 10, SR 35, DR 30/+3) peut être combattu par Uther, dans lequel TYR s'incarne afin de prendre sa revanche. Les deux sont morts à Ragnarok. Note, Garm est toujours tué par le dernier coup de Tyr, si celui-ci succombe. Tyr donne à Uther +5 aux jets divers, et +50 points de vie maximum.

Pendant ce temps, il faut que quelqu'un place la lourde clef dans son emplacement dans la porte (un trou correspondant à la forme de la clef, à mi-hauteur de la porte (donc une trentaine de mètres !))

Garm fera toujours une attaque sur quelqu'un tentant d'insérer la clef et son hurlement préviendra Hel, qui se dessinant sur l'horizon et prenant bientôt toute la taille du ciel arrivera ici à grandes enjambées.

Dès que la clef est insérée, tout s'arrête : la porte s'ouvre, l'extérieur apparaît : de l'herbe, une colline... les aventuriers n'ont que 5 rounds pour franchir la porte avant qu'elle ne se referme. Ils sont en Midgard.