

La demeure de Hel



Préliminaire

Loki et *Hel* sont deux dieux majeurs. *Loki* est le père de *Hel*, et cette filiation lui interdit de porter préjudice à sa fille. Ce pacte entre *Hel* et *Loki*, l'immunise aux effets du palais de *Hel* (voir les effets sur les morts). Toutefois, tout vol ou agression sur un élément du palais rend caduque cette protection.

Le domaine de *Hel* se dresse au sommet d'un très haut promontoire rocheux enneigé et constamment balayé par le blizzard. Un escalier en lacet presque interminable conduit aux gigantesques portes d'entrée du palais. Encastrées dans la roche granitique, elles sont faites d'un quartz noir parfaitement poli et se dressent comme un défi au temps.

C'est un flot ininterrompu d'hommes et de femmes qui serpente le long des flancs de la montagne. Dense et silencieuse la longue et lente procession gravi une à une les larges marches. Les obscures portes sont entrouvertes et deux titans décharnés en armure d'or et d'acier (*Ganglati* et *Ganglot*) gardent jalousement l'entrée. Leurs yeux sont rouges et leurs visages sans expression. Ils scrutent sans relâche la masse des morts qui franchissent les portes et entrent dans le grand hall du royaume de *Hel*.



La légende : *Hel* : (ou *Hell*, "enfer en Anglais") *Hel* est la souveraine de *Helheim*, le royaume des morts. Elle est la plus jeune enfant de *Loki* et de sa maîtresse, la géante *Angrboda*. Elle est habituellement décrite

comme une horrible sorcière, mi-humaine, mi-cadavérique, avec des expressions sombres, sinistres et cruelles. Son visage et sa poitrine sont ceux d'une femme vivante mais ses cuisses et jambes sont celles d'un cadavre, tachetées et mouchetées.

Elle fut enlevée avec ses frères du domaine d'*Angrboda* par les Dieux. *Odin* l'envoya sous terre où elle sélectionne les morts qui lui sont envoyés : les maléfiques, ceux qui meurent de maladie, et ceux de vieillesse.

Son domaine dans *Helheim* est appelé *Eljundnir* et ses deux servants sont *Ganglati* et *Ganglot*, leurs noms signifiant "lent".

Elle fut l'un des plus puissants êtres du Monde Germanique, bien plus qu'*Odin* et que ses frères, le loup *Fenrir* et le serpent *Jormungand* bien qu'ils soient aussi terrifiants qu'elle. Sa résidence mortuaire était l'opposé du *Valhalla* et tous ses morts ne faisaient que la servir ("ceux qui meurent de maladie et de vieillesse") sur son trône appelé "le-lit-du-malade". Ses sujets étaient continuellement agenouillés, bravant le froid, la faim, la douleur et la tristesse de ces enfers.

Titans zombies (*Ganglati* et *Ganglot*) :

Ce sont les premiers géants morts lors des premières batailles entre les géants et les dieux. Ceux qui sont morts sont entrés au service de *Hel*. Unique gardien de la porte du royaume de *Hel*, leur taille (20 mètres) a dissuadé pendant des millénaires les éventuels intrus.

HP : 300 AC : 32 AT : +30/+30/+35 DG : 5-50+10/5-50+10/7-70+20 piétinement .

Spécial :

- Voir mort-vivant,
- Ils ont le pouvoir de détecter toute créature vivante dans un rayon de 50 mètres, et doivent les exterminer.
- Très lents, ils n'ont jamais l'initiative.



Le grand Hall

Pendant leur ascension les aventuriers pourront parler avec les autres morts. Les guerriers parleront de Ragnarok et de l'avancée de la bataille. Les femmes, les vieillards et les enfants parleront des pillages et des massacres perpétrés par ces guerriers. Un barde chantera même une berceuse pour un enfant qui n'arrive pas à s'endormir. Arrivés devant les portes seuls les morts entreront, les deux gardiens titanesques veillent à interdire l'accès aux autres. Bien sûr, les aventuriers n'auront pas de problème pour entrer.

Derrière les portes une grande salle profonde et sans mur se perd dans un ciel de nuit étoilée. De rondes et larges colonnes de granite blanc s'élèvent vers le ciel pour y disparaître. Au fond une pâle lumière indique la sortie.

Les morts avec une arme à la main disparaîtront progressivement dans une brume glaciale pour rejoindre le *Vahalla* alors que les autres seront invariablement attirés par la pale lumière.

Si les aventuriers entrent dans le hall de Hel avec une arme à la main, ils n'auront alors aucune chance d'atteindre la lumière et se retrouveront aux portes d'*Asgard*.

Loki connaît très bien ce processus de sélection et conseillera « subtilement » aux aventuriers de rengainer leurs armes.

Une fois le sceau de lumière franchi les aventuriers entreront dans la cité de *Hel*.

La malédiction de Hel

Dans le royaume de *Hel*, les effets de sorts suivants n'ont aucun effet :

les soins, les bénédictions, téléportation, porte dimensionnelle, vol, lévitation, chute de plume, métamorphose, changement de forme (autre que de puissance divine) et tout sortilège affilié ou ressemblant.

Dans les enceintes de la ville, tous les morts commencent à perdre l'essence de leur esprit et deviennent petit à petit les serviteurs dévoués et aveugles de *Hel*. Pour les aventuriers, une sauvegarde toutes les heures leur permettra de résister à l'oubli. (DC 10+1 par heure de séjour dans la ville). Pour ceux qui échouent, ils oublient qui ils sont. Si personne ne leur rappelle leur nom dans les 30 minutes alors ils sombreront dans l'oubli, deviendront amorphes et finalement se décomposeront pour finir au bout de 3 heures zombie de *Hel*. Au bout de 3 rappels de nom la mutation aura tout de même lieu.

Pour les transformés, une seule possibilité. Il leur faut quitter le royaume de *Hel* et leur donner un nom. Cela leur

permettra de retrouver leur esprit et leur forme initiale.

Au royaume de *Hel*, les fonctions cléricales sont diminuées, il est impossible d'effectuer un « Vade Retro », ou une révocation de démons. Ils sont tous dans leur plan d'existence légitime. Toute tentative sera infructueuse, et aura pour conséquence immédiate d'attirer des **zombies guerriers** (60% 1-5) ou des **squelettes frappeurs** (40% 1-10) sur le conjurateur.

La cité de Hel

Une fois le sceau de lumière franchi, c'est une sinieuse et sombre galerie qui conduit aux portes de la cité de *Hel*. La cité se situe dans un vaste cirque granitique à ciel ouvert. Bien que protégée du blizzard par les épaisses murailles naturelles (150 mètres), il neige en permanence et le froid est mordant. Les portes sont gardées par **des démons de Hel** (5). Ils interdisent la sortie des âmes de la cité et veillent à la sauvegarde de la porte.

Démons de Hel :

AC : 25

HP : 90

AT : +10 / +10 / +15

DG : 1-10 / 1-10 / 2-20

Taille : 3,20 m

Spécial : Blink 3f/jour, Capacité de voler, arme +2 ou plus pour toucher.

Leur attaque avec les griffes provoque la paralysie en 1-6 round (DC : 20 Volonté).

L'attaque avec la morsure est l'équivalent d'une épée tranche membre (*sharpness*).

Dans le royaume de *Hel*, ils ont la possibilité de s'incarner dans toutes les créatures au service de *Hel*.

Ils peuvent voir à travers les yeux des zombies guerriers et des squelettes à volonté.



1. Les portes de la cité de Hel :

L'entrée des portes de *Hel* grouille de « marchand de noms. » Des étals de toutes les couleurs sont tenus par des démons marchands. Ils prolifèrent tout le long du chemin qui conduit jusqu'au pont des souvenirs.

Tous proposent des urnes, plus belles les unes que les autres, dans laquelle on peut déposer son identité et éviter de succomber à la malédiction de *Hel*.

Les démons vendent ces urnes très cher : un peu de vie (10% de perte permanente des points de vie de la personne qui signe un contrat de sang).

Ces urnes sont magiques et conservent effectivement les souvenirs des personnes. Toutefois il faut porter en





permanence son urne sur soi, sinon on subit de nouveau les effets de la malédiction de *Hel*.

Disposer d'une urne personnelle est aussi un risque majeure, car qui se fait dérober son urne tombe sous le contrôle du voleur, lui obéissant sans limite et sans possibilité de refus.

Les guildes de voleurs d'âmes prolifèrent dans la ville. On en dénombre 3 majeures, elles portent les noms des **Pleureurs des hauts plateaux**, les **Rampants des Basses Terres** et des **Briseurs d'âmes**.

Toujours en quête d'âmes de qualité, elles pratiquent la revente d'esclaves prêts à mettre au service des puissants seigneurs démoniaques. Les 3 guildes se livrent une guerre acharnée et sans pitié. Dans la limite de cette cité 2 grands maîtres démoniaques se partagent le pouvoir.

La plupart des âmes de cette cité sont des zombies ou des squelettes (morts-vivants) au service de *Hel*. Ils exécutent sans relâche la dernière tâche qu'ils avaient en mémoire avant de perdre leur identité. Les guildes et les serviteurs des maîtres démoniaques sont des créatures « libres » qui tentent de survivre en dehors de l'emprise définitive de *Hel*. *Hel*, les tolère tant que cela peut

rendre la « mort » encore plus insupportable.

Le royaume de *Hel* est un de ces lieux où l'espoir est absent.

2. Le pont des souvenirs :

Ce pont de pierre enjambe un fleuve de glace d'environ 50 mètres de large. La population qui transite sur ce pont est extrêmement dense. C'est ici qu'ont lieu les premières agressions de ceux qui ont achetés des urnes. Très fréquemment un individu bascule par dessus le parapet par accident et disparaît dans le fleuve glacé emporté par le courant dans l'indifférence la plus totale. Des groupes de zombies guerriers attaquent les plus faibles, alors que des voleurs tentent de dérober aux plus robustes.

Si les aventuriers ont investi dans des urnes, alors un groupe de **10 zombies guerriers** prendra à partie celui qui semble le plus faible et des **voleurs** tenteront un pick-pocket sur les autres.



Zombies guerriers :

HP : 40

AC : 15

AT : +20 / +20

DG : 1-10+10 / 1-10+10

Spécial : morts vivants, immunité au « vade-retro ».

3. Les demeures des hautes échelles :

C'est dans ces maisons de pierre et d'ardoise qu'habitent les personnalités les plus puissantes de la cité, le flux de la masse des arrivants transite entre les épaisses murailles de ces forteresses luxueuses pour descendre dans les basses rues (4).

4. Les basses rues :

C'est un bric à brac de ruelles sombres et étroites dans lesquelles rodent les squelettes frappeurs et quelques zombies guerriers. La violence et la haine sont perpétuellement présentes.

Il est très fréquent d'assister à une rixe, il y a 1 chance sur 6 que les aventuriers soient pris à partie par **10 squelettes frappeurs**.

Squelettes frappeurs :
HP : 20
AC : 15
AT : +15 / +15
DG : 1-10+5 / 1-10+5

Spécial : morts vivants , immunité au « vade-retro ».



même en enfer, il existe des sorts qui ne sont pas enviables.

Note : quiconque aide un des condamnés dans sa punition, prend instantanément sa place. Les chaînes s'enroulent autour du cou, des jambes, des poings par magie. (DC : 40 fortitude).

Dans ce quartier les nouveaux arrivés tentent de trouver un coin pour dormir, les nuits sont glaciales et les feux très rares. On peut trouver des auberges et des tavernes où les âmes non atteintes par la malédiction de *Hel* vont se désaltérer et raconter leurs histoires passées. Ici le temps n'a plus d'importance.

Il n'y a pas d'argent en enfer, tout se paye en sang. Une goutte de sang pour une bière, un verre de sang (1 HP) une chambre.

Ce genre de taverne est aussi un des lieux de réunions pour les différents membres des guildes de voleurs d'âmes. Ils repèrent les nouveaux arrivés et tentent de les recruter en leur proposant une urne gratuite s'ils n'en ont pas encore. C'est évidemment un piège car ils conduiront les aventuriers dans une de leurs prisons pour les forcer à signer un contrat de sang.

On trouve également des boutiques où l'on vend des urnes pour seulement 5% des points de vie.

On trouve surtout des informations basiques sur les différents lieux de la cité, les noms des guildes de voleurs d'âmes et le principe de fonctionnement de la servitude avec les urnes. Dans la bouche de tous le nom de *Imarinen* revient le plus souvent, c'est le nom du premier mort. Il est la mémoire de la cité. Il réside dans les **grands champs glacés**, prisonnier du serpent du monde.

5. Les petits champs de glace :

Il se situent sur un petit plateau rocheux qui surplomb la ville. C'est ici que *Hel* punit les plus récalcitrants de ses sujets en les condamnant au travail forcé. Ils travaillent dans les champs de glace. Ils labourent la terre gelée avec leurs mains. De lourdes chaînes pendent à leurs cous meurtris, elles s'enfoncent dans la terre gelée et clouent au sol les condamnés. Les bagnards de l'enfer fertilisent la terre avec le sang qui coule de leurs meurtrissures. Au bout de plusieurs années de labeur acharné *Hel* libère les survivants en les transformant en **Démons de Hel**.

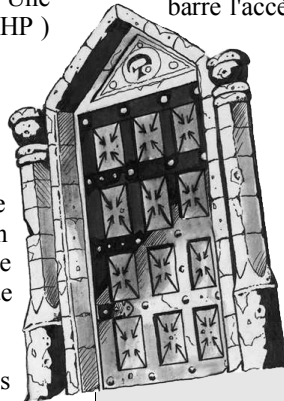
Les petits champs de glace ne sont pas très visités, car

6. Les grands champs glacés :

Ils se situent au dessus du plateau des petits champs de glace. C'est la partie la plus haute de la cité. D'ici on peut embrasser d'un seul regard l'ensemble de la cité noire. On y distingue nettement le palais de *Hel* (6) et les piliers du sommeil de *Balder* (7).

Sur le plateau rocheux, d'anciennes constructions témoignent de l'existence de vie mais à une époque maintenant révolue. Une seule construction semble résister, une pyramide de granite noire de 10 mètres de haut. Deux petites colonnes de pierre encadrent une porte d'acier bardées de douze plaques métalliques. Elle barre l'accès de la pyramide. La porte est protégée par un **mot de mort**. Un **mur de glace** apparaît si l'on tente de forcer le passage.

Ces sortilèges ont été placés par *Hel*, pour interdire l'accès au coeur de la pyramide. Toutefois, une énigme , inscrite sur le pavois permet d'ouvrir la porte en donnant le sésame. Elle est écrite en langage runique (DC 25).



« Pousser, pousser petit carré, sans peur, ni état d'âme.

Seul sinistère et haut, vaut moins que rien,

Dodécagone solutions, une seule prévaut

Aux saisons éternelles, ajouter, une main d'homme entière pour y faire le compte.

Finir à genoux, engendrera mon courroux.

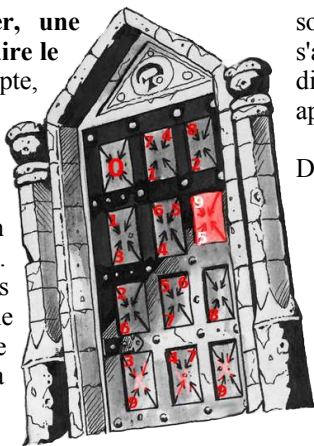
»

La solution est de presser avec force l'une des douze plaques d'acier. Pour savoir laquelle, il faut une origine et un décompte. L'énigme y répond :

Seul sinistère et haut, vaut moins que rien, soit la gauche (en latin) et le haut vaut zéro, la première plaque est en haut à gauche et on compte à partir de zéro.

Dodécagone solutions, une seule prévaut : L'énigme prévient il y a plusieurs solutions possibles, pourtant une seule sera la bonne.

Aux saisons éternelles, ajouter, une main d'homme entière pour y faire le compte : Ici est indiqué le décompte, il faut compter 4 (saisons) + 5 (doigts de la main) soit 9 plaques d'acier. Il n'est pas indiqué comment compter, de haut en bas de droite à gauche, en ligne avec retour ou sans retour. Cela conduit alors à plusieurs solutions possibles. L'énigme induit un sens logique et linéaire de comptage, sinon elle ne sert à rien !.



Finir à genoux, engendrera mon courroux : C'est le dernier indice qui exclut les plaques d'acier les plus basses. Car il faut se mettre à genoux pour appuyer dessus. Il ne reste alors qu'une seule solution, si on exclut logiquement le comptage en spirale qui donne 2 solutions viables.

Si une mauvaise plaque est enfoncée, elle déclenche un **mort de mort** sur celui qui a appuyé dessus. Sinon la lourde porte s'escamotera.

sous force DC : 20, les bonus de force des autres s'ajoutent s'ils aident) cela aura pour effet de faire disparaître tous les serpents et faire cesser les apparitions des serpents gardiens.

Dans le sarcophage, un vieux squelette semble dormir, c'est le corps *Ilmarinen*. Lorsque les aventuriers ouvriront le sarcophage, le corps s'animera, puis il parlera d'une voix caverneuse et lente. Il remerciera les aventuriers de l'avoir libéré, mais il ne se rappelle plus de rien. Si les aventuriers lui rappelle son nom, alors il reprendra forme humaine. *Ilmarinen* gratifiera alors les aventuriers de 2 informations capitales.

A - Pour libérer *Balder*, il faut briser les chaînes qui le retiennent prisonnier des piliers de la souffrance, une libération physique. Puis, il faut libérer son esprit retenu prisonnier par la **rune de mort**, qu'il porte au cou en permanence. Mais pour que cela fonctionne, il faut que quelqu'un d'autre prenne sa place aux piliers de la souffrance sinon, l'ensemble de la cité remarquera l'absence de *Balder*, *Hel* sera instantanément prévenue et tous ses fidèles sujets se focaliseront sur la recherche de *Balder* et la destruction de ses sauveurs.

B - Le palais de *Hel* est un lieu complètement clos, impossible de rentrer dedans quand *Hel* n'est pas présente dans la cité. De plus des démons gardiens gardent l'entrée principale. Des volets de granite noir s'abattent sur les portes et les fenêtres instantanément quand *Hel* quitte la cité et s'ouvrent de nouveau quand *Hel* franchi les portes de la cité. Le palais de *Hel* est un véritable labyrinthe de pièges et d'illusions mortelles. Mais la clef est pourtant dans le petit mausolée tout au sommet du palais. Pour y accéder sans passer par les portes il faudra escalader 50 mètres de granite noir.

Le tombeau de Ilmarinen :

L'atmosphère est saturée et délétère. Une pâle lueur verte se dégage d'un autel au centre du tombeau. Un serpent fantomatique en suspens tourne et se love au-dessus d'un sarcophage au centre de la pièce. C'est le gardien du sarcophage. Si les aventuriers approchent du sarcophage central, il se montrera menaçant. Le sarcophage est scellé par des coins de pierre et d'acier.

Le fantôme du serpent est une illusion invocatrice de *Hel*. Il ne fait aucun dégât, mais permet d'invoquer des **serpents gardiens** à raison de 1 par round.

7. Les piliers de la souffrance :

A l'écart de la cité dans la partie nord, une esplanade de pierre haute de 5 mètres, soutient 2 grandes colonnes de pierre auxquelles sont enchaînées *Balder*. Il semble endormi dans un profond sommeil, à son cou pend une petite statuette en or : la **rune de mort** qui le maintient dans un profond sommeil. Autour de l'esplanade les squelettes et les zombies passent sans prêter attention au supplicier. Cependant si les aventuriers libèrent *Balder* d'une manière ou d'une autre et que personne ne prend sa place alors l'alerte sera donnée dans les 30 secondes (voir *alarme aux enfers*). Celui qui prend la place de *Balder* entre les piliers de la souffrance doit faire une sauvegarde toutes les 10 minutes contre le sommeil (Volonté DC 20), ou tomber dans un coma profond que seule la magie peut dissiper. *Balder* étant un dieu récupérera beaucoup plus vite et

Serpents gardiens :
HP : 40
AC : 20
AT : +15
DG : 1-10+10+spécial

spécial : Le poison des serpents de *Hel* est un puissant neuroleptique qui rend ces victimes *Berserk*. Toutes personnes qui succombent au poison attaquent pendant 1-10+5 rounds toutes créatures vivantes, en commençant par la plus proche. Puis s'effondre dans un profond sommeil sans pouvoir se réveiller seul. (DC : 25 fortitude)



Pour vaincre il faut dissiper l'illusion (Niveau 20) ou ouvrir le sarcophage (3 jets pour 3 rounds à soulever

surtout tout seul (en 10 minutes).

8. Le palais de Hel :

C'est une immense extrusion granitique haute de 50 mètres qui semble être taillée d'un seul tenant. Quelques terrasses et balcons sont les seules aspérités qui permettent de gravir la hauteur. Une **10 aine de démons de Hel** garde les lieux. Ils restent au sol, mais s'envoleront pour inspecter les lieux s'ils entendent ou voient quelque chose d'anormal près du palais. Si un incident majeur apparaît dans la cité (*alarme aux enfers*), ils disparaîtront pour intégrer des corps de squelettes ou de zombies plus proches de l'incident et interviendront promptement avec violence.

Le petit mausolée

Une fois au sommet du palais, les aventuriers ne pourront pas pénétrer dans le petit mausolée sans que les énormes volets de granite ne soient ouverts (Il faut la présence de *Hel* dans la cité) [ou prendre une forme gazeuse pour pénétrer par les minuscules fissures de la pierre , cette option n'est à prendre que pour aider des aventuriers en détresse].

La petite pièce est octogonale (8 volets de granite), tapissée de pierreries (100 000 po) , au centre un petit coffre de pierre de 50 cm x 50 cm est fermé. Il est couvert d'inscriptions runiques. Tenter de l'ouvrir déclenchera un **Maze** et un **Phantasmal Killer**, (**Modgut le démon majeur**) de plus si les volets sont encore fermés, ils s'ouvriront soudainement et un puissance rayon de lumière jaillira de la pièce déclenchant *l'alerte aux enfers*. A l'intérieur du coffret de pierre il y a une magnifique sculpture de rubis représentant un poignard : la clef.



Une fois les éléments réunis et *Hel* dans la cité, elle ordonnera à tous ses sujets de trouver et de récupérer les objets volés. Les aventuriers auront à leur trousse une armée de squelettes et de zombies, les portes seront fermées et gardées par les **5 démons de la porte**. Il faudra les escalader , vaincre les démons, tout en fuyant l'armée de morts-vivants.

Pour gagner du temps, les aventuriers pourront faire sauter, défendre **le pont des souvenirs**.

Cela ne retardera pas les **Démons de Hel** qui volent à leurs trousses, mais fera gagner 4 rounds sur les **squelettes et les zombies**.

Hel, se déplace en volant accompagnée d'un gigantesque nuage d'acide et de pestilence (20m x 20m x 20m). Toute créature qui pénètre dans ce nuage doit faire une sauvegarde de fortitude à DC 25 ou mourir rongée par l'acide 25 hp/round.

Note : Toute la subtilité de ce scénario réside dans l'effet de fuite, trop facile les aventuriers seront frustrés, trop difficile les aventuriers seront tous morts.

La poursuite doit être tonique et dynamique, haletante et surprenante : des zombies qui s'accrochent aux bras ,aux jambes, faire de l'escalade rapidement, rajouter **des démons de Hel**, l'arrivée de *Hel*, juste au dernier moment, etc.

Faire plus d'un round de combat face à la déesse de la mort est un luxe que même les dieux *d'Asgard* n'ont jamais eu.

On ne s'échappe pas des enfers comme ça !.

Si les aventuriers n'ont pas eu assez de bagarre, il reste encore les 2 titans de la porte d'entrée, qui fermeront les lourdes portes lentement pour les empêcher de fuir la cité. S'ils franchissent la porte principale, les titans tenteront alors de les écraser, mais ne les poursuivront pas.

Le plan

Pour réussir cette mission, les aventuriers devront être rapides et parfaitement synchronisés. 2 groupes peuvent se former. Le premier a pour mission de libérer *Balder* et de laisser un des leurs aux piliers de la souffrance. Dans le même temps un second groupe devra faire diversion et escalader le palais de *Hel* pour être prêt à récupérer la clef.

Hel , n'est pas dans la cité au début, Il faut que le premier groupe déclenche *l'alerte aux enfers*, pour faire venir *Hel* dans la cité et ouvrir les panneaux de granite.

C'est là que tout se complique et qu'il faut courir très vite, *l'alerte aux enfers* étant déclenchée.

Alerte aux enfers

Notes
