



L'ARBRE DU MALHEUR

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 14-16

LA LEGENDE DE L'ARBRE DU MALHEUR:

En des temps lointains, le roi Vallandar fonda le royaume d'Argothron. Grâce à sa grande sagesse devenue depuis légendaire, il réussit à unifier de nombreux seigneurs qui s'épuisaient en des guerres aussi vaines que meurtrières. En effet par la force de sa persuasion, il insuffla à tous ces nobles l'idée de la justice, de l'unité et de la foi qui rendrait le pays prospère et heureux. Ainsi les nombreux seigneurs qui possédaient des terres se rangèrent à son idéal, lui jurèrent leur foi et déposèrent leurs armes à ses pieds lorsque Vallandar en fit ses vassaux.

Cependant, il faut ajouter que Vallandar possédait un atout fort puissant pour mener à bien son rêve d'unité, de justice et de paix. On dit qu'à la suite d'un haut fait qu'il accomplit sur des terres dont le nom même a disparu dans les gouffres du temps, Hel, déesse de la mort, de la maladie et de la vieillesse contracta une dette envers lui. Lorsque le preux Vallandar exigea son dû, il est indéniable que ses paroles furent guidées par Odin lui-même: il demanda à la déesse de lui confier l'Arbre du Malheur.

La légende dit que cet Arbre maudit plonge ses racines dans le monde de Niflheim, terres de froid, de brumes et de ténèbres éternelles. L'arbre se nourrit depuis des millénaires aux sources du mal et de l'innommable, ce qui lui confère une force sans précédent.

De par sa nature même, l'arbre attire la haine, le chagrin, la trahison, la vengeance et le meurtre pour s'en nourrir, croître et fortifier. Ainsi, lorsque Vallandar demanda cet arbre, il avait pour dessein de le planter dans son royaume afin qu'il attire sur lui toutes les pensées maléfiques de son peuple. Il planta l'arbre dans les profondeurs des cavernes d'Astragoth, et en scella définitivement l'entrée. Ce qu'il escomptait se produisit et dès que l'arbre répandit ses racines sur le plan matériel primaire, il draina tous les vils instincts des habitants du royaume, enserrant dans son écorce noire et putride le mal et le chaos des humains. Le Royaume d'Argothron s'en trouva grandement fortifié et pacifié.

Ainsi, depuis des lustres l'arbre grandissait dans les cavernes où la seule lumière dont il avait besoin était l'essence du mal. Hélas, aujourd'hui, pour une obscure raison, l'Arbre du Malheur est en train de mourir et l'héritier du vieux Roi Vallandar, le Roi Oknyr Lancelevée se fait bien du souci: toutes les divinations sont formelles, si l'Arbre meurt, une vague de violence, de meurtre et de haine sans précédent ébranlera tout le Royaume d'Argothron. Les signes divins indiquent un déclin inévitable de l'actuel rejeton de l'Arbre, mais les conseillers royaux ont trouvé un moyen de faire perdurer le végétal maléfique.

L'Arbre du Malheur doit être détruit et replanté ailleurs. Il est actuellement en train de mourir dans les anciennes Cavernes d'Astragoth, sous un antique monastère abandonné, en plein cœur du Royaume. Le seul moyen de détruire cet arbre consiste à le déraciner en arrachant son cœur

qui puise ses forces dans le Plan de Niflheim. Cette formalité accomplie, il ne restera plus qu'à brûler la carcasse de l'ancien Arbre et replanter son cœur dans un nouvel endroit.

Le Grand Chambellan a déjà trouvé l'endroit idéal, désert, à l'écart de toute habitation. Il s'agit de l'île de la Lune, en pleine mer, à une centaine de kilomètres des côtes du Royaume. L'endroit est parfait car dans le passé il servait de refuge à un magicien excentrique qui l'a protégé contre toute intrusion Éthérée. Ainsi, le mal que l'Arbre est susceptible de créer sera contenu de toutes les façons.

La vie du Roi et des conseillers étant trop précieuse en ces périodes troublées, il était logique que le Royaume fasse appel à des mercenaires de bonne moralité, sensibles au malheur de tout un peuple, courageux au point d'accepter de se rendre sur le Plan de Niflheim: les aventuriers.

RENCONTRE AVEC LE ROI D'ARGOTHRON:

Courte, protocolaire, elle se traduira, si les aventuriers acceptent la mission, par:

Par décret, Oknyr Lancelevée, Prince d'Umhlazi, Chevalier des Ordres de Sendarie, d'Arendie et de Tolnédrrie, Chevalier de la Croix du Courage de Rhom, Commandeur de l'Ordre du Mérite de Danarin et de la VII^e Croisade de Baudry et Roi d'Argothron énonce que:

Chaque mercenaire, lorsque l'Arbre du Malheur aura été replanté, se verra doté du titre de Citoyen d'Argothron, recevra la plus haute décoration militaire du Royaume: La Lance de Lumière, fera l'objet d'une exemption définitive et transmissible généalogiquement de tout impôt et taxe et recevra une prime de risque d'une valeur de 45 000 PO.

En outre, afin de mettre un maximum de chance du côté de la justice et du bon droit, le Roi consent à puiser dans le trésor du Royaume pour remettre à chacun deux élixirs de cicatrisation et un objet magique de leur choix. Les porteurs de l'espoir d'Argothron seront déclaré agissant sur ordre du Roi et seront en cela au dessus des lois du Royaume, rendant compte directement au Roi et à lui seul. Toute personne refusant assistance et collaboration aux auxiliaires du Roi serait déclarée comme traître au Royaume et serait exécutée.

Enfin, afin que les mercenaires soient informés de la totalité du rite destiné à replanter l'Arbre du Malheur, ils recevront chacun en mains propres, par l'intermédiaire du Grand Chambellan, un parchemin détaillant toutes les actions à accomplir. Que cela soit écrit et accompli."

Notes au DM:

Les aventuriers doivent être de bonne moralité, bien qu'ils soient prévenus en préambule que pour replanter le cœur de l'Arbre du Malheur, ils auront à se rendre coupable d'un sacrifice humain. Le Paladin qui dirige le royaume en est effondré, mais c'est le seul et unique moyen pour que l'équilibre prédominant en faveur du Bien au Royaume d'Argothron soit conservé: L'intérêt du grand nombre l'emporte sur l'intérêt individuel. D'ailleurs, il y a eu plus de 50 volontaires au sacrifice lorsqu'il a expliqué de quoi il en retournait aux nobles de sa cour.

Les élixirs sont des Potions de Guérison et quand aux objets magiques, vous avez toute latitude d'exercer votre veto d'arbitre sur certaines requêtes trop ambitieuses, pour compenser les largesses du Roi Oknyr.

Ordre de Mission Royal: (A donner à chaque joueur)



Note au DM: L'histoire, bien que déjà fort épineuse se complique encore: dans toute leur grande sagesse, les conseillers du Roi Oknyr n'ont pas cherché à savoir pourquoi l'Arbre du Malheur était en train de mourir...

HISTOIRE DU DRUIDE D'ALEB THORN:

D'aleb Thorn, un homme encore jeune et audacieux, est un Druides de haut rang, estimé par les Cercles supérieurs pour son intelligence et sa vivacité d'esprit. Il voue sa vie entière à la recherche d'un équilibre qu'il sait possible entre trois entités indissociables du Plan Matériel Primaire, le Minéral, le Végétal et le Vivant. Ses recherches l'ont poussé à effectuer de nombreux voyages, tous lui ont apporté un peu de ce qui lui permet de mieux appréhender les équilibres fragiles qui régissent le monde.

Lors d'une de ses nombreuses Communions avec la Nature, les mondes végétal et minéral se sont plaint à lui de l'existence d'une abomination sur le Plan Primaire. C'est ainsi que D'aleb Thorn découvrit l'existence de l'Arbre du Malheur, caricature monstrueuse d'un arbre qui n'aurait jamais dû exister. Depuis cet instant, le druide n'a eu de cesse de tenter par tous les moyens sa destruction. C'est lors d'un voyage à travers les plans élémentaires qu'il comprit comment anéantir l'Arbre Maudit. Avec l'aide des créatures d'Ogremoch, Prince des Créatures Maléfiques de la Terre, il réussit à rendre le sol hostile aux racines de l'Arbre et à force de temps, de persévérance et de pugnacité, parvint à faire décliner cette monstruosité qui n'a besoin ni d'eau, ni de lumière pour se développer.

Du fond de son repaire, il est fort probable que D'aleb Thorn soit en train de se réjouir en pensant que bientôt le monde sera débarrassé de cette Arbre maléfique. On peut même supposer qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour faire échouer l'expédition destinée à replanter l'Arbre, lorsqu'il apprendra que le roi d'Argothron veut l'installer sur l'Île de la Lune, véritable joyau naturel, épargné par la brutalité des hommes. S'il parvient à détruire le Cœur de l'Arbre avant qu'il ne soit replanté (il est alors particulièrement fragile), il aura gagné...

LE MONASTERE DE GORGE PROFONDE:

Histoire: Il semble que le hasard n'ait rien à voir dans la construction du monastère tout près d'un endroit aussi maléfique. Il est évident que des puissances malveillantes ont influencé le Grand Prêtre Philemonius, lorsqu'il posa les premières pierres de cet édifice, il y a 250 ans de cela. A l'époque, il s'appelait "Monastère des Quatre Vents, en l'honneur des quatre cerfs du Dieu Odin. Il bénéficiait d'une source régulière de revenus, sous la forme de curieux stalactites et stalagmites fluorescents, que l'on trouvait dans les cavernes environnantes.

C'est en exploitant ces grottes que les moines de l'époque ont découvert l'entrée des souterrains menant à l'Arbre du Malheur. Ils comprirent enfin le sens d'une grande quantité d'augures néfastes et de prédictions défavorables jusque là restées sans explication. Ils tentèrent de refermer le passage, mais c'était déjà trop tard: la pourriture avait atteint leurs âmes. Peu à peu, ils se transformèrent en d'étranges créatures: les Damnés. Comme le monastère vivait déjà en semi-autarcie, le brusque arrêt des échanges commerciaux ne troubla pas outre mesure l'extérieur. Les moines et leur terrible découverte tombèrent dans l'oubli.

Il y a 10 ans de cela, deux frère et sœur incestueux, Axandre et Sabele, respectivement magicien et clerc d'une puissance honorable, demandèrent asile au monastère pour échapper aux persécutions qu'ils encouraient pour leurs coupables amours.

Très vite, en voyant l'état de dégénérescence des moines ils comprirent qu'ils avaient là une occasion de prendre possession des lieux. C'est en explorant les souterrain qu'ils découvrirent le passage menant à l'Arbre du Malheur. Plus avisés que les moines, ils n'y pénétrèrent pas, préférant d'abord se documenter et étudier le meilleur moyen d'en tirer profit. Axandre, qui s'intéressait aux pratiques démoniaques, fut ravi de trouver au monastère un terrain propice à l'incantation de nombreux portails et sa sœur prêtresse de Hel trouva l'endroit propice pour exercer ses sacrifices humains.

Au fil de ces 10 années d'études, Axandre et Sabele ont compris que l'endroit est un Seuil Majeur, lieu de passage privilégié des puissances extra-planaires. Leurs recherches sont suffisamment avancées pour qu'ils puissent désormais pénétrer sans risque dans les souterrains car ils ont découvert deux des trois clefs qui en gardent l'accès: L'épée d'Hidelphonse et le Crâne de l'avatar de Ratatosk (voir Annexe 1 § F et Point 1 des Souterrains). A l'arrivée des aventuriers, ils n'ont toujours pas vaincu leurs appréhensions et n'ont pas encore osé se rendre jusqu'à l'Arbre du Malheur.

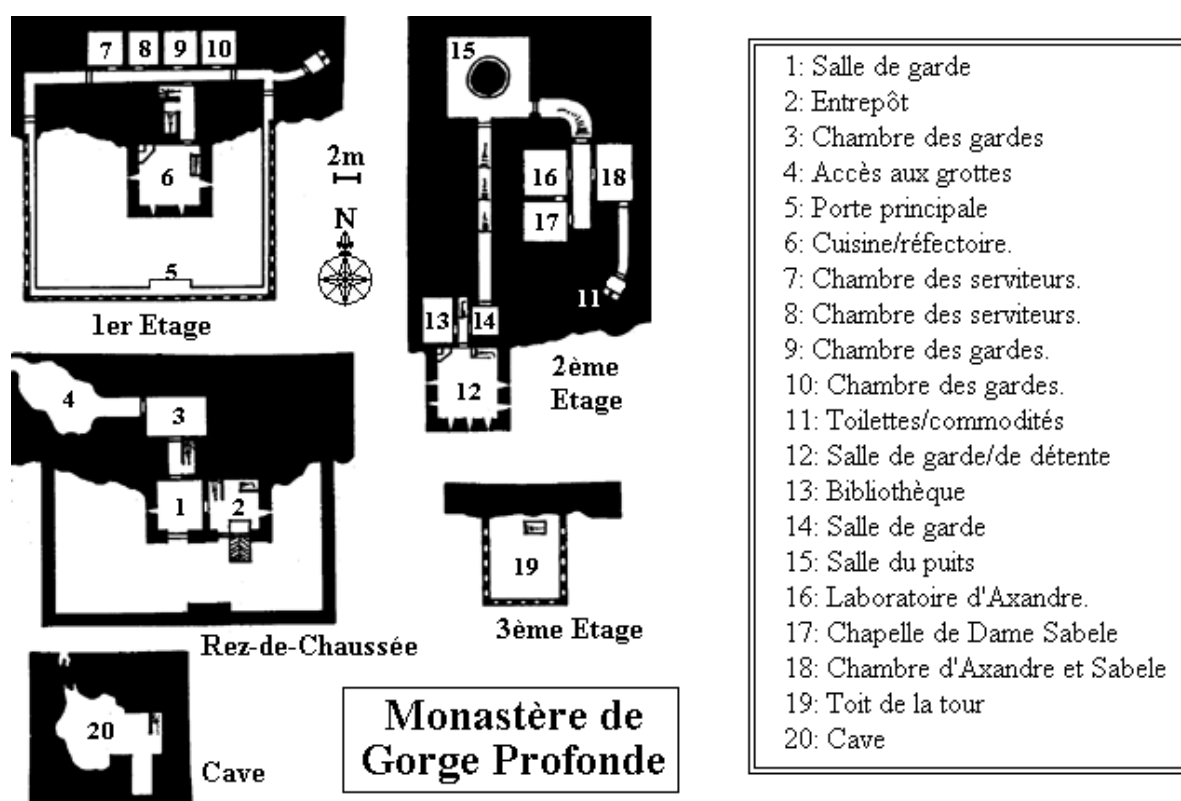
Situation géographique: Le monastère de Gorge Profonde est situé dans le Comté de Boksburg, à quelques jours de marche du premier village habité, au cœur de collines tortueuses, tourmentées et impraticables à cheval. Aucune route de voyage ne traverse ces collines et ce sera bien là le désespoir des aventuriers s'ils n'utilisent pas de magie pour se déplacer. Le Monastère tire son nom de son emplacement, au fond d'un ravin, sorte de gorge encaissée bordée d'une multitude de cavernes et de grottes plus ou moins reliées entre elles.

Le monastère en lui même est situé sur un petit contrefort, sorte de plateau légèrement surélevé par rapport au ravin et aux grottes. Il existe une entrée détournée, par les cavernes. Seule une petite partie de l'édifice émerge réellement au grand jour - la majeure partie étant souterraine - sous la forme d'une petite tour, entourée d'une muraille. L'ensemble est situé dans une forêt très dense, ce qui a permis au monastère de rester à l'écart de la civilisation- car difficile à repérer à plus de 50m. Malgré sa petite taille, le monastère est bien équipé et il est tout à fait possible d'y vivre en autarcie.

Les cavernes: Le réseau de cavernes est assez dense et vous avez une certaine liberté. Vu la proximité de l'Arbre du Malheur et des Seuils Planaires, vous pouvez très bien décider que les cavernes sont très mal fréquentées. Mais limitez-vous à des démons vraiment mineurs. En revanche, vous pouvez faire de la traversée des grottes une intéressante expédition spéléologique, avec des passerelles de roche glissantes, des rétrécissements intempestifs, des lacs souterrains, des siphons, etc. Ainsi, le plan des grottes n'est pas donné.

En tout cas, si les PJ passent par là (ils peuvent trouver des entrées s'ils avancent le long des parois du ravin), il y a de fortes chances qu'ils tombent sur la grotte aux stalactites lumineux, exploitée jadis financièrement par le monastère. L'endroit étant en permanence surveillé par des puissances démoniaques au service d'Axandre, la présence des voyageurs dans les grottes ne passera pas inaperçue et le monastère sera prévenu de la présence d'intrus.

Description: (Seuls les points notablement dignes d'intérêt sont détaillés)



Le monastère apparaît comme une tour, dont le quatrième mur est constitué par la falaise. Il est entouré d'une muraille de 6 mètres de haut (le premier étage de la tour en fait 5). Le haut de la muraille est crénelé, tout comme le haut de la tour. La position est, toutefois, peu stratégique, vu la falaise qui domine le tout.

Le monastère est parcouru par des êtres difformes. Ce sont les moines qui par le passé perdirent leurs âmes. Par leurs démarches, on pourrait encore les croire humains, mais il n'en est rien. Leurs visages ne sont que des faces vides dépourvues de tout relief, de couleur grisâtre, et leurs mains se sont transformées en longues griffes pourvues de nombreux segments. Ces Damnés sont bien sûr attirés par toute forme de vie qu'ils cherchent à corrompre par leur contact. La seule vue de ces créatures qui n'ont plus rien d'humain déclenche un sentiment profond de désespoir (Symbole).

Points 1,12,14,19: Salles de garde: Dans chacune de ces pièces se trouvent en permanence deux Damnés. Soumis à la volonté d'Axandre et Sabele, ils se battront jusqu'à la mort, sans vraiment réfléchir (il n'y a que 20% de chances qu'ils pensent à donner l'alerte à leurs maîtres).

2 MOINES DAMNES: CA:4 DV:6 (48 pv) 2 Attaque: Griffes 2x 1 D3 (80% Maladie) THAC0:13
Attaques Spéciales: Symbole (au choix parmi Clerc ou Mage) 1 x / jour
Défenses Spéciales: Touchés uniquement par les armes magiques, RM: 5%, Régénération 1 pv/ round

Point 2: Entrepôt: Grande salle où s'accumule une quantité d'objets hétéroclites. Un plan incliné permet à un chariot d'accéder à la cave (point 20 - bien que, a priori, un chariot ne puisse pas arriver au fond du ravin).

Points 3,9,10: Chambre des gardes: Il s'agit des anciennes cellules des moines reconverties en dortoirs. Elles sont occupées par seulement cinq damnés, bien qu'une dizaine de gardes puissent y dormir. Deux sont toujours en éveil, car on ne sait jamais ce qui peut venir des grottes souterraines

MOINES DAMNES: CA:4 DV:6 (48 pv) 2 Attaque: Griffes 2x 1 D3 (80% Maladie) THAC0:13
Attaques Spéciales: Symbole (au choix parmi Clerc ou Mage) 1 x / jour
Défenses Spéciales: Touchés uniquement par les armes magiques, RM: 5%, Régénération 1 pv/ round

Point 4: Accès aux Grottes de l'Arbre du Malheur: (voir point 1 des souterrains)

Point 11: Toilettes: Les excréments tombent dans une grotte, mais ça n'enlève pas l'odeur...

Point 13: Bibliothèque: Cet endroit comporte une grande quantité d'ouvrages rares relatifs aux voyages dans les plans, aux altérations de la magie qui en découlent et aux habitants des couches supérieures des plans démoniaques et diaboliques.

Note au DM: Au milieu de cette grande quantité d'ouvrages ésotériques, se trouvent deux grimoires: Le premier est celui d'Axandre, qui se rend tous les matins à la bibliothèque pour y apprendre ses sorts (voir contenu dans les caractéristiques d'Axandre). Le deuxième est celui d'un illusionniste, mort il y a bien des années pour avoir courtsé Sabele, ce qui a fort déplu à son frère. Il contient plusieurs sorts (pour un total de 60 niveaux) allant du niveau 1 à 6.

Point 15: Salle du puits: C'est dans cette salle que se situe le puits aux vœux, ultime vestige de la grandeur passée du Monastère des Quatre Vents. Une légende oubliée de tous raconte qu'un génie de l'eau vit au fond de ce puits et qu'il serait capable d'exaucer une fois le vœux de toute personne qui saura l'appeler par son nom en lui jetant une pièce de cuivre.

Note au DM: Bien évidemment, cela s'avère quasiment impossible pour les aventuriers, sauf si vous estimez qu'ils ont besoin d'un petit coup de pouce au fils de leur exploration. Il ne vous restera plus qu'à faire traîner, au fin fond d'un ouvrage de la bibliothèque (Point 13), la légende qui permet d'utiliser le puits.

Point 16:Laboratoire d'Axandre: C'est dans cet endroit encombré d'un capharnaüm d'ustensiles en verre qu'Axandre passe le plus clair de son temps. Ses notes personnelles et les résultats d'expériences plus ou moins ratées indiquent qu'il a longtemps essayé de fabriquer une potion de jouvence, mais tous les animaux cobayes qui ont eu l'occasion de tester la mixture sont morts, racornis comme des vieux parchemins.

Note au DM: Axandre et Sabele ont l'habitude des fréquentes alertes liées aux incursions des créatures provenant des grottes. En 10 années, ils n'ont jamais eu à déplorer la visite d'intrus de l'extérieur et leur vigilance s'est quelque peu émoussée. A moins d'être personnellement prévenus d'une intrusion ou d'entendre des bruits de combats magiques, ils ne se soucieront pas d'une éventuelle agitation dans le monastère et pourront ainsi être facilement surpris.

2 OGRES MAGES: CA:4 DV:5+2 (42 pv) AI: LE 1 Attaque: 1 D12 THAC0:15
Attaques Spéciales: A volonté : Vol (12 tours), Invisibilité, Ténèbres, Autométamorphose (humanoïde)
1x jour : Charme Personne, Sommeil, Forme Gazeuse, Cône de Froid (8 D8)
Défenses Spéciales: Régénération 1pv/round

AXANDRE: Humain Mage 13° / AI:NE / Pv:57 / CA: -3 / Att:1 / THAC0:16 / Deg:1D3 (Poings)
For : 9 Int : 17 Sag : 8 Con : 17 Dex : 16 Cha : 16 JP: 8/6/4/1/5

Bracelets CA 2, Anneau de retour de sort, Baguette d'Annulation (33 charges), Bourse de Bucknard, Anneau de Protection +3, Robe des Yeux, 6 Potions: Autométamorphose, Invisibilité, ESP, Vol, Guérison (x2). Crâne de l'avatar de l'écureuil Ratatosk.

Grimoire: (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisé, pour le grimoire complet: niveaux de sort x2)

Niveau 1 (5+3) : Projectiles Magiques (x3), Bouclier, Charme, Détection Magie, Effacement, Sommeil
Niveau 2 (5): Corde Enchantée, Image Miroir (x2), Rayon Affaiblissement, Ténèbres 5m
Niveau 3 (5): Foudre, Boule de Feu, Suggestion, Ralentissement, Dissipation de la Magie
Niveau 4 (4): Bouclier de Feu, Feu Charmeur, Globe Mineur d'Invulnérabilité, Moyen Mnémonique de Rary
Niveau 5 (4): Débilité Mentale, Nécro-Animation, Mur de Force, Main d'Interposition de Bigby
Niveau 6 (2): Chasseur Invisible, Quête Magique

Point 17: Chapelle de Dame Sabele: Cet endroit est consacré au culte de Hel. De nombreuses peintures (certaines d'ailleurs fort maladroites) figurent les principales dévotions qu'il est utile de rendre à la Déesse: tous les prêtres de Hel doivent être des femmes. Celles d'un alignement bon se vouent à l'apaiser pour le bien de la communauté, tandis que celles d'un alignement mauvais utilisent les pouvoirs qu'elle leur accorde pour acquérir une puissance personnelle fondée sur la domination et le contrôle des morts. Quelles que soient leur philosophie, toutes les prêtresses de Hel sont appelées à superviser l'inhumation ou la crémation des morts.

C'est sans doute dans cette salle, en pleine cérémonie religieuse, que les aventuriers surprendront Sabele, s'ils sont parvenus à rester discrets jusqu'à ce point. Elle est accompagnée par un Spectre et deux Ames en Peines.

SPECTRE: CA:2 DV:7+3 (50 pv) 1 Attaque: 1 D8 THAC0:13
Attaque spéciale: drain d'énergie au toucher (2 niveaux), touché par armes +1

2 AMES EN PEINE: CA:4 DV:5+3 (43 pv) 1 Attaque: 1 D6 (draine 1 niveau) THAC0:15
Touchée uniquement par les armes magiques ou en argent (1/2 dégâts)

SABELE: Humaine Clerc 10° / AI:LE / Pv:60 / CA: -2 / Att:1 / THAC0:10 / Deg:1D6+5
For : 17 Int : 9 Sag : 18 Con : 12 Dex : 17 Cha : 14 JP: 4/7/8/10/9

Masse d'arme +3, Bottes de Rapidité, Anneau d'Influence Humaine, Anneau de Protection +2, Cotte de Mailles+2, 5 Potions: Guérison, Soins Majeurs, Rapidité, Vol, Invisibilité, Epée d'Hidelphonse (Courte +3).

Niveau 1 (6) : Soins mineurs (x2), Injonction, Protection contre le bien, Aquagénèse, Détection Magie
Niveau 2 (6): Silence (x2), Paralysie, Augure, Retardement du Poison, Résistance au feu
Niveau 3 (4): Manne, Cécité, Nécro-Animation, Dissipation de la magie
Niveau 4 (4): Empoisonnement (Contre-Poison -1), Soin majeur, Dégâts majeurs (x2)
Niveau 5 (2): Vision Réelle, Quête Religieuse

Note au DM: Si la Chapelle est profanée (insulte à la Déesse, destruction du lieu saint, souillure de l'autel ou toute action visant à tourner en dérision la puissance de la déesse), la proximité d'un portail menant vers Niflheim permettra à l'Avatar de la déesse Hel d'apparaître pour venger son honneur.

L'Avatar de Hel prend la forme d'une femme à la complexion sombre et aux cheveux rudes et noirs.

AVATAR DE HEL: AI:NE / DV:18 (pv: 144) / CA: -2 / Att:2 / THAC0:3 / Deg:1D8 +7 (Epée +4)
Clerc 18° / Guerriere 16° / For: 18(76) Int: 18 Sag: 18 Con: 18 Dex: 18 Cha: 18 / RM: 35% / JP: 8/6/4/1/5

Toute créature venant à moins de 6m de l'Avatar doit réussir un JP sous Mort Magique ou subir 3 D10 points de dégâts par son aura. Quiconque est touché par l'épée de l'Avatar doit réussir un JP sous Mort Magique sous peine de contracter une maladie qui inflige 5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit guérie. L'Avatar ne peut pas être touché par une quelconque arme matérielle et son baiser provoque la mort (pas de JP).

Point 18: Chambre d'Axandre et Sabele: Une jolie chambre, la seule qui présente un réel confort, le reste du monastère étant plutôt dépouillé. Au fond d'une armoire, se trouvent pliés méticuleusement des affaires propres et des bottes de rechange.

Note au DM: Dans un lourd coffre en métal même pas fermé à clef se trouve le trésor du couple: deux centaines de pierres précieuses pour une valeur de 75 000 PO.

LES CAVERNES D'ASTRAGOTH:

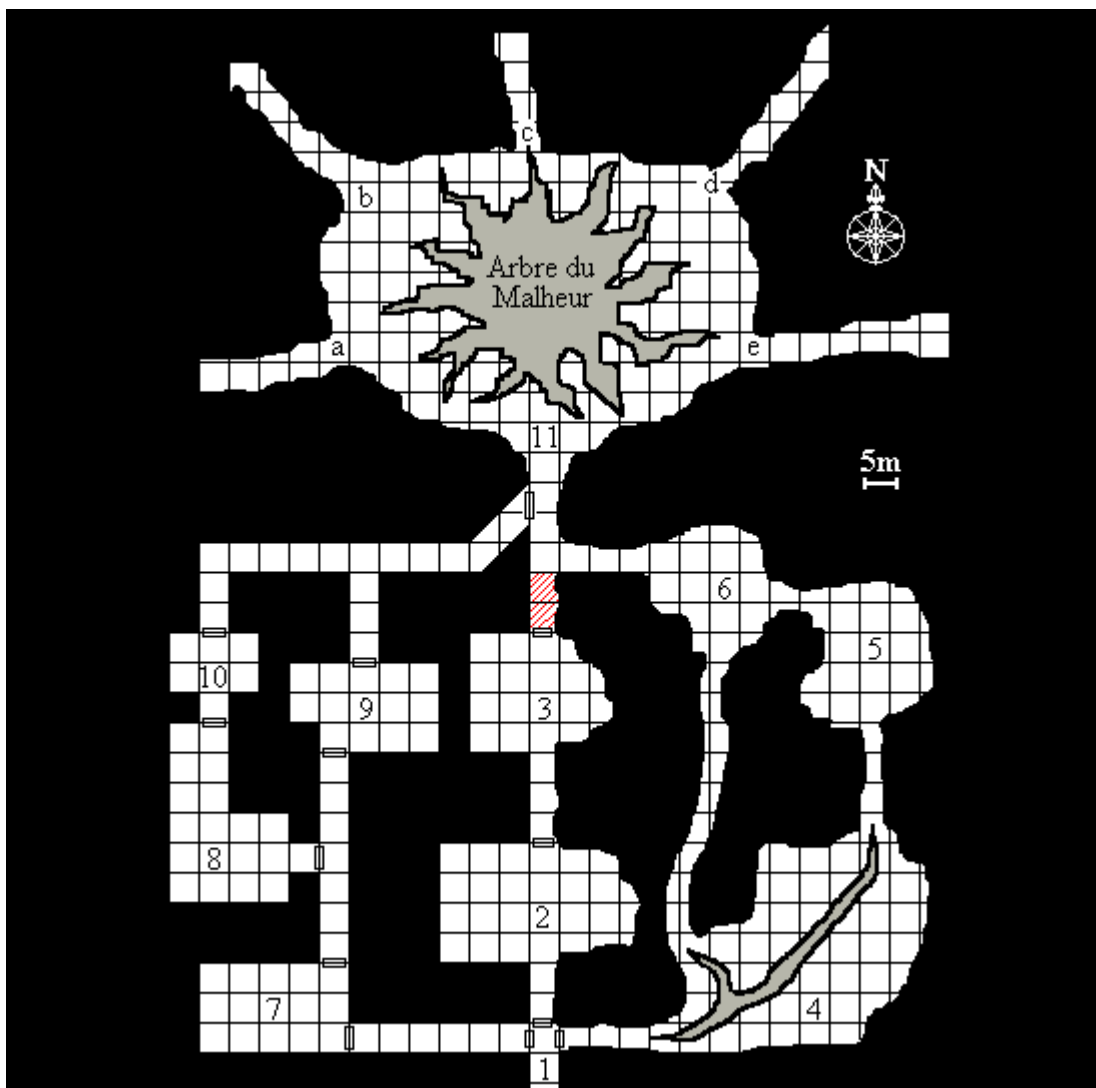
Généralités: Un peu partout, des racines noires et tortueuses émergent du sol, des murs ou de la voûte du plafond pour replonger un peu plus loin dans les entrailles de la terre. Si les joueurs examinent les racines, ils s'apercevront qu'elles sont recouvertes d'épines. Au bout de chacune d'elles perle une goutte de poison.

Creuser: Il faut préciser qu'il est impossible de creuser les parois de ce souterrain, qu'elles soient de roche ou de fer. Même une force colossale ne parviendrait à progresser dans le sous-sol car celui-ci fourmille d'un réseau inextricable de racines si épaisses et si dures que rien ne peut les entailler. La construction est en quelque sorte rongée, phagocytée par les racines immondes et empoisonnées de l'Arbre du Malheur.

Le Poison de Hel: Ce poison sécrété par l'Arbre (il s'agit de sa sève) est une substance qui contient l'essence même de la haine. Il n'existe aucune toxine semblable sur le Plan Matériel Primaire. On raconte qu'un certain Sriik de Seltaane, membre de la Guilde des Assassins de Seltaane en aurait un jour fait l'étude: Il possède au moins trois moyens d'action différents.

Ingéré, il provoque la mort en quelques minutes (1D4 rounds) d'une façon foudroyante (JP avec un malus de 4). Appliqué sur une arme ou au contact de la peau, il ronge les tissus et provoque la peste, mortelle en 1 D4 mois (L'immunité des Paladins et la Guérison des Maladie ne permettent pas d'éviter ses effets, seul un vœux majeur apporte la guérison).

Inhalé, il provoque des bouffées de haine et des envies de meurtre (JP Poison toute les heures, particulièrement aux abords de l'Arbre), en cas d'échec, il entraîne la furie chez la victime, qui doit toute affaire cessante, attaquer physiquement ou magiquement la créature vivante la plus proche d'elle, avec pour seul souci de donner la mort.



Point 1: Le couloir se termine par trois portes, hautes de 15m et larges de 5m. Chacune irradie une forte magie. La porte de l'Ouest semble être faite d'un métal épais d'une couleur presque argentée mais n'émettant aucun reflet. Son contact est froid et lisse. En son centre, l'empreinte d'une large épée à la garde massive et finement taillée semble faire office de serrure gigantesque. La porte de l'Est, taillée dans un bois noir et massif, possède une forme spéciale, presque trapézoïdale. Sa base est étroite et elle semble s'évaser vers le haut. De plus, sa surface n'est pas plate mais concave. Au toucher, la porte de l'Est paraît chaude et visqueuse. En son centre, l'empreinte du crâne d'un rongeur creusée avec force détail dans le bois fait office de serrure.

Note au DM: Le seul moyen d'ouvrir les portes de l'Est et de l'Ouest est d'utiliser la bonne clef (objet correspondant à l'empreinte de la porte). Tout subterfuge magique pour ouvrir ou creuser dans ou autour de la porte est inopérant.

La porte du Nord semble mêler l'acier et le bois dans sa construction. Elle n'est absolument pas symétrique: son côté gauche est rectangulaire alors que son côté droit a un aspect biscornu, irrégulier, comme taillé au hasard. On ne peut déceler aucune empreinte-serrure sur la porte, mais lorsque l'on s'approche d'elle à moins d'un mètre, des lettres faites de lumière dorée émergent à la surface de la porte, comme le sang d'une peau que l'on a lacérée. Les lettres se déplacent et s'assemblent pour former les phrases suivantes:

Je cours à travers les collines pour oublier que ma course jamais ne s'arrête
Je tourne autour des montagnes, et saute au dessus des rivières et plonge au cœur des forêts
Mais si un jour tu as besoin de moi, tu me trouveras, sage et docile, devant ta porte
Réponse: La Route

Point 2: Cette salle est un mélange de régularité sur son côté Ouest, comme taillée au cordeau dans un bloc d'acier, et de caverne naturelle sur son côté Est, avec des parois irrégulières et granitiques. Une tiédeur fade se dégage de l'atmosphère viciée de l'endroit qui est plongé dans l'obscurité. Les racines noires et empoisonnées courent partout sur le sol et les murs. Par terre, à peu près au centre de la pièce une stèle ronde taillée dans de l'Adamantite présente des runes recouvertes de poussière. La porte au Nord semble elle aussi faite d'Adamantite. On n'y peut déceler aucune serrure, aucune inscription.

Note au DM: Bien sûr la porte est magique et quiconque la touche (même indirectement) reste prisonnier de son contact pour 1 D4 rounds, dans l'incapacité de faire quoique ce soit (perte de 1 niveau / round).

Sur la stèle, deux énigmes sont entremêlées, l'une est gravée en relief, l'autre en profondeur.

Plus forte que l'acier et plus vieille que le temps,
Elle est plus patiente que la Mort et survivra aux étoiles
Car elle tire sa force de ses solides racines enfoncées dans la Terre
Dans un endroit que nul ne connaîtra jamais, à l'abri des outrages du Temps
Réponse: La Montagne

Plus léger que ma mère, aussi glacial que la Mort
La plus grande partie de moi même est cachée quand je suis près d'elle
Réponse: Un Glaçon / Un Iceberg

Note au DM: Répondre à une des énigmes permet l'ouverture de la porte Nord. Répondre aux deux énigmes, permet d'éviter les effets néfastes associés lors du passage de la porte

| Réponses données | Effets en passant la porte |
|------------------------------|--|
| Réponse à l'Enigme en relief | Perte définitive de 1 point dans la Caractéristique principale |
| Réponse à l'Enigme en creux | Perte définitive de 1 point dans une Caractéristique au hasard |
| Réponse aux deux énigmes | Aucun effet néfaste |

Point 3: La salle semble présenter le même mélange de régularité taillée dans l'acier et de caverne naturelle. Cependant les racines en cet endroit se font de plus en plus nombreuses et forment une sorte de réseau inextricable sur le sol et le long des parois de pierre et d'acier qu'elles percent sans difficulté.

Note au DM: Bien sûr, la porte du Nord est elle aussi magique et quiconque la touche doit réussir un JP sous Magie, sous peine d'être désintégré. Elle ne s'ouvrira que lorsque l'une des énigmes aura été résolue.

Dans une cage d'acier suspendue au plafond, à 10m. de hauteur, le squelette d'un géant adossé contre les barreaux, jambes pendantes, tient encore serré dans chacune de ses mains un rouleau de parchemin. Sur chacun des parchemins, deux énigmes ont été tracées, l'une écrite avec de l'encre, l'autre avec du sang:

Une maison en bois dans un endroit caché, construite sans mortier ni clou
Loin au dessus du sol, au milieu des nuages, elle contient des gemmes blanches ou bleues
Réponse: un Nid

La racine surplombe le tronc sur cette chose qui décidément fait tout à l'envers
Puisqu'elle croît en hiver et meurt au printemps.
Réponse: Un Stalactite de Glace

Notes au DM: Répondre à une des énigmes permet l'ouverture de la porte Nord. Répondre aux deux énigmes, permet d'éviter les effets néfastes associés lors du passage de la porte

| Réponses données | Effets en passant la porte |
|----------------------------|---------------------------------------|
| Réponse à l'Enigme de Sang | Vieillessement définitif de 10 ans |
| Réponse à l'Enigme d'Encre | Vieillessement définitif de 1 D10 ans |
| Réponse aux deux énigmes | Aucun effet néfaste |

Derrière la porte, une zone magique occupe toute la surface du sol (10m x 5m) et téléporte toute personne qui entre en contact avec elle jusqu'au point 1, en refermant magiquement toute les portes éventuellement ouvertes et créant de nouvelles énigmes pour les points 1 à 3. A tout hasard, voici une sélection de 5 autres énigmes:

Nourrissez-le et il vivra et grossira, mais donnez lui à boire et vous le condamnez à mort
Réponse: Le Feu

Une dent pour mordre, c'est la terreur de la forêt
Une dent pour se battre, c'est la meilleure amie des nains
Réponse: La Hache

Il possède une bouche, mais ne parle jamais, il a un lit, mais ne dort jamais
Réponse: La Rivière / Le Fleuve

Sans père ni mère, il vient au monde en rugissant puis se tait à jamais
Réponse: le Tonnerre

Assez doux pour chatouiller la peau, Assez léger pour caresser le ciel
Mais assez fort pour fendre la roche la plus dure, je possède trois vies, qui suis je ?
Réponse: L'Eau

Point 4: Dès l'ouverture de la porte, un souffle glacé et violent s'engouffre entre les joueurs, éteignant définitivement les torches (impossible de les rallumer). La salle plongée dans les ténèbres fait entendre un sifflement glacé. A quelques pas de l'entrée, le sol laisse place à un gouffre qui ne semble pas avoir de fond. Seule un entrelacs de racines (environ large d'un mètre) sinueuses et visqueuses enjambe l'abîme jusqu'aux issues Nord et Ouest.

A l'endroit où les racines se séparent au dessus du vide, se tient solidement campé sur ses deux jambes, un Géant de Froid. A la vue des aventuriers, il lèvera son arme en signe de salut, une épée longue qu'il manie comme une dague.

Note au DM: Il est évident que le Géant ne livrera pas le passage sans combattre, mais il est difficile de l'affronter à plusieurs de front. Si les joueurs prennent le temps de l'observer, ils s'apercevront que des racines sont enroulées autour de ses jambes (sont elles là pour le retenir d'une chute, ou l'entraver, qui sait ?)

GEANT DE FROID: CA:4 DV:10+1-4 (84 pv) 1 Attaque: 4 D8 ou Epée Vorpale: 1 D8+12 THAC0: 10 ou 3
Att et Déf Spéciales: Décapite sur 17/20 ou plus, Immunisé au Froid, Jet de Rochers (2 D10) à 60m,

Afin de créer les conditions propices à un duel, le géant est sous l'effet des sorts de Bouclier, Globe Mineur d'Invulnérabilité et il porte un Anneau de Retour de Sorts.

Par ailleurs, l'ensemble de la caverne est soumis à des tourbillons de vent violent qui se transformeront en véritable tempête si un des aventuriers cherche à franchir l'obstacle en vol ou en lévitation.

Point 5: Lorsque les joueurs entreront dans cette salle, leur première impression, certainement, sera de se trouver devant la charpente retournée d'un navire. Cette charpente n'est autre que la colonne vertébrale et la cage thoracique d'un Dragon. Le cou et la queue semblent disparaître dans la roche comme si la créature avait été scellée vivante dans la caverne.

Les ailes repliées sur le dos semblent soutenir la voûte de la salle. Des racines noirâtres et tortueuses s'enroulent un peu partout autour des os, causant parfois même des fissures dans l'ivoire. Deux étroits passages paraissent praticables contre la roche qui est en fait une sorte de boue presque solide, de chaque côté du squelette, mais il faudra savoir se faufiler à travers les immondes racines qui émergent de la roche et s'emmêlent dans des entrelacs poisseux.

A L'intérieur du squelette du Dragon, la surface paraît plus dégagée. Quand les aventuriers auront progressé à peu près jusqu'au milieu de la caverne, un Elémental d'Air tentera de les projeter contre les parois, sorte de boue anthropophage, qui ronge et dévore tout tissu organique (mort en 10 rounds de contact).

ELEMENTAL D'AIR: CA:2 DV:16 (128 pv) 1 Attaque: 2 D10 THAC0: 7
Att Spéciale: Tourbillon (inflige 2 D8 pts de dégâts et tue créatures de 3 DV ou moins), Touché par armes +2

Note au DM: Un PJ est considéré comme projeté contre le mur de boue lorsqu'il se voit infliger plus de 15 points de dégâts en un seul round, par l'Elemental. Une fois englué dans le mur, il est très difficile de s'en extirper (JP poison tous les rounds, si raté: engourdissement paralysant). On peut penser que le Dragon s'en trouva prisonnier et fut ainsi mangé à petit feu.

Point 6: Les parois de la caverne émettent une sorte de pulsation sourde comme un lointain battement. Elles sont constituées de chair et de boue mêlée, traversées par les racines devenues en ce lieu innombrables. A l'intérieur, une immense jarre en matière organique bleue de la taille d'un homme est posée au centre de la pièce.

Elle irradie de la magie à la détection. Elle est fermée par un bouchon de liège scellé par de la cire. Si les aventuriers débouchent la jarre, le sort de Disjonction de Mordenkainen se répandra dans la pièce autour de la jarre dans un rayon de 9m (Dissipation de la Magie comme un 30° niveau, pour tous les objets magiques dans la zone et toute magie effective).

Point 7: Il s'agit d'une petite chapelle. Sur les murs d'acier, est représenté dans toute sa force et sa grandeur le Dieu Odin. Une scène particulièrement réussie évoque le combat gigantesque qu'il mena contre Ymir, le Géant. Un autre bas relief le présente entouré de deux corbeaux et de deux loups qui semblent l'accompagner.

Au Nord sur une porte d'acier est gravé le symbole d'Odin, un œil perçant, dans des dimensions impressionnantes. Cependant quelques racines noires et visqueuses ont réussi à percer l'acier des murs et donnent au lieu un aspect défraîchi. A l'ouest un autel de pierre blanche est dressé contre le mur. Et sur la paroi de métal sont, gravées ses paroles:

"Puisse jamais qu'un homme bon entre plus avant dans ce sombre lieu. Que jamais il ne découvre l'ignoble chose qui croît dans ces profondeurs".

Note au DM: Si un aventurier ayant pour culte un dieu nordique se met à prier devant l'autel, il verra sa sagesse augmentée de un point (même au delà de 18), d'ici la fin de l'aventure.

Point 8: Sur la porte en acier qui ouvre sur la salle, sont gravées dans une plaque de diamant les paroles suivantes: *"Tout le mal en ce lieu ne sera apporté que par toi"*

En effet, lorsqu'une personne ouvre la porte, celle-ci se referme automatiquement derrière elle. L'aventurier se trouvera alors engagé dans un combat singulier contre un Aleax envoyé par Odin. Les deux portes en acier de la salle ne s'ouvriront que lorsque le combat aura pris fin. La salle est entièrement taillée dans un cristal magnifiquement lumineux et pur. Malheureusement des racines immondes recouvertes d'épines d'où perle du poison ont réussi à transpercer les parois dans une sorte de grouillement immobile.

ALEAX D'ODIN: CA: ? DV: ? (? pv) Attaque: ? THAC0: ? RM: 100%
Attaque Spéciales: Si touché par son adversaire grâce à un 19 ou 20 non modifié: 19=x2 et 20=x4 aux dégâts
Défenses Spéciales: Régénération exponentielle (1,2,4,8... pv par rounds)

L'Aleax est la manifestation physique de la vengeance d'un Dieu. Il est généralement envoyé pour punir les fidèles qui s'écartent de l'alignement du culte, manquent de respect ou de foi où ne sacrifient pas assez de trésor à la divinité. Celui qui se trouve dans cette salle est particulier, puisqu'il a été envoyé par Odin, pour empêcher que des êtres bons et sains ne se rendent sur le Plan de Niflheim.

L'Aleax choisira le Paladin du groupe, ou à défaut, toute personne qui s'en rapproche au niveau de l'alignement. Il demeurera invisible et non détectable à tous les autres membres du groupe et prendra toutes les caractéristiques (force, dextérité, points de vie, armures, armes, objets magiques etc) de l'adversaire qu'il aura choisi.

Si à l'issue du combat l'Aleax est victorieux, sa victime perdra toute ses possessions (même cachées) et la moitié de ses points d'expérience, avant d'être ramenée à la vie par le Dieu. Si par contre le personnage est victorieux, il sera emporté, après l'aventure par exemple, sur le plan du Dieu pour le servir personnellement pendant un an et un jour. Après cette période, il regagnera le Plan Matériel Primaire, avec toutes ses possessions et une récompense accordée par le Dieu (puissant objet magique, vœux divin, relique ou niveau d'expérience).

Point 9: Cette salle aux dimensions imposantes est taillée dans l'acier. Cependant celui-ci semble avoir mal résisté aux assauts du temps. En effet, la rouille a envahi les lieux et de longues traînées brunes dégoulinent des murs en larges filets ocres. Les racines sont peu présentes dans la pièces, mais certaines ont réussi à percer les parois.

Trois grandes statues de fer, dans un état de rouille très avancée, font face à l'entrée. Il s'agit de Golems de Fer qui, malgré leur délabrement, s'animeront dès que les aventuriers seront entrés dans la salle.

3 GOLEMS DE FER: CA:3 DV:18 (80 pv) 1 Attaque: 4 D10 THAC0:7
Attaque spéciale: Souffle nuage de gaz 3m³ tous les 7 rounds (JP 0 ou Mort)
Déf Spéc: Touché par Armes +3, Immunisé à la Magie: Feu: le régénère, Electricité: Ralenti de 50%, 3 rounds

Point 10: Cette pièce éclairée par plusieurs boules de lumière éternelle en rotation au plafond, présente des murs d'onyx sur deux desquels, à l'Est et à l'Ouest sont installés de larges miroirs (5mx5m) encadrés d'or et d'argent. Des rubis et des émeraudes rehaussent les dorures. La surface satinée des miroirs semble si limpide et cristalline que l'on dirait presque l'eau d'un lac sous les reflets d'un soleil printanier. Ces deux miroirs sont en fait des miroirs piègeurs de vie.

Note au DM: Toute créature qui s'approche à moins de 9m de ces miroirs, et regarde son reflet doit réussir un Jet de Protection contre la Magie ou être piégée dans une des 15 cellules de chacun de ces miroirs. (les pouvoirs du miroir ne fonctionnent pas sur les automates, les Golems et les morts vivants non intelligents). Si une créature est piégée, elle est aspirée à l'intérieur du miroir, quelle que soit sa taille, et le seul moyen de l'en faire sortir est de connaître le mot de commande ou de casser le miroir (cela libère alors tous les prisonniers du miroir: Diables Mineurs, Démons, etc...)

Point 11: Dans une pénombre glacée impossible à dissiper, même magiquement, la caverne abrite un arbre monstrueux qui emplit presque tout l'espace. Ses racines tordues transpercent la roche du sol, et ses branches épaisses, noires et visqueuses, se recroquevillent dans les recoins de la salle. On ne sait si la caverne cherche à écraser l'arbre, ou si l'arbre tente de repousser les limites de son espace. Le tronc noir dégage une forte odeur de bois pourri, macéré. Et partout, sur les branches et les racines pointent de longues épines sur lesquelles perle un poison blanchâtre et pâteux. La respiration se fait peu aisément dans la salle tant l'atmosphère est chargée d'humidité, l'Arbre du Malheur, semble absorber tout l'air de l'endroit et ne rejette que des émanations délétères.

Le long des parois de la caverne, les joueurs pourront découvrir des ouvertures bien particulières. Sortes de portes ou de valves faites de matière organique semblable à de la chair, ces conduits, loin d'être immobiles émettent des pulsations qui secouent toute la caverne, lui donnant presque un caractère vivant.

Note au DM: Au fil du temps, par sa seule présence malveillante, l'Arbre a attirée en ce lieu une grande quantité d'influx négatifs ce qui a permis l'ouverture de Seuils vers les Plans Démoniaques et Infernaux. Les membranes qui obturent ces conduits en sont les portes. Elles émettent parfois un horrible bruit de succion suivi d'une déflagration, et rejettent alors, presque toutes en même temps, une créature issue des plans où elles conduisent (voir points 11a à 11e). A peine sorties, elles se jettent habituellement les unes contre les autres, pour s'étriper dans des hurlements de haine (suivant leurs alignements). C'est dans ce climat de chaos et d'affrontement que les PJ surgiront dans la caverne, réconciliant tout ce joli monde, sur un point: les intrus doivent être éliminés avant que les luttes intestines ne reprennent.

Dans l'absolu, toutes les créatures à la fois affrontent le groupe, dans un combat plus ou moins chaotique, mêlé de coups bas les unes envers les autres, mais n'hésitez pas à moduler le nombre de créatures en présence en fonction de la force du groupe des aventuriers.

Point 11a: Seuil vers l'Acheron: Cette fine membrane laisse entrevoir, comme plongeant au fond de ses entrailles, un large couloir en métal noir et lisse. A des fréquences irrégulières, un horrible fracas métallique arrive jusqu'aux oreilles, en faisant onduler la paroi de chair, comme sous l'effet d'un spasme douloureux.

ABISHAI NOIR: CA:2 DV:8 (64 pv) Al: LE 1 Att: 1 D8+5 THAC0:12 RM: 35%

Att Spéciales: A volonté: Effroi, Pyrothéchnie, Autométamorphose, Injonction
Défenses Spéciales: Régénération (1pv/round) sauf si dégâts infligés par eau bénite ou armes magiques et argent
Insensible au feu et au poison, gaz et froid: 1/2 dégâts

Point 11b: Seuil vers les Neufs Enfers: Devant cette membrane de chair pourrie, le sol est crevassé et couvert de cendres, qui se répandent comme une lèpre. Une odeur de sang et d'excréments fait tourner la tête. Il semble qu'au loin, au fin fond des enfers, une sinistre clameur retentisse: "*Ton Ame, Ton Ame...*"

DIABLE DES PROFONDEURS: CA:-3 DV:13 (104 pv) Al:LE 2 Att:1D4+4/ 1D6+6 THAC0:9 RM: 65%

A volonté: Détection Magie et Invisibilité, Pyrothéchnie, Autométamorphose, Paralysie, Mur de Feu,
1x Jour: Symbole de Souffrance, Peur (6m de rayon)
Constriction avec la queue: dégâts:2D4 par tour, Seuil: Diable Barbelés (60%), Diable des Profondeurs (70%)
Défenses Spéciales: Régénération (2pv/round), Force de 18/100, Touché par Armes +2 ou mieux
Insensible au feu et au poison, gaz et froid: 1/2 dégâts

Point 11c: Seuil vers la Géhenne: C'est dans un grésillement et une odeur de chair brûlée que les aventuriers feront connaissance avec le conduit menant à la Géhenne. La chaleur est suffocante et la chair qui obture le passage exhale des vapeurs de soufre et des fumerolles de gaz putrides (JP Poison ou mort en 1 D4 rounds).

ULTRODAEMON: CA:-5 DV:14+28 (140 pv) Al: NE 2 Att: 2x 2D4 THAC0:8

Attaques Spéciales: Leur regard provoque la Fascination (idem Paralysie)
A volonté: Peur au toucher, Charme Personne et Monstre, Téléportation, ESP, Clairvoyance, Clairaudiance, Suggestion, Illusion (idem Baguette), Télékinésie (300kg), Metempsychose,
1x Jour: Mur de Feu, Barrière de Lames, Symbole (Persuasion, Désespoir, Insanité)
Défenses Spéciales: Touché uniquement par des Armes +2 ou mieux, RM: 110% pour un sort de 1° niveau

Point 11d: Seuil vers le Tartare: Il se dégage de cet endroit une brise glaciale, propre à décourager toute intrusion. La membrane organique qui l'obstrue est animée de lentes contractions et irradie une lumière rougeâtre, qui n'émet que froidure et frissons.

SHATOR DEMODAND: CA:-3 DV:15 (120 pv) Al: CE 3 Att: 2x 1D8+1 / 5D4 THAC0:8 RM: 60%
Attaques Spéciales: Peut utiliser des armes (Force de 21: +4 au toucher et +9 aux dégâts)

à volonté: Détection Bien, Invisibilité et Magie, ESP, Forme Gazeuse, Invisibilité, Langues
3x Jour: Dissipation Magie, Nappe de Brouillard, Force inversée
1x Jour: Suzeraineté (idem bâton), Nuage Lethal, Rayon d'Affaiblissement,

Défenses Spéciales: Surpris 1/10, Armes tranchantes: -1 au toucher et dégâts, Immunisé à l'Acide et au Poison
Feu et Froid: 1/2 dégâts, Les sorts de Peurs et ceux basés sur les Illusions/Fantasmes ont des effets moindres

Point 11e: Seuil vers les Abysses: La membrane qui obstrue le conduit menant aux Abysses est difforme, en perpétuelle mouvance, sécrétant des humeurs noirâtres. Elle est déformée par des visages grimaçants et des membres qui semblent engloutis dans la chair. Une odeur de charogne rendant l'air irrespirable et un clapotis de sang visqueux donnent la nausée.

DEMON TYPE V: CA:-5 DV:7+7 (63 pv) 7 Att: Tentacules : 7 x 2 D4 THAC0: 13

Att Spéciale : Charme, Lévitiation, Détection Invisibilité, Autométamorphose, Holographie

Pyrotechnie, Téléportation, Ténèbres, Infravision, PSI (130/130 – AEF GH)

Def Spéciale : RM: 80% , Seuil 50% : Types I (30%), II(25%), III(15%), IV(15%) et VI(10%)

Touché uniquement par Armes Magiques.

L'ARBRE DU MALHEUR:

Les aventuriers devront comprendre, avant l'arrivée prochaine d'autres créatures venues des plans inférieurs, qu'ils doivent pénétrer dans l'Arbre. Cette idée s'imposera à eux lorsqu'ils examineront son tronc énorme qui se dresse à une dizaine de mètres au dessus de leurs têtes.

Des visages grimaçants, comme en proie à d'horribles tourments, sont amalgamés dans le tronc et offrent des prises à la fois visqueuses et rugueuses dans le bois pourri. Cependant, escalader l'Arbre se montrera aussi pénible que dangereux. Au fil de leur ascension, le bois exhale des relents délétères, mêlant des odeurs de décomposition, de chair putréfiée, aux senteurs fades du poison que les branches et les racines sécrètent (au toucher: JP Poison malus de 4 ou mort foudroyante en 1D4 rounds). En effleurant leurs surfaces, les visages semblent pour quelques instants reprendre vie et cherchent à arracher de leurs dents des lambeaux de chair aux mains des aventuriers.

Une fois au sommet de l'Arbre, il ne leur restera plus qu'à se laisser glisser dans l'étroit conduit que présente le tronc. Les aventuriers auront alors l'impression que le bois cherchera à les avaler, ils sentiront une texture collante, moite et humide leur effleurer le visage.

Note au DM: Les personnages dont l'alignement ne comporte pas de composante neutre subiront une grande souffrance en dévalant le conduit qui mène à Niflheim.

| Alignements | Effets |
|--------------------|--|
| Loyal Bon | 10 D6 points de dégâts. Une violente sensation d'étouffement s'emparera du personnage: perte de connaissance - Jet Résistance aux Traumatismes ou Mort Immédiate |
| Chaotique Bon | 8 D6 points de dégâts. Une violente sensation de brûlure se fera ressentir - Jet Résistance aux Traumatismes ou Inconscience pour 1 D10 rounds |
| Chaotique Mauvais | 4 D6 points de dégâts. Une sensation de picotement dérangera le personnage au niveau des membres supérieurs et inférieurs. |
| Loyal Mauvais | 2 D6 points de dégâts. |

En quittant le Plan Matériel Primaire pour se rendre aux confins des Plans Inférieurs, les aventuriers auront une sensation de chute vertigineuse. D'abord douchés par du sang glacé, ils prendront de la vitesse avec une accélération exponentielle, déchirant des voiles et traversant des matières semi-liquides inconnues.

Leur arrivée s'accompagnera de saignements de nez et d'une sensation de vertige et d'écoeurement. Ils viennent de pousser les portes du Royaume de Hel, en Niflheim...

PLAN DE NIFLHEIM:

| | |
|-----------------------|---|
| Plan: | <i>Niflheim, Désolation Grise, Résidence de la Déesse Hel</i> |
| Habitants: | <i>Hel, Dragon Nidhogg, Créatures Neutre Mauvaises</i> |
| Température: | <i>Glaciale (-15 à -40 °C)</i> |
| Gravité: | <i>Standard</i> |
| Vision: | <i>30 mètres maximum</i> |
| Magie Altérée: | <i>Couleurs, Emotions et Contrôle des Emotions</i> |
| Facteur Temps: | <i>Standard mais effets secondaires</i> |

L'endroit est sans joie ni émotion, dépourvu d'espoir et de paix. C'est un pays grisâtre, avec un ciel gris et dont toutes les couleurs sont transformées en variations de noir et de blanc. Il n'y a ni soleil, ni lune, ni étoile, ni passage de saison. L'endroit vit sous une langueur perpétuelle qui n'a ni début ni fin et ne donne aucun espoir. Le sol est rocailleux et gelé. L'atmosphère est morne et ennuyeuse.

Table des Effets néfastes en fonction de la durée de présence sur le Plan:

| | |
|---------------------------|--|
| 1 heure à 1 jour: | <i>Les Vêtements et toutes les Possessions deviennent blancs, noirs ou gris.</i> |
| 1 jour à 3 jours: | <i>Les Yeux et les Cheveux deviennent blancs, noirs ou gris.</i> |
| 3 jours à 6 jours: | <i>Symbole de Désespoir (sans JP), Changement d'Alignement (NM).</i> |
| 6 jours et plus: | <i>Perte de la volonté de repartir et transformation en Larve en 1 D6 mois</i> |

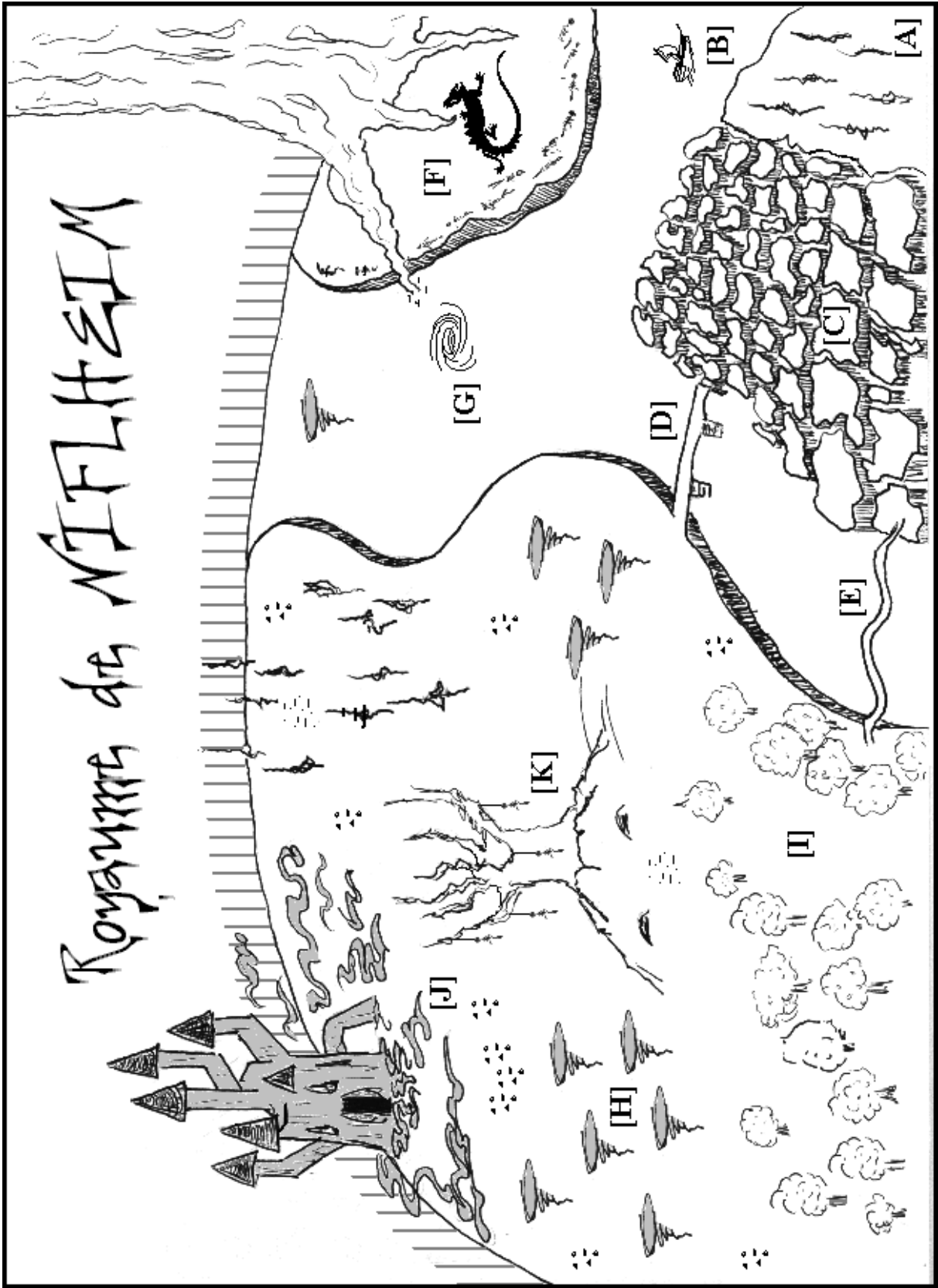
Effets du Froid: (en tenant compte des gants, fourrures et autres protections contre le froid)

| Température | For | Dex | Con | Mvt | THAC0 | Frequence | Epreuve Con | Dégâts |
|----------------------|------------|------------|------------|-------------|--------------|------------------|--------------------|---------------|
| <i>-49°C à -40°C</i> | <i>-2</i> | <i>-5</i> | <i>-2</i> | <i>-50%</i> | <i>-4</i> | <i>15 rounds</i> | <i>D 20+12</i> | <i>1 D3</i> |
| <i>-39°C à -30°C</i> | <i>-2</i> | <i>-4</i> | <i>-2</i> | <i>-50%</i> | <i>-3</i> | <i>3 Tours</i> | <i>D20+11</i> | <i>1 D3</i> |
| <i>-29°C à -20°C</i> | <i>-1</i> | <i>-3</i> | <i>-1</i> | <i>-33%</i> | <i>-2</i> | <i>6 Tours</i> | <i>D20+10</i> | <i>1 D2</i> |
| <i>-19°C à -10°C</i> | <i>-1</i> | <i>-2</i> | <i>-1</i> | <i>-33%</i> | <i>-1</i> | <i>12 Tours</i> | <i>D20+9</i> | <i>1 D2</i> |

Six épreuves sous constitution ratées successivement indiquent un début d'hypothermie (-1 en For, Dex et Con tous les tours et -1 en Sag tous les 2 tours, à 3 dans deux caractéristiques, il est incapacité puis tombe inconscient en 1 D3 tours et meurt en 2 D4 tours)

Table de Rencontres Aléatoires (Tirage 1 D100 toutes les 3 heures)

01-05: Troupe de 1 D20 Géants de Froid accompagnés chacun de 2 Loups des Glaces
06-10: Une Grotte naturelle abritant un Rémorhaz (MM1 p 82)
11-15: Trois Sorcières des Profondeurs (MM1 p 73) montées sur des Nightmares (MM1 p 74)
16-20: Horde de 70 Trolls des Glaces (FF p 90)
21-25: Cinq taureaux paissant au loin qui s'avèrent être, de près, des Gorgones (MM1 p49)
26-35: 1 D4+4 Diables des Glaces (MM1 p 22)
36-55: 2 Dragon Blancs Anciens (MM1 p 34)
56-60: Meute de Shadow Mastiff (MM2 p 84)
61-65: 1 D20 Hordling (MM2 p 75)- Hordes de l'Hades se rendant à une bataille
66-70: 3 Démons Type IV, V et VI, à la recherche d'un seuil pour quitter le Plan
71-00: Rien



Point [A]: La forêt des pins givrés

Le paysage qui accueille les aventuriers semble presque lunaire. Une sensation de froid mordant s'empare des arrivants. Devant eux, des pins noirs et rabougris poussent sur une terre recouverte de cendre grise. Cette poussière s'infiltré partout et recouvre tout. Elle s'insinue dans les narines et la bouche et donne vite l'impression de suffoquer, rendant la gorge sèche et douloureuse.

Seuls les quelques pins à l'écorce et aux aiguilles grises prospèrent dans un tel lieu. Leurs silhouettes tortueuses leur donnent l'aspect de fantômes immobiles recouverts de givre. Aucune brise ne vient remuer leurs branchages, aucun son ne vient troubler le silence qui règne sur cette forêt lugubre. Tout semble attendre sous une chape glacée. C'est alors seulement que l'on s'aperçoit que les couleurs n'existent plus, tout n'est que dégradé de gris.

Les forêts de pins sont hantées par de nombreuses créatures, mais le plus souvent, elles servent de terrain de chasse aux Géants de Froid. Les aventuriers arriveront en pleine battue, comme le laisseront deviner les hurlements lugubres de chiens ou de loups qui se mettront brusquement à retentir...qui est le gibier ?

7 GEANTS DE FROID: CA:4 DV:10+1-4 (84 pv) 1 Attaque: 4 D8 THAC0: 10
Att Spéciale: Jet de Rochers (2 D10) à 60m, Immunisé au Froid

14 LOUPS DES GLACES: CA:5 DV:6 (48 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:13 Souffle de Froid à 3m (6 D4)

Point [B]: Le Navire sans Capitaine

A quelques mètres de la rive, une grande galère se tient sur les eaux noires et glacées. De sa coque émergent des rames qu'agitent avec une bonne cadence des squelettes enchaînés. Le bateau se dirige vers la côte, exhibant une voilure déchirée, à peine retenue par des cordages recouverts de givre. Il semble avoir traversé de nombreuses tempêtes et pourtant continue à voguer au son du tambour des rameurs. Mais le plus étrange, c'est que personne ne tient la barre, personne n'arpege le pont, seul le rythme des squelettes rameurs scande sa destinée.

Note au DM: Si les aventuriers décident d'emprunter le navire pour se rendre sur l'autre berge, ils n'auront pas à le manœuvrer. Le bateau effectue depuis des temps immémoriaux le trajet aller-retour jusqu'au Nastrond, l'ultime rivage où se trouve Nidhogg le Dragon.

120 SQUEULETTES: CA:7 DV:10 (80 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:10 (Armes tranchantes : ½ dégats)

Par contre, s'ils cherchent à prendre possession de l'embarcation, à modifier son trajet ou à détruire le navire, ils provoqueront la colère des 120 Squelettes qui se trouvent à bord. Leurs chaînes se briseront toutes en même temps, si possible assez loin des berges et ils attaqueront les intrus.

Si les aventuriers sont vaincus, ils n'auront pas l'occasion de voir leurs corps se départir de toute chair et devenir squelettique. Leur dernière volonté sera alors de s'enchaîner à une des rames et de rejoindre leurs nouveaux compagnons, pour ainsi ramer une éternité.

Point [C]: La Mer de Glace

Seul le sifflement aigu de la bise se fait entendre à la surface d'une immense mer de glace. Les icebergs flottent sur une sorte de brume blanchâtre mêlée de givre qui laisse parfois entrevoir une eau sombre en dessous. Avec des grincements inquiétants, tels des plaintes déchirantes, certains s'enfoncent ou s'agitent, effleurés peut être par le dos d'un gigantesque monstre marin. Les blocs paraissent ainsi bien instables, leur taille n'excède pas 3m. de large et ils sont, par endroits, dangereusement espacés.

Note au DM: Tomber à l'eau (quel que soit l'endroit sur le Plan de Niflheim) équivaut à une condamnation à mort rapide et inéluctable. Le seul moyen sûr pour les aventuriers de franchir cette mer de glace est encore de voler, mais s'ils choisissent de passer les blocs un à un, ils devront faire preuve d'une habileté sans faille (la quantité et la difficulté des épreuves d'équilibre à réussir est à votre entière discrétion).

Quelle que soit la méthode employée, lorsqu'ils seront à mi-chemin, la silhouette d'un Dragon Rouge apparaîtra à l'horizon. Bien que dénotant dans ce paysage glacé, il s'agit d'un des innombrables rejetons de Nidhogg, Graback

GRABACK: DRAGON ROUGE: CA: 1 DV: 11 (88 pv) 3 Att : 2x 1 D8 / 3 D10 THAC0: 10
Al: CM TAILLE: G (15m de long) Mvt: 9" / 24" JP: 5/6/7/5/8

Attaque Spéciale: 3 Souffles de Feu (cône de 9m à la base par 27m de long) par jour - dégâts: 88

Défense Spéciale: Infravision 20m, Détection de l'invisibilité (18m de rayon)

Effroi s'il charge ou survole ses proies: 0 à 2 DV: Peur (sans JP) 3 à 5 DV: -1 au THAC0 (JP vs Magie à +3)

Point [D]: Le Pont du Destin

Le pont qui relie la mer de glace à l'autre rive est entièrement constitué d'ossements. Des dents humaines en forment le dallage. La mosaïque des différents ivoires teintés de blanc ou de noir représente un immense Dragon qui semble couché, sa tête énorme entre ses pattes. De larges côtes dressées forment les rambardes du pont. Des tibias de taille impressionnante ont été utilisés pour piliers.

Point [E]: Le chemin du Vide absolu

Un étroit chemin fait de cendre et de terre mêlée serpente jusqu'à l'autre rive. Il ne repose sur rien de tangible, tout autour de lui n'est que vide ou néant, comme si en cet endroit toute matérialité avait disparue. Seul subsiste ce sentier qui flotte au dessus d'un vide sans fin.

Note au DM: Dès qu'il se seront engagés sur ce sentier enjambant le néant, les aventuriers entendront des voix familières, puisées dans leur inconscient. Elles présentent pour chacun le timbre et les intonations d'une personne qui leur est chère (une mère, un frère, une femme ou un enfant, un ami etc...).

D'abord murmure discret, ces voix se feront clameurs et supplications, appelant à l'aide avec une conviction et un réalisme crédible. Malgré toutes les bonnes résolutions que pourraient prendre les aventuriers, ces suppliques finiront par prendre le pas sur leur logique et chacun d'entre eux aura à réussir un JP sous Magie (avec un malus de 4) pour résister à la puissante Suggestion qui les pousse à se jeter dans le néant, à la rencontre des voix.

Point [F]: Nastrond, le rivage des cadavres

En approchant de ce rivage, on ne peut s'empêcher d'être écrasé par la vision d'un arbre gigantesque dont le tronc se perd dans les brumes. Cet arbre est le vénérable Frêne du Monde, Yggdrasil, l'arbre qui relie les mondes entre eux et les protège depuis l'aube des temps. En cet endroit lugubre, sa majesté apaise quelque peu celui qui le contemple. Cependant ses racines brunes et puissantes plongent dans la terre d'un rivage où s'entassent des corps décharnés, démembrés. De ce charnier, émanent des relents pestilentiels de chair en décomposition. Une sorte de liquide gluant mêlant la chair et le sang s'écoule jusqu'aux eaux noires en contrebas.

Et, juché sur ce charnier immonde, Nidhogg, l'immense Dragon Rouge sans ailes s'applique à donner de grands coups de sa mâchoire puissante dans une des racines de l'arbre. Ses assauts répétés font jaillir des flots abondants de sève lumineuse qui s'évaporent en jets de fumée dès qu'elle touche le sol.

Note au DM: Affronter Nidhogg, constamment entouré d'une dizaine de Dragons Rouges Anciens, serait une très mauvaise idée, faites en sorte que les aventuriers en prennent conscience en les faisant attaquer par deux Dragons Rouges s'ils se dirigent vers le Nastrond.

Point [G]: Hvergelmir, le Chaudron Rugissant

Cette source, tourbillon au cœur d'une vaste étendue d'eau, abreuve la troisième racine d'Yggdrasil. Elle avale toute matière (comme une sphère d'Annihilation) pour donner naissance aux onze rivières de l'Elivigar. Se retrouver entraîné par le courant jusqu'à ce tourbillon d'antimatière, c'est courir vers une mort certaine.

Point [H]: Plaine des Vents

Désolées et glacées, les vastes étendues que comporte Niflheim sont la proie de brouillards givrants qui tourbillonnent avec une violence inouïe. Ces manifestations purement physiques sont constituées par les âmes qui ont reçu la damnation éternelle. Dès qu'elles auront détectées la vie, elles se précipiteront vers les PJ pour les harceler de leur haine.

Note au DM: Traverser ces tourbillons relève de l'exploit: tous les mouvements se font à 50%, la température est de -45°C et tous les 5 rounds, un Epreuve sous Force (1 D20 malus de 4) devra être réussie, sous peine d'être jeté par terre et balayé comme un fétu de paille jusqu'à la périphérie des tourbillons. Toute personne qui résiste à ces vents de haine devra aussi réussir un JP sous Magie ou ressentira une profonde envie de meurtre et cherchera à tuer la créature vivante la plus proche d'elle.

Point [I]: Le verger de Hel

Les couleurs de cet endroit ne semblent pas avoir été altérées. En effet, des arbres fruitiers s'épanouissent sur la terre gelée, et font resplendir leurs feuillages qui se déclinent du vert tendre aux verts plus profonds. De gros fruits mûrs font ployer les branches. Et l'on peut dénombrer nombre d'espèces de poires dorées, de pommes rouges écarlates, de pêches odorantes, d'abricots rebondis, de cerises brillantes tous plus appétissants les uns que les autres. Les aventuriers n'auront pas le temps de les examiner davantage car une voix féminine retentira derrière eux:

"Bienvenue dans le verger que ma maîtresse a fait pousser pour vous. Votre voyage a été long et je suppose que vous avez hâte de vous restaurer. (gloussements) Eh bien, ces fruits sont à vous, mais attention, ils ne seront peut-être pas tous à votre goût. En tout cas, ils sont tous magiques. Allez, goûtez-y, sans quoi ma maîtresse sera vexée par votre manque de politesse et je serais contrainte de vous anéantir." (gloussements)."

Note au DM: Il s'agit de l'Avatar de Hel (voir description Point 17 du Monastère), à moins d'être préparé à un affrontement sévère, il sera sans doute plus prudent que les aventuriers goûtent chacun à au moins l'un de ces fruits...

AVATAR DE HEL: AI:NE / DV:18 (pv: 144) / CA: -2 / Att:2 / THAC0:3 / Deg:1D8 +7 (Epée +4)
Clerc 18° / Guerriere 16° / For: 18(76) Int: 18 Sag: 18 Con: 18 Dex: 18 Cha: 18 / RM: 35% / JP: 8/6/4/1/5

Toute créature venant à moins de 6m de l'Avatar doit réussir un JP sous Mort Magique ou subir 3 D10 points de dégâts par son aura. Quiconque est touché par l'épée de l'Avatar doit réussir un JP sous Mort Magique sous peine de contracter une maladie qui inflige 5 points de dégâts par rounds jusqu'à ce qu'elle soit guérie. L'Avatar ne peut pas être touché par une quelconque arme matérielle et son baiser provoque la mort (pas de JP).

Table des Effets (définitifs) provoqués par l'ingestion des fruits magiques (1 D100)

| | |
|--|--|
| 01-05: Pair/Impair: +/-1 en Force | 51-56: Un vœu divin est accordé |
| 06-10: Pair/Impair: +/-1 en Intelligence | 57-60: Bégaiement irrépissable |
| 11-15: Pair/Impair: +/-1 en Sagesse | 61-65: Pair/Impair: +/- 5ans |
| 16-20: Pair/Impair: +/-1 en Constitution | 66-70: Poison Ingestif typeA (10 ou 20 pv) |
| 21-25: Pair/Impair: +/-1 en Dextérité | 71-75: Poison Ingestif typeB (15 ou 30 pv) |
| 26-30: Pair/Impair: +/-1 en Charisme | 76-80: Poison Ingestif typeC (20 ou 40 pv) |
| 31-35: Pair/Impair: +/-1 en Beauté | 81-85: Poison Ingestif typeD (25 ou mort) |
| 36-40: Pair/Impair: +/- 10% en Taille | 86-90: Poison Ingestif typeE (30 ou mort) |
| 41-45: Pair/Impair: +/- 10% en Poids | 91-95: Effet d'une Peste (idem Avatar) |
| 46-50: Changement de sexe | 96-00: Pair/Impair: +/- 1 niveau |

Point [J]: Le palais de Hel

Au loin, telle une silhouette grotesque, se dresse l'horrible palais de la déesse Hel. Les angles anarchiques et non euclidiens de la construction lui donne un aspect hideux. Le château est fait d'un bois sombre et craquelé, sa base ressemble même au fût d'un vieil arbre mort. A ses pieds, grouillent des serpents visqueux à la peau grise et brillante. Quelques tourelles tarabiscotées, chapeautées de toits pointus émergent des brumes et des fumerolles qui enveloppent le palais.

Note au DM: La vue de cet édifice glace le sang et envahi d'un intolérable sentiment de désespoir. Il est peu probable que les aventuriers poussent l'exploration si loin, mais si tel était le cas, la déesse Hel en personne les accueillerait, s'amuserait un peu avec eux, avant de les détruire comme un jouet dont on se lasse.



Point [K]:Le Cœur de l'Arbre du Malheur

Au cœur de la plaine cendreuse, au sommet d'une colline sans attrait, se dresse tel le fantôme d'un gibet, la gigantesque silhouette grise d'un arbre. En s'approchant, les aventuriers pourront constater que l'Arbre n'est qu'une ombre immatérielle, représentation exacte de l'Arbre des cavernes d'Astragoth. Un seul détail change cependant: accrochés aux branches tortueuses et floues se balancent des squelettes presque immatériels agités par une brise glacée.

Le Cœur de l'Arbre du Malheur est gardé par deux terribles Dragons Rouges. Il sortiront, tels des grands vers ailés, d'une vaste caverne qui perce les flancs de la colline.

GRAFVOLLUTH et GOIN: 2 DRAGONS ROUGES: CA: 1 DV:11 (88 pv) 3 Att : 2x 1 D8 / 3 D10
THAC0: 10 Al: CM TAILLE: G (15m de long) Mvt: 9" / 24" JP: 5/6/7/5/8
Attaque Spéciale: 3 Souffles de Feu (cône de 9m à la base par 27m de long) par jour - dégâts: 88
Défense Spéciale: Infravision 20m, Détection de l'invisibilité (18m de rayon)
Effroi s'il charge ou survole ses proies: 0 à 2 DV: Peur (sans JP) 3 à 5 DV: -1 au THAC0 (JP vs Magie à +3)

Note au DM: Au fin fond de la caverne se trouve leur trésor, à tirer suivant les règles du Manuel des Monstres.

Lorsque les aventuriers graviront la colline, ils découvriront une terre retournée sur une vaste surface comme si des mains gigantesques l'avaient fouillée avec violence. Au creux d'un large cratère, parmi les mottes de terres gelée et les cendres, comme tapi dans l'ombre, se tient le Cœur de l'Arbre du Malheur. Il s'agit en fait une sorte de bogue, fruit de couleur noire aux reflets violacés, aussi gros que la tête d'un Géant, hérissé de longues épines noires et empoisonnées. Une odeur de pourriture s'en dégage, bien que son aspect dénote d'une grande sécheresse, et que l'on puisse même observer à sa surface quelques fissures.

Note au DM: Si un des aventuriers prend le Cœur dans ses mains, il devra réussir un JP sous Magie (malus de 4) sinon son alignement s'accordera à celui de Niflheim (Neutre Mauvais). De même, la personne qui aperçoit le Cœur et qui rate un JP sous Magie se verra en proie à une langueur et un désespoir terrible et profond qui l'empêcheront de faire preuve de toute volonté et entraveront tout désir de quitter le Royaume de Niflheim. (La victime peut toutefois être aidé et guidée pour repartir).

QUITTER NIFLHEIM:

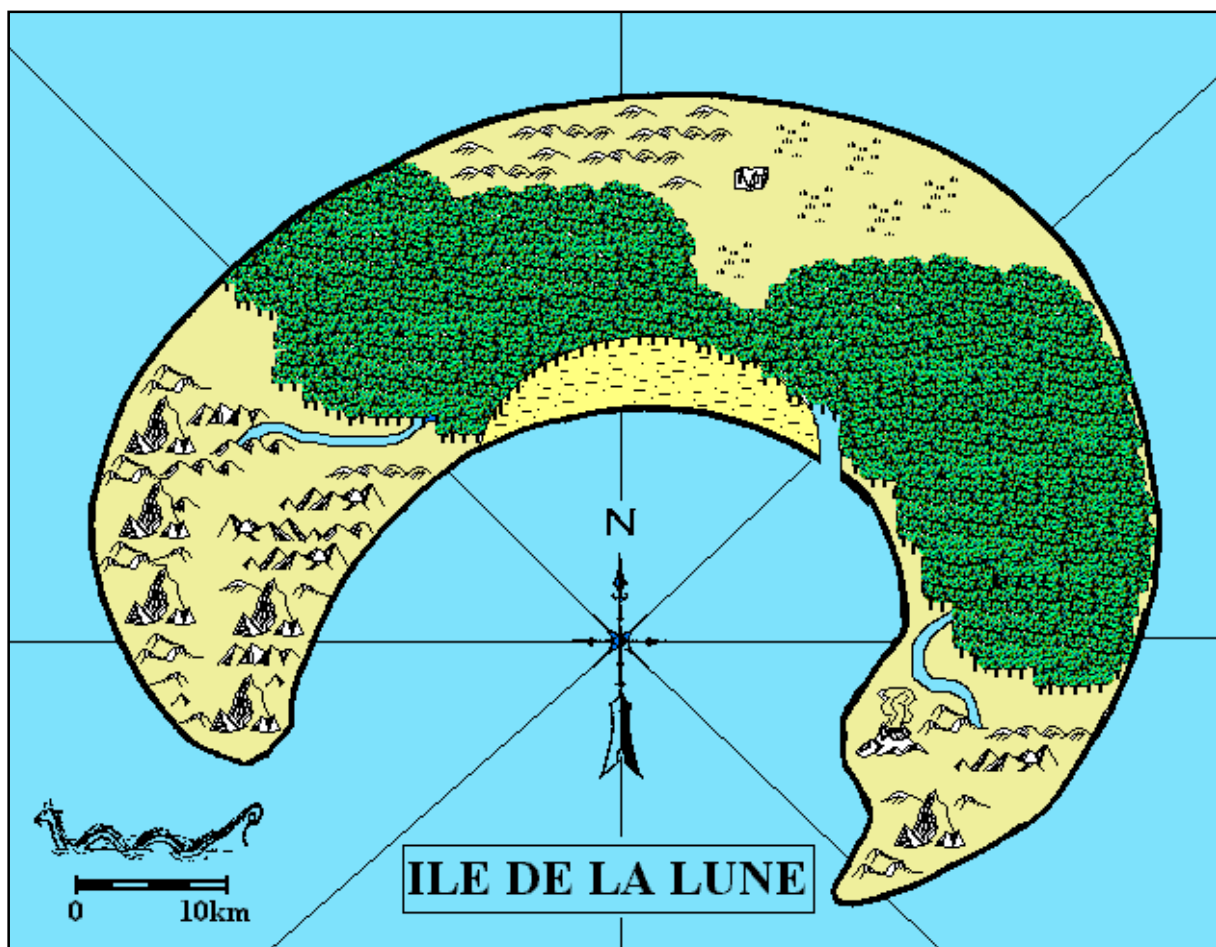
Il y a plusieurs façons de quitter le Plan de la Déesse Hel. Il existe de nombreux conduits communicant avec les autres plans de la Désolation Grise et il est toujours possible d'escalader Yggdrasil. Bien sur, la magie qui permet de changer de plan est efficace aussi, mais tous ces moyens sont longs et peu fiables. En fait, ils ne s'avéreront utiles que si les aventuriers désirent rentrer chez eux avant d'avoir trouvé le Cœur de l'Arbre du Malheur.

Dés qu'ils seront en possession de ce fruit maudit, il leur suffira de penser à repartir pour qu'ils se retrouvent instantanément devant la carcasse de l'Arbre, dans les cavernes d'Astragoth. Au moment de quitter Niflheim, un rire sibyllin retentira à leur oreilles et ils acquerront la conviction que s'ils venaient à faire en ce lieu une autre visite, ils ne pourraient plus jamais en repartir...

L'ILE DE LA LUNE:

Histoire: Cet endroit désert, à l'écart de toute habitation est perdu en pleine mer, à une centaine de kilomètres des côtes du Royaume. Dans le passé il servit de refuge à Zentar Ghan, un magicien excentrique qui avait l'intention de faire de l'île entière une forteresse. Il commença par la protéger contre toute intrusion éthérée puis il construisit une ville, énorme, de métal et de roche, sans aucun sens artistique, entièrement grâce à sa magie. Hélas, la puissante incantation qu'il utilisa pour protéger son île d'une incursion extra-planétaire attira l'attention de créatures surnaturelles qui s'en prirent à lui, jetant dans l'oubli son corps, son âme et son projet de dément.

Description: A l'approche de l'île, les aventuriers découvrent une plage rocailleuse formant une anse dans laquelle viennent se briser avec force les vagues blanches d'écumes. Des colonies de mouettes jettent leurs cris gais et stridents dans l'air frais et humide. Au loin, les pentes douces d'un volcan se perdent dans la brume. Une épaisse forêt de chênes, d'érables et de noisetiers pare l'île de multiples nuances de vert, des petits sentiers de pierres blanches la parcourent en maints endroits. Quelques sources d'eau claire et glacée dévalent sur les pierres moussues et se jettent dans la mer. L'air vif et frais, le chant des mouettes et des cormorans, le doux ressac de la mer font de l'île un endroit paisible et joyeux, où la vie règne en harmonie avec la nature sauvage.



Les forces en présence: D'aleb Thorn et ses alliés:

La Plage: Mêlant rocailles grises et galets aux arêtes tranchantes, cet endroit est le plus évident pour découvrir l'Ile de la Lune. En fait, accoster sur cette plage présente un danger mortel. Au fond de l'eau et sur la côte, à demi enterrés dans le sable, une colonie d'Oursins Géants Argentés empêchera (de manière qui est loin d'être naturelle) toute approche sur la terre ferme.

40 OURSINS GEANTS ARGENTES: CA:0 DV:5+3 (43 pv) 5 Att: 1 D4+1 THAC0: 13

Att Spéciale: Projette ses piquants de la même façon qu'une arbalète légère

Contient une gemme de 1 D10 x250 PO

La Forêt: Cet endroit enchanteur va bien vite se transformer en véritable enfer. D'aleb Thorn utilisera à plein toute sa magie et tous ses alliés végétaux pour les stopper sur le terrain qu'il préfère.

Forêt, Collines et Plaines (Tirage 1 D10 toutes les heures)

1 : 1D2 WOLF IN SHEEP'S CLOTHING

2 : 1 D3 MANTRAP (MM2 p 83)

3 : 1 D6 PEDIPALP GIANT (MM2 100)

4 : 1D8 TRI FLOWER FROND (MM2 p 121)

5 : 1 D8 KAMPFULT (MM2 p 78)

6-10: Rien

Les ruines de la Cité de Zentar Ghan: Depuis bien longtemps, la nature a repris ses droits et l'immonde construction a été remplacée par des chênes centenaires. Un très vieux Dragon Vert, séduit par l'aspect chaotique et le nombre infini de cachettes que procurent ces ruines a élu domicile dans cet endroit lugubre.

DRAGON VERT ANCIEN: CA:2 DV:9 (72 pv) 3 Att: 2x1D6 / 2D10 THAC0:12 Al:LM Taille:10m

Attaque Spéciale: 3 Souffles de Gaz Chlore (cône de 9m à la base par 15m de long) par jour - dégâts:72

Défense Spéciale: Infravision 20m, Détection de l'invisibilité (18m de rayon)

Effroi s'il charge ou survole ses proies: 0 à 2 DV: Peur (sans JP) 3 à 5 DV: -1 au THAC0 (JP vs Magie à +3)

La Rivière: Un torrent vif et impétueux dévale la pente des montagnes. Son écume blanche et glacée se jette et rebondit sur les rochers qui entravent sa route. Embusqué près du gué, D'aleb Thorn lui-même, sous poussière de disparition, utilisera les pouvoirs de sa jatte de contrôle des Elementaux d'Eau,

4 ELEMENTAUX D'EAU: CA:2 DV:8 (80 pv) 1 Attaque: 5 D6 THAC0: 12

Att Spéciale: Stoppe ou ralentit les bateaux (1 tonneau par point de vie de la créature)

Retourne les embarcations de petite taille (1 tonneau par dé de vie de la créature)

Défenses spéciales : Touché par armes +2

Le Chemin vers les montagnes: Escarpé, inhospitalier, le sentier couvert de ronces et de rocs tranchants mène vers le point le plus haut de l'île, un plateau perdu dans la brume. Tout va concourir à ralentir les aventuriers. La montagne semble hostile à leur approche et c'est loin d'être une vue de l'esprit:

3 GALEB DUHR: CA:-2 DV:10 (80 pv) 2 Att: 2 D8 / 4 D8 THAC0: 10 RM: 20%

Att Spéciale: 1x par round (idem Mage 20°): Glissement de Terrain, Mur de Pierre, Passe Muraille,

Transmutation de la Pierre en Boue et Lithomorphose. Animation de Rochers

Déf Spéciale: JP Froid Magique (-4 et dégâts x2), immunisés vs électricité et feu normal (+4 Feux Magiques)

Le Plateau de l'Arbre du Malheur: Quand les PJ arriveront à cet endroit boisé (l'endroit le plus haut de l'île), ils auront vaincu tous les obstacles que le druide a dressé sur leur chemin. Ce dernier sera poussé dans ses derniers retranchements et attaquera les aventuriers de façon frontale, dans un combat à mort. D'aleb Thorn est accompagné de 3 Aurumvorae.

D'ALEB THORN: Humain Archi Druide 13° Pv:100 CA: -2 1 Att: 1 D8+1 (Cimeterre) THAC0:11
For : 17 Int : 14 Sag : 18 Con : 16 Dex : 15 Cha : 10

Objets Magiques: Anneau de Contrôle des Mammifères , Anneau de Protection +3, Baguette d'Absorption, Poussière d'Apparition (24 doses) et Disparition (13 doses), Sac à malice, Bracelets CA=2, Jatte de contrôle des Elementaux d'Eau, Sac de Haricots

Niveau 1 (8) : Amitié et Langage Animal, Enchevêtrement (x4), Détection Magie, Aura Féérique,
Niveau 2 (7): Charme(x2), Distorsion du Bois, Métal Brûlant, Peau d'Ecorce (x2), Soins Mineurs
Niveau 3 (6): Arbre (x2), Embrouaillement (x2), Invocation Foudre, Invocation Insectes
Niveau 4 (6): Dissipation de la Magie(x2), Forêt hallucinatoire, Langage des Plantes, Porte Végétale (x2)
Niveau 5 (4): Contrôle des Vents, Fléau d'Insectes, Croissance Animale, Passe Plante,
Niveau 6 (3): Bouclier Anti-Animal, Mur d'Epines, Transit Végétal
Niveau 7 (2): Doigt de Mort, Mort Rampante

3 AURUMVORAX: CA:0 DV:12 (96 pv) 1 Att: 2 D4 THAC0: 9 Armes Contondantes: 1/2 dégâts
Att Spéciale: S'il touche, garde la prise (1 D8 pts de dégâts par round) puis lacère (THAC0 sans Dext adversaire) avec 2 D4 pattes (2 D4 pts de dégâts par patte)
Déf Spéciales: Immunisé au Poison, Gaz et Feux Normaux (Feux magiques 1/2 dégâts)

REPLANTER L'ARBRE:

Lorsque le Druide D'aleb Thorn aura été vaincu, il ne restera plus aux aventuriers qu'à replanter l'Arbre du Malheur. Pour cela, il faudra qu'ils sacrifient Enos, le fils du Grand Chambellan (si le Druide ne l'a pas tué au cours des violents affrontements dont ils ont été victimes) en le précipitant sur les pointes acérées du Cœur de l'Arbre.

Dés qu'ils sera mouillé de sang, le "Cœur" prendra racine, faisant jaillir son tronc et ses branches du corps de l'enfant, s'en nourrissant comme d'un substrat magique. L'Arbre du Malheur se développera alors extrêmement rapidement, faisant dépérir tous les arbres voisins. Ses racines noires et puissantes plongeront avec force dans le sol de la montagne, tuant toute autre sorte de vie souterraine.

L'arbre prendra une teinte noire et un aspect visqueux. Quand il aura atteint 4 mètres de haut (5 rounds), ses branches s'écarteront et arracheront les autres arbres du sol dans un fracas de bois torturé. En l'espace d'une demi-heure, le sommet de la montagne sera entièrement recouvert par le tronc noir et noueux de l'Arbre du Malheur, plus gros et plus large qu'avant. Toute la végétation de l'île commencera à pourrir sous l'effet de la corruption de l'arbre nouvellement planté.

EPILOGUE:

Les joueurs n'auront plus qu'à quitter cet endroit qu'ils viennent de maudire à jamais, avec un goût de cendre et de remords dans la bouche.

Ils recevront leur récompense et seront fêtés comme des héros, mais, le bonheur d'un royaume valait il cela ?

ANNEXE 1: SOURCES D'INFORMATIONS

A) Arbre du Malheur

*De l'Arbre du Malheur:
Histoire et Grandeur du Royaume D'Argothron, (Bibliothèque Royale)*

L'Arbre du Malheur, peu sont ceux qui le connaissent. Peut-être quelques vénérables bardes pourraient encore en dire quelques mots si leurs mémoires ne leur font pas défaut. L'existence de cet Arbre remonte aux sources même de la création du monde. On dit que la déesse Hel le façonna de ses propres mains dans une glaise putride et nauséabonde, elle y enserra le mal dans son état pur et le planta dans son gris royaume Niflheim. On peut penser que cet arbre maudit a été créé pour offrir un reflet ignoble à l'Arbre du Monde, le frêne Yggdrasil. En effet, cette monstruosité se révèle en être sa caricature grotesque. On dit que la déesse Hel, alors ivre de colère et de haine, aurait créé l'arbre lorsqu'elle s'est aperçu que les racines du Frêne du Monde perçaient son royaume maudit. Sans doute espérait elle que les branches immondes de son arbre pénétreraient les couches supérieure de notre monde.

B) Yggdrasil, l'Arbre du Monde

*"Parole Sacrée du Culte d'Odin"
(Temple d'Odin à Umhlazi, Capitale du Royaume)*

A la base de l'Arbre du Monde Yggdrasil, se trouve Nidhogg, un énorme et très ancien dragon rouge entouré par d'innombrables rejetons. Nidhogg est occupé à ronger les racines de l'Arbre du Monde et éventuellement à couper le lien de Niflheim jusqu'à Asgard. Mais l'Arbre crée de nouvelles racines au fur et à mesure que Nidhogg les détruit. Le Dragon Nidhogg peut être vaincu (c'est déjà arrivé), mais en moins d'une année révolue, un de ses rejetons grossit en taille et en pouvoir et vient remplacer Nidhogg pour perpétuer sa tâche.

*Extrait du "Chronios Et Fluctuat Sigil"
Livre trouvé dans la chambre d'Axandre - (Monastère de Gorge Profonde)*

Une des visions les plus magnifiques des plans, est celle d'Yggdrasil, le frêne du Monde. Cet arbre gigantesque se dresse sur la première strate d'Ysgard. Ses racines et ses branches touchent de nombreux autres plans, offrant ainsi aux voyageurs des itinéraires supplémentaires que nul n'a jamais cartographiés, mais dont certains parmi les plus importants sont connus.

L'une de ses racines atteint Niflheim sur la Désolation Grise plus connue sous le nom d'Hades. Ses branches sont aussi formidables puisqu'elles traversent le vide argenté de l'Astral pour gagner le plan primaire, et, là, effleurer de leurs extrémités des centaines de mondes. Pour suivre les sentiers d'Yggdrasil, le voyageur doit escalader ses racines ou ses branches.

A l'emplacement d'un seuil planaire, l'arbre disparaît dans un portail coloré et miroitant, semblable aux moires de l'Astral où l'on ne voit guère que des formes incertaines. Il faut le franchir pour s'assurer de ce qui attend de l'autre côté, ces portails sont généralement à double sens.

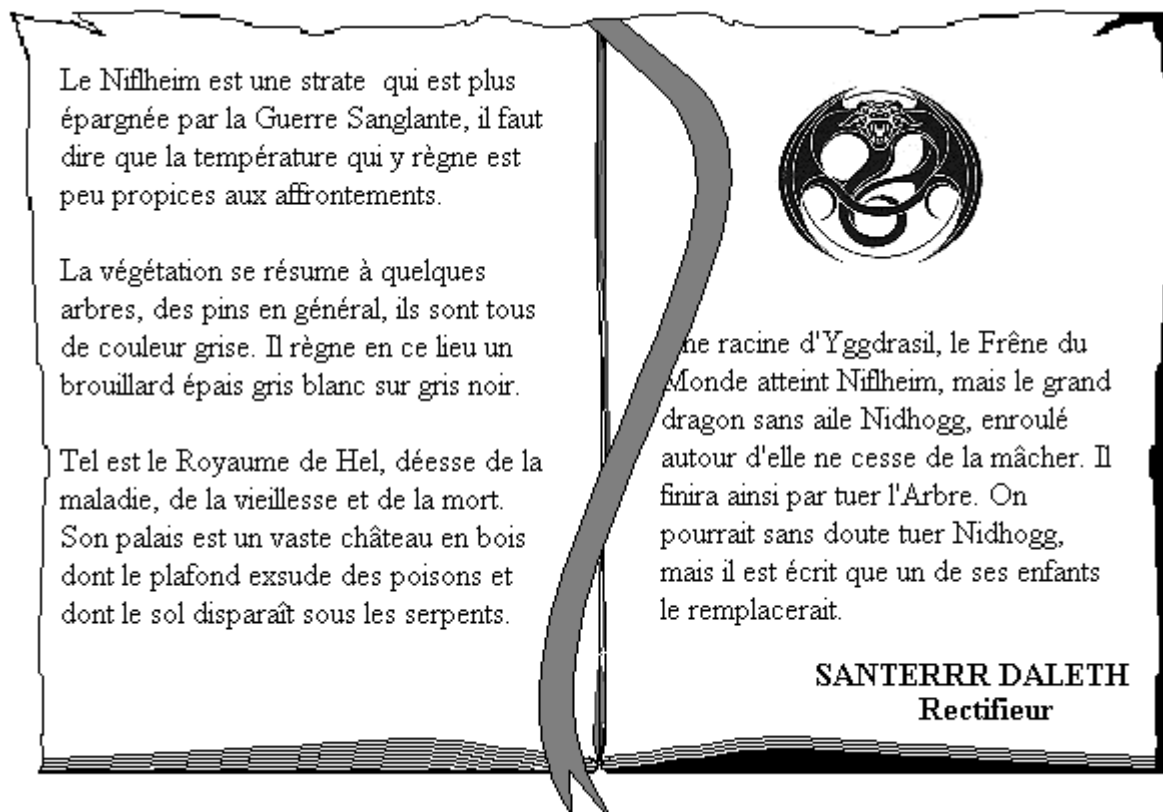
C) Niflheim

*Extrait du Discours sur "L'Utilité des Voyages Planaires"
prononcé par le Mage Zarcauz devant la haute Assemblée de La Mort Rouge (1)
(Grande Bibliothèque Centrale d'Umhlazi)*

Niflheim est la seconde couche du royaume d'Hades. Ce plan d'existence contient l'essence du mal dans ce qu'il a de pire. Il est traversé par les racines de l'Arbre Yggdrasil. L'endroit est sans joie ni émotion, dépourvu d'espoir et de paix. C'est un pays grisâtre, avec un ciel gris et dont toutes les couleurs sont transformées en variation de noir et de blanc. Il n'y a ni soleil, ni lune, ni étoile, ni passage de saison. L'endroit vit sous une langueur perpétuelle qui n'a ni début ni fin et ne donne aucun espoir. Dans le royaume de Niflheim, la végétation se résume à quelques arbres rabougris (des pins) qui survivent sur un sol rocailleux et gelé. L'atmosphère est morne et ennuyeuse, et la température est glaciale. Le plan est parcouru de brumes et de brouillards givrants qui tourbillonnent et occultent la vision à plus de 30m. Les maléfices de cet endroit sont si forts que ceux qui l'explorent ressentent des sentiments de tristesse et de défaitisme. Les couleurs qu'ils portent sur eux deviennent fades, et disparaissent en quelques jours. Ceci est un moindre mal car le voyageur qui reste trop longtemps sur ce plan (une semaine semble être une durée déjà élevée) perd la volonté de quitter l'endroit et se transforme en larve.

(1)-Les affiliés de La Mort Rouge, communément appelé les Rectifieurs font partie d'une des factions de Sigil, capitale de l'Outreterre. Ces planaires n'existent que dans un seul but - veiller à l'application de la justice et ce à n'importe quel prix. Celle-ci purge le mal chez ceux qui le pratiquent et les rend meilleurs, plus aptes à vivre au sein du multivers. On raconte que le Roi Oknyr Lancelevée ferait partie de cette Faction

*"Preceptes Planaires de la Faction des Rectifieurs" Tome 4/15
Cadeau d'un Visiteur Extraplanaire à la Grande Bibliothèque Centrale d'Umhlazi*



D) Hades ou La Désolation Grise

Fragment de parchemin annoté découvert devant l'entrée des cavernes, sur le cadavre de Skaalde de Sombremort, Barde Planaire de Sigil

Certains primaires l'appellent "l'Hades"

Les yeux et les cheveux aussi

La Désolation Grise est constituée par ces fameuses "trois ombres" que sont Oinos, Mjllheim et Pluton. Ce plan, c'est le mal à l'état pur et ceux qui l'habitent se moquent bien de savoir si la force fait l'union ou non. C'est aussi le principal champ de bataille de la Guerre Sanglante. Les Trois Ombres sont des contrées mornes et grises, la terre est grise, le ciel est gris, il n'y a aucune couleur. Dès qu'un voyageur pénètre sur le plan tout ce qu'il porte devient blanc noir ou gris. Il n'y a ni soleil ni lune ni étoile, rien que du gris. Gris encore sont les âmes et les cœurs des habitants de ce monde, ils n'éprouvent aucun sentiment, aucune émotion, ils ne connaissent que le désespoir et le mal. Ce désespoir finit par éteindre le cœur du voyageur qui s'attarde et par saper sa vitalité aussi. Il n'est pas rare de croiser des magies puissants dont le regard est gris et mort. Vous pouvez parier qu'ils sont restés trop longtemps dans une des Ombres de la Désolation Grise.

sphère prismatique, jet de couleurs?

Toute magie basée sur les couleurs est à l'évidence inefficace sur le plan de Mjllheim. En outre, la chape de désespoir qui règne sur l'endroit rend inopérant tous les moyens magiques ou non fondés l'émotion ou le contrôle des émotions.

prières, bénédiction, amittés, charmes, suggestion, hypnose...

Tel est le secret pour s'emparer du Cœur de l'Arbre du Malheur

Skaalde de Sombremort

E) Hel, déesse de la Mort

*Entretien avec Dame Sâlmirth de Nastrond,
Grande Prêtresse du Culte de Hel à Umhlazi, capitale du Royaume d'Argothron*

Hel est la déesse qui régent le royaume de la Mort. Elle reçoit les esprits des morts par la maladie ou la vieillesse, les gardant derrière les murs et les portes imprenables de Niflheim. Il s'agit d'une terre de froid, de brume et de ténèbres éternelles. La Déesse Hel est la plus jeune fille du dieu Loki et de la géante Angrboda. Elle fut bannie par Odin dans le Royaume de Niflheim. On raconte qu'elle peut provoquer des épidémies de peste sur Midgard d'un revers de la main. Elle est d'un caractère féroce et sinistre, frappant sans pitié ceux qui l'offensent. Tout mortel la regardant tombe malade et meurt en quelques minutes à moins qu'une puissante magie de guérison soit déployée. Même après cela, la victime ne guérira jamais vraiment et gardera d'éternels problèmes de santé.

Sous sa véritable forme, elle apparaît comme une femme sculpturale, complètement blanche du côté gauche et complètement noire du côté droit. La face blanche de son visage n'a pas de trait. Mais elle prend souvent l'apparence d'une vieille sorcière, moitié vivante, moitié morte, avec une expression sombre et lugubre. Son visage et son tronc sont ceux d'une femme vivante, mais ses jambes sont celles d'un cadavre, marbrées et pourries.

F) Compléments utiles

*"Encyclopédie du Savoir Mythologique Universel"
par Hidelphonse, gnome et bouffon royal de Vallandar- Possession de Dame Sabele*

Niflheim: "Demeure des Brumes" est le lointain royaume des brumes glaciales, des brouillards éternels, des ténèbres et du froid. Il est situé en dessous de notre monde, sous les racines d'Yggdrasil, tout près de la source d'Hvergelmir, "le chaudron rugissant". Aussi en ces lieux, se trouve Nastrond, le rivage des cadavres. C'est en cet endroit que vit le Dragon Nidhogg, il se nourrit des corps autour de lui et ronge les racines de l'Arbre du monde Yggdrasil..

Yggdrasil: aussi appelé l'Arbre du Monde, c'est un frêne géant qui relie et abrite les mondes. Sous trois de ses racines, se tiennent les royaumes d'Asgard, Jotunheim et Niflheim. Ainsi que trois puits sont situés à sa base, le puits de la Sagesse (Mimisbrunnr) gardé par Mimir; le puits de la Foi (Urðarbrunnr) gardé par les trois Nornes; et le "Chaudron rugissant", la source des onze rivières: Svöl, Gunnthra la provocante, Fjorm, Fimbulthul la bouillonnante, Slid la courageuse, Hrid l'impétueuse, Sylg, Ylg, Vid la large, Leipt la fumante et Gjoll, glacée et infranchissable.

On dit que quatre cerfs s'ébattent entre les branches de l'Arbre du Monde et grignotent ses bourgeons, ce sont les quatre vents. Mais il y a encore d'autres habitants dans Yggdrasil, comme l'écureuil Ratatosk, surnommé "dents rapides", un fameux bavard, et il faut aussi parler de Vidofnir, "le serpent de l'arbre", et le coq d'or qui se perche habituellement sur la cime de l'arbre. Les racines d'Yggdrasil, elles, sont rongées par le Dragon Nidhogg et ses petits. Le jour de Ragnarok, le Géant de feu Surt enflammera l'Arbre.

Nidhogg: ou "le déchireur de cadavres" est un dragon monstrueux qui ronge perpétuellement les racines les plus profondes de l'arbre du monde Yggdrasil, tentant ainsi de le détruire. Celui-ci se chamaille depuis toujours avec l'aigle qui niche au sommet de l'Arbre. On dit que le Dragon demeure sur Nastrond dans le Royaume de Niflheim, où il se repaît des cadavres pour se sustenter. Il existe, paraît-il, d'autres dragons qui ont pour tâche de détruire l'Arbre, leurs noms sont Graback, Grafvolluth, Goin et Moin.

