

## II Le Jotunheimr

### La terre des géants.

#### Prologue :

Afin de sertir le diamant de Freya sur Brisingamen, il faut ramener le diamant du hall de Thrym, où il est tombé lors du « mariage » et retrouver les quatre nains qui ont forgé le collier. Eux seuls ont l'art suffisant pour rendre à Brisingamen son éclat initial. Deux équipes vont donc être constituées : l'une d'elle se rendra dans le fjord de Thrym et l'autre dans la caverne des frères nains. Toute l'action se déroule au Jotunheim (La terre des géants).

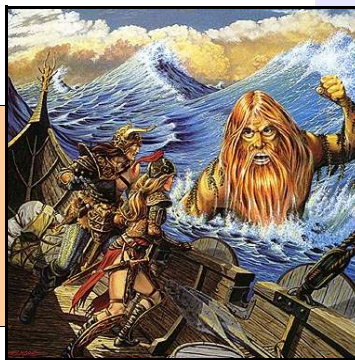
#### À la recherche du diamant de Freya.

##### A - Le palais de Thrym le géant des Thurs.

Le Hall est un grand palais de givre, il a été construit sur un fjord enneigé du *Jotunheim*. Il est aisé de s'en approcher et même d'accéder à ses portes sans se faire repérer, la garde n'est pas très vigilante. Un grand campement de géant s'est formé derrière le palais, toute une armée de géants des *Thurs* est en train de se constituer. Il a fallu voyager sur les mers et vaincre le géant de l'océan, dans un défi, un des fils de *Njord*.

Qu'un guerrier tienne 3 rounds de combat contre lui et il enverra le bateau dans le fjord de *Thrym*, au *Jotunheimr*.

**Fils de Njord.**  
AC: 35  
HP: 400  
AT: +35 / +30 / +25 / + 20.  
DG: 3-30 + 30  
SR: 30.  
Sauvegards à +18/ +15/ +12.



**Damage réduction : 30/+3.**

*Spécial* : Les dégâts qu'il inflige sont de son arme et de foudre.  
Il peut lancer tous les sorts de foudre et de vent (froid) au niveau 20.

#### Le hall de Thrym :

C'est un grand palais de givre blanc bleuté, il scintille de mille feus sous le soleil froid et pâle, et il y règne un froid intense. Ses portes sont gigantesques, à la taille de ses impressionnants habitants, et ouvertes... l'endroit est tellement sûr pour les géants qu'ils n'ont pas pris la peine de mettre une garde à l'extérieur. Les tours altières et massives ont des congères pour moellons et leurs toits sont couverts de tuiles plates et fines de glace.

#### Le Fjord de Thrym.



**Dans le palais de givre**, il règne un froid intense : sauvegarde dc 25 de fortitude ou perte de 1-6 points de dextérité, force et constitution.

Les murs sont de glace givrée et on peut y voir des visions diverses. (Sauvegarde DC 20 de will, ou on reste à observer ces visions devant le mur...)

**Les géants des Thurs** sont des géants des glaces :  
HP : 150  
AC : 25  
AT : +20 / +15

**DG : 2-20 + 15.**

*Spécial* : Ils peuvent parer les projectiles de la main (attaque contre attaque, 2 max.)

**Les loups de Thrym :**

**HP : 70**

**AC : 20**

**AT : +15 / +10**

**DG : 1-10 + 10.**

*Spécial* : Peuvent faire un cône de froid de 4-24 hp.

## le palais de givre,

- Le Hall d'entrée du palais** de givre est ouvert. **2 géants et 4 loups.**  
On peut y lire « bienvenue au Hall de Thrym » ; « La mort soit sur Thor et son engeance » ; et symbol de mort (glace).
- 3,4 et 5 : Salles de gardes et domestiques :**  
En tout **15 géants des Thurs.**
- Ok
- Ok
- Ok
- Hall des gardes.**  
C'est ici qu'est la garde de Thrym. **10 géants des Thurs** (+20 hp et +2 au toucher et aux dégâts) et **5 loups.** Le capitaine a **une épée de flammes** +2 +1-6 qui prend la taille de son possesseur.
- Chambre du capitaine.**  
Sa femme est ici. Elle sait que le joyau de *Freya* a été donné à la géante *Angrboda*...  
Trésor du capitaine : environ **15000 gp** en or, bijoux et orfèvrerie.
- Le trésor du dragon blanc**  
**25 000 gp.** Et divers objets magiques de froid. épée, baguette, anneau.  
Il contient un anneau maudit de gel : qui le met se change en statue de glace pas de sauvegarde.
- Les vents du nord :**  
Ils sont prisonniers de cette salle. *Thrym* a le pouvoir de les commander.  
Si on ouvre, une bourrasque de 15 d12 de dégâts de froid et de vent jaillit et remplit la pièce (réflexe DC 20 pour ½).

Puis un **élémentaire majeur d'air** (max.) en sort.

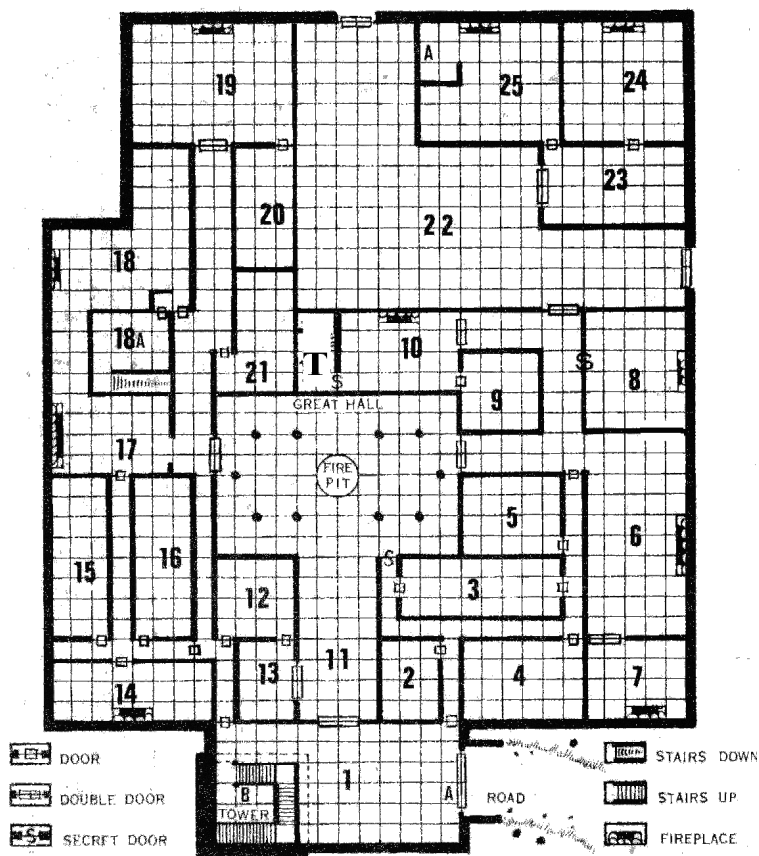
Tant que la porte ne sera pas refermée, des élémentaires en sortiront.

Derrière le paysage représente des nuages

tourbillonnants emplis de neige et de grêle (plan élémentaire de l'air). Les élémentaires tentent d'y projeter quelqu'un.

### 10. La chambre de Thrym.

Richement décorée de glace, de givre et de diamants. **Trois ondines de givres** sont ses femmes prisonnières.



Elles sont dans une délicate cage de glace (*forcecage*).  
Si on les libère elles peuvent aider :

- La première sait que le diamant de *Freya*, donné à *Angrboda* par *Thrym*,
- La seconde sait que *Thrym* se flatte de posséder *Mjollnir*,
- La troisième sait où trouver *Angrboda*...  
(Elles tenteront de charmer des PJ DC volonté d20+20).

La cage les empêche de parler.

**Une flûte de cristal** est là (cachée DC 20) dont *Thrym* se sert pour les faire danser c'est un instrument des bardes.

**T** : Le trésor de *Thrym*.

PS DC 25.

**piège 1** DC 25 chutes de rocs (5-50).

**piège 2** : nuage de gaz empoisonné DC 25 constitution 2-12.

**piège magique** : cône de froid 15d6.

Dans le trésor on trouve :

- **100 000 pièces d'argent**,

- **10 000 de platine**,

- **10 bijoux de glace** aux couleurs laiteuses et changeantes (10 x 10 000 gp).

- **Un marteau ressemblant à Mjollnir** (force 30 pour le manier. DG 2-20 +10 + 2-20 de foudre revient dans la main du lanceur),

- **Une armure de plaque maudite** (AC 10),

- **Une fiole de gel sauvegarde** fortitude DC 25 contre mort si réussit +1 niveau.

- Un joyau équivalent à **un scarabée de protection**.

- Une **tour de myhril** (daern's instant forteresse)

- **1 cotte de maille** +5 elfique (-2 seulement d'encombrement).

#### 11. **Le grand hall :**

On y trouve *Thrym* (caractéristiques de Bjord + accès illimité aux sorts de froid mais pas de foudre) et **15 géants des Thurs**.

Ils préparent les plans de bataille.

Si on les subtilise, cela donne un tour au général de la bataille de figurines où il a +1 à tous ses dés.

#### 12. **Salle de gardes :**

En cas d'alarme un nombre illimité de gardes peut arriver peu à peu d'ici. L'armée est au dessus et un escalier permet d'accéder à la cour d'armes...

#### 13. **Salle de gardes.**

#### 14. **Chambre** pour invités. Elle est vide.

#### 15. **Salle des domestiques.**

**géants des Thurs** à -5 partout et -40 hp

#### 16. **Salle des domestiques.**

#### 17. **Cuisine.**

#### 18. **Cuisine** : L'escalier donne sur la cour d'armes...

#### 19. **Salon de Thrym :**

Les 4 statues sont des **élémentaires de glace** (prendre élémentaire de terre moyens) La porte vers le bureau est secrète. On peut y trouver beaucoup de joaillerie...

#### 20. **Bureau secret :**

Dans ce bureau secret, on peut trouver un **inventaire** qui indique le don du joyau de *Freya* à la diseuse de malheur.

Ainsi qu'une **carte la situant**. Il y est indiqué également

que la géante a en retour fait cadeau de 3 ondines de glace à *Thrym*.

**Une gargouille** observe le tout, elle prévient *Thrym* qui est au courant de l'intrusion en 1-6 rounds.

#### 21. **Bibliothèque :**

L'histoire du « mariage de *Thor* » est sur les tapisseries de cette bibliothèque.

On y trouve des odes à *Freya* stupides :

« Tu es belle *Freya* et ça me pla... », divers livres sur le froid et la glace, des traités des géants du froid, et des livres de bonnes mœurs (50 000 gp chez un sage spécialisé dans les géants).

Un livre de sorts contient tous les sorts de froid de mage II est piégé par une rune dc 25 de volonté qui fait perdre 1-6 niveaux.

#### 22. **L'arrière cour :**

Elle est gardée par un **dragon blanc ancien** (voir caractéristiques MM1 p 69) Les portes sont fermées.

#### 23. 24 et 25 : **Ecuries et salles des palefreniers :**

**8 géants des thurs**. Les montures sont des chevaux géants de givre.

Ils peuvent chevaucher les nuages, mais il faut en mater un pour en faire une monture...

## B - **L'antre d'Angrboda.**

Après quelques jours de marche dans le *Jotunheim*, au milieu de montagnes sauvages et chaotiques vous arrivez dans la région d'*Angrboda*. Les étendues verdoyantes, quoique enneigées, et boisées, ont fait place à un paysage rocailleux très escarpé. De grands vautours fauves volent en rond dans le ciel, et c'est la seule présence dans cette région aride et désolée. Les grandes montagnes blanches du *Jotunheim* s'élèvent toujours à l'horizon. Une grande caverne s'ouvre à flanc de colline, elle est hérissée de stalactites et stalagmites, une odeur fétide en sort, il semble que vous ayez atteint votre objectif.

C'est dans son ventre que l'on se trouve, car c'est par sa bouche qu'on est entré...

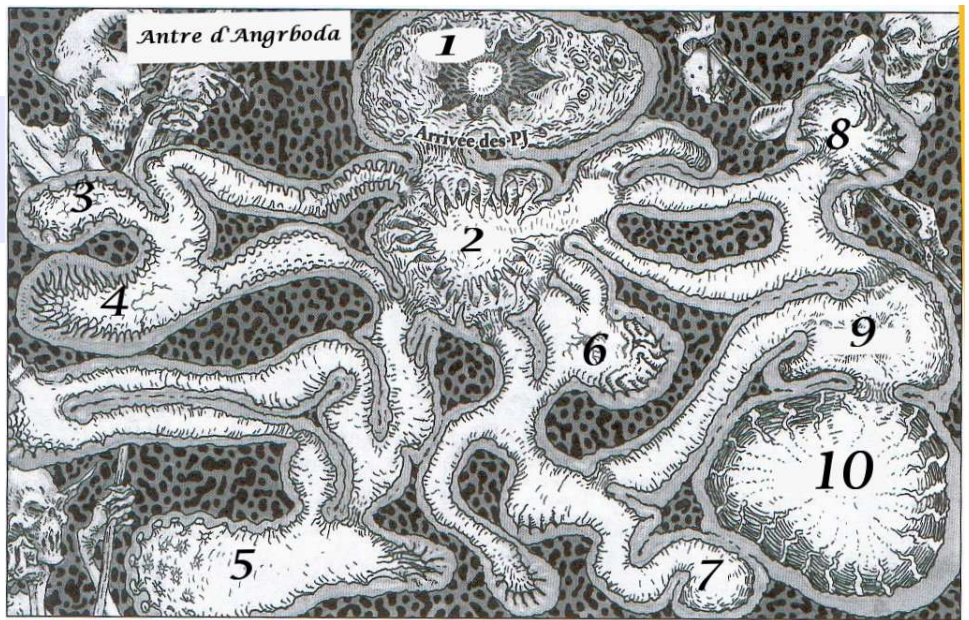
La géante ressemble à une montagne, sa bouche à une caverne. Si un des PJ a cette idée ils peuvent éviter d'y entrer. Mais la géante fera la sourde oreille aux conversations pendant un moment, avant de s'éveiller et de parler aux PJ, ce qui les incitera peut être à tenter l'aventure dans ses entrailles.

- Les entrailles *D'Angrboda* n'ont rien de conventionnel... **A chaque tour** (10 minutes) passé dans ses entrailles on est lentement digéré : sauvegarde de **fortitude DC 20** ou **perte de 1 niveau**.

- A partir du moment où *Angrboda* a fait apparaître son illusion aux PJ, elle a ses pensées fixées sur eux.



Se séparer est le meilleur moyen d'échapper à son attention... Elle peut elle-même réciter certains poèmes des enfers...



### 1. La bouche :

Elle est semblable à une profonde caverne, humide et suintante. L'odeur y est nauséabonde. Il y a un nombre de stalactites et stalagmites qui peuvent faire penser à des dents bien qu'elles ne soient pas positionnées comme sur une mâchoire. *Angrboda* est toujours consciente de ce qui entre dans ses entrailles et peut refermer la bouche si elle le veut (mais elle n'est pas très rapide)...

### 2. L'arrière-gorge :

Elle est hérissée de dents en tous sens (stalactites...). Un « gnome » (c'est pour appâter) est ici, il s'agit en fait de *Mastic* un démon « *Glabrezu* ». sa fonction est de mastiquer les chairs trop vivaces sur les « dents ». Il se tient au centre de la pièce au milieu d'un **champ de force** qui projette violemment ceux qui y pénètrent vers les dents ( DG 10-60 + 1 niveau, sauvegarde de réflexe pour la moitié ).

Il est immunisé à cet effet et régénère si on le tue , à moins de le dépecer complètement et de trouver un anneau de régénération qu'il a sous la peau au niveau d'un orteil. Il n'irradie pas plus la magie que le reste.

Son unique but est de mastiquer les PJ, soit au contact, classiquement, soit à l'aide du champ de force.

D'ailleurs, *Angrboda*, ne s'intéressera aux PJ que s'ils passent cet obstacle. Lorsqu'on revient dans cette salle l'entrée est masquée par une illusion DC 25.

### 3. Salle des runes noires :

Leur but est de détruire les intrus. Il est inscrit (DC 20 connaissance des arcanes).

- Le prétendant passe la première des trois portes noires, le repentant la seconde, le sortant la troisième.

- immerge toi dans la grise masse pour connaître ma conscience.

- Oublie les richesses matérielles, elles te mèneront à la mort.

- Sache ouvrir l'œil qui te permettra de comprendre ma réalité.

- Cette rune est un symbole de discorde (il ne s'active que si on le lit).

### 4. Les anéantisseurs :

Il s'agit d'un **amas de lémures** (gris), issus des murs de la caverne qui semble les générer .

Ils sont lents et facile à esquiver. Mais si on les attaque et que l'un d'eux touche, chaque round de plus il y aura 2 attaques supplémentaires par adversaire :

Le blob tente de submerger ses adversaires. Attaques à +15 dégâts 1-6 + 4. On peut échapper à leur étreinte en réussissant un jet contre jet (d'attaque) à la place de toutes les attaques du personnage. Ils digèrent pour la géante...

Que du sang de dragon leur soit donné en pâture et la géante mourra empoisonnée.

### 5. La moelle de défense :

Les parois suintent horriblement, l'air est méphitique. On a l'impression que les parois sont gravées d'yeux... Il s'agit de **Beholders**, les nettoyeurs, l'un d'entre eux sort si on s'attarde ou si *Angrboda* demande du nettoyage dans ses organes...(jet de se cacher (pour chaque PJ) contre remarquer à + 15 tous les 2 rounds.

Ils voient l'invisible mais mal (+5 au jet de se cacher))

Les poèmes des enfers sont gravés là, mais le lire risque d'attirer un nettoyeur.

### 6. Le cerveau d'Angrboda. :

L'apparence de la caverne donne vraiment à penser à un cerveau enfoui sous une couche cristalline épaisse (**glassteel**). Inutile de s'y attaquer, les neurones exposés ne lui servent jamais ! Par contre on peut y lire des choses (lire les pensées) :

Il faut réussir une sauvegarde de volonté DC 28 pour ne pas devenir fou en lisant ça ! (tirer aléatoirement (1-6) un renseignement par intrusion dans ses pensées.)

- plan très grossier des entrailles.
- le poème des enfers 1 strophe...
- La volonté du cœur d'un dragon...
- La peur du sang d'un dragon.
- La légende d'Angrboda et Loki (note on peut remarquer les bottes et les vêtements de Loki : noir à liséré rouge).
- Vision de la panse.

« Angrboda Fenrir enfanta  
 Du prince de la ruse\*  
 Angrboda le serpent enfanta  
 Du porteur des bottes du ciel\*  
 Angrboda Hel enfanta  
 Du changeur de forme\* »

\* toutes sont des références à Loki (connaissance religieuses DC 20)

### 7. Le boyau perdu :

Il est long et mène aléatoirement à une salle. Numéro de salle 2-9.

**Note :** Un PJ jouant Loki plus tard pourrait avoir une paire de bottes noires à fin liséré de cuir rouge qui ont le pouvoir de marche sur air, eau et feu.

### 8. Les portes du néant :

Trois ouvertures d'un noir absolu donnent « ailleurs » : elles sont toutes équivalentes à une sphère d'annihilation. Si on tient absolument à y lire 1, 2, 3, on arrive vaguement à le faire avec la texture et la teinte de la roche. Les nettoyeurs poussent vers cette salle les gros morceaux...

« La fille garde le royaume infernal  
 Dont la porte ne peut s'ouvrir  
 Que du dehors par le mal  
 Sauf à la clef quérir  
 Dans le hall infernal

### 9. l'apparition d'Angrboda :

Il s'agit d'une illusion (hideuse géante, grosse et forte) à partir de laquelle elle communique avec les corps étrangers.

L'illusion représente également une salle avec chaudron, table géantes vieux bocaux etc...

Du premier d'entre les morts  
 Il faut rompre le sort  
 Je sais la sorcière d'or  
 Vivre à la limite du dehors

Le passage vers 10 est caché par l'illusion (DC 25) et un mur de force.

Dans le terrible bois de fer  
 Sept runes elle garde en enfer  
 Chacune un cœur d'or qui la sert.

Elle ne prétend pas tuer les Pj, mais veut bien leur échanger le diamant contre le cœur de Mroin le dragon noir. Elle est prête à les y conduire via son miroir magique, une autre illusion, de fait les PJ sont expulsés à l'extérieur et Angrboda s'est approchée de l'ancre du dragon. Ils devront lui ramener le cœur dans cette salle en repassant par l'entrée).

Je sais la maîtresse infernale  
 Dérobant la rune fatale

Je sais le prince de la ruse  
 Sa fille terrible il accuse  
 Son habile voile, volé est multiplié.

### 10. La panse d'Angrboda :

C'est là qu'elle entrepose tout ce qu'elle ne digère pas. On y trouve divers trésors (*joyaux pour 70 000 gp, hache à deux mains vorpale de géant, épée courte de subtilité et de feu, amulette de vie +6, casque de téléportation*) dont le *diamant de Freya* et les *poèmes des enfers*.

Je sais la peur la colère la folie  
 Qui sèment leurs pas à l'envie  
 Avec leurs sœurs de peine  
 Honte dégénérescence et haine.

Je sais la sorcière au bois d'or  
 Les âmes, bien bas, garder en trésor  
 Caressant son grand serpent d'or  
 Qui sous l'empire du tonnerre  
 Sait distinguer l'or du fer.  
 A servir la vorace d'or.  
 Six runes restent encore »

Si on dérobe des objets et qu'elle s'en rend compte (spot +20 / +10 si elle est occupée) elle génère des nettoyeurs qui arrivent de sa moelle de défense et contracte sa panse (idem dents du 2)

## Poèmes des enfers :



## C - La caverne de Mroin le dragon noir.

### Le jotunheim



**Mroin**  
**HP : 400**  
**AC 38**  
**AT +40 / +35 / +35 / +35 / +35 / +35 + bond**  
**DG 2-16+11 / 2-12+6x4 / 2-12+16.**  
**Souffle : 20d4 DC 31.**  
**Peur DC 27.**  
**SR 23.**

*Spécial* : Sorts niveau 11 de sorcier.  
MM, foudre,  
mur de glace, nuage puant,  
lenteur, dispel magique,  
bouclier, suggestion,  
charme, mur de pierre,  
protection from élément

1 souffle tous les 1-4 rounds.

Il faut quelques jours de marche depuis la caverne d'Angrboda pour atteindre la caverne du dragon, mais si elle s'est déplacée, on peut y être très rapidement.

Le paysage a changé, il est verdoyant, et tout en falaises rocheuses et en fortes collines herbeuses. D'énormes pierres levées coiffent certaines collines aux pieds des grandes et acérées montagnes du Jotunheim. Des étendues de neige disparates jonchent le sol.

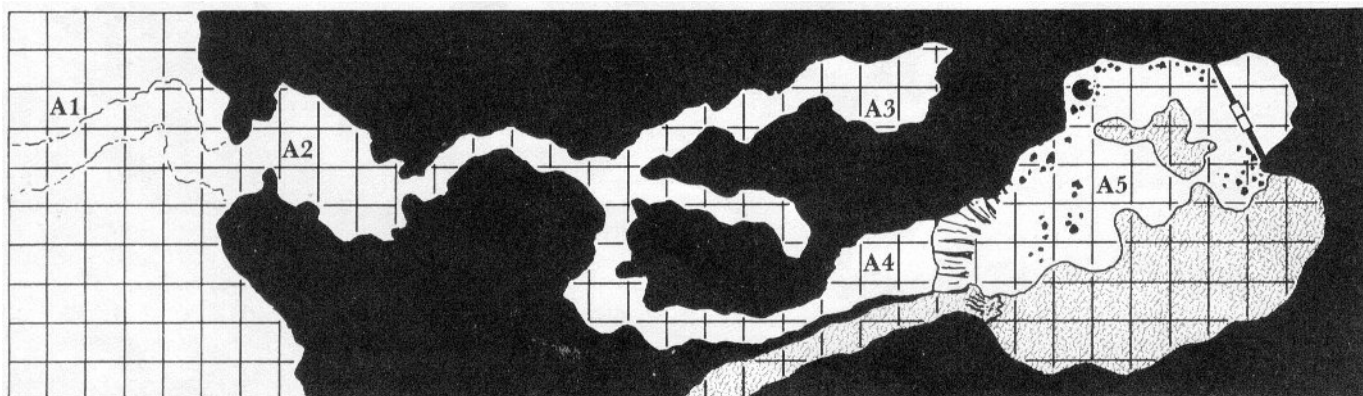
On distingue nettement une caverne, à flanc de falaise, à une trentaine de mètres du sol au moins, dans une gorge rocheuse, très encaissée, pleine de corbeaux : La gorge des corbeaux.

#### A2 L'entrée :

Elle est pleine d'ossements, comme un avertissement...

#### A3 « Fosse » alerte :

Elle est vide, mais il y a des runes illisibles au fond, ainsi que le couloir central.



#### A4 le présentarium :

Pour les adeptes de la manière fine, chaque antre de dragon dispose d'un espace de présentation ( le présentarium d'après sir Harvert du dragonique encyclopédia ), Ce lieu se situe juste avant l'antre même du dragon. Avant d'y pénétrer chacun doit se présenter avec le plus d'effets superfétatoires possibles.

Exemple ( d'après Sir Harvert ) : Mon seigneur Elric de l'astre du firmament, Défenseur des écailleux, grand courtisant des belles de minuit, poète à rimes célestes.

**Mroin le dragon** est un des fils de **Nidhogg**, c'est un dragon noir crachant également des flammes. Il est intelligent et rusé, et d'ailleurs, pas si mauvais que ça...

Sa taille est impressionnante mais pas plus que sa souplesse et sa vivacité. Il est un adversaire de taille pour qui que ce soit !

De l'or et des bijoux se sont incrustés dans sa carapace de dures écailles noires et cristallines ce qui renforce sa majesté.

**A5 L'ancre :** Si le dragon a senti venir du monde (écouter, spot, search +31), il peut prendre à revers dans ces cavernes sans issues (mortel avec le souffle !).

La caverne est en surplomb de 10 m au dessus du couloir.

Il est sur son trésor. (Ignorer la porte du fond).

Il peut plonger dans le lac (acide dilué 1-6 dégâts / round) pour fuir et sortir par une cascade , d'où il peut revenir et prendre à revers les adversaires...

monstres, le destin se précipite... En mourant, la géante ne se privera pas de le dire. C'est la dernière prophétie de la diseuse de malheur...

**A l'issue de cet épisode**, que les PJ aient troqués le cœur ou tué la géante et volé le diamant, les Pj en possession du diamant sont téléportés en présence de l'autre groupe qui détient le collier, dès qu'ils sont hors de la géante. Le temps a viré à la pluie et à la neige.

**Solutions :** Où l'on est obligé d'affronter le dragon rusé, mais pas obligé de le tuer : Après un ou deux rounds de combats il est prêt à négocier, surtout s'il a le dessous. On peut accepter la ruse du dragon et tromper ma mère des monstres , le dragon connaît son point faible, une outre de son sang empoisonnerait la géante pour peu qu'on la fasse digérer par la masse grise... et quelqu'un sachant travailler le cuir ou le tissu peut confectionner quelque chose de semblable à un cœur.

Si on le tue, on risque la malédiction du fils de **Nidhogg** : Il maudira ses pourfendeurs DC 25 de volonté. La malédiction ne prendra effet qu'au **Niflheimr** ( *risque fondamental et majeur dans le Niflheimr* ).

Si on engage la conversation avec le dragon plutôt que de l'affronter brutalement, en se présentant très honorablement ou en rusant, il est possible d'arriver au même résultat.

Il est particulièrement sensible au charme des belles rousses !

*Où l'on apprend l'existence de l'épée d'étoiles (Mim), de l'épée de lune et de l'épée de nuit (Ming) dans les récits hypnotiques (DC 25 volonté. Equivalent à suggestion) du dragon.*

## Trésor du dragon :

**50 000 gp, 25 000 gp** en bijoux dont un diamant de chaos,

**5 potions** ( alter self, vérité, soins majeurs x3),

**une épée elfique** (voir cimetière elfique),

**une hache d'adamantium**,

**une cote de maille +5, un anneau de déflexion +4,**

**une ceinture de changement de sexe,**

**des bottes de l'hiver** (boots of winterland)

et **nombre de livres** (de sorts, d'expérience 1-20 x 1000, de caractéristiques,

**mais aussi de malédictions** ( vacuous grimoire, perte d'expérience, emprisonnement de l'âme et habitation du corps par un démon...).

## Epilogue

Hélas la mort d'**Angrboda** a été écrite par la sibylle : Elle annoncera le **Ragnarok**. En tuant la géante, mère des trois

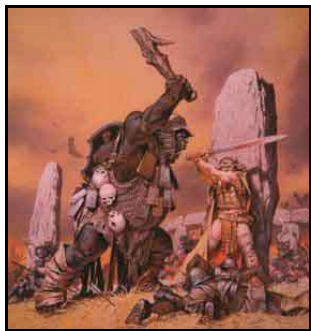
# À la recherche des 4 frères nains.

## A - La caverne des nains.

Où l'on découvre l'histoire de *Freya* et du collier, ainsi que le départ des nains pour la contrée d'*Utgardaloki* à la recherche de l'or...

La caverne des nains est infestée de Trolls, mais on est pas obligé d'attaquer frontalement, la ruse peut marcher, pourvu qu'on passe la porte, et apporter des présents aux troll peut flatter le roi qui laissera les PJ prendre des bouts de papier (en pensant vraiment que les humains sont stupides, il assimile ça à des feuilles mortes !)

*Freya* a indiqué où se situait cette caverne. C'est par *Bifrost*, le pont arc-en ciel, que les PJ descendent à la limite du *Jotunheim*, où se situe la caverne des nains. C'est un pays de collines rocheuses, sur lesquelles il n'est pas rare de voir des pierres levées, que les voyageurs traversent. Les vestiges de batailles entre nains et trolls sont nombreux. Il semblerait que ces derniers infestent maintenant le pays... C'est par le froid de l'hiver, qu'un soir les aventuriers repèrent la caverne qui s'ouvre à flanc d'une colline couverte d'herbe sèche et couronnée de dolmens.



**Troll :**  
**HP: 70**  
**AC: 20**  
**AT : +10 / +10 / +5**  
**DG: 1-6 + 7 / 1-6 + 7 / 1-6 + 4**  
*Spécial* : régénération 3/round

### Troll nain.:

**HP: 70**  
**AC: 20**  
**AT : +8 / +8 / +3**  
**DG : 1-6+5 / 1-6+5 / 1-6+3**  
*Spécial* : régénération 3/round

### Troll à deux têtes :

**HP: 100**  
**AC: 25**  
**AT : +15 / +15 / +10 / +10**  
**DG: 1-6+7x2 / 1-6+4x2**  
*Spécial* : régénération 5/round

### Troll géant:

**HP: 140**  
**AC: 25**  
**AT+18 / +18 / +13**  
**DG: 1-6+10 / 1-6+10 / 1-6+7**  
*Spécial* : régénération 5/round

### Roi Troll:

**HP: 200**  
**AC: 28**  
**AT : +20 / +20 / +15**  
**DG : 1-6+15 / 1-6+15 / 1-6+10**  
*Spécial* : régénération 5/round

**Note** : ces trolls régénèrent tous les types de blessures (même le feu ou l'acide), il faut les brûler complètement pour s'en débarrasser! Ce qui n'est naturellement pas possible à moins de constituer un grand brasier. Ils ont eu cette faveur de Surt, le roi de Muspell.

L'entrée est au fond de la caverne. Il s'agit d'une belle porte de bois et d'argent. Une face d'Alfe d'argent y est sculptée et il y a un heurtoir.

Heurter réveille l'Alfe.

Il va s'enquérir de toutes sortes de choses mais ne peut rien révéler de l'intérieur, son remue-ménage donne l'alarme.

La serrure est protégée par un verrou de sorcier et elle est DC 30. Si on la crochète (30% de le réveiller par round) et que l'alfé est réveillé, il mord +20 et à chaque morsure déclenche un glyphe 5-40 (froid, feu, foudre, son, acide). S'il a touché, pas de sauvegarde sinon, réflexe DC 22.

La seule méthode pour entrer sans problèmes est d'avoir la clef, que les PJ n'ont pas ! Mieux vaut donc pour eux ne pas réveiller l'Alfe et crocheter la porte en silence.

## 1. L'ancienne forge et le puis noir.

On y trouve nombre d'outils, tous +2 (marteaux, tabliers de cuir (équivalent à armure) outils d'escalade, de voleurs etc. pour peu qu'on se donne la peine de chercher.) évidemment ils sont tous marqués de runes naines et qui les utilise se change graduellement en nain, si la rune n'a pas été effacé ou qu'un « remove curse » n'est pas lancé.

On trouve ici : **Un troll à deux têtes forgeron, 3 trolls nains et un troll géant.** Ils finissent de forger **une épée à deux mains troll, tueuse d'alfes** : « *Crabouillalfe* ».

(épée à 2 mains +4 / +7 contre les alfes (sauvegarde dc 20 contre confusion), donne « cleave » et « power attack » à son manieur, force de taureau 2/j, régénération 1hp/round (mais les blessures sont régénérées avec de la peau de troll !). Alignement CE, intelligence : bestiale ! (volonté de l'arme +9. jet de volonté contre volonté pour savoir qui domine en cas de conflit)

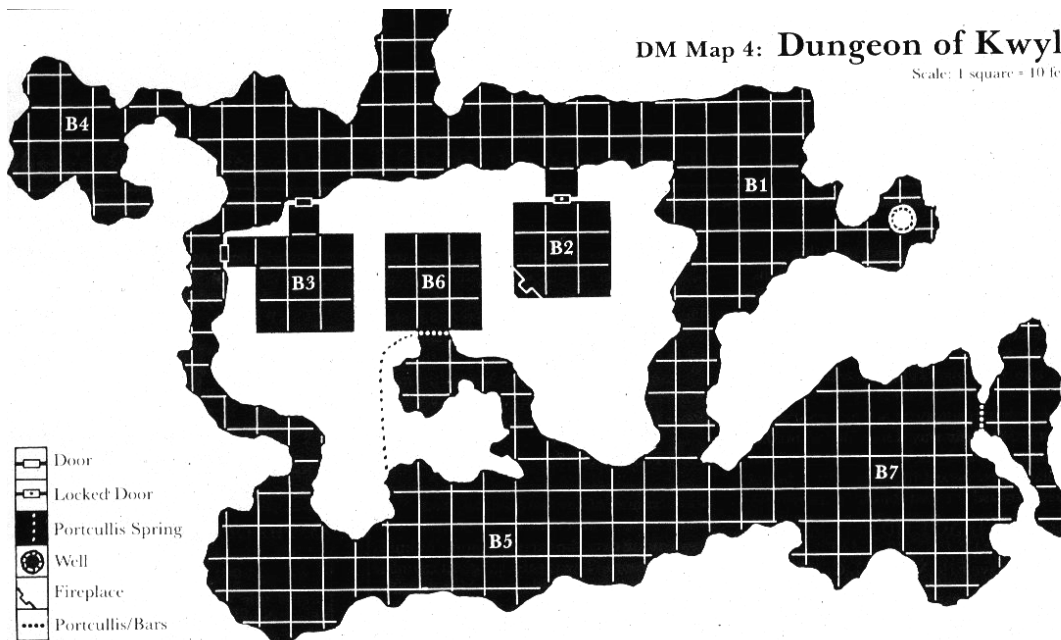
A cause de la régénération, le porteur risque fort de finir troll petit à petit... (note : des sorts de soins, après un « remove curse » peuvent rendre à la chair son aspect normal. Mais à chaque régénération il faut recommencer !).

**Le puis noir**, servait aux nains à éliminer les déchets : il est « sans fond » et qui y tombe finit au royaume Alfe noir (*svartalfheimr*). Position aléatoire.



## DM Map 4: Dungeon of Kwyll

Scale: 1 square = 10 feet



### 5. Grande salle commune des nains.

Tout est en bazar, 12 trolls sont ici à ripailler d'un cerf géant dans la cheminée et à boire la bière qu'ils font eux-mêmes.

Au fond de cette salle, à l'opposé de l'armurerie, on trouve une antichambre qui jadis était une chambre. Une petite tombe est là (elle contient un squelette de loutre). Il y est inscrit :

« le voyageur borgne, le porteur des bottes du ciel et leur compère, on payé de l'or le plus pur et de l'anneau d'or, ta mort injuste ».

Un connaissance des religions ( DC 25 ) permet de rappeler l'histoire de *ODIN*, *LOKI* et *HOENIR*.

### 2. Chambre de Dvalin

On y trouve une superbe tapisserie animée représentant les ébats de Freya et Dvalin (position du missionnaire). Un troll géant vit ici...

### 3. Chambre de Berling.

On y trouve une superbe tapisserie animée représentant les ébats de Freya et Berling (levrette). Un troll à deux têtes s'est approprié la chambre. Dans un compartiment secret du secrétaire renversé, il y a l'histoire complète de la légende de Freya et des nains.

### 4. Chambre de Alfrigg.

On y trouve une superbe tapisserie animée représentant les ébats de Freya et Alfrigg (fellation).

Les deux portes sont bloquées par des verrous de sorcier (niveau 15).

La chambre est intacte. Dans le coffre (fermé DC 30), on trouve pour 8000 gp de bijoux. Nombre de parchemins sont ici en vrac sur le petit secrétaire : on y trouve un plan vague du Jotunheim, ainsi qu'une invitation du géant *Utgardaloki* à la cour duquel les 4 frères pourraient montrer leur prouesses. Un petit oiseau mécanique est juché sur le secrétaire : mis à part qu'il grince, il a les mêmes caractéristiques qu'un familier et 1/j il peut se changer en hippogriffe si on l'associe au petit cheval mécanique de *Grerr*.

La procédure et le mot de commandement sont inscrits dans les parchemins (DC 25 pour trouver rapidement).

Le cheval comme l'oiseau peuvent confirmer que leurs maîtres sont partis pour le château d'*Utgardaloki*.

### 6. Chambre de Grerr.

On y trouve une superbe tapisserie animée représentant les ébats de Freya et Grerr (sodomie) ainsi que le petit cheval mécanique (voir oiseau). Le roi Troll en a fait sa chambre. Sa couche est constituée d'innombrables parchemins de comptes, qui ont le mérite de souligner le souci de l'or qui rongeaient Grerr, ainsi que le souci d'un anneau.

On trouve également un parchemin brouillon sur lequel sont détaillé les préparatifs d'un départ, comment emporter l'or des nains, et ce qui devra rester ici...

La couronne du roi troll vaut bien 500 gp.

### 7. Armurerie et la salle au trésor.

Il n'y a pas de grille mais un passage secret ( DC 30 )

Piégé par une rune dragon (souffle de 10d12 de dégâts de feu réflexe dc 20 pour 1/2).

**Armurerie** : 1 cotte de maille +3 sans pénalités (mithril) (taille humaine), une armure de plaque de nain +3, un bouclier runique (donne SR 16), nombres de pièces d'armures métalliques +1 et +2. Tout est à la taille naine, mais il y a moyen d'utiliser des pièces disparates... L'armurerie est gardée par deux shield guardian, immunisés au feu et à la foudre.

Les trolls évitent cette salle.

## Trésor :

En retour il peut expliquer l'histoire des nains.

une chemise de maille +4 incrustée de bijoux. 1/j elle déclenche un sort de protection contre les éléments au niveau 15. Un plastron +3 qui résiste aux flammes (protection de 15 points). Un fléau +5 et un bouclier +4 avec résistance au froid (protection de 20 points). Un superbe joyau (50 000gp) est là, si on regarde dedans, il agit comme une boule de cristal, mais quiconque le porte attire la convoitise des autres et ne veut plus s'en séparer (DC 25). Il y a aussi une plaque complète pour grand homme superbement ouvragée : Qui la passe se change en golem de fer au service de celui qui détient le joyau !

## B - Le château d'Utgardaloki.



Il faut marcher plusieurs jours à travers des contrées verdoyantes du Jotunheim pour trouver le royaume d'Utgardaloki. La neige commence à tomber cependant, même dans cette contrée plutôt méridionale.

Le château du roi géant est une illusion dans laquelle il perd d'abord les PJ. Il les observe de l'extérieur.

Son illusion est de prime abord trop puissante pour être reconnue. Ce n'est qu'une fois la conversation entamée que son attention sur l'illusion décroît (elle devient DC 30) qu'on a une chance de la percer.

Il reçoit les PJ et leur offre l'hospitalité, puis les soumet à des épreuves : Manger, boire ou lutter contre un de ses géants. Les PJ n'ont aucune chance de l'emporter contre des illusions...

Mais le roi est très friand d'histoires et certains présents, comme les tapisseries, lui feraient très plaisir.

Il sait le destin des 4 nains *Alfrigg*, *Dvalin*, *Berling* et *Gerr* :

L'aîné, *Gerr* a été changé en dragon par la soif insensée de l'anneau d'or et a dévoré sa famille, sauf ses 3 frères qu'il tient prisonnier dans sa caverne pour forger les plus beaux bijoux du monde. Leur père avait piégé *LOKI*, *ODIN* et *HOENIR* qui avaient tué une loutre se révélant être leur dernier frère.

*Loki* du ramener un trésor inestimable, dont l'anneau, volé au nain *Andvari* qui le maudit... Il peut même indiquer où est cette caverne, si les aventuriers sortent vivant de son château.

A ce stade, il jette un sort de brouillard empoisonné ( 3hp / round ) sur le château puis divers sorts d'illusions ( phantasmal killers compris ) sur les PJ. Le château est moins tangible, ( DC 25 pour y échapper, avec un bonus de 1 par sort supplémentaire jeté par le géant ).

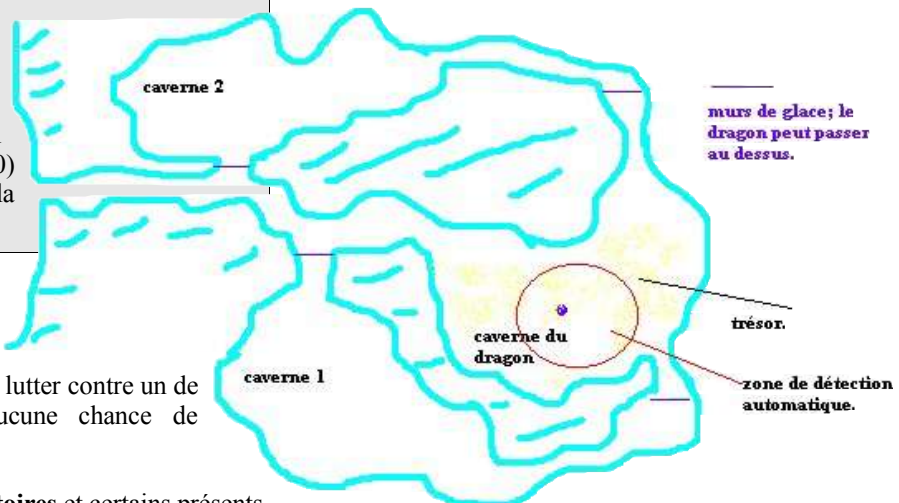
Le géant disparaît ensuite, non sans louer la prouesse des héros, qui peuvent constater les effets de leurs actions sur le terrain environnant ( coups dans la terre ou les rochers, arbres tranchés etc... ).

Note : ce passage reprend points pour points une des aventures de *Thor*.

## C - La gorge de Fafnir.

Une longue journée de marche, sous une pluie battante, est nécessaire, à travers les Terres d'Utgardaloki, et en sortir pour trouver la gorge de Fafnir. Les nains se sont installés à flanc d'un volcan fumant bien qu'enneigé.

Les roches grises, basaltiques, forment un défilé au pied du volcan où nichent des hordes de vautours. Rochers et crevasses y sont légion et il est bien difficile de progresser vers la seule grotte à flanc de falaise qui semble être habitée. Un sentier de chèvre y mène qui doit être employé de temps en temps au vu de son marquage. Des squelettes de géants et de gros animaux tapissent le fond de la sinistre gorge, comme un avertissement...



## Trésor :

*Grerr* a pris le nom de *Fafnir* en se changeant en dragon, il tyrannise maintenant ses frères pour qu'ils fassent toujours de plus beaux bijoux, qui n'arrivent pas à assouvir la soif inextinguible d'or que génère l'anneau d'*Andvari*.

Il a grandi de manière spectaculaire et s'est couvert d'écailles rouges et or, son haleine est maintenant de feu. Son terrible visage tout en écailles et en cornes est un écrin pour ses deux yeux d'or débordant d'avidité. Cela dit, il est d'une grande ruse et d'une méfiance prodigieuse, il sera bien difficile de le berner...

Ses trois frères, ne pouvant supporter leur sort, se sont résolus à forger l'arme qui détruira leur frère : l'épée de lune, car la lune est à leurs yeux l'opposé du soleil (l'or) qui l'habite et le dévore.

Le dragon est presque invincible sauf à utiliser l'épée de lune forgée par les trois frères et à employer la ruse...

Il y a une cloche à l'entrée de la caverne, et aussi une rune d'alarme bien dissimulée (DC 25). De toute façon, s'il y a trop de bruit, *Fafnir* s'inquiètera de ce qui se passe et se préparera.

### 1. C'est la forge des nains.

Elle est grande et ressemble à celle qui existe dans leur grotte. Dans un compartiment secret DC 30, les nains ont caché l'épée de lune. Le compartiment est protégé par une rune de 10d12 de foudre... Épée de lune : 1-10 +5 + 1-10 d'énergie positive. Détruit les morts-vivants au contact (sauvegarde de fortitude DC20). Donne vision nocturne, invisibilité 2/j (1heure), détection de l'invisibilité 2/j, elle immunise son porteur à la perte de niveaux, donne le don « expertise ». Alignement CG, volonté +15. Tous les jours elle draine 4 sorts du porteur (niveau maxx2/ niveau max-1 x2). S'il n'a pas de sorts elle est une épée +5. **Elle fait max de dégâts contre *fafnir*.**

### 2. La caverne des nains :

C'est là que les 3 frères de *Grerr* vivent prisonniers du dragon. Ils ont ici des couches et un peu de mobilier ainsi que de nombreux vivres. On peut négocier avec eux... Ils veulent leur liberté, mais ne peuvent verser le sang de leur frère.

### 3. La caverne de *Fafnir* :

Nouveau nom de *Grerr*. *Fafnir* a des écailles rouges et or. Il est l'équivalent d'un **vieux dragon d'or (HP : 400)**. Il a des sorts de sorcier niveau 11 (dont mur de glace), et est très méfiant...

Une ruse bien montée avec la collaboration de ses frères peut permettre de donner l'avantage au groupe.

**80 000 gp, 50 000 gp** en bijoux, **une lance +5** qui double les dommages contre les dragons. **L'anneau d'or** qu'il a à la griffe (bonus de déflection +3 et natural armor +4, mais donne une soif insensée d'or, qui finit par pousser à tuer même ses amis pour l'obtenir. On ne veut plus s'en séparer). **Une masse +2** de choc électrique + DG 1-6, **un anneau de protection +4**, **un sceptre de commandement**, **une bouteille de fumée** et **des bottes de danse** et **le marteau magique** qui a servi à forger *Brinsigamen*.

## Note :

Si des PJ laissent une grande quantité de trésor aux nains, ils gagnent un +1 pour *Elfgard*.

## Fafnir :

**HP : 400**

**AC 35**

**AT : +40 / +35 / +35 / +35 / +35 / +35 + bond , balayage**

**DG: 4-24+15 / 2-16+8x4 / 2-16+22.**

**Souffle : 16d10 DC 31**

**Peur : DC 31.**

**SR : 27.**

*Spécial* : Sorts niveau 11 de sorcier.

MM

mur de glace,

lenteur,

bouclier,

charme,

protection from élément

foudre,

nuage puant,

dispel magique,

suggestion,

mur de pierre,

Son souffle est de feu ou d'affaiblissement (DC 31 ou - 8 en force).

1 souffle tous les 1-4 rounds.





# Muspell

(Les 2 équipes peuvent être rassemblées)

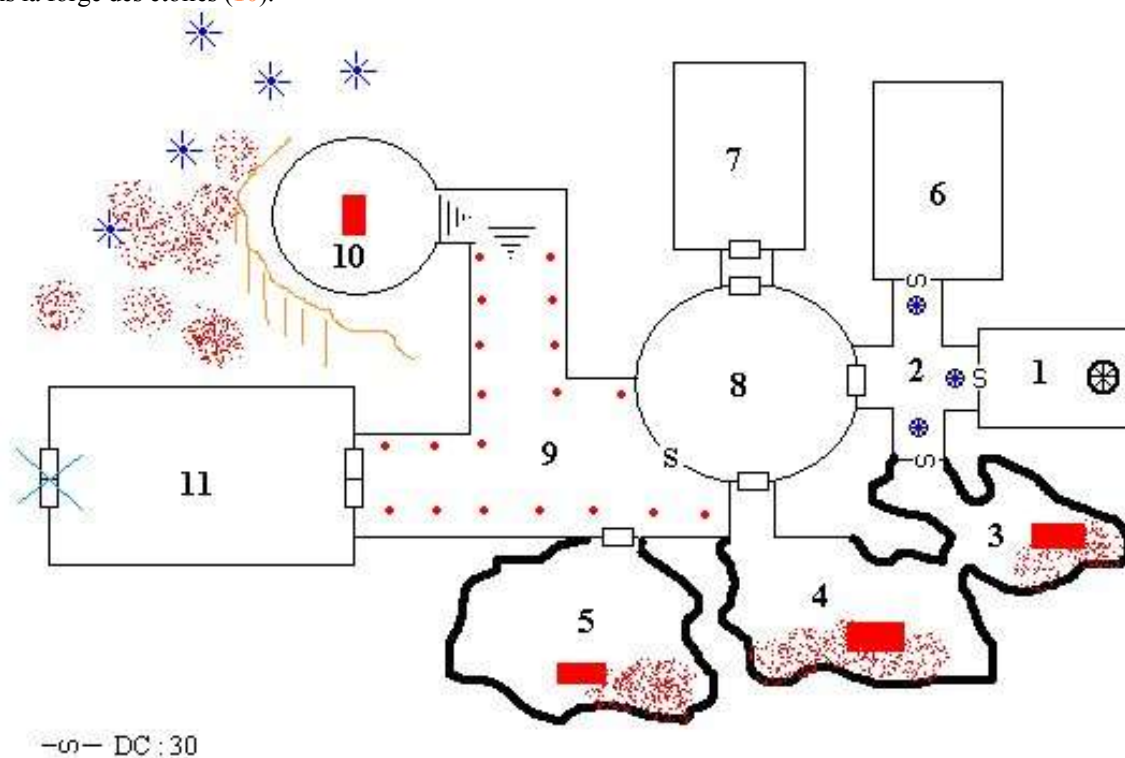
(Arrivée par une porte dérobée dans la forge des géants depuis la caverne des frères nains).

Les nains se sont servis d'une clef pour passer les PS vers le hall des dieux puis vers la petite forge (Ils ne sont jamais allés plus loin).

Cette *clef d'argent* peut être rappelée par *Surt* à tout moment (elle le rejoint spontanément en sa présence)...

Elle avait jadis été volée à *Surt* par *Loki* puis a atterri dans le trésor d'*Andvari*...

Les nains ont réalisés leurs plus belles œuvres dans la petite forge, dont le collier *Brinsingamen*. Mais, le dernier joyau de *Freya* est devenu une étoile, on ne peut le réinsérer que dans la forge des étoiles (10).



somptueusement encadré d'or serti de mille joyaux. C'est le temple que *Surt* s'est fait pour sa propre adoration.

Des runes sont inscrites sur le mur face à la statue, et dans laquelle est le passage des nains pour accéder au Hall des dieux.

« Des scaldes Surt est le plus grand  
Des roches dures les maîtres sont les géants  
Du lourd métal ils sont les dieux  
Aux nains les métaux précieux  
Aux nains les cailloux onéreux. »

Si on alimente les flammes de la statue, ou si *Surt* le souhaite, il devient un miroir d'opposition.

## 1. L'arrivée secrète.

C'est là que le passage secret des nains donne (derrière la statue).

La salle est à la taille des géants. Elle est faite de pierres sombres et rugueuses, du basalte. Une immense statue d'or, ornée de rubis représente un géant à l'allure divine, il tient les flammes dans sa main et règne sur elles : son piédestal est de feu. La salle contient également un grand **miroir**

## 2. Le hall des dieux.

Trois grandes statues de pierre aux yeux de diamants représentent trois dieux : *Frey* (devant 6), *Odin* (devant 1) et *Loki* (devant 3).

Si la salle 8 n'est pas correctement passée les statues s'animent.

C'est un jeu pour *Surt*, qui aime les animer et ainsi mettre leur déculottée aux dieux, tout autant qu'une protection !

Les statues s'animent une par une si un piège du

passage secret derrière elles est déclenché.

**HP : 200 AC 40 AT +30 / +30 DG 5-50 I : 0.  
SR 30  
DR 50 / +4.**

*Spécial* : les yeux jettent 2 rayons aléatoires par round (comme un beholder)  
Les socles régénèrent les statues en quelques jours.

### 3. La petite forge

La petite forge, qui est juste à la taille des géants !, de *Surt* contient de grands ustensiles de cuivre, marteaux, soufflet, chaudrons divers et une énorme enclume couverte de runes.

Le passage secret est fort difficile à ouvrir sans la clef d'argent (DC30).

Un élémentaire de feu majeur (HP 288 AC 26) est dans la forge. Si on s'escrime sur le passage il remplit la pièce tandis que la grande forge s'active (salle 4)...

Un mur de flammes blanches tellement elles sont lumineuses (DG 100 de feu par passage) barre l'accès à la grande forge, les élémentaires y sont bien sûr immunisés.

Les nains verront vite que même à l'aide de leur marteau magique, ils ne pourront pas sertir le joyau, il faut une forge plus chaude et un autre marteau...

### 4. La grande forge de Surt

La grande forge de *Surt* est bien plus abondamment pourvue d'ustensiles de forges tous d'acier et d'or. Sa taille est titanique, on distingue à peine la voûte de pierre rougeâtre... Les aventuriers ont l'impression d'avoir été réduits à la taille de lutins vu les dimensions des objets de cette salle.

Frapper sur la forge l'active : des élémentaires de feu sont invoqués (Un élémentaire majeur par round, on peut utiliser des sorts de dissipation majeure ou ancrage dimensionnels pour stopper l'arrivée...).

Cette forge est également insuffisante pour sertir le diamant.

On peut trouver ici des objets (ce qui peut faire plaisir aux PJ) « d'açior », ils ont la solidité de l'acier et l'éclat de l'or. Une grande *armure de géant +5*, qui immunise son porteur au feu (on peut se cacher dans son casque pour passer le mur de feu...) et une arme de Titan sont ici. Il y a également une *baguette de boules de feu* (12 CH) qui sert d'allumette lorsqu'il faut « chauffer » les élémentaires ! Une *ceinture de forge* (+6 en force mais double dégâts de froid à qui la porte. +10 à la compétence forge) est suspendue à une patère de cuivre.

### 5. La forge commune :

Elle n'a rien d'exceptionnelle et ressemble en tout point à la grande forge de *Surt*, si ce n'est que ses dimensions sont moins impressionnantes et que **5 géants de Muspell** y sont occupés à forger des quantités d'armes et d'armures...

### 6. La cache secrète :

Le trésor secret de *Surt*. On trouve ici, étoiles et étoiles filantes. Le passage secret (DC 30) est piégé de 3 manières différentes :

- Un piège mécanique qui libère un **gaz stellaire** (gaz suffocant 10 hp / round dans la pièce),
- Un sort **méréor swarm**,
- Un **prismatique ray**.

Qu'un des pièges soit déclenché et la statue s'anime...

Dans la pièce sont de superbes et énormes bijoux. Ils brillent abondamment, et ont des reflets bleus ou rouge...

Le diamant de Freya est manifestement de même nature, bien que plus petit. Il s'agit d'étoiles, que *Surt* n'a pas encore accrochées à la voûte céleste. En chacune d'entre elles sommeille une damoiselle, on peut le voir en observant bien... Mais il n'y a rien à faire pour les réveiller (sauf éventuellement une)...

Si un des PJ emporte une étoile, la damoiselle en sortira en *Alfheim* (magicienne 18),

**Note** : dans le plan matériel (*Midgard*), une étoile se changera en astre de masse gigantesque anéantissant la planète où elle a été amenée et perturbant considérablement le système stellaire considéré ! on fera en sorte que ça n'arrive pas !)

Des rochets plus petits et ternes ou d'un noir brillant sont également là. Ce sont des étoiles filantes. En lancer une dans le ciel peut faire un souhait (réussite automatique depuis 10, sinon un jet de force DC 30 est nécessaire pour la faire partir)

Toutes ces pierres valent une fortune (**100 000 gp** par étoile et **10 000 gp** par étoile filante, dans des mondes non matériels...). Des milliers d'autres bijoux mineurs sont également présents ici, ainsi qu'un **anneau contenant un souhait**, un collier « *shooting stars* » et une **robe d'étoiles**...

### 7. La salle des outils merveilleux.

Dans cette grande salle très en ordre sont de nombreux râteliers, armes, armures et autres outils, tous à la taille de géants, sont suspendus aux murs. Tous sont magiques



et enchantés au plus haut point, à tel point qu'armes et armures finissent, après avoir devisées entre elles, par décider que les aventuriers sont des intrus et par les attaquer ! (à traiter comme **5 golems d'acier**). *Une dague de géant*, qui ferait une bonne épée bâtarde peu être ramassée, elle est toute de flammes (+4+3-18 de feu).

*Le marteau d'étoiles* est ici, il le faut pour forger les étoiles et pour réparer le collier : Il fait 5 mètres de long et a une tête d'argent impressionnante en forme de tête de dragon (effilée d'un côté et aplatie de l'autre) recouvert de décorations nordiques et de runes. Il faut une force combinée de 30 pour le soulever et de 40 pour le manier. Une ceinture de forge permet à un nain ou à un géant de le manier, il peut générer un *météor swarm* / round, si on sait l'employer...

## 8. Le chien de Surt.

Cette grande salle circulaire, aux murs de bronze et aux allures de tour est gardée par le chien de Surt :

**Un molosse à trois têtes** aux pelage presque rouge et aux yeux de braise, pour qui les aventuriers ne sont guère plus que des poulets !

**Trois portes**, une de cuivre (7), une d'or (2) et une d'argent (4) donnent dans les pièces voisines. Elles sont toutes couvertes de runes et de motifs nordiques. Tenter de les franchir fait toujours entrer dans la pièce 8 (qui semble apparaître de l'autre côté)

Une énigme en runes est inscrite sur les murs de bronze :

« Franchis le métal vil, suis le d'un autre avant de franchir la porte gentar ».

Une grande cloche de bronze est suspendue au plafond.

### **Molosse à 3 têtes :**

**HP : 250**

**AC : 30**

**AT : +30 x6**

**DG : 2-20+2-20 de feu+10**

*Spécial* : sur un critique il avale l'infortuné qui doit réussir un jet de fortitude DC 25 chaque round pour ne pas être carbonisé.

Les sorts de protection donnent juste un bonus à la sauvegarde équivalent au niveau de sort.

La cloche sonne et donne l'alarme en cas de mauvaise procédure de passage des portes. Le son peut être bloqué par un sort de silence mais pas les vibrations intenses

qu'elle génère (mais la garde arrive plus lentement)

**Solution** : On ne peut les franchir qu'à reculons (le plomb est le contraire de l'or (métal noble), l'autre est le troisième, gentar est argent à l'envers) et en respectant un ordre précis, sachant que les trois doivent avoir été franchies à l'envers.

Si on veut aller en salle 4, il faut franchir à l'envers la porte d'or (ce qui ramène dans cette pièce), puis celle de cuivre (idem) puis celle d'argent qui mène en 4.

Si on veut aller en 2, il faut franchir à l'envers celle de cuivre, puis d'argent, puis d'or.

Si on veut aller en 7, il faut franchir à l'envers celle d'argent, puis d'or et enfin de cuivre.

L'énigme ne sert pas à entrer, mais à sortir ( pour les PJ ), puisque *Surt* vient ici pour voir ses secrets...

D'ailleurs, on peut franchir aisément ces portes vers la salle 8 depuis les autres salles.

Le passage secret DC 30 (DC 20 à trouver depuis l'intérieur) n'est ni piégé, ni sous alarme.

## 9. Le hall des géants.

Ce Hall est superbe, dallé de platine et d'or, son plafond se perd dans la fumée et chacun des piliers est de flamme vive et blanche liquide comme prisonnière d'un canal invisible (*Wall of force*). Toucher un pilier 25hp, « ouvrir » un pilier lâche les flammes (élémentaire majeur), ce qui a pour effet de semer la confusion chez les gardes, bien qu'ils ne craignent pas le feu. **Dix gardes**, des **géants de Muspell**, sont ici, en grande armure d'apparat. Ils sont plutôt bêtes et peuvent être facilement bernés au moins pour quelques rounds... si l'alarme est donnée, il interviennent.

## 10. La forge du ciel.

Après avoir gravi les 99 marches de pierre rouge brûlante à la taille des géants, les aventuriers arrivent dans la forge du ciel. Le spectacle est grandiose : On semble être sur une falaise au milieu d'un ciel embrasé (rose/ orange) dans lequel brillent des milliers d'étoiles aussi bien au dessus de la tête des aventuriers qu'au dessous si on a un regard plongeant vers le pied de la falaise. Il ne semble d'ailleurs pas y avoir de pied à cette falaise, peut être une lointaine et indistincte mer de flammes dont des volutes de gaz brûlants et suffocants remontent.

**La salle n'est marquée que par un dallage circulaire d'or**. Qui en sort doit réussir un jet de fortitude DC 24 + 1/round pour ne pas mourir suffoquant ou incinéré. Au centre est une énorme enclume d'adamantium couverte



de runes. C'est ici que *Surt* Forge les étoiles en frappant simplement de son marteau sur l'enclume.

Avec **le marteau d'étoiles**, les nains peuvent se mettre à forger. Mais ceci donne l'**alarme** et la garde de Surt (combat), puis Surt lui-même arrive.

Lorsque ce dernier arrive (il est invulnérable aux aventuriers et peut incinérer de son seul regard), de dépit, il arrache le marteau des mains d'un des frères nains, alors que celui-ci venait de finir son ouvrage, et le jette dans le firmament. Tous s'arrêtent de stupeur et suivent le trajet du marteau que l'on voit distinctement : un grondement assourdissant descend du ciel lorsque le marteau frappe la voûte céleste, de nombreuses étoiles tombent sur *Midgard* et *Asgard*. Le marteau vient heurter la chaîne de *Fenrir*, alors qu'une étoile chute sur sa croupe le brûlant horriblement ce qui le met dans une rage telle qu'il brise sa chaîne. *Ragnarok* commence.

Les PJ ont quelques rounds pour s'échapper par là où ils sont entrés avant que les géants ne se ressaisissent... *Surt* rappelle sa clef, le retour va être difficile !

## 11. Le grand hall de *Surt*.

Ce n'est rien d'autre que la salle du trône du Seigneur des géants qui siège ici au milieu de sa noblesse (donc nombre de géants). Voir une telle salle si magnifiquement parée de feu et d'or, et aux dimensions si gigantesques n'est pas fait pour les yeux d'un mortel.

**Sauvegarde de fortitude DC 25** pour ne pas avoir les yeux brûlés.

**Sauvegarde de volonté DC 25** pour ne pas rester béat d'admiration devant un tel spectacle (paralyse de 1-8 rounds).

**Sauvegarde de réflexe DC 25** pour s'esquiver à temps du regard incinérateur de Surt qui tourne lentement la tête (auquel cas **Sauvegarde de fortitude DC 25** ou carbonisation / 5-50 de dégâts sinon)

La vision de cette salle donne **1-6x1000 xp** à un mortel. Si des PJ restent à la porte plus d'un round, l'alarme est donnée...

## Epilogue :

Lorsqu'ils reviennent dans la caverne du *Jotunheim*, c'est pour voir un bel arc-en-ciel dans les cieux, alors que le soleil se montre enfin. Il faut en profiter pour prendre *Bifrost* et monter à *Asgard*.