Stellarium des Vinteralf

Un site d'aventure par Michael Atlin et Michael Prescott

Le Grand Stellarium

Être pris au piège du faisceau du réflecteur provoque d'horribles brûlures et, sur un résultat de 6 sur 1d6, confère la clairvoyance sur de grave problèmes. Toute forme d'astrologie affectuée correctement ici est aussi précise et exacte que vous pourriez le redoutez.

Tirez une trouvaille.

Le Hall du Planétaire.

Le dragon a détruit un côté de la tour et s'en sert maintenant comme cellier afin de protéger et de réfrigérer ses victimes. Il s'agissait autrefois de la bibliothèque de la tour. Il est rempli de livres brûlés, de peaux glacées d'élangs, d'ours polaires, de vinteralf, et un unique petit-homme estropié dans un uniforme de Thavir.

Tirez deux trouvailles.

Trouvailles Intéressantes (d8):

Si vous tirez une trouvaille précédemment découverte, utilisez la prochaine trouvaille disponible.

1. **L'épée-étoile Gugnir.** Elle projette un rayon invisible qui provoque une cécité durant 3d6 heures, 1d4 heures après avoir vu la lame à nue.
2. **Écailles de dragon** scintillantes. Fortes comme l'acier, limpides comme la glace, elle pourrait faire d'excellentes lentilles. Les parois sont éraflées.
3. **Lunettes de Neige.** Les lentilles jaunes polies empêchent la cécité due à la neige et les effets de l'épée-étoile Grugnir.
4. **Cartes du Ciel**, utiles à la navigation et la divination.
5. Parchemins de Sorts, d8, chacun étant de niveau d6.
6. **Défense Incrustée d'Argent** et travaillée, utile à l'astrologie.
7. **Limon bleu** souillant à peine un objet précieux (gemme, arme, bijou).
8. Le **Ver Jokun.** Il fait trente pieds de longueur avec de puissantes ailes, mais est toujours assez gracieux pour passer dans les tunnels. Ses écailles sont cristallines, il est dur comme l'acier, et invisible lorsqu'il dort. Il crache du feu mais aime son repas froid.

Vapeur Bouillante, neige fondue, robuste végétation et vermine abondante. Camper dans la vallée de nuit a 2 chances sur 6 d'attirer des loups. Ce lieu conduit à la caverne de la source chaude.

La face du glacier est fendue et fissurée à cause de la chaleur de la vapeur. L'escalader est bien plus facile que pour les surfaces brutes et dures de l'est et de l'ouest, mais le dragon niche dans une caverne ci-dessous, remplie d'eau chaude.

Caverne de la source chaude. Le lac dans cette unique chambre de pierre nourrit la vapeur bouillante. Les geysers jaillissent 4 fois par jour.
Tirez une trouvaille.

Vinteralf

Ces habitants des glaciers du grand nord font 6' de haut, ont des faces de phoques ou des têtes de taureaux. Ils sont musclés et enrobés de graisse. Ils sont inventifs et déterminés au combat.

Limon Bleu

Il agit comme le limon vert mais ressemble à un lichen bleu-gris et floconneux. Il infecte au toucher mais ne pousse qu'à la température du corps.

Ce stellarium, ravagé par un dragon, tombe en décrépitude entre deux montagnes. Des trésors et d'anciennes connaissances surnaturelles s'y trouvent certainement, mais vous n'êtes pas les seuls à être venus réclamer ses secrets.

Chambre de Méditation. Des fresques dépeignent les astrologues Vinteralf comme perdus dans leurs contemplations.
Tirez une trouvaille.

Un réseau de **Tunnels Vinteralf**, passe à travers la glace en direction de la tour d'un campement, aujourd'hui abandonné, loin au nord du glacier. Creusés par les hommes de Thavir pour tenter d'éviter l'attention du dragon, ce réseau s'est maintenant complètement effondré sous les coups de griffes et le feu de celui-ci, mais il pourrait être réparé et étendu. Durant le jour, les lieux sont remplis d'une lumière bleue.

Autel des Rois-Étoiles. Carte du ciel incrustée de diamants.
Tirez une trouvaille.

Réserve.

L'intendant de Thavir s'est barricadé dans la cuisine privée du haut astrologue. Il est mort et son corps est ravagé par le limon bleu, bien que le processus de croissance se soit arrêté, maintenant qu'il fait trop froid.

Tirez une trouvaille.

Affrontement final. Le prince Thavir et ses 7 gardes survivants hibernent ici, bras dessus, bras dessous, congelés et apparemment morts. Ils sont fortement armés mais le fourreau de jade bleu de Thavir est vide. S'ils sont atteints par la chaleur ils se réveilleront en d4 heures et poursuivront leur quête. Ils sont des durs à cuire affamés, en colère et ils considèrent que le Stellarium leur appartient de droit.

Thavir a finalement percé le stellarium avec un **profond tunnel** vers la caverne.

Forge. La forge de la tour est construite à même le roc et son fourneau est alimenté par des tuyaux remplis de vapeur à haute pression chauffée par du magma depuis les profondeurs de la terre. Deux golems de glace, les assistants de la forge, montent la garde, mais peuvent être apaisés par un mot connu des Vinteralf.
Tirez une trouvaille.