

Le Styx

Il y a 5 fleuves aux Enfers : le Styx, affluent de la haine ou rivière de sang ; le Phlégéthon, rivière de flammes ; l'Achéron, fleuve du chagrin ; le Cocyte torrent des lamentations ; le Léthé, ruisseau de l'oubli. Ils convergeraient au centre du monde souterrain vers un vaste marais. Leur rôle est aussi d'empêcher les morts de s'enfuir des Enfers (source Wikipedia).

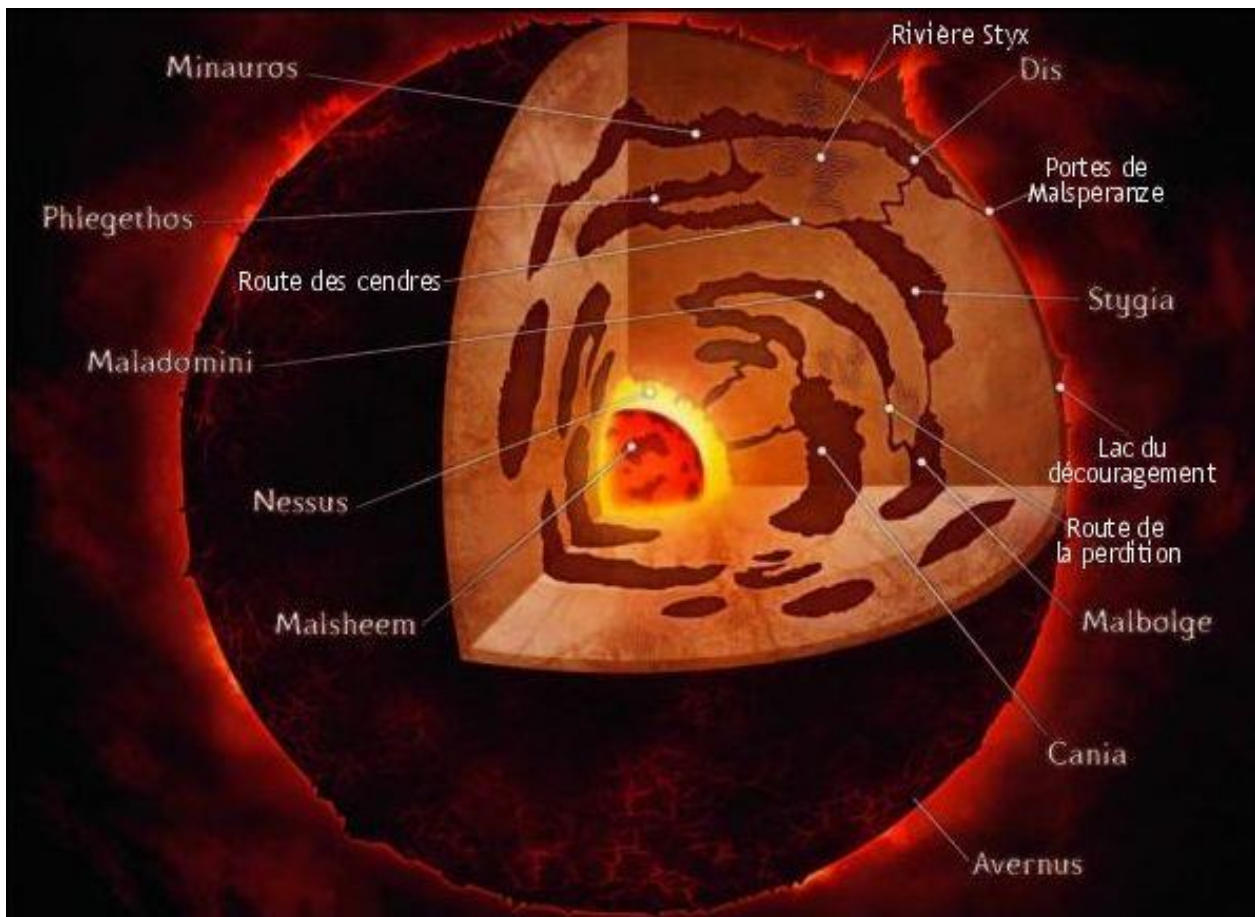
Le fleuve Styx n'est pas aussi agréable, ni accueillant qu'Océan. Son eau sale, huileuse, de la couleur du vin (ou du sang), parcourt les plans inférieurs (Achéron ; Neuf Enfers ; Gehenne ; Gaste Grise ; Carcères ; Abysses ; Pandemonium où il prend sa source) selon une route tortueuse et dépourvue de logique.

Alors que son jumeau, l'Océan, est fait d'une eau pure et claire, le moindre contact avec l'eau polluée du Styx fera oublier à un lascar jusqu'à son nom et sa vie. Tout comme l'Océan, le cours du Styx n'est jamais constant et toujours incompréhensible. Il amène parfois un péquin directement où il le souhaite, ou bien l'oblige à parcourir un grand nombre de plans. Pourtant, on entend souvent dire qu'il ne faut jamais plus d'une journée pour atteindre le lieu que l'on désire lorsqu'on navigue sur le Styx. On trouve beaucoup moins de monde sur le Styx que sur son cousin des plans supérieurs, mais les mystérieux navigateurs du nom de marraenoloths transportent quiconque à même de s'offrir leurs services (source Planescape). Pour 1000 p.o par tête ils déposent leurs clients en moins d'une journée.

Un serment pris sur le Styx est irrévocable, même pour les dieux. Les géants Aloades à la force exceptionnelle (nommés Otos et Ephialtès) ayant brisé un serment fait sur le Styx reçurent un châtement exemplaire, celui de rester attachés dos à dos à jamais dans le vent et les ténèbres (source Wikipedia). On peut les voir, toujours attachés dans le vent de la quatrième strate du Pandemonium : Agathion.



La rivière Styx serpente en particulier dans les Neuf Enfers. Née dans le lac amer du Découragement, elle court parmi les gorges escarpées d'Avernus (1) avant de disparaître dans une caverne fumante pour tomber dans les marécages fétides de Minauros (3). Lentement, elle erre longuement avant d'émerger de nouveau dans la mer glacée de Stygia (5). La Styx passe alors par Malboge (6) et Maladomini (7) avant de terminer dans les grands glaciers de Cania (8), évitant seulement Dis (2), Phlégéthos (4) et Nessus (9) dans son voyage. Ce chemin étant périlleux, peu de diables patrouillent ses rives ce qui fait de la Styx la meilleure route pour des aventuriers hardis voulant se rendre au plus profond des Enfers sans combattre les légions de diables, surtout s'ils peuvent trouver un navire robuste (source aidedd.org).



Charon a pour rôle de faire traverser le Styx aux morts dans une barque contre une pièce ou un objet. Ceux qui ne peuvent payer sont condamnés à errer sur les bords du Styx pendant cent ans.

Le nocher **Phlégyas** aiderait plutôt les morts à traverser le Phlégéthon mais le barde Dante Alighieri mentionne au Chant VIII de l'Enfer que c'est Phlégyas qui fait traverser le Styx à Dante et Virgile.

Les **merrenoloths** sont des mercenaires yugoloths (pléonasme) dont la tâche exclusive consiste à conduire de petites embarcations sur les eaux du Styx contre 500p.o par personne. Humanoïdes très minces au visage squelettique terrifiant dissimulé sous une capuche sombre, leurs yeux deviennent rouges quand ils sont en colère. Ils ne font pas de politique mais comme tous les yugoloths cherchent à s'enrichir en causant autant de souffrances que possible à tout le monde.





Source : John Howe

Merrenloth : CA 13 ; PV 40 (9d8) ; 1# Rame+5 (2d4+3 tranchants) + Regard terrifiant (JS SAG DD13 1mn)
FOR 8(-1) DEX 17(+3) CON 10(=) INT 17(+3) SAG 14(+2) CHA 11(=)
Résistance Froid, Feu, Foudre, Contondants etc non magiq. Résistance Magie. Immunité Acide et Poison.
Télépathie, Vision suprême.
Sorts. A volonté : Charme, Ténèbres, Détection de la magie, Dissipation de la magie, Bourrasque,
Téléportation 18m (act. bonus). 3x/j Contrôle de l'eau. 1x/j Contrôle du climat.

