

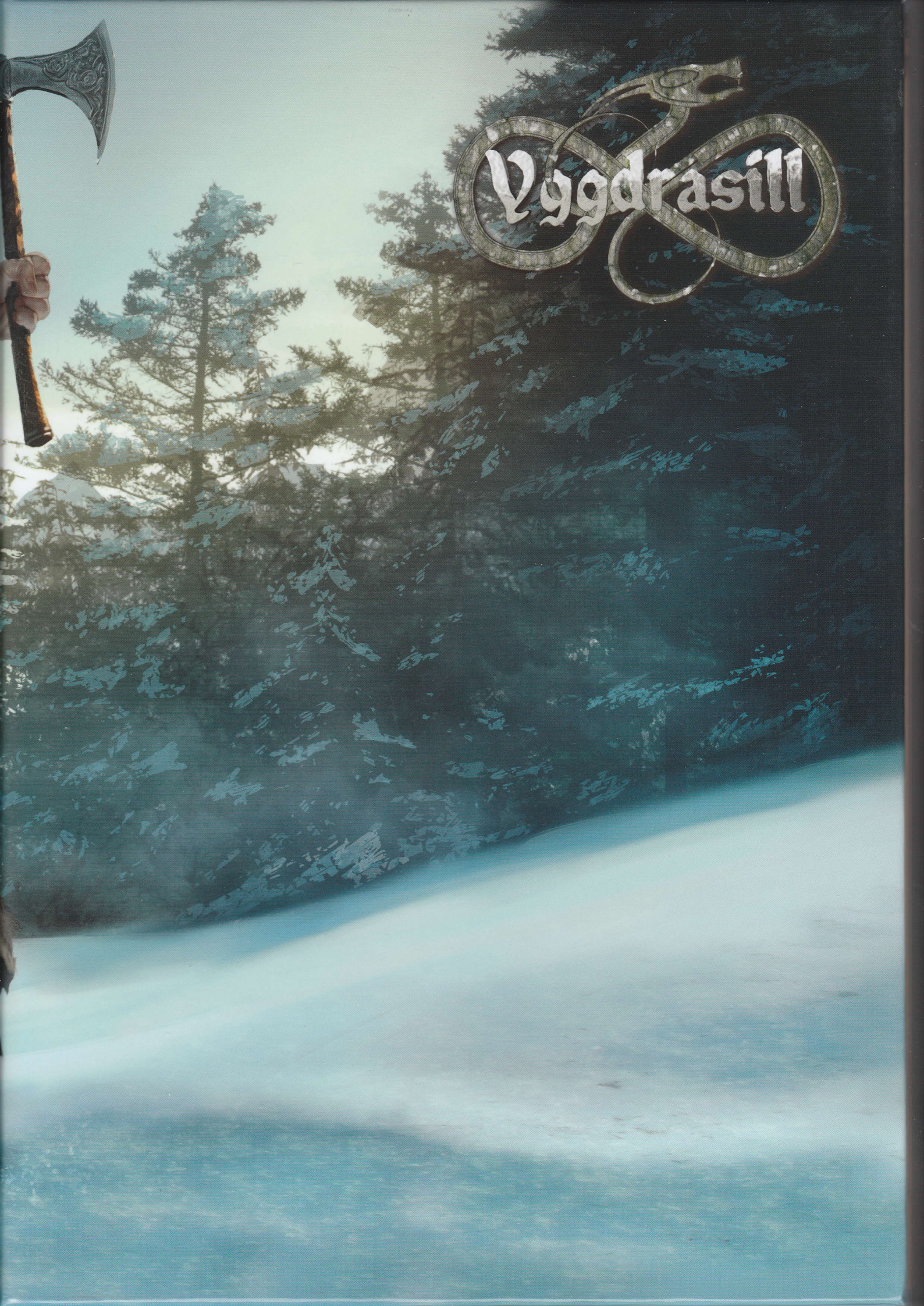








Vggdrasill



Modificateurs de combat

129

En mêlée

L'adversaire est...

Dans une position surélevée	-3	(à cheval, sur une table, personnage est au sol...)
Sur le côté	-3	(il est placé sur la droite ou la gauche du personnage)
Derrière	-8	(il se tient dans le dos du personnage)
De côté	+3	(il présente son flanc au personnage)
De dos	+6	(il tourne le dos au personnage)
Au sol	+6	(il se trouve au pied du personnage)
Aveuglé	+8	(incapable de voir le personnage)
Entravé ou immobile	+10	(ligoté ou paralysé par la peur)
Surpris	+6	(il n'a pas vu venir le personnage)

À distance

La cible est...

À portée courte	+3	
À portée moyenne	+0	
À portée longue	-6	
À portée extrême	-16	
Immobile	+8	
En mouvement rapide	-6	
Dans l'obscurité	-8	
Abrité	-3 à -16	selon la superficie du corps couverte par l'obstacle

Les Armes

183

Au corps à corps

Armes courtes

Poignard*	3	9	0	0,5 (5 pièces)
Hachette*	4	8	0	0,3 (3 pièces)

Armes Longues

Épée courte	5	11	0	2
Épée longue	7	11	1	4
Hache de guerre	9	10	2	1

Armes à deux mains

Longue hache	14	12	3	3
Épée à deux mains	12	14	3	5

Armes d'hast

Lance*	10	11	2	4
--------	----	----	---	---

À distance

Armes de jet

Javeline	6	7	2	5/10/20/40	0,4 (4 pièces)
Poignard	3	9	0	3/6/9/12	0,5 (5 pièces)
Hache de jet	4	8	0	3/6/9/15	0,3 (3 pièces)
Lance	8	11	4	5/10/15/30	4

Armes de tir

Arc de chasse	6	8	2	10/20/40/80	1
Arc de guerre	7	10	2	10/30/50/100	2
Fronde	4	12	0	10/20/30/40	0,1 (1 pièce)

Bouclier

DP	Solidité	Enc.	Valeur
+3	18	0/2*	4

Armure

Armure	Protection	Enc.	Valeur
Veste de cuir	2	0	0,3
Cuir renforcé	4	1	1
Cuir lamellé	6	3	2
Cotte de maille	9	5	8

Pièces d'armure

Pièces d'armure	Bonus de prot.	Enc.	Valeur
Casque	+3	2	2
Epaulières de fourrure	+2	1	0,6
Bracelets de cuir renforcé	+1 (la paire)	0	0,3
Jambières de cuir renforcé	+2 (la paire)	1	0,4

Caractéristiques

- 1 Faible
- 2 Moyen
- 3 Fort
- 4 Héroïque
- 5 Légendaire

Actions

Actions	Mod.
base	0
2	-2
3	-5
4	-10
5	-15
6	-20

Combat

127

Critique

130

Réussite

Résultat final $\geq$ SR x2 = Réussite critique

Echec

- 1D10
- 2D10
- 3, 4 ou 5D10

Résultat

- « 1 »
- 2 x « 1 »
- 3 x « 1 »

Tableau des coups parfaits

1D10 Effet

- 1 L'adversaire chancelle sous le coup et perd une action de son total autorisé. S'il n'avait déjà plus d'action en réserve, cette attaque n'a pas d'autre effet que d'obliger la victime à agir dernière lors du prochain tour de combat (son rang d'initiative, juste pour le tour suivant, devient égal à zéro).
- 2 - 3 Le coup puissant brise l'arme de l'adversaire. Dégâts +5.
- 4 - 7 L'attaque désarme l'adversaire qui titube sous le choc et chute au sol. Dégâts +10.
- 8 - 9 Le personnage ne décompte pas cette action. Cependant, il ne peut pas attaquer à nouveau lors de l'action suivante. Dégâts +5.
- 10 Le personnage peut effectuer immédiatement une nouvelle attaque. Celle-ci ne coûte pas d'action supplémentaire (le cas échéant, le test est réalisé avec le même malus d'actions supplémentaire que la précédente attaque ayant obtenu une réussite critique). Dégâts +10.

Tableau des maladresses

1D10 Effet

- 1 Le héros touche son allié le plus proche et lui inflige (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec) points de dégâts (l'armure s'applique normalement). Si aucun d'entre eux ne se trouve à portée, ou dans sa ligne de mire, l'arme se fiche dans un obstacle ou se brise.
- 2 - 3 Le héros touche son allié le plus proche et lui inflige (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec)/2 points de dégâts (l'armure s'applique normalement). Si aucun d'entre eux ne se trouve à portée, ou dans sa ligne de mire, le personnage perd le contrôle de son arme et doit réaliser sa prochaine action avec un malus de -2.
- 4 - 7 Le héros laisse échapper son arme qui tombe à 1D5 mètres de lui, dans une direction déterminée au hasard.
- 8 - 9 Le personnage se blesse lui-même à la suite d'un faux mouvement. Il peut se tordre la cheville, se froisser un muscle ou même se donner un coup tout seul. Il subit (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec)/2 points de dégâts. La valeur de ses protections s'applique normalement.
- 10 Comme ci-dessus, mais cette fois le héros subit (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec) points de dégâts. La valeur de ses protections s'applique normalement.

Mêlée

PUI

Attaque en force Malus - 0 / Dgts + PUI
Attaque dévastatrice Malus - PUI / Dgts : + PUI x3

AGI

Attaque classique AGI / Malus - 0

PER

Attaque précise Malus - 0 / Protection adverse : - PER
Attaque visée Malus - PER / Protection adverse : - PER x3

Distance

INS ou PUI

Tir d'arrêt Malus -0 / Dgts : +INS ou +PUI
Tir d'impact Malus - INS ou - PUI / Dgts : +INS x3 ou PUI x3

AGI

Tir posé AGI / Malus - 0

PER

Tir précis Malus -0 / Protection adverse : - PER
Tir visé Malus - PER / Protection adverse : - PER x3

Parer

AGI + compétence $\geq$ résultat de l'attaque adverse

Esquiver

AGI + compétence $\geq$ résultat de l'attaque adverse

Points de Vie (PV)

99

$$PV = (\text{Corps} \times 3) + (\text{Esprit} \times 2) + (\text{\AA}me \times 1)$$

	Seuil	Modificateur
Fringant	100%	-
Blessé	PV/2	-3
Meurtri	PV/4	-1D
Inconscient	0	-
Mort	-1/4PV	-

Soins

138

Les premiers soins

Test

INT + Survie

Gains

Marge /2 ou Vie = 1 (si en négatif)

Le blessé est...

Encore fringant
Blessé
Meurtri
Inconscient
Aux portes de la mort

Difficulté

Aisé 10
Moyen 14
Difficile 19
Très difficile 25
Exceptionnel 32

SR

Médecine

Test

INT + Médecine

Gains

INT x PV ou Vie = 1 (si en négatif)

Le blessé est...

Encore fringant
Blessé
Meurtri
Inconscient
Aux portes de la mort

Difficulté

Facile 7
Aisé 10
Moyen 14
Difficile 19
Très difficile 25

SR

Seuils de Réussite (SR)

119

SR (modificateur)

5 ±1	Très simple
7 ±2	Simple
10 ±3	Aisé
14 ±4	Moyen
19 ±5	Difficile
25 ±6	Très Difficile
32 ±7	Exceptionnel
40 ±8	Légendaire
49 ±9	Divin

Exemples

Descendre d'un banc
 Enfiler un fil dans une aiguille
 Grimper une échelle de corde
 Lancer son poignard sur une cible à trois mètres
 Atteindre un oiseau en plein vol
 Se repérer en pleine mer, par temps couvert
 Escalader à mains nues un glacier
 Abattre seul un géant des glaces
 Battre Odhinn à un jeu de stratégie

Figurants

172

Vie

Dégâts ≥ Vitalité	1 Blessure
Dégâts ≥ Vitalité x2	Tué

Actions

Conflit ≥ 10	Nombres
Conflit < 10	Base + 2
	Base + 1

Combat

Initiative	1D10 + Physique
Attaque	2D10 + Conflit
Défense	2D10 + Conflit
Dégâts	Physique + MR + 1D10

La furor des guerriers-fauves

Effet de la furor

- 1 à (Ténacité) Dés de Furor en plus à toutes ses attaques
- Peut aller à -100% en PV
- Ignore les malus de blessures
- PER : +1 Niv de diff.
- DP = 0
- 1D pour Parade ou Esquive

Resister à la furor

Fringant : test d'Intellect ≥ 14
 Blessé : test d'Intellect ≥ 19
 Meurtri : test d'Intellect ≥ 25

Quitter l'état de furor

Indemne : INT + DM ≥ 5 + nombres de dés de furor dépensés
 Blessé : INT + DM ≥ 7 + nombres de dés de furor dépensés
 Meurtri : INT + DM ≥ 10 + nombres de dés de furor dépensés

102

Dommages

132

Les Chutes

Perte de PV
 Test : AGI + Acrobatie (SR14)
 Hauteur + (1D10 / 3m)
 Perte / 2

Manquer d'air

Au-delà de VIG x 30s
 Perte de PV (10 - VIG) / Tour

La noyade

Test : VIG + Natation
 Perte de PV (10 - VIG)

Conditions :

Conditions :	SR	Délai
Eau calme, mer d'huile	Simple (7)	un seul test
Courant faible	Aisé (10)	/ 5 minutes
Courant modéré	Moyen (14)	/ 2 minutes
Courant Fort, mer agitée	Difficile (19)	/ 1 minute
Rapides, mer démontée	Très difficile (25)	/ 5 tours
Tempête, ouragan	Exceptionnel (32)	/ Tour

Le feu

Torche, Brasero	1D10
Feu de cheminée, feu de camp	2D10
Brasier	3D10
Au cœur d'un incendie	4D10

Le froid

Perte de PV 1D10 / Fréquence

Conditions

Conditions	Fréquence
Froid hivernal, de jour	/ 3 heures
Froid hivernal, nuit	/ heure
Tempête de neige	/ heure
Blizzard	/ 10 minutes
Dans l'eau glacée	/ 1 minute

Modificateurs :

- 2 : Correctement protégé contre le froid (fourrures, vêtements chauds)
- 5 : Très bien protégé contre le froid (fourrures, toque, gants, vêtements chauds)
- + 2 : Mal protégé (vêtements légers, armure de métal)
- + 5 : Très mal protégé contre le froid (mouillé, nu)



Temps de Préparation

Réduire ou Augmenter

-3 / +3 : Par unité de temps en moins ou en plus

-10 / +10 : Par catégorie de temps en moins ou en plus

Sejdr

Test Sort Positif / Neutre : $INS + Sejdr \geq 14$
 Sort Négatif : $INS + Sejdr \geq 14 + DM$ (de la cible)

Table des durées

MR	Durée
0 - 5	1D5 Actions
6 - 10	1D10 Tours
11 - 15	1D10 Minutes
16 - 25	1D10 Heures
26+	1D5 Journées

Galdr

Test CHA + Galdr

Les Malédictiones

SD Domaine	Durée	Nbre Cibles
3 Action ou Maladie Mineure	1D5 Actions	1
6 Action ou Maladie Modérée	1D10 Tours	2 à 4
9 Malédiction Mineure	1D10 Minutes	5 à 9
12 Action ou Maladie Majeure	1D10 Heures	10 à 49
15 Malédiction Majeure	1D5 Journées	50 et +

Les Illusions

SD Domaine	Durée	Zone
3 Ouïe	1D5 Actions	INS x 10cm3 (chat, balle, épée,...)
6 Vue	1D10 Tours	INS x 50cm3 (tabouret, enfant,...)
9 Odorat	1D10 Minutes	INS x 1m3 (homme, 2 enfants,...)
12 Goût	1D10 Heures	INS x 5m3 (charrette, 2 cavaliers,...)
15 Toucher	1D5 Journées	INS x 10m3 (maison, kraken, bateau...)

Le Charme

SD Domaine	Durée	Nbre Cibles
3 Sommeil	1D5 Actions	1
6 Séduire	1D10 Tours	2 à 4
9 Charmer des Animaux	1D10 Minutes	5 à 9
12 Charmer des Humains	1D10 Heures	10 à 49
15 Charmer des Créatures	1D5 Journées	50 et +

Runes

Test COM + Runes

Calcul du SR

SR = SD Puissance + SD Durée + SD Niveau

Graver une Rune

Support	Durée
Peau	(6-AGI) Actions
Tissu	(6-AGI) Tours
Cuir	(6-AGI) Minutes
Bois	(6-AGI) Heures
Pierre, Métal	(6-AGI) Jours

Durée de vie d'une Rune

Support	Durée	SD
Peau	Runes x Heures	3
Tissu	Runes x Jours	6
Cuir	Runes x Semaines	9
Bois	Runes x Mois	12
Pierre, Métal	Runes x Années	15



Argent

8 onces d'argent = 1 once d'or

2 onces d'argent = 1 vache laitière

1 once d'argent = 3 moutons

1 once d'argent = 9 mètres de lainage tissé (sur environ 1 mètre de large).

Voyager dans la Scandía

Mode de transport	Distance moyenne (10 heures de trajet)
Marche à pied	25 km
À cheval	50 km
Sur un attelage	20 km
Traineau	30 km
Navire ; voile	60 km
Navire ; rames	20 km
Barque	30 km

Modificateurs et conditions

Condition (climat)	Modificateur
Pluies modérées	x3/4
Pluies torrentielles	x2/3
Neige	x1/2
Blizzard	x1/3
Tempête en mer	x1/3
Vents favorables en mer	x3/2
Condition (terrain)	Modificateur
Forêt dense	x1/2
Terrain accidenté	x2/3
Collines abruptes	x1/2
Forêt et terrain accidenté	x1/3
Montagnes	x1/4
Marais	x1/3



Crédits

Idee originale
Neko

Direction éditoriale et artistique
Neko

Textes
Kristoff Valla, Neko

Relecture
Neko

Illustrations couleur
Marc Simonetti

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie
Jérôme Huguenin (Jee)

Yggdrasill est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.

©2009 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés
10, rue d'Alexandre
64600 Anglet
www.7emecercle.com

Sommaire

Dieux Mineurs	p 3
Calendrier de la Scandia	p 5
Epées et objets légendaires	p 6
PNJ	p 9

Errata du LDB

Omission : Solidité des boucliers : 18
p159 : PRE à remplacer par CHA, Charisme.
p 161 : PRE à remplacer par CHA, Charisme
p162 : REF à remplacer par INT, Intellect

Dieux Mineurs

Ces dieux considérés comme mineurs sont toutefois souvent cités dans les Eddas et les sagas, et parfois vénérés par des corporations.

Pour vous permettre de mieux comprendre certaines légendes, en voici quelques uns, bien connus des scaldes.

Idunn, la jeunesse éternelle

*« Alors survint le géant Thjazi sous la forme d'un aigle. Il prit Idunn et s'envola avec elle jusqu'à son domaine... »
-- Skáldskaparmál ch.1*

Idunn, peut-être descendante d'Ivaldi, un célèbre dökkalfar, est donc certainement la soeur des célèbres forgers, les Fils d'Ivaldi.

Femme de Bragi, le dieu de la poésie, elle représente la jeunesse éternelle, et la régénération. Elle détient les pommes de jouvence qui évitent aux dieux de vieillir. Gardienne des fruits de la vie, elle fait sûrement partie des Vanes, dieux de la fertilité.

Elle a été enlevée par le géant Thjazi suite à une trahison de Loki (voir encart).

Les pommes ainsi que les noix sont souvent retrouvées dans les tombes, accordant au défunt l'éternelle jeunesse dans la mort.

*« C'est moi le tout premier
Qui mis à mort
Quand nous nous colletâmes avec Thjazi »
-- Lokasenna, str.50*

Loki s'était mis dans une situation périlleuse avec un aigle, en fait un géant métamorphosé, Thjazi, père de Skadi, la femme

de Njörd. Il dut lui promettre pour retrouver la liberté, de livrer la déesse de la jeunesse éternelle, Idunn, ainsi que ses pommes magiques. Loki attira la jeune femme, dans la forêt, prétextant avoir découvert d'autres pommes de jouvence, pour qu'elle puisse les évaluer en les comparant aux siennes. Idunn emporta alors avec elle le coffret dans lequel elle gardait ses pommes, et le suivit. L'aigle, Thjazi, fondit sur elle et l'enleva.

Privés des fruits magiques, les Ases commençaient à vieillir. Mais ils apprirent bien vite que la dernière personne à avoir vu Idunn, n'était autre que Loki. Il menacèrent de tortures ce dernier qui fila emprunter un manteau permettant de se changer en faucon à Freyja, et s'envola vers la halle du géant. Transformant la déesse en noix, il l'enserra dans ses serres et s'enfuit, poursuivi par Thjazi en aigle. Les dieux les voyant arriver, mirent le feu aux plumes de l'aigle qui tomba au sol où ils l'achevèrent. C'est ainsi que les Ases récupérèrent les pommes de jouvence et leur jeunesse.

Forseti, le défenseur de la paix

*« Il est une halle appelée Glitnir,
D'or sont ses piliers,
D'argent son propre toit.
C'est là que réside Forseti
La plupart des jours,
Et qu'il apaise toutes les querelles. »
-- Gylfaginning, ch.32*

Forseti, « celui qui préside » est le dieu de la Justice et de la Paix chez les Ases. Mais contrairement à Týr, il ne s'occupe que des affaires pouvant se régler par la médiation, pas des règlements par la vengeance ou le *wergeld*.

Le nom de son palais, Glitnir, peut être traduit par : le « brillant ».

Fils de Baldr et de Nana, il est aussi considéré comme le dieu de l'éloquence et de la sagesse. Respecté pour son amour de la paix, il est souvent nommé dans les serments les plus solennels.

Bragi, le premier des scaldes

Bragi, fils d'Odinn, et de mère inconnue, est le premier des scaldes, souvent considéré, après son père, comme le dieu de la poésie qu'il incarne. Son nom même signifie poésie.

Il est l'époux d'Idunn, la déesse de la jeunesse éternelle et aurait tué son frère. Ennemi de Loki qui le traite de couard, il tente de l'empêcher d'entrer dans la halle du banquet des Ases.

Lors d'un banquet chez les Ases, Bragi raconte à Aegir, le dieu/géant de l'Océan, la création de l'hydromel sacré servi aux Ases et dispensateur de poésie.

Alors que les Ases et les Vanes étaient en guerre, ils décidèrent de faire la paix et en gage, crachèrent tous dans une cuve. Pour la faire perdurer, les dieux firent de ces crachats un être, Kvasir, qui était réputé être omniscient et sage. Il partit chez les hommes pour leur enseigner la science. Hélas, il fut tué par deux *dvergar*, qui l'avaient invité, et qui firent couler son sang dans une cuve. Ils y ajoutèrent du miel pour en faire de l'hydromel. Quiconque en buvait devenait scalde et savant. L'éllixir fut cédé par les *dvergar* à un géant, et volé par Odinn, sous la forme d'un aigle, qui recracha le contenu de son bec, une fois revenu à Asgardr.

Voici l'explication des nombreux kenningar désignant la poésie :

- Le butin d'Odinn
- La boisson des Ases
- Le sang de Kvasir
- L'ivresse des *dvergar*

Ullr, le dieu des archers

*« Ydalir s'appelle
L'endroit où Ullr
S'est construit une salle. »
-- Grímnismál, str.5*

Dieu des archers, Ullr est souvent représenté sur des pierres gravées, se déplaçant sur des skis.

Il est le fils de Sif et le beau-fils de Thorr. Sa protection est souvent réclamée lors de duels singuliers. Aussi beau de traits que sa mère, il est régulièrement considéré comme le paragon des guerriers et beaucoup de kenningar utilisent son nom.

Il vit à Ydalir, « le vallon des ifs », lieu idéal pour un archer puisque du bois d'if, on fabrique les arcs.

Exemples de kenningar

- Le Ullr de l'épée : le guerrier
- Le navire d'Ullr : le bouclier
- L'Ullr de la corde d'arc : le guerrier

Aegir et Rán, l'Océan et les vagues

*« Aegir qui de son autre nom s'appelle Gyimir,
avait brassé de la bière pour les Ases quand il
avait eu le grand chaudron... »*

-- Lokasenna. Introduction en prose.

Aegir est la personnification de l'Océan. Son nom signifie même « la mer » en vieux norrois. Bien que fils du *jötunn* Fornjót, (donc frère du vent et du feu), il est également considéré comme un paragon d'hospitalité et aime avoir les Ases à ses banquets.

Il est selon certaines légendes le père de Týr et de Gerdr la femme de Freyr.

Rán, sa femme, n'a pas cet aspect débonnaire. Elle possède un filet avec lequel elle attire les hommes sous l'eau pour les noyer. Elle l'a prêté à Loki pour qu'il capture Andvari, sous forme de brochet.

La mer est souvent appelée le « lit de Rán » ou la « chemin de Rán » et quand on fait allusion à sa voracité, la « bouche de Rán ».

Elle a eu neuf filles avec Aegir, les neuf vagues, peut-être les neuf soeurs, mères de Heimdall.

Nul ne peut l'affirmer.

Víðarr, le silencieux

*« Lève-toi donc, Víðarr,
Et laisse le père du Loup
S'assoier au banquet,
De peur que Loki
Ne tienne des propos outrageants
Dans la halle d'Aegir. »
-- Lokasenna, str.10*

Fils obéissant d'Odinn et de la géante Gridr, il est le dieu de la forêt, du silence mais aussi de la vengeance.

Sûrement doué d'une force peu commune, il vengera la mort de son père lors du Ragnarök, grâce à ses chaussures magiques indestructibles, pour arracher la mâchoire de Fenrir, en se servant d'une main et d'un pied. Il est fréquent qu'on lui dédie l'excédent de cuir servant à fabriquer les chaussures pour l'aider dans sa future tâche.

Silencieux, il l'est sûrement devenu, par serment rituel, à la mort de Baldr.

Il reviendra après la catastrophe, et fera partie avec Baldr des nouveaux dieux qui règneront sur le nouveau monde.

Il bénéficie de nombreux kenningar :

- L'As silencieux
- Le destructeur de Fenrir
- L'As vengeur des dieux

Calendrier de la Scandia

Quels sont les repères ?

Les hommes du Nord ne mesurent pas l'écoulement du temps selon le calendrier romain qu'ils n'adopteront que vers la fin du Xe siècle. La division du temps est très souvent liée aux occupations ou professions de chacun. Il n'existe dans le décompte que deux saisons majeures, l'été et l'hiver.

Le printemps et l'automne n'existent qu'en tant que préludes aux saisons majeures. L'âge d'un homme se compte en hivers. Les deux solstices sont d'ailleurs l'occasion des plus prestigieux sacrifices et festivités. Les célébrations de l'hiver durent parfois plusieurs semaines pour s'assurer le retour du soleil.

L'année est divisée en mois de 30 jours, les *mánadr*, mais ils ne correspondent pas aux nôtres et par exemple, les marins s'en tiennent souvent aux lunaisons, qui leur permettent de se repérer.

Il existe deux mots pour traduire le mot jour, *dagr* qui signifie journée par rapport à la nuit, et *daegr*, pour désigner une durée de 24 heures.

Donc en général, on se fie aux diverses fêtes et sacrifices, surtout ceux des solstices, pour diviser l'année, et à la position du soleil par rapport aux points cardinaux pour une approximation de l'heure. Les événements festifs scandent le passage des saisons. Plus de précision n'est tout simplement pas nécessaire dans une société très agricole.

Heures et cercle du Soleil

Le cercle du Soleil, le *sólarhíngur* est constitué de huit parties (eyrt : octant), en relation avec les points cardinaux.

Eyktamörk, les octants

- Nordr (Nord) ou *Midnátt* (minuit)
- Landnordr (Nord-est) ou *Ótta* (3 heures)
- Austr (Est) ou *Rismál* (6 heures)
- Landsudr (Sud-est) ou *Dagmál* (9 heures)
- Sudr (Sud) ou *Hádegi* (midi)
- Útsudr (Sud-ouest) ou *Eykt* (15 heures)
- Vestr (Ouest) ou *Midr aptann* (18 heures)
- Útnordr (Nord-ouest) ou *Náttmál* (21 heures)

Les deux repas principaux sont ceux du matin à 9 heures (*Dagmál*, repas du jour) et celui de 21 heures (*Náttmál*, repas de la nuit).

Il n'est pas rare que l'octant soit assimilé à un élément du paysage, comme une colline, une montagne à l'horizon et bien sûr diffère d'un village à l'autre (ex : à la colline de *Dagmál*, bref, là où le soleil se trouve à 9 heures.)

Les jours de la semaine

Sunnudagr
Mánudagr
Týsdagr
Odinsdagr
Thórsdagr
Frjädagr
Laugardagr

Le jour du Soleil, le dimanche
Le jour de la Lune, le lundi
Le jour de Tyr, le mardi
Le jour d'Odinn, le mercredi
Le jour de Thor, le jeudi
Le jour de Freyja, le vendredi
Le jour de la lessive, de la toilette, le samedi

Epées et objets légendaires

Voici une liste d'objets et épées légendaires que vous pouvez utiliser dans vos campagnes, soit en les incluant dans les récits des scaldes, soit, et c'est nettement plus risqué et devrait être évité à cause de leur puissance, en les plaçant entre les mains de PNJ (voire de PJ). Soyez prudents, vous risquez de déséquilibrer les scénarios.

Mais une fois de plus, c'est à vous, Meneur de jeu, de décider.

Ces objets uniques, ont été forgés par les *dvergar* et parfois utilisés par les géants.

Ils sont, bien entendu, inférieurs en puissance aux armes divines qui ne peuvent être portées par d'autres que les Ases eux-mêmes.

Brunting

Type : Epée longue

"Mais le guerrier s'aperçut que la "lumière de la bataille" répugnait à mordre et à blesser au coeur."

-- Bjovulf, Beowulf, ch.XXIII

Cette lame très ancienne a été trempée dans le sang à sa création. Elle ne rate jamais son coup, mais perd tous ses pouvoirs dans les mains d'un autre que son possesseur légitime. Elle ne peut être prêtée. Unferth l'avait prêtée à Bjovulf pour abattre la mère de Grendel, mais elle ne lui fut d'aucun secours. Elle appartiendra au roi Hrolf (Kraki).

En termes de jeu :

Le porteur de l'épée fait un jet d'attaque classique. Si son résultat est inférieur au SR, on considère qu'il est égal au SR.

Dégâts : 9

Solidité : 16

Encombrement : 1

Tyrfingr

Type : Epée longue

*"Livre-moi hors du tertre
Celle qui hait les broignes,
La dangereuse aux boucliers,
La meurtrière de Hjalmar."*
-- Hervararkvida str.22

Cette épée maudite a été forgée par les *dvergar*. Étincelante, elle ne rate jamais son coup, mais doit absolument causer la mort d'un homme avant de pouvoir être remise au fourreau et les blessures qu'elle cause ne guérissent pas normalement. On prétend que ses tranchants sont empoisonnés.

En termes de jeu :

Si le porteur de l'épée décide de la rengainer avant la mort d'un adversaire, l'épée prend possession du porteur (sans jet de Résistance possible), et le contraint d'attaquer la personne la plus proche. Si le porteur est seul, l'épée se retourne contre lui.

Une personne blessée par cette arme aura un niveau de Difficulté supérieur de 1, au Tests de Premiers soins et de Médecine.

La magie fonctionne sans malus.

Dégâts : 11

Solidité : 16

Encombrement : 1

Gramr

Type : Epée longue

*"Vola jusqu'à Guthormr
De Gramr puissamment
Le fer étincelant
Sorti des mains du roi"
-- Sigurdarkvida, str.22*

Cette épée dont le nom signifie, ire, grande colère, est celle qui, dans les mains du héros Sigurdr a tué le dragon Fáfnir.

Elle appartenait à l'origine au héros Sigmundr, fils de Völsung, depuis le mariage de sa soeur jumelle Signy. Un étranger borgne aux vêtements élimés apparut durant le festin et planta une épée dans l'arbre Barnstokk, qui s'élevait au centre de la halle. Puis, l'homme déclara avant de disparaître qu'elle appartiendrait à celui qui serait capable de l'en retirer. Tous les invités tentèrent leur chance, mais Sigmundr réussit sans le moindre effort. Sigmundr était le père de Sigurdr et lui légua l'épée. Elle pouvait couper une enclume en deux d'un seul coup.

En termes de jeu :

Gramr a la particularité de fendre la pierre ou le métal et lors des dégâts, on ne tient pas compte des protections. Toute arme parant un coup porté par cette épée perd un nombre de points de solidité équivalent à la puissance (PUI) de l'attaquant, porteur de Gramr.

Dégâts : 11
Solidité : 16
Encombrement : 1



Skofnung

Type : Epée longue

*"La nature même de Skofnung fait qu'elle chante
à tue-tête en goûtant à l'os des ennemis."
-- Hrolf Kraki saga, ch. 50*

Cette épée appartient au roi Hrolf (Kraki). Elle ne peut être maniée que par quelqu'un d'extrêmement fort. Son pommeau ne doit jamais être exposé au soleil, et la lame ne doit pas sortir de son fourreau en présence d'une femme. Elle est incassable et particulièrement affûtée.

En termes de jeu :

Dégâts : 16
Solidité : Incassable.
Encombrement : 1

Naegling

Type : Epée à deux mains

*"Mais Naegling se brisa,
Faillit dans la bataille,
L'épée de Bjovulf,
D'antique acier gris."
-- Bjovulf . Beowulf, Section XXXVI*

Cette épée réputée appartient au héros Bjovulf. Son pommeau est incrusté de clous ouvragés (d'où son nom). Elle a la réputation d'être la meilleure épée au monde, mais son aspect est trompeur car, bien que de taille imposante, elle semble ancienne et usée. Bjovulf l'a découverte par hasard dans le trésor de la mère de Grendel, alors que Hrunding lui refusait tout service. On raconte qu'elle a appartenu aux géants. Selon la légende, elle se brisa sur le crâne du dragon qu'affrontait Bjovulf, à cause de la trop grande force du coup asséné.

En termes de jeu :

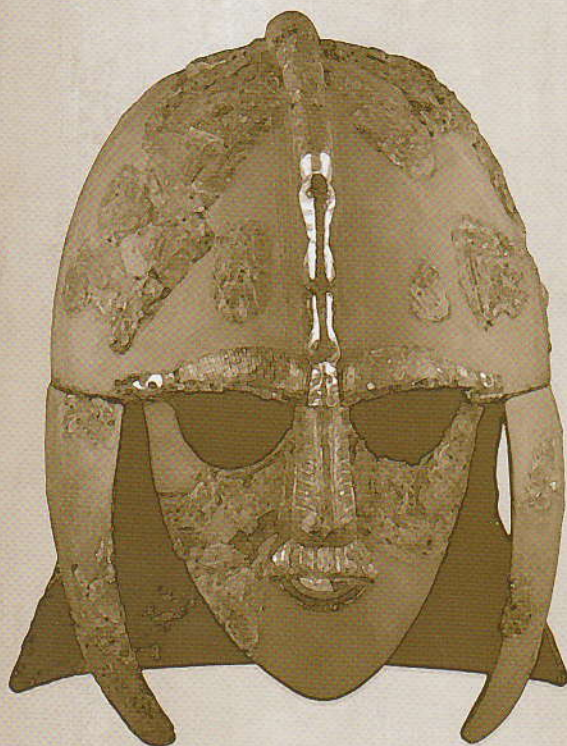
Dégâts : 9
Solidité : 27
Encombrement : 3

Spécial : Si quelqu'un inflige plus de 27 pts de dégâts en un seul coup, les points en surplus (donc au-dessus de 27) sont retirés de sa Solidité. Attention, cela ne limite en rien le nombre de points de dégâts pouvant être occasionnés.

Ægishjalmr, le heaume de terreur

Type : Casque

*"Un heaume de terreur
Je portais contre les fils de l'homme
Quand je gisais sur le trésor."
-- Fáfnismál, str.17*



Ce heaume à nasal légendaire, a appartenu à Fáfnir le dragon, et Sigurdr son tueur s'en est emparé. Il a la capacité de frapper d'épouvante tous ceux qui le voient.

En terme de jeu :

Pouvoir spécial : Terreur (15. voir page 180 du LDB)

Solidité : 26

Bonus de protection : +6

Encombrement : 1

Andvaranaut

Type : Anneau

Andvaranaut est un objet magique unique et légendaire, appartenant à un *dvergar*, Andvari qui vivait sous une cascade et pouvait se changer en poisson à volonté. Cet anneau magique produisait de l'or en abondance et le *dvergar* était donc riche et veillait sur son trésor.

Loki le captura sous la forme d'un brochet, et l'obligea à lui remettre le précieux artefact et tout son or en échange de sa liberté. Mais Andvari maudit l'or ainsi que l'anneau qui apportent désormais mort et destruction au porteur.

Fáfnir conserva l'or jusqu'à ce que Sigurdr ne s'en empare et ne tue le dragon. Puis le héros offrit l'anneau maudit en gage de mariage à Brynhildr, une Valkyrie condamnée à dormir dans un cercle de flammes pour avoir désobéi à Odhinn, et qu'il avait réveillée. Celle-ci se jettera dans le bûcher funéraire de Sigurdr.

Après la mort du héros et de Brynhildr, Gunnar le beau-frère de Sigurdr, enfouit le trésor dans une caverne et Andvari récupéra son bien, mais l'anneau reste introuvable. Nul ne sait où il est actuellement.

Peut-être quelque part en Norvège...

En termes de jeu :

Il crée l'équivalent, en or, bijoux, vaisselle précieuse d'une valeur de 500 onces d'or/semaine.

L'anneau attise la convoitise de tous, et pousse à affronter le porteur jusqu'à la mort (avec pour y résister un jet de Ténacité+Défense Mentale contre une SR de 25). Le porteur ne peut en aucun cas s'en débarrasser de son propre chef.

La ceinture de force de Brynhildr

Type : Ceinture

*"Je suis vierge au bouclier, Valkyrie,
J'ai mon heaume chez le chef de guerre...
Et il ne me déplaît pas de combattre."
-- Völsunga saga. Ch.XXIV*

Elle a appartenu à une Valkyrie et a été créée par les *dvergar*, mais semble n'être qu'une simple ceinture richement ornée et ouvragée. Elle ne peut être portée que par une femme. Elle appartient désormais, dit-on à une reine-guerrière de la lointaine île de Thulé, au-delà des îles de l'Ouest.

En terme de jeu :

Elle ajoute +3 à la Puissance et permet de dépasser les normes humaines.

Ne peut être portée que par une femme. Elle reste sans effet portée par un homme.



Horik Svertigsson

Jarl du clan Domar, noble danois

De l'autre côté du Kattegat, se trouve la Scania, cette province danoise sur laquelle, il y a à peine plus d'un an, Frodi régnait encore. Une région riche, mais trop loin du pouvoir central, de Hleidra et des oreilles du monarque danois, selon les *jarl* qui gouvernent la Scania. C'est en tout cas la position de Horik Svertigsson, le *jarl* du puissant clan Domar.

Cette lignée clame être l'héritière du héros mythique Domar Bottes-de-Géant, un guerrier sans pareil qui, deux siècles plus tôt, menait les armées danoises à la conquête de cette portion de la Scandia. Redoutable combattant, il maniait bien mieux sa longue hache que l'art de la diplomatie. Aussi, le souverain accorda de vastes terres à Domar, mais jamais le titre de régent de la Scania. Cette situation perdura, de génération en génération, jusqu'à l'avènement de Frodi, lorsque le territoire du Danemark fut partagé entre lui et son cadet, Halfdan. Dans un premier temps, les *jarl* de la Scania virent d'un mauvais œil l'arrivée de ce seigneur du Sjaeland, peu au fait de leurs coutumes et des spécificités de cette région. Mais Frodi l'usurpateur démontra rapidement ses compétences politiques et rallia l'ensemble des sceptiques sous sa bannière.

Horik faisait partie de ceux-ci. Ambitieux, à la tête du clan le plus important, en termes de richesses et de population, de la province, il constatait une fois de plus que le pouvoir négligeait ses prétentions à représenter tous les danois de la Scania. Il regardait avec défiance ce jeune homme imposé par les seigneurs de Hleidra. Pourtant, son attitude changea au soir d'un grand banquet organisé par Frodi. Ce soir-là, le futur roi du Danemark exposait à ses vassaux son intention de réunifier le Danemark et de renverser Halfdan. Peu avides de promesses, Horik reçut celle de se voir nommé gouverneur de la Scania, une fois le trône entre les mains de l'usurpateur.

De ce jour, Horik Svertigsson devint son plus ardent défenseur. Les ressources du clan Domar furent investies dans le projet, permettant d'acheter armements et navires, ainsi que de louer les services de nombreux mercenaires, en particuliers saxons auprès desquels Horik maintient des liens commerciaux forts depuis de nombreuses années. Le *jarl* fut ainsi l'un des instigateurs de l'union de Frodi et d'une princesse de ce peuple, Borghild.

Comme chacun le sait, l'entreprise fut couronnée de succès. Frodi s'empara du trône, mais ses neveux, Hroar et Helgi, lui échappèrent et n'ont pas été encore retrouvés.

Un année s'est écoulée. Horik a reçu de nombreux cadeaux et une grande partie du butin pillé lors de la conquête. Il est revenu dans sa cité de Lurhen, port important sur le Skattegat. Pourtant, il n'est pas satisfait. S'il est toujours le plus puissant des *jarl* de la Scania, il n'en est rien le régent officiel, Frodi reculant encore cette proclamation afin de ne pas froisser les autres seigneurs qui l'ont soutenu (et auxquels il a parfois fait la même promesse). Lors de ses visites à Hleidra, Horik Svertigsson bénéficie toujours d'une place d'honneur, mais cela ne lui suffit plus. Selon lui, le désir de réconcilier les Danois en faisant preuve de largesses se fait au détriment des fidèles qui l'ont aidé à atteindre sa position. Lors de la dernière fête de Jöl, il a interpellé directement le souverain afin d'obtenir son soutien pour lancer une expédition sur Ahus et s'emparer de cette riche cité du sud du pays des Gautars. En vain, car le monarque a prétexté la pauvreté du trésor royal et la nécessité de maintenir la paix avec ce voisin alors qu'il négocie une alliance à l'Ouest, avec les Jutes.

Horik Svertigsson est rentré vexé à Lhuren. Avec d'autres seigneurs, ils ont longuement évoqué les choix de Frodi pour n'en soutenir finalement que très peu. Ce groupe de mécontents, dont il est à la tête, envisage de peser sur la politique du Danemark et de ramener le roi à une plus juste reconnaissance de leurs mérites, à eux, qui ont combattu pour le placer sur le trône.

Les conspirateurs n'envisagent pas de renverser le monarque, simplement d'orienter ses décisions en leur faveur. Le plan visant à anéantir les espoirs d'alliance avec le Jylland, Hjalti Thorrodsson est ici leur agent, en est un exemple.

Mais Horik Svertigsson joue surtout sa propre carte, utilisant ces hommes à ses propres fins, manipulant leur ressentiment et leur déception à son avantage. En outre, il garde un atout de poids dans sa manche. Ingjald, le fils de Frodi et de Broghild est sous la garde, depuis le décès de sa mère, de ses grands-parents saxons, des seigneurs alliés au *jarl* du clan Domar et plus proches de lui que de leur gendre.

De son ancêtre, Horik a hérité d'une stature imposante et peu commune. Sa barbe noire se parent de lignes grises et ses yeux très sombres brillent dans son visage grêlé et austère. Horik aime les vêtements souple et pratiques, qu'il rehausse de bijoux somptueux (broches et colliers surtout) afin de bien montrer sa condition. Sa voix grave et profonde gronde comme le tonnerre lorsqu'il se met en colère. Horik est un homme rusé, patient, mais terriblement ambitieux. Il pèse toujours les conséquences de ses actes avant de prendre une décision, mais, une fois sûr de ne pas fragiliser sa position, il agit sans aucune pitié à l'encontre de ses adversaires. Il a deux fils, Dag et Hysing, deux guerriers menant ses troupes nombreuses. L'aîné se trouve actuellement à Hleidra, dans la garde des *hirdmen* du roi.

Statistiques

	1m98	103 kg	42 ans
Corps :	Puissance 3	Vigueur 4	Agilité 3
Esprit :	Intellect 3	Perception 2	Ténacité 3
Âme :	Charisme 4	Instinct 3	Com. 3

Dons et Faiblesses : Colosse ; Frère de Mimir - Rancunier

Réaction : 8

Déplacement : 7

Encombrement : 10

Défense Physique : 10

Défense Mentale : 9

Points de Vie : 56 (28/14/0)

Réserve de dés : 5

Compétences

Chercher 3 ; Chevaucher 11 ; Eloquence 8 ; Empathie 5 ; Esquive 7 ; Intimidation 12 ; Langues (saxon) 9 ; Mouvement 6 ; Navigation 6 ; Natation 3 ; Négociations 10 ; Sagas 2 ; Savoirs (politique de la Scandia) 9 ; Superstition 3 ; Survie 7 ; Tactique 11 ; Traditions 5 ; Vigilance 7. Armes longues 12 ; Armes d'hast 8 ; Lutte 9.

Prouesses martiales

Coup de bouclier ; Sonner ; Défense de fer ; Soumets-toi ! ; Fendre le casque ; Mur de fer.

Équipement : armure de maille, casque, gantelets de cuir, épée longue (Frappe-dur, l'épée de Domar), lance, bouclier.

Renommée : 72

Synopsis

Si les personnages parviennent à démasquer Hjalti Thorrodsson durant le scénario du livre de base, celui-ci peut leur livrer le nom du *jarl* de Lhuren, mais il fera tout

son possible pour éviter d'en arriver là. Pourtant, avec cette information, les héros disposent d'une piste intéressante afin de se mêler directement de la politique du Danemark.

Horik est, et reste, un partisan du roi Frodi. Pour le moment. Si on venait à le contacter afin de le recruter dans un camp d'opposants, fidèles de Halfdan, il ferait mine d'être intéressé afin d'en apprendre le plus possible à ce sujet, en particulier sur l'endroit où se cachent les fils du roi défunt. Puis, il se servirait de ces informations pour démasquer les conspirateurs et provoquer une purge dans les rangs des seigneurs danois. Il en retirerait, bien entendu, un bénéfice immédiat (butin) ainsi qu'une considération plus grande pour ses projets auprès du roi Frodi.

Le *jarl* d'Odense serait bien plus intéressé par cette information qui, à terme, peut servir à faire basculer la situation lorsqu'il s'agira de placer un héritier légitime sur le trône.

Voici deux autres manières de présenter ce personnage aux héros :

• Voiles rouges sur le Skattegat

À la suite de la révolte au sein de Hirsch, les Danois décident de nettoyer la zone de l'influence des pirates. Les PJ sont envoyés à Lhuren, à la tête de trois navires de guerriers, afin d'organiser l'opération avec Horik qui dispose de bateaux en nombre suffisant pour patrouiller efficacement la côte orientale du détroit. Réticent, le *jarl* fait durer les négociations avant de rendre sa décision. Pendant ce temps, les personnages vivent à Lhuren et découvrent l'importance du contingent saxon dans cette cité. Enfin, le seigneur accepte de se joindre à cet effort de guerre, mais demande en échange une compensation. En effet, durant cette période, ses activités commerciales vont être ralenties. Il exige donc que les navires danois venus du Sjaeland l'aident à attaquer un comptoir gautar sur la côte balte...

• Ambassade saxonne

Forts de leur récent exploit, les héros sont accueillis à Lheidra afin de discuter de l'alliance avec le Jylland (devenue peut-être impossible selon la fin du scénario du livre de base). Horik est présent et montre son peu d'enthousiasme. Il prône plutôt un rapprochement avec les colons saxons installés dans les îles au Sud du Sjaeland. Frodi accepte d'envoyer quelques émissaires à une rencontre avec un roi-tele local nommé Gundemer (les personnages, Horik et sa suite). Le voyage est tendu, Horik comprenant bien que les PJ ont tout fait pour faire capoter son plan contre l'alliance jute, même s'ils n'en ont pas conscience. Arrivé sur place, les Danois ont la mauvaise surprise de retrouver Guerd Latiken à la cour du souverain saxon. Celui-ci et les Jutes discutent également d'alliance possible, un traité qui pourrait menacer le Sud du Danemark si les relations entre Frodi et le Jylland se sont dégradées après « prémices au long hiver ». Devant sauvegarder les apparences et faire face à l'hostilité de Horik, les héros se trouvent pris dans un panier de crabes et dans des négociations sans fin. Jusqu'à ce qu'ils fassent échouer une tentative d'assassinat contre le *jarl* de Lhuren. Qui peut bien lui en vouloir ?

En fait, la mère des fils de Horik est une noble saxonne, morte il y a deux ans dans d'étranges circonstances. Le clan auquel elle appartenait a été absorbé par un autre bien plus

puissant, et le nom a disparu. Mais les frères de cette femme accusent Horik d'avoir tué son épouse et veulent se venger. Ils ont encore une trentaine de fidèles prêts à les suivre. Apprenant sa visite, ils ont pris la mer pour rejoindre la cité où se déroulent les négociations ; les PJ résoudre-ont-ils cette affaire au milieu d'une situation politique complexe qui risque de s'envenimer encore avec ces tentatives de meurtres sur l'ambassadeur danois ?

Bard « l'errant »

Berserkr norvégien

La plupart des *berserkr* des royaumes de la Scandia trouvent un engagement auprès des *jarl* et des rois. En effet, pourquoi se priver de cette puissance guerrière brute dont la loyauté n'a souvent d'égal que leur indiscipline ? Pourtant, il existe des cas, bien moins rares que l'on ne le suppose, de guerriers-fauves libres de tout assujettissement.

Bard est l'un d'entre eux. Il erre à travers toutes les terres du Nord depuis plus longtemps qu'il ne peut, ou ne veut, s'en souvenir. Solitaire par nature, il demeure rarement très longtemps au sein d'une même communauté, préférant reprendre rapidement sa route. Ses déplacements erratiques font courir la rumeur qu'il ignore lui-même sa destination finale.

Bard est plutôt atypique pour un *berserkr*. Petit et râblé, un léger embonpoint se dessine autour de son ventre et ses cheveux se font plus rares, au point de laisser le haut de son crâne dégarni. De gros sourcils broussailleux surplombent ses yeux d'un gris très clair. Une grande bouche aux dents jaunies fend sa barbe hirsute qu'il attache parfois en une unique tresse tombant jusqu'à son nombril. Ses jambes épaisses et courtes donnent à Bard une démarche claudicante, mais bien peu osent se moquer de lui devant son expression perpétuellement renfrognée. Malgré tout, le *berserkr* donne toujours une impression de force et de rage contenues.

Peu de gens connaissent les origines de Bard et les scaldes eux-mêmes, s'ils ont entendu des rumeurs sur ses exploits, ignorent d'où il vient. Agissant le plus souvent seul, le *berserkr* taciturne se montre avare de paroles. Peu de témoins peuvent relater ses combats, tant il évite de se mesurer aux autres hommes et ne cherche d'adversaire que parmi les créatures monstrueuses de la Scandia. S'il ne s'agissait des trophées pendant à sa ceinture – scalps, crocs démesurés, griffes acérées – on pourrait croire que toutes ses victoires ne relèvent que de la pure fiction.

Bard est né en Norvège, au sein d'une paisible famille de pêcheurs raumi. Rien ne semblait le prédestiner à cette vie d'errance et de combat. Aîné d'une fratrie de huit enfants, il n'avait que de dix-sept ans lorsque son existence bascula. Il ramassait des coquillages sur une grève isolée lorsqu'il découvrit le corps agonisant d'une *margygr* (page 178 du Livre de Base). Le jeune garçon osa à peine s'approcher, mais un éclat attira son regard. Au cou de la créature pendait un magnifique collier doré incrusté de sept perles fines aux reflets verts. Bard s'en empara et s'enfuit, abandonnant la *margygr* mourante. Ce bijou pouvait faire la fortune de sa famille, mais sa mère y vit un mauvais présage. Ils s'empressèrent de vendre le collier qui partit pour la cour d'un

puissant *jarl* norvégien. Quelques semaines plus tard, une violente tempête s'abattit sur la région. Des êtres surnaturels surgirent des eaux furieuses et assaillirent la maison des pêcheurs. Les parents de Bard furent massacrés. Dans le combat, la fureur d'Odhinn s'empara du jeune homme, mais, sans expérience, il fut terrassé. Le chef des êtres marins fit enlever ses frères et sœurs, énonçant cette sentence : « Sept enfants emmenés dans le royaume de Njörd pour chaque perle perdue. Sept enfants libérés, pour sept larmes de nacre restituées. » Puis les *marmenill* s'en furent.

Une fois qu'il eut repris ses esprits, Bard comprit que la malédiction du dieu de la mer venait de frapper sa famille. Il devait retrouver le trésor volé à la *margygr*. Mais lorsqu'il se présenta devant la demeure du *jarl* à qui il avait cédé le collier, celle-ci était en flammes, victime d'un raid ennemi, les richesses pillées et finalement dispersées par delà les frontières de la Norvège.

Depuis, Bard recherche la trace de ces sept perles. Il en a déjà réuni quatre, dont l'une en tuant un cousin du roi Egil ce qui lui vaut le statut de hors-la-loi à Uppsala. L'âge venant, Bard craint aujourd'hui de ne pas pouvoir accomplir sa quête et libérer ses frères et sœurs emprisonnés par sa faute, avant que les Valkyries ne viennent le chercher.

Statistiques

	1m66	82 kg	35 ans
Corps :	Puissance 4	Vigueur 5	Agilité 3
Esprit :	Intellect 2	Perception 2	Ténacité 4
Ame :	Charisme 1	Instinct 3	Com. 2

Dons et Faiblesses : Guerrier-fauve ; Corps de Fer – Interdit (ne jamais s'embarquer sans sacrifier un bijou de valeur à Njörd)

Réaction : 7

Déplacement : 8

Encombrement : 13

Défense Physique : 11

Défense Mentale : 9

Points de Vie : 58 (29/14/0/-58)

Réserve de dés : 13

Compétences

Acrobatie 6 ; Chercher 7 ; Chevaucher 2 ; Empathie 1 ; Escalade 7 ; Esquive 9 ; Intimidation 10 ; Mouvement 9 ; Savoirs (géographie de la Scandia) 4 ; Superstition 4 ; Survie 11 ; Vigilance 9.

Armes courtes 5 ; Armes à deux mains 11 ; Lutte 8.

Prouesses martiales

Charge impétueuse ; Briser le bouclier ; Féroce comme l'ours (niveaux 1 et 3) ; Saut du Lynx ; Blocage (niveau 2) ; Hurllement sanguinaire.

Équipement : Bracelets de cuir, jambières de cuir, peau d'ours sale et mitée, hache à deux mains, poignard, une bourse de cuir contenant quatre perles lumineuses.

Renommée : 36

Synopsis

• Les larmes de la discorde.

Bard arrive dans la ville où vivent les personnages. Il a appris que le trésor du *jarl* renferme l'une des perles qu'il recherche. Il se moque de savoir comment elle est arrivée

Vggdrasill



là, il veut juste la récupérer. Mais sa demande arrogante lancée au milieu de la grande salle de la demeure du seigneur déclenche des rires et un tollé de protestations. Un proche du *jarl*, l'épée au poing, propose de raccompagner l'inconnu dehors, mais le *berserkr* le tue d'un seul coup, jetant un froid sur l'assemblée.

Bard refuse de s'expliquer, et il défie quiconque refuse d'accéder à sa requête... et possède les moyens de le vaincre. Le *jarl* réfléchit un instant et propose un marché. Bard accompagnera quelques-uns de ses gens (les héros) afin de libérer le Sud de son domaine de la menace d'une bande de pillards, des mercenaires désœuvrés qui attaquent les fermes. En échange, le *berserkr* recevra la perle.

Bard accepte et il va donc voyager en compagnie des PJ. Devenus compagnons d'armes, peut-être livrera-t-il une partie de son secret ? Surtout une fois qu'un bandit capturé avouera avoir déjà aperçu une telle perle, dans le trésor du roi de Suède...

Thahild Kjallaksdottir

Noble et sorcière suédoise aux origines troubles.

Cette femme aux traits juvéniles est l'épouse du *jarl* du clan Ham, l'un des plus puissants de la cité de Höggom. Sa taille fine, sa silhouette élancée, ses seins menus sont parfaitement moulés dans les robes ajustées et somptueuses qu'elle affectionne. Ses longs cheveux blonds encadrent un visage ovale à la peau cuivrée. Elle possède un regard noir et profond qu'un maquillage subtil rend encore plus intense. Ses lèvres généreuses bougent à peine lorsqu'elle parle de sa voix flûtée. Thahild est une beauté du Nord dont quelques signes trahissent les origines finnoises. En effet, Skjallak était un grand marin, chef de nombreuses expéditions vers le Finland. C'est là qu'il conquies sa fortune ainsi que son épouse, une princesse finnoise nommée Kojud. Celle-ci était dotée de pouvoirs magiques, bien qu'elle n'en fasse jamais étalage. Ramenée à Höggom comme une prise de guerre, elle se résolut à sa nouvelle vie et éleva sa fille unique dans le secret des traditions de son peuple.

Lorsque Thahild atteignit l'âge de seize hivers, son père décida de la marier à un puissant chef de guerre de la cité, un homme qui fut son second durant de longues années. Kojud s'opposa à ce mariage, mais finalement ne put rien y faire. Le lendemain des noces, on retrouva morts Skjallak et son épouse, dans leur lit. Le visage de la princesse finnoise offrait une expression apaisée, mais celui de son mari évoquait une grande douleur.

Thahild rejoignit la maison de son époux et y demeura quatre hivers, sans lui donner d'enfant. Celui-ci ne put très vite rien lui refuser, semblant totalement sous le charme vénéneux de la jeune femme. Il lui fit construire son propre navire, aux voiles grises et à la coque peinte en rouge. Avec son équipage, Thahild sillonnait régulièrement le golfe de Bothnia, s'aventurant jusqu'aux côtes de son pays d'origine. La rumeur prétend qu'elle y retrouvait d'autres sorcières pour se livrer à d'étranges rituels, mais les marins qui l'accompagnaient ne donnèrent jamais d'explications plus précises, soit parce qu'ils s'y refusaient, soit parce qu'ils semblaient n'avoir conservé aucun souvenir du voyage.

Elle devenait chaque jour plus belle et attira bientôt l'attention du *jarl* du clan Ham. Bien entendu, elle fit tout pour cela. Et ses manœuvres provoquèrent une brouille entre le seigneur et son mari. Lors d'un banquet du roi de Höggom, le *jarl* tua ce dernier. Il paya le *wergeld* et épousa en secondes noces la jeune femme.

Aujourd'hui, Thahild jouit de la même influence sur son nouvel époux qu'elle en avait sur le précédent. Elle soutient sans faillir son ambition et n'hésite jamais à donner son avis sur tous les points, politiques ou militaires, qu'il est amené à traiter. Si certains membres du clan murmurent contre la « sorcière », d'autres reconnaissent que ses avis sont souvent pertinents et soutiennent la position du clan. Ganger, leur seigneur, est un grand guerrier mais un bien piètre politicien. Grâce à Thahild, le clan Ham pourrait bientôt briguer le trône de Höggom. À moins que le roi actuel, récemment veuf, ne succombe à son désir refoulé pour la belle jeune femme.

Le roi Egil a entendu parler de cette « magicienne ». Il n'apprécie pas l'idée d'une telle concurrence sur son territoire. Il a exigé, et obtenu, que Thahild ne voyage plus vers l'Est. En échange, il a promis de donner à Ganger de plus hautes responsabilités auprès de sa cour. Il envisage de confier au clan Ham la direction de comptoirs commerciaux sur la côte balte. Un domaine certes très riche, mais également très éloigné de Uppsala.

Ganger doit donner rapidement sa réponse. Le roi de Höggom hésite également. Officiellement il ne souhaite pas se séparer de son meilleur hirdmen. Et de son épouse persiflent les mauvaises langues.

En public, Thahild demeure silencieuse, mais nul ne doute qu'elle conseille son époux afin qu'il choisisse ce qui sied le plus à sa femme. En attendant, elle grimpe chaque jour à bord de son navire immobilisé sur les quais de Höggom et reste de longues heures à contempler la mer, toujours vers l'Est.

Statistiques

	1m62	49 kg	22 ans
Corps	Puissance 1	Vigueur 3	Agilité 3
Esprit :	Intellect 4	Perception 3	Ténacité 3
Ame :	Charisme 4	Instinct 3	Com. 2

Dons et Faiblesses : Initiée ; Masque de Loki – Peur (claustrophobie)

Réaction : 10

Déplacement : 6

Encombrement : 5

Défense Physique : 9

Défense Mentale : 10

Points de Vie : 50 (25/12/0)

Réserve de dés : 10

Compétences

Chevaucher 3 ; Discrétion 5 ; Éloquence 8 ; Empathie 9 ; Esquive 3 ; Herboristerie 10 ; Langues (finnois) 13 ; Mouvement 5 ; Savoirs (traditions finnoises) 10 ; Séduction 8 ; Sejdr 8 ; Superstition 8 ; Survie 4 ; Traditions 5 ; Vigilance 7.

Armes courtes 4.



Magie

Sejdr : sinistres présages (niveau 1), songes divinatoires (niveau 3), amélioration de la défense physique (niveau 1), maîtriser le brouillard (niveau 1), maîtriser les vents légers (niveau 1), créer obscurité / lever obscurité (niveau 2), rêves sinistres (niveau 2).

Équipement : manteau de fourrures somptueuses, robes luxueuses, nombreux bijoux, poignard.

Renommée : 28

Synopsis

• Le côté obscur

Ganger, Thahild et une partie du clan Ham se rendent vers leur nouveau domaine. Il s'agit de pas moins de onze navires qui cinglent vers le Sud depuis le port de Höggom. Mais les conditions météorologiques sont mauvaises, et des vents violents séparent le convoi. La moitié des *snekkjar* accoste près de l'endroit où vivent les PJ. Le *jarl* les envoie en émissaires afin d'accueillir les nouveaux arrivants, et découvrir leurs intentions.

Parmi les navires, un étrange *knorr* à la coque rouge. Les héros font la connaissance de Thahild qui, en l'absence de son mari (dont le *langskip* fait partie des bateaux détournés) commande le clan. Les lois de l'hospitalité veulent que le *jarl* accueille la noble suédoise selon son rang. Les personnages sont chargés d'organiser son séjour et d'assurer la liaison entre le seigneur et la dame du clan Ham. Il va falloir plus d'une semaine pour que la flotte suédoise se recompose, les navires arrivant peu à peu, et celui de Ganger rejoignant le mouillage en dernier. Pendant ce temps, la belle jeune femme apprend à connaître et peut-être à apprécier les personnes de son escorte. Mais est-ce un bien ? Thahild, qui a toujours été guidé par un esprit froid et calculateur, ressent un étrange trouble en présence de l'un des héros. Une situation inédite pour elle et déjà difficile à gérer, mais qui se complique encore lorsque survient, quelques jours avant l'arrivée de Ganger, un étrange équipage. Trois gros chariots tirés par des rennes, et surgis de nulle part si on en croit les habitants des fermes des environs, se présentent devant l'enceinte. Quatre princesses finnoises et leur escorte (une douzaine d'hommes) viennent réclamer le retour de Thahild afin de rejoindre ce qu'elles nomment le « Cercle sacré de l'hiver ». Bien entendu, ce sont les héros qui sont chargés de mener à bien les négociations avec ces femmes-sorcières qui parlent mal le norrois, s'irritent facilement et se montrent tout aussi prêtes à faire bénéficier de leurs faveurs leurs interlocuteurs. Pour la première fois de sa vie, Thahild hésite sur la conduite à tenir (elle refuse de révéler quoi que ce soit sur ce fameux « Cercle »). Un matin, la voile du navire de Ganger apparaît enfin...

Thordils Arnorsson

Futur scalde danois

Né au sein du clan Gyrd, réputé pour ses marchands et installé sur la côte orientale du Jylland, le jeune Thordils ne connaît, enfant, Hleidra et les terres du Danemark qu'à travers les souvenirs de ses parents et de ses proches. Il

grandit en traversant la péninsule, accompagnant souvent son père lors de ses visites aux seigneurs jutes. Il se rend ainsi chaque année à la foire de Ribe où se presse une foule hétéroclite venue de tous les horizons de la Scandia. Le jeune garçon est fasciné par ce qu'il voit, par les rencontres qu'il fait. Mais surtout, ce sont les récits des scaldes lors des veillées qui retiennent le plus son attention et le font rêver. Les sagas qu'ils narrent parlent de contrées lointaines, d'exploits fabuleux, de héros invincibles et de monstres terrifiants. À l'aube de son dixième hiver, Thordils prend une grande décision. Lui aussi connaîtra toutes ces aventures, ces terres éloignées, ces personnages qui font l'histoire des royaumes du Nord.

Mais, si Thordils n'a pas l'âme d'un héros, il possède le don des mots et celui de rendre vivant chacun de ses récits. L'hiver suivant, il quitte le foyer familial et rejoint Ribe où il convainc, à force d'opiniâtreté, un scalde jute de le prendre à son service. Cinq ans plus tard, le jeune homme se sent désormais prêt à découvrir le vaste monde. Alors qu'il prépare ses bagages dans la petite pièce attenante à la demeure de son mentor, il surprend de violents éclats de voix puis des bruits de bagarre. Le temps qu'il sorte, deux hommes en armure s'enfuient. La maison est en feu, son ami scalde mort, la tête presque séparée du corps. Craignant que les assassins ne reviennent achever le travail, Thordils s'enfuit. Il quitte la capitale jute et marche deux jours vers le Nord avant de s'embarquer sur le premier navire marchand en partance pour le Sjaeland. Il ignore qui étaient ces *hirdmen* et quel était le motif de la rixe. Il craint cependant qu'il y ait un rapport avec l'ode que son maître l'a obligé à apprendre par cœur quelques jours avant sa mort. Un texte court et rythmé, dans une langue inconnue du jeune homme.

Thordils est de taille moyenne et affreusement maigre. Une barbe irrégulière commence à apparaître sur ses joues émaciées. Ses yeux fiévreux et ses cheveux emmêlés lui donnent l'air un peu fou. Vêtu de hardes, il fait aussitôt penser à un mendiant ou un vagabond. Mais il garde précieusement, serrée contre lui sa lyre, un bel objet réalisé par un maître artisan et offert par son maître.

Statistiques

	1m74	59 kg	16 ans
Corps :	Puissance 2	Vigueur 2	Agilité 3
Esprit :	Intellect 3	Perception 3	Ténacité 3
Ame :	Charisme 3	Instinct 2	Com. 3

Dons et Faiblesses : Initié ; Bénédiction du destin – Dis-
trait

Réaction : 8

Déplacement : 5

Encombrement : 6

Défense Physique : 7

Défense Mentale : 8

Points de Vie : 47 (23/11/0)

Réserve de dés : 7

Compétences

Art (lyre) 7 ; Chercher 4 ; Chevaucher 1 ; Commerce 2 ;
Discretion 3 ; Eloquence 7 ; Empathie 5 ; Esquive 3 ; Galdr
7 ; Langues (jute) 8 ; Mouvement 5 ; Sagas 10 ; Séduction 2 ;
Superstition 4 ; Survie 2 ; Traditions 5.
Armes longues 5.

Prouesses martiales

Feinte de corps.

Magie

Galdr : Illusion (ouïe) ; Charme (charmer les animaux).

Équipement : manteau rapiécé, besace en peau, bâton de
marche, lyre, épée courte.

Renommée : 6

Synopsis

• Dans les pas des légendes

Thordils vient tout juste de débarquer dans la province où se trouvent actuellement les héros. Sans un sou, sans relations, il erre, silhouette misérable, mendiant l'hospitalité çà et là. Très vite, il repère les PJ et entend des rumeurs à leur sujet. Il pense que ceux-ci pourraient bien faire de bons sujets pour ses futures histoires et il se met à les suivre de loin.

Bien entendu, les personnages devraient remarquer rapidement son manège. Ils peuvent s'intéresser à lui, ou le trouver un jour pris à partie par cinq hommes avinés qui cherchent à lui voler son seul trésor, son instrument. Thordils fait alors preuve de courage voire d'inconscience pour protéger son bien.

Des PJ qui lui montrent un peu de considération, ou viennent le tirer d'un mauvais pas, ont droit à toute sa reconnaissance. Il sait alors qu'il ne s'est pas trompé et insiste pour les suivre (ou devenir le disciple d'un scalde dans le groupe).

Thordils est volontaire, enjoué et travailleur, mais d'une maladresse incroyable et d'une propension inhumaine à s'attirer des ennuis sans le vouloir. Très vite, malgré ses bonnes intentions, le jeune homme devrait peser sur les héros, surtout que, s'ils acceptent qu'il les suive, Thordils se met régulièrement, et accidentellement en danger.

Sinon, c'est un agréable compagnon, prometteur dans la vocation qu'il a choisie et tout dévoué à faire des personnages des héros de légendes.

De temps en temps, il chantonne une étrange mélodie, très rythmée et composée dans une langue inconnue des royaumes du Nord. Interrogé à ce sujet, il reste vague et explique qu'elle lui a été apprise par son premier mentor qui ne lui a jamais donné le sens de ces mots. Il sait juste que ce scalde jute avait autrefois voyagé bien au Sud du Jyl-land...





*"Moi, j'en aurai cure
Et de mes mains saisirai
L'épée tranchante
Si je peux l'avoir."
-- Hervararkvida, str.24*



9 782914 892667

ISBN : 2-914892-66-7

Prix de vente : 23,00€

Pour accompagner l'écran quatre volets d'Yggdrasil, vous trouverez dans ce livret :

- De plus amples renseignements et légendes concernant des dieux "mineurs"
- Des objets légendaires et uniques, épées, heaume, anneau, etc
- Le calendrier utilisé par les Hommes de la Scandia
- Des PNJ importants et des synopsis permettant aux Meneurs de les présenter aux PJ