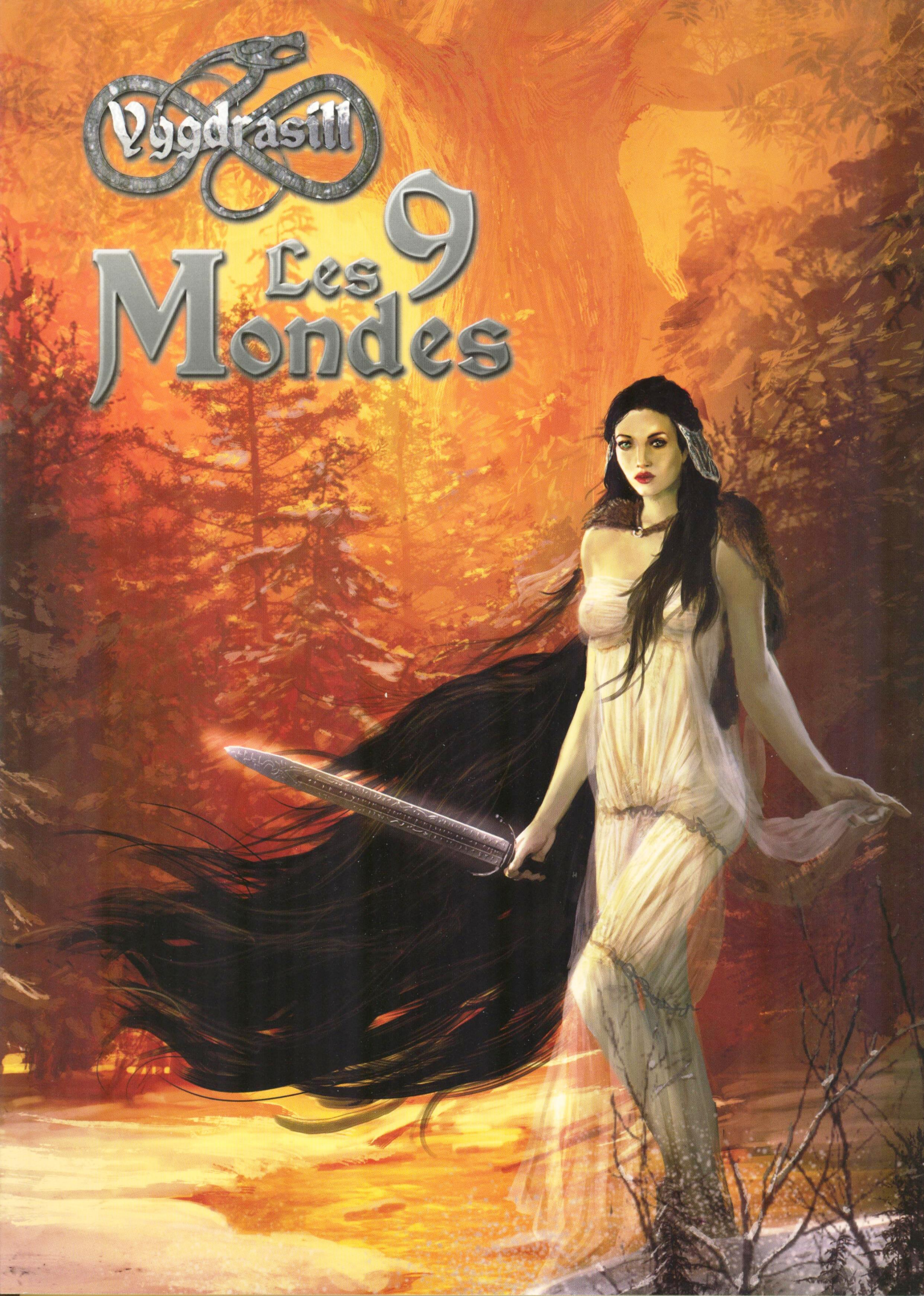


Les 9 Mondes



Výdrasill



Crédits

Idee originale
Neko

Direction éditoriale et artistique
Neko

Textes
Neko et Florrent
Scénario 1 : Florrent
Scénario 2 : Kristoff Valla

Relecture
Neko

Illustration de couverture
Marc Simonetti

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

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

Yggdrasill

Sommaire

| | | | |
|--|------------|-------------------------------------|------------|
| Crédits | p2 | Vanaheimr | p27 |
| Sommaire | p3 | Géographie | p27 |
| Introduction | p5 | Halles des divinités | p28 |
| Les Portails | p7 | Le palais de Njördr | p28 |
| Le cas des elfes et des nains | p7 | Le palais de Freyr | p28 |
| La question des dragons | p7 | Le palais de Freyja | p28 |
| Monstres et divinités | p8 | Habitants des bois et des bosquets | p29 |
| Espace-Temps | p8 | Les Mondes inférieurs | |
| Les Mondes originels | | Nidavellir | p30 |
| Muspelheimr | p9 | Origines des Dvergar | p30 |
| Géographie | p9 | Les trois lignées | p30 |
| Les dangers de Muspelheimr | p10 | Les Dvergar, des nains ? | p32 |
| La température | p10 | Vie quotidienne | p32 |
| Coulées de lave | p10 | La sagesse des Dvergar | p33 |
| Nuées ardentes | p10 | Lieux sacrés | p33 |
| Cendres volcaniques | p10 | Le Temple des Points cardinaux | p33 |
| Explosions et séismes | p10 | La halle d'Ivaldi | p34 |
| Eldjöttnar, fils de Muspell | p10 | La halle de Dvalin | p34 |
| Les serpents de feu | p10 | Maître Forgeron | p35 |
| Les souverains de Muspellheimr | p12 | Maître Architecte | p35 |
| Niflheimr | p13 | Maître Mineur | p35 |
| Géographie | p13 | Midgardr | p36 |
| Éljúðnir, la halle de Hel | p13 | Näck | p36 |
| Náströnd, la Rive des cadavres | p14 | Huldr | p38 |
| Les combattants de Hel | p14 | Aptgangr | p40 |
| Jötunheimr | p16 | Les haugbui | p42 |
| Géographie | p16 | Le draugr | p42 |
| Jöttnar ou Hrimthursar, les enfants d'Ymir | p18 | Les Serpents de mer | p43 |
| Les géants du givre, le froid fatal | p18 | Seigneur des mers | p43 |
| Jöttnar, les géants des montagnes, les Dévoreurs | p19 | Les Dragons | p44 |
| Les Mondes divins | | Seigneur Dragon | p44 |
| Asgardr | p20 | Svartalfheimr | p46 |
| Idhavöllr, la plaine éternelle | p20 | Géographie | p46 |
| Bifröst le Pont Arc-en-Ciel | p20 | Un peuple en exil | p46 |
| Gladshheimr, la halle lumineuse | p20 | Une civilisation originale | p48 |
| Vingólf | p21 | Les souverains des Dökkálfar | p49 |
| Valhöll | p21 | La Reine d'Onyx | p49 |
| Fólkvangr | p21 | Le Roi d'Obsidienne | p49 |
| Nóatún | p22 | Les "Sang-mêlé" | p50 |
| Bilskirnir | p22 | Caractérisation et Pouvoir | p51 |
| Ýdalir | p22 | Caractérisation | p51 |
| Fensalir | p22 | Pouvoirs | p51 |
| Breidablik | p22 | INS ou Mystique ? | p52 |
| Glitnir | p22 | Comment utiliser les Pouvoirs | p52 |
| Álfheimr | p23 | Scénario : Le Rôdeur | p56 |
| Géographie | p23 | Scénario : Le serment oublié | p60 |
| La société des Álfar | p24 | | |
| Les Álfar et Midgardr | p24 | | |
| La guerre | p25 | | |
| Les noms des Álfar | p26 | | |
| La Dame du Givre – Reine | p26 | | |
| Le Roi de l'Été | p26 | | |



Vggdrasill

Introduction

Introduction

*"Des secrets des géants
Et de tous les dieux,
Je peux dire la vérité,
Car dans chaque monde je suis allé.
Dans les Neuf Mondes, je suis allé..."*
--Valthrudnismal str.43

Vous tenez entre vos mains le second supplément de la gamme Yggdrasill, les Neuf Mondes, consacré à la fois aux créatures surnaturelles que l'on peut croiser dans Midgardr, le monde des humains, et les autres domaines qui se sont également constitués à la création de l'univers.

Alfar, Dvergar, géants, trolls, revenants peuplent ces pages afin que le Meneur de Jeu puisse y glaner de l'inspiration pour ses futures parties, des adversaires pour les personnages-joueurs, mais également des alliés.

Le MJ pourra aussi s'il le désire ne les utiliser que comme légendes que l'on raconte au coin de l'âtre durant les fêtes de Jöl, lorsqu'un bon feu crépite dans la maison longue du chef, que la bière réchauffe les coeurs et que le vent glacial du Nord hurle, à l'arrivée de la Horde Sauvage menée par Odhinn, sur les montagnes enneigées.

C'est la raison pour laquelle ce supplément n'est pas un simple bestiaire ou un réservoir de personnages non-joueurs. Chaque Meneur peut s'en servir comme il l'entend grâce à la présentation des créatures, l'ajout de légendes ou de rumeurs les concernant, leurs éventuelles capacités magiques, et bien sûr leurs caractéristiques-type.

Il est bien évident que certaines d'entre elles sont assez faciles à introduire directement dans le fil d'un scénario puisqu'elles appartiennent à l'univers des humains, Midgardr. Il est donc aisé d'incorporer à n'importe quelle histoire, une rencontre avec un revenant, un *näck* ou un *troll*.

A l'inverse, il est extrêmement rare de rencontrer un *Álfar*, un *Dvergar* au détour du chemin, en partant explorer la Scandia.

Il faut alors voyager entre les Neuf Mondes et ce n'est pas forcément une sinécure, car le danger est omniprésent, et la mort, souvent l'ultime rendez-vous des imprudents. Seuls les dieux combattent les géants, commandent des armes runiques aux *Dvergar* et invitent des *Álfar* à leurs banquets.

Mais dans Yggdrasill, nos PJ ne sont pas de simples mortels. Les runes du Destin les ont marqués et ils font déjà partie des légendes futures. Il revient une fois de plus au Meneur de Jeu le choix d'utiliser ou non ces créatures surnaturelles, venant d'un autre monde, dans ses parties.

Soyez toutefois circonspects et ne les utilisez qu'à petites doses et à bon escient. Elles ne frayent que rarement avec les humains et généralement de leur propre choix. Ces rencontres sont d'ailleurs lourdes de conséquences sur l'avenir de ces derniers.

Une description géographique de ces contrées est fournie avec chacun des Neuf Mondes, mais elle reste peu précise. Il n'existe aucune cartographie des lieux car en établir une est de l'ordre de l'impossible. En outre, le temps et l'espace sont souvent fluctuants et ne correspondent pas aux données humaines.

Les Portails



Peu de gens pensent qu'il est possible de passer d'un monde à l'autre. C'est l'opinion la plus commune et à notre avis la plus souhaitable.

Les Neuf Mondes ne sont pas un terrain de jeu pour aventuriers, mais les domaines de divinités et de créatures surnaturelles puissantes qui n'ont aucune envie d'y voir traîner des humains. En outre, pour un Meneur, banaliser ces territoires revient à limiter les légendes, les dieux, et les sagas à de simples récits. Ce qui diminue toute capacité d'émerveillement ou de frayeur chez les joueurs. Et cela nous semble bien dommage.

Néanmoins, voici comment se rendre, par exemple, à l'issue d'une quête dans l'un des Neuf Mondes.

Quelques possibilités :

- Tout d'abord, le cas le plus dangereux, le glissement forcé vers un autre domaine, dû à la présence d'un habitant du domaine en question sur le territoire de Midgardr. Cela peut se produire également à certaines dates, comme celles des solstices ou des sacrifices (lors de la Chasse Sauvage d'Odinn, ou simplement lors d'un *alfablót*). Le personnage est alors littéralement happé, sans pouvoir résister.
- Ensuite, un pouvoir d'origine divine, Chevaucher les Brumes, émanant d'un objet runique *dvergar* et permettant d'ouvrir un passage temporaire entre deux Mondes (voir liste dans appendices).
- Enfin, être accompagné d'un personnage, joueur ou non-joueur ayant la capacité de s'y rendre.

Il vous est tout à fait possible de créer vos propres conditions, les rendre plus rares, plus délicates, créer une contrepartie, mais nous vous déconseillons de les rendre plus aisées. On ne parle pas d'une promenade de santé.

Le cas des elfes et des nains



Même si Tolkien et bien d'autres se sont inspirés des sagas et des légendes nordiques pour créer leurs races non

humaines, elfiques et naines, les *Álfar* ne sont pas des "elfes", et les *Dvergar* ne sont pas des "nains". En outre, ils sont plus des alliés que des adversaires. Pourquoi ?

Les écrivains de *fantasy* ne se sont pas inspirés uniquement des récits nordiques mais également et majoritairement celtes. Par exemple, les elfes irlandais ou gallois diffèrent beaucoup de leurs collègues nordiques et, suite à la christianisation des Celtes, précédant de plus de quatre siècles celle des Scandinaves, il y a eu une déchéance du statut divin pour beaucoup de créatures, ravalées ainsi au rang d'anges ou de démons.

Les créatures des légendes nordiques sont bien différentes. Les trolls ne sont pas les petits êtres rigolos au gros nez des légendes norvégiennes actuelles ; les *Dvergar*, par exemple, ne sont pas franchement de petite taille et n'ont pas de querelle avec les *Álfar*. Les *Álfar*, eux, ne sont pas des êtres angéliques, jouant de la harpe dans les halliers et si leurs affrontements ont mené au bannissement des *Dökkalfar*, ces derniers ne sont pas les *Álfar* "maléfiques". Les deux camps ont leur plans, leur vision des choses, bref, leur "agenda".

Vous ne trouverez donc ni anges ni démons dans ces pages, ils n'y ont pas leur place, et nous vous déconseillons d'utiliser ces raccourcis hasardeux qui ne correspondent en rien à la vision des Hommes du Nord.

La question des dragons



En *dönsk tunga*, en norrois, le dragon se dit *dreki* et le serpent, ou la vipère, *nadr*, mais les deux termes sont souvent considérés comme synonymes ou *heiti* dans cette langue, et sont donc utilisés pour la même créature, successivement parfois dans le même texte. *Nídhögg* par exemple est appelé indifféremment serpent ou dragon. Donc le terme dragon désigne en général, un serpent muni d'ailes et de pattes, mais que l'on peut aussi appeler serpent, sans que cela choque les Hommes du Nord.

Introduction

Monstres et divinités



Parfois, nous n'avons pas mis les caractéristiques de certains personnages ou monstres "uniques". Souvent parce qu'ils ne quittent pas leur tanière et ne sont pas possibles à tuer, comme Nídhögr, qui est de rang divin. Vous avez bien sûr déjà remarqué que nous nous refusons à donner des caractéristiques aux dieux.

Nous allons rajouter deux informations capitales :

- Les créatures des Autres Mondes (non natives de Midgardr) ne peuvent mourir dans leur Monde (elles peuvent parfois perdre tous leurs PV mais les récupèrent en 1D10 tours), et quand elles meurent dans un autre Monde, elles reprennent forme dans leur propre domaine dans les mêmes conditions (1D10 tours).
- Ases, Vanes, Álfar, Dökkalfar à cause de leur nature divine savent utiliser une forme de Magie instinctive et instantanée pour modifier à volonté leur environnement, dans leurs Mondes respectifs.

Espace-Temps



Il est carrément impossible d'établir une cartographie exacte des Neuf Mondes. Tout d'abord, personne ne s'est amusé à en faire un relevé ou peut-être, l'ayant tenté, n'en est jamais revenu. Il s'agit également d'une quête impossible car les critères spatio-temporels de Midgardr ne s'appliquent pas dans les Autres Mondes. En outre, ces mondes sont constamment en mouvement.

Thórr repousse Jötunheimr vers l'Est, Ginnungagap s'étend à l'Ouest, les Royaumes álfar sont sans cesse modifiés par leurs habitants selon leur bon plaisir.

Meneurs de jeu, profitez-en. Faites tourner en rond vos PJ trop aventureux ou trop sûrs d'eux. Changez constamment leurs repères. Ils ne sont pas chez eux.

Quand au temps, il s'écoule différemment selon les Mondes. Voici ce que nous proposons, mais Meneurs de Jeu, vous restez libres de suivre ou pas ce conseil :

1h passée sur Vanaheimr = 1 semaine sur Midgardr
1h passée sur Alfaheimr = 1 semaine sur Midgardr
1h passée sur Asgardr = 1 semaine sur Midgardr
1h passée en Nidavellir = 1 jour sur Midgardr
1h passée en Svartalfheimr = 1 jour sur Midgardr
1h passée en Muspellheimr = 1 jour sur Midgardr
1h passée en Jötunheimr = 1 jour sur Midgardr
1h passée en Niflheimr = 1 jour sur Midgardr

Bienvenue dans les légendes de la Scandía...



Le feu crépitait joyeusement dans l'âtre et les convives commençaient à prendre leurs aises, confortablement installés sur des bancs recouverts de fourrures épaisses. Pourtant la hutte semblait si petite et fragile lorsqu'ils s'en étaient approchés, pour y demander l'hospitalité, transis de froid, aveuglés par les bourrasques gelées, et affamés après plusieurs jours passés à traquer quelque gibier, leur échappant toujours mystérieusement dans le vent charriant la neige.

Mais la porte s'était ouverte devant eux, sur cette salle spacieuse et bien chauffée. Ils avaient chaleureusement été accueillis par le vieil homme à la longue barbe grise qui semblait y résider. La chère était bonne et l'hydromel réconfortant. Leur hôte, après les avoir installés et servis, se présenta sous le nom d'Harbardr et leur demanda de décliner, à leur tour, leurs identités. Leur chef, Harald Skallagrimson leva alors sa corne et les présenta un à un : Egill Sveinsson, le scalde, qui grelottait encore au seul souvenir de leur longue errance dans la neige, Bjorn Ulfson le berserkr au sourire carnassier, et enfin Thorbrandr Grimsson, hirdmen au service de leur jarl.

"Nous étions en train de chasser lorsque cette tempête nous a surpris. Nous pensions qu'elle allait cesser rapidement car nous avons dépassé Jöl depuis plus de trois mois, mais les choses empiraient lorsque nous avons eu la chance de découvrir votre demeure et d'apprécier votre hospitalité." acheva-t-il en souriant.

"Peut-être vous êtes-vous aventurés trop loin dans les montagnes. Il n'est guère prudent de se hasarder aussi près de Jötunheimr, surtout à cette époque de l'année." répliqua leur hôte.

"Jötunheimr ? Vraiment ? Nous nous sommes beaucoup éloignés de notre route initiale... j'ignorais que nous étions si proches des terres de légendes. Comment aurions-nous pu nous en douter ? Y avait-il un risque que nous y errions sans le savoir ? "

Le scalde semblait songeur et contemplait sans mot dire le vieil homme, et ce silence n'était guère dans ses habitudes.

"Les limites, parfois, entre deux mondes, sont ténues ou fragiles et l'on peut sans le vouloir basculer dans un autre royaume, d'où l'on risque d'avoir le plus grand mal à sortir... Nombre d'aventuriers téméraires ne sont jamais revenus de certains domaines." reprit leur hôte.

Thorbrandr Grimsson prit alors la parole "Tu sembles bien au fait de ce genre de mésaventures, vieil homme. As-tu été jadis l'un de ces aventuriers ? Es-tu le survivant de l'une de ces équipées ?"

Leur hôte sourit. "J'ai effectivement beaucoup voyagé dans les Neuf Mondes, et ce depuis toujours. Midgardr est bien petit et sûr, comparé à ce qui se trouve au-delà des frontières de l'Enclos des Hommes."

La voix mélodieuse d'Egill le scalde retentit pour la première fois de la soirée : "Nous feras-tu l'honneur alors de nous conter tes périples au-delà des frontières du monde que nous connaissons, ô Barbe-grise, homme sage ?"

"Je le ferais bien volontiers. La tempête est loin d'être finie et tant que le vent gémissait au dehors, mon humble demeure est vôtre. Installez-vous confortablement et reprenez un peu d'hydromel."

Les yeux brillants, les quatre hommes se rapprochèrent de l'étrange vieillard à la voix douce, leur hôte.

"Laissez-moi commencer mon récit par les Mondes originels, primordiaux, ceux qui ont précédé l'arrivée de l'Homme...."

Muspelheimr

Terre de désolation

« En tout premier lieu, il y eut cependant le monde qui est appelé Muspelheimr. Il est lumineux et très chaud, car cette région n'est que feu et flammes, aussi est-il inaccessible aux étrangers... »
-- Gylfaginning str.4

Le profil du vieil homme se découpait, sombre sur la clarté du foyer. Les flammes semblaient lui faire une couronne mouvante et lumineuse. Sa voix douce s'éleva enfin paraissant atténuer quelque peu le rugissement rageur des bourrasques glacées qui se déchaînaient, à l'extérieur de la cahute chaude et accueillante.

« À l'origine, il n'y avait rien et le premier des Neuf Mondes était Muspelheimr, au sud de toutes choses. C'était une terre de feu, un domaine brûlant, mais sa rencontre avec le froid de Niflheimr fit fondre le givre. Des gouttes d'eau produites surgit une créature à la forme humaine, du nom d'Ymir et de sa sueur naquirent les différentes races des géants du givre, maudites soient-elles. Mais nous en reparlerons... J'ai parcouru cette terre désolée, dans le plus grand secret, et je ne conseille son exploration à personne. C'est une épreuve qui ferait frémir bien des braves. Le sol est noirci, et la pierre en fusion y coule en ruisseaux bouillonnants. L'air brûle la peau et charrie des vents nauséabonds qu'il vaut mieux ne pas respirer. Les os noircis de maints imprudents jonchent le sol, qu'ils aient succombé aux vapeurs méphitiques ambiantes ou sous les coups des habitants des lieux, je veux parler des géants du feu, et de leur chef Surtr, le Noir, l'embrasement du monde, le maudit qui incendiera Midgardr lors du Ragnarokr. »

Géographie



Dans les entrailles de la Terre, le feu couve et parfois explose à la surface de Midgardr. Ici, à Muspelheimr, dans cet endroit secret et datant de l'origine du monde, les géants du feu attendent le signal de leur roi et chef Surtr, le Noir, qui annoncera le début du Ragnarokr et la lutte finale contre les Ases et les Vanes. Ils ravageront Midgardr de leur fureur ardente et les fils de Muspell affronteront les dieux dans la plaine de Vigrid après avoir brisé de leur poids le Pont Arc-en-Ciel, Bifröst. Et le monde tel que le connaissent les habitants de la Scandia prendra fin...

En attendant, ces Jötunar gardent l'oeil sur leur territoire brûlant et attaquent tous les intrus. Il est impossible de discuter avec eux ou de négocier quoi que ce soit. Leur haine de Midgardr et des dieux qui y règnent est telle que seul le combat est envisageable.

Mais déjà, la seule traversée de Muspelheimr est une véritable épreuve et bien des braves y ont laissé leur vie, leurs restes carbonisés ou leurs squelettes que l'on peut parfois y découvrir, en sont le meilleur témoignage. Les étendues désertiques et noirâtres de lave durcie succèdent aux coulées encore en fusion, et aux émanations délétères.

Les dangers de Muspelheimr



La température

Elle est en général de 50°C, mais peut atteindre facilement les 90°C et des températures insupportables pour les êtres humains si l'on se rapproche des volcans. Il faut alors prendre garde de ne pas approcher des coulées de magma ou des restes de roches en fusion. La chaleur est cependant très sèche ce qui la rend plus supportable.

Coulées de lave

Le magma est à une température d'environ 1000°C. Son écoulement est parfois assez lent (mais diffère selon sa viscosité et peut atteindre quelques dizaines de kilomètres à l'heure) et il est facile d'y échapper. Néanmoins, il dégage des gaz dangereux à respirer.

Nuées ardentes

Les nuées ardentes sont des sortes d'avalanches mêlant gaz brûlants (dioxyde de soufre, de carbone...etc), lave incandescente et matériaux solidifiés (pierres ponce et lave). Sous forme de nuages gris atteignant les 600°C, elles peuvent se propager très rapidement et ne laisser que peu de temps pour fuir, dévalant les pentes à plusieurs centaines de kilomètres par heure.

Cendres volcaniques

Abrasives et légères, elles sont souvent abondantes et représentent un danger réel si les personnages les respirent. Elles obstruent alors les voies respiratoires et peuvent, en trop grand nombre, être mortelles.

Explosions et séismes

La terre tremble sous les pas des géants mais aussi à cause des mouvements du magma sous la croûte terrestre. Il est impossible de les prévoir

Les dégâts se gèrent comme les dégâts du feu (voir tableau du livre de base p134)

Tableau des dangers

Laves
Nuées ardentes
Cendres

Dégâts/tour

10D10
6D10
3D10

Eldjöttnar, fils de Muspell

Les géants du feu ou fils de Muspell sont les habitants de cet environnement hostile et ce, depuis le commencement du monde. Ce sont les ennemis jurés des Dieux d'Asgardr et ils les vaincront lors de Ragnarökr. À défaut de dieux, ils n'hésiteront pas à attaquer les PJ sans avertir, ou si quelque chose les intrigue, à les traîner devant Surtr ou sa reine, Sinmara, la géante couleur de cendre, ce qui n'est guère mieux.

Ils peuvent passer en dix secondes de la forme d'un géant musculeux à la peau couverte de suie, à un véritable pilier de feu. Malgré leur taille imposante, entre 5 et 7 mètres de haut, et leur musculature impressionnante, le danger provient surtout de leur capacité à cracher des flammes, ou lancer des boules de feu, et de leur peau brûlant à plus de 70°C. Quiconque la touche subit des brûlures au second degré. Ils ne portent que peu de vêtements, et semble-t-il, taillés dans un cuir aussi noir et écailleux qu'une peau de dragon, car le tissu ne résisterait pas à la chaleur. Ombrageux et susceptibles, il est peu probable qu'ils discutent avec les imprudents voyageurs qui désirent faire des mondanités.

Géant de Feu type

Conflit 22/12 Relationnel 4 Physique 14
Mental 4 Mystique 8/12 Vitalité 28

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (8), Attaques multiples (2), Aura de chaleur, Défense multiples (2), Immunité (Feu), Sensibilité (Froid), Terreur (8), Ravageur

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Embraser la chair, Façonner la flamme, Pluie de pierres, Sedjr (3), Souffle de feu

Les serpents de feu

Ces créatures sont des dragons, que les Hommes du Nord appellent serpents, car ils ne distinguent pas la nuance. Ces serpents de feu, dotés de pattes griffues et



d'ailes courtes leur permettant toutefois de voler, sont recouverts d'écailles robustes et rouge sang. Ils crachent du feu mais peuvent également s'embraser entièrement et causer ainsi des brûlures à ceux qui s'approchent de trop près. Ils obéissent toutefois aux géants de feu et bien entendu à Surtr et sa reine.

Serpent de feu

| | | |
|--------|--------|-------|
| PUI 12 | VIG 10 | AGI 4 |
| INT 4 | PER 4 | TEN 8 |
| CHA 3 | INS 8 | COM 3 |

| | |
|--------------------------|--------|
| DP 22 | DM 20 |
| DEP Vol 14 / Terre 7 | REA 16 |
| PV : 117 (58 / 29 / -29) | |

Dé de Réserve : 13

Protection : 12 Écailles

Compétences : Chercher 10, Esquive 6, Intimidation 10, Langues (toutes), Mouvement 8, Sagas 8, Vigilance 8, Vol 12, Griffes 12, Gueule 10, Queue 8

Prouesses Martiales : Charge impétueuse (1), Assommer - Queue (2), Briser le bouclier (2)

Pouvoir : Embraser la chair, Souffle de feu

Caractérisation : Armure naturelle (12), Attaques multiples (2), Aura de chaleur, Immunité (Feu), Sensibilité (Froid), Terreur (10), Ravageur

Les souverains de Muspellheimr

Les souverains de ce royaume sont deux *jötnar* du feu, Surtr et Sinmara. Il est impossible de les voir ensemble car tous les jours, Surtr, le Noir quitte son palais pour surveiller lui-même les frontières de son royaume. Son épouse, elle, reste dans leur halle circulaire taillée dans une seule pièce de verre volcanique noir et d'une taille imposante. Surtr ressemble aux autres *jötnar* mais sa taille est supérieure de quelques mètres, et il est souvent seul. Sinmara, de même taille, est revêtue comme lui de cuir noir, semblable aux écailles d'un serpent.

Surtr est d'une intelligence peu commune et n'est pas hostile de premier abord si on lui apporte des offrandes de qualité et en quantité suffisante (fruits, graines, bière, viande fraîche qu'il fera calciner avant de les consommer). Il ne tolérera pas le moindre manque de respect ou une curiosité qu'il juge inopportune.

Surtr le Noir ou Sinmara

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI 15 | VIG 12 | AGI 5 |
| INT 5 | PER 5 | TEN 12 |
| CHA 4 | INS 8 | COM 4 |

| | |
|--------------------------|--------|
| DP 25 | DM 25 |
| DEP 17 | REA 18 |
| PV : 141 (70 / 35 / -35) | |

Dé de Réserve : 16

Protection : 18

Compétences : Chercher 12, Eloquence 8, Esquive 12, Intimidation 13, Langues (toutes) 14, Mouvement 12, Sagas 14, Sejdr 14, Tactique 12, Vigilance 13, Armes longues 18, Armes de hast 14, Lancer 10

Prouesses Martiales : Charge impétueuse (1), Assommer (2), Briser le bouclier (2), Venez à moi (2), Défense de fer (2)

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Embraser la chair, Façonner la flamme, Pluie de pierres, Réveiller le volcan, Sedjr (5), Souffle de feu

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Aura de chaleur, Défense multiples (2) Immunité (Feu), Sensibilité (Froid), Terreur (10), Ravageur

Équipement : Épée de feu (Dgts 14 + 2D10)



Lævateinn, la baguette qui blesse

Cette épée légendaire aurait été forgée par Völundr, un Alfar légendaire qui aurait appris l'art de la forge auprès des Dvergar.

Elle fût offerte à Freyr et tomba ensuite entre les mains des géants, mais nul ne sait comment elle arriva entre les mains de Surtr. On prétend qu'il s'agit de l'arme perdue par Freyr lorsqu'il en fit cadeau au père de Gerdr, sa future femme *jötunn*.

Lævateinn est une épée de feu, qui ne peut être maniée que par un dieu, ou une créature d'origine divine. Elle est enfermée dans le coffre de Sinmara, clos par neuf verrous, et ne sortira que lors de Ragnarökr, pour que Surtr Le Noir, son époux, la brandisse et mette le feu au Monde entier.

Nous ne décrivons pas cette épée légendaire impossible à utiliser pour un être non divin, et qui ne sortira de son coffre que pour Ragnarökr



Niflheimr

Le monde des brumes

Harbardr fit une pause et en profita pour remettre du bois dans l'âtre. Le feu crépita et le vieil homme présenta ses mains devant les flammes, comme pour se réchauffer.

"Le froid comme la chaleur ainsi que je vous l'ai expliqué, présida à la création du monde. Le froid, non pas la neige ou ce vent qui hurle dehors, mais celui qui pénètre jusqu'aux os, et occit toutes choses, le froid de la mort, celui de Niflheimr, le domaine de Hel, là où résident les défunts.."

Le berserkr grogna "Ceux que les valkyries ont ignorés..." "Ou ceux dont c'était le Destin" coupa le scalde "Comme Baldr..." Bjorn se tut sous le regard sévère du scalde.

Leur hôte leur jeta un coup d'oeil perçant "Oui, tel est le séjour de Baldr, dans le domaine de Hel, la fille maudite de Loki, soeur des monstres Fenrir et Jörmungandr. Odhinn lui-même redoute cet endroit sinistre.

Hommes du Nord, vous pensez connaître l'hiver et ses rigueurs, mais bien loin de vous est le froid de la mort ! Ne vous aventurez pas sans y être contraints dans le Royaume de Hel"

Niflheimr le royaume du froid se trouve sous la troisième racine d'Yggdrasill qui est pointée en direction du Nord. C'est également le domaine le plus profondément enfoui.

À cet endroit même se trouve le "Chaudron bouillonnant", Hvergelmir d'où s'écoulent les onze rivières primordiales, les Vagues de Glace, Elivagar : öl, Gunnthrá, Fjörm, Fimbulthul, Slíd, Hríð, Sylgr, Ylgr, Víð, Leiptr et Gjöll

Géographie



Tout au Nord se trouve le Monde des brumes et de l'obscurité, le domaine de Hel, fille de la géante Angrboda

et de Loki, et donc soeur de Fenrir et de Jörmungandr, le serpent autour du monde.

Niflheimr est à moitié gelée. L'ancienne rivière empoisonnée, l'une des Vagues de glace d'Elivagar débordant de Ginnungagap, s'est solidifiée en glaciers et montagnes de glace qui n'ont en partie fondu que sous le choc avec Muspellheimr, lors de la création du monde. Des gouttelettes de cette eau a jailli Ymir le géant du givre, leur ancêtre à tous.

La majeure partie de Niflheim est recouverte de neige et de glaces éternelles. Le ciel est constamment couvert d'où son nom, le Monde des Brumes.

Le blizzard et les tempêtes de neige sont presque constants, néclatant que pour remplacer ou se mêler au brouillard et la température ne monte guère au-dessus de zéro.

Il semble n'y avoir que peu de saisons et les voyageurs peuvent croire qu'ils se trouvent au-delà du cercle polaire.

Le froid constant et le vent glacé constituent une véritable épreuve pour les PJ. Engelures, gelures superficielles puis profondes et hypothermie légère, modérée et enfin sévère pouvant conduire à une perte de sensations, puis de conscience menant à l'insuffisance cardiaque et pulmonaire et finalement à la mort.

Éljúðnir, la halle de Hel



Pour y parvenir, depuis Asgradr, neuf journées de voyage à cheval sont nécessaires. Il faut franchir le pont de

cristal nommé Gjallabrú, celui qui résonne, qui enjambe la rivière Gjöll, suspendu à un seul cheveu, et pavé d'or. Lorsque l'on vient de Midgardr, le chemin se nomme Helvegr (le chemin des morts). Un chien géant, au poitrail sanglant, Garmr, est enchaîné à l'entrée de la caverne, qui donne sur le domaine de Hel. On murmure que seul un morceau de gâteau fait par une sorcière *dökkalfar* peut le calmer. La vierge sombre et émaciée, Mödgud, demande un peu de sang à chaque esprit de défunt qui désire passer. En cas de refus, elle n'attaquera pas, mais lâchera Garmr sur l'impudent et disparaîtra.

Le manoir de Hel se nomme *Eljúðnir* (mouillé par la pluie). Il est entouré d'une très haute grille, *Nágrind* (la grille des cadavres), et ses portes sont gardées par des guerriers redoutables.

Elevée à Jötunheimr, en raison de son ascendance maternelle et paternelle, et des prophéties sur Ragnarökr, Hel fût précipitée par Odhinn lui-même dans cette terre glacée pour régner sur ceux qui lui seraient envoyés, les défunts morts de maladie ou de vieillesse, donc sans une mort héroïque, en tous cas, jugés indignes de la Valhöll, et des guerriers choisis par Odhinn, ou de la halle de Freyja, Fólkvangr.

La déesse siège sur son trône composé de crânes, et entouré de serpents. Revêtue de riches atours, elle peut se révéler belle ou hideuse, et sa peau est noir/bleu et blême, symbole de la mort. Hel, sous tous ses aspects, est surtout redoutée et sinistre. Un froid terrible pour les vivants persiste en ces lieux. Les morts, eux, vaquent à des activités assez semblables à celles de leur vie terrestre, ou tentent de s'y astreindre. Ce lieu n'est pas une prison, un lieu de réclusion, mais c'est le séjour des morts, tout simplement. Baldr le dieu assassiné et sa femme Nanna, par exemple, y trônent car les défunts y conservent leur rang, et leurs privilèges. Ils n'y subissent nulle torture, ni châtiment (voir exception Náströnd, paragraphe suivant).

Ils y demeurent car ils sont morts et n'ont d'autre endroit où se rendre. Néanmoins, quel que soit le rang de ses invités, Hel reste souveraine et seule décisionnaire en son domaine, et même Odhinn ne peut annuler ses arrêts.

Náströnd, la Rive des cadavres



« Sur les rivages des Nastrandir s'élève une halle grande et sinistre, dont les portes sont orientées au nord. Elle est entièrement tressée de dos de serpents, et leurs têtes, qui toutes sont tournées vers l'intérieur, crachent du venin, en sorte que le long de la halle coulent des fleuves de venin, dans lesquels marchent les parjures et les meurtriers »

-- Gylfaginning. str. 52

Les parjures sont dans la société nordique considérés comme les pires des criminels avec les meurtriers. C'est la raison pour laquelle, eux seuls, sont punis au royaume de Hel. Quand on parle de meurtriers, il s'agit de ceux qui, soit n'ont pas pu fournir une compensation au meurtre commis, soit parce que le meurtre était trop horrible pour être compensable (*óbótamál*).

Nídhöggr, le serpent/dragon, qui ronge en permanence les racines d'Yggdrasill, vient ici se nourrir sur les cadavres des trépassés.

Les combattants de Hel



Même si elle ne craint pas grand chose, même de la part des dieux, en son royaume, Hel a une garde composée d'Ombres et de Guerriers, des défunts à ses ordres.

Guerrier de Hel type

Ces trépassés sont retirés de la gueule de Nídhöggr, le temps de servir leur maîtresse.

| | | |
|---------------|----------------|-------------|
| Conflit 5 / 3 | Relationnel 0 | Physique 5 |
| Mental 1 | Mystique 1 / 5 | Vitalité 10 |

Caractérisations : Terreur (4), Increvable

Ombre type

| | | |
|--------------|----------------|-------------|
| Conflit 12/8 | Relationnel 2 | Physique 6 |
| Mental 8 | Mystique 14/12 | Vitalité 12 |

Caractérisation : Arme naturelle (Griffes), Armure naturelle (8), Brouillard glacial, Etherée, Terreur (4)

Pouvoir : Drain de vie

Garmr – Chien de garde (unique)

| | | |
|-------|-------|-------|
| PUI 6 | VIG 7 | AGI 5 |
| INT 2 | PER 6 | TEN 8 |
| CHA 1 | INS 4 | COM 1 |

| | |
|-------------------------|--------|
| DP 14 | DM 14 |
| DEP 12 | REA 12 |
| PV : 89 (44 / 22 / -22) | |

Dé de Réserve : 9

Protection : 8 Fourrure

Compétences : Chercher 16, Discrétion 8, Esquive 8, Empathie 6, Intimidation 10, Mouvement 12, Vigilance 16, Crocs 14, Griffes 12

Pouvoir : Souffle de glace

Caractérisation : Attaques multiples (2), Aura de froid, Défense multiples (2)

Équipement : Crocs ou Griffes (Dgts : 1D10)



Jötunheimr

"L'un des royaumes que j'ai le plus arpenté si l'on excepte Midgardr est Jötunheimr, le domaine des jötnar, qu'ils soient géants des tempêtes ou géants du givre, race trois fois maudite." commença Harbardr. "Que Thórr les repousse chez eux, à l'Est ! "clamèrent en coeur Bjorn et Thorbrandr en riant aux éclats. "Qu'il vous entende !" sourit leur hôte. "N'oublions pas toutefois que la mère même de ce dieu est l'une de leurs femmes..." Les deux hommes s'arrêtèrent net et baissèrent le nez sur l'assiette de soupe fumante que leur avait tendue le vieil homme.

"Les géants sont par nature des créatures sauvages, quelle que soit leur genre et il faut bien un dieu pour en venir à bout." poursuivit-il rieur. "Mais ce sont des forces primordiales et ils étaient présents avec les dieux à la création du monde, comme ils le seront à la fin de tout. Il faut donc faire avec eux." "Sans compter," fit le scalde malicieux, "qu'ils seront la cause de l'un des échecs les plus cuisants de Thórr". "Qui apprit à cette occasion qu'intelligence et magie surpassent toujours la force brute" répondit le vieil homme sur le même ton. À cette affirmation, Bjorn le berserkr grogna et tout le monde éclata alors de rire.

Géographie



"A l'Est habite la vieille
Dans la forêt de fer,
Et là elle met au monde la race de Fenrir"
--Völuspá str40

Jötunheimr est situé au nord-est de Midgardr. Au Nord vivent les géants du givre, et plein Est, se trouve la Forêt de fer, Járnaviðr, où vivent des loups géants, les loups d'hiver (LDB page178), et leur mère Arnvidia, la géante-sorcière, l'un des noms d'Angrboda, "celle qui apporte le chagrin", mère de Fenrir, Hel et Jörmungandr.

Dans les montagnes au nord-est, se trouvent les cavernes des géants des tempêtes.

Les montagnes forment des chaînes aux sommets enneigés en permanence, et les sapins ici sont aussi hauts que des séquoias (entre 50 et 80 mètres). La majorité de la végétation est composée de forêts primordiales.

Les journées et les nuits s'achèvent souvent très abruptement, crépuscule et aube étant réduits à leur plus simple expression. Les tempêtes fréquentes et violentes ainsi que des pluies diluviennes et glacées surprennent régulièrement les voyageurs. Il vaut mieux alors avoir déniché un abri.

Il y fait moins froid que dans Niflheimr, mais lors des pluies et des tempêtes de neige, surtout dans le nord et l'est de Jötunheimr, si les PJ se sont laissés surprendre et ne sont pas à l'abri, au moins dans des fourrés, n'hésitez pas à utiliser des conditions dures de survie. Pour les dégâts causés par le froid, référez-vous au LDB page 135.

De grandes cités comme Utgardr se dressent en haut des montagnes enneigées de Jötunheimr. La rumeur prétend que beaucoup d'êtres des Neuf Mondes s'y retrouvent (Álfar, dieux, Dvergjar, jötnar..) pour y banqueter, se bagarrer et y faire des affaires. Aucun humain n'a jamais pu en témoigner.



Jötnar ou Hrímthursar, les enfants d'Ymir



"Que se passe-t-il chez les Ases ?
Que se passe-t-il chez les Alfar ?
Pourquoi es-tu tout seul venu
À Jötunheimr ?"
-- Thrymskavida str.7

Les deux races, géants des montagnes ou des tempêtes, et géants du givre sont tous les descendants d'Ymir l'être primordial, tué par Odhinn, dont le corps servit à constituer Midgardr, le Ciel et la Terre.

Néanmoins, les Jötnar sont plus sociables que les *Hrimthursar*, tout étant relatif. S'ils affrontent souvent les Ases et surtout Thórr qui repousse toujours plus loin vers l'Est les frontières de Jötunheimr, leurs femmes épousent parfois des dieux et leur tiennent souvent tête.

Les *Hrimthursar* sont plus primitifs et violents, plus proches du chaos originel hostile à la vie. Les *Jötnar* sont bons vivants et apprécient les plaisirs de la bonne chère, de la bière et de l'hydromel.

Toutefois, ne perdez pas de vue la différence de taille, et le mépris envers les humains, inhérent à tout *Jötunn*. Les PJ ne sont pas des dieux. Les géants, eux, sont des divinités primordiales représentant la sauvagerie de la nature, ne l'oubliez pas.

Les géants du givre, le froid fatal



"Hrymr arrive de l'Est
Bouclier levé..."
-- Völuspá str.50

Ennemis des dieux, symbolisés par la rune négative, *Thurz*, les géants du givre ou *Hrimthursar* (sing. *Hrimthurs*) vivent tout au Nord de Jötunheimr et parfois s'aventurent en Niflheimr, et dans Midgardr, dans l'extrême nord de la Norvège. Ce sont les descendants d'Ymir, et ils nourrissent une haine féroce suite à l'assassinat de leur ancêtre par les dieux ases, haine qui s'étend donc à toute la race humaine, créée par ces mêmes dieux.

Comme le froid qu'ils représentent, ils sont les adversaires de toute vie. C'est la raison pour laquelle Thórr, le dieu préféré des humains les déteste et les combat, les repoussant toujours plus au Nord et à l'Est.

Il n'est pas possible de discuter ou de négocier avec eux. Leur haine les aveugle et leur force réputée est de nature divine. Leurs femmes sont aussi sauvages et adoptent la même attitude vis-à-vis des dieux et des humains.

Géant du Givre type

| | | |
|---------------|---------------|-------------|
| Conflit 20/10 | Relationnel 5 | Physique 13 |
| Mental 4 | Mystique 8/12 | Vitalité 30 |

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (9), Attaques multiples (2), Aura de froid, Défense multiples (2), Immunité (Froid), Sensibilité (Feu), Terreur (6), Ravageur
Pouvoir : Armure de givre, Chevaucher les brumes, Tempêtes de Givre, Sejdr (3), Sculpter la glace, Souffle de glace

Chef des Géants du Givre

(Bölthorn par exemple, grand-père maternel d'Odhinn ou Bergelmir, le petit-fils d'Ymir)

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI 13 | VIG 13 | AGI 4 |
| INT 4 | PER 4 | TEN 13 |
| CHA 3 | INS 6 | COM 3 |

DP 23 DM 23
DEP 17 REA 14
PV : 129 (64 / 32 / -32)

Dé de Réserve : 11

Protection : 12 Armure

Compétences : Chercher 10, Eloquence 6, Esquive 8, Intimidation 10, Langues (toutes), Mouvement 10, Sagas 11, Sejdr 10, Tactique 6, Vigilance 7, Armes longues 14, Armes de hast 12, Lancer 8

Prouesses Martiales : Charge impétueuse (1), Assommer (2), Briser le bouclier (2)

Pouvoir : Armure de givre, Chevaucher les brumes, Tempêtes de Givre, Sejdr (4), Sculpter la glace, Souffle de glace

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Aura de froid, Défense multiples (2), Immunité (Froid), Sensibilité (Feu), Terreur (8), Ravageur

Équipement : Hache de glace (Dgts 20 + 1D10)

Jötnar, les géants des montagnes, les Dévoreurs



Leur nom vient du mot "dévorer". Leur appétit est donc à la mesure de leur taille, et s'ils ne reculent pas devant une proie humaine mangeable, ils ne sont pas systématiquement anthropophages.

Plus sociables que leurs frères du froid, ils n'hésitent pas à attaquer s'ils sont seulement contrariés ou soupçonneux. Leurs femmes, d'humeur moins guerrière, tout en étant aussi dangereuses, sont souvent belles, bien vêtues et séduisantes, de tous temps les compagnes préférées des dieux (alors que les déesses ases ou vanes renâclent à l'idée d'épouser un géant. Voir encart sur Thórr et ses exploits). Attention à ne pas les vexer ou les sous-estimer, elles manient aussi bien la hache que leurs comparses mâles.

Les géants mesurent de trois mètres de haut à plus de douze. Leur puissance physique suffit à en faire des adversaires redoutables, mais ils sont également craints pour leur fourberie et leurs violentes colères qui les poussent à ravager tout ce qui les entoure. Ne les transformez pas en géants débonnaires, ils en sont bien loin.

Jötunn type

| | | |
|--------------|---------------|-------------|
| Conflit 14/8 | Relationnel 2 | Physique 14 |
| Mental 2 | Mystique 2/4 | Vitalité 22 |

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (6), Attaques multiples (2), Défense multiples (2), Terreur (6), Ravageur

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Invisibilité, Polymorphe, Sejdr (3), Runes (3)

Chef des Jötnar

(Par exemple, Bergfinnr ou Thrymr)

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI 14 | VIG 10 | AGI 3 |
| INT 3 | PER 2 | TEN 10 |
| CHA 2 | INS 2 | COM 2 |

DP 15 DM 15

DEP 13 REA 7

PV : 117 (58 / 29 / -29)

Dé de Réserve : 11

Protection : 10 Armure

Compétences : Chercher 10, Esquive 7, Intimidation 8, Mouvement 10, Runes 12, Sagas 9, Sejdr 14, Tactique 5, Vigilance 7, Armes longues 12, Armes de hast 12, Lancer 8

Prouesses Martiales : Charge impétueuse (1), Assommer (2), Briser le bouclier (2)

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Invisibilité, Polymorphe, Sejdr, (5), Runes (5)

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Défense multiples (2), Terreur (6), Ravageur

Équipement : Grande hache



Thórr au pays des Jötnar

Thórr bien que fils de la géante Jörd, poursuit de sa colère les Jötnar. Mais parfois, non sans raison.

Voici un exemple de ses aventures.

Thórr s'aperçoit un matin que son célèbre marteau Mjöllnir a disparu. Il en parle à Loki et ensemble ils demandent à Freyja de leur prêter ses plumes de faucon qui lui permettent de se changer en cet oiseau. Loki s'envole donc vers Jötunheimr tenter de retrouver l'arme disparue. Le Jötunn Thrymr (le bruyant) se vante devant lui de ce larcin et prétend l'avoir enfoui loin sous terre. La condition pour le rendre est un mariage avec la belle Freyja, que dieux et géants convoitent tous. Loki annonce la nouvelle à Thórr et ils demandent à la belle, furieuse, d'épouser Thrymr. Ce que bien sûr, courroucée par tant d'aplomb, elle refuse tout net.

Heimdallr propose alors que Thórr lui-même se déguise pour ressembler à la déesse, et prenne sa place pour récupérer le marteau, malgré les protestations du dieu craignant le ridicule et l'opprobre qui poursuit les hommes travestis en femmes. Mais les autres Ases savent qu'il faut récupérer Mjöllnir qui défend Ásgardr contre les invasions jötnar.

Accompagné de Loki déguisé, lui, en servante, Thórr s'envole dans son char.

À son arrivée, Thrymr, ravi et étonnement dupe, lui fait un accueil chaleureux et organise le banquet de mariage sur le champ. Toutefois, durant le repas, il s'étonne de la gloutonnerie de sa future épouse (un boeuf, huit saumons et pour faire descendre le tout, trois barils d'hydromel) et de la férocité de son regard à travers son voile, lorsqu'il tente de l'embrasser. Loki a réponse à tout et sauve la mise : Freyja est très nerveuse tant son désir de venir à Jötunheimr était intense. Elle n'a pris ni boisson, ni sommeil, ni repas depuis au moins huit jours.

Pour consacrer le mariage, Thrymr pose alors sur les genoux de la nouvelle épousée le fameux Mjöllnir.

Ne pouvant plus y tenir et fou de joie d'avoir retrouvé son arme, Thórr se dévoile alors et massacre avec son marteau toute la famille jötunn réunie pour les noces.



Asgardr

"Le domaine des Ases est hors de portée des humains sauf si on y est expressément invité... ou choisi par les Valkyries, donc décédé." commença Harbardr "Y serais-tu allé vieil homme ? As-tu eu cet insigne honneur ?" s'étrangla Thorbrandr Grimsson. "En effet, mais je ne peux parler de mon expérience personnelle, de la raison qui m'y a amené, et de ce que j'y ai vécu. J'en ai fait serment. Néanmoins, vous décrire un peu la demeure des Dieux, j'y suis autorisé." Le scalde, Egill, se pencha vers lui, les yeux brillants. "Je t'en prie, Barbe grise, conte-nous un peu les merveilles d'Àsgardr..."

Idhavöllr, la plaine éternelle

"Les Ases s'assemblèrent dans Iðavöllr,
Tertres et temples
Ils y érigèrent ;
-- Völuspa str7"

"Dans la magnifique plaine d'Idhavöllr, où se rencontraient les dieux, les Ases décidèrent de faire construire leur résidence, et de la faire entourer de murs infranchissables, hauts murs d'une blancheur éclatante sous le soleil. Là, ils firent édifier deux grands temples, l'un pour les dieux, l'autre pour les déesses, Gladsheim et Vingólf.

Dans cette vaste étendue claire et éternelle, les dieux se réunissaient à l'aube du monde et s'y réunirent après le Ragnarökr."

Bífröst le Pont Arc-en-Ciel

"Àsgardr est le plus petit des Neuf Domaines, bien qu'on éprouve une sensation d'immensité lorsque l'on y accède par Bífröst, le pont de flammes, le pont Arc-en-Ciel. On l'appelle

aussi Àsbrú, le "chemin des Ases", car tous les jours, ces derniers l'empruntent pour se rendre au puit d'Úrdr, au pied d'Yggdrasill, où se tient leur conseil. Bífröst n'est pas toujours apparent et parfois ne se manifeste que lorsqu' Heimdallr l'autorise pour faire entrer des guerriers morts au combat, des dieux ou laisser sortir les Ases.

La première demeure, à l'entrée même, est celle de Heimdallr l'Ase blanc, le gardien d'Àsgardr. Son nom est Himinbjörg, le "château dans le ciel". Bien que le dieu soit particulièrement amical avec les habitants de Midgardr, il ne laissera personne entrer sans qu'il y ait été expressément invité par l'un des résidents d'Àsgardr. Il n'attaquera pas des humains mais interdira seulement l'entrée et la vaste grille haute de plus de dix mètres, ne souffrira pas.

Il n'y a pas de cité à proprement parler dans Àsgardr, mais plutôt un regroupement de plusieurs halles divines. Les saisons sont identiques à celles de Midgardr et cela explique peut-être l'attrait des dieux pour le domaine des humains et ses beautés.

Gladsheimr, la halle lumineuse

Ce temple dédié aux Ases est une splendide maison longue immense, dans laquelle se trouve la tour Hlidskjalf et le trône du Père des Dieux, lui-même. Assis sur son haut siège, Odhinn le dieu aux corbeaux peut observer les Neuf Mondes, le Ciel et la Terre, et les occupations de tous.

Cette halle contient un haut siège pour chacun des dieux Ases mâles. Parfois, ils y tiennent conseil, en dehors de leur réunion à l'ombre d'Yggdrasill et y reçoivent les hommages venant de Midgardr.



Vingólf

Le temple jumeau de Gladsheimr, Vingólf est situé juste à côté et réservé aux déesses, les Ásynjur. Déesses ases et vanes peuvent y siéger entre elles, et y prendre des décisions les concernant, car les mâles y sont proscrits. Les blót pratiqués en leur nom y résonnent, les fumées sacrificielles s'y élèvent dans le ciel et réjouissent les déesses assemblées.

Valhöll

La Valhöll est la salle de banquet du chef des dieux, qui y accueille les guerriers morts au combat, Du moins, ceux qui lui reviennent. La moitié d'entre eux est envoyée dans la halle de Freyja, Fólkvangr.

La halle est si haute qu'il est difficile d'en apercevoir le sommet, mais couverte d'or, elle luit dans le soleil. Elle compte six cent quarante portes si grandes que chacune pourra laisser passer neuf cent soixante guerriers en même temps. On ne peut la rater : un loup pend à la porte ouest, et un aigle la survole constamment. La charpente est faite de lances, le toit de boucliers et sur les bancs traînent des broignes. Ici les einherjar, les guerriers uniques morts au combat, choisis par Odhinn boivent et s'entraînent en attendant l'heure de Ragnarökr. Tous les jours, ils s'affrontent entre eux, et le soir, les blessés retrouvent leur vigueur et tous retournent festoyer dans la halle.

Sur le toit d'écus, la chèvre Heidrun broute des rameaux d'Yggdrasill qui arrivent jusqu'ici et c'est de l'hydromel qui coule de ses pis dans des cuves entières qu'elle remplit chaque jour.

L'hydromel coule donc à flots et la bonne chère est aussi promise aux einherjar. Le sanglier Sehrímnir est sacrifié quotidiennement et servi par le cuisinier d'Asgardr, Andhrímnir, lui-même. Mais l'animal ressucite chaque soir pour être à nouveau sacrifié le lendemain. Les guerriers festoient de sa chair mais l'Ase suprême, lui n'y touche pas et en nourrit ses deux loups Geri et Freki. Il se contente de boire avec ses guerriers uniques.

Fólkvangr

"Fólkvangr est appelé
L'endroit où Freyja décide
De l'attribution des sièges dans la halle.
La moitié des morts au combat,
Chaque jour elle choisit,
Mais Odhinn obtient l'autre moitié."
-- Gylfaginning str.24

Le palais de Freyja, Sessrúmnir se tient dans Fólkvangr, le champ de bataille, où s'entraînent les guerriers morts choisis par ses Valkyries, et qu'elle sélectionne avant même Odhinn, le Père des dieux. Telle est la nature de leur accord.

Dans Fólkvangr, elle siège en tant que Valkyrie et déesse des combats, et des destinées. Elle préside, lorsqu'elle est en Åsgardr les combats des guerriers défunts.

À Sessrúmnir, haut lieu magique, Freyja maîtresse du Sejdr, ne reçoit que des invités triés sur le volet, son frère, et ses dames d'honneur. Le printemps en est toujours la saison, les fontaines jaillissent et des chats à la fourrure dorée, de la taille d'une panthère, se promènent dans les jardins ou dorment paisiblement dans l'herbe. Il peut s'agir de ceux qui tirent son char. Les défunts accueillis dans Sessrúmnir, mages ou scaldes, peuvent profiter de l'endroit pour se détendre, composer des chants à la beauté des lieux et de leur maîtresse. La licence amoureuse y est autorisée, voire encouragée, ainsi que les idylles tant qu'elles ne dérangent pas les habitants de la halle. La paix et la plénitude doivent régner en permanence dans cet endroit paradisiaque, où Freyja a tenté de recréer le souvenir de son palais de Vanaheimr, et sa douceur de vivre, faisant jaillir une végétation luxuriante au sein même de sa demeure d'Åsgardr.

Nóatún

Njördr ne peut se passer de son domaine de Vanaheimr. La mer lui manque, même dans le plus bel endroit des Mondes connus. Alors il a construit une copie à l'identique de son palais, Nóatún "l'enclos des Nefs" sur le seul rivage d'Åsgardr, un petit bout de Vanaheimr en terre ase. Par magie, on aperçoit de l'autre côté de l'eau, le Nóatún original en Vanaheimr. Njördr est souvent absent en journée, passant son temps sur ses bateaux et à la pêche. Il ne rentre qu'à la nuit tombée, étendre ses filets comme le plus humble des pêcheurs.

Bílskírnir

Le palais de Thor est le plus vaste de tout Åsgardr, une véritable cité. Fait de briques séchées et de pierres, composé de six cent quarante pièces aux plafonds très haut, et aux fenêtres grandes ouvertes, il bruisse de rires et de coups de tonnerre qui ne semblent pas en effrayer les habitants. Lorsqu'il est présent dans son palais, le dieu préféré des humains fait retentir les pièces de ses gros rires et de ses colères légendaires. Lors de ses absences, chasse aux géants ou toute autre affaire le concernant, Sif à la chevelure d'or, son épouse, amie de Freyja partageant avec elle son habileté à l'épée et sa connaissance de la guerre, reçoit avec simplicité les visiteurs.

Ýdalir

Ýdalir est le palais le plus en retrait, comme niché dans un bosquet d'if, le bois dont on fait les arcs. C'est la demeure d'Ullr, le dieu archer, le chasseur parfois chaussé de patins, lui permettant de voler sur la glace à la poursuite du gibier. Depuis cet endroit, il peut contempler les aurores boréales qu'il aime tant. Ullr est le fils d'un premier mariage de la déesse Sif avec un prince álfar, Aurvandill. Il est peu loquace mais patient et tenace. Odhinn lui confie

parfois la garde du Domaine des Ases, lorsque les dieux se déplacent en hiver, montrant ainsi aux autres dieux qu'il est digne de confiance.

Fensalir

Le palais de Frigg, surnommé "halle des marais", ressemble à une maison de campagne au toit doré certes, mais entourée de mares grouillantes de vie et bordées de bouleaux au tronc blanc, les arbres favoris de la déesse.

Frigg, épouse du Père des Dieux, s'y retire depuis la mort de son fils, dont elle ne peut se consoler. Toutefois, la déesse n'est pas simplement le consort du dieu aux Corbeaux, mais plutôt son premier conseiller. Ce dernier la consulte toujours et tient compte de ses décisions, tout autant que celles de Tyr, Thórr ou Freyr. Elle est la déesse la plus puissante des Ases. Frigg est une redoutable magicienne, dont les prophéties sont toujours exactes. D'une beauté exceptionnelle, et parfaite hôtesse, elle règne sur Fensalir avec ses dames, dont Eir, la guérisseuse des Ases, et ses fidèles servantes. Néanmoins, elle siège comme les autres déesses dans Vingólf.

Breidablík

Ce palais, l'un des plus beaux d'Åsgardr est vide et les portes ont été scellées magiquement par Frigg elle-même. Il s'agissait de la résidence de Baldr et de sa femme Nanna, à présent décédés, résidant dans le palais de Hel. Aucun objet impur, aucune rune négative ne peut s'en approcher, encore moins y entrer. Frigg vient souvent y pleurer et y déposer des offrandes qui disparaissent, acceptées comme des cadeaux par son fils défunt.

Glitnir

Le fils de Baldr, Forseti, rend la justice dans ce palais-tribunal dont le nom signifie "resplendissant". Il est en effet éblouissant, avec son toit d'argent soutenu par des piliers en forme de cornes d'or rouge, et son sol scintillant. Forseti est un homme d'âge mûr, éloquent et sage, un médiateur hors pair, portant sa hache dans le dos, signifiant par là que la discussion est supérieure à la violence aveugle. Il est le dieu du thing. Tyr le dieu de la stratégie et des jugements est toujours convié à donner son avis lors des décisions à Glitnir.

"Je pense que je vous ai brossé un portrait rapide d'Åsgardr et de ses habitants... mais il me faudrait des nuits entières pour pouvoir en dépeindre réellement la beauté unique."

"Merci ô Barbe grise de partager avec nous cette vision divine et royale d'Åsgardr, que nous ne verrons que défunts, si tel est le choix du Dieu des occis et de ses filles les Valkyries." lui répondit Harald Skallagrímon, parlant au nom du groupe, pour une fois muet de respect et songeur.

Alfheimr

La nuit se poursuivait et la fatigue commençait à réclamer son dû, pesant sur les paupières déjà alourdies par l'abus de ce nectar d'hydromel. Mais tous luttèrent contre le sommeil et Harbardr les observait les yeux mi-clos. Le scalde s'étira et toussota : "Hé bien, la nuit avance et vous n'avez pas abordé encore le pays des Álfar, les créatures de la lumière..J'ai entendu beaucoup de légendes à leur sujet et il paraîtrait qu'ils viennent nous visiter régulièrement mais je n'ai pas encore eu l'heur d'en rencontrer." Harbardr s'esclaffa. "Serait-ce vraiment une chance ? Ces créatures divines ont parfois peu de tendresse pour les humains et ne les utilisent que lorsqu'ils sont nécessaires à leurs desseins." "Avez-vous vraiment vu ces personnages, ô notre hôte ?" "Oui, et je pense que si certains d'entre vous les rencontrent, mieux vaut ne pas les contrarier ou ne pas tenir à la vie...Heureusement, en général, ils demeurent en Alfheimr...en général."

Géographie



Álfheimr, que l'on appelle aussi *Ljossálfheimr* (le domaine des álfar de lumière) est sûrement le Monde le plus déstabilisant de tous, bien qu'il ne soit pas immédiatement le plus dangereux. Le paysage est en changement constant, remodelé sans cesse par la volonté et la magie de ses habitants, les Álfar, selon leur bon plaisir, et le temps y est assez subjectif.

Voici quelques remarques à ce sujet :

- Le pays est surtout composé de bois luxuriants et de prairies verdoyantes
- Il n'y a pas de changement de saison au même moment dans tout Álfheimr. Il peut tout à fait neiger dans une partie de ce monde, et qu'en même temps, ce soit l'été dans une autre. Les cycles sont différents suivant les endroits. Certaines régions semblent comme bloquées sur une saison précise, souvent à cause de la présence d'un noble particulier, ou juste pour prendre le temps de l'apprécier plus longuement.
- Le temps est ici subjectif. Son passage n'est pas toujours le même. Une journée n'a pas systématiquement la même durée, et change de façon aléatoire et incompréhensible pour les humains.

Le mieux est d'avoir un guide de sang álfar, pour pouvoir se diriger, ou être déjà venu et connu sur place.

Ljossálfar ou Álfar

Le premier terme signifie seulement Álfar de lumière. En général, il est utilisé pour différencier les Álfar des *Dökkálfar*, les Álfar sombres. Mais aussi parce qu'ils sont, selon une légende, nés de la lumière, et que c'est leur apparence réelle "aussi brillante que le soleil", qu'ils prennent lorsqu'il n'y a pas d'étrangers. Mais ce n'est peut-être qu'une légende...

La société des Álfar



La société Álfar est gouvernée par une Reine et son consort, la Reine, Dame du givre, et le Roi d'Été. Ils ne vivent pas dans les mêmes châteaux, à cause de leurs préférences personnelles climatiques, mais n'ont aucune obligation à ce sujet. Aucune inimitié n'existe entre eux et ils siègent ensemble à l'époque des *blót*, par exemple aux solstices ou durant les *álfablót* pour recevoir les sacrifices qui leur sont dus. Ils sont à la tête des *ljossálfar* (álfar de lumière) uniquement parce qu'ils sont les plus anciens d'entre eux et ont connu comme la Dame du Givre les débuts des Neuf Mondes. Il n'est pas rare que les souverains envisagent un changement de rôle et deviennent le Roi de Givre et la Reine, la Dame d'Été, le temps d'une journée, quelle qu'en soit la durée. Si tel est leur bon plaisir.

Leurs châteaux sont époustouflants, défiant l'imagination et parfois les lois les plus élémentaires de l'équilibre et de l'architecture. Flèches de marbre céruleen veiné d'argent s'élevant dans le ciel d'hiver ou arches sculptées de bois précieux protégeant des terrasses flottant comme en apesanteur au-dessus des cascades, tout est possible pour les souverains álfar.

Leurs vêtements suivent également le cours de leur fantaisie (sans s'adapter forcément à la saison choisie, sinon pour créer un accord parfait). Quel que soit leur choix, les étoffes les plus précieuses, les fourrures les plus rares, les bijoux uniques et les parfums les plus raffinés, souvent imaginaires et éphémères, sont sublimes.

Cette apparence de frivolité et de superficialité est aussi imaginaire que leurs inventions d'un jour. Maintenir la beauté du Monde, la création et l'art est aussi essentiel à leur existence que l'air qu'ils respirent. Inspirer les créateurs et les dieux, est-ce une démarche aussi vaine ?

Le chant, la danse, et la musique sont très prisés ici et le scaldes bien accueillis. Car ce sont les émotions que ces arts peuvent souvent provoquer, que recherchent avec passion les Álfar.

L'amour courtois est aussi une activité prisée, sans que l'amour physique ne soit méprisé. Les idylles et romances sont monnaie courante ici, et ne pas répondre aux avances d'une Álfar, surtout de sang noble, sans une bonne raison (serment impossible à briser, par exemple), ou une diversion bienvenue, peut être considéré comme une insulte. Ce qui équivaut à une expulsion d'Álfheimr, voire à un bannissement définitif si l'humain a fait preuve d'inconvenance ou pire, de grossièreté.

Les compliments et les flatteries bien tournées sont considérés, non comme des mensonges, mais comme un effort de courtoisie et sont donc bien accueillis de la noblesse qui estime que leur origine divine se doit d'être reconnue et respectée.

La noblesse forme deux cours différentes auprès de



Le rôle de Freyr

Selon la légende, Freyr aurait reçu le Royaume d'Álfheimr, à la perte de sa première dent de lait. Toutefois, il n'intervient pas, sinon comme représentant officiel, ambassadeur des Álfar auprès des Ases et de leurs conseils. En Álfheimr, les souverains incontestés sont bien la Reine et le Roi Álfar.

Le manoir du dieu est bien la seule chose permanente dans ce Monde. C'est lui qui l'exige. L'édifice ressemble à une maison longue classique en bois et quand Freyr y réside, il y est servi par des álfar roturiers qui l'accueillent toujours avec joie, voire dévotion.

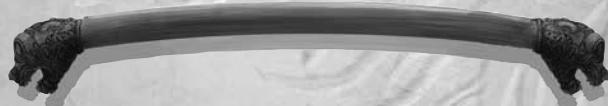
Il est très respecté ici, à cause de ses affinités avec la fertilité, les plantes, et la magie. Sa femme, Gerdr, *jötunn*, elle, n'est pas la bienvenue et ne l'accompagne jamais.



leurs souverains, mais là aussi, aucun choix n'est définitif. En général, ils se regroupent en Maisons portant des noms de fleurs et de plantes.

Les roturiers mènent une vie libre et joyeuse dans les forêts et les champs, utilisant la magie pour se fournir en nourriture et soigner animaux et plantes.

Les Álfar et Midgardr



Ces créatures sont celles des Neuf Mondes qui ont le plus d'interactions avec les humains, souvent choisies, parfois subies. Les Álfar se mêlent souvent de politique humaine, jamais directement, surtout si les personnes concernées ont du sang álfar dans les veines. Les idylles entre humains et Álfar font l'objet de beaucoup de légendes. Elles sont en général assez brèves, s'arrêtent souvent à la naissance d'un demi-álfar que l'humain sera chargé d'élever. Pas question de ramener un sang-mêlé dans Álfheimr.



Certains remettent en cause la soit-disant histoire d'amour et parlent plus d'une tentative de placer des pions dans Midgardr, obéissant aux Álfar contre une vague promesse de reconnaissance et peut-être quelques cadeaux magiques.

Álfar et Dvergar

Contrairement à certains ouvrages de fantaisie, il n'y a jamais eu de rivalité ou de guerre, entre Álfar et Dvergar. Ils vivent dans des mondes radicalement différents mais se respectent beaucoup. La sagesse des Dvergar et leur art de la forge ainsi que leur Magie runique pour créer des artefacts légendaires, font l'admiration des Álfar. Les Dvergar reconnaissent la nature divine de ces derniers et ont offert à une minorité d'Álfar, un refuge, lorsque la guerre fit rage entre eux. Et cela n'a pas altéré les relations que les Dvergar entretiennent encore avec les Ljossálfar.

Ce sont des alliés plutôt que des adversaires quand un conflit se présente.

La guerre



Au début des âges, la guerre éclata en Álfheimr entre deux groupes d'Álfar. On en ignore la raison réelle, et ce sujet est tabou aussi bien chez les Álfar que chez ceux qui ont été exilés. Divergence d'opinion politique, soit de pouvoir ou histoire d'amour impossible, qu'importe, les deux clans se déchirèrent. Il existe un endroit secret en Álfheimr, un endroit qui porte les stigmates du conflit et que tout Álfar désire oublier, sans espoir. C'est un petit bosquet, où les arbres semblent avoir été torturés. Leurs branches sont noircies, tordues, déformées. Les épines poussent sans pouvoir être entravées et agressent les éventuels promeneurs. Des plantes vénéneuses prolifèrent et au lieu de la sève, un sang noir coule des brindilles cassées. Les animaux, eux-mêmes, évitent cet endroit que les futurs Dökkálfar acculés ici ont maudit. La légende prétend pourtant que c'est ici que le premier des Álfar a planté l'un des premiers arbres en Álfheimr, mais de ce bouquet d'arbres suinte le désespoir et il n'a plus de nom.

Les noms des Álfar



Les Álfar s'appellent peu par leur nom, mais plutôt par leur titre, car ils pensent que connaître le nom de quelqu'un c'est posséder un pouvoir sur lui. Et s'ils sont des roturiers, ils se désignent par des noms de fleurs ou d'arbres, ou de lieux. Parfois un Álfar doit se présenter aux humains par un nom qu'ils peuvent identifier. Ils utilisent alors un nom d'emprunt composé du mot Álf et d'un autre mot ou adjectif.

Exemple : Gandálfr, un roi álfar célèbre (bâton des Álfar) ou Álfhildr (bataille des Álfar) une duchesse au caractère impétueux.

Álfar type

Conflit 12/12 Relationnel 8 Physique 6
Mental 8 Mystique 8/8 Vitalité 15

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (6), Attaques multiples (2), Défense multiples (2)

Pouvoir : Affinité avec la nature, Chevaucher les brumes, Don, Drain de vie, Éthéré, Gald (2 - 3), Invisibilité, Lumière, Polymorphe, Sejdr (3), Runes (3)

Álfar Noble Type

Conflit 14/12 Relationnel 10 Physique 7
Mental 10 Mystique 9/10 Vitalité 18

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (10), Attaques multiples (2), Défense multiples (2)

Pouvoir : Affinité avec la nature, Chevaucher les brumes, Don, Drain de vie, Éthéré, Gald (2 - 3), Invisibilité, Lumière, Polymorphe, Sejdr (4), Runes (4)

La Dame du Givre - Reine

La Dame du Givre ne peut être facilement approchée par les simples humains. En outre, elle effectue souvent des voyages sur Midgardr (voir LDB scénario), et laisse alors le Roi d'Été en charge de son domaine. Alfheimr tout entier ressemble alors pour quelque temps, et jusqu'à son retour, à une belle journée de juillet.

Elle n'est qu'indulgence envers son époux et lui voue une affection sans borne, car il est la vivante représentation de la joie de vivre de tout le peuple álfar.

PUI 4 VIG 6 AGI 8
INT 6 PER 5 TEN 6
CHA 6 INS 5 COM 6

DP 19 DM 17
DEP 14 REA 16
PV : 105 (52 / 26 / -26)

Dé de Réserve : 17

Protection : 10 Armure

Compétences : Artisanat 16, Arts (Chant) 18, Arts (Lyre) 17, Chercher 14, Chevaucher 18, Discrétion 14, Éloquence

16, Esquive 16, Empathie 14, Gald 18, Herboristerie 12, Intimidation 8, Langues (toutes) 18, Médecine 15, Mouvement 10, Runes 18, Sagas 16, Séduction 18, Sejdr 18, Tactique 8, Tradition 16, Vigilance 12, Armes longues 12

Pouvoir : Affinité avec la nature, Armure de givre, Chevaucher les brumes, Don, Drain de vie, Éthéré, Gald (3 - 5), Invisibilité, Lumière, Polymorphe, Runes (5), Sejdr (5), Sculpter la glace, Souffle de glace, Tempête de Givre

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Défense multiples (3)

Équipement : Épée longue de glace (Dgts : 10 + 1D10)

Le Roi d'Été

Le Roi d'Été est un beau jeune homme aux cheveux blonds comme les blés, à la peau dorée, et aux yeux d'un bleu pervenche très pur. D'un caractère heureux et enjoué, il aime par dessus tout les longues chevauchées à travers son domaine, le chant et la danse.

Aimé des roturiers pour sa disponibilité, car il se montre souvent parmi eux, il est moins apprécié des nobles que son épouse. Ce qui ne le dérange guère car il leur abandonne politique et diplomatie, à elle et à Freyr. Les souverains se retrouvent avec joie lors des cérémonies et des blót, et leur entente est alors évidente aux yeux de tous.

PUI 6 VIG 7 AGI 8
INT 5 PER 5 TEN 7
CHA 5 INS 5 COM 6

DP 20 DM 17
DEP 15 REA 15
PV : 110 (55 / 27 / -27)

Dé de Réserve : 17

Protection : 12 Armure

Compétences : Arts (Danse) 16, Arts (Chant) 14, Chercher 15, Chevaucher 18, Discrétion 16, Éloquence 14, Esquive 16, Empathie 10, Gald 16, Herboristerie 16, Intimidation 12, Langues (toutes) 16, Médecine 11, Mouvement 14, Runes 14, Sagas 12, Séduction 14, Sejdr 16, Tactique 18, Tradition 12, Vigilance 16, Armes longues 18, Armes d'Hast 18, Lancer 18

Prouesses martiales : Sonner, Assommer, Désarçonner, Venez à moi, Les crocs du loup (4), Mur de fer, Blocage (4), Rapide comme la foudre

Pouvoir : Affinité avec la nature, Chevaucher les brumes, Don, Drain de vie, Embraser la chair, Éthéré, Façonner la flamme, Gald (2 - 5), Invisibilité, Lumière, Polymorphe, Runes (4), Sejdr (4), Souffle de feu

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Défense multiples (2)

Équipement : Lance de feu (Dgts : 14 + 1D10)

Cheval Álfar

Conflit 4/4 Relationnel 6 Physique 8
Mental 3 Mystique 6/8 Vitalité 15

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Éthéré, Invisibilité

Spécial : D'un noir de jais ou d'un blanc immaculé, les chevaux Álfars sont capables de voyager à travers les mondes et ils se déplacent à des vitesses prodigieuses (en moyenne 4 fois plus vite que les meilleurs destriers de Midgardr)

Vanabeimr

Harbardr fit passer à la ronde un panier de noix et d'autres fruits séchés, luxe inespéré dans cette tempête." Allez, servez-vous.. Ne trouvez-vous pas que voici une bonne introduction pour aborder le Monde des Vanes sur lequel règnent les Seigneurs Njörd et Freyr ?" "Et la belle Dame Freyja !" coupa impétueusement le jeune scalde qui rougit sous les quolibets de ses compagnons. "Mais il a raison" reprit leur hôte, "On ne peut oublier la déesse de l'amour..." "aux larmes d'or rouge" reprit Egill, "la Dises des Vanes qui enseigna le Sejdr au Dieu aux Corbeaux"

"Tu es dans le vrai, jeune homme," sourit Harbardr, "et tu seras sûrement intéressé par la description du domaine natif des Vanes, Vanabeimr."

Géographie



Vanaheimr est le grenier à blé et le verger des Neuf domaines. Les visiteurs ont l'impression d'arriver sur une île immense et luxuriante au climat tempéré, composée de vastes prairies riantes et de bosquets verdoyants. Tout semble pousser ici car le sol est le plus fertile de tous les mondes existants.

La côte alterne falaises à pic et plages de sable blanc. La pêche est une activité commune car la mer regorge de poissons grâce à l'influence de Njörd, patron des pêcheurs et de la bienveillance d'Aegir, le géant de la mer.

De petits villages semblables à ceux de Midgardr sont peuplés de Vanes accueillants et discrets.

Près des bosquets se trouvent des pierres dressées gravées de runes devant lesquelles ont été déposés des paniers de fruits et de graines, même si la totalité de l'île est un lieu sacré. Le violer ou le souiller serait considéré comme une offense impardonnable qui entraînerait l'expulsion immédiate et définitive du malotru.

Les saisons sont les mêmes que celles de Midgardr, mais les températures hivernales restent plus douces et juste assez différenciées pour permettre de bonnes récoltes. Le ciel reste clair et pur entre deux ondées rafraichissantes.

Ne vous méprenez pas, le peuple des Vanes n'est pas un peuple de fermiers incapable de se battre. Ils ont prouvé durant leur guerre contre les Ases qu'ils pouvaient les tenir à distance et exiger eux aussi des otages.

Les trois dieux majeurs des Vanes, Njördr, Freyr, et sa soeur Freyja, reviennent quand ils le désirent dans leur domaine. Néanmoins, ils doivent alterner pour que les Vanes gardent en permanence une voix au conseil d'Ásgardr.

Halles des divinités



Le palais de Njördr

*“À Vanaheimr
Le créèrent les sages puissances
Et le livrèrent en otage aux dieux ;
À la fin des temps
Il reviendra
Chez lui parmi les sages Vanes.”
-- Vafthrúdnismál str.39*

Le palais du plus ancien des Vanes se trouve sur le rivage est de Vanaheimr, face à Alfheimr et Asgardr, dans son palais de Nóatún, “l'enclos des nef”, c'est-à-dire le port. Njördr (voir livre de base page 17) se présente comme un homme grisonnant, mais de belle stature au visage buriné de marin. Sa femme Skadi ne demeure plus avec lui car elle préfère les montagnes de son Jötunheimr natal. La flotte des Vanes reste sous sa garde dans son port où l'eau ne gèle jamais.

Njördr suivant la prophétie, survivra au Ragnarökr et rentrera à Vanaheimr.

Le palais de Freyr

Freyr est sûrement le dieu le plus occupé de tous, Vanes et Ases confondus. Il vit dans le palais de Sassumir de sa soeur Freyja en Asgardr et y reste lorsque celle-ci doit retourner sur Vanaheimr. Mais il a également, son palais en Alfheimr et celui de Vanaheimr où demeure sa femme jötunn Gerdr.

Lui-même, (voir LDB page 17) est un jeune homme splendide, rieur et blond comme les moissons, à la peau dorée et aux yeux d'un bleu éclatant. Dieu de la fertilité, de la paix, de l'abondance, de l'amour et du sexe, il se déplace constamment mais reste une personnalité accueillante. Il est toujours accompagné de son garde et second, Skirnir. Froid et concentré, plein de ressources, celui-ci équilibre le caractère passionné de son maître et a donc toute sa confiance.

Sa femme Gerdr est son opposé : brune, pâle, et ronde, elle reste impassible et réservée sans pour cela être désagréable.



Njördr et Skadi

Skadi, jötunn et déesse de la montagne et de la chasse, est la fille du géant Thjazi, tué par Thórr pour avoir volé les pommes d'or d'Idunn. Elle prit les armes et marcha sur Ásgardr pour y venger son père. Les dieux proposèrent alors de régler le *wergeld* en or, et de choisir un mari parmi les Ases, mais en regardant uniquement leurs pieds. Elle ne pourrait rien en voir d'autre avant d'avoir décidé. Pensant en voyant deux magnifiques pieds d'homme qu'il s'agissait de Baldr, elle dut épouser Njördr de Nóatún. Elle obtint aussi en gage qu'on réussisse à la faire rire et bien sûr, Loki y réussit.

Mais son mariage avec Njördr ne fut pas heureux, Njördr refusant d'aller vivre dans les montagnes de Skadi et cette dernière ne supportant pas les cris des oiseaux de mer. Les époux se séparèrent donc rapidement. Mais Skadi revient régulièrement en Ásgardr où elle conserve un bon rang.



Leur palais est très simple, semblable à une grande maison longue de bois, mais entouré d'un immense jardin luxuriant dont s'occupe Gerdr avec ses suivants et servantes.

Le palais de Freyja

Freyja, la Belle Dame, (voir page 17 du LDB) comme son frère voyage entre Asgardr et Vanaheimr, son domaine natal. Odhinn la tient en haute estime à cause de ses pouvoirs magiques et de l'enseignement qu'elle lui a donné en *Sejdr*. Elle ne peut rentrer chez elle que lorsque son père et son frère sont absents et voyage sur son char tiré par quatre chats au pelage doré.

Lorsqu'elle n'est pas là, quatre de ses demi-soeurs gardent son palais et entretiennent son jardin. Lorsqu'elle est présente, le seul contact de sa main fait éclore les fleurs et mûrir les fruits.

Déesse de la fécondité et de l'amour, de l'abondance et de la beauté, elle est aussi ici, en Vanaheimr, un symbole de la paix faite avec les Ases.



*"est une nuit,
Plus longues, deux nuits,
Comment languirai-je trois nuits?
Souvent un mois
M'a paru moins long
Que cette demi-nuit d'ardente veille"
--Skirnismal str.40*

Comme son père, Freyr prit pour épouse une géante. Alors qu'il était assis dans le fauteuil sacré d'Odinn et observait tous les mondes, le Seigneur des Vanes vit soudain la belle Gerdr, fille de Gymir le *jötunn*, dans la halle de son père et en tomba amoureux. Pris de langueur à cause de cet amour impossible, il devenait muet et s'isolait, ce qui n'était pas dans ses habitudes. Il pria son serviteur et second d'aller demander la main de la belle, et de la ramener, avec ou sans le consentement de son père. Skirnir emprunta le cheval de son maître pour pouvoir passer le mur de flammes de Jötunheimr et son épée qui combattait seule. Gerdr l'accueillit dans la demeure, et Skirnir lui fit l'offre de Freyr et des cadeaux prestigieux pour l'amadouer (onze pommes d'or et l'anneau Draupnir forgé pour Odinn). La géante repoussa la demande. Le second de Freyr la menaça alors de lui trancher la tête ainsi qu'à son père, puis proféra maintes malédictions insultantes. Gerdr finit par céder et accepta de rencontrer Freyr neuf jours plus tard. Elle l'épousa à l'issue de cette rencontre. Ils ont un fils Fjölfnir.



Habitants des bois et des bosquets



En plus de nombreux animaux sauvages, les bois sont le domaine de dryades, nymphes liées aux arbres et de sylphes, élémentaires de l'air. Ils ont souvent leur habitat à

l'intérieur des arbres ou dans les frondaisons. Peureux, ils se cachent devant des inconnus, mais des offrandes appropriées et des démonstrations de respect sont parfois suffisantes pour les amadouer. Ils sont généralement paisibles et peu agressifs, mais ne comprennent pas les us et coutumes des humains. Ils peuvent parfois mal prendre un refus, mais n'attaqueront que si leur vie est menacée. Sinon, contrariés, ils disparaissent dans la végétation.

| | | |
|-------|-------|-------|
| PUI 2 | VIG 3 | AGI 4 |
| INT 3 | PER 4 | TEN 4 |
| CHA 5 | INS 4 | COM 4 |

DP 11 DM 11
DEP 7 REA 11
PV : 62 (31 / 15 / -15)

Dé de Réserve : 10

Protection : -

Compétences : Acrobatie 12, Arts (Chant) 15, Chercher 8, Discrétion 14, Éloquence 12, Empathie 10, Esquive 12, Galdr 12, Mouvement 9, Natation 14, Séduction 14, Vigilance 8, Armes courtes 10, Lancer 10

Prouesses Martiales :

Pouvoir : Éthéré, Polymorphe, Galdr (Charmes - 3), Affinité avec la nature

Caractérisation : Armes naturelles (Griffes), Armure naturelle (2), Murmure, Terreur (4)

Équipement : Griffes (Dgts : 5 + 1D10)



Freyja et les larmes d'or rouge

Freyja a épousé un dénommé Odr, avec qui elle a eu une fille unique, la belle Hnoss (joyaux). Mais son époux est parti pour un long voyage et n'est jamais revenu. Depuis, Freyja le pleure, versant des larmes d'or rouge, et sous plusieurs noms d'emprunt, elle a voyagé dans diverses nations étrangères pour le retrouver, mais hélas sans succès.



Níðavellir

Les bûches craquaient, envoyant des étincelles éclairer la semi-obscurité de la hutte.

"Nous avons cru apercevoir des Dvergar, hier en descendant des montagnes, Barbe grise, notre hôte. Nous espérions leur demander notre chemin, mais ils ont disparu si rapidement. Penses-tu qu'ils étaient effrayés par notre présence ? Ou nourrissent-ils quelque rancœur séculaire envers les hommes ?" "N'était-ce pas aux premières lueurs de l'aube ?" "C'est bien ça" fit, étonné, le hirdmen "craignent-ils les rayons du soleil ?" "Je pense qu'il est temps que je vous narre la légende des Dvergar." conclut en souriant Harbardr qui fit à nouveau tourner la corne pleine à ras de cet hydromel ambré au goût revigorant et pourtant délicat.

Terre originelle, éclairées pour la première fois à la Création du Monde par les rayons du premier lever du soleil qui leur donnèrent vie. S'ils s'enfouirent dans le sol, c'est que le soleil peut bien les retransformer en rocher. Ils sont donc originaires des Neuf Mondes au même titre que les Ases, les Jötunn et plus que les Alfar.

À la recherche d'eau et de nourriture, ils s'installèrent dans les cavernes profondes de Níðavellir, loin des affaires humaines et divines, aidés en cela par l'indifférence à leur égard que professaient les habitants de Midgardr encore en enfance, et les Ases occupés par la création d'Ásgardr. Leur intérêt surgit quand ils découvrirent que les Dvergar étaient des mineurs et des forgerons hors pair, sachant seuls comment enchanter lames, bijoux, armures et autres objets. Les Dvergar prirent alors une place de premier rang dans le commerce avec les dieux, et la commande d'artefacts en tous genres.

Origines des Dvergar



Les légendes prétendent que lorsqu'Ymir le géant sacré, (que les Dvergar nomment Bláinn) fût assassiné par le Père des Dieux, de sa chair, tels des vers, les nains blêmes naquirent, qui s'enfouirent immédiatement dans le sol.

Les Dvergar eux-mêmes nient cette légende d'origine humaine et expliquent qu'ils sont nés de pierres, donc de la

Les trois lignées



Le premier Dvergar avait pour nom Mótsognir, "celui qui rugit dans la bataille". Il est le fondateur de la première lignée des Dvergar, les mineurs. Durin "celui qui sommeille" fonda la seconde lignée, celle des forgerons qui créèrent les plus beaux artefacts commandés par les dieux, et enfin Dvalin "l'engourdi" poussa son peuple à créer les palais fastueux d'or et d'argent au sein même des mon-



tagnes de Nidavellir. Ces trois lignées subsistent toujours, même si leur ancêtre n'est plus, et fait l'objet d'un culte vénérable au sein même de son peuple, voire de pèlerinage à son tombeau, dans les profondeurs de la Terre. Les trois lignées ont produit aussi bien des forgerons célèbres, d'excellents mineurs ou des architectes renommés sans se limiter à une seule profession.

Les Dvergar, des nains ?



Les Dvergar sont, par rapport aux humains, de taille moyenne, plutôt dans la norme inférieure : ils ne dépassent jamais 1m70, mais ils ne sont en aucun cas, comme on le rapporte à tort atteints de nanisme. Ils sont par contre trapus et musculeux, parfois déformés par le dur travail de la forge ou de la mine, ce qui a donné le nom de leur race, *dvergar* voulant dire "tordus". Comme les humains, ils aiment garder de longues barbes qui sont le signe du passage à l'âge adulte, mais les soignent tout particulièrement, les tressant de fils d'or et les attachant au moyen d'anneaux incrustés de pierres précieuses. Leur peau pâle vient de leur peu d'exposition à la lumière du ciel.

Leurs vêtements sont avant tout solides et utilitaires. Mais lors des fêtes, ou pour faire honneur à un hôte, ils revêtent des tuniques richement brodées et se parent d'une profusion de splendides bijoux.

Le drame des *Dvergar* est la rareté des femmes de leur peuple. Celles-ci ont de fait beaucoup de pouvoir et le droit de disposer de plusieurs maris sans que ceux-ci puissent avoir leur mot à dire.

Elles n'ont jamais été aperçues par les autres peuples, qui prétendent qu'elles n'existent pas et que les *Dvergar* sortent bien des cadavres comme autant d'asticots. Ce qui est un manque de respect flagrant envers cette race industrielle, sage et au sens artistique développé.

À cause de ce problème crucial, menaçant leur population, les *Dvergar* enlèvent parfois des humaines ou même des femmes *álfar* pour les prendre pour épouse jusqu'à ce qu'elles leur aient donné une descendance. Ces demi-dvergar, très bien traités, restent à jamais avec leur peuple et il est extrêmement rare d'en rencontrer sur Midgardr. Ils sont considérés comme des *Dvergar* à part entière par leur peuple, jamais comme des sang-mêlé ou des bâtards.



Exemples d'artefacts fabuleux créés par les Dvergar :

La chevelure d'or de Sif, les anneaux Andvarinaut et Draupnir, Mjollnir le marteau de Thórr, le collier de Brísingamen de Freyja, les épées Dáinsleif, Gram, Tyrfingr, Laevateinn, le cor d'Heimdallr Gjallahorn, Gungnir la lance d'Óðinn, Gleipnir la fameuse corde qui retient Fenrir, bref tous les objets magiques...



Beaucoup de races se sont joué d'eux pour les voler ou apprendre leurs secrets et les *Dvergar* sont méfiants de nature, et ne cherchent pas à se mêler des affaires d'autrui. Ils en demandent autant en retour.

Les *Dvergar* restent les seuls à savoir et pouvoir utiliser l'enchantement runique pour créer des objets magiques, des artefacts, voire les détruire.

Vie quotidienne



Les *Dvergar* mènent des vies industrielles assez semblables à celles des Hommes du Nord. Les femmes s'occupent de la maison dont elles sont les maîtresses, du tissage, et des enfants, quand elles en ont, et les hommes de leur métier.

Ils cultivent beaucoup de racines et de champignons de toutes sortes, et préfèrent élever des chèvres que des bovins plus difficiles à gérer et plus exigeants en pâturage. Les longs tunnels des cavernes débouchent parfois sur des pièces d'eau poissonneuses. Les *Dvergar* sont de bons pêcheurs et apprécient à la fois de se baigner et de manger du poisson de rivière, comme le saumon. Ils apprécient l'hydromel qu'ils fabriquent eux-mêmes, mais ils distillent également une sorte d'alcool fort de racines, dont ils abusent durant les fêtes. Il n'est pas rare qu'ils fassent des échanges commerciaux avec des fermiers aux alentours pour se fournir en denrées qu'ils ne peuvent produire.



Kvasir était un dieu Vanir, le plus sage de tous, créé de la salive même des dieux Ases, mais deux *Dvergar* mal intentionnés le tuèrent et ils mêlèrent son sang à de l'hydromel qui, fermenté, acquit la propriété de faire de tout homme un scalde "poète ou savant".

Plus tard, Odhinn vola le divin breuvage aux *Dvergar* et ce sont les dieux qui en bénéficient ainsi que tous les mortels qui semblent le mériter.



La sagesse des *Dvergar*



On pourrait se demander si le savoir n'est pas l'apanage des dieux ou des *Álfar*. Ce serait une erreur. Les *Dvergar* sont réputés pour leurs connaissances anciennes et étendues, et souvent conseillent les dieux et les hommes. Ils adorent d'ailleurs parler durant des heures de leur savoir, concernant les divers langages, le monde antique et les puissances. Alviðs "le très sage", par exemple est un *Dvergar* réputé qui devait épouser l'une des filles de Thórr qui rusa pour la lui refuser. Il lui posa des questions auxquelles Alviðs répondit sans problème mais fut surpris par le lever du soleil qui le pétrifia. Thórr prétendit qu'il avait perdu et il ne maria pas sa fille.



De l'importance des enfants chez les *Dvergar*

À cause de leur problème de reproduction, les enfants sont le bien le plus précieux des *Dvergar*.

On raconte que Thorston le marin avait sauvé le fils imprudent d'un *Dvergar*. Ce dernier ôta immédiatement sa chemise ainsi que tous les objets magiques qu'il avait sur lui pour lui offrir en guise de remerciement. La chemise offrait une protection et tant qu'on la portait en nageant, elle ôtait toute sensation de fatigue. Un anneau amenait la richesse, une pierre noire au bout d'un lien en cuir le rendait invisible lorsqu'il l'empoignait, et enfin il y avait une pierre de silex de trois couleurs. Si l'on frappait le côté blanc, la pluie tombait drue, la jaune, et le soleil se remettait à briller, et enfin la rouge permettait d'allumer un feu de joie. Le marin protesta : il n'avait pas sauvé l'enfant pour l'échanger et n'attendait pas d'être récompensé. Le *Dvergar* lui expliqua alors gentiment que la vie d'un enfant *dvergar* avait bien plus de valeur pour son peuple que n'importe quelle marchandise. Et que Thornton s'était fait deux amis pour la vie.



Lieux sacrés




Le Temple des Points cardinaux

Ce que les autres races oublient ou ignorent, c'est que ce sont quatre *Dvergar* mythiques qui jouent le rôle de gar-



Noms de Dvergar

Ai, Althjof, Aridva, Bafur, Bari, Bifur, Bombur, Dolgthvari, Dori, Fal, Fili, Finni, Frosti, Fundin, Ginar, Gloin, Har, Haur, Heptifili, Hor, Hugstari, Ingi, Kili, Modvitnir, Nain, Nar, Nidi, Nori, Nyi, Nyr, Oin, Onar, Ori, Radsvinn, Rek, Siar, Skafinn, Skirpir, Thekk, Thjodrerir, Throin, Throin, Thrór, Vali, Vig, Vindalf, Virpir, Vittr...etc



diens des Quatre points cardinaux. Les habitants des profondeurs, eux ne l'oublient pas.

Une légende prétend même qu'à l'origine, les gardiens étaient des entités divines n'appartenant à aucune race, mais ont choisi de s'incarner dans des *Dvergar*, qui était de loin leur race préférée et pour compenser le mépris dont ces derniers souffraient.

Austri, Vestri, Sudri, Nordri sont vénérés dans ce temple, et les Dvergar prêtent serment sur leurs noms. Taillée dans la pierre froide de la montagne, et décorée de l'albâtre le plus pur et des marbres les plus recherchés, la salle centrale du temple semble éclairée d'une lumière diffuse, bleutée et mouvante qui donne parfois l'impression de se retrouver sous les flots. Aucune statue n'y trône. Seuls les noms des gardiens sont gravés sur une stèle de marbre.

La halle d'Ivaldí

Ivaldi est le souverain des *Dvergar*. Les légendes le confondent souvent avec un *dökkalfar*, à cause de la noirceur de sa chevelure et de sa barbe et de l'aspect mat sa peau. Il est assez fier de sa taille élancée pour un *Dvergar*, et un peu vaniteux en tout ce qui concerne son apparence. Ivaldi est extrêmement riche et très rusé, un fin politicien. Il n'est pas hostile aux étrangers mais ne se laissera pas approcher par n'importe qui. Il vaut mieux, pour obtenir une audience, avoir des informations de premier ordre ou des offrandes de prix à lui offrir. Et lui montrer tout le respect dû à un roi, car c'est ce qu'il est, le Roi des *Dvergar*. Sa garde et sa cour toute entière lui est toute acquise et personne ne remet en question ce noble personnage dont parlent les légendes.



Du danger de menacer un Dvergar

Svafrlami, un roi de provinces lointaines à l'Est, piégea et obligea les deux Dvergar, Dvalinn et Durin à lui fabriquer une épée magique au pommeau d'or, qui ne raterait jamais son coup, ne rouillerait jamais et couperait le métal comme de l'étoffe. Ils créèrent une épée splendide, Tyrfingr qui luisait et brillait comme un soleil, mais la maudirent. Elle devrait tuer un homme avant de pouvoir être remise au fourreau et serait la cause de trois grands maux.

Svafrlami fût tué par un berserkr, Arnggrim qui prit l'épée, et la donna à son fils Agantyr qui fût tué avec ses onze frères. L'épée fut enterrée dans leur tertre mais la fille d'Agantyr la fit sortir par magie noire du tombeau et le massacre recommença...On ne sait pas actuellement où elle se trouve.

(voir page 6 livret de l'écran Yggdrasill)



La halle de Dvalín

Dvalin est sans doute le plus influent dvergar de Nidavellir après son demi-frère Ivaldi, le Souverain. Car il est l'un des plus anciens maîtres des runes. La légende prétend qu'il était présent sous le gibet d'Odinn lorsque celui-ci, sacrifié, reçut les runes et qu'il en profita. Il a fondé avec ses quatre frères une sorte de corporation de joailliers qui ne créent que des pièces de grande valeur comme le collier de Bríngamen et sur commande des dieux.



Maîtres forgerons célèbres

Les frères Brinsigr : Davlin, Alfrik, Berling, Grer (le collier Brinsigamen)

Les Fils d'Ivaldi : Brokk, Eitri et Sindri (Gunnir, la chevelure de Sif...)

Andvari (anneau Andvarinaut)



Dvergar type

Conflit 12/10 Relationnel 4 Physique 10
Mental 8 Mystique 6/8 Vitalité 22

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (10), Attaques multiples (2), Défense multiples (2), Sensibilité (Lumière)

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Enchantement runique, Galdr (Illusions - 3), Polymorphe, Runes (4), Sejdr (3), Ténèbres

Dvergar Noble type

Conflit 14/12 Relationnel 6 Physique 10
Mental 8 Mystique 7/9 Vitalité 24

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (10), Attaques multiples (2), Défense multiples (2), Sensibilité (Lumière)

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Enchantement runique, Galdr (Illusions, Malédictions - 3), Polymorphe, Runes (5), Sejdr (4), Ténèbres

Maître forgeron

PUI 6 VIG 10 AGI 5
INT 6 PER 5 TEN 10
CHA 2 INS 4 COM 3

DP 19 DM 20
DEP 15 REA 15
PV : 114 (57 / 28 / -28)

Dé de Réserve : 20

Protection : 12 Armure

Compétences : Artisanat 18, Arts (Chant) 8, Chercher 10, Esquive 12, Galdr 12, Intimidation 14, Langues (toutes) 12, Médecine 8, Mouvement 8, Runes 18, Sagas 9, Sejdr 14, Tactique 6, Tradition 14, Vigilance 12, Armes courtes 12, Armes longues 14, Armes d'Hast 12, Lancer 10

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Enchantement runique, Galdr (3 - 5), Polymorphe, Runes (5), Sejdr (5), Ténèbres

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (3), Défense multiples (3)

Équipement : Épée longue (Dgts : 10)

Maître Architecte

PUI 6 VIG 10 AGI 4
INT 7 PER 5 TEN 9
CHA 3 INS 4 COM 3

DP 18 DM 20

DEP 14 REA 16

PV : 112 (56 / 28 / -28)

Dé de Réserve : 21

Protection : 10 Armure

Compétences : Architecture 18, Artisanat 12, Chercher 14, Esquive 10, Galdr 12, Intimidation 10, Langues (toutes) 10, Mouvement 10, Runes 16, Sagas 14, Sejdr 13, Tradition 10, Vigilance 10, Armes courtes 10, Armes longues 12, Armes d'Hast 10, Lancer 8

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Enchantement runique, Galdr (3 - 4), Polymorphe, Runes (5), Sejdr (4), Ténèbres

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Défense multiples (2)

Équipement : Épée longue (Dgts : 10)

Maître Mineur

PUI 7 VIG 11 AGI 5
INT 5 PER 4 TEN 11
CHA 1 INS 5 COM 2

DP 21 DM 21

DEP 16 REA 14

PV : 117 (58 / 29 / -29)

Dé de Réserve : 21

Protection : 8 Armure

Compétences : Artisanat 14, Chercher 16, Esquive 12, Galdr 8, Langues (toutes) 8, Mineur 18, Mouvement 12, Runes 16, Sagas 10, Sejdr 10, Tradition 8, Vigilance 14, Armes courtes 14, Armes longues 10, Armes d'Hast 10, Lancer 12

Pouvoir : Chevaucher les brumes, Enchantement runique, Galdr (3 - 4), Polymorphe, Runes (5), Sejdr (4), Ténèbres

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (2), Défense multiples (2)

Équipement : Épée longue (Dgts : 10)

Midgardr

Remplissant à nouveau d'hydromel blond et odorant la corne ornée de bijoux posée devant lui et la faisant circuler à la ronde, Harbardr reprit sur le ton de la confiance : "Mais lors de mes voyages, je n'ai jamais trouvé terre plus accueillante que Midgardr, ou devrais-je dire femmes plus accueillantes que celles de Midgardr."

Un gros rire entendu accueillit cette affirmation. "Hé Barbe Grise ! Serais-tu un séducteur redoutable ?" Un clin d'œil répondit à cette question et l'hôte reprit : "Bien sûr, les humaines ne sont pas les seules à savoir séduire un voyageur épuisé et il y a plus de créatures trompeuses dans ce Domaine qu'on ne pourrait le souhaiter. " Le scalde prenant la parole ajouta : "Nombreux sont les hommes attirés dans les bois par une belle créature et qui ne s'en reviennent jamais, mais les cours d'eau sont également dangereux." Il haussa les épaules. "On peut y trouver aussi bien son salut que sa perte."

"Tu parles comme si tu en avais fait l'expérience toi-même, Egill..." ricana le berserkr

"Tu pars séduire les nymphes des rivières pour t'inspirer ? Moins de danger que sur un champ de bataille, hein ?" "Ne sous-estime pas les créatures des bois et des forêts, Bjorn Ulfson...ni mon art.." Un gros rire lui répondit. Egill, la mine renfrognée, dégagea son luth du paquetage qu'il avait posé à terre et reprit : "Si notre hôte le permet, je vais vous conter les mésaventures de plus d'un gros lourdaud du genre de Bjorn.."

Näck



"Il existe un lac en Suède, où poussent des lys d'un rouge inhabituel. On raconte qu'un pêcheur demeurait dans une pauvre baraque sur ses rives et avait beaucoup de mal à faire vivre sa famille du produit de son travail. Les poissons semblaient fuir ses filets dès qu'il les lançait. Il n'avait qu'une fille, belle comme une déesse aux longs cheveux d'or, qui malgré son jeune âge enchantait humains et animaux. Un jour, un bel homme trempé jusqu'aux os, mais ne semblant pas y prêter attention, interpella le pauvre pêcheur. Il lui proposa des pêches fructueuses toute sa vie, mais en échange, l'homme devrait lui donner sa fille, le jour de ses quinze ans. Le pauvre pêcheur promit sa fille à l'étrange visiteur qu'il ne revit plus jamais. Mais les poissons les plus beaux semblaient se jeter d'eux-mêmes dans ses filets dès qu'il les lançait. Il vécut alors, durant des années, lui et sa famille dans l'abondance. Le jour de son quinzième anniversaire la superbe jeune fille, couronnée de fleurs se dirigea vers le lac. Le beau jeune homme en émergea, et en souriant, lui demanda de le suivre sous les eaux. La fille du pêcheur sortit alors de sa poche un petit couteau, se trancha la gorge et retomba morte dans le lac. Le näck emmena son pauvre corps sous l'eau, mais au passage, le sang imbiba les fleurs, des lys qui poussaient là, et depuis les lys sont d'un rouge profond dans cette région de Suède."



Des lacs et rivières s'élèvent parfois musique et chants envoûtants. On peut alors apercevoir un splendide jeune homme richement vêtu, assis sur un rocher au bord de l'eau ou enfoncé jusqu'à la taille dans l'onde, jouant de la lyre ou de la harpe et chantant d'une voix divine. Cette créature attire ainsi hommes, femmes et enfants comme hypnotisés par la mélodie, et les entraîne sous l'eau, provoquant ainsi leur noyade, surtout s'il a été victime d'un affront, ou s'il est simplement irrité.

Traité avec respect, ou si l'humain lui plaît, le *näck* peut lui proposer de lui apprendre à jouer d'un instrument et chanter comme lui, des mélodies envoûtantes, bref le rêve de tout scalde.

Il est également possible de s'attirer ses faveurs et l'amadouer en lui offrant de l'alcool, le sacrifice d'un animal noir, ou trois gouttes de son propre sang.

On prétend que certains *näck* ont quitté leur cours d'eau pour suivre un ou une humaine dont ils étaient tombés amoureux, pour vivre dans son clan. Néanmoins, il lui est impossible de s'éloigner plus d'une semaine d'un point d'eau dans lequel il doit se baigner pour éviter de se dessécher littéralement. Souvent, l'ondin retourne dans sa rivière d'origine, laissant derrière lui un cœur brisé.

Cette apparence de jeune homme n'est qu'un leurre, car le *näck* est un métamorphe qui n'a pas de forme fixe originelle. Il peut se transformer en nymphe des eaux, belle jeune femme aux longs cheveux sombres, se baignant nue en chantant, ou encore en splendide cheval blanc apparaissant dans la brume et semblant constitué de l'eau de la rivière. Toute personne montant sur son dos est alors incapable d'en descendre et si tel est le désir du *näck*, il est entraîné sous l'onde et meurt noyé.

Näck

| | | |
|-------|-------|-------|
| PUI 3 | VIG 4 | AGI 5 |
| INT 4 | PER 4 | TEN 4 |
| CHA 6 | INS 4 | COM 6 |

| | |
|-------------------------|--------|
| DP 13 | DM 12 |
| DEP 9 | REA 12 |
| PV : 76 (38 / 19 / -19) | |

Dé de Réserve : 12

Protection : Variable

Compétences : Acrobatie 12, Arts (Chant) 14, Arts (un instrument au choix) 18, Chercher 10, Discrétion 12, Éloquence 14, Empathie 12, Esquive 13, Galdr 14, Langues (toutes) 12, Mouvement 8, Natation 18, Sagas 14, Séduction 14, Vigilance 10, Armes courtes 9, Armes longues 12, Lancer 10

Prouesses Martiales : Assommer (2), Défense de fer (2)

Pouvoir : Polymorphe, Galdr (Illusions, Charms - 4), Affinités avec la Nature

Caractérisation : Aquatique, Armement, Murmure

Équipement : Variable, mais en générale une épée longue

Huldr



"On trouve parfois des créatures surnaturelles le long des chemins les plus fréquentés. Oui, même lorsque les foires attirent les marchands vers les grandes villes. Je suivais une charrette d'étoffe, il y de cela deux hivers et nous nous dirigeons vers Uppsala. Soudain, nous croisâmes une jeune femme accorte et bien vêtue, aux longs cheveux pâles. Elle portait une panière de boulange et nous offrit quelques morceaux de pain frais. Mes compagnons ne pouvaient cesser de la contempler fixement ou de lancer des clins d'œil égrillards, et je sentais aux crispations de ses lèvres qu'elle trouvait leur attitude peu respectueuse.

Elle les ignore peu à peu, me réservant ses sourires, puis des propositions, qui si elles étaient allusives et plutôt flatteuses, ne me trompaient pas. Je pris la parole et tout en la complimentant sur la splendeur de ses atours, je lui fis remarquer que son jupon semblait légèrement dépasser de sa jupe, lui faisant comprendre avec beaucoup de respect et de tact, que j'avais aperçu la queue rousse de renard qui était visible. La jeune femme sourit, rajusta ses jupons, me caressa la joue et s'éloigna sans un mot pour mes compagnons blêmes et soudain muets. Il s'agissait d'une créature du peuple secret, qui attire dans les bois pour parfois les dévorer, les imprudents trop enclins à croire à une conquête facile. Le respect que je lui avais témoigné en lui faisant comprendre que je n'étais pas dupe, avait éloigné le danger. Je pense que mes compagnons désormais sont plus circonspects. Je suis bien persuadé que dans pareilles circonstances, nous aurions perdu Björn..."

Dans les forêts et les hauts pâturages, le voyageur peut trouver sur son chemin une jeune fermière, ou vachère, exceptionnellement belle et attirante, désireuse de l'entraîner dans les bois avoisinants pour y avoir des relations sexuelles. Il s'agit peut-être d'une femme du peuple secret, l'*huldrfolk*, un *hulder* ou une *huldra*, vivant au plus profond des bois. Les *huldra* se mêlent parfois aux humains, dissimulant sous leurs jupes longues, une queue de vache ou de renard ou encore de loup qui les trahirait. C'est ainsi qu'on peut croiser dans les sous-bois de belles demoiselles nues ou fort légèrement, mais richement vêtues, et peu farouches, aux longs cheveux de lin, dissimulant leur appendice caudal, pour attirer les voyageurs égarés. Satisfaites, elles laissent leur amant s'en retourner chez lui sans encombre. Mais un refus ou un manque de respect peut provoquer leur colère aveugle et elles révèlent alors leur véritable et hideux visage, et des griffes impressionnantes. L'imprudent se trouve devant une créature déformée et grimaçante, au corps semblable à celui d'un vieil arbre creux. Il peut alors y laisser la vie et au moins sa santé mentale.



Les skiptungr, les enfants changelins

"Dans mon village natal, un des garçons de mon âge restait toujours à l'écart de nos jeux. Ses cheveux presque blancs, ses yeux d'un gris pâle et ses murmures, nous faisaient presque peur. Son père avait décidé qu'il était un skiptungr et ordonné à sa femme de l'abandonner. Mais elle avait refusé, et son mari ne supportant pas la situation était parti, suivant des guerriers dans une campagne. Depuis, elle a toujours prétendu que son fils, doué pour le Sejdr, était un cadeau du peuple caché, et que si elle le traitait comme son fils, son enfant véritable serait bien élevé, avec douceur, par ceux des bois, et ne souffrirait pas. Je pense qu'elle est dans le vrai. Mais quel est l'avenir des ces enfants étranges et effrayants parmi nous ?"

Le peuple des forêts décide parfois d'enlever des enfants humains et de les remplacer par les leurs qu'ils soient pur-sang ou le fruit d'une rencontre avec un humain.

Les *huldra* sont particulièrement attirées par les enfants blonds et les enlèvent pour les élever comme les leurs. Ils sont toujours choyés et ne reviennent que rarement dans leur village originel.

Les *skiptungr*, puisque c'est ainsi que l'on appelle les enfants déposés dans le berceau par l'*huldra* sont eux, assez aisés à reconnaître. Gamins turbulents et dissipés, souvent pâles et trop intelligents pour leur âge, ils refusent de toucher au fer des épées et sont naturellement attirés par la magie, surtout le *Sejdr*. Ils deviennent souvent des adultes aigris et froids, parfois à cause de mauvais traitements, car une légende prétend que si le *skiptungr* est régulièrement fouetté, ou pire mis à cuire dans un grand four, l'*huldra* viendra le récupérer et rendra l'enfant enlevé.

Huldr

Voici deux exemple de Huldr, un loup et un renard. À vous ensuite de créer les vôtres en gardant à l'esprit qu'un Huldr est toujours associé à un animal de la forêt. Et que lors de sa transformation, les gens ne voient qu'un hideux mélange entre l'homme et l'animal.

Animal : Loup

Prenez les caractéristiques entre parenthèses s'il se transforme.

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| PUI 2 (4) | VIG 3 (5) | AGI 4 (5) |
| INT 3 | PER 4 | TEN 4 (5) |
| CHA 5 (1) | INS 4 | COM 5 (1) |

| | |
|---|-------------|
| DP 11 (14) | DM 11 (12) |
| DEP 7 (10) | REA 11 (11) |
| PV : 63 (31 / 15 / -15) - Transformé : 72 (36 / 18 / -18) | |

Dé de Réserve : 10 (12)

Protection : Spéciale

Compétences : Acrobatie 10, Arts (Chant) 11, Chercher 10, Discrétion 12, Éloquence 10, Empathie 8, Esquive 10, Galdr 10, Mouvement 8, Natation 8, Sagas 6, Séduction 14, Vigilance 8, Armes courtes 12, Lancer 12

Prouesses Martiales :-

Pouvoir : Polymorphe, Galdr (Charmes - 3), Affinités avec la Nature

Caractérisation : Armes naturelles (Griffes), Armure naturelle (4), Murmure, Terreur (6)

Équipement : Griffes (Dgts : 5 + 1D10)

Animal : Renard

Prenez les caractéristiques entre parenthèses s'il se transforme.

| | | |
|-----------|-----------|-----------|
| PUI 2 (3) | VIG 3 (4) | AGI 4 (6) |
| INT 3 | PER 4 | TEN 4 (5) |
| CHA 5 (2) | INS 4 | COM 5 (2) |

| | |
|---|-------------|
| DP 11 (14) | DM 11 (12) |
| DEP 7 (10) | REA 11 (11) |
| PV : 63 (31 / 15 / -15) - Transformé : 71 (35 / 17 / -17) | |

Dé de Réserve : 10 (11)

Protection : Spéciale

Compétences : Acrobatie 12, Arts (Chant) 13, Chercher 8, Discrétion 14, Éloquence 12, Empathie 10, Esquive 12, Galdr 12, Mouvement 9, Natation 6, Sagas 6, Séduction 14, Vigilance 8, Armes courtes 10, Lancer 10

Prouesses Martiales :-

Pouvoir : Polymorphe, Galdr (Charmes - 3)

Caractérisation : Armes naturelles (Griffes), Armure naturelle (2), Murmure, Terreur (4)

Équipement : Griffes (Dgts : 5 + 1D10)

Aptgangr, les morts qui marchent



"Nous sommes arrivés tardivement, il y a quelques lunes, dans un village désert, à la nuit tombée."



Notre chef, Harald Skallagrimson, a frappé à la porte de la maison longue pour demander l'hospitalité pour la nuit. Des femmes terrifiées nous ont ouvert. Les hommes étaient partis à la poursuite d'un mort-vivant qui décimait les rangs des guerriers du village. Sans que l'on sache pour quelle raison. Après avoir bu une bonne corne d'hydromel et avoir promis de les défendre le cas échéant, nous avons pu avoir d'autres détails. Curieux, j'ai demandé pourquoi la peur ne les avait pas empêchées de nous ouvrir les portes de la halle. La femme du chef me répondit qu'elle avait compris que nous étions des humains, parce que nous avions frappé trois coups d'affilée. Les morts qui marchent ne frappent qu'un seul coup à la fois durant les nuits hantées".

Les morts, malgré les précautions prises lors des enterrements et des cérémonies funéraires (voir LDB page 22), parfois, ne laissent pas les vivants en paix. Les revenants n'ont peut-être pas reçu les derniers secours dus aux défunts, ont été dérangés dans leur sommeil alors qu'ils remplissent leur rôle de gardien, ou n'ont pas été vengés d'une injustice par une compensation quelconque. Ils ne peuvent se diriger vers le royaume de Hel, et attaquent les malheureux humains qui ont eu la mauvaise idée de les réveiller sciemment ou inconsciemment.

On peut distinguer deux sortes de revenants, les *haugbui* et les *draugr*

Les *haugbui*, ceux qui sommeillent dans les tertres

"Réveille-toi Angantýr,
Hervör t'éveille,
Ta fille unique...
Livré hors du tertre
L'épée acérée,
Celle que forgèrent les nains
Pour Sigrlami."
-- Hervararkvida str.11

Les héros, les nobles, les guerriers qui possèdent des biens sont enterrés dans des tertres. Dans la mort, ils veillent sur maints trésors, épées légendaires, lingots d'argents, anneaux d'or, etc.

Bien sûr les pillards sont attirés par cette promesse de rapine aisée, de butin merveilleux à portée de main. Hélas, ce n'est pas aussi facile. Les morts parfois se réveillent lorsque l'on touche à leur bien, et parfois même des feux apparaissent sur leur tombe, attirant ainsi les malheureux qui auraient la mauvaise idée de la piller. Un voyageur épuisé peut également être pris pour cible par des *haugbui* malveillants ou légèrement trop suspicieux.

Le *haugbui* ne peut quitter son tertre et ses environs. Il semble en émerger sous forme de fumerolles, ou de brume sortant de la tombe, et prenant graduellement forme. Il ressemble alors à ce qu'il est réellement sous terre, un cadavre plus ou moins décomposé, bleu/noir ou blême, à l'odeur fétide,

dont les vêtements en lambeaux se détachent parfois, avec des morceaux de chair ou de peau. Il peut aussi gonfler et prendre la taille d'un boeuf.

Le *haugbui* ne veut que défendre ses biens et le lieu de son dernier sommeil. Il cessera son attaque si l'ennemi s'éloigne.

Certains pratiquants du *Sejdr* se rendent sur les tertres pour y communiquer avec l'âme du mort et en obtenir des renseignements sur le futur et parfois de l'aide, s'ils en ont la légitimité.

Haugbui type

| | | |
|--------------|---------------|-------------|
| Conflit 12/8 | Relationnel 1 | Physique 10 |
| Mental 2 | Mystique 1/2 | Vitalité 16 |

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (8), Attaques multiples (2), Brouillard de givre, Terreur (4)

Le *draugr*, le cauchemar en marche

D'autres morts ont eu une fin violente non compensée par le *wergeld* ou une vengeance. Parfois, il ne s'agit que de défunts estimant ne pas avoir achevé leur mission, le but de leur vie, ou obtenu le destin auquel ils étaient promis. Ils s'attaquent en priorité à ceux qui leur ont causé du tort, mais toute personne se mettant en travers de leurs actes risque leur rage.

Ils bénéficient d'une force surhumaine, de polymorphisme, et de divers pouvoirs, dont celui de possession.

Le *draugr* est véritablement la terreur des hommes de Midgardr qui tentent d'apaiser sa colère à tout prix.

Pour les tuer, il y a deux solutions. La première consiste à venger ceux qui sont morts victimes d'une injustice, mais il est assez difficile, parfois impossible, de reconstituer les faits et d'établir les culpabilités. Ou de régler la raison pour laquelle ce mort refuse de partir chez Hel. La seconde, plus expéditive mais définitive, consiste à lui couper la tête et le réduire en cendres.

Draugr type

| | | |
|--------------|----------------|-------------|
| Conflit 12/8 | Relationnel 1 | Physique 10 |
| Mental 4 | Mystique 10/12 | Vitalité 16 |

Caractérisation : Armes naturelles, Armure naturelle (6), Attaques multiples (2), Terreur (4)

Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Éthéré, Galdr (Illusion - 3), Possession

Spécial : Le *Draugr* utilise son pouvoir de « Chevaucher le dormeur » afin d'emmagasiner de l'Essence Vitale qui va lui servir à activer ses autres pouvoirs en suivant le tableau ci-dessous :

| | |
|------------------------|-----------|
| Possession d'un animal | 2 points |
| Utiliser le Galdr | 4 points |
| Possession d'un humain | 6 points |
| Prendre forme physique | 10 points |



Les Serpents de mer



“Tous ceux qui voyagent le long des côtes de Norvège pour la pêche ou le commerce racontent l’histoire incroyable de l’existence d’un serpent d’une taille extraordinaire, de soixante mètres de long et sept de large. Il résiderait dans des cavernes et des failles de falaises. Les nuits claires d’été, il quitte son abri pour dévorer agneau, veau et cochon, ou bien il part en haute mer et s’attaque aux animaux marins mais également aux navires. J’ai entendu un guerrier qui avait échappé à l’un de ses assauts. Ce n’était pas franchement un jeunot mais il en parlait comme de la plus horrible expérience de sa vie. Il n’a dû son salut qu’au Destin qui lui permit après deux jours dans l’eau, d’être récupéré par un langship du Jylland.”

Le serpent de mer est une créature relativement commune, du moins dans les récits horribles des vieux marins. En général, ils ne s’attaquent guère aux humains, sauf si la pénurie de poisson se fait ressentir. Par contre, il est vrai qu’avec leurs pattes avant atrophiées, munies de longues griffes, ils arrivent à se hisser sur la terre ferme et engloutir du bétail, voire un humain peu prudent.

Le Seigneur des mers, lui est sous les ordres de Rán, mère des Neuf Vagues et déesse des Noyés, épouse d’Aegir, le géant, dieu de la Mer. Il n’attaquera pas sans son ordre.

Serpents de mer type

| | | |
|---------------|---------------|-------------|
| Conflit 10/10 | Relationnel 0 | Physique 16 |
| Mental 2 | Mystique 1/2 | Vitalité 26 |

Caractérisation : Aquatique, Armes naturelles, Armure naturelle (8), Attaques multiples (2), Terreur (4), Ravageur

Seigneur des mers

| | | |
|-------|--------|-------|
| PUI 8 | VIG 12 | AGI 5 |
| INT 2 | PER 4 | TEN 7 |
| CHA 1 | INS 5 | COM 1 |

DP 22 DM 14
DEP 17 REA 11
PV : 108 (54 / 27 / -27)

Dé de Réserve : 12

Protection : 12 Écailles

Compétences : Chercher 10, Mouvement 12, Natation 18, Vigilance 14, Broyer 14, Crocs 14

Caractérisation : Aquatique, Armes naturelles, Armure naturelle (12), Attaques multiples (2), Terreur (8), Ravageur

Les Dragons



“Parfois les dragons ne sont pas toujours ce qu’ils semblent être. Le fameux Fáfnir, victime de Sigurd, mais surtout de sa propre avidité, n’était pas un véritable, mais un Dverggar, soucieux de ne pas perdre son bien. Les dragons sont maléfiques et sans pitié aucune, voleurs de trésors et ennemis des humains. Impossible de les reconnaître car ils peuvent prendre maintes apparences et se faire passer pour une connaissance, un frère, un ami. Seule la magie ou la ruse peut les amener à révéler leur forme véritable.”

Les dragons sont les créatures les plus craintes de tout Midgardr. Symboles de la destruction et du chaos, ils rongent les racines d’Yggdrasill et font souffrir l’Arbre de Vie

Créatures de l’entropie, ils n’obéissent qu’à leurs propres désirs et à ceux du Seigneur Dragon auquel ils obéissent (Grafvitnir, Grábakr, Grafvölludr, Sváfñir et bien sûr l’horrible Nidhögg, qui grignotent Yggdrasill)

Dragon type

Conflit 14/10 Relationnel 8 Physique 16

Mental 8 Mystique 10/12 Vitalité 26

Pouvoir : Polymorphe, Sejdr (3), Souffle (au choix : de Glace, de Feu ou d’Éclair), Ténèbres

Caractérisation : Armes naturelles, Armure naturelle (8), Attaques multiples (2), Terreur (6), Ravageur

Seigneur Dragon

PUI 10

INT 4

CHA 3

VIG 10

PER 4

INS 6

AGI 4

TEN 8

COM 3

DP 20

DEP Vol 14 / Terre 7

PV : 120 (60 / 30 / -30)

DM 18

REA 14

Dé de Réserve : 20

Protection : 10 Écailles

Compétences : Chercher 10, Esquive 6, Intimidation 14, Langues (toutes), Mouvement 8, Sagas 14, Sejdr 12, Vigilance 8, Vol 16, Griffes 14, Gueule 12, Queue 10

Prouesses Martiales : Charge impétueuse (1), Assommer - Queue (2), Briser le bouclier (2)

Pouvoir : Armure de Givre, Polymorphe, Sejdr (4), Souffle de Glace, Ténèbres

Caractérisation : Armure naturelle (10), Attaques multiples (2), Terreur (10), Ravageur



Yggdrasill



Svartalfheimr

Harbardr s'étira et bailla. "La nuit s'achève bientôt et la température semble se calmer". Le scalde, seul du groupe à ne pas avoir dormi, écoutant avec passion les récits de leur hôte, acquiesça. "Le vent hurle moins fort, en effet. Nous te remercions encore pour ton accueil, ô Barbe Grise, notre hôte." "Pourtant, je n'ai pas achevé mon voyage à travers les Neuf Mondes....Il nous reste Svartalfheimr et ses álfar renégats. "acheva-t-il dans un sourire. "Egill se redressa, l'œil vif. "Est-il vrai qu'ils sont noirs comme la suie, et que leurs yeux rouges brillent dans le noir ?.." "Et pourquoi pas anthropophages ? Non, mon jeune ami. Ce ne sont que des rumeurs sans fondement, nées des cauchemars que le souvenir de leur exil a suscités. Le destin des Dökkálfar est déjà bien assez triste, sans que l'on rajoute à leur réputation." "Alors, dis-moi, homme sage, ami des scaldes, la vérité sur ces Álfar des profondeurs." Le vieil homme lui lança un regard perçant : "À toi, Egill fils de Svein, skáldálf, scalde des Álfar, je livrerai cette vérité."

Géographie

Svartalfheimr est un véritable labyrinthe de tunnels et d'escaliers extrêmement raides, sans cesse changeant, le tout dans un noir de poix, entrecoupé de temps en temps de salles éclairées par des gemmes splendides, mais tout aussi impossibles à localiser par la suite. Comme leurs frères restés en Álfheimr, les Álfar sombres aiment par dessus tout le changement lié à leur humeur, néanmoins moins

joyeuse. Il n'y a pas de saison sous terre, mais le vent chargé d'humidité s'engouffre parfois dans les moindres interstices de la roche faisant chuter la température de 10°C. Il fait un froid glacial dans les tunnels, mais dans les salles où résident les Álfar, on se croirait dans un champ de fleurs par une belle journée de printemps et un soleil amical semble vous caresser la peau.

Il n'y a ni culture, ni troupeau dans ces lieux. Les Álfar n'en voient pas l'utilité. Ils vivent de la nourriture magique qu'ils créent.

Un peuple en exil



Les Dökkálfar, álfar sombres, ainsi appelle-t-on ceux qui ont dû, suite à une guerre fratricide à l'aube des temps, quitter Álfheimr. Errant sans fin, ils finirent par demander asile aux dverggar, qui prenant pitié de ces exilés aux visages ravagés de chagrin, partagèrent avec eux leurs cavernes et souterrains, établissant toutefois des frontières nettes entre le domaine de Nidavellir et celui de Svartalfheimr, sans que cela ne ternisse leurs relations amicales et commerciales. Car la cession ne fut pas gratuite. Les Álfar sombres ont payé le prix fort pour obtenir cette partie de la montagne et le droit d'en faire leur nouveau territoire. Mais, ils ont considéré que ce n'était que justice et que cela entérinait leurs droits de propriété sur ce réseau insensé de tunnels et de cavernes inhospitalières.





Aspect physique des Álfar sombres

Comme les autres Álfar, les Dökkálfar sont polymorphes. Leur physique révèle plus un désir de se créer une nouvelle identité et le reflet de leur nouvelle culture. Sveltes mais de taille moyenne, leur peau est plutôt pâle et leurs yeux gris ou noirs, rarement d'un bleu céruléen. Leur chevelure est en général de jais, mais les anciens qui ont connu le chemin de l'exil, au début des temps, ont souvent les cheveux de la couleur de l'argent le plus pâle. Ils revêtent des tuniques et des braies de couleur sombre, pratiques pour descendre dans les tunnels par des escaliers parfois un peu raides, et passer inaperçus dans l'obscurité. Ils aiment l'argent et en porte parfois beaucoup, mais vénèrent l'or qui leur rappelle leur soleil bien-aimé. Lors des cérémonies, ils reprennent leurs vêtements d'apparat, longs, flottants richement brodés et soyeux, bordés de fourrures inconnues mais le tout d'un blanc immaculé.

Les Álfar sombres, comme on les surnomme à présent, mirent des centaines d'années à s'adapter à ce monde sans ciel bleu, sans soleil et sans arbres. Le changement cruel resta dans leur mémoire et ils sont de nature moins joyeuse et insouciant que leurs frères restés dans Alfheimr.

Ils sont observateurs, peu bavards et contrairement aux autres Álfar, ils sont peu sensibles aux compliments et se méfient d'office des beaux parleurs, peu avarés de flatteries. Ils préfèrent les discours directs et francs et comprennent parfaitement le point de vue des autres races. Ce qui en fait, quand c'est possible, des alliés fiables pour peu que la situation soit claire et acceptée par tous les protagonistes de l'accord.

Une civilisation originale



Regrettant leur domaine natal, les Dökkálfar tentèrent de reproduire dans les cavernes, ce qu'ils avaient perdu à jamais. Des diamants de la plus belle eau, dénichés par les



Quelle est la raison de la guerre entre les Álfar?

Nul ne le sait et le secret leur appartient. Odhinn lui-même ne voudrait divulguer ce secret, l'un des mieux gardés des Neuf Mondes.

À vous de décider quel fût le motif de cette guerre. Un affront à un souverain, à un dieu, un serment rompu, une lutte politique qui aurait mal tourné, un amour malheureux ou méprisé, un sacrilège impardonnable... Le crime fut assez grave et la punition assez cruelle. On pourrait rapprocher ce fait des crimes *óbótamál*, non compensables, si l'on considère que les Dökkálfar furent les fautifs. Mais le sont-ils vraiment ? Peut-être ont-ils payé de leur sacrifice la survie même d'Álfheimr, et dans ce cas, ils ne sont que les victimes d'un Destin impitoyable. À vous de décider, Meneur de jeu, ce qui vous convient.

mineurs, au cœur de la montagne, formèrent les étoiles du firmament sur les voûtes des salles de quartz bleu. Des incrustations de gemmes dans les parois mimèrent la végétation, et leur bien-aimé Yggdrasill fut sculpté dans une émeraude géante au centre du seul temple de ces labyrinthes de tunnels sans fin, s'enfonçant profondément dans les montagnes. Leur magie fait le reste. Mais aucune représentation, aussi belle soit-elle, ne peut éteindre leur désir de revoir un jour leur terre natale.

Des arches aux sculptures fines comme des dentelles s'ouvrent sur des salles aux bas-reliefs représentant souvent les légendes des Vanes, des Ases, mais aussi de personnages inconnus des humains. Le mobilier est souvent taillé dans la pierre même, mais on trouve également des bois exotiques sombres mais luisants qu'ils acquièrent par le biais des Dvergar, car ils sont très curieux des créations des autres peuples, y compris des humains.

Ce qu'ils ne font pas venir de l'extérieur, ils le créent par le biais de leur magie, car comme leurs frères álfar, ils ont toute latitude pour modifier leur environnement comme ils le désirent.

La musique, la danse et le chant sont d'une importance capitale chez eux, tout comme la poésie et l'art en général. Les visiteurs scaldes sont toujours mieux accueillis chez eux et ils écoutent avec avidité et des flots de larmes, tous les chants qu'ils voudront bien leur interpréter. En échange, et si l'humain respecte le protocole et ne se montre pas trop indiscret, les álfar sombres se feront un plaisir de lui rendre la politesse et lui apprendre quelque poème ou chant inconnu ou oublié.

Les souverains des Dökkálfar



Les Dökkálfar sont gouvernés par une souveraine, la Reine d'Onyx et son consort, le Roi d'Obsidienne, contemporains de la période de l'exil. De ce fait, ils font l'objet d'une dévotion extrême, voire d'un culte. La Reine d'Onyx murmure-t-on serait la fameuse Níorun, Reine álfar maîtresse des rêves, qui depuis l'Exil, ont pris la couleur des cauchemars. Quand à son consort, il est un guerrier hors pair et serait le fameux Aurvandil, étoile du matin, archer émérite et peut-être le père d'Ullr, mais personne n'ose poser la question au Roi d'Obsidienne. Les nobles sont regroupés par Maisons portant le nom de pierres ou de gemmes. Les roturiers sont tous d'habiles duellistes et en général, les Dökkálfar sont de redoutables guerriers

Dökkálfar roturier

Conflit 14/10 Relationnel 4 Physique 6
Mental 8 Mystique 8/10 Vitalité 18

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (10), Attaques multiples (3), Défense multiples (3), Sensibilité (Lumière)

Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Chevaucher les brumes, Drain de vie, Éthéré, Galdr (Illusions, Malédictions - 4), Invisibilité, Polymorphe, Sejdr (3), Ténèbres

Dökkálfar Noble type

Conflit 18/12 Relationnel 6 Physique 8
Mental 8 Mystique 9/12 Vitalité 20

Caractérisation : Armement, Armure naturelle (12), Attaques multiples (4), Défense multiples (4), Sensibilité (Lumière)

Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Chevaucher les brumes, Drain de vie, Éthéré, Galdr (Illusions, Malédictions - 4), Invisibilité, Polymorphe, Possession, Sejdr (4), Ténèbres

La Reine d'Onyx

Il est pratiquement impossible pour un simple humain de rencontrer la Reine d'Onyx sinon dans des rêves qui n'ont rien de plaisant. Elle utilise les cauchemars pour faire connaître ses désirs mais aussi parfois pour annoncer un avenir tragique à des humains auxquels elle s'intéresse. Elle recherche aussi très activement son fils disparu, lors de l'Exil. Sa loyauté envers son époux dont la douleur la bouleverse, est inaltérable.

D'une beauté inhumaine, elle ne s'exprime souvent que par gestes. Ses longs cheveux d'argent cascaden sur ses vêtements bleu nuit. Ses yeux d'un bleu transparent ont la froideur de l'aigüe-marine. Son apparition n'annonce en général rien de bon.

PUI 4 VIG 6 AGI 10
INT 5 PER 4 TEN 7
CHA 4 INS 5 COM 4

DP 21 DM 17
DEP 16 REA 14
PV : 105 (52 / 26 / -26)

Dé de Réserve : 16

Protection : 12 Armure

Compétences : Arts (Chant) 16, Arts (Lyre) 12, Chercher 14, Chevaucher 18, Discrétion 18, Éloquence 10, Esquive 16, Empathie 8, Galdr 10, Herboristerie 8, Intimidation 14, Langues (toutes) 16, Médecine 10, Mouvement 18, Runes 10, Sagas 11, Séduction 14, Sejdr 14, Tactique 12, Tradition 10, Vigilance 16, Armes courtes 14, Armes longues 16, Lancer 14

Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Chevaucher les brumes, Drain de vie, Éthéré, Galdr (3 - 5), Invisibilité, Polymorphe, Possession, Runes (2), Sejdr (5), Ténèbres

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (4), Défense multiples (4)

Équipement : Épée longue (Dgts : 10)

Le Roi d'Obsidienne

Le roi, consort de la Reine d'Onyx, ne joue qu'un second rôle, politiquement parlant, ce qui lui convient très bien. Il ne se console pas de son exil et parfois sort chasser à l'arc la nuit, accompagné d'une trentaine de ses nobles, comme lui nostalgiques de leur ancienne vie.

De taille moyenne, ses cheveux argentés tranchent sur le noir simple du cuir de ses vêtements, sobrement souligné de quelques fils d'argent. Ses yeux sombres exprime souvent une tristesse infinie que ses propos démentent toujours. Il soutient sans faillir son épouse, quelles que soient ses propres opinions. Sa loyauté envers elle est sans limite.

PUI 6 VIG 7 AGI 10
INT 4 PER 5 TEN 8
CHA 3 INS 5 COM 3

DP 22 DM 17
DEP 17 REA 14
PV : 111 (55 / 27 / -27)

Dé de Réserve : 20

Protection : 12 Armure

Compétences : Arts (Chant) 16, Chercher 15, Chevaucher 18, Discrétion 18, Éloquence 10, Esquive 16, Empathie 8, Galdr 10, Intimidation 16, Langues (toutes) 14, Médecine 12, Mouvement 18, Sagas 13, Séduction 12, Sejdr 12, Survie (Chasse) 18, Tactique 16, Tradition 14, Vigilance 18, Armes courtes 16, Armes longues 18, Armes d'Hast 16, Armes de Tir 16, Lancer 16

Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Chevaucher les brumes, Drain de vie, Éthéré, Galdr (3 - 4), Invisibilité, Polymorphe, Possession, Sejdr (4), Ténèbres

Prouesses martiales : Toutes

Caractérisation : Armement, Attaques multiples (5), Défense multiples (4)

Équipement : Épée longue (Dgts : 10)

Les "Sang-mêlé"

Ces "sang-mêlé", fruits d'unions improbables mais parfois prestigieuses, sont très rares sur Midgardr et le sujet de nombreuses légendes. Parfois mal considérés, parfois ré-vérés, ils ont du mal à trouver leur place parmi les humains. Les races auxquelles ils sont liés par le sang, détectent instinctivement cet héritage, mais parfois ne tiennent pas à ré-vélér cet ascendance.

Nous n'avons pas mis de demi-*Dvergar* car ils sont gardés précieusement, choyés, élevés comme des *Dvergar* de pure souche. Nous considérons qu'ils en ont les mêmes caractéristiques.

À vous, Meneur de Jeu d'autoriser les PJ sang-mêlé ou ne les admettre que pour les PNJ.

Les modificateurs de race s'appliquent une fois que le joueur a réparti tous ses points dans les caractéristiques de son personnage, mais avant que le calcul des caractéristiques secondaires ne soit effectué. Les modificateurs sont ajoutés aux caractéristiques respectives sans tenir compte d'éventuelles limitations, comme les normes humaines. Un personnage pourra donc dépasser 5 dans une ou plusieurs de ses caractéristiques.

Quels que soient les ajustements, le minimum dans une caractéristique reste 1.

Demi-Jötunn

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI +2 | VIG +2 | AGI -1 |
| INT - | PER - | TEN +1 |
| CHA -1 | INS - | COM -1 |

Taille : entre 1,90 et 2,10 mètres

Demi-Huldr

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI -1 | VIG - | AGI +1 |
| INT -1 | PER +1 | TEN -1 |
| CHA +1 | INS +1 | COM +1 |

Pouvoir : Affinité avec la Nature

Demi-Álfar

| | | |
|--------|--------|-------|
| PUI - | VIG -1 | AGI - |
| INT - | PER - | TEN - |
| CHA +1 | INS +2 | COM - |

À la création, le personnage démarre avec 5 points en plus pour choisir ses sorts du *Sejdr*.

Demi-Dökkalfar

| | | |
|--------|--------|--------|
| PUI - | VIG - | AGI +1 |
| INT - | PER -1 | TEN - |
| CHA +1 | INS +1 | COM - |

À la création, le personnage démarre avec 5 points en plus pour choisir ses prouesses martiales.

Caractérisation et Pouvoir

Ces caractérisations et pouvoirs ne concernent que les créatures non-humaines des Neuf Mondes.

Caractérisation

Aura de chaleur (X)

Une onde de chaleur émane du personnage ou de la créature, sur une distance équivalente en mètres à la puissance de l'aura. À moins d'être insensible à la chaleur, toute personne au corps à corps, ou en contact, avec la créature aura un malus, dû à la gêne, équivalent à la puissance de l'aura, X étant la puissance.

Aura de froid (X)

Une onde de froid émane du personnage ou de la créature, sur une distance équivalente en mètres à la puissance de l'aura. À moins d'être insensible au froid, toute personne au corps à corps, ou en contact, avec la créature aura un malus, dû à la gêne, équivalent à la puissance de l'aura, X étant la puissance.

Défenses multiples (X)

La personne ou la créature ayant cette caractérisation a la possibilité en une seule action de parer autant de fois que cette caractérisation le permet. X étant le nombre de Défenses possible par action.

Chaque Défense subit un malus équivalent au double de la Défense effectuée (-2 fois X).

Esprit

La personne ou la créature ayant cette caractérisation est en fait un Esprit échappé du monde de Hel et errant sur Midgardr. Cet Esprit ne peut être détecté ou visible à moins que certains Pouvoirs ou Sorts le permettent exceptionnellement.

Immunité

Le personnage ou la créature est immunisée à un élément, une matière ou un poison,... Cela peut très bien être le froid, le feu, la foudre ou bien le métal, la pierre ou encore l'hydromel, un poison, ou de l'acide... Le type d'immunité est toujours précisé à côté de la caractérisation et ne concerne qu'une seule matière ou élément.

Sensibilité

Le personnage ou la créature est particulièrement sensible à un élément, une matière ou une boisson,... Dès qu'elle est en sa présence, la victime subit, en fonction des cas, soit le double des dommages, soit un malus de - 6 à toutes ses actions. Le type de Sensibilité est toujours précisé à côté de la caractérisation et ne concerne qu'une seule matière ou élément.

Pouvoirs

Voici les pouvoirs les plus courants dans les Neuf Mondes. Meneurs de Jeu, soyez prudents avec la puissance des Dons ou des Objets enchantés, lorsque vos PNJ les attribuent à des PJ. Ils peuvent déséquilibrer une campagne et doivent, pour garder leur valeur dans la narration, rester exceptionnels.

INS ou Mystique ?

Si vous avez besoin pour un Sort ou un Pouvoir de connaître la valeur d'INS d'une Créature ou d'une personne, il suffit de diviser la première valeur de Mystique par 2, arrondi comme toujours à l'inférieur avec un minimum de 1. Par exemple pour connaître l'INS d'un Dragon type, il suffit de diviser par 2 sa valeur Mystique 10/12, cela donne 10 / 2, un INS de 5.

Il suffit d'appliquer la même règle pour PUI ou Physique, AGI ou Conflit,... Chaque fois, un Attribut d'un figurant se rapporte à une Caractéristique, et la règle de diviser l'Attribut par 2 s'applique.

Comment utiliser les Pouvoirs

Utiliser un Pouvoir prend une Action et rien de plus. Les Pouvoirs se lancent à volonté, et aucune dépense de Dé ou d'énergie n'est à faire.

Tous les Pouvoirs dit « offensifs » (Drain de Vie, Possession,...) ne sont actifs que si la victime ou les effets du Pouvoirs sont visibles d'une manière ou d'une autre. Dès que le possesseur du Pouvoir perd le contact visuel, s'il existe, le lien se rompt.

À moins que cela ne soit spécifié dans le détail du pouvoir, il n'y a aucun Test à réaliser pour lancer un Pouvoir, celui-ci est toujours réussi, quelles que soient les circonstances.

La durée d'un Pouvoir, à moins que ce ne soit indiqué est toujours égal à l'INS ou la valeur Mystique divisée par 2 du lanceur exprimée en heures.

Arrêter les effets d'un Pouvoir avant le délai prend une Action et ne nécessite aucun Test.

Affinité avec la nature

La personne se sent à l'aise en milieu naturel. Elle bénéficie d'un Bonus de +12 pour tous ses Tests en Orientation ou Survie. En outre, les animaux sauvages (ours, loups,...) n'attaqueront jamais cette personne sauf s'ils ont été agressés en premier.

Augmentation de Caractéristique

Ce pouvoir permet d'augmenter temporairement une Caractéristique au choix. Ce pouvoir est directement lié à l'INS ou la valeur Mystique divisée par 2 du lanceur. En effet, il pourra augmenter sur lui-même ou une personne de son choix, une Caractéristique d'un score équivalent à son INS ou sa valeur Mystique divisée par 2.

Une fois la Caractéristique modifiée, n'oubliez pas de recalculer si nécessaire les PV et Caractéristiques secondaires.

Armure de givre

Une fine pellicule de givre recouvre le lanceur. Elle confère une protection contre tous types de dommages équivalente à 2 x INS ou la valeur Mystique du lanceur. Elle ne gêne en rien les déplacements et peut s'ajouter à toute protection déjà existante (armure, bouclier,...).

Chevaucher le Dormeur

La personne effectue un Test de INS + Empathie (ou 3D10 + Mystique) $\geq 14 + DM$ de la victime. Si elle réussit, la personne prélève à la victime du Pouvoir, 1D5 des Dés de Réserve pendant son sommeil. En sachant que la victime ne pourra, en aucun cas, tomber en-dessous de 1Dé de Réserve. Les Dés gagnés se rajoutent à la Réserve de celui qui utilise le Pouvoir.

Pour déclencher ce Pouvoir, il y a plusieurs conditions à remplir :

- le possesseur du pouvoir doit connaître et localiser sa victime pour se concentrer sur elle.
- la victime doit dormir pour que le Pouvoir agisse.
- le possesseur du Pouvoir ne peut le faire qu'une fois par heure.
- le possesseur du Pouvoir doit être allongé quand il effectue ce Pouvoir.

En effet, le Pouvoir consiste à envoyer son *Hamr* hors de son corps, qui part s'accroupir sur la victime, lui donnant alors l'impression d'étouffer, de ne plus pouvoir respirer. En général, les victimes de ce Pouvoir se réveillent en sursaut, encore plus épuisées, qu'avant de s'endormir et en ayant des traces rouges sur sa poitrine, comme preuve du sortilège.

Chevaucher les brumes

La personne est capable d'ouvrir un portail entre les différents mondes. D'épaisses brumes apparaissent soudain, enveloppant les voyageurs pendant quelques minutes, et lorsqu'elles se dissipent, les voyageurs ont changé de monde. Cela peut très bien se produire à leur insu. Le portail reste ouvert selon les mêmes règles que pour tous les Pouvoirs.

La taille du portail est équivalent en mètres à un diamètre de 5 x INS ou 2 x Mystique du lanceur. Il peut laisser passer plusieurs bateaux ou troupes.

Don

Toute personne ou créature ayant ce Pouvoir est à même de transmettre n'importe quel Sort ou Pouvoir à une personne de son choix. Bien entendu, le détenteur du Don doit connaître le Sort ou le Pouvoir qu'il désire offrir. Les effets du Don sont obligatoirement bénéfiques pour la personne ciblée. Quand un Don est offert, on considère le Test que le Sort ou éventuellement le Pouvoir nécessite, comme toujours Réussi. Le détenteur du Don décide entièrement des paramètres du Sort ou du Pouvoir offert.

La personne qui reçoit un Don, est désormais capable d'activer à son tour le Sort ou le Pouvoir offert. Pour cela, elle doit dépenser 1 Dé de sa Réserve et aucun Test n'est nécessaire, l'activation est toujours réussie. Pour connaître les effets du Sort ou du Pouvoir, il faut se reporter aux paramètres décidés par celui qui a offert le Don. Même si l'activation d'un Don ne nécessite aucun Test, il prend quand même 1 action.

Exemple : La Dame du Givre décide de remercier Björn Ulfson qui vient de lui rendre un important service. Pour cela, elle lui fait Don de « Amélioration de la Défense Physique », sort de Sejdr niveau 1.

Caractérisation et Pouvoir

Dorénavant, et jusqu'à sa mort, Björn en dépensant 1 Dé de sa Réserve et pour 1 action, activera son Pouvoir. Pour les détails, il suffit de se reporter au Sort, l'INS de la Dame du Givre est de 5, donc Björn verra sa DP augmenter de 5 à chaque activation. Et comme c'est un Don, la durée sera de 5 heures (durée d'un Don : INS (de la Dame du Givre) x Heures).

N'importe quelle personne ou créature ayant le Pouvoir Don est capable d'annuler un Don qui a été offert à condition de savoir qui l'a offert. Cette annulation est définitive et ne nécessite aucun Test.

Exemple : Björn, un peu trop fier du Don de la Dame du Givre, a une forte tendance à en rajouter sur les raisons du cadeau. La fanfaronnade de Björn arrivant aux oreilles du Roi de l'Été, ce dernier, de colère, décide d'annuler purement et simplement ce Don.

Drain de vie

La personne effectue un Test de INS + Empathie (ou 2D10 + Mystique) $\geq 14 + DM$ de la victime. Si elle réussit, la personne ôte à la victime et rajoute à ses propres Points de Vie, la Marge de Réussite. On ne tient pas compte des protections contre ce Pouvoir. Ce Pouvoir ne permet pas de dépasser sa limite de Vie, mais il permet de se soigner en blessant l'adversaire.

En cas de Figurant, si ce Pouvoir réussit, on considère alors qu'une Blessure a été guérie, sans tenir compte de la MR.

Éclair

Idem que Souffle de Feu, sauf que la personne ou la créature lance dans la zone plusieurs éclairs.

Embraser la chair

Le possesseur de ce Pouvoir peut embraser son corps laissant l'impression de n'être plus qu'une colonne de feu. Le Pouvoir protège aussi bien la personne que ses biens. Toute victime au contact de la personne embrasée prendra des dégâts par le feu à chaque Tour de combat. Ses dégâts sont équivalents à la valeur 1D10 + Mystique ou à 1D10 + (2 x INS) du possesseur du Pouvoir. Les protections non enchantées ne protègent en rien contre un Pouvoir comme celui-ci.

Enchantement runique

Ce pouvoir fonctionne exactement comme Don, sauf que dans ce cas, le Sort ou le Pouvoir offert ne s'applique pas à une personne ou une créature mais à un objet.

C'est ainsi que les Dvergar enchantent des objets. En gravant sur l'objet de complexes combinaisons de Runes, ils peuvent lui donner et de manière permanente les capacités d'un Sort ou d'un Pouvoir. Comme pour le Don, pour connaître les paramètres du Sort ou du Pouvoir on tient compte des Caractéristiques de l'enchanteur et non du porteur de l'objet.

L'activation du Pouvoir de l'objet ne nécessite aucun Test, mais prend 1 Action et la dépense de 1 Dé de Réserve du porteur de l'objet enchanté. Il n'y a pas de limites en

théorie au nombre de Pouvoirs ou Sorts que peut recevoir un objet, en sachant que chaque activation se gère séparément des autres.

Exemple : un Maître mineur Dvergar décide d'enchanter un anneau avec le Sort du Sejdr « Amélioration de la Défense Physique ». Ayant un INS de 5, chaque fois que le porteur de l'anneau activera ce Pouvoir, il verra sa DP augmenter de 5 pendant 5 heures.

Seules les créatures ou personnes ayant ce Pouvoir sont capables de détruire un objet enchanté. Aucun Test n'est nécessaire, et ce Pouvoir sert aussi bien à créer qu'à détruire les objets enchantés.

Éthéré

Ce Pouvoir permet de se rendre intangible. La personne ou la créature devient insensible aux attaques classiques. Seules les armes enchantées ou les éléments magiques comme le feu, la froid et la foudre peuvent l'atteindre. La personne ou la créature devenue Éthérée peut quand même utiliser tous ses autres Sorts ou Pouvoir, même s'ils sont offensifs.

Exceptionnellement, ce Pouvoir a une durée différente des autres Pouvoirs. Car il n'est pas possible de se rendre intangible pendant plus de INS (ou Mystique/2) Tours de Combat. Cette durée, s'applique aussi si l'on Enchanter un objet ou si l'on fait Don de ce Pouvoir à une personne.

Devenir Éthéré prend 1 Action comme tous les Pouvoirs, mais cet acte éprouve particulièrement la personne et une fois redevenu tangible, elle devra attendre 10 - INS (ou Mystique /2) Tours de Combat avant d'utiliser à nouveau ce Pouvoir.

Façonner la flamme

Avec ce Pouvoir, son possesseur est capable de créer un mur de flammes. Celui-ci peut très bien être rectiligne ou en cercle, tout dépend la volonté de celui qui le crée. Pour connaître les dimensions du mur, il suffit de se reporter à la Caractéristique PUI du possesseur. Un mur de Feu s'exprime en mètres cube et le volume maximale possible est égale à PUI x 10m³ ou Conflit x 5m³.

Toute personne ou créature prise dans ce mur perdra PUI x2 (ou Conflit) points de Vie par Tour de Combat, sans tenir compte des protections, sauf celles enchantées.

Galdr (X - Y)

Le possesseur de ce Pouvoir connaît tous les sorts du Galdr, classés par Domaine et niveaux, X étant le nombre de Domaines (Illusions, Charmes et Malédiction) connu quand ce n'est pas précisé et Y étant le niveau maximum de connaissance par Domaine. Ainsi une personne ayant Galdr (2 - 3), sera à même d'utiliser tous les sorts du Galdr sur 2 Domaines au choix et jusqu'au niveau 3 par Domaine.

Pour lancer un sort du Galdr, on suit les règles normales en utilisant le CHA ou la valeur de Mystique de la personne possédant ce Pouvoir. De même que pour calculer le SR d'un Sort du Galdr.

Invisibilité

La personne ou la créature se rend invisible et devient donc difficilement détectable. Si jamais elle entreprend une action agressive quelle qu'elle soit, une fois celle-ci effectuée, les victimes prendront alors conscience de la présence de l'agresseur. Les victimes auront droit à un Test de PER + DM en opposition à INS + Discrétion (ou 2D10 + Mystique) du possesseur du pouvoir. Si elles réussissent leur Test, l'invisibilité ne fait plus effet et l'agresseur et à nouveau visible. Ci-dessous, voici un petit tableau qui donne le Malus au combat contre quelqu'un d'Invisible.

| Condition | Malus |
|---|-------|
| Avant tout acte agressif | -20 |
| Après un acte agressif, mais Test de détection échoué | -10 |

Lumière

La personne ou la créature ayant ce pouvoir crée une zone de lumière total sans ombres. Cette zone a les dimensions d'une sphère d'un diamètre équivalent en mètres à la Valeur de Mystique de la personne ou de son INS x 2.

Pluie de pierres

Ce Pouvoir puissant permet de créer une terrible pluie de pierres qui dévastera tout sur sa zone. Aucune bâtisse ne peut résister à la violence de cette pluie. Une mort horrible attend les personnes prises dans la zone, sauf si elles réussissent un Test de AGI + Esquive, contre un SR de 19 à chaque Tour de la durée du Pouvoir. Si ce Test est réussi, la victime perd 2 D10 points de Vie en tenant compte des protections. Si par contre le Test échoue, la victime perd 6 D10 points de Vie en tenant compte des protections.

La zone de la pluie s'exprime en mètres carrés (INS ou (Mystique /2) x 100 m2. Et sa durée se compte en Tours de Combat : INS ou (Mystique /2) x Tours.

Polymorphe

La personne ou la créature est capable en une action de se transformer en la personne ou créature de son choix, même imaginaire. Seules les valeurs de taille et de poids changent. La personne transformée garde ses Attributs ou ses Caractéristiques. Ainsi, se transformer en Dragon de Feu ne permettra pas de Souffler du feu, mais de voler. S'ajouter des griffes permet de les utiliser pour attaquer. La personne ou la créature polymorphée garde toutes ses aptitudes, son échelle de Vie et ses Pouvoirs et Sorts,... Seule son apparence change quelle que soit la forme choisie. Elle peut aussi choisir de ne modifier qu'une partie de son corps (cheveux, mains, yeux...).

Possession

Le possesseur du Pouvoir doit réussir un Test de INS + Empathie ou 3D10 + Mystique en opposition à TEN + DM de la victime. Si le Test réussit, le possesseur du Pouvoir prend le contrôle de la victime et peut agir avec ce corps comme bon lui semble, utilisant toutes les aptitudes du

corps du possédé et non celles du possesseur. Le possesseur du Pouvoir reste comme assoupi, les yeux dans le vide, tant qu'il contrôle un autre corps.

Réveiller le volcan

Le possesseur de ce Pouvoir fait sortir de terre un Volcan qui dévastera tout sur sa zone. La taille de la zone dépend de l'INS du possesseur, elle s'exprime en km2 x INS.

Bien sur, le fait de créer un volcan ne se fait pas en une action, mais ce Pouvoir reste l'un des plus puissants et dévastateurs, car la sortie du volcan se fera en quelques Tours (INS x Tours).

Pour les dommages des personnes, veuillez vous reporter aux dégâts causés par la lave et les cendres de ce livre page XXX. Toutes les bâtisses existantes dans la zone du volcan sont détruites.

Runes (X)

Le possesseur de ce Pouvoir connaît tous les sorts de Runes classés par niveaux, X étant le niveau maximum de connaissance. Ainsi une personne ayant Runes (3), sera à même de graver toutes les Runes jusqu'au niveau 3.

Pour lancer un sort de Runes, on suit les règles normales en utilisant la COM ou la valeur de Mystique de la personne. La seule modification à apporter aux règles des Runes, c'est que le temps de gravure est toujours d'une action quel que soit le support.

Par contre, contrairement aux autres Pouvoirs, on garde la durée de vie d'une Rune en fonction de son support comme décrit dans le LdB page 165.

Sculpter la glace

Idem que Façonner le feu, sauf que le possesseur de ce Pouvoir crée un mur de Glace, d'un froid intense, et aussi dur que du métal. Et qu'il est beaucoup plus difficile de se libérer d'un mur de glace que de feu.

Sejdr (X)

Le possesseur de ce Pouvoir connaît tous les sorts du Sejdr classés par niveaux, X étant le niveau maximum de connaissance. Ainsi une personne ayant Sejdr (3), sera à même d'utiliser tous les sorts du Sejdr jusqu'au niveau 3.

Pour lancer un sort du Sejdr, on suit les règles normales en utilisant l'INS ou la valeur de Mystique de la personne. La seule modification qui est à apporter aux règles du Sejdr, c'est que le temps de préparation est toujours d'une action.

Par exemple, le sort niveau 3 « Maîtriser la pluie » a un temps de préparation en principe de 3 Heures, une créature avec le Pouvoir Sejdr (3) peut lancer ce même sort en une action, tout en suivant les règles du Sejdr, c'est à dire que la créature devra réaliser un Test de INS + Sejdr avec un malus de -9 (malus du sort niveau 3) pour lancer ce sort.



Souffle de feu

La personne a le pouvoir, en une action, de créer une flamme ardente à partir de son souffle. Les dimensions de cette flamme sont celle d'un cône long et d'un diamètre de plusieurs mètres. Pour connaître la dimension du cône il faut se référer à la valeur de Conflit de la personne ou à sa PUI x2. Les victimes prises dans ce cône prennent un nombre de points de dommages équivalent toujours à cette même valeur. Toutefois, les victimes ont droit à un Test de AGI + Esquive \geq SR pour ne prendre que la moitié des dommages si le test est réussi. Le SR est équivalent à la PUI x 2 de la personne qui a ce pouvoir. On ignore, en outre, les armures classiques, et on ne tient compte que des objets de protection enchantés pour se protéger d'un Souffle de Feu.

Exemple : Un Dragon avec un Conflit de 14 faisant un Souffle de Feu créera un cône de 14m de long et d'un diamètre de 14m. Le SR au Test d'Esquive est de 14, et s'il est échoué, chaque victime prend 14 points de dommages, sans tenir compte des éventuelles protections non enchantées.

Souffle de glace

Idem que Souffle de Feu, sauf que la personne ou la créature souffle un cône de froid glacial.

Tempête de Givre

Se reporter au Sort du *Sejdr* « Créer une tempête de neige » du LdB page 157. En apportant toutefois les modifications suivantes :

Zone : INS x 1km2 - Ceci étant la zone maximale, le possesseur du Pouvoir peut très bien choisir une zone inférieure.

Perte de Vie : Par Tour, toute créature perd 2 x PUI (ou Conflit /2) points de Vie sans tenir compte des protections, sauf celles enchantées.

Ténèbres

La personne ou la créature ayant ce pouvoir crée une zone de noir total où la lumière naturelle ne peut pénétrer. Cette zone a les dimensions d'une sphère d'un diamètre équivalent en mètres à la Valeur de Mystique de la personne ou de son INS x 2. Dans cette zone, seul le lanceur du pouvoir est à même d'y voir normalement.

Scénario : Le Rôdeur

Introduction

Dans ce court scénario, les personnages vont se trouver confrontés à une créature issue tout droit de Nilfheim, créature qu'ils auront eux-mêmes contribué à créer à la suite d'une terrible erreur de jugement. Les événements décrits ici sont prévus pour se dérouler sur l'île de Fyn et prennent naissance dans la cité de Rohald d'où sont a priori originaires les personnages. Hrolf Knudsson en est le jarl. Cette ville sert déjà de décor pour les premières aventures officielles d'Yggdrasill, elle est décrite dans le livre de base ainsi que le scénario « Premières armes », téléchargeable sur le site du 7ème Cercle.

Lorsque débute cette histoire, l'automne touche à sa fin, mais déjà un fin manteau de neige recouvre l'île et un froid mordant s'installe pour durer, surtout la nuit.

L'île de Fyn compte de nombreux clans, a plupart inféodés au roi d'Odense. Parmi ceux-ci, les clans Kjari et Arnkel dominent la portion occidentale de ce territoire. Même si le clan Kjari bénéficie depuis toujours d'un plus grand prestige, tout le monde s'attend à ce qu'un jour ou l'autre, les jarl Arnkel remettent en question cette pré-séance. De mémoire d'ancien, il existe depuis des générations, sans que cette situation ne dégénère en conflit ouvert, une rivalité tendue entre ces deux clans.

Le soir au coin du feu...

Les premiers frimas poussent les habitants de la cité à se retrouver autour du feu dès la nuit tombée. Dans la maison longue, lors du repas du soir, Hrolf Knudsson paraît sou-

cieux. Il échange quelques mots avec l'un de ses *hirdmen* tout juste revenu d'une visite dans les villages alentour. Au cours de la soirée, si on ne l'interroge pas directement, il évoque le sujet de son inquiétude. Une importante meute de loups a été repérée dans les collines hautes et sauvages de l'Est, à deux jours de marche de là. Ayant visiblement pris une décision, il s'adresse alors aux personnages. Leur mission : se mettre en route dès le lendemain pour cette région et en chasser les loups. Si les PJ réfléchissent un peu, et connaissent ce territoire (test de Savoirs SR9), si la meute doit s'enfuir, elle partira sans aucun doute en direction des terres du clan Arnkel. Mais l'hiver s'annonce rude et le jarl déclare, avec un sourire entendu, qu'il préfère largement voir des loups affamés rôder autour des bêtes de leur voisin plutôt qu'autour des siennes.

Les personnages peuvent profiter d'une bonne nuit au chaud avant de se lancer, dès l'aube, dans les préparatifs de leur expédition. Laissez-les ici s'organiser pour ce voyage, en espérant qu'ils n'oublieront rien de vital. Enfin, vers la mi-journée, leur groupe se met en route.

La chasse aux loups

Leur chemin traverse de sombres bois et longe le flanc de collines escarpées, mais surtout, la fine couche de neige ralentit leur progression. Après la première journée de marche, les héros n'ont pas vu la moindre trace des loups. À la tombée de la nuit, les voilà obligés d'établir un campement. S'ils cherchent un endroit précis, un test de Survie SR14 permet de repérer une caverne peu profonde. Sinon, il leur faut se construire un abri de fortune avec des branches et de la neige (test de Survie SR16). Durant cette halte, vous pouvez leur faire remar-

Scénario : Le Rôdeur

quer les bruits nocturnes de la forêt, pour créer une ambiance inquiétante : petits piétinements, hululements d'une chouette, cris de bêtes...

Le lendemain matin, après une nuit presque paisible, le groupe reprend sa marche sous un ciel gris, lourd et menaçant. En début d'après-midi, parvenus à une demi-journée de marche des terres du clan Arnkel, les personnages trouvent enfin les traces d'une meute de loups dans une zone de plateaux et de vaux forestiers.

Il existe plusieurs possibilités pour faire fuir les loups, en voici deux, mais laissez les joueurs imaginer leurs propres solutions :

- Les PJ peuvent s'équiper de torches et organiser une battue tout en faisant énormément de bruit.
- En appâtant la meute avec du gibier fraîchement chassé, ils peuvent l'attirer vers une autre portion de la forêt, au-delà de la rivière marquant la limite du territoire de Rohald..

Quelle que soit leur approche, le soir venu, ils doivent de nouveau établir un campement. Mais leur mission les a amenés aux abords des terres du clan Arnkel, voire à l'intérieur même. Alors qu'ils préparent leur camp, des bruits de poursuite alertent les personnages. Prenez bien note de la position et de l'activité de chacun des héros à cet instant. Lorsque les événements suivants se déclenchent, vous saurez ainsi quels sont les premiers joueurs à pouvoir réagir.

Confrontation

Très vite, les personnages comprennent l'origine de ces bruits. Trois guerriers poursuivent un quatrième qui court dans leur direction. Cependant, détail étonnant, le fugitif semble habillé bien légèrement pour la saison. En outre, il n'a visiblement aucune arme, contrairement à ses trois poursuivants, aussi chaudement vêtus que lourdement armés.

Un test de Perception + Tradition SR14 permet de reconnaître les trois guerriers. Ce sont des membres du clan Arnkel (une Marge de Réussite supérieure à 10 permet également de reconnaître les trois frères Ottarsson, fils de Ottar Stigsson, le jarl du clan Arnkel et de la cité de Gunnvor). Par contre, le fuyard n'arbore aucun signe distinctif permettant de l'identifier.

Dès que celui-ci aperçoit les personnages, il se jette à leurs pieds implorant leur aide et leur protection face à ces lâches qui se mettent à trois contre un pour le tuer. La réaction des frères Ottarsson est simple. D'abord surpris de découvrir les héros ici, ils se ressaisissent vite et accordent apparemment plus d'importance à l'homme qu'ils traquent. Ils ne demanderont qu'une seule fois qu'on leur restitue leur prisonnier. S'attendant à être obéis sur le champ, les frères Ottarsson attaquent sans hésitation les personnages si ceux-ci hésitent, s'ils tentent de négocier ou simplement de poser des questions sur le « pourquoi du comment »...

Logiquement, le combat devrait aboutir à la mort des trois frères. Si jamais, les personnages arrivent à maîtriser l'un d'eux (assommé, désarmé,...), le fugitif profite d'un moment d'inattention de leur part pour égorger ce dernier à l'aide d'un coutelas dissimulé dans sa tunique.

Les événements de cette scène doivent se dérouler très rapidement et prendre les joueurs de court. Ne leur laissez pas le temps de discuter entre eux de ce qu'il semblerait bon de faire ou de ne pas faire. Les frères Ottarsson sont tendus et très nerveux, agressifs et insultants aussi bien envers les personnages que contre l'évadé. Ils ne laisseront pas le temps aux joueurs de s'organiser ou de réfléchir, la surprise et la rapidité de leur offensive restant leur meilleur atout dans la situation présente.

Une fois le combat terminé, il est temps d'obtenir quelques explications de ce mystérieux inconnu... Il se nomme en fait Gnor Ygnarsson (pour plus de détails reportez-vous à la section PNJ).

La créature

Il fait nuit et certains personnages sont peut-être blessés. Mais tous sont épuisés par la marche, la chasse et le combat. Il est temps de finir de dresser le campement car une bonne nuit de repos s'impose. Sauf si les personnages menacent directement la vie de Gnor Ygnarsson, celui-ci ne tentera pas de s'échapper, préférant rester sous bonne escorte plutôt que seul, la nuit, dans les bois...

C'est environ deux heures après ces événements que la créature (voir plus loin) commence à se manifester. Ceci correspond à peu près à la deuxième ronde d'un tour de garde... si les joueurs ont envisagé d'en organiser. Elle rôde d'abord autour de leur position. Un silence anormal tombe sur la forêt. Des bruissements à l'origine impossible à déterminer se font entendre. Puis, plus ou moins par surprise selon la préparation des PJ, elle attaque.

La créature cible toujours la personne qui possède le plus de Dés de réserve (en cas d'égalité, elle choisit alors celle qui dispose de la plus faible Défense Mentale). Pour les détails de ce combat, reportez-vous à la section PNJ, mais n'oubliez pas qu'une fois que cette entité de cauchemar a réussi à collecter suffisamment d'énergie, elle ne pense plus qu'à prendre forme pour se venger des personnages.

Le thing et le crime

Gnor Ygnarsson coupable !!!

En effet, quoi qu'il puisse dire pour sa défense, Gnor Ygnarsson est bien coupable de viol sur la personne d'Astrid Ottarsdottir, fille de Ottar Stigsson et soeur de ses trois poursuivants. Cela s'est déroulé trois jours avant le départ des personnages pour la chasse aux loups.

Ayant beaucoup trop bu et encore plus mal interprété l'intérêt que lui portait Astrid Ottarsdottir, la colère l'a emporté lorsqu'elle a refusé ses avances, jusqu'à commettre le crime impardonnable de la prendre de force.

Les trois frères sont arrivés un peu trop tard et se sont emparés de lui. Ils voulaient le tuer tout de suite, mais le roi Ottar a, malgré ses propres sentiments, préféré suivre la loi de la Scandia. Il a convoqué le conseil du thing. Celui-ci a décidé sans hésitation la mise à mort du criminel.

La sentence devait être exécutée une fois qu'Astrid Ottarsdottir, remise de son traumatisme, serait capable d'assister à l'exécution. Malheureusement, Gnor Ygnarsson a profité de ce délai pour s'échapper en emportant avec lui le coutelas pris sur un villageois qu'il a également tué.

Découvrir la vérité

Il existe deux principaux moyens pour que les joueurs découvrent le forfait commis par Gnor Ygnarsson :

- Les personnages réussissent à le faire parler. Mais il faudra vraiment se montrer très convaincant, car Gnor Ygnarsson sait très bien que, la vérité est découverte, une mort cruelle l'attend.
- Les personnages se sont infiltrés discrètement dans la cité de Gunnvor, et autour de quelques chopines ou en écoutant les rumeurs, ils apprennent toute l'histoire. Le sujet est encore dans toutes les conversations. Dans ce cas, assurez-vous que les personnages comprennent l'importance de demeurer discrets, car s'ils sont reconnus comme membres du clan Kjari, ils ne sont pas à l'abri d'une bonne bagarre avant de se faire jeter hors de l'enceinte de la ville.

La vengeance par-delà la mort

Au cours de leur premier affrontement contre la créature, les personnages vont très vite découvrir qu'elle paraît véritablement « immortelle ». Voilà une bonne raison pour eux de paniquer, surtout dès qu'ils réalisent qu'elle les suit à la trace. Elle utilise ses pouvoirs, en particulier la possession et les illusions, pour maintenir un état de tension nerveuse permanente chez les héros et surgir, dès qu'elle en a la possibilité, pour les attaquer par surprise. Les animaux des bois, mais aussi le bétail et les fermiers, deviennent de redoutables prédateurs. Le monstre semble toujours avoir un mouvement d'avance sur eux. Les joueurs devraient rapidement apprendre à se méfier de tout et de tous. Transformez la situation la plus banale en épreuve mortelle (un chien possédé grogne vers eux, brise sa chaîne et leur saute à la gorge...). De même, faites les douter face au moindre détail incongru (un fermier raconte que son troupeau a été mystérieusement décimé durant la nuit. Un peu plus loin, un paisible mouton suit longtemps les personnages du regard...). Multipliez les situations périlleuses et les fausses pistes, utilisez les éléments du décor pour faire basculer un moment calme en scène d'horreur. Si vos joueurs commencent à sursauter ou à échanger des regards inquiets à la moindre mention d'un détail, vous aurez gagné.

En fin de compte, quelle que soit la méthode utilisée pour connaître la vérité sur les événements, ils doivent révéler le forfait de Gnor Ygnarsson afin d'envisager de se débarrasser du monstre. Il ne leur reste alors que deux possibilités s'ils souhaitent survivre aux conséquences de leur soutien précipité au criminel.

• **Retour à la cité de Rohald.** Au sein du clan Kjari, après une longue explication et une réunion tendue du *thing*, le conseil décide que le groupe des personnages a eu tort d'être intervenu ainsi, même sans intention de nuire. Ils doivent donc se rendre à la cité de Gunnvor pour y emmener le condamné (Gnor Ygnarsson) afin que la sentence prononcée puisse être exécutée. En outre, eux-mêmes devront se présenter devant le *thing* du clan de Arnkel et payer le *wergeld* que celui-ci leur imposera. Pour encourager la clémence du clan Arnkel, Hrolf Knudsson, chef du clan Kjari fera le déplacement et essaiera de négocier une compensation financière et territoriale, voire son soutien aux prochaines campagnes de son voisin contre les Jutes ou les Saxons. Les héros pourront aussi se voir confier une tâche périlleuse pour le compte du *jarl* Ottar (de quoi enchaîner sur un autre scénario). Le clan Kjari perdra de sa superbe dans cette histoire et sa supériorité sur cette portion de l'île au profit du clan Arnkel.

• **Direction la cité de Gunnvor.** Une fois qu'ils connaissent les tenants et les aboutissants de cette histoire, les joueurs peuvent décider d'eux-mêmes de ramener le prisonnier et de se soumettre au *thing* du clan Arnkel, sans le soutien de leur clan. Cet acte digne et courageux leur attirera la clémence du conseil qui ne demandera qu'une compensation financière pour le tort commis, ou de nouveau en guise de *wergeld*, l'accomplissement d'une tâche essentielle pour le clan (voir ci-dessus), ou dangereuse (voire humiliante) pour les PJ. Face à un héros digne et de noble lignage, le *jarl* Ottar Stigsson ne serait pas défavorable à un mariage arrangé qui laverait l'honneur de sa fille et rapprocherait son clan de celui des Kjari...

Dans tous les cas, seule la juste punition de Gnor Ygnarsson et le sincère repentir des héros, ainsi que leur engagement à payer le *wergeld* pour les fils tués en combat (ainsi qu'à leur donner une sépulture décente) apaisera le rôdeur vengeur.

Annexes

Les PNJ

Le clan Kjari

Hrolf Knudsson, jarl de l'île de Fyn et de la cité de Rohald

Le clan Arnkel

Les frères Ottarsson, Eirik, Gorm et Reidar

Figurant (voir règles p174)

Eirik 16 ans

| | | |
|--------------------|---------------|-------------|
| Conflit 10/8 | Relationnel 6 | Physique 5 |
| Mental 5 | Mystique 2/2 | Vitalité 10 |
| Caractère : Véloce | | Actions : 2 |

Gorm 19 ans

| | | |
|---------------------|---------------|-------------|
| Conflit 11/7 | Relationnel 4 | Physique 10 |
| Mental 3 | Mystique 1/2 | Vitalité 12 |
| Caractère : Violent | | Actions : 2 |

Scénario : Le Rôdeur

Reidar 21 ans

Conflit 12/8

Relationnel 6

Physique 9

Mental 7

Mystique 3/2

Vitalité 13

Caractère : Puissant

Actions : 2

Ottar Stigsson, jarl du clan Arnkel et de la cité de Gunnvor

Les Animaux

Voir p177 du livre de Règles

Gnor Ygnarsson

Age 21 ans

Conflit 10/8

Relationnel 10

Physique 7

Mental 10

Mystique 3/2

Vitalité 9

Caractère : Séducteur

Actions : 2

La créature

Lors du décès des trois frères, les âmes se fondirent en une seule et même créature pleine d'amertume et de colère envers ceux qui lui ont fait du tort, les personnages et Gnor Ygnarsson. Seule une juste réparation, donc la mort de Gnor Ygnarsson et le paiement du wergeld, permettra à la créature de s'apaiser et de laisser partir les âmes des frères Ottarsson.

Cette entité de cauchemar se présente, généralement, sous une forme éthérée et invisible. Elle agit aussi bien de nuit que de jour, sa seule restriction restant liée à la quantité d'essence vitale qu'elle réussit à absorber et donc à la réserve dont elle dispose pour agir (voir plus bas les pouvoirs de la créature). Dès que son Essence Vitale atteint à nouveau zéro, elle redevient invisible et éthérée.

Vous pourrez dépenser les Points d'Essence Vitale de la créature comme bon vous semble pour alimenter les différents pouvoirs qu'elle possède, en ayant si possible toujours à l'esprit de surprendre et d'effrayer le groupe de joueurs.

Rappelez-vous que, comme pour les joueurs, si la créature jette lors d'un Test trois dés ou plus, elle n'en garde que les deux meilleurs.

Pouvoir de la créature

Chevaucher le dormeur (10)

Coût : 0 Essence Vitale

Durée : 1 heure

La créature s'installe sur la poitrine d'une personne endormie. Si elle réussit un test de 3D10 + Mystique contre un SR de 14 + DM de la victime, elle parvient à « voler » 1D5 Dés de la Réserve de Dés de la victime. La créature les transforme aussitôt en points d'Essence Vitale à raison d'1 point pour 1 point, c'est-à-dire que si la créature absorbe 4 Dés de Réserve elle possède aussitôt 4 points d'Essence Vitale de plus. Il faut bien tenir compte du fait que ce processus d'absorption, dans son ensemble, nécessite une heure entière pour être totalement achevé.

La victime ne peut jamais tomber en dessous de 1 Dé de Réserve, ce qui limite le nombre de Dés que la créature peut absorber par personne. C'est pour cela aussi qu'elle aura tendance à choisir les personnes ayant la plus importante Réserve de Dés (initié ou guerrier-fauve en général).

Si la créature réussit son Test, la victime se réveille en sursaut avec l'impression d'étouffer et découvre des marques rouges sur sa poitrine, comme si quelqu'un y avait appuyé fortement ses genoux. En cas d'échec, la victime fait de mauvais rêves, mais sans autres conséquences.

Possession (X)

Coût : Spécial

Durée : Spécial

La créature est capable de posséder le corps de n'importe quelle créature ou homme. Pour cela, elle doit réussir un Test de 3D10 + X contre un SR de 14 + DM ou Mystique de la victime. X étant le nombre de point d'Essence Vitale dépensé pour l'action. Si le test échoue, la victime sera parcourue d'un frisson sans conséquence. Par contre, si le Test est réussi, la créature prend possession du corps de la victime et accède à toutes ses compétences et ses capacités. Pour connaître la durée de la possession, reportez-vous à la durée des sorts de Sejdr p150 du livre de règles.

La créature peut très bien prendre le contrôle d'êtres humains, de personnages, de petits rongeurs, d'un ours, d'un troll comme du mâle alpha d'une meute de loups. À vous de choisir avec quoi vous voulez jouer en tant que Meneur de Jeu pour terroriser ou surprendre vos joueurs. Il faut cependant préciser que, lorsque la créature prend possession d'un être vivant, celui-ci a les yeux révulsés, la peau glacée et ne conserve ensuite aucun souvenir de ce qui s'est passé.

La créature peut faire agir et dire ce qu'elle souhaite à sa victime. Le seul interdit s'avère que celle-ci ne commettra jamais d'acte suicidaire. Face à une telle injonction, la victime rejette aussitôt son hôte.

Illusion (X)

Coût : Spéciale

Durée : Sort du Galdur - Illusion

Reportez-vous aux sorts du Galdur « Illusion » du Livre de Règles (p161) car ce pouvoir fonctionne de manière identique, sauf que le Test pour réussir le sort est de 3D10 + X. X étant le nombre de points d'Essence Vitale investi dans le sort. La créature possède comme Domaine l'Ouïe et la Vue du sort d'Illusion du Galdur.

Prendre forme

Coût : 5 points d'Essence Vitale

Durée : 2 points d'Essence Vitale par Tour de combat

La créature décide de prendre forme afin d'attaquer physiquement les personnages.

Conflit 12/8

Relationnel 1

Physique 9

Mental 5

Mystique 8/10

Vitalité 10

Actions : 2

Caractérisation : Armes naturelles, Armure naturelle (4), Attaques multiples (2), Brouillard glacial.

Scénario : Le Serment Oublié

Ce scénario poursuit la saga de vos héros, entamée dans le livre de base avec « Premices au grand hiver ». Il peut être joué indépendamment, mais prend toute sa saveur si vous le mettez en scène à la suite du précédent. Vous pouvez intercaler quelques aventures de votre cru entre les deux scénarios afin d'explorer les histoires personnelles des personnages ou de renforcer un peu leurs capacités. En effet, certains des adversaires qu'ils vont affronter ici représentent un véritable défi pour des héros débutants et les vaincre relève sans doute d'un exploit digne d'être conté par les scaldes de la Scandia.

Quoi qu'il en soit, les joueurs vont continuer à découvrir les secrets des Terres du Nord, se mêler de politique, livrer des combats épiques et s'exposer une nouvelle fois aux effets du surnaturel et aux desseins des dieux. Rien de bien inhabituel pour des héros, en somme.

avenir funeste. Le roi Frodi tient conseil et désigne un groupe de héros afin d'élucider l'énigme que pose cette situation, et donc de résoudre ce problème. Il s'agit, bien entendu, des personnages.

Dès leurs premières recherches, les indices collectés indiquent très vite que les implications de ce serment oublié s'avèrent bien plus importantes que prévues. Voyageant à travers le Danemark puis jusqu'au cercle polaire, dans le golfe de Bothnia, ils devront, pour lever cette malédiction, reconstituer des événements vieux de plus d'un demi-siècle, affronter un demi-dieu, organiser une rébellion, abattre un redoutable géant, négocier avec tribus primitives et accomplir bien d'autres exploits pour faire éclater la vérité. Sauront-ils se montrer à la hauteur ou bien provoqueront-ils un nouveau désordre susceptible de renverser les trônes du Danemark ?

Synopsis



Alors qu'ils assistent, en présence du souverain du Danemark, à une cérémonie organisée en l'honneur d'Odinn, les personnages sont les témoins de l'arrivée d'étranges cavaliers surgis de nulle part. Ils viennent réclamer le paiement d'une dette ancienne que le seigneur d'Odense aurait contracté au nom de son peuple et de sa lignée. Les conséquences d'un refus laissent présager d'un

Introduction



L'hiver touche à sa fin. La Scandia commence à s'éveiller et secoue l'épais manteau de neige qui la recouvre depuis plus de quatre mois. Cette année, cette saison s'est révélée particulièrement éprouvante. Les glaces ont étendu leur emprise loin au Sud du Golfe de Bothnia jusqu'à l'Austmarr et même dans le Kattegat. Mais les jours commencent visiblement à se faire plus longs et le soleil, encore pâle et froid, est de plus en plus présent.

Au sommet d'une colline surplombant le lac d'Odense, les personnages se sont arrêtés quelques instants afin de laisser souffler leurs chevaux. Les montures, fatiguées par le long trajet qu'elles viennent d'accomplir, broutent les premières touffes d'herbe verte perçant la neige gelée.

À l'Ouest, de l'autre côté de l'étendue d'eau sacrée du Danemark, ils aperçoivent dans le soleil couchant la ville d'Odense, domaine du puissant roi Hord Beinirsson et ultime étape de leur voyage. En effet, à cette période, Odense est le théâtre de trois jours de festivités se déroulant autour de célébrations dédiées à Odhinn, le Père des dieux. Cette année, les personnages sont venus y assister.



Jouer à la suite de Prémices au grand hiver

Si les héros sont membres du clan Kjari, ils font alors partie de la suite du *jarl* Hrolf Knudsson lors de son voyage à Odense. Celle-ci se compose de neuf *hirdmen*, du seigneur et de son épouse, de six serviteurs et des personnages, plus un chariot contenant des offrandes destinées au Vieux Borgne ainsi que deux énormes tonneaux de bière et d'hydromel, présents pour le roi Hord. Le chef du clan Kjari se montre cependant soucieux à la suite des événements récents (l'accession au trône de Frodi et la situation politique du Danemark, l'alliance espérée avec le Jylland et la guerre civile à Hirsk). Au-delà de l'aspect religieux, cette réunion cache d'autres motifs plus terre-à-terre.

Dans tous les cas, même si les PJ ne sont pas liés à ce clan, leur implication dans les événements de l'automne précédent (voir « Prémices au grand hiver ») explique leur présence. Quelle que soit la manière dont s'est terminée cette aventure, ils sont les invités du roi Hord Beinirsson qui compte ainsi honorer leur courage et, si possible, s'attacher ces héros dont on commence à parler au Danemark. Le *jarl* rusé espère utiliser leur notoriété grandissante au profit de sa cause politique.

Au cas où vos joueurs n'auraient pas vécu les péripéties décrites dans « Prémices au grand hiver », il vous faut trouver une autre raison à leur présence à Odense. Des personnages débutants sont peut-être tout simplement originaires de cette cité danoise et sujets du roi Hord. Ils peuvent, sinon, accompagner leur propre *jarl* à ces cérémonies, comme indiqué plus haut. Enfin, s'ils ont déjà quelques exploits à leur actif, le roi d'Odense a pu les inviter afin d'honorer ses convives de la présence de ces héros. Avec toujours derrière la tête, l'idée de profiter de leur image pour accroître son propre prestige.



Chapitre 1 : Hommage au Dieu borgne



Le Pont du Pas d'Odhinn

De nouveau en selle, les personnages descendent une petite piste boueuse à flanc de la colline boisée qui serpente jusqu'aux rives du grand lac. En pressant un peu le pas, ils devraient pouvoir arriver avant la tombée de la nuit et entrer dans la cité sans devoir se justifier auprès des sentinelles. Ils progressent entre les arbres dénudés et les bosquets de pins jusqu'à atteindre un grand embranchement. Une route plus importante venant du Nord longe la berge et croise leur sentier. À une dizaine de pas à l'Ouest, un large pont de planches, sans rambardes, enjambe un ruisseau encaissé venant se jeter dans le lac. Un grand poteau de bois sculpté en garde le seuil. Des têtes de loups et de chevaux ornent le pilier sur toute sa hauteur, mais, au sommet, c'est le visage du roi des Ases qui semble inspecter de son œil unique tous les voyageurs empruntant ce passage. Un personnage peut réaliser un test de Saga ou de Savoir approprié (SR10 pour un scalde, 14 pour un autre type de PJ) et se souvenir de la légende suivante :

Le pont est construit à l'endroit où se déroula ce combat. Mais alors que les héros s'en approchent, un groupe assez important surgit de la route du Nord. Une trentaine de *hirdmen* menés par quatre *berserkir* en constitue l'escorte. Ces guerriers en armes entourent trois chariots d'apparence banale, dont l'un accueille des passagers. Mais de lourds rideaux de toile occultent l'intérieur. Enfin, une vingtaine de serviteurs marchent à côté du convoi.

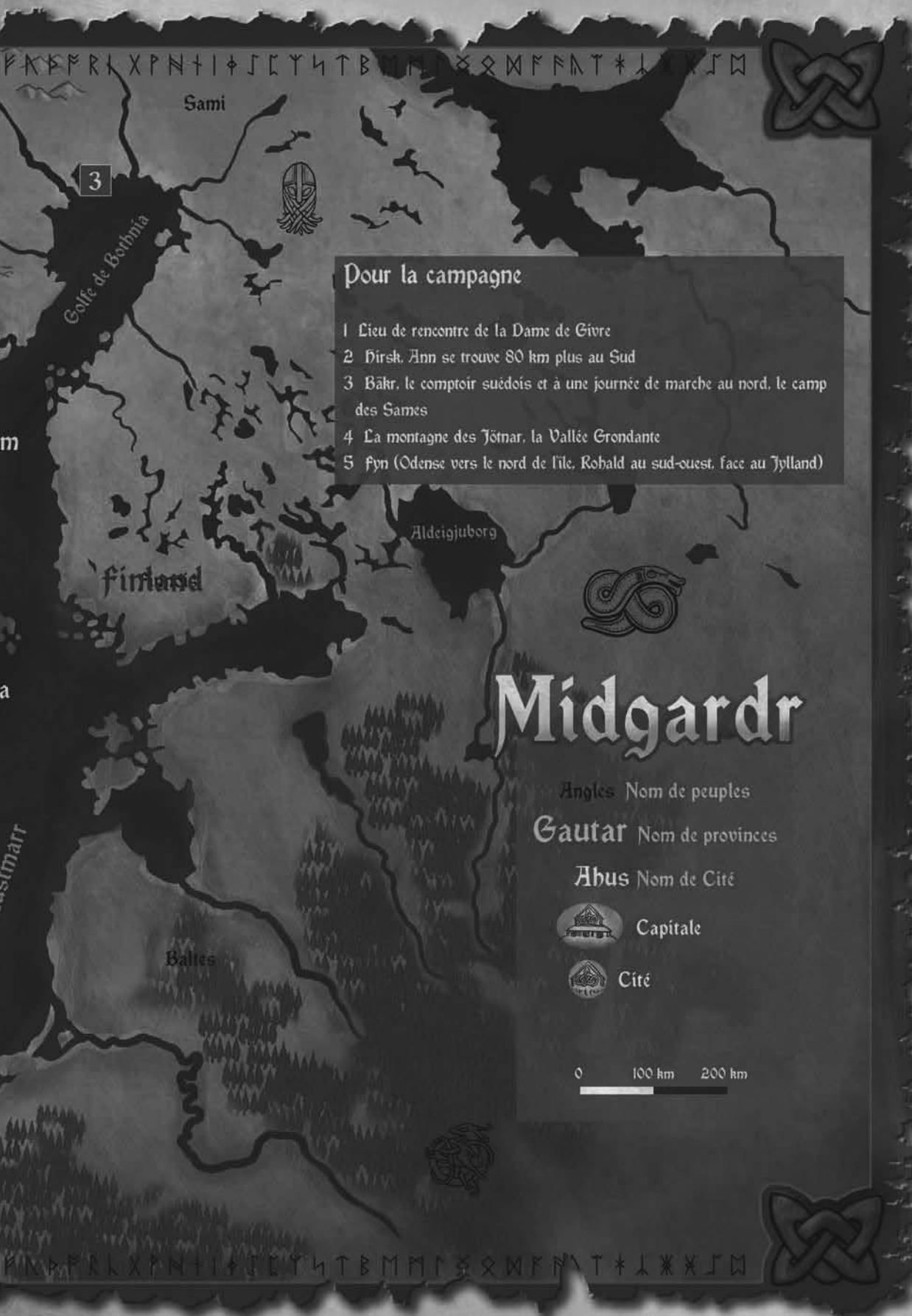
Avant que les PJ n'aient pu mettre le pied sur les planches de bois, l'un des guerriers-fauves les interpelle.

« Hola, vous autres ! Écartez-vous de là ! Faites place à mon seigneur qui franchira le premier le Pas d'Odhinn. »

Le *berserkir* ne se montre pas vraiment menaçant : il ne s'attend pas à ce que l'on puisse discuter son ordre. Si on lui demande qui voyage sous sa garde, le puissant guerrier hésite quelques instants, semble fouiller sa mémoire et annonce qu'il s'agit de la suite du *jarl* Ulversson. Laissez les joueurs effectuer un test de Traditions ou de Savoir (Danemark) s'ils en font la demande. Ce nom ne leur dit rien de toutes façons (à moins d'un résultat exceptionnel. Dans ce cas insinuez que celui-ci pourrait être un seigneur de la lointaine Scania, mais sans certitude).

Vggdrasill





Pour la campagne


- 1 Lieu de rencontre de la Dame de Givre
- 2 Hírsk. Ann se trouve 80 km plus au Sud
- 3 Båkr, le comptoir suédois et à une journée de marche au nord, le camp des Sames
- 4 La montagne des Jötnar, la Vallée Grondante
- 5 Fyn (Odense vers le nord de l'île, Rohald au sud-ouest, face au Jylland)



Le pas d'Odhinn

... or, la jeune fille, croyant fuir les meurtriers de son père, se jeta directement dans leurs filets. Les soudards qui avaient pillé son village l'interceptèrent à une lieue de la cité où elle cherchait refuge et secours. Les rustres, au nombre de cinq, s'amusaient déjà des tortures qu'ils lui feraient bientôt subir. Gydha se savait perdue, mais en elle bouillait la rage qui consume ceux qui n'ont plus d'espoir. Elle pointa son misérable couteau vers ses ennemis. Ils rirent devant sa piètre résistance. Elle avisa alors un long bâton, branche presque droite arrachée à un arbre par le vent de tempête, à la pointe affilée. Elle le ramassa et sauta derrière le fossé. Elle jura alors : « Qu'Odhinn guide mon bras ! J'en appelle au Père des dieux, moi qui ait perdu le mien ! Qu'il maudisse tous ceux qui osent faire un pas au-dessus de ce fossé pour me nuire plus qu'ils ne l'ont déjà fait ! »

Elle ignorait à l'époque qu'Odhinn se promène parfois au bord du lac. Elle fut ensuite l'une des premières à rejoindre le sanctuaire d'Odense dédié au vieux borgne.



La réalité est plus complexe. Cet équipage sans apprêts est en fait celui du roi Frodi venu en personne assister aux cérémonies rendues en hommage à Odhinn. Très superstitieux, le nouveau monarque du Danemark ne compte pas entamer son règne sans rendre un hommage appuyé au père des Ases et démontrer à tous le lien privilégié qui lit son sang au Dieu borgne. En outre, Frodi veut consulter les *völva* officiant au sanctuaire d'Odense. Il voyage cependant incognito, avec une garde réduite et sans afficher son rang, car il sait qu'il a de nombreux opposants dans cette région et afin de surprendre Hord Beinirsson pour prendre l'avantage sur le *jarl* d'Odense. Le souverain danois espère enfin profiter de cette réunion pour négocier avec les seigneurs encore hésitants et repérer ceux qu'il faudra surveiller.

Ignorant qu'ils font face au roi, aucune étiquette n'oblige les héros à s'effacer, si ce n'est leur bon vouloir à mettre en concurrence avec leur fierté personnelle. S'ils accompagnent eux-mêmes un *jarl*, les PJ peuvent très bien faire valoir leur droit de passer les premiers. Aussi, s'ils refusent de céder le passage, il va falloir trouver une solution.

Un défi armé est envisageable. Cependant, en plus du risque de subir une blessure sérieuse, son organisation selon les règles de l'art prend du temps et il fera nuit lorsque les deux groupes se remettront en route. Bien entendu,



La cité d'Odense

La grande cité s'étend le long de la rive occidentale du lac d'Odense, une vaste étendue d'eau située à peu près dans la portion nord de l'île de Fyn. Elle est adossée à une série de collines qui s'enfoncent, au Sud, dans la forêt profonde et sauvage qui occupe une grande partie du centre de l'île. Un haut mur de pierre surmonté d'une palissade cerne les faubourgs, mais de nombreuses fermes et petits hameaux constellent la campagne aux alentours.


La cité elle-même englobe environ deux cents maisons, la plupart à étage, sans véritable organisation. Des ruelles tortueuses s'entrecroisent et mènent au hasard à travers les quartiers artisans, celui des marchands ou encore le domaine des nobles d'Odense. Près de deux mille personnes vivent ici en permanence, et presque autant exploitent les terres des alentours.

La maison longue de Hord Beinirsson donne sur une large place dont une douzaine d'arbres marquent les limites. Les bâtiments abritant les *hirdmen*, les serviteurs et les esclaves du seigneur s'alignent tout autour.

Les édifices sont construits à l'aide du bois tiré de la forêt et colorés de cette teinte orangée caractéristique du travail des artisans locaux, préparée à partir de résine. Les toits de chaume aux couleurs sombres contrastent fortement avec les murs clairs.

Un petit port de pêche accueillant une vingtaine de barques s'ouvre sur le lac. Des routes partent dans toutes les directions depuis les portes de la cité. Le commerce est une activité vitale pour Odense. Elle exporte le bois et la laine des nombreux troupeaux de la région et importent le fer et la pierre depuis le reste du Danemark et d'au-delà des mers.

Le roi d'Odense est reconnu comme le seigneur de nombreux autres clans de l'île de Fyn dont le clan Kjari. Son soutien fidèle au roi Halfdan durant la guerre civile est bien connu et ce riche domaine à l'esprit indépendant constitue une épine douloureuse dans le talon de Frodi l'usurpateur.



dans ce cas, le *berserkr* ayant interpellé les PJ est désigné champion du *jarl* dont les héros n'aperçoivent qu'un instant la vague silhouette dans le chariot bâché (profil de *berserkr* page 175 du Livre de base avec le caractère « Vétéran »).

Deux orateurs peuvent également jouter afin de démontrer la préséance de leur seigneur sur l'autre. Ici, effec-

Scénario : Le Serment Oublié

tuez des tests en opposition de Traditions (SR14). Le premier à obtenir trois succès remporte la discussion. Une négociation nécessite un test en opposition d'Eloquence (SR14). L'adversaire des PJ est un noble avec Communication 3, Eloquence 9 et Traditions 12. Dans les deux cas, accordez un bonus aux joueurs s'ils avancent, en jouant leurs personnages, des arguments pertinents (par exemple, un bonus de +2).

Ici, Frodi s'avère bon joueur. Il tient également à soigner son image de roi magnanime. S'il perd, il n'en tient pas rigueur aux PJ s'ils se sont montrés fiers, mais de bonne foi. Par contre Kjartan, le *berserkr*, se sent bafoué et cherchera une occasion de se venger (s'il gagne, il ne cessera par la suite de les traiter avec mépris).

Quoi qu'il en soit, après ce petit incident, les héros arrivent enfin à Odense.

Un invité inattendu

Une grande activité règne autour et dans la ville d'Odense (voir l'encart pour la description de la cité). Un village de tentes se dresse près de la porte orientale et des enclos, munis d'écuries en planches, ont été aménagés tout autour, pour les chevaux des voyageurs. Malgré l'heure tardive, et le froid qui tombe, beaucoup de gens déambulent encore dans les rues. Serviteurs se hâtant d'achever les préparatifs des festivités du soir, résidents rentrant chez eux après leur journée de labeur, visiteurs et invités rejoignant le banquet du roi Hord.

Une fois qu'ils se sont fait reconnaître, les personnages sont guidés par un jeune esclave famélique du nom de Jurdan jusqu'à la maison mise à leur disposition. Elle se situe près du quartier du port, dans la basse ville et, bien que petite, se révèle assez confortable.

Ils ont juste le temps de se changer afin de passer leurs plus beaux atours, avant de rejoindre la maison longue du *jarl*.

Comme de coutume, il faut laisser ses armes à l'entrée, seuls les boucliers ornés et décorés sont autorisés à l'intérieur, pendus sur les murs. Plus de deux cents personnes sont réunies dans l'immense bâtiment royal, réparties pour la plupart autour de deux longues travées. Le fossé à feu central dispense une douce chaleur et une fumée irritante. Les personnages trouvent place presque au milieu de la vaste salle.

Peu de temps après, arrive le groupe qu'ils ont déjà croisé un peu plus tôt. Mais, entouré de ses *berserks*, il ne s'agit pas d'un simple *jarl*. Dès le seuil franchi, le roi Frodi se fait annoncer par l'un de ses gardes du corps. La surprise est grande dans la salle et tous les regards convergent vers le souverain que l'on n'attendait pas. Celui-ci traverse le bâtiment et vient saluer cordialement son vassal, le roi d'Odense. Sous le masque souriant des deux hommes, il est facile de deviner la tension qui règne entre eux, tension palpable dans toute l'assemblée. Ils échangent quelques mots puis Hord Beinirsson fait dégager une table près de lui pour

le monarque danois et sa suite. Le temps que tout le monde s'installe, Frodi fait le tour des *jarls* présents et discutent brièvement avec chacun d'eux. Il s'arrête face aux héros de « Premices au grand hiver » et, selon les conséquences de leurs actions durant ce scénario, loue leur courage ou les met en garde. Dans les deux cas, il mêle cajolerie et menace latente, en insistant bien sur l'intérêt de faire, à ce moment crucial de l'histoire du Danemark, les bons choix.

D'énormes tonneaux de bière et d'hydromel sont mis en perce dès qu'Hord Beinirsson, depuis le haut de l'estrade où est dressée sa table, au fond de la pièce commune, termine son discours de bienvenue. Derrière son ton affable, des héros attentifs percevront tout de même une pointe d'amertume et d'inquiétude. Le roi d'Odense lance de fréquents coups d'œil vers quelques-uns des *jarls* attablés près de lui (dont Hrolf Knudsson du clan Kjari).

Utilisez cette situation afin de permettre aux PJ de rencontrer quelques unes des personnalités présentes. Parmi celles-ci, Regin Erlingsson et Sveigar Einarsson (Livre de base page 29). N'hésitez pas à ajouter autant de PNJ que vous le souhaitez, idéalement aux motivations pouvant interférer avec les historiques de vos héros ou bien mener à de futures aventures. Par exemple, le *jarl* Horik Svertigsson (livret de l'écran page 9) peut introduire des éléments politiques intéressants dans le destin des personnages, surtout s'ils ont démasqué le scalde Hjalti dans le scénario du livre de base. Des scaldes, des nobles, des marchands, mais aussi des émissaires d'autres royaumes sont présents.

Faites durer le début de la soirée aussi longtemps que nécessaire. Le banquet bat son plein et l'alcool coule à flots. Les conversations s'enchaînent et de nombreuses personnes se retrouvent à cette occasion, échangent des nouvelles, parlent de leurs projets...

La présence du roi Frodi est au centre de nombreuses discussions. Au bout d'un moment, le souverain se lève et réclame le silence. Une corne à la main, il jette un regard inquisiteur sur toutes les personnes présentes :

« À tous mes fidèles sujets danois, je vous salue ! Notre pays a trop longtemps été déchiré par des rancoeurs qui n'ont plus lieu d'être. Aujourd'hui, je déclare qu'il est temps d'unir nos forces afin que le royaume du Danemark assure à nouveau son rang dans la Scandia et devant les dieux. Le moment est venu de la réconciliation. J'en appelle à Odhinn, notre protecteur et père de notre lignée royale. Profitons de la fête qui lui est offerte ici, dans ce domaine qui lui est cher, pour annoncer une nouvelle aube ! Sköl ! »

L'assemblée reprend ce cri avec plus ou moins d'enthousiasme, et chacun vide sa corne.

Sous la lune blafarde

Au milieu de la nuit, Hord est rejoint par trois jeunes filles vêtues de robes en peaux de loup. Elles apportent une immense corne, trois fois plus grande que la normale, et incrustée d'or et de pierreries, une rançon de roi. Il s'agit

des Filles d'Odinn, des *völva* attachées à l'entretien du sanctuaire dédié au Roi des Ases sur le lac Odense (Traditions SR9). Le *jarl* se lève, brandit la coupe et entonne un chant puissant en l'honneur du Dieu borgne, bientôt repris par toute l'assemblée. Au dernier couplet, le chœur cesse brusquement dans un silence respectueux. Hord Beinirsson boit longuement à la corne, puis les magiciennes la remplissent à nouveau et la font circuler dans la grande salle afin que chacun y trempe ses lèvres. Les cérémonies en l'honneur d'Odinn commencent.

Les convives suivent alors le roi d'Odense vers la sortie où les attendent des serviteurs qui leur tendent des torches allumées. En une longue procession, les flambeaux traçant une vague de feu dans la nuit, le cortège se rend sur les rives du lac. La pleine lune baigne d'une lueur pâle le paysage et se reflète sur les eaux, petit disque de pur argent. Les hommes du Nord se rassemblent sur la grève autour du sanctuaire. Le petit édifice aux murs de pierre rouge est couvert d'un toit pentu où s'alignent des figures animales – corbeaux, chevaux, loups et ours – qui semblent vivants dans la pénombre. Un portique aux poteaux gravés à l'effigie d'Odinn donne sur un ponton de bois qui s'enfonce de presque cent pas sur l'étendue d'eau miroitante. Hord et les trois *völva* s'y engagent, accompagnés du roi Frodi toujours suivi par deux de ses *berserkir*.

De nouveau, des chants montent vers les cieux en hommage au Roi des dieux. Sur la rive, des esclaves allument de grands brasiers et amènent les bœufs sacrificiels.

Prenez le temps de décrire le décor illuminé par la lune. Les détails se noient dans les ombres et tout prend un aspect surnaturel, fantomatique. Le froid fait naître un nuage de vapeur à chaque respiration. Toute la population est maintenant réunie ici, soit plus de trois mille personnes (avec les voyageurs présents) et écoute ou reprend les odes scandées par les voix fortes des trois jeunes filles. Créez une ambiance solennelle, sur un rythme lent, jusqu'à ce que les joueurs se trouvent pleinement pris par l'instant. Laissez planer un silence, puis annoncez leur qu'ils entendent soudain comme un bruit de galop, au loin...

Note : pour ce passage, vous pouvez utiliser un fond sonore musical pour soutenir l'effort recherché. Préférez pour cela une mélodie lente et profonde, sans doute à base d'instruments traditionnels. De même, réduisez la lumière, parlez doucement, d'une voix grave. Si vous parvenez à faire naître chez les joueurs le respect et la tension ressentis par leurs personnages, vous obtiendrez un moment mémorable qui donnera plus de force encore aux événements suivants.

Les cavaliers noirs

Très vite, le grondement des sabots couvre les chants et fait trembler la terre sous les pieds des hommes du Nord. Tous se retournent pour voir arriver un groupe d'une quinzaine de cavaliers. Une brume surnaturelle s'accroche aux pas de leurs chevaux à la robe noire et luisante, aux yeux couleur de feu. La nappe épaisse rampe sur le sol jusqu'à la rive. Les nouveaux venus se fraient un passage jusqu'au portique et s'arrêtent juste devant. Un vent d'effroi traverse les rangs de l'assemblée.

Les cavaliers portent de splendides armures d'émail noir, des capes épaisses et sombres, des casques ornés de figures monstrueuses ne laissant apercevoir que leurs yeux brillants et le bas de leurs visages imberbes. Deux d'entre eux arborent des étendards qui, malgré l'absence de vent, claquent dans l'air. Des images de dragons noirs et menaçants y sont brodées sur un champ vert émeraude. Au milieu de ce groupe armé de lances et d'épées aux pommeaux de rubis, une silhouette féminine semble être leur chef. Sa robe vermillon est recouverte d'une armure de cuir noir et décoré de boucles d'argent. Son épaisse chevelure rouge sang dépasse de son casque léger et ciselé où une pierre rouge sang luit au milieu du front. Seule, elle s'avance sur le ponton et chaque pas de sa monture résonne comme un coup de tonnerre. La foule se fige devant l'apparition de ces créatures. Un silence parfait s'abat sur le lac. Les guerriers ne se montrent pas hostiles, mais ils forment un cordon de sécurité empêchant quiconque d'approcher.

La princesse *Álfar* s'arrête à quelques pas de Hord Beinirsson et tend une main à la peau blanche vers le roi d'Odense. Sa voix claire et musicale s'élève. Elle parle dans la langue de la Scandia, avec un accent étrange, assez fort pour que tous l'entendent :

« Cinq fois dix années ont passé depuis ma dernière venue. J'ai rempli ma part du Pacte. Comme convenu, je viens aujourd'hui réclamer mon dû. »

Une expression de totale surprise apparaît sur les traits du seigneur. Il balbutie quelques mots, ne comprenant visiblement pas de quoi il s'agit. La main tendue de l'*Álfar* se referme en un poing menaçant.

« La mémoire des hommes est-elle à ce point faible que vous en oubliez vos serments ? Ou bien, héritier de Beinir, refuses-tu de payer le prix de mon service ? »

Une fois de plus, Hord bredouille une vague excuse. La princesse poursuit :

« Si le souverain d'Odense n'honore pas sa parole, alors sa dette se règlera en sang et en flammes ! Je réduirai ta terre en cendres, ta famille en os blanchis par le vent, tes sujets en esclaves ! »

Nerveux, le roi Frodi recule derrière ses *berserkir*. L'un d'eux lance :

« Holà, femme ! Tu as face à toi Frodi Halfdansson, roi des danois ! Qui es-tu pour contester ce qui lui appartient ? »

La princesse jette un regard dédaigneux vers le grand guerrier. Ses yeux luisent et le *berserkr* s'effondre lourdement sur le ponton, le corps gelé. Hord Beinirsson se jette alors devant la monture de l'*Álfar*.

« Pardonnez-moi, ma Dame, mais j'ignore à quel pacte vous faites allusion. Ma lignée est digne de parole et je ferai ce que je dois faire. Je le jure devant Odinn et les éminents seigneurs rassemblés ici ! »

L'*Álfar* observe un instant le *jarl* et jauge sa sincérité. Puis elle fait voler son cheval.

« Très bien. Je te donne encore trois lunes de sursis. N'oublie pas ta promesse ou encours ma fureur. »

Alors qu'elle s'éloigne déjà, le roi d'Odense l'interpelle :

« Mais que dois-je offrir en paiement de cette dette ? »

« Demande à ton père, fils de Beinir ! »

Les cavaliers *álfar* disparaissent dans la nuit alors que de lourds nuages cachent la lune ronde.

Scénario : Le Serment Oublié

Note : à ce stade du scénario, essayer d'éviter un affrontement avec les guerriers *álfar*. Celui-ci n'amènerait à rien et la démonstration de force réalisée par leur princesse devrait dissuader bien des guerriers.

La garde *dökkalfar* composée de guerriers d'élite. Reportez-vous à la description de ces créatures page XXX de ce supplément et utilisez le profil indiqué, auquel s'ajoutent les caractérisations : « Vétérans, Armement supérieur, Protection supérieure ».

Le souci de Hord

Aussitôt, les *jarl* danois ainsi que quelques personnalités (dont les PJ) se réunissent dans la grande salle commune de la maison longue. Le temps n'est plus aux festivités. On s'interroge, des questions fusent, on s'interpelle dans le plus grand chaos. Hrolf Knudsson tape du poing sur la table et rétablit un semblant d'ordre. La discussion reprend à peine plus calmement. Au bout d'une heure, il en ressort les éléments présentés ci-dessous. Laissez les joueurs mener la discussion à leur guise et poser les bonnes questions afin de leur faire découvrir peu à peu ces informations, puis donnez leur les détails manquants par la bouche de Hord ou d'autres membres de son clan :

- Hord Beinirsson ignore totalement de quel pacte parle la princesse *álfar* ainsi que la nature de sa dette.
- Son père, Beinir Rougecoeur, est mort lorsqu'il avait trois ans, au cours d'une expédition contre une ville suédoise. Son corps a été inhumé sur place.
- Quel que soit le prix à payer, il ne peut être supérieur à celui d'un conflit avec les *álfar*.
- Le roi Frodi exprime clairement son mécontentement. Cette situation met en danger le domaine d'Odense et, par conséquent, la puissance et l'unité du Danemark. En outre, il craint que cela irrite également Odhinn.
- La crainte superstitieuse que génèrent les *álfar* et leur intervention surnaturelle est perceptible parmi tous les rudes guerriers présents. Les PJ eux-mêmes devraient être conscients du danger qui plane sur eux.
- En fin de compte, il ne reste que trois mois au roi d'Odense pour résoudre ce problème.

La réunion se poursuit jusqu'au matin, dans une ambiance morne et inquiète. Finalement, Hord Beinirsson décide de mandater quelques hommes pour découvrir de quoi il en retourne. Les discussions reprennent afin de savoir qui devra s'en charger. Certains *jarl* argumentent qu'il ne faut pas céder aux *álfar* et préconisent d'entrer en guerre, mais Hord et les seigneurs plus raisonnables écartent cette idée.

Si les PJ sont déjà des héros aux yeux du *jarl*, il choisit tout naturellement de leur confier cette mission. Sinon, il décide de pratiquer à un tirage au sort parmi les guerriers présents. Dans un chaudron, il fait mettre un os gravé d'un signe distinctif pour chaque candidat potentiel et en tire (nombre de PJ). Le destin désigne sans surprise les personnages. Curieusement, Frodi approuve ce choix.

Note : les arrière-pensées de Frodi

Le roi du Danemark pèse le pour et le contre. D'un côté, voir le domaine d'Odense ravagé pèserait sur son image royale et sur ses revenus. De l'autre, il envisage la possibilité d'être débarrassé d'un vassal peu enclin à reconnaître sa légitimité. Le choix des PJ lui apparaît comme une aubaine. Héros en devenir, s'ils réussissent leur quête, il compte bien en tirer profit et les attirer à son service. S'ils échouent, il a déjà un nom en tête pour remplacer Hord Beinirsson.

Chapitre 2 : Le Serment de Beinir



Les personnages reçoivent donc la mission de découvrir en quoi consiste le pacte passé entre Beinir et la princesse *álfar*. Ils ont pour cela plusieurs pistes à suivre, décrites ci-après. Les joueurs en ignoreront peut-être certaines ou en inventeront d'autres. Dans tous les cas, ils doivent bien rester conscients qu'ils disposent d'un délai limité pour agir. Le décompte des jours qui passent doit peser sur eux comme un couperet au-dessus de leur tête.

Il n'y a pas de « bon ordre » pour mener cette enquête. Laissez les joueurs suivre leurs intuitions et remonter les indices selon leurs démarches. Voici quelques approches possibles :

Enquête dans la cité d'Odense

Les joueurs peuvent logiquement supposer qu'il reste des habitants à Odense ayant connu Beinir. Ils vont donc envisager de rechercher ces personnes, sans doute âgées aujourd'hui, et de les interroger sur leurs souvenirs de cette époque. Au fur et à mesure de leur enquête, de nouveaux indices vont apparaître qui les mèneront vers des pistes inattendues.

Premières informations

Une fois fait le tour de la cité d'Odense, les PJ découvrent qu'il reste en fait bien peu de personnes contemporaines de Beinir. Beaucoup n'étaient que des enfants à



Les conjurés

Intrigue secondaire : les festivités dédiées à Odhinn visent également à réunir les *jarl* opposés à Frodi. Mais la visite inattendue du monarque danois à Odense complique les choses. Durant, leurs recherches en ville, les personnages vont croiser et rencontrer plusieurs nobles du royaume et leur suite. Les comportements de certains d'entre eux risquent d'attirer l'attention des héros.

En toile de fond, vous pouvez mettre en scène ce jeu politique complexe dont voici les bases : Hord Beinirsson souhaite réunir plusieurs *jarl* qui partagent son mépris pour Frodi. Mais ceux-ci sont surveillés par des agents du roi, *hirdmen* et simples serviteurs. Le souverain, quant à lui, multiplie les rencontres avec les seigneurs indécis afin d'arracher leur soutien et la reconnaissance de son titre, tout en dressant une liste noire de ses ennemis à l'intérieur du Danemark.

Événement : au crépuscule, alors que les PJ rejoignent leur résidence, ils surprennent dans une ruelle sombre un groupe en embuscade (2 « militaires » par personnages présents). Quelques secondes plus tard, deux hommes y pénètrent par l'issue opposée. Les cibles de l'attaque. Si les héros se portent à leur secours, les assaillants prennent la fuite sans demander leur reste. Ce ne sont que de simples mercenaires qui ignorent tout de leur commanditaire si ce n'est qu'il a payé en bon or. Mais presque aussitôt, un autre groupe de six *hirdmen* surgit à son tour. Les deux victimes sont un *jarl* de Scanie et son épouse, de la suite de Frodi. L'attaque a été orchestrée par Horik Svertigsson (livret de l'écran page 9). Les *hirdmen* sont ses hommes. Il espérait mettre en scène une attaque de proches du roi pour discréditer le *jarl* d'Odense. Ses gardes arrivant au bon moment pour les sauver. De cet incident, le seigneur Horik compte retirer la reconnaissance du souverain. Mais l'intervention des PJ fait échouer son plan hasardeux.



l'époque et les guerres et le temps ont prélevé leur tribut parmi les plus âgés et les proches de l'ancien *jarl*. En faisant preuve de persévérance, ils réunissent cependant les informations suivantes parmi les anciens dans la population :

- Beinir était un grand chef de guerre, prompt à mener de nombreux raids contre les royaumes voisins. Cette activité fut encore plus importante à la fin de son règne.
- Il a eu trois épouses et un seul fils, Hord, né de son dernier mariage alors que le *jarl* était déjà âgé. Une vieille femme à la mémoire défaillante et qui travaillait à la maison longue, se souvient qu'un an après la naissance de Hord, Beinir s'est enfermé deux jours durant. Il était très soucieux. Puis, il a commandé de nombreux sacrifices à Odhinn, dont six esclaves, lui qui prêtait peu d'attention au père des Ases depuis quelques années.
- Tous les anciens se souviennent de cet épisode sanglant et de la dévotion dont le *jarl* a fait preuve par la suite, faisant édifier plus de dix stèles autour du lac à la gloire du Borgne.
- Un esclave rabougri oeuvrant aux écuries se rappelle également de la mort étrange de la nourrice de l'enfant, à cette même période. On l'avait retrouvée le crâne fracassé, au pied d'un escalier menant au four. Le *jarl* avait fait le nécessaire pour sa dépouille et insisté pour que cet accident ne s'ébruite pas.
- Plusieurs vieilles dames se rappellent de Tola, un maître-armurier au service du *jarl* et surtout, son ami et confident. Hors son petit-fils tient encore la forge de famille à Odense.

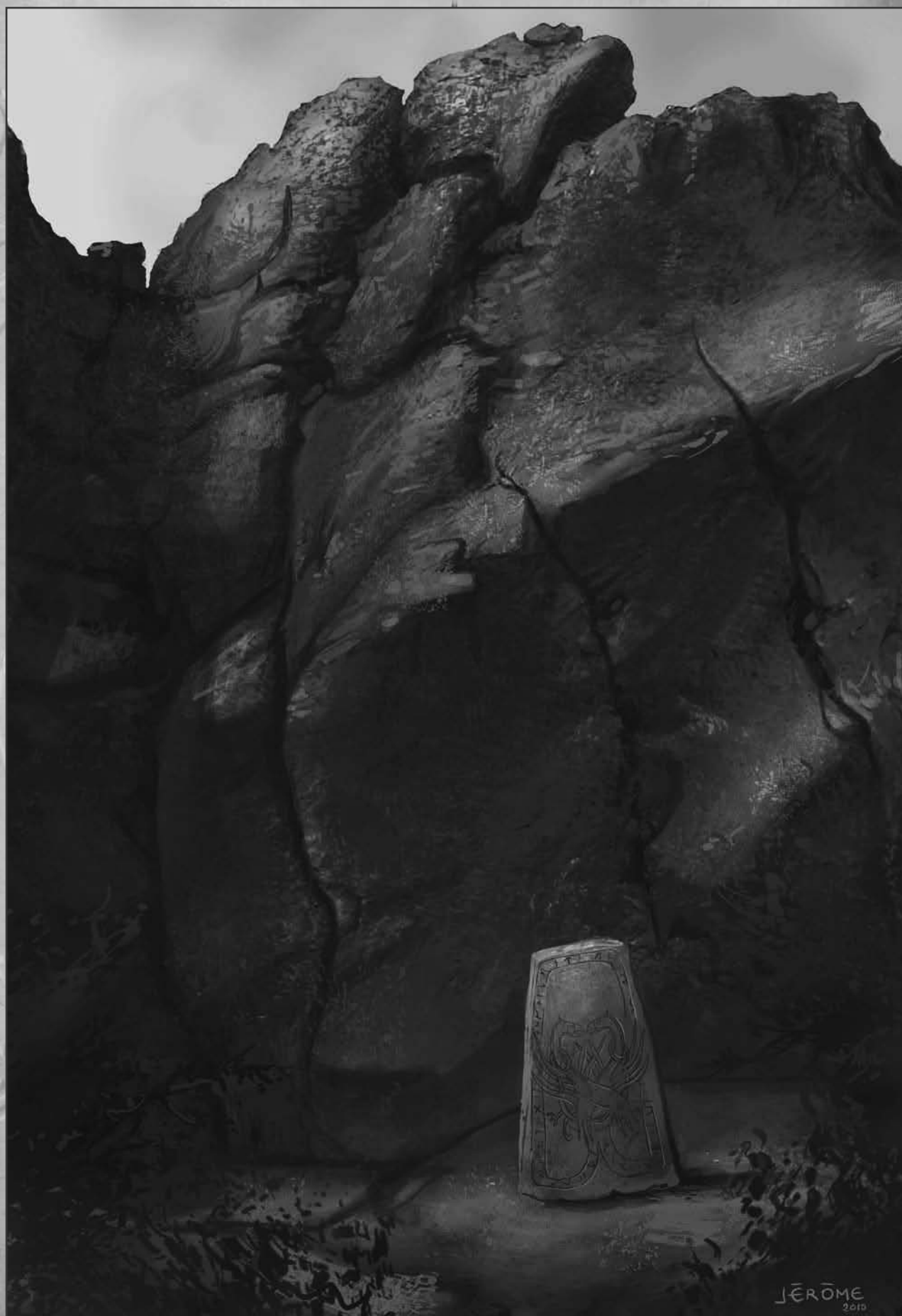
Le fils du forgeron

L'atelier se situe en bordure du quartier marchand, sur une place circulaire où se dresse un vieil orme. Par tradition, les gens impliqués dans une affaire de justice viennent attacher un fil de laine coloré à ses branches pour s'assurer du regard bienveillant de Tyr. Aussi, l'arbre présente une apparence étrange avec ses rameaux multicolores.

Le petit-fils de Tola, Ragnild, est un beau jeune homme au regard dur. Il a perdu son épouse et son premier-né dans un accouchement difficile, il y a un an. Depuis, il vit détaché du monde, poursuivant son travail machinalement. Pourtant, il possède les secrets d'une longue tradition familiale, mais l'envie n'est plus là. Il n'a plus de but.

Il reçoit les PJ sans vraiment faire attention à eux. Dès que l'on mentionne son grand-père, il se contente de hausser les épaules. Il ne sait pas grand-chose à son sujet. Il faut se montrer patient pour amener Ragnild à laisser tomber ses outils et à leur parler. Il détient deux informations intéressantes qu'il donne seulement si on lui pose les bonnes questions (ou si les PJ lui paraissent dignes de confiance, voir plus bas).

- **Beinir Rougecoeur** : ce surnom vient d'un pendentif forgé par son grand-père pour le *jarl*. Un lourd cercle en fer (oui, en fer !) gravé de runes, avec une pierre ronde et rouge, grosse comme un œuf de caille. Ragnild se souvient que, même si l'objet était reconnu comme l'une des plus belles œuvres du maître-forgeron, son père lui a souvent raconté que Tola le détestait.
- **À la mort de Beinir** en Suède, Tola fut parmi les rares survivants à rentrer à Odense. Plus jamais il ne forgea une arme par la suite. Il devint taciturne, amer, et partit en exil volontaire presque un an après. On ne le revit jamais.





Le défi

Intrigue secondaire : alors que les héros discutent avec Ragnild, un *hirdmen* costaud, au visage marqué d'une impressionnante balafre, surgit très en colère. Il brandit une épée de belle facture, mais affirme qu'elle ne vaut rien :

« Ragnild, fils de troll puant, tu m'as vendu une épée à peine bonne à trancher le beurre ! »

Événement : Assur, le *hirdmen*, est bien connu dans le quartier pour son caractère emporté et son mépris des gens du peuple. En outre, il veut absolument acheter une lame très spéciale, accrochée au mur, mais que le forgeron refuse de lui donner sous prétexte qu'elle n'est pas « digne de lui ». Si les PJ interviennent le *hirdmen* interpelle l'un d'eux, le mettant au défi de remporter un combat avec une épée forgée par Ragnild. Mettez en scène le duel sur la place ronde, au milieu de la foule qui se rassemble et encourage le personnage contre le guerrier arrogant (figurant : *hirdmen* « vétéran ; brutal »).

Le héros devrait remporter ce combat au premier sang et s'attirer la sympathie des spectateurs (et un peu de renommée à Odense), mais la haine d'Assur.

L'arme précieuse a une histoire. Ragnild l'a forgée dans son chagrin après la mort de son épouse, baigné de ses larmes et de sa rage. C'est une épée de maître à la lame striée de noir. Elle se nomme Kattel, du nom de la femme décédée. Si les PJ se comportent en héros, ou si une réputation idoine les précède, il veut bien la leur confier. Ragnild peut devenir un personnage récurrent, armurier des personnages (figurant : bondi « spécialiste : forge »).

Kattel : épée longue – dégâts 8 ; solidité 13 ; enc 1 – de facture excellente, dans le cas où elle doit perdre un point de solidité, lancer 1D10. Ce point est perdu effectivement sur un résultat de 1 à 3, sinon, elle n'est pas émoussée. Elle offre un bonus de +1 à la DM et à la DP du personnage.

Nouveau caractère de figurant : Spécialiste

Le personnage est un maître dans son domaine de prédilection. Précisez la compétence adéquate. Il bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il effectue un test impliquant ce talent.

Mental +1 / (Compétence) +5



Les pierres dressées

Douze stèles gravées tracent un large cercle autour du lac. La plupart se dressent dans des bosquets touffus ou des zones marécageuses difficiles d'accès, où souvent aucun sentier ne mène. Seules les filles d'Odhinn connaissent l'emplacement exact de chacune des pierres. Sur toutes sont gravées et peintes des images symboliques liées au Père des Dieux (animaux, scènes de bataille, silhouette du pendu...) Mais l'une d'elles, plantée au pied d'un massif rocailleux, est bien cachée. Il faut traverser un hallier épineux pour y parvenir, sauter une crevasse abrupte, traverser un ruisseau au sol traître... (Athlétisme SR14 ou perte de 1D10PV due aux meurtrissures diverses). En plus d'une immense image de deux corbeaux enlacés, des runes tracent le texte suivant (Runes, SR12) :

« Beinir, il a élevé cette pierre à Odhinn en signe de regret et d'humilité. Que ce qui fut refusé, donné par d'autres, ne soit pas le motif de son courroux. Que le Grand Sage pardonne et protège Odense »

L'ermite aux lances

Renseignement pris auprès de la garde du roi d'Odense, l'un des *hirdmen* apprend aux PJ que son oncle a servi autrefois sous les ordres de Beinir, lors de sa dernière expédition. Le vieil homme vit aujourd'hui sur la côte Nord de l'île de Fyn, à deux jours de cheval d'ici. La route est bien tracée, mais une pluie fine accompagne les héros durant le trajet.

Il faut plusieurs heures pour retrouver la trace de Gred. Celui-ci vit aujourd'hui en ermite dans une grotte creusée au-dessus de la mer et accessible uniquement à marée basse. Une courte palissade composée de lances marque l'entrée. Les villageois craignent cet homme âgé et un peu fou qui vient parfois échanger les coquillages qu'il ramasse contre d'autres fournitures. Une fois escaladés les rochers gluants d'algues, les personnages tombent face à un Gred armé et menaçant. Le vieil homme n'est cependant plus un adversaire très dangereux. Mais son caractère bougon et sa misanthropie le rendent peu sociable. Des héros ayant pris le temps d'interroger les villageois savent que Gred apprécie particulièrement l'hydromel.

Âgé de plus de 70 ans, il perd la mémoire, mélange ses souvenirs et finit rarement ses phrases. Au milieu de son discours peu cohérent, les PJ entendent le récit des derniers instants de Beinir.

« Beinir ne souriait jamais, toujours l'esprit préoccupé comme si... Mais il avait toujours soif de sang, de conquêtes... Beaucoup de butin est venu à Odense durant son... On voguait jusque là, une petite ville... Un nom court... Båkr... Une maigre garnison selon les espions, mais... La garde royale... là... Qu'importe ! Beinir nous menait... Le sang... La pierre luisante sur son torse... Sau-

vage... Comme possédé... Nous gagnons... Ils reculent... Mais soudain... Le roi... Isolé... Dix lances percent son flanc... Il ne tombe pas... Pas tant que reste un ennemi debout... Puis il meurt... Nous repartons... Non sans avoir brûlé la ville !»

Gred explique que seuls treize guerriers ont survécu à cette bataille. Ils ont érigé un tertre pour leur roi sur une île déserte près de Båkr, puis sont rentrés chez eux. Lorsque les PJ font mine de s'en aller, un détail lui revient soudain. Il se souvient que Beinir disait être déjà venu à Båkr, afin d'y cacher son plus grand butin. Gred suppose que le but de l'expédition consistait à récupérer ce « trésor ».

Les filles d'Odinn

Le sanctuaire du Père des Ases accueille, hors de l'enceinte de la cité, neuf servantes dévouées à son entretien. Elles seules sont autorisées à pénétrer dans le bâtiment. La plus âgée, Herda, n'a qu'une trentaine d'années, la plus jeune à peine treize ans. Toutes sont des *völva* (figurants : *völva* – « initiées ; mystiques ») et portent un tatouage unique, plus ou moins compliqué, et barrant le côté gauche de leur visage, rappel de l'œil sacrifié par Odhinn.

Elles reçoivent des héros en quête de réponses sur le seuil de l'édifice aux poteaux ornés d'arabesques et de runes. Seule Herda leur adresse la parole d'une voix rauque. Souvent, elle répond aux questions par d'autres questions amenant les PJ à réfléchir aux implications de la situation. Leur confrérie se transmet par oral les traditions et l'histoire d'Odense, uniquement les événements concernant Odhinn. Ainsi, au sujet de Beinir, elles peuvent relater les faits suivants. Le roi a sacrifié longtemps au Père des dieux pour obtenir un fils, en vain. Il a fini par s'agrir et ne plus assister aux cérémonies. Mais finalement, peu après leur mariage, sa troisième épouse, une noble norvégienne, mit au monde un garçon, à la grande surprise de tous. Mais cet événement ne sembla pas réjouir le cœur de Beinir qui restait d'humeur sombre. Au premier anniversaire de l'enfant, il revint consulter les *völva*. Il ne reste aucune trace de ce qui fut dit, mais peu après, le roi d'Odense prenait la mer pour la Suède. Il n'emportait avec lui que quelques hommes de confiance, son fils et son épouse. Celle-ci mourut des fièvres à son retour. Beinir resta taciturne, mais à compter de ce jour, il montra bien plus d'attachement à son fils, et une nouvelle ardeur dans sa dévotion envers Odhinn.

Si les personnages demandent aux *völva* de pratiquer une divination (ou si l'un de vos héros se livre à cette activité), voici ce que révèlent les runes :

« L'héritier sans couronne est vent de destruction. Malheur par le fils qui monte sur le trône. Ce qui est caché doit être rendu, ce qui a été promis doit être honoré, ce qui a été fait ne peut être défait que dans un cœur sanglant. »

S'ils posent des questions sur leur propre destin, lisez leur ceci :

« Une main ferme peut palier un cœur hésitant. De multiples chemins serpentent vers le chaos final. Beaucoup s'enfoncent dans la fange. Quel est le véritable héros ? Celui qui ne connaît que le parfum du festin de la victoire ou celui qui se révèle dans le sang et la boue ? »

Les Dökkálfar : le récit des scaldes

Une recherche dans les traditions scaldiques (Sagas SR20) livre le passage ci-dessous. Les joueurs peuvent également interroger l'un des scaldes présents à Odense pour obtenir ces informations.

*Trente et trente cavaliers noirs,
De robes de métal vêtus,
Larmes de sang à leur poitrail,
Épine d'argent dans leur poigne.
Le Sans-Lignée courbe l'échine,
Redoute l'issue de son périple,
Mais jamais ne se détourne devant le péril.
Noble dame, image de déesse,
Au cœur avide et à la langue habile,
Écoute la plainte, jauge et défi.
Frappe ! Pare !
Promets ! Trompe !
Semence et salive scellent le pacte,
Beinir victorieux pour une vie d'homme,
Une bataille liant son destin,
L'álfar appelé à régner, perte et chagrin,
Dix mille vies pour racheter son serment,
Dans le cœur de sang de la terrible Dame.*

Chapitre 3 : Le destin de Beinir



Les joueurs ne disposent pas encore d'une vision claire de choses et ne connaissent pas la teneur exacte du pacte. Pourtant, ils doivent désormais se douter que Beinir a emporté dans sa tombe la clef du mystère et sa dernière expédition était en relation avec celui-ci. Un petit voyage vers la Suède s'impose donc.

L'héritage de Hord

Il est désormais temps de vous révéler le fond de cette histoire. Revenons loin en arrière. Aux temps mythiques, le fondateur du clan d'Odense gagna son domaine sur des terres réclamées alors par les *dökkálfar*. Bien des décennies plus tard, Beinir est le puissant roi d'Odense, plusieurs clans vassaux de l'île de Fyn lui rendent hommage et sa fortune égale celle du souverain du Danemark. Pourtant, c'est un homme tourmenté. Malgré deux mariages, deux fois veuf, et de nombreuses aventures, il n'a jamais eu d'enfant. Vieillissant, il craint de voir sa lignée s'éteindre et son domaine passer dans les mains de son demi-frère, un bâtard incompétent et lâche.

Souverain d'un territoire plaisant aux yeux d'Odinn, Beinir rend de nombreux sacrifices au dieu afin de se voir accorder la grâce d'un héritier. En vain. Une nuit, alors qu'il est seul dans la longue maison, une vieille femme laide et chenue surgit comme par magie. Beinir veut d'abord la renvoyer, mais ses mots l'hypnotisent. Elle sait comment lui obtenir ce fils désiré. Alors le roi écoute et, envoûté, consent à faire ce voyage qu'elle lui demande. Le lendemain, Beinir quitte Odense seulement accompagné de son ami Tola. Nul ne sait où ils vont.

Beinir non plus. Il se fie aux rêves qui l'assaillent chaque nuit et le guident vers les contrées sauvages du centre de l'île. Il atteint enfin son but. Là, des cavaliers noirs *álfar* l'attendent pour le conduire, seul, à leur maîtresse, qui se présente sous le titre de Dame Rouge, noble *dökkálfar*. Le *jarl* expose son souhait, la noble dame écoute. Elle propose un pacte. Elle donnera un fils à Beinir. En échange, cet enfant règnera, mais s'il arrive malheur à Álfgrímr, dix mille vies seront le prix de sa mort ! Dix mille vies sacrifiées en un *blót* sanglant en l'honneur des *Dökkálfar*. Elle lui offre une pierre rouge enchantée sur laquelle il prête serment. Dix mille personnes à tuer de sa main, avant la fin d'une vie d'homme. Cinquante ans.

Fou qu'il est, Beinir accepte le marché et passe une nuit dans le lit de la princesse. De retour à Odense, il s'empresse d'épouser une jeune noble norvégienne. Neuf mois après, la noble *álfar* lui rend visite dans le plus grand secret. Elle porte un nourrisson entre ses bras. Celui-ci est prénommé Álfgrímr et est présenté comme son fils légitime né de sa nouvelle épouse.

Une année passe, et Beinir organise de nombreux raids sanglants contre ses voisins. L'enfant grandit vite et montre une grande précocité, mais également une étrangeté inquiétante. Les récoltes sont mauvaises, les hivers très froids... Le roi commence à douter. Il décide de renouer avec les Filles d'Odinn et de solliciter leurs dons de *völva*. La prédiction est terrible et reflète le courroux du Père des Dieux (il n'apprécie de se voir spolié de ces âmes) :

« Álfgrímr règnera, comme l'a juré Beinir, mais son avènement apportera malheur sur son clan et la destruction de sa terre. »

Le *jarl* prend peur et rejette l'enfant. Avec Tola, il échafaude un plan. L'armurier trouve un garçonnet du même âge pour remplacer Álfgrímr. Il s'agit donc de Hord, adopté par Beinir en secret. Quant au demi-Álfar, le roi fait voile vers la Suède et un ancien allié installé là-bas pour lui abandonner le nourrisson.

Deux nouvelles années passent, mais Beinir est toujours lié par le pacte. Il commence alors à abreuver la pierre rouge de vies humaines, offertes en secret aux *dökkálfar*. Une fois de plus, les *völva* sont consultées et révèlent un mystère. Álfgrímr, et sa seule vie, peuvent suffire à satisfaire le serment prêté sur le joyau sanglant. Aussitôt, bien que son serment l'oblige à couronner son fils *álfar*, Beinir décide de le tuer et organise un nouveau raid vers la Suède. Bien mal lui en prend car on ne peut se moquer de la parole donnée. Il est tué lors de l'assaut. L'enfant est sauf, le joyau maudit est enseveli avec son porteur.

Le temps passe encore. La Dame Rouge vient réclamer son dû. Son fils doit porter la couronne d'Odense ou le joyau du serment ainsi que le reste des sacrifices doit lui être remis. Que le pacte soit respecté ou pas, mort et destruction s'abattront sur le royaume d'Odense. Et la princesse immortelle sera vengée de l'affront fait à son peuple plusieurs siècles plus tôt.

Toutes voiles dehors !

À moins que les personnages ne possèdent leur propre navire et son équipage, il leur faut convaincre Hord, le chef de leur clan, voire le roi Frodi, d'affréter un *snekkjar* pour ce voyage. Avec ces derniers événements, cela ne devrait pas être une tâche trop ardue, tant qu'ils demeurent raisonnables dans leurs demandes. En particulier, si les relations avec le Jylland ou Hirsk se sont envenimées, les *jarl* se montrent moins enthousiastes de se débarrasser d'un navire de guerre et de ses marins. Mais gageons que les joueurs sauront faire preuve d'arguments percutants.

En cette saison, la navigation sur l'Austmarr est soumise à de brusques changements de direction des vents ce qui oblige à de nombreuses bordées ou à faire appel régulièrement aux rames. Le voyage dure normalement 30 jours depuis l'île de Fyn, dans les meilleures conditions de sécurité. Si les joueurs veulent gagner du temps, demandez leur un test de Navigation (le capitaine lui prendra la route la plus sûre). Le SR est de 25. Ils peuvent gagner un jour de voyage par point de Marge de Réussite (maximum 6 jours) ou en perdre un par point de Marge d'Échec.

Si vous le souhaitez, vous pouvez agrémente ce voyage de diverses péripéties.

Le petit tableau ci-après vous propose quelques idées :

1D10 Événement

- 1 Une voile se déchire sur toute sa hauteur. Il faut réparer, perte d'une journée de voyage.
- 2 Un mauvais grain oblige à chercher un abri dans une crique ou un port proche. Perte d'une journée de voyage.
- 3 Un navire prend en chasse le bateau des PJ. Il s'agit de pirates qui renoncent si l'opposition leur paraît trop forte. Test de Navigation SR21 pour le semer.
- 4 Des vents favorables poussent le *snekkjar*. Gain d'une journée de voyage.
- 5 Un *langskipp* suédois intercepte le bateau des PJ. Ces soldats du roi contrôlent tous les voyageurs croisant au large d'Uppsala.
- 6 Les PJ croisent une forte expédition (six navires) en partance pour le Finland (le chef de ce groupe, Hölgr, part prendre possession d'un comptoir pour le roi de Suède).
- 7 Une mouette morte tombe sur le pont. Mauvais présage que ne manquent pas d'interpréter les marins inquiets.
- 8 Une épave est prise dans les glaces du Golfe de Bothnia. Il reste trois hommes à son bord, rescapés du blizzard qui a décimé l'équipage, un marchand d'Ahus et deux *hirdmen götar*.
- 9 – 10 Le navire des PJ croise des marchands. Il est possible de se rapprocher pour échanger des nouvelles ou faire un peu de commerce.

Le Golfe de Bothnia est encore pris dans la banquise qui fond lentement avec le redoux. Le voyage se fait plus lent dans le fracas des blocs de glace brisés. Les secousses les plus fortes menacent de jeter les hommes à la mer, il faut parfois dégager de gros amas à l'aide de gaffes. Si vous le souhaitez, imposez un test de Navigation au PJ dirigeant le navire avec un SR14 pour éviter tout dommage et ne pas perdre sa route dans l'étendue blanche.

Enfin, la côte apparaît. Les fumées des cheminées de Båkr montent paresseusement dans le ciel gris.

Le village de Båkr

Hormis les barques des pêcheurs, aucun navire ne mouille sur la grève devant l'enceinte. Les villageois se montrent d'ailleurs curieux de voir un bateau arriver aussi tôt dans l'année. Pourtant, une fois rassurés sur les intentions des nouveaux venus, leur accueil est chaleureux tant ils sont friands de nouvelles. Dans cette contrée rude, l'hospitalité n'est pas un vain mot.

Durant leur séjour, les visiteurs sont les hôtes des villageois et se répartissent dans les maisons austères et enfumées. Les PJ logent chez le chef, le *bondi* Jelling. Le confort est austère, mais ils sont à l'abri et la nourriture et l'hydromel se révèlent plus que corrects. Bien que de bonne composition, Jelling n'est pas stupide et il essaiera de tirer ce qu'il peut des PJ, un échange commercial, de l'aide armée pour chasser une meute de loups entreprenante, des soins pour un enfant malade de la part d'un *Thulr*, etc.

Par contre, il se montre loquace et répond volontiers aux questions des héros. Malheureusement, s'il peut désigner l'îlot où se trouve effectivement un tertre (il ignore sa signification) ces familles et lui-même ne sont ici que depuis sept ans, et il ne reste personne ayant vécu à Båkr auparavant. Devant le dépit des personnages, qui peuvent en effet remarquer les vestiges d'une enceinte autrefois plus importante, il s'empresse cependant d'ajouter qu'il y a d'autres habitants dans la région. Les *sames*. Une tribu vit à quelques lieues au Nord de Båkr et commerce ou se bat avec le comptoir depuis des décennies. Ils y trouveront certainement des anciens pouvant les renseigner.

Intrigue secondaire : négociants !

À la fin de l'hiver, les entrepôts semi-enterrés regorgent de fourrures et d'ivoire. Des PJ attirés par le commerce pourront sans doute en profiter pour réaliser une bonne affaire. Il leur faut cependant une monnaie d'échange. Or et métaux précieux, fer, armes et étoffes, bière et hydromel sont les bienvenus. Un test de Commerce en opposition (2D10 + Relationnel de Jelling) permet de tirer le meilleur parti de l'échange.



Bäkr

Bäkr est une minuscule communauté suédoise (test de Savoir : Scandia SR25 ou Suède SR19) située à l'embouchure du fleuve Bäkrguil, près de 400km au Nord de Höggom. Mais une visite à des marchands d'Odense, ou plus sûrement de Hleidra, permet d'obtenir également ces quelques informations. Il s'agit avant tout d'un comptoir commercial destiné aux échanges avec les tribus sames occupant la portion septentrionale de cette région. Elle s'organise autour du commerce de peaux et d'ivoire de morse. Bäkr ne comprend qu'une quinzaine de foyers permanents, mais environ une cinquantaine de voyageurs, négociants et marins, s'ajoutent à cette population à la bonne saison.

Le village cerné par une enceinte circulaire de hauts poteaux de bois ne possède qu'un seul portail orienté à l'Est. Les maisons basses et trapues au toit recouvert de tourbe s'y serrent les unes contre les autres, comme par crainte du froid terrible si près du cercle polaire. Le port est enclavé dans une crique peu profonde où viennent s'échouer les *knarr*. L'arrière-pays boisé s'étend en collines douces jusqu'à des montagnes arrondies et sauvages. Le gibier est abondant, mais les loups également. Un chaquet d'ilots et de récifs, la plupart à peine plus grand qu'un *langskipp*, forme un demi-cercle au Sud de l'embouchure du fleuve. C'est là que se dresse la tombe de Beinir.

Bäkr fut plusieurs fois la cible d'attaques, de guerriers sames ou de pillards de la Scandia, et a été reconstruite déjà deux fois depuis la dernière expédition de Beinir. D'ailleurs des ruines indiquant que le village fut autrefois bien plus vaste sont encore visibles.

Le chef de cette communauté se nomme Jelling, un *bondi* débonnaire et généreux au collier de barbe imposant. Fidèle sujet du roi de Suède, il dirige Bäkr depuis son arrivée, il y a sept ans, pour rebâtir le village rasé par les sames après un différent commercial. Considérez-le comme un Bondi – « leader ». Pour les autres habitants, utilisez les caractéristiques des villageois (page 175 du livre de base).



Événement : la négociation a lieu un soir, autour d'un foyer à peine suffisant pour chasser le froid nocturne. Jelling marchande âprement, mais si les personnages se montrent corrects dans les tractations, une relation commerciale durable peut s'engager. De retour au Danemark, les biens achetés peuvent se revendre jusqu'à dix fois leur valeur initiale (test de Commerce SR14, multipliez le gain par la MR, x10 au maximum).

La tombe de Beinir Rougecoeur

Depuis la grève, les PJ aperçoivent un groupe d'ilots que leur désigne Jelling. Sur l'un d'eux, un tertre de pierres haut comme un homme et aussi large qu'une grande barque marque l'emplacement d'une tombe. Mais l'endroit est auréolé d'une mauvaise réputation, plusieurs pêcheurs s'étant échoués dans cette zone. Les villageois refusent de s'y rendre.

La glace autour des récifs est encore épaisse, rendant difficile une approche par bateau. Par contre, il est possible de marcher, ou de glisser sur des patins, jusque là-bas. Un test d'Acrobatie SR19 est nécessaire pour éviter de chuter lourdement et de passer à travers la glace (dans ce cas, reportez-vous au paragraphe sur le Froid page 135 de Yggdrasill).

L'île n'est guère plus qu'un cercle de terre à peine émergé et battu par les flots. D'un diamètre d'une centaine de pas, elle est couverte de neige que percent quelques touffes d'herbe épaisse. Le tertre se dresse au centre de cet espace, près d'un arbre isolé et rabougri. L'endroit dégage une aura sinistre de désolation. Dès que les personnages s'approchent suffisamment du monument en forme de coque de navire, ils remarquent aussitôt des pierres rejetées de côté. Mais sous la couche de neige, il faut un test de Recherche SR12 pour remarquer la profanation. Un pan du tertre s'est éboulé après le déplacement de la grosse stèle en barrant l'entrée. Il faut une bonne demi-heure dans le froid glacial pour dégager un passage vers l'intérieur de la sépulture. Sur une immense roche plate, le squelette de Beinir est allongé dans son armure abîmée par le combat de trop. Ses effets ainsi que des offrandes (pots, bracelets d'or, armes...) reposent à ses côtés. Par contre, un examen attentif permet de remarquer qu'il manque un objet précis : son pendentif (la chaîne brisée est toujours autour du cou du cadavre).

La petite cavité sous les pierres sent le renfermé, la moisissure et la poussière. Si les héros ne pensent pas à vérifier les offrandes, un test de Vigilance SR14 permet de remarquer une petite tablette de stéatite gravée de runes sous un tas de vêtements mités. On peut y lire le texte suivant (Runes SR14) :



Le camp des sames

La tribu same dont parle Jelling se trouve à une journée de marche vers le Nord. Mais la progression est rendue difficile par la neige et le froid. Les PJ ont la possibilité d'emprunter des skis, de simples lattes de bois lacées autour des pieds, pour faciliter leur voyage. Un test de Mouvement SR22 est nécessaire pour atteindre le village same en une journée (un test d'Acrobatie SR19 avec des skis). En cas d'échec, les héros sont surpris par la nuit noire et doivent trouver un abri dans les bois proches (test de Survie SR14, une seule réussite suffit pour le groupe, mais vous pouvez une fois de plus vous référer aux règles sur le Froid du livre de base). Si vous êtes d'humeur taquine, une meute de loups peut très bien repérer les personnages blottis dans les racines d'un grand arbre abattu par la foudre.

En guise de village, il s'agit en fait d'un simple campement saisonnier, les sames étant une société nomade par nature. Au creux d'un vallon, une trentaine de tentes de peaux et de cabanons en rondins forment un cercle autour d'un espace central dégagé. Des enclos à rennes, des huttes de branchages servant de remises et des pieux totémiques cernent l'endroit. On entend le ressac de la mer qui n'est qu'à une centaine de mètres, au-delà des dunes.

L'accueil s'avère pour le moins méfiant. Les hommes armés de leurs javelots forment un cercle autour des héros. Leur chef, Jari, parle un peu le *dönsk tunga* et les interroge sur les motifs de leur visite. Ces hommes sont des chasseurs et des éleveurs, un peu frustrés, mais courageux et rudes. Ils ne craignent pas les « guerriers bardés de fer » et leur nombre (42) et leur détermination peut venir à bout d'un groupe restreint.

Aux joueurs d'avancer des arguments convaincants et de se montrer sous leur meilleur jour afin d'obtenir l'hospitalité des sames. Ils sont alors conviés à un repas sous la tente de Jari, mais les coutumes de cette tribu risquent de rester obscures pour les hommes du Nord. Un test de Traditions SR19 est nécessaire pour ne pas s'attirer des sourires condescendants (un échec critique implique une insulte involontaire faite au chef et à son clan).

Alors qu'ils mâchent un mélange d'oignons et de viande de renne séchée, les personnages peuvent chercher à obtenir des réponses. Ils remarquent un vieil homme assis dans un coin auquel leurs hôtes semblent vouer un grand respect. Mais ceux-ci se montrent hostiles dès que l'on essaie de s'approcher du vieillard qui est manifestement aveugle.

Dès que Jari comprend que les héros veulent en savoir plus sur Båkr et Beinir, il se renfrogne. Mais la voix éraillée de l'ancien s'élève alors, et tous se taisent pour l'écouter. Il parle dans le dialecte guttural de son peuple que traduit maladroitement Jari (ou Langues « Same » SR22).



Les sames

Même si elle conserve de nombreux traits traditionnels, cette tribu, qui se nomme elle-même « le clan des morses » est assez atypique car elle entretient depuis près de cent ans une relation importante avec les marchands suédois. Sa culture a intégré quelques éléments de la Scandia et son mode de vie nomade se fait moins présent au profit du commerce entretenu avec Båkr. Cependant, les coutumes et les lois suivent encore les principes originels des sames.

Voici les Attributs des membres de cette tribu :

Sames du Clan des morses :

| | | |
|-------------|---------------|------------|
| Conflit 5/3 | Relationnel 2 | Physique 5 |
| Mental 3 | Mystique 2/2 | Vitalité 9 |

Les chasseurs possèdent en plus le caractère « Robuste ».

Les femmes, les enfants et les vieillards sont des « Civils »

Jari est « Leader » et « Vétéran ».

Enfin, le chaman est « Mystique » et « Initié »

Nouveau caractère : Civil

Cette caractérisation correspond aux membres d'une communauté qui ne participent pas au combat, comme les femmes, les enfants et les vieillards.

Conflit (-1/-1) ; Physique -1



Cet homme est le chaman du clan. Ses cheveux filasses et gris, sa peau brunie et ridée, sa bouche édentée trahissent son grand âge.

« Vous ! Je vous attendais. L'ombre de Demi-Regard plane sur vous. Il veut achever le drame qu'il a lui-même provoqué. Sottises ! Mauvaise magie. Mauvaises raisons ! Mauvais serment ! Nous, sames, avons plus de sagesse que vos dieux querelleurs. Mieux vaut laisser le cœur sanglant là où il se trouve désormais. Et partez ! Rentrez dormir sur le sein chaud de vos femmes et oublier tout cela dans vos bières fortes. Voilà un conseil de sagesse ! »

Les joueurs vont sans doute comprendre que ce sont donc les sames qui ont retiré le bijou de la tombe de Beinir. Mais pourquoi ? Le chaman refuse de répondre et répète son conseil comme une prière. Mais les PJ ne peuvent pas reculer. Il leur faut convaincre l'ancien de leur révéler ce qu'il sait. Le menacer alors qu'ils sont cernés par une dizaine de guerriers méfiants est très risqué et un tantinet stupide. Mieux vaut expliquer avec ferveur les motifs qui les obligent à poursuivre leur quête. Vous pouvez ici leur demander un test d'éloquence avec un SR de 14 à 29 selon les arguments des joueurs. Le vieil homme écoute patiemment, puis finit par hocher la tête. Face à leur détermination, il sait que le temps qu'il redoutait est venu. Les guerriers de la Scandia viennent jouer le dernier acte d'une tragédie débutée cinquante années plus tôt. Résigné, le chaman demande à tous les gens de sa tribu de sortir. Il ne garde auprès de lui que Jari et deux autres anciens du clan qui approuvent ses paroles de temps en temps, d'un claquement de langue en jetant une mousse odorante sur le feu.

Les sames ne savent rien de ce qui a conduit Beinir jusqu'à Båkr. Ils peuvent par contre éclairer les joueurs sur les événements qui s'y sont déroulés et leur implication dans ceux-ci.

Le récit du chaman

Dans l'obscurité étouffante de la tente, le chaman entame son récit :

« Au temps du grand-père de mon père, les hommes aux têtes de fer sont venus fonder un village à l'embouchure du fleuve. Au début, tout allait bien. Ils échangeaient des peaux et des défenses de morses contre toutes ces belles choses qu'ils savent fabriquer. Puis le village a grandi et les marchands ont voulu prendre plus qu'ils ne donnaient. Mais les esprits protègent les sames. Cet hiver-là, les guerriers ennemis moururent de froid et durent s'en aller. Ils revinrent l'année suivante, plus humbles et le négoce reprit pour longtemps. Parfois, un des leurs, plus avide, provoquait la guerre, la destruction du village ou la fuite des sames et la colère des dieux de l'hiver. Mais toujours revenait la paix. Parfois les têtes de fer se battaient entre eux.

C'est ce qui arriva, il y a de cela autant d'hivers que dix mains. Le commerce était bon à cette époque. J'étais encore enfant, mais je me rappelle l'histoire racontée par mon père. Le bateau venait du Sud pour piller et tuer. Mais les guerriers du roi de la cité nommée Uppsala se trouvaient à Båkr. Grande bataille. Un homme vient nous trouver. Il

porte un enfant. Il dit que le roi marin veut tuer l'enfant. Il dit que nous devons le cacher. Et nous le cachons. C'est le roi marin qui est tué. Ses guerriers repartent. Nous rendons l'enfant, mais il est étrange. Différent. Les yeux éternellement jeunes. Plus tard, il grandit et revient souvent nous voir. Il est l'ami des sames. Álfrímr, il se nomme.

Mais un doigt mauvais touche l'ami des sames. Le malheur est son lot. Un vieil homme, venu d'au-delà de la mer, est près de lui et l'éduque. Álfrímr vient moins voir les sames. Le malheur s'empare du village. Là où va Álfrímr, une malédiction le suit. Les sames évitent alors le village. Mais, il y a huit hivers, de nouveaux guerriers arrivent. Ils veulent la terre des sames. Álfrímr s'oppose à eux. Il nous prévient. C'est la guerre. Le fer ne peut rien contre les esprits. Ils meurent, leur village est détruit. Ils reviendront. Plus tard. Plus calmes.

Mais Álfrímr ne veut pas rester. Il sait que les esprits mauvais tournent autour de lui. Il veut que le malheur fuit ses amis. Il part avec le vieil homme qui avant me parle. Il a une pierre rouge. Mauvaise magie, elle perturbe les esprits. Il dit, pour aider Álfrímr, il faut cacher la pierre rouge. Il dit qu'un jour viendront d'autres hommes qui réclameront la pierre. L'esprit du Roi des Corbeaux sera avec eux. Ils devront se montrer forts. Pour Álfrímr. Alors les sames cachent la pierre et la donne à manger à Nanok. Là où les hommes de fer devront la mériter et se montrer forts pour la reprendre. Car ainsi en est-il déjà décidé dans les cieux, et dans la terre. »

Une fois le récit achevé, le chaman tourne ses yeux aveugles vers chacun des héros et semble lire directement dans leur âme. Il leur pose alors cette dernière question dans un norrois parfait malgré son fort accent. « Et maintenant ? Aurez-vous le courage d'affronter Nanok ? Avez-vous seulement le choix ? Il est trop tard pour reculer désormais. Que le dieu du ciel d'hiver veille sur vous ! » Il retombe ensuite dans un mutisme profond.

Les personnages peuvent alors s'inquiéter de savoir qui est ce « Nanok ». Jari, un masque de crainte sur le visage leur explique alors qu'il s'agit d'un demi-dieu des légendes sames. Un morse géant et tueur vivant dans le golfe de Bothnia (voir plus loin pour une description complète). La légende prétend également que seuls des héros pourront le combattre et le vaincre. Beaucoup ont essayé de débarrasser la mer de sa présence meurtrière. En vain, jusqu'à présent.

Sur la grande plaine blanche

Le chaman considère que les PJ sont les hommes qu'ils attendaient et qu'ils doivent affronter l'épreuve. Les joueurs comprennent sans doute l'importance de récupérer la pierre, ne serait-ce qu'à travers les paroles d'Odinn. Il leur faut donc traquer Nanok.



Intrigue secondaire : Mariage same ?

Les coutumes sames échappent sans doute en grande partie aux personnages. Bien que la plupart soient aisées à reconnaître afin de ne pas commettre d'impair, il en est une dans cette tribu en particulier qui peut leur poser problème. En effet, leur société est matriarcale et ce sont les femmes qui choisissent leur époux (elles n'en ont qu'un), ou leurs amants si elles ne sont pas mariées (elles peuvent en avoir plusieurs), parmi leurs prétendants. Ainsi, alors que les PJ arpencent le camp, une jolie jeune femme lance des œillades appuyées vers l'un des héros. Mais celle-ci a déjà un soupirant qui voit d'un mauvais œil cette concurrence. Furieux, il provoque le personnage en duel. Si celui-ci a lieu, et que le héros le remporte, la coutume stipule que combat pour une femme désigne son futur époux !



Selon la tradition same, les chasseurs doivent se mettre en route aux premières lueurs de l'aube. Jari et deux guerriers attendent les personnages devant l'ouverture de la tente où ils viennent de passer la nuit. À ceux qui ne possèdent pas de telles armes, ils tendent des javelots et des lances. En effet, ils expliquent qu'il vaut mieux affaiblir un grand morse avant de s'approcher pour l'achever. Jari précise qu'il faudra marcher toute la matinée avant d'atteindre la crique où se rassemblent ces grands mammifères marins. Aussitôt, sans vérifier si les héros les suivent, les trois sames quittent le campement et se dirigent vers la mer.

Les nomades considèrent cette chasse comme une épreuve mystique pour ceux qui s'y lancent. Chaque mot, chaque geste prend alors la forme d'une partie d'un grand rituel qui ne peut s'achever que par la mort des chasseurs ou celle de Nanok. Aussi, les sames jettent-ils des regards respectueux vers les hommes de la Scandia, mais ils les considèrent également comme condamnés.

Le trajet est éreintant. L'air froid glace les poumons, le sol gelé glisse sous les pieds, les lourdes tenues de fourrure gênent les mouvements. Le petit groupe remonte la plage de gros galets, plus loin encore vers le Nord. Des plaques de glace recouvrent presque en totalité le golfe de Bothnia, faisant ressembler l'étendue d'eau à une immense plaine lisse et blanche, striée de temps en temps de fissures sombres.

Au loin, le ciel gris finit par se confondre avec la banquise, donnant l'impression que la mer et le ciel ne font plus qu'un.

Face à cette première épreuve, les PJ doivent réussir un test de Vigueur + Athlétisme SR16. En cas d'échec, le personnage est fatigué et subit un malus de -2 à toutes ses actions au cours de la chasse qui va suivre.

Les héros ne sauraient pas dire depuis combien de temps ils ont quitté le village lorsque Jari s'arrête brusquement et désigne une pointe rocheuse dans la mer.

« Là ! Derrière vivent les grands morses... »

Laissez les joueurs organiser leur approche. Une mauvaise surprise les attend dès qu'ils passent la tête au-dessus des rochers pris dans la glace. La grande anse en croissant de lune se révèle désespérément vide. Aucune trace de leur gibier.

Laissez planer un silence et le doute s'installer. Jari paraît aussi surpris qu'eux. Puis, s'ils ne songent pas d'eux-mêmes à observer les environs, demandez leur un test de Perception + Vigilance SR15. Ceux qui réussissent entendent comme le son d'une corne. Finalement, ils distinguent dans la brume flottant sur le golfe les contours d'une île au large. Les bruits viennent de là. La colonie de morses a visiblement migré vers ce point et décidé de compliquer la tâche des héros.

Dès cet instant, Jari et les deux autres guides sames déclarent que les PJ doivent poursuivre seuls leur quête. Ils n'ont guère d'autre choix que de s'engager sur les plaques gelées à la poursuite de leur proie. La progression sur la banquise s'avère périlleuse et malaisée. Il leur faut parcourir plus d'un kilomètre ainsi, sur un sol mouvant, friable et glissant. Ceci nécessite un test d'Agilité + Mouvement SR19. Un échec implique une chute dans l'eau glacée, une fissure qui s'ouvre sous les pieds du personnage, une perte d'équilibre récupérée en sacrifiant une partie de son équipement, ou toute autre péripétie, à votre gré. Dans la plupart des cas, un autre héros devra sans doute venir à l'aide de son compagnon. Si les joueurs trouvent des moyens ingénieux pour faciliter leur marche (s'encorder, attacher des patins ou des écorces rugueuses sous les chaussures afin de moins glisser...), accordez-leur un bonus de +1 à +3 sur ce lancer de dés.

Quoi qu'il en soit, ils devraient finalement réussir, plus ou moins prêts au combat, à aborder l'île aux morses.

Note : adoptez un rythme lent durant le trajet et la préparation de cet affrontement avec Nanok. Insistez dans vos descriptions sur la désolation blanche qui les cerne, le ciel gris clair, la perte de repères, les plaques de glace qui crissent... Bref, essayez de rendre oppressant ce décor uniforme. En outre, l'attitude solennelle des sames doit aider les joueurs à prendre conscience de la nature de leur traque. Ils ne chassent pas un animal comme les autres, mais un demi-dieu cruel dans la culture de leurs hôtes ! Si vous le souhaitez, parsemez ce passage de symboles mystiques qu'un test de Superstitions permettra d'interpréter comme

des signes que les dieux, ou les esprits, les observent et retiennent leur souffle : un vol de deux corbeaux les escorte un long moment alors qu'ils marchent sur la grève. Trois pierres dressées ornent la dune qu'ils gravissent, les éléments ont tracé des visages en pleurs à leur surface. Alors qu'ils s'engagent sur la banquise, la glace craque et une fissure se forme. Elle trace deux runes liées entre elles : Nauthr et Thurz. Un vent d'Ouest soulève la neige en tourbillons, signe d'un moment où se joue un événement important pour l'avenir. Inventez-en d'autres à votre guise afin de donner corps à l'ambiance que vous voulez rendre.

Nanok !

L'île n'est en fait qu'un gros piton rocheux qui monte en pente raide depuis une grève en pointe jusqu'à un minuscule promontoire tombant abruptement dans la mer de deux hauteurs d'hommes. Tout autour, des récifs plats émergent ça et là de la banquise. Une importante colonie de morses, une quarantaine d'individus, occupe la plage de galets bruns. Les deux tiers sont des adultes placides si on les laisse en paix, plus dangereux si l'on fait mine de s'approcher de leurs petits. Les personnages devraient se frayer doucement un chemin vers le sommet à travers les gros mammifères. Depuis ce poste d'observation, ils disposent d'une vision panoramique sur cette portion du golfe.



Morses du golfe de Bothnia

Ce sont de gros animaux indolents, mesurant jusqu'à trois mètres de long et pesant plus d'une tonne. Ils ne deviennent agressifs que lorsqu'ils sont acculés par des chasseurs ou tentent de protéger leur progéniture. L'ivoire, la graisse et la chair du morse constituent une part non négligeable du commerce entre sames et colons de la Scandia.

Conflit 7/3 Relationnel 1 Physique 9
Mental 1 Mystique 0/1 Vitalité 12
Caractérisation : armure naturelle (3), aquatique, point faible (ventre)



Scénario : Le Serment Oublié

Dans un premier temps, ils ne remarquent rien d'autre que l'étendue blanche rejoignant le ciel clair au loin. Puis, un craquement se fait entendre et un vent violent se lève en bourrasques. Les héros possédant la meilleure vue (Perception + Vigilance SR14) aperçoivent alors la couche de glace se briser à l'Est. Ils ont l'impression qu'une créature rampe sous la surface, soulevant et fracassant au passage les plaques gelées. Des blocs de glace de dizaines de kilogrammes sont projetés vers le ciel. Enfin, parvenue à une trentaine de pas de leur position, la créature surgit de l'eau dans un bruit de tonnerre. Nanok se dresse devant eux de toute sa monstrueuse hauteur, hurlant dans l'air glacial un défi lugubre aux chasseurs venus l'abattre.

Insistez bien sur la description du gigantesque morse blanc. À cet instant, les joueurs doivent avoir l'impression que le temps vient de suspendre son cours, que le monde s'est figé autour d'eux. Le combat qui va s'ensuivre, intense et tendu, en prendra encore plus de force. Dans cette scène, ils doivent ressentir, plus ou moins clairement, qu'ils participent à un événement qui déborde le cadre d'une simple chasse. Il s'agit de l'affrontement symbolique de deux forces, hommes contre esprit animal, culture contre nature.

Voici une description complète de Nanok. N'hésitez pas à lui donner une aura surnaturelle, de ses caractéristiques ainsi que quelques conseils pour mettre en scène ce combat titanesque.

Les sames nomment avec respect le gigantesque morse blanc « Grand-Père Morse », mais, bien qu'il incarne un esprit de la nature, les tribus le craignent plus qu'elles ne le vénèrent. En effet, Nanok représente le prédateur marin, le gardien des eaux gelées qui prélève son tribut en vie humaine sur les pêcheurs et chasseurs de ces peuplades du septentrion. Les légendes sames regorgent d'histoires effroyables de barques renversées en mer, englouties dans le domaine insondable par le puissant esprit-morse. Pour eux, il ne s'agit pas d'un châtement, mais plutôt d'un signe de la nature refusant de se soumettre à la loi des hommes. Bien des chasseurs ont cherché à affronter Nanok, à le tuer pour venger un proche happé par la bête ou libérer le golfe de cette menace. En vain.

Lorsque la créature se dresse devant les PJ, presque tout son corps émerge d'une puissante gerbe d'eau et de morceaux de glace montant jusqu'à dix mètres de hauteur. Ils ont tout le temps de l'observer avant que Nanok ne retombe et plonge à nouveau sous la glace. Il s'agit du plus gros morse qu'ils ont jamais vu. Il mesure plus de neuf mètres de long et pèse plusieurs tonnes. Sa peau est aussi blanche que la banquise, striée de cicatrices mauves témoignant de ses nombreux combats victorieux. Une pointe de harpon s'est enkystée près de l'immense queue, traçant un sillon dentelé sous le cuir de l'animal. La patte avant droite est un peu plus courte, une phalange visiblement tranchée lors d'un précédent duel. Ses moustaches sont aussi épaisses que des cordes de lyre, son museau plat ponctué de traces rougeâtres. Deux défenses d'ivoire aussi longues que des épées encadrent une bouche assez large pour écraser un torse entre ses mâchoires. Deux petits yeux noirs profondément enfoncés dardent un regard cruel sur ses proies.

Enfin, Nanok pousse un grondement aussi grave qu'une vague géante s'abattant sur la côte. Ce hurlement et l'aura de puissance que dégage la créature suffisent souvent à paralyser ses ennemis de terreur.

Nanok

Voici les caractéristiques de cette créature unique. Attention, il s'agit d'un formidable adversaire, capable de broyer la plupart des héros de la Scandia dans sa fureur dévastatrice. Assurez-vous bien que vos personnages sont capables de lui faire face. Grâce à la Furor, aux prouesses et, qui sait, au Destin, ils devraient pouvoir parvenir à leur fin, non sans avoir craint de périr au cours de l'affrontement. De même, une tactique efficace consiste à attirer Nanok sur la terre ferme et de l'y cerner. Reste à trouver un héros assez courageux, ou fou, pour servir d'appât.

Corps :

Puissance 7 Vigueur 9 Agilité 6

Esprit

Intellect 3 Perception 4 Ténacité 5

Âme

Charisme 1 Instinct 6 Communication 0

Défense physique 21

Défense mentale 14

Déplacement 15

Réaction 13

Points de vie : 97 (48 / 24 / 0)

Protection : 6 points d'armure dûs à son cuir épais

Compétences : Natation 17 ; Happer et broyer 11 (dégâts 12) ; Empaler 13 (dégâts 8)

Pouvoirs : Terreur (4) ; Armure naturelle (6) ; Point Faible (ventre : protection 1 uniquement, malus de -6 pour viser cette zone).

Nanok possède une puissance redoutable, mais son corps immense et massif ne lui permet pas de se mouvoir aisément hors de l'eau. À la surface (sur l'île ou la banquise), il ne dispose que de deux actions, et utilisera toujours au moins l'une d'elles afin de se déplacer, pour plonger, se mettre hors de portée ou s'approcher d'une proie isolée. Par contre, sous l'eau, son nombre d'actions par tour de combat passe à 7 !

Affronter Nanok : le morse géant est un terrible prédateur, intelligent et retors. Il essaie d'attirer ses adversaires dans son domaine, demeurant le plus possible hors de portée et les obligeant ainsi à s'engager sur la banquise pour l'atteindre. Il cherche alors à les isoler et à les jeter à l'eau en faisant exploser la couche de glace sous leurs pieds (test d'Instinct + Vigilance SR19 pour se mettre à l'abri et d'Agilité + Athlétisme SR19 pour éviter la chute).

Nanok emploie une tactique de harcèlement, frappant rapidement puis replongeant ou s'éloignant aussitôt. S'il parvient à saisir une proie, il tente de l'attirer sous l'eau afin de la noyer (test en opposition de Puissance pour se libérer de cette étreinte). Dès que la créature est blessée, elle devient folle de rage et accentue ses attaques au mépris de sa sécurité, ne cherchant à fuir que lorsqu'il ne lui reste plus qu'une dizaine de Points de Vie. Acculé, par exemple contre le promontoire de l'île, l'esprit-morse se bat jusqu'à son dernier souffle.

Intrigue secondaire : Borgö le chasseur

Si vous redoutez de voir vos personnages exterminés par Nanok, vous pouvez utiliser cet élément afin de leur apporter un renfort non négligeable. En outre, le personnage de Borgö ajoute à la dimension dramatique de cette scène.

Il survient alors que les personnages attendent au sommet de leur poste d'observation. Ils aperçoivent soudain une forme grise surgir de la brume laiteuse recouvrant la banquise. Un gros *knarr* fend la glace et se dirige à la force de ses rameurs droit sur eux. Chose étrange, de grosses plaques de bronze rivetées sur la coque semblent constituer une sorte de carapace au navire qui s'échoue bientôt au milieu de la colonie de morses. Un homme imposant saute à terre, suivi par onze guerriers à l'aspect farouche. Aussitôt, il interpelle les PJ afin de connaître les raisons de leur présence sur l'îlot.

Borgö n'est ni hostile, ni agressif. Il est simplement fanatique. Il y a neuf années de cela, il dirigeait les *hirdmen* de Bäkr. Plusieurs colons avaient disparu sous les assauts de Nanok et il avait décidé de débarrasser le golfe de Bothnia de cette menace. Suivi de sa garde, il prit la mer à la poursuite du monstre. Mais ce fut le morse géant qui les surprit et qui renversa le *snekkjar*, emportant plus de la moitié des marins dans les abysses. Borgö perdit son bras gauche dans l'affrontement, broyé par les puissantes mâchoires. Accrochés à des débris flottants, les survivants dérivèrent plusieurs jours, la peur au ventre lorsque Nanok revenait de temps en temps s'emparer de l'un d'eux. Au final, seuls trois hommes en réchappèrent, récupérés par un navire marchand passant par là.

Depuis, Borgö est obsédé par l'idée d'abattre la créature surnaturelle. Il s'est entouré de farouches guerriers, tous ayant perdu un proche à cause de Nanok et liés par un serment indéfectible. Ils ne vivent que pour voir le grand morse périr.

Borgö jauge rapidement les personnages. S'il estime qu'ils peuvent lui être utiles, il leur propose immédiatement de se joindre à son équipe. Sinon, il se contente de leur ordonner, avec un air menaçant, de ne pas rester en travers de son chemin.

Les douze guerriers peuvent apporter une aide substantielle aux héros dans leur combat contre Nanok. Utilisez les figurants pour démontrer la puissance du monstre et accroître la violence de la scène. Même ces vétérans risquent fort de succomber ou de fuir de terreur une fois la bataille engagée. Bientôt, qu'il se batte avec les PJ ou pas, Borgö se retrouve isolé. Nanok amorçe alors un repli, un piège pour attirer le chasseur sur la banquise. En hurlant comme un dément, Borgö se lance à sa poursuite, vers sa propre fin... ou pas selon les actions des héros. Cependant, s'ils tentent de mettre au point un plan, celui-ci se verra tôt ou tard compromis par la folie et la soif de vengeance de Borgö.

Borgö (profil de *hirdmen*)

Conflit 13/7 Relationnel 3 Physique 8
Mental 3 Mystique 2/6 Vitalité 12

Caractères* : Armement supérieur (dégâts +2), Puissant, Téméraire, Vétéran

Les hommes de Borgö (profils de *hirdmen*)

Conflit 13/7 Relationnel 3 Physique 6
Mental 3 Mystique 2/3 Vitalité 10

Caractères* : Armement supérieur (dégâts +2), Vétéran

* Les modifications d'Attribut sont déjà intégrées dans les profils donnés.

Le cœur sanglant

L'opposition proposée aux personnages devraient les obliger à déployer toutes leurs ressources pour vaincre. Même un *berserkr* ne peut venir à bout de Nanok, seul et sans péril, à moins d'être particulièrement favorisé par le Destin. Espérons que les héros seront à la hauteur de leur avenir et remporteront une victoire digne d'une saga.

Le corps lisse et blanc, maculé de sang, gît sur la grève où le titan des mers s'est finalement échoué. Les autres morses ont fui les lieux durant la bataille rageuse qui vient de se dérouler.

Les héros reprennent leur souffle et pansent leurs blessures près de là. Dans un dernier râle, la créature divinisée par les sames expire. Les PJ n'ont plus qu'à réclamer leur récompense. Il faut ouvrir le ventre du morse géant, dans un débordement d'entrailles fumantes et de chair encore palpitante. Au bout de quelques minutes de fouilles dans cet amas sanglant, ils mettent enfin la main sur le trésor tant convoité. Un objet solide est bloqué dans l'énorme estomac rempli d'une bouillie nauséabonde. Les personnages viennent de retrouver le « cœur de Beinir »

Il s'agit d'un gros disque, aussi large qu'une main, en fer et gravé de motifs macabres sur ses deux faces. Un gros joyau rouge sang, luisant d'un feu intérieur, est enchâssé au milieu. Un anneau brisé permettait de passer une chaîne et de monter le bijou en pendentif.

Les héros possèdent désormais la moitié de la clef de l'énigme. Il leur faut désormais revenir au village same afin de préparer leur expédition vers la suite de cette aventure. Ils doivent désormais retrouver l'enfant amené à Båkr par Beinir et clairement à l'origine de tout ces événements.

Jari et les deux autres guides les accueillent sur la côte dans une attitude où se mêlent respect et effroi. Bientôt circulera parmi les peuplades sames la légende des chasseurs d'Odinn, les vainqueurs de Nanok qui ne seront très vite plus tout à fait des humains, pas encore des demi-dieux...

Le serment de Beinir

Dès leur retour au campement, le chaman et les autres anciens de la tribu viennent au-devant des personnages. Jari, très excité, leur relate le combat épique auquel il vient d'assister. Le visage du vieil homme se fait plus grave encore et il prononce une brève phrase que le chef traduit par « Même les dieux doivent mourir pour que leurs enfants grandissent... »

On amène les personnages dans la grande tente centrale où des femmes apportent à manger, à boire et des onguents pour leurs blessures. Malgré leur odeur putride, ces baumes naturels ajoutent un bonus de +7 aux tests de Vigueur pour soigner ces traumatismes (page 139 du livre de base).

Si les joueurs ont pensé à prendre les énormes défenses d'ivoire de Nanok, le regard de convoitise et de vénération des sames en dit long sur leur état d'esprit. Il serait de bon ton d'offrir ces trophées à la tribu qui érigea alors un monument sur la grève, en mémoire de cet exploit.

Sous la toile enfumée, le chaman prend de nouveau la parole.

« Le malheur planait sur Båkr, le frère jalousait le frère, l'amant haïssait l'amie. Tout le monde devenait fou. Mauvaise influence. Mauvaise magie. Les hommes de Båkr ne respectaient plus les serments. Ils chassaient les nôtres, prenaient nos filles pour en faire des esclaves. Nous avons décidé de lutter ! Un rude combat. Harpons et flèches contre épées de fer, feu et poison contre cœurs de glace et de haine. Mais c'était une guerre juste, pour chasser le mal. Le village a été purifié. Les rares survivants ont choisi de rentrer chez eux, par-delà la mer. Sauf un. L'homme aux yeux éternellement jeunes. Lui, ami de sames, est venu me trouver. Il veut savoir où aller. Je lui dit de voyager vers l'Ouest. Les esprits le veulent. Vers le pays qui touche le ciel, vers le domaine des maîtres sauvages. Un seul homme l'accompagnait, le vieil homme. Tola marteau-de-chagrin, s'appelait-il. Lorsque je lui ai dit qu'il n'y avait dans cette direction qu'une mort certaine, l'ancien a souri en disant que c'était préférable. Il a aussi dit que d'autres comme lui viendraient un jour. Pour chercher l'homme aux yeux éternellement jeunes. Alors nous devrions leur dire où est la pierre. Mais seulement si nous, sames, les jugions aptes à entreprendre un tel périple. Aujourd'hui, vous êtes venus. Et je vous vois capables d'affronter les dangers qui vous attendent. Alors, je vous délivre le message de Tola. Il a dit que vous deviez cheminer jusqu'à la Montagne des Jötnar. C'est là qu'il emmenait Álfgrímr. »

Laissez les personnages prendre quelques jours de repos au sein de la communauté same. Le redoux se confirme et bientôt la banquise recule, mais la neige continue de couvrir le paysage jusqu'à perte de vue.

La tribu met à la disposition des héros assez de traîneaux (pour un conducteur et un passager), de vivres et de rennes pour leur périple vers le soleil couchant (leur conduite nécessite un test d'Attelage SR14 dans des conditions normales). Vient alors le moment des adieux et du départ.





Crépuscule polaire

Durant leur séjour sur le cercle polaire, les personnages vont devoir s'acclimater aux conditions de lumière très particulières de cette région. L'hiver tire à sa fin et les jours rallongent un peu, mais la plus grosse partie de la journée reste plongée dans un semi-crépuscule qui ne disparaît guère que vers le milieu de celle-ci. La nuit dure environ 16 heures dont 4 (2 le matin, 2 le soir) de pénombre. N'oubliez pas ce détail afin de donner à cet épisode une ambiance bien particulière où tout le décor reste soumis à ce jeu de clair-obscur et d'ombres.



Chapitre 4 : La Montagne des Jötnar



Dans cet épisode, les joueurs se dirigent vers la conclusion de l'aventure. Ils vont devoir retrouver la trace de Tola et de son disciple, mais pour cela affronter un géant égaré sur Midgardr. Enfin, il faudra encore convaincre le fils de Beinir de les suivre jusqu'à Odense.



La Montagne des Jötnar

Ce lieu évoque peut-être quelque chose aux héros, ou bien voudront-ils questionner les habitants de Båkr, à ce sujet, avant leur départ. Un test réussi de Savoir : Scandia SR19 ou de Savoir : Norvège SR16 donne les renseignements suivants :

Il s'agit en fait d'un pic couronnant un ensemble de montagnes plus basses. Ce relief domine une série de larges vallées isolées, aux pentes abruptes et enneigées, dans une région sauvage et revendiquée timidement par la Suède comme par la Norvège. De fait, située en dehors des voies habituelles de communication traversant la chaîne montagneuse et dépourvue de ressources aisément accessibles, l'endroit reste indépendant et peu disputé.

Un test de Sagas SR17 rattache ce nom à une légende ancienne (vous pouvez donner ce texte à un scalde afin qu'il raconte cette histoire au coin du feu, par exemple) :

« Fort comme un roc, grand comme un chêne, Grúddelen le géant mena sa famille vers Midgardr. Banni de Jötunheimr, ils espéraient y faire fortune et rétablir leur nom. Le fer brandit, la terre tremblant sous leurs pieds lourds, pillage et mort dans leur sillage. Manteau blanc sur la terre, linceul funèbre sur les hommes implorant le Redoutable et celui de son sang, pourfendeur de géants. Six fois les arbres revêtirent leur parure avant que des héros ne surgissent enfin. Dans la mer de feuilles et d'épines, ils traquent les *jötnar* cruels, jusqu'au pic où se cache leur noire tanière. Feu et fumée, comme perdreaux jaillissent les grandes carcasses. Terrible bataille, foudre et volées de corbeaux barrent l'azur. Les haches moissonnent la sève rouge des guerriers, les lances piquent comme abeilles les chairs glacées. Tombent les combattants, un à un. Grúddelen gît sur le sol, parmi ses enfants. Son dernier fils les venge, écrase les crânes, arrache le bras du héros, ultime duel. Dans la main roide, le dard argenté à l'éclat insoutenable pour celui de Jötunheimr. Trésor le plus précieux, butin volé, défi qui rallume la lueur folle dans l'œil sombre du père qui avait armé ses guerriers... »

Pérïple de glace

Les personnages vont devoir accomplir un voyage de près de quatre cents kilomètres à travers des régions sauvages et presque inhabitées. De loin en loin, ils peuvent trouver de petits groupes de maisons, des communautés agricoles ou des camps dressés autour de mines, et quelques fermes isolées. La plupart du temps, les gens se montrent particulièrement suspicieux à leur rencontre et n'accordent l'hospitalité traditionnelle qu'une fois rassurés sur les intentions de ces étranges visiteurs en traîneaux. Cependant, ces rencontres irrégulières permettent aux héros de reconstituer leurs stocks de vivre, de se réchauffer à l'abri et de s'assurer qu'ils n'ont pas dévié de leur route. Au cours de ce périple, vous pouvez demander aux joueurs d'effectuer un test étendu de Survie afin de tracer leur itinéraire. Utilisez alors les données suivantes :

Test : Instinct + Survie – SR Moyen (14) – Période : 4 jours – chaque test réussi correspond à une distance de 100 kms parcourue. Il permet également de trouver assez de nourriture ou des abris sûrs.

Par deux fois, les PJ croisent de larges fleuves et doivent trouver un gué, construire des radeaux ou négocier leur passage sur un bac à quelques lieues de là, les obligeant à un détour au profit d'une traversée plus sûre. Vous pouvez agrémenter ce voyage de péripéties secondaires de votre cru. Les joueurs peuvent glaner des informations et des rumeurs auprès des paysans qu'ils croisent. Une partie de chasse les amène à découvrir un cercle de pierres, sanctuaire plus ancien que les dieux eux-mêmes, au milieu d'un bois obscur. Des maraudeurs lancent leurs chevaux à leurs trousses et les prennent en chasse dans une course-poursuite où les héros gardent l'avantage tant qu'ils restent sur la plaine enneigée... Cependant, après l'épisode précédent, les PJ ont certainement besoin de récupérer et de se remettre de leurs probables blessures, aussi veillez à ne pas les affaiblir encore plus en prévision des épreuves qui les attendent encore.

La Vallée Grondante

Dès les premiers contreforts, ils doivent abandonner leurs traîneaux et continuer à pied sur les pentes boisées. Une fois hors des collines, l'inclinaison se fait plus raide, le sous-bois moins dense mais aucun sentier ne semble tracé dans ces montagnes. Une muraille de pierre barre l'horizon du côté du soleil couchant. Des blocs de gros rochers, des falaises, des crevasses émergent des plaques de neige verglacées et ralentissent leur progression. Malgré un soleil pâle, il fait froid et le vent souffle sans interruption depuis le Nord. Loups et lynx se partagent ce domaine, observant de loin leur groupe qui avance péniblement.

Enfin, après deux jours d'efforts, ils parviennent enfin devant une passe marquant l'entrée d'une vallée. Mais une paroi de pierres, visiblement construite dans ce but, barre

le passage. Certains blocs pèsent plusieurs centaines de kilos ! Son escalade est périlleuse (Test d'escalade SR22). On peut cependant chercher un autre chemin (test de Survie SR16). Une lieue plus au Sud, un étroit passage s'enfonce entre deux à-pic hauts de plus de 40 mètres. Le vent hurle à travers le défilé et les repousse, comme un ultime avertissement avant qu'ils n'aillent trop loin. Mais au bout d'environ sept cents pas, ils débouchent enfin devant un panorama grandiose. La Montagne des Jötnar domine une large vallée aux flancs couverts d'arbres verdoyants. Des centaines de cascades dévalent les pentes abruptes depuis les glaciers des sommets et se rejoignent dans un vaste lac occupant presque tout le fond de la cuvette. Le son de l'eau des chutes produit un bruit de tonnerre permanent accentué par l'écho naturel. À cause de son orientation, la moitié de la vallée est plongée en permanence dans l'ombre des pics qui la cerne. Un coup d'œil attentif permet de repérer l'implantation de deux zones d'habitation (Perception SR10). De la fumée monte depuis les toits de chaumières près du lac, dans le seul espace dégagé. On peut également y apercevoir des têtes de bétail (même test, SR14, des moutons et des vaches). Une autre cheminée fume, mais cette fois sur le flanc opposé. Bâtie en équilibre sur un promontoire rocheux surplombant le vide, les PJ deviennent une sorte de maison longue, immense, cernée d'un rempart de pierres.

Un sentier étroit descend depuis leur position vers le fond de la vallée. Il serpente sur la falaise battue par le vent et le moindre faux-pas peut signifier une chute mortelle. Donnez des sueurs froides à vos joueurs, faites quelques jets derrière votre écran, annoncez que l'un d'eux voit un caillou rouler sous ses pieds et glisse vers le vide. Aux autres PJ de se précipiter pour l'aider et éviter le pire. Laissez-les croire qu'ils risquent leurs vies sur un caprice du destin. Mais les héros arrivent à un espace où ils peuvent enfin souffler. Juste pour ressentir qu'une présence imposante s'est tapie près d'eux.

Hamdrya

Un test réussi d'Instinct + Vigilance SR14 indique que quelqu'un se cache derrière un amas de roche, provenant d'un glissement de terrain ancien. L'éboulis est assez important pour nécessiter un test d'Escalade SR14. Les personnages qui parviennent au sommet ont juste le temps d'apercevoir une grande silhouette disparaître dans les ombres d'une grande caverne béante. S'ils s'engagent à sa suite, ils entrent dans une vaste salle, au plafond haut, découpée en de nombreux recoins. Alors qu'ils cherchent à identifier qui s'y cache, l'inconnu leur fonce dessus avec un cri sauvage. Dans la pénombre, ils ont juste le temps de discerner une forme humanoïde et très grande ! Elle balance maladroitement une grosse cognée dans sa charge. Il paraît évident que la créature cherche avant tout à se frayer un passage plus qu'à engager un combat (Instinct + Tactique SR14). S'ils s'écartent, les PJ découvrent alors une géante dès qu'elle revient au jour. Ses traits trahissent une réelle frayeur. Si le combat s'engage, elle rend les armes à la pre-

mière blessure reçues et implore la pitié des héros. Cet étrange comportement devrait les surprendre et, s'ils ne sont pas assoiffés de sang, les pousser à accepter cette reddition.

Recroquevillée contre la paroi, la femme de deux mètres sanglote et cherche à se protéger de ses bras nus. Elle parle un norrois simpliste mais correct et prétend se nommer Hamdrya. Sa grande tunique de peau est tâchée et déchirée par endroits. Des traces de brûlures et des cicatrices strient sa peau pâle. Ses cheveux roux sont défaits et ébouriffés, mais encadrent un visage rond qui pourrait être très joli sans la balafre récente qui marque sa joue gauche.

Malgré leurs préjugés, les héros viennent de découvrir leur meilleure alliée lors de cet épisode. Dans un premier temps, Hamdrya se contente de les supplier de la laisser en vie et, s'ils ne veulent pas la laisser partir, elle promet de devenir leur esclave ! Sa terreur n'est pas feinte, elle croit que les personnages font partie de la garde de son père Gondrak (voir plus loin) lancée à sa poursuite. Dès qu'elle comprend son erreur, elle se calme un peu et accepte de raconter son histoire. Elle est visiblement affamée et épuisée.

Mais alors qu'elle entame à peine son récit, des aboiements de chiens et des cris de rage retentissent depuis le chemin en contrebas. Les sbires de Gondrak ont retrouvé la trace de la fugitive et comptent bien la ramener au bercail comme ils en ont reçu l'ordre. Les héros risquent fort d'être d'un autre avis.

Les guerriers de Gondrak

Ce ne sont que de simples humains, des soudards rustres et méchants, loyaux à leur seigneur à cause de la terreur qu'il leur inspire. Ils sont deux fois plus nombreux que les PJ et la moitié d'entre eux mène des chiens de guerre, molosses agressifs et hargneux. Si l'un d'eux parvient à s'échapper, il court aussitôt prévenir le *jötunn* de la présence d'étrangers dans la vallée. Les personnages auront, alors, une chance sur deux, chaque jour, de croiser une patrouille de 10 gardes lancée à leur recherche.

Les guerriers (figurants hirdmen)

| | | |
|-------------|---------------|-------------|
| Conflit 8/6 | Relationnel 1 | Physique 7 |
| Mental 2 | Mystique 1/2 | Vitalité 10 |

Caractérisations* : Brutaux

* Les modifications d'Attribut sont déjà intégrées dans les profils donnés.

Les chiens de guerre

| | | |
|-------------|---------------|------------|
| Conflit 4/3 | Relationnel 4 | Physique 3 |
| Mental 1 | Mystique 0/1 | Vitalité 5 |



Hamdrya

Créature : demi-*jötunn*

2,15m 145kg 20 ans.

Conflit 8/6 Relationnel 4 Physique 10

Mental 4 Mystique 2/4 Vitalité 16

Caractérisations : Armure naturelle (3)

Hamdrya est la fille de Gondrak le Tonnant, le géant régnant sur cette vallée. Née d'une mère humaine, morte en couches, son physique indique clairement son état de demi-*jötunn*. Elle a été élevée par son père cruel et sadique comme une esclave, maltraitée et humiliée pour son ascendance bâtarde. Lorsqu'elle eut 16 ans, Gondrak décida pourtant d'en faire sa nouvelle compagne et, balayant son refus dégoûté, à coups de bâton, la jeta dans son lit. Hamdrya a déjà plusieurs fois tenté de s'enfuir et en a été punie. En outre, lorsque celui-ci a découvert, elle ne sait comment, que sa fille fournissait de la nourriture et des renseignements aux rebelles (voir plus loin), il l'a battue violemment et marqué son visage au couteau. Elle est restée plus d'une semaine incapable de tenir debout. Enfin, la veille, elle a réussi à briser la chaîne qui la retient au mur de la cuisine dans la longue maison du géant et à quitter les lieux à la faveur de la nuit. Elle est bien sûre que son père a envoyé des chiens de garde à sa poursuite.



En plus de son histoire personnelle, sordide, Hamdrya peut renseigner les personnages sur la situation dans la Vallée Grondante. Vous trouverez ci-après la description des factions, des personnalités et des événements marquants de ce lieu comme les connaît la demi-*jötunn*. Des encarts présentent également des opportunités d'actions pour les joueurs et d'autres informations moins connues. Une fois qu'ils se seront fait une idée de la situation générale, laissez-les réfléchir aux moyens dont ils disposent et aux buts qu'ils veulent atteindre. Ils vont devoir élaborer un plan d'action afin de récupérer le fils de Beinir et vont sans doute mettre un point d'honneur à débarrasser l'endroit du joug du géant tyrannique. Quoi qu'il en soit, vous devrez sans doute improviser la suite de cette aventure à partir des données fournies et des décisions des héros.

Le Géant, roi de la vallée

Gondrak le Tonnant est le dernier fils de Grüddelen, le géant exilé de Jötunheimr. Mais, si vous vous souvenez du scénario du livre de base, il est également celui qui s'est vu dérobé la Lance des Corbeaux par Jund Jaralsson. Effectivement, il boîte et réagira très violemment s'il aperçoit l'arme dans les mains d'un des héros.

Gondrak vivait reclus dans cette vallée isolée jusqu'à l'arrivée d'un groupe de colons suédois, il y a maintenant presque un siècle. Depuis sa caverne cachée, le géant observa les humains s'installer, prendre possession des lieux et s'organiser en village au bord du lac. Il laissa une génération s'écouler avant de surgir. Ces hommes étaient des fermiers, et ils ne purent résister à sa puissance. Ils crurent leur vie achevée, mais le jötunn avait une autre idée en tête. Durant ces années de solitude, la folie avait peu à peu pris possession de son esprit. Mais une folie cruelle et machiavélique le poussait dans une logique distordue. Avec l'arrivée des colons, Gondrak se dit qu'il valait mieux être roi à la cour des mendiants que mendiant à la cour du roi. Il décida donc de se tailler un domaine sur la Vallée Grondante, avec pour sujets soumis et dévoués, ces faibles humains qu'il méprise tant.

Plusieurs vagues de colons arrivèrent, attirés par les promesses du lieu, mais pour tomber toujours, dans le piège du géant. Car Gondrak a su rallier à lui les pires individus de ces groupes hétéroclites, des hommes prêts à tout pour une once de pouvoir et préférant vivre en laquais, et bénéficier des largesses du jötunn, qu'en esclaves. Une racaille servile, sans foi ni loi, exploitant ses propres frères, rouage méprisable dans le règne de terreur du géant. Gondrak s'appuie sur cette « garde royale » pour asseoir son autorité tyrannique et s'en sert comme agents afin de capturer de temps en temps de nouveaux esclaves dans les régions avoisinantes.

Gondrak le Tonnant possède un physique à la mesure de sa cruauté. Son aura malfaisante suffit souvent à réduire ses interlocuteurs à l'état de loques balbutiantes. Il revêt en toutes circonstances un manteau de peau et une armure de cuir. Parfaitement ambidextre, il manie au combat deux lourdes haches, une dans chaque main. Sa voix assourdissante gronde comme le tonnerre entre les flancs de la vallée. À ce tableau, il faut ajouter un caractère concupiscent et paillard. Plus d'une donzelle a fait les frais de ses désirs lubriques.

Gondrak le Tonnant

Vous pouvez utiliser l'illustration de l'écran afin de représenter ce personnage, vous serez très près de sa réalité. Les jötunn constituent de formidables adversaires, et même si Gondrak n'est pas le plus puissant représentant de sa race, il reste un défi mortel pour les héros. Aussi, voici des caractéristiques de figurant pour ce PNJ. Mais ne vous y trompez pas, la valeur de ses Attributs et ses avantages suffiront amplement à donner du fil à retordre aux personnages.

Gondrak (figurant Jötunn)

Conflit 12/10 Relationnel 2 Physique 12

Mental 2 Mystique 2/6 Vitalité 22

Caractérisations* : Armement (armure), Armure naturelle (6), Terreur (6), Ravageur, Fanatique, Handicap (claudication)

* Les modifications d'Attribut sont déjà intégrées dans les profils donnés.



Nouveaux caractères : Fanatique

Le monstre ne renonce jamais, ne dépose jamais les armes et combat jusqu'à la mort. Rien ne peut le détourner de son objectif, qu'il s'agisse de réduire en miettes ses adversaires ou d'atteindre un but plus subtil.

Mystique : +0/+2

Handicap

Cette créature souffre d'un handicap physique qui réduit sa mobilité ou entrave ses mouvements. Il peut s'agir d'une cécité, d'un membre manquant ou atrophié, d'une blessure mal soignée... En fonction de la nature du handicap, le Meneur de Jeu choisit la valeur de malus la plus appropriée.

Physique : de -1 à -4 ; Conflit de -1/-1 à -4/-4



La maison longue de Gondrak


Elle est bâtie à mi-chemin d'une falaise parsemée d'arbustes, suspendus dans le vide, et de corniches. Les plus petites accueillent péniblement un homme debout, les plus grandes font deux cents pas de large. À environ 150 mètres au-dessus du lac, le plus grand des promontoires abrite la maison longue. La bâtisse s'appuie sur la montagne et sa salle commune se poursuit dans une caverne naturelle, plus de cent cinquante pas sous la montagne. Un escalier taillé dans la roche, assez large pour que quatre hommes y marchent de front, monte jusque-là.



La Lance des Corbeaux

Ce paragraphe s'adresse à des joueurs qui ont participé à l'aventure du livre de base et récupéré le Présent d'Odinn. Dès qu'ils aperçoivent le géant, les personnages remarquent sa claudication. S'ils n'ont pas encore fait le rapprochement avec la légende attachée à l'arme, ils devraient cette fois comprendre (ou réaliser un test de Saga SR14 pour se remémorer cette histoire, voir Yggdrasill page 203).

Bien entendu, si Gondrak découvre l'arme honnie, il entre dans une rage folle. Il essaie alors par tous les moyens de s'en emparer et, en poussant des rugissements effroyables, concentre ses attaques contre le porteur de la lance.



Le bâtiment est caractéristique des constructions de la Scandia, hormis son échelle. En effet, elle est destinée au roi géant. Les portes, les ouvertures, les hauteurs de plafond, les foyers, tout est surdimensionné. Les héros arrivant ici auront l'impression d'avoir rapetissé. S'ils engagent un combat dans cette demeure, n'oubliez pas de tenir compte de cette particularité du décor.

Une courte esplanade s'avance jusqu'au rebord de la plateforme, cernée par un remblai récent de pierres en guise de rempart. Des poteaux plantés devant l'édifice exposent les têtes de trois rebelles capturés et mis à mort, il y a plus d'une semaine, macabre trophée.

La caverne a été excavé afin de créer une chambre pour Gondrak. Elle se termine en cul-de-sac, c'est là qu'il entrepose son butin volé aux colons, armes, bijoux et surtout biens précieux.

Deux petites annexes accolées à la maison longue accueillent, pour celle de droite, sa garde (une issue permet de rejoindre directement la salle commune) et, à gauche, la cuisine plus le quartier des esclaves (une vingtaine de personnes en permanence, les filles des familles du village autant otages que servantes).

Les rebelles

Gondrak parvient à maintenir son autorité grâce à sa garde royale, mais aussi par la terreur qu'il inspire à ses sujets. Toute velléité de rébellion étant réprimée dans le sang, les prisonniers de la vallée ont fini par se faire une raison. En outre, chaque famille doit donner un enfant comme esclave à la longue maison, des otages assurant leur docilité. Au fil des générations, ce système est devenue la norme, si ce n'est acceptée, du moins subie sans espoir de mieux.

Mais, il y a sept ans, deux hommes ont été capturés à l'entrée de la passe. Álfgrím et Tola. Ils sont venus grossir les rangs des habitants, mais cela ne s'est pas passé comme Gondrak l'espérait. Álfgrím possède un charisme et un esprit indépendant, impossible à soumettre (et une aura qui provoque le conflit partout où il s'installe). Au fil du temps, il a rassemblé autour de lui quelques braves gens désireux de renverser cet ordre établi. Il y a un an, ils ont décidé de passer à l'action. Mais, trahis par un villageois, ils ont dû s'enfuir devant les gardes de Gondrak. Depuis, ce petit groupe de rebelles se cache dans l'épaisse forêt de la vallée. Malgré les exécutions et les brimades contre ses sujets (le roi sait qu'il ne peut pas tuer tout le monde, car il a besoin de cette main d'œuvre), les rebelles restent insaisissables et refusent de se rendre. Ils multiplient les coups de main contre les gardes et chaque jour ravivent la flamme de l'espoir. Le *jötunn*, furieux, est prêt à tout pour éradiquer cette menace. Par exemple, il a condamné la passe menant à l'extérieur en provoquant une avalanche de pierres, rendant inutile la surveillance de ce passage, piégeant ses ennemis dans la vallée, mais s'enfermant lui-même.

Il y a quelques semaines, il a découvert que sa fille/épouse fournissait un soutien logistique à la rébellion. Fou de rage, il s'est vengé d'elle en la mutilant et en lui arrachant l'emplacement de leur lieu de rendez-vous secret. Il y a tendu une embuscade et, après un combat rapide et inégal a réussi à capturer Álfgrím et trois de ses hommes (les têtes plantées). La poignée de rebelles survivants se terre depuis dans les bois.

Gondrak maintient Álfgrím vivant pour le moment. Il compte bien l'exécuter publiquement d'ici quelque temps afin de faire un exemple pour ceux qui voudraient lui résister. En attendant, il le retient prisonnier dans la maison longue, enchaîné à un poteau, dans la fange comme un vulgaire cochon qu'il peut railler et sur lequel il peut passer ses nerfs.

Les personnages peuvent découvrir cette situation grâce à Hamdrya ou aux villageois, du moins ceux qui accepteront de leur parler. Parmi ceux-ci, Knut est un simple porcher, mais surtout les yeux et les oreilles des rebelles dans le village. Né dans la vallée, les images de liberté et de la Scandia telles que les décrit Tola ne sont pour lui encore que des rêves. Mais, il est aussi intelligent qu'idéaliste et réalise très vite de quelle trempe sont faits les héros, surtout s'ils paraissent sincères dans leur désir d'en découdre avec le géant. Il attend qu'ils soient seuls pour les aborder et peut les mener jusqu'au campement des rebelles. Sinon,

il leur faudra certainement parcourir la forêt et, au bout d'un long moment, ils finiront par tomber dans une embuscade montée par les hommes d'Álfgrímr curieux de savoir qui ils sont. Si Hamdrya est avec eux, les pourparlers en seront d'autant plus facilités.

Les rebelles ne sont que de simples paysans, mal entraînés, mal équipés, le ventre creux et le regard maussade, mais animés par l'espoir qu'Álfgrímr a su faire naître dans leur cœur. Tous ont perdu des amis, des parents sous les coups du tyran. Rien ne peut les faire revenir en arrière, ils sont déterminés à briser son joug, coûte que coûte. Cependant, la perte de leur chef les a plongés dans le plus grand désarroi. Les PJ peuvent prendre le commandement de cette maigre troupe, sept hommes dépenaillés, le plus jeune a treize ans, le plus vieux presque cinquante. Si le héros propose un plan, même risqué, mais pouvant réussir, pour sauver Álfgrímr et renverser Gondrak, ils sont prêts à les suivre.

Vous pouvez utiliser cette situation pour mettre les joueurs devant la tâche d'organiser et de préparer ces pauvres bougres pour une action commando. Le *jötunn* croit avoir décapité la rébellion. Si celle-ci redouble d'effort, voilà de quoi le déstabiliser. Prenez le temps nécessaire pour installer cette ambiance si les joueurs font le pari de devenir les nouveaux chefs de ce mouvement. Peut-être réussiront-ils à rallier d'autres combattants, à monter quelques coups d'éclat, à mettre en place une véritable guérilla efficace ? Inspirez-vous par exemple du film « les sept samourais ». Des hommes d'armes aguerris obligés de prendre sous leur aile quelques villageois pleins de bonne volonté, mais sans aptitude martiale et effrayés de tout. Mais il faut tout faire, Álfgrímr n'est pas un soldat, lui et son groupe se sont jusque-là contentés de vivre au jour le jour. Gondrak garde le fils de Beinir en otage aussi longtemps que vous le souhaitez. Puis, las de la situation, il annonce son exécution, espérant attirer les rebelles hors de la forêt et leur tendre un piège. À moins que les héros n'aient pris l'initiative d'ici là d'une attaque planifiée contre le tyran...

Le village dans la vallée

Une vingtaine de maisons se serrent autour d'une place centrale, au bord du lac. Autant de fermes sont disséminées dans la vallée et à l'orée de la forêt ou au pied des montagnes. Des moutons et quelques vaches paissent dans des prés en pente. Une demi-douzaine de barques permettent de pêcher sur le lac. On exploite la forêt et les rares espaces plats se sont transformés en champs. En tout, plus de sept cents personnes vivent sous le règne de Gondrak, dont une cinquantaine, les plus abjectes, forment sa garde royale. Mais ils sont les seuls à posséder des armes et un semblant de formation martiale. Ils s'appuient sur leurs chiens féroces et la terreur qu'inspire le *jötunn* pour faire régner l'ordre. De toutes façons, la plupart des villageois sont résignés ou trop effrayés pour vouloir réagir. En outre, presque tous ont un membre de leur famille comme otage à la maison longue. Même si les mots d'Álfgrímr ont ravivés l'espoir chez certains, sur-



Les révélations de Tola

S'ils réussissent à prouver leur bonne foi à des rebelles suspicieux et fébriles, ceux-ci les emmènent, les yeux bandés, jusqu'à leur camp. Il s'agit d'un simple abri, une cabane adossée à un tas de rochers moussus, mais bien à l'abri des arbres et difficilement visible, si on ne passe pas tout près. Tola est un vieillard qui se meurt. Il reste allongé toute la journée dans l'humidité des lieux. Il considère que son destin était de suivre Álfgrímr, de lui donner une chance face aux dieux, d'accomplir sa destinée et de laver le déshonneur qui était le sien dès sa naissance. Les joueurs vont certainement lui expliquer les raisons de leur présence ici. Alors, si nécessaire, Tola comble les vides dans l'histoire qu'ils ont dû peu à peu reconstituer. Il leur avoue cependant qu'il n'a jamais rien dit au fils de Beinir sur ses origines réelles. Une tâche dont il aimerait s'acquitter avant de mourir.



tout les plus anciens venus de l'extérieur, ce sentiment reste ténu et fugace face à la réalité. Les plus jeunes n'ont jamais rien connu d'autre que cette vie. Pourtant, les héros peuvent se montrer à leur tour les porteurs d'une folle espérance, et profiter des graines de sédition plantées par Álfgrímr. Les habitants de la vallée sont abattus par la capture du chef rebelle, il faut faire preuve d'une grande éloquence afin de leur redonner le goût de la lutte. Il y aura pourtant toujours au moins l'un d'eux pour relever le défi, plus encore si les héros réussissent quelques coups d'éclat aux dépens de Gondrak. Venus de l'extérieur, les PJ incarnent la volonté de résister et une autre vie possible.

Soulèvement

Il n'y a pas véritablement d'enchaînement d'événements prévu, suite à l'arrivée des personnages dans la Vallée Grondante. En fait, la plupart des situations vont découler de leurs propres actions. Ils peuvent donc élaborer leurs plans à leur rythme, le seul couperet résidant dans le degré d'agacement de Grndrak qui décide alors l'exécution d'Álfgrímr (ce qui ne laisse plus que deux jours aux personnages pour agir, car le géant souhaite faire un exemple et rassembler



Sigmir, le traître

Si Knut peut se montrer un allié fidèle et utile, les personnages gagneront sans doute à se méfier de Sigmir. Ce paysan s'occupe d'une ferme isolée à l'ombre de la Montagne des *Jötunnar*. Il s'échine chaque jour pour tirer une maigre subsistance de son lopin de terre, juste assez pour le nourrir lui, sa femme et ses trois enfants, une fois payé l'impôt dû au roi géant. Sigmir n'est ni très malin, ni très courageux. Comme beaucoup d'autres, sa fille aînée est retenue à la maison longue. Il se rend régulièrement au village pour échanger des biens et des services avec les autres fermiers. S'il entend parler des PJ, c'est plus la peur qu'une quelconque loyauté qui le pousse à agir. Il est parmi les premiers à mettre en garde contre le danger que les héros font courir à la communauté et à rejeter toute illusion de liberté qu'ils pourraient mettre dans la tête des plus jeunes. C'est aussi par lâcheté, et dans le vain espoir de se voir récompensé et ainsi d'améliorer sa condition, qu'il trahit à la première occasion les PJ, dénonçant aux gardes une réunion secrète, le trajet qu'ils empruntent, leurs plans ou toute autre information qu'il entend. À moins d'être découvert, son action risque fort de mener les personnages dans une embuscade. Mais des joueurs rusés penseront peut-être à utiliser ce mouchard afin de manipuler à leur tour Gondrak et l'amener à commettre une imprudence dans sa hâte de les capturer...

toute sa population pour l'occasion). Vous pouvez donc gérer le passage du temps, et le rapprochement du délai fixé par les *dökkálfar*, à votre guise. Mais les joueurs devaient bien garder à l'esprit que chaque jour les rapproche de la fin de cet ultimatum.

Le sauvetage du fils de Beinir constitue donc le seul élément fixe de ce chapitre, mais pas forcément sa fin. Selon la manière dont ils comptent s'y prendre, cet épisode constitue la scène finale ou une simple péripétie. Une action discrète contre la maison longue, difficile mais envisageable avec l'aide de Hamdrya, permet de ramener Álfgrímr chez les rebelles ou de libérer les otages. Celui-ci refuse de partir tant que le *jötunn* n'est pas jeté à bas de son trône et il espère bien que les héros l'aideront dans ce but.

D'un autre côté, un sauvetage spectaculaire au cours de l'exécution publique sur l'esplanade centrale du village peut amener à une révolte générale et conclure ce chapitre.

Selon leurs méthodes, leurs idées et le temps qu'ils souhaitent y consacrer, les PJ envisageront sans doute de soulever la population contre leur roi tyrannique. Ils doivent pour cela faire face à plusieurs problèmes :

Comme nous l'avons déjà dit, Gondrak règne grâce à la terreur qu'il inspire à ses sujets. Certains n'imaginent même pas vivre autrement. Changer cette mentalité est un travail de longue haleine. Les héros doivent faire preuve d'éloquence, de leur sens tactique, faire appel aux exemples des héros du passé (Sagas) et remporter quelques victoires personnelles afin de faire germer un mince espoir, un résultat qu'Álfgrímr commençait tout juste à obtenir après deux années de rébellion. Cependant, cette crainte réside surtout dans la puissance du géant. Vaincu, le peuple de la vallée reprend courage.

La garde royale de Gondrak exerce une oppression forte et brutale sur les habitants au nom du souverain. Les personnes suspectées d'aider les rebelles sont battues, mutilées, leurs biens confisqués, leurs enfants réduits en esclavage. Toute action contre ces soudards entraîne des représailles plus féroces, mais augmente également le ressentiment de la population à leur égard.

Gondrak paraît invincible et il entretient cette image. Mais les joueurs peuvent également le combattre sur ce terrain. S'ils possèdent la Lance des Corbeaux, si Hamdrya a rejoint leurs rangs, ils disposent là de puissants symboles de leur lutte.

Les rebelles ne sont guère qu'une poignée de paysans sans expérience, nourris de peur et de haine. Leur chef prisonnier, Tola mourant, ils sont totalement désorganisés. En outre, Seigr, un ancien forgeron dont la femme a été violée et assassinée par le chef de la garde, voit d'un mauvais œil ces « étrangers qui n'ont rien à faire ici ». En l'absence d'Álfgrímr, il est la personne la plus écoutée dans le camp, et il faut d'abord réussir à le convaincre avant de bénéficier du soutien des autres.

Contrairement à la tradition de la Scandia, les paysans n'ont jamais tenu une arme de leur vie, une interdiction édictée par le roi. Ils ne savent pas se battre et ne possèdent guère que des couteaux ou des cognées. Il faut les armer et les préparer si les joueurs comptent sur eux pour frapper l'ennemi sans que le combat ne tourne au massacre.

Mort au Tyran !

Au sein de la Vallée Grondante, l'objectif principal des personnages demeure de délivrer Álfgrímr et de le convaincre de revenir à Odense avant l'ultimatum posé par la princesse des *Dökkálfar*. Seule sa présence, et la résolution du mystère entourant le secret de Beinir, peut empê-

Combat de masse

Selon la direction prise par les joueurs, la situation dans la vallée risque de dégénérer en conflit ouvert. Il est alors probable qu'une bataille rangée s'ensuive, soit autour du village (une embuscade contre la garde royale réunie, le sauvetage d'Álfgrímr) soit une prise d'assaut de la maison longue, par exemple. Vous pouvez décider arbitrairement du résultat de cet affrontement, en fonction du plan des héros, de leur degré de préparation, de leurs actions, etc...

Si vous souhaitez gérer ce combat de masse, voici une petite règle simple :

Considérez d'abord les effectifs de chaque camp. La garde compte au maximum 60 guerriers, moins ceux que les actions des héros auront mis hors de combat (profil des Bondi). Leur chef, Agnar, possède en plus les caractères « Leader » et « Violent ».

Les rebelles sont tous des paysans, leur nombre dépend de la capacité à les mobiliser des personnages (jusqu'à 200 d'entre eux peuvent prendre les armes). Pour leurs attributs, reportez-vous au livre de base page 175.

Chaque tour de combat, effectuez pour chaque camp un test de Conflit (offensif) opposé à un SR de 14 + Conflit (défensif) adverse. Appliquez les modificateurs suivants :

Attaque surprise (premier tour uniquement) : +10

Effectif supérieur : +5 (ou +10 si au moins deux fois plus nombreux)

Position avantageuse (retranché, dans des bâtiments, sur une colline) +5

Gondrak combat avec la garde : +5 (la garde uniquement)

Les héros combattent avec les rebelles et réalisent des exploits : +5 (rebelles uniquement)

Un échec du test implique qu'aucun adversaire n'est mis hors de combat. En cas de réussite, comptabilisez la Marge de Réussite et comparez-la à la Vitalité de base des combattants.

MR < Vitalité : un adversaire mis hors de combat

Sinon, retirez 5 combattants pour chaque tranche de la MR égal à la Vitalité des combattants.

Exemple : 50 paysans (2/2) menés par les PJ ont surpris 20 membres de la garde royale (6/3) dans un défilé. Les modificateurs sont de +25 pour les rebelles (attaque surprise, présence des héros, effectif deux fois supérieur).

Test des rebelles : 2D10 +2 (offensif) – 3 (défensif des gardes) +25.

Les dés donnent 8 et 3, pour un résultat total de 35, soit une MR de 21. Les bondi ont une Vitalité égale à 8, soit deux tranches de la MR (2x8=16). Le MJ décompte donc 10 guerriers dans les rangs de la garde royale.

À chaque tour, reprenez le combat avec les nouveaux effectifs. Dès qu'un camp est réduit à 50% de son nombre initial, effectuez un test de 2D10+Mystique (passif) contre un SR de 14. En cas d'échec, les combattants s'enfuient ou se rendent selon la situation.

Enfin, n'oubliez pas de décompter les pertes effectuées par les personnages dans les rangs ennemis.

cher le pire. Cependant, afin d'atteindre ce but, ou pour des raisons personnelles, ils peuvent s'attaquer à d'autres défis. Le plus évident consiste à renverser Gondrak, voire à abattre le *jötunn* afin de libérer ses sujets de son règne tyrannique. Les héros auront alors plusieurs obstacles à surmonter : regrouper les rares rebelles actifs sous leur autorité, rallier à cette cause la population peureuse et résignée, briser la puissance de la garde royale, affronter Gondrak... Il s'agit pour les joueurs aussi bien de remporter des combats physiques que de gagner les esprits. Guérilla et propagande, quelle que soit la manière dont s'y prennent les personnages, un tel épisode donnera certainement naissance à quelques récits épiques qui enrichiront leur saga. Les habitants de la vallée, libérés de ce joug, ils pourront alors s'ouvrir au reste de la Scandia et sans doute rejoindre le royaume de Suède ou celui de Norvège. À moins que, effrayée à l'idée de revenir dans un monde qu'elle connaît si peu, cette communauté préfère continuer à vivre en recluse dans les limites de son domaine secret. La région en deviendra de toute façon plus sûre, et les héros se seront fait là des alliés fidèles et reconnaissants.

Quant à Álfgrímr, il refuse de toute façon de quitter la Vallée Grondante tant qu'il n'a pas mené à bien sa révolte contre Gondrak, ou qu'il soit mort en essayant de l'abattre. Impossible de le convaincre d'abandonner ces gens qui l'ont accueilli. Il faudra user de la force si les joueurs veulent l'emmener avec eux avant qu'il ait accompli cet objectif, une action qu'il leur reprochera violemment par la suite. Cependant, même une fois le *jötunn* mort (ou exilé) et ses sbires en fuite, les joueurs vont devoir se montrer persuasifs afin de faire comprendre l'importance de ce voyage jusqu'à Odense pour Álfgrímr. Il ignore tout de ses véritables origines, et si Tola est encore vivant, il demande à voir le fils de Beinir pour lui révéler ce secret avant de rendre son dernier souffle... à moins que les personnages ne décident de s'en charger eux-mêmes. Álfgrímr est un homme d'honneur et de principes. Dès qu'il est convaincu de la nécessité de terminer ce qui a été initié par son père, il cesse toute résistance et accepte ce périple. Ses motivations dépendent beaucoup de la manière dont Tola et les héros vont lui présenter les choses. Il peut très bien ressentir une profonde haine pour cette famille qui l'a abandonné et fait de lui un vagabond sans attache, convoiter le trône d'Odense (puisque'il ne règnera pas sur la vallée), choisir de sauver l'île de Fyn du courroux des *Dökkálfar* (son altruisme a été ici démontré)... ou un mélange de tout ceci.

Avant de partir, les PJ ont une dernière chose à régler : laisser la population de la Vallée Grondante en paix et organisée. Les actes de vengeance et de représailles contre les « collaborateurs » ne seront pas rares, et les rancœurs s'expriment avec force au lendemain de la victoire. Álfgrímr parti, il n'y a plus vraiment de chef emblématique au sein de la communauté qui se retrouve livrée à elle-même. Hamdrya risque de faire les frais de cette colère populaire, à cause du sang *jötunn* qui coule dans ses veines. Les joueurs se sentiront-ils concernés par ces événements ? Prendront-ils le temps de régler également ces problèmes ?

Chapitre 5 : Conflit de rois



Selon les actions des personnages, ils disposent d'un délai plus ou moins court pour rejoindre Odense avant l'expiration de l'ultimatum de la princesse *dökkálfar*. N'hésitez pas, s'ils se sont montrés brillants, à parsemer leur retour de quelques obstacles afin de leur faire perdre du temps. Idéalement, ils devraient rejoindre Odense la veille ou le jour même du retour des *álfar*, dans le but d'augmenter l'intensité dramatique de cette dernière scène. Après tout, une saison est si vite passée...

Retour au Danemark



Depuis la Vallée Grondante, les personnages disposent de deux options principales pour leur retour.

Ils peuvent prendre direction plein Sud, longer les montagnes et traverser les fleuves jusqu'à Jasberg, puis y trouver à s'embarquer en direction du Danemark. Dans ce cas, alors qu'ils arpentent les quais de la cité suédoise, ils ont la surprise de rencontrer Gudeilf Gudeilfsson (voir « Prémices au grand hiver ») venu y commercer. Une fois de plus, le marchand danois peut s'avérer un allié utile et leur proposer de les ramener jusqu'à Hleidra, sa destination, d'où ils pourront prendre, sans difficulté, un autre navire pour l'île de Fyn. Il faut cependant attendre qu'il ait fini ses transactions avant de partir (ce qui permet de gérer au mieux le temps). Le voyage jusqu'à Jasberg peut être aussi périlleux que vous le souhaitez. Même s'ils croisent peu de villages et de communautés humaines, les régions sauvages qu'ils traversent offrent de nombreux obstacles à franchir (rivières en crue, collines escarpées, zones boisées à contourner...)

L'autre option évidente consiste à redescendre le fleuve jusqu'à Höggom. Il est navigable sur une bonne portion de sa longueur, une fois les rapides et les cascades en amont franchies. Il faut alors que les personnages fabriquent une

Scénario : Le Serment Oublié

barque (ou un radeau), ou en achète une auprès d'une communauté vivant au bord du fleuve. Cette solution peut paraître plus rapide, mais les héros vont perdre plus ou moins de temps (selon vos besoins) une fois rendu à Höggom. En effet, la cité fourmille d'activité. Les *jarl* suédois préparent les expéditions de printemps vers le Finland. Marchands, marins, guerriers et artisans sont tous accaparés par ces préparatifs. Difficile dans ce cas de trouver un navire prêt à faire voile vers le Sud et le Danemark. À force de négociations, et il faut qu'ils aient quelque chose à proposer d'intéressant, ils finissent par trouver un capitaine qui doit se rendre jusqu'à Ahus. Ensuite, à eux de se débrouiller pour s'embarquer pour l'île de Fyn.

Même s'il se passe peu de choses durant ce voyage de retour, faites bien monter la pression chez les joueurs en insistant sur le décompte des jours restants avant l'expiration du délai qui leur a été accordé. Ici, leur force, leurs armes, leur courage ne leur servent à rien. Patience et sens de la persuasion s'avèrent leurs meilleurs alliés.

Enfin, trop lentement, presque trop tard, les côtes découpées du Danemark apparaissent à l'horizon.

Note : selon la manière dont les joueurs ont abordé l'aventure, la fin de ce scénario reste très ouverte. Plusieurs possibilités s'offrent à eux, et il n'existe pas vraiment de choix meilleur qu'un autre pour résoudre le problème, même si certaines solutions sont pires que d'autres. Vous trouverez donc dans les paragraphes qui suivent un descriptif de la situation et quelques approches possibles. Une fois encore, il vous faudra très certainement vous adapter aux décisions prises par les personnages et à la manière dont ils envisagent de résoudre cette crise. Gardez bien en tête les enjeux et les objectifs des différents protagonistes de l'acte final de ce drame. En fin de compte, quoi que fassent les héros, il reste fort probable que tout cela se termine en tragédie.

Odense



Dès que les personnages arrivent en vue de la cité d'Odense, il paraît clair que quelque chose ne va pas. Un ciel bas et noir pèse sur le paysage alentour, le vent fort soulève des nuages de poussière dans les champs. Des vagues couronnées d'écume blanche strient la surface du lac. Les huttes et les tentes autour des remparts ont disparu. D'ailleurs, les PJ réalisent que bien peu de cheminées fument malgré l'air frisquet. En effet, une bonne partie de la population a déserté la ville peu de temps avant la date fatidique, cherchant un hypothétique refuge dans la campagne avoisinante, chez des amis ou de la famille.

Les rues sont presque vides, étrangement calmes, les portes restent closes. Des gardes en armes arpentent les remparts et surveillent les alentours dans les tours de guet. Le roi Hord ne quitte plus sa demeure. Il s'y est retranché, entouré de sa garde et de sa famille, bien sûr, mais aussi de quelques *jarl* fidèles, et du roi Frodi (ainsi que sa suite), arrivé l'avant-veille afin d'assister à la conclusion de cette histoire.

Essayez de restituer dans vos descriptions l'atmosphère lourde et morose qui règne sur Odense et ses habitants. Même si, dès que les personnages se présentent devant les portes de la ville, une lueur d'espoir renaît et que chacun semble se reposer sur eux pour les sauver du désastre annoncé, la peur et le sentiment d'un conflit imminent perdurent durant toute la fin de cet épisode.

La Dame Rouge

La nuit précédant le dernier jour avant l'expiration de l'ultimatum, un grand bruit résonne dans les collines surplombant la cité. La princesse *dökkalfar* et son armée prennent position sur les sommets boisés et à la lisière de la forêt ceinturant le sud et l'est d'Odense. Un éclaireur courageux peut y dénombrer plus d'un millier de guerriers en armure sombre et aux lances étincelantes sous les rayons de lune, dont au moins deux cents cavaliers. Une grande tente centrale accueille la noble dame, gardée par une trentaine de soldats d'élite. Réussir à pénétrer dans le campement relève d'un exploit aussi improbable qu'inutile (à moins d'échafauder un plan visant à rencontrer et négocier, en position de force, avec la princesse).

Selon le moment auquel vous souhaitez les voir intervenir, les héros arrivent alors que les *alfar* s'installent, au matin avant que leur monarque ne réclame audience ou encore au milieu de celle-ci.

Quoi qu'il en soit, elle se déplace accompagnée de trente guerriers aux visages masqués par des casques terrifiants. Sa prestance dépasse l'aura des plus grands rois humains et n'a d'égal que la froideur de ses yeux trop noirs. L'entrevue se déroule de nouveau sur la rive du lac, près du sanctuaire d'Odinn. Une esplanade circulaire a été dégagée à cette intention, cernée de baguettes de saule pour marquer l'espace des négociations. Des bancs de bois sont alignés face à face permettant d'accueillir les représentants de chaque faction. La Dame Rouge et ses gardes du corps d'un côté, Hord Beinirsson, le roi Frodi, Rolf Knudsson ainsi que quelques conseillers de confiance de l'autre (dont les PJ). Les *berserkir* du monarque danois se tiennent un peu en retrait à quelques pas de leur seigneur. Un autre groupe, les *hirdmen* des *jarl* présents, est également là. La tension générale est palpable et le moindre affrontement, la moindre provocation risque de déclencher un affrontement fatal. Les *alfar* restent debout, appuyés sur leurs longues épées aux lames sombres. Deux d'entre eux possèdent des cornes qui permettent d'alerter la masse de guerriers alignés sur le sommet de la colline à deux cents pas de là. Au cas où la situation dégénérerait.

Un choix tragique

Normalement, les héros sont accompagnés d'Álfgrímr. Une fois que tous les protagonistes ont pris place dans le cercle sacré, la Dame Rouge interpelle directement les hommes qui lui font face.

« Le délai accordé est expiré ! Hommes d'Odense, seigneurs danois, êtes-vous prêt à payer la dette de Beinir ou noierez-vous votre manque de parole dans le sang des vôtres ? »

À ces mots, plusieurs *hirdmen* et les *berserkir* saisissent leurs armes. La tension monte d'un cran, mais Hord se lève et répond le plus calmement possible :

« J'ignorais la nature du serment prononcé par mon père, mais je ne renierai pas sa parole donnée. Que l'on énonce les clauses de ce pacte, et le roi d'Odense paiera sa dette ! »

Vous pouvez faire survenir l'arrivée des personnages à cet instant crucial. S'ils sont déjà là, il leur fait signe d'approcher. Ils doivent maintenant trouver les mots pour narer les origines de cette situation, le résultat de leurs recherches ainsi que leurs conclusions. Aux joueurs de se montrer éloquents.

S'ils n'ont pas pu s'entretenir avec Hord au préalable, ils vont devoir lui annoncer ses véritables origines, ainsi que celles d'Álfgrímr. Enfant adopté en secret, l'actuel roi d'Odense n'a guère plus de droits, sinon celui d'avoir été choisi par Beinir, de régner sur ce domaine que le fils né d'une union avec la princesse *dökkálfar*. Cette révélation secoue l'assemblée présente et arrache un sourire mesquin au roi Frodi. Lorsqu'Álfgrímr s'avance à son tour au milieu de l'esplanade, un nouveau murmure inquiet parcourt la foule présente. La reine s'approche de lui, l'observe de ses yeux glacés puis se fend d'un sourire sans chaleur.

« Oui. Il s'agit bien là du rejeton que l'homme nommé Beinir a fait pousser dans mes entrailles. Je le reconnais pour ce qu'il est. Que vous autres, hommes de Fyn, en fassiez de même ! »

Un lien mystique existe entre la mère et son fils, et même si elle n'éprouve aucun amour pour cet enfant bâ-tard, outil de sa malédiction contre Odense, elle le reconnaît sans peine. Toute tentative de lui présenter une autre personne en lieu et place de Álfgrímr ne fera qu'initier une réponse violente de la part des *álfar*.

Une fois les faits exposés, la clef de l'énigme révélée, il ne reste plus qu'à trouver un moyen de résoudre ce problème. Voici quelques pistes allant dans ce sens, avec un retour sur les enjeux en cours. Les joueurs imagineront sans doute d'autres possibilités, n'hésitez pas à les suivre dans leurs hypothèses, mais restez bien conscient des conséquences probables qui en résulteront.

Le couronnement de Álfgrímr

Beinir avait donné sa parole à la Dame Rouge que leur fils monterait sur le trône d'Odense. Voilà une promesse difficile à tenir dans l'état actuel des choses. Pourtant, d'un point de vue légitime, Álfgrímr a tout à fait le droit d'hériter du titre de son père, ce que Frodi ne manquera pas d'arguer si personne d'autre ne s'en charge.

Bien entendu, Hord n'est pas de cet avis. Il y a alors plusieurs options. La mort de Hord Beinirsson poserait la question de sa succession. Álfgrímr ou Vagn, son fils (s'il est toujours en vie) ? Les chefs de clans d'Odense ne souhaitent pas voir le demi-*Álfar* ceindre la couronne, et il faut se montrer très persuasif pour les convaincre d'accepter. Il faut plus d'éloquence encore pour pousser Hord à abdiquer en faveur de son « demi-frère ». Enfin, un personnage proposera peut-être un duel entre les deux candidats au titre. Si cette solution est retenue, la Dame Rouge intervient et réclame que deux champions se battent à leur place. Elle feint la peur de perdre à nouveau son fils, mais s'intéresse surtout à sa survie afin d'accomplir sa vengeance. En effet, comme il a été prophétisé, la couronne d'Odense sur son front, le fils de Beinir apportera le malheur à cette terre. Un héros peut se proposer pour ce duel (sinon Rolf Knudsson le fera) afin de représenter Hord. Il affronte alors un guerrier *álfar* de la garde d'élite.

De toute façon, s'ils y réfléchissent bien, les héros n'ont guère de choix. Si Álfgrímr ne monte pas sur le trône d'Odense, le serment de Beinir sera bafoué. La Dame Rouge est alors en droit de réclamer vengeance et elle repart aussitôt rejoindre son armée. C'est la guerre.

Mais, les filles d'Odhinn ont été claires sur les paroles du Père des Ases. Si le demi-*Álfar*, le fils naturel de Beinir est couronné, son règne apportera mort et destruction sur la cité et son peuple. Vaut-il mieux contrarier une noble guerrière certes divine, ou le roi des dieux ?

À moins que...

Une vie pour dix mille vies !

Les joueurs font face à un cruel dilemme. Si Rolf les écoute et comprend bien le problème en jeu, Hord et sa suite, la Dame Rouge, voire Frodi qui réfléchit à utiliser la situation à son avantage, campent sur leurs positions, et ceci malgré les menaces qui planent sur eux.

Scénario : Le Serment Oublié

Álfgrímr doit régner pour respecter le serment de Beinir. Mais il ne le doit pas, pour ne pas offenser Odhinn. Les joueurs seraient alors bien avisés de se souvenir de l'existence du Cœur de Beinir. Cette solution, si elle n'est pas la meilleure, constitue toutefois un compromis acceptable par tous, avec plus ou moins de sacrifices pour chacun.

Il faut alors remplir les conditions suivantes :

- Álfgrímr doit ceindre officiellement la couronne d'Odense, que Hord y renonce à son profit ou qu'il meure pour en faire son successeur. La parole donnée est alors respectée
- Mais dès que le demi-Álfar est intronisé roi d'Odense, une personne portant le joyau sanglant doit plonger une lame dans le cœur d'Álfgrímr et le tuer. Ainsi, Odhinn reconnaît que sa menace a été entendue et reprend sa cité en affection. La vie aspirée par le joyau suffit à briser le serment. Il peut alors être restitué à la Dame Rouge en guise de compensation, à la fois *wergeld* pour la mort de son fils et présent répondant à sa demande morbide. Même si elle se sent alors trompée, elle ne peut rien dire contre cet acte qui respecte chaque partie. Ce n'est pour autant pas forcément fini...

Les joueurs évoqueront certainement d'autres solutions, mais souvenez-vous bien des attentes de chaque faction impliquée. Quelle que soit la manière dont ils vont gérer cela, cette aventure ne peut finir qu'en tragédie. Face aux dieux, face aux *dökkálfar*, pour Odense, pour Hord Beinirsson, pour les héros. Seul le roi Frodi trouvera sans doute un moyen pour, au final, tirer avantage de ces événements (remplacement de Hord par un vassal plus accommodant, ou affaiblissement de celui-ci par un conflit avec les *dökkálfar* par exemple).

La guerre !

Une conséquence possible de ce scénario consiste en une guerre entre le domaine d'Odense et les sujets de la Dame Rouge. Vous pouvez extrapoler cet événement afin d'en tirer quelques scénarios ouvertement guerriers sur l'île de Fyn. Cependant, ce conflit prendra rapidement fin. Les premiers affrontements tournent systématiquement à l'avantage des guerriers hors pair *dökkálfar* qui coupent les routes d'approvisionnement de la cité et assaillent tous les villages aux alentours depuis les hautes collines du centre de l'île. Malgré quelques batailles glorieuses, les Danois reculent. Pourtant, au bout de quelques semaines, un émissaire se présente devant la porte d'Odense. Il est visiblement furieux de porter un tel message, mais il assure le *jarl* que les *Dökkálfar* renoncent à poursuivre les hostilités si, de leur côté, il s'engage à en faire de même, et de ne plus affronter les *Dökkálfar* sur ce territoire. Difficile de refuser une telle proposition, même si le conseil en débat durant plus d'une nuit avant de donner sa réponse définitive. Si on interroge le messager sur les raisons de cette trêve, il affiche une grimace de dégoût et lance avec colère, tout en regardant les PJ : « C'est ce que veut leur reine depuis son palais de givre ! »

La Dame de Givre, si les joueurs réalisent qu'il s'agit de la même personne, a donc apparemment encore des projets à leur encontre, ou du moins continue à orienter leur avenir.

Amère victoire

Il s'agit maintenant de conclure cette histoire. Álfgrímr est sans doute mort, Hord Beinirsson peut-être aussi. La Dame Rouge, vaincue, doit alors choisir entre la guerre et renoncer à sa vengeance immédiate. Dans tous les cas, quelle que soit la résolution apportée à cette crise, les personnages se retrouvent au centre de tous les intérêts. Par les actes qu'ils ont accomplis, la quête et les combats qu'ils ont menés, ils sont aux yeux des Danois de véritables héros. Les scaldes ne s'y trompent pas et commencent à imaginer des poèmes mettant en scène leurs prouesses. Cependant, ils ont sans doute dû faire des choix difficiles aux conséquences forcément dramatiques.

Même si la noble *dökkálfar* doit tergiverser, l'action des PJ la plonge dans une rage folle. Ils ont peut-être offensé un roi, celui d'Odense, tué un autre, Álfgrímr couronné, voire contrecarré les projets du souverain du Danemark. Des gens puissants les considèrent avec suspicion. Leur popularité grandissante inquiète Frodi, surtout si les héros font ouvertement la démonstration de leur défiance (ou pire) face à l'usurpateur.

Faites le compte des actions et des décisions prises par les joueurs. Notez bien qui peut s'en sentir offensé, trahi ou même humilié. Il est peu probable qu'ils se sortent indemnes de cette situation. Leur intervention provoque de grands bouleversements à Odense. Finalement, faites bien comprendre aux joueurs qu'ils vont devoir affronter les lois de la Scandia.

La Dame Rouge peut exiger leur punition pour le meurtre de son fils. Frodi peut demander leur exil pour l'apaiser. Le sort de Hord, dont ils sont responsables permet également d'envisager de les faire comparaître devant le *thing*. Trahison envers le roi d'Odense (destituer Hord pour Álfgrímr), assassinat d'un roi, provocation d'une guerre avec les *dökkálfar*, crime de lèse-majesté s'ils contredisent Frodi... selon la manière dont ils ont terminé l'aventure, des raisons existent certainement de faire prononcer cette sentence : l'exil !

De même, des joueurs intelligents vont comprendre que la situation devient intenable et que leur présence attise plus les tensions que leur popularité ne les apaise. En effet, qui n'a rien à se reprocher dans cette affaire ? Et les héros, en révélant cette vérité au grand jour, ont sans doute permis de sauver Odense, mais fait naître de nombreux tourments et autres frustrations. Ils doivent réaliser qu'un éloignement temporaire serait des plus salutaires. Qu'il s'agisse de Frodi, de Hord ou de son successeur, de la Dame Rouge qui l'exige ou encore de Rolf Knudsson (ou de leur chef de clan) qui doit agir ainsi vis-à-vis de son suzerain, le *thing* ratifie à leur encontre une peine d'une année d'exil. Désormais, ils ne sont plus les bienvenus au Danemark !

Note : cette sentence peut paraître lourde, surtout si les personnages ont véritablement agi pour le bien de leur royaume. Mais il s'agit avant tout d'une décision politique visant à calmer les esprits et ramener un peu de sérénité après cette crise grave. Aussi, les scaldes ne tarissent pas d'éloges sur leurs exploits et utilisent même ce dernier épisode pour magnifier encore les héros. Insistez sur ce point. Leur victoire doit se parer d'un goût amer. Certes, ils sont des héros. Ils ont accompli de hauts-faits. Mais ne leur reste pour récompense que la gloire d'entendre leurs noms chantés au cours des banquets et résonner sous les voûtes des maisons longues. Mais tel est sans doute leur destin...

Exil !

Les personnages disposent d'une semaine pour rassembler quelques affaires et quitter le royaume du Danemark. Le chef de leur clan leur fournit des chevaux et un navire pour une destination de leur choix. S'ils ont su se concilier l'un des souverains (Frodi, Hord ou même la Dame Rouge), ils ont la surprise de voir arriver peu de temps avant leur départ des présents de sa part : des armes et des armures de qualité supérieure (ajouter un point au score habituel de solidité de ces équipements). Une sorte de reconnaissance tardive de leur mérite. Laissez-les discuter de leur destination et faire des projets pour l'année à venir. Vous pourrez alors intégrer ici des scénarios de votre choix répondant à leurs attentes.

Voici un épilogue possible, ouvrant vers la suite de cette campagne. Alors que les premières lueurs de l'aube surgissent derrière les collines, les personnages se préparent à quitter l'enceinte de leur cité. Un soleil printanier chasse la brume matinale et réchauffe l'air. Soudain, des cris de surprise retentissent depuis la place principale. Dès que les PJ accourent, ils découvrent une foule rassemblée en cercle autour d'un étrange prodige. Malgré la température, l'arbre planté au milieu de l'esplanade et une partie de l'herbe à son pied sont recouverts de givre. La fine pellicule de glace refuse de fondre malgré les rayons solaires qui glissent dessus et se répercutent en étincelles de lumière. S'ils n'ont pas cette intuition, un gamin grimpé sur un toit appelle pour dire que le givre trace une forme sur le sol. Du haut d'une tour de guet (ou depuis la maison longue perchée de Rohald par exemple), on distingue mieux ce motif. Le givre trace en entrelacs une flèche orientée vers l'Est. Les cristaux de glace sur les branches dessinent les contours flous d'un visage féminin d'une grande beauté. Un visage de glace au sourire énigmatique...

Alors, deux corbeaux passent au-dessus d'eux et disparaissent au loin, dans un concert de croassement, en direction de l'Orient...

PNJ



Álfgrímr

| | | |
|--------------|--------------|-----------------|
| Statistiques | demi-Álfar | |
| 1m77 / 79 kg | 49 ans | |
| Puissance 3 | Vigueur 3 | Agilité 2 |
| Intellect 3 | Perception 2 | Ténacité 4 |
| Charisme 4 | Instinct 3 | Communication 3 |

Dons et Faiblesses : Brave ; Réfléchi - Etrange

Réaction : 8 **Déplacement :** 5
Encombrement : 9
Défense Physique : 8 **Défense Mentale :** 10
Points de Vie : 52 (26/13/0)

Réserve de dés : 5

Compétences :

Artisanat (travail du bois) 10 ; Attelage 6 ; Chercher 5 ; Chevaucher 6 ; Commerce 3 ; Eloquence 9 ; Empathie 3 ; Esquive 4 ; Intimidation 5 ; Mouvement 7 ; Savoirs (Sames) 6 ; Superstition 3 ; Survie 8 ; Tactique 3 ; Traditions 3 ; Vigilance 6.
 Armes longues 9 ; Armes courtes 6 ; Armes de tir 5 ; Lutte 4.

Prouesses martiales :

Rapide comme la foudre ; Ni d'estoc, ni de taille ; Saut du lynx

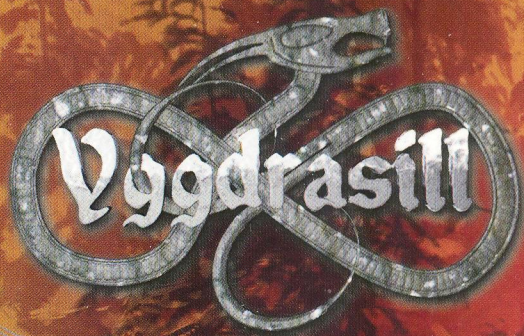
Équipement : rien au moment où les personnages le délivrent. Il peut récupérer une armure de cuir, et une épée courte, dans le camp des rebelles.

Renommée : 10 (68 dans la Vallée Grondante)



Výdrasill





*"Des secrets des géants
Et de tous les dieux,
Je peux dire la vérité,
Car dans chaque monde je suis allé.
Dans les Neuf Mondes, je suis allé..."*
-- Valthrudnismal str.43

Vous tenez entre vos mains le second supplément de la gamme Yggdrasill, consacré à la fois aux créatures surnaturelles que l'on peut croiser dans Midgardr, le monde des humains, mais aussi dans les autres domaines, avec leurs caractéristiques et pouvoirs.

Álfar, dvergar, géants et revenants peuplent ces pages afin que le Meneur de Jeu puisse y glaner informations et inspiration pour ses futures parties, des adversaires pour les personnages-joueurs, mais également des alliés. Vous y découvrirez aussi deux scénarios. Le premier est la suite de celui du livre de base, mais comme le second, il peut être joué en one-shot ou rester intégré dans la campagne.

Ce supplément, les Neuf Mondes, contient :

- Des descriptions de nombreuses créatures des légendes scandinaves : jötnar, álfar, dvergar, näck, draugar, huldr, skiptungr, etc.
- Des textes d'ambiance afin de faciliter l'immersion des joueurs dans une ambiance empreinte de fantastique.
- De nombreuses légendes concernant les dieux, précieuses pour les scaldes.
- Les caractéristiques techniques des créatures et personnages présentés.
- De nombreux éléments ludiques inédits : pouvoirs, révélations sur certains personnages, objets de légende, etc
- Deux scénarios permettant de confronter les personnages aux éléments surnaturels d'Yggdrasill.



9 782914 892698

ISBN : 2-914892-69-8

Prix de vente : 24,00€