



Rois
des
Mers

Vöðrasill





Crédits

Idée originale

Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Neko

Campagne : Kristoff Valla

Scénario : Kristoff Valla

Relecture

Neko

Illustration de couverture

Marc Simonetti

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Florrent

Le scénario "Les feux de la terre" a été joué pour la première fois au cours de l'excellente convention Onyria 2010, à Marseille. Merci aux joueurs qui ont participé aux tests. Cette aventure est particulièrement dédiée à Pierrick 'le scalde des canards'

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

©2009 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com

Sommaire

Introduction	5	Destin de fer	37
		La Guerre !	38
		Les Angles et les mercenaires	40
		Faiseurs de roi	41
		Voyage vers l'Est	41
Rois des Mers	7	Seigneurs des Mers	42
Commerce	7	Domaine de terreur	43
Itinéraires habituels	8	La malédiction de Brenna	44
La route du Nord ou Nordrvegr	8	Attaque nocturne	45
La route de l'Ouest ou Vestrvegr	8	Plans de bataille	45
La route de l'Est ou Austrvegr	8	Le troll de Brenna	46
Construction des bateaux	8	Tueurs de troll	49
Avantages	9	Adoptés	49
Désavantages	10	Maître de son Destin	50
Usage des différents bateaux	10	Gérer la vie d'un roi des mers	50
À bord	11	Quelques idées...	51
Équipage	11	Ciel noir, terre blanche	52
Nourriture à bord	11	Pillards !	52
Équipement à bord	12	Tuer ou mourir !	53
Noms des bateaux	12	Les Pillards	55
		Victoire amère	56
		Tempête sur le Finland	56
Règles	13	Le cercle des reines-sorcières	57
Nouveaux archétypes	13	Les loups de l'hiver	58
Commandant de navire (Styrimadr)	13	Reines-sorcières de Finland	58
Pilote (Leidsögumadr)	14	Amies, ennemies	60
Charpentier de marine	14	Cérémonie	60
Guerriers et Marins à la fois	14	Abîmes	60
Des expéditions armées	15	Le cœur de l'hiver	61
Combat naval	15	Le retour des héros	62
		Le cadeau de la dame de givre	63
Populations non-scandinaves	17		
Sames et Finnr	17	Carte	64
Les peuples germaniques	20		
Pendant ce temps en Scandia	22	Scénario : Les Feux de la Terre	66
Le royaume du Danemark tremble	22	Synopsis	66
Le Svythjodh indécis	23	Introduction	66
La Norvège s'apaise, mais le gel l'enserme	24	L'île perdue	67
Les Gautar dans la tourmente	25	Sinistres ténèbres	68
Le Jylland	25	Le refuge	70
		Sous le volcan	71
Généalogie de la Scandia	26	Les résidents	71
		Chronologie	73
Campagne : Par-delà les confins...	26	Péripéties	73
Au-delà des frontières de la Scandia...	28	Au cœur du volcan	74
Synopsis	28	Sauver la population	75
Introduction	30	S'échapper	75
Sur des routes solitaires	30	Explorer les mines	75
Adieux au Danemark	30	La demeure du dvergar	75
Les bannis	31	Snorigden	75
Séjour à Semda	32	La malédiction de Hel	76
Mercenaires !	34	PNJ	77
Le roi-loup : une légende nordique	36		
		Lexique	79



Vggdrasil

Introduction

Les Hommes du Nord sont réputés pour leur connaissance des bateaux et de la navigation. Nous allons donc aborder dans ce supplément les bases de ces connaissances, et d'abord balayer certaines idées reçues.

• **Les “drakkars”.** Nous n'en parlerons pas. Ce mot n'existe pas en norrois. Il ne signifie rien. Il apparaît sous la plume d'auteurs français du XIX^e siècle, mais jamais avant. On parle de *knörr*, de *lankship*, de *karv* selon la taille et l'utilisation faite des bateaux.

Le mot *dreki* peut désigner la figure de proue amovible, installée par le possesseur du bateau pour effrayer les éventuels agresseurs et les dieux tutélaires du pays envahi, en cas de guerre. Souvent, d'ailleurs, lorsque les marins viennent en paix, la figure de proue menaçante est ôtée. Il ne s'agit pas de faire fuir ou de se mettre à dos les divinités locales, avec lesquelles on désire traiter...

• **Une flotte de centaines de navires** abordant sur les plages. Il suffit de voir le coût d'un seul de ces bateaux extraordinaires par ailleurs, et le temps nécessaire à sa construction pour s'en convaincre.

Lors du mouvement “viking” aux IX^e et X^e siècles, il y avait entre 3 et 20 bateaux, à la fois au débarquement.

Ce qui n'empêche pas la Mer Baltique d'être assez fréquentée mais également par de gros bateaux marchands, protégés par des *langskip* de guerriers armés. Néanmoins, les petites expéditions discrètes sont la norme.

• **“Des hordes de guerriers débarquant”.**

Les fameuses “grandes armées” des invasions sont la plupart du temps des inventions. Il était aussi habituel de multiplier par dix les chiffres pour frapper l'imagination des lecteurs, surtout quarante ans après les faits. Un bateau contenant au maximum 80 hommes (en général, plutôt entre trente à soixante), on ne voit pas bien d'où peuvent bien provenir ces hordes. De l'imagination des auteurs, sans nul doute. Ou d'une regrettable confusion avec les invasions “barbares” des Huns, des Germains, des Hongrois, des Vandales, des Sarrazins au fil des siècles ?

• **“De simples pillards”.** Absolument pas. À l'époque d'Yggdrasil, les Hommes du Nord sont des commerçants réputés et attendus dans les ports. Ils montent des comptoirs chaque fois qu'ils le peuvent sur la Baltique, et en Finland, font des excursions lointaines vers le Sud et l'Est parfois, mais toujours dans le but pacifique d'acheter ou d'échanger des marchandises. Il faudra attendre l'effondrement des royaumes carolingiens et l'arrivée des Sarrazins pour que le bouleversement économique les conduisent à des expéditions guerrières ou colonisatrices, et au pillage systématique.

Le commerce et surtout le commerce de luxe, est une activité primordiale pour les Royaumes du Nord. Pas question de mettre à mal la réputation de leurs marchands.

Nous ne prétendons pas que les Hommes du Nord sont de petits saints païens et pacifistes. Ils sont aussi prompts que les autres peuples de l'époque à sortir leur épée du fourreau pour venger une insulte ou se défendre.

Mais leurs expéditions marchandes ne sont pas des incursions de pilleurs, mais les relations commerciales classiques et réputées de marchands audacieux, bien organisés en *félag*, et à l'excellente réputation.

Des pirates ? Bien sûr qu'il y en avait. Mais ils attaquaient tous les bateaux, y compris ceux des marchands du Nord, des princes et des nobles de la Scandia s'ils l'osaient, otages de choix.

Des mercenaires ? Oui, les Hommes du Nord, les jeunes surtout, se sont toujours mis au service de rois étrangers, les suivant alors dans leurs éventuelles exactions, censées leur rapporter des richesses (*afla sér fjár*)

Des expéditions guerrières ? Oui, bien sûr, mais pas en grand nombre et pas très loin. La force des Hommes du Nord tient plus à leur mobilité, leur rapidité d'action et la surprise de leur débarquement sur des plages, ou la facilité avec laquelle ils remontaient les fleuves et les rivières peu profondes.

Ces précisions n'enlèvent rien au fait que la mer est omniprésente dans les communications et les échanges. Entourant de toutes parts une Scandia aux voies de communication terrestres hasardeuses et impraticables souvent six mois par an, elle a poussé l'Homme du Nord à devenir un marin émérite, un constructeur de bateau hors pair, et à quitter sa terre natale, de gré ou de force, mais toujours vers l'aventure, malgré les périls naturels et surnaturels comme les serpents de mer, les krakens et les colères de Rán.

**"Qui va chevauchant là
Les chevaux de Roevíll*
Parmi les hautes vagues
Sur la mer rugissante ?
Les étalons à voiles sont
De sueur maculés,
Les coursiers des vagues
Au vent ne résisteront pas."**

**Reginismál, str 16
*(un roi des mers)**



Rois des Mers

***"Une fois déjà je t'ai vu,
Sur le long bateau
Quand tu te tenais
À la proue sanglante
Et que les froides vagues
Humides jouaient."***

**Helgakvíða hundingsbana
II Str. 13**

Commerce

Naviguer pour quoi faire ? Du commerce, bien sûr. De l'exploration aussi, des déplacements militaires aussi, mais surtout du commerce. Parce que le commerce est la plus grande richesse de la Scandia. Le sol n'est pas très riche en minerais exploitables à l'époque, l'agriculture est difficile,

tout comme l'élevage. Les meilleures voies de communications sont maritimes. Alors les connaissances de la mer, de la construction navale, de l'astronomie sont primordiales.

Mais les Hommes du Nord sont d'excellents commerçants, acheminant par voie des mers, des marchandises précieuses, rois des mers certes, mais aussi à cette époque rois du commerce de luxe.

Voyons un peu quel genre de cargaison, ils pouvaient embarquer.

Tout d'abord on trouve les fourrures déjà troquées auprès des Sames, mais pas de la vulgaire peau d'ours. De la martre, du vair, de la zibeline, de l'hermine, bref de précieux pelages qui peuvent autant servir d'ornement aux beaux vêtements qu'à couvrir les lits et sols des demeures cossues.

L'ambre (de la Baltique) qui sert à créer de splendides bijoux, est aussi considérée comme une pierre magique (c'est en fait une résine fossile) à cause de ses propriétés électrostatiques lorsqu'elle est frottée sur du tissu. Elle a beaucoup de valeur en joaillerie depuis l'Antiquité.

Il y a également la stéatite extraite sur les côtes de Norvège pour fabriquer des ustensiles de cuisine, le *vadmál*, tissu léger et chaud, fait de la laine de mouton angora de Norvège, tissé durant les longs mois d'hiver et roulé pour être embarqué, l'ivoire de morse, parfois du bois de construction.

Les esclaves sont aussi considérés comme de la marchandise de grande valeur. L'esclave est nécessaire pour vaquer aux travaux des champs quand le propriétaire est, par exemple, en mer, ou en expéditions terrestres. Ce trafic, à cette époque assez limité, va prendre petit à petit de plus en plus d'importance.

Mais le bateau ne revient pas vide. Le commerçant ramène des denrées qu'il va revendre en Scandia : du sel, du grain, des étoffes, de la poterie, des bijoux, des épées, des épices et quand

ils le peuvent de la soie. Et bien entendu du *hacksilfr*, de l'argent haché reçu en paiement de marchandises. Ces morceaux d'argent sont pesés dans des balances portables et repliables dont les deux plateaux sphériques peuvent s'emboîter l'un dans l'autre, contenant le reste du matériel.

Des comptoirs, les *kaupangr*, s'installent sur le passage des bateaux. La disposition est souvent identique : des ateliers et des commerces autour d'un port abrité, avec de nombreux quais et des entrepôts. Souvent une enceinte plus ou moins haute et développée abrite le tout.

Ils mettent à disposition des voyageurs, non seulement un abri et le couvert mais aussi des agents les informant sur les alentours, pouvant souvent servir de traducteurs, d'interprètes, la *dönsk tunga* n'étant pas parlée en dehors de la Scandia. Grâce à eux, les commerçants n'ont jamais aucun problème linguistique.

Itinéraires habituels



Les Hommes du Nord empruntent généralement deux routes principales celle du Nord et une route de l'Ouest, bifurquant vers le Sud et le nord de l'Italie.

Plus tard, à partir du VIII^e siècle, ils descendront grâce aux routes de l'Est vers la Caspienne, la Mer Noire et Byzance, puis certains pousseront l'aventure vers l'Islande, et le Groenland, vers le grand Ouest.

La route du Nord ou Nordrvegr

La route du Nord, sans doute la plus ancienne, est en fait double. La première version part de Sigtuna ou de Birka ou d'Helgö faisant le tour de la Baltique et du golfe de Bothnie, permettant l'approvisionnement en ambre, en fer, en étain et fourrures chez les Finnois, peuple habitué aux échanges avec les Hommes du Nord.

La deuxième version démarre à Kaupangr ou Bergen et remonte les côtes de Norvège, passe le cap Nord et va jusqu'aux limites de la mer Blanche. Les Sames payant tribut aux rois de Norvège, se fournir en peaux de rennes et fourrures de prix est aisé. Les marchands rapportent également de la stéatite, des pierres à aiguiser, de l'ivoire de morse, du fer et du bois de qualité.

Ces deux routes sont empruntées depuis des siècles paisiblement par des marchands qui y ont leurs habitudes et leurs agents.

La route de l'Ouest ou Vestrvegr

L'une des routes de l'Ouest est assez ancienne pour que les contemporains de Frodi et Egil l'empruntent. Elle part du royaume du Danemark mais elle longe les côtes de la Frise (nos Pays-bas), descend le Rhin puis le Rhône et voici l'Italie du Nord, province riche et bien connue de nos hommes de la Scandia. Là, ils échangent leurs fourrures et l'ambre précieuse contre du vin, des tissus, du verre, des poteries, et des épées de bonne qualité. Et bien sûr de l'or et de l'argent.

La route de l'Est ou Austrvegr

Elle ne sera régulièrement empruntée par les Hommes du Nord, appelés alors *Voeringjar* (Varègues), des Danois mais surtout des hommes du *Svithjold*, qu'à partir du VIII^e siècle. Elle passera par *Holmgardr* (Novgorod), *Koenugardr* (Kiev), et *Smaleskja* (Smolensk). Ils empruntaient la Volga et le Dniepr, poussant jusqu'à Byzance, troquant toujours fourrures précieuses, or et bijoux, poteries et verre, et bien sûr des esclaves...

Elle est pour l'heure peu utilisée (les Gautars la fréquentent depuis le III^e siècle) mais sera rapidement explorée.

Construction des bateaux



Quel que soit le type de bateau envisagé, la construction se déroule de la même façon. Ce sont des artisans spécialisés qui s'en chargent, sans aucun plan de construction, riches d'une expérience et d'un art transmis de père en fils. Il faut tout d'abord débiter des chênes verts en planches d'environ 30cm de large sur 2,5cm d'épaisseur. Dans un tronc, on tire à peu près vingt planches. Ce sont des artisans hautement qualifiés qui s'attellent à cette tâche. Seule

une tradition passant de père en fils permet de créer ces merveilles que sont les bateaux des Hommes du Nord.

Le bois du chêne vert, flexible, est coupé dans le respect du sens des fibres, à la hache, jamais avec une scie. Les planches ainsi découpées, la coque est montée à clins vifs. C'est-à-dire que les éléments se chevauchent comme les tuiles d'un toit. Les planches assemblées sont calfeutrées avec des poils d'animaux ou du chanvre imbibé de goudron, et sont fixées avec des rivets métalliques les unes aux autres (environ 5 rivets/mètre).

La quille est d'un seul tenant, ce qui explique l'abatage de très grands arbres, et c'est par elle que l'on commence l'assemblage. La structure est très souvent symétrique, donc poupe et proue sont à la même hauteur, et une figure de proue amovible peut y être rajoutée. Des couples sont disposés à l'intérieur de la coque et articulés sur la quille. Des poutres les retiennent transversalement et soutiennent les bancs de nage. On appelle l'espace entre deux poutres, *skipsrúm* et ce terme est utilisé pour déterminer la grandeur du bateau. Un navire de dix *skipsrúm* possède dix bancs de rameurs. Sachant qu'il y a environ un mètre entre deux *skiprúm*, il est donc facile d'en déduire la taille de l'esquif.

Même sans pont, on trouve parfois une partie surélevée à l'avant (*stafn*) où peut se tenir un guerrier important ou un noble chef d'expédition, et une à l'arrière (*lypting*). Au milieu du bateau, on trouve l'équipage et le chargement, les rames lorsqu'elles ne servent pas, et les rondins sur lesquels rouler le bateau à terre.

Le mat, en général assez haut, (environ 10 mètres) est enfoncé dans une poutre souvent de forme oblongue que l'on appelle la *kjerringa*, la "vieille sorcière", ce qui lui laisse pas mal de jeu, et il est donc facile de l'abattre ou de le dresser. À cause de sa hauteur, on se sert souvent pour sa confection, de troncs de pin, plus hauts que les chênes.

La voile est rectangulaire (plus pratique que carrée) et fixée par trois points de sécurité. Elle est faite de lés de laine brute (*vadmál*) tissée, consolidée par des bandes de cuir de morse ou d'autre animal, et de tissu (d'environ 11 mètres en diagonale). Elle est également souvent enduite de résine, ou d'huile, voire cirée pour être plus rigide et encore plus imperméable à l'eau de mer. La voile est attachée, repliée, à une vergue et quand elle est déployée par un *beiti áss*, espar qui la maintient pour prendre le vent.

Le gouvernail (*styri*) est une grande rame à large pale et manche court, articulée sur une barre à angle droit et fixée par des lanières de cuir au tribord arrière, ce qui permettait de le relever rapidement en cas de bas-fonds pour qu'elle ne racle pas. Le *styri* est manoeuvré par le *stymadr*, souvent le capitaine du bateau.

Les orifices par lesquels passent les rames, peuvent être refermés et verrouillés en cas de tempête.

Les rames sont alors entreposées au centre du bateau.

Un bordage spécial permet d'y placer les boucliers des rameurs, les protégeant ainsi des éventuels projectiles. Ils se trouvent également à portée de main, en cas de débarquement à terre. Il est nécessaire de les espacer suffisamment pour qu'ils ne gênent pas le maniement des rames.

L'ancre est faite soit entièrement de fer, y compris la chaîne, soit parfois comporter (rarement) des pièces de bois.

Les cordages sont faits de chanvre ou d'écorces, mais aussi parfois de cuir de morse ou de phoque.



Vitesse des bateaux

Il faut se rendre compte qu'en ramant on ne peut pas avancer aussi vite qu'à la voile par grand vent. Néanmoins les bateaux sont conçus pour utiliser les deux moyens de navigation. Les rameurs sont plus employés en cas de calme plat ou pour le cabotage, et les voiles au moindre coup de vent.

On considère qu'un rameur ne peut tenir plus de deux heures (1000 coups de rame) à une vitesse de deux noeuds (1 noeud marin = 1 mille marin = 1,85 km/heure), donc un rameur peut parcourir au maximum environ 3,5 kms en deux heures. Ils peuvent en cas exceptionnel ramer 15 minutes au maximum de leurs forces à une vitesse de 4 noeuds. Mais ils sont ensuite épuisés.

À la voile, un bateau selon le vent et son type, peut atteindre environ 6 à 12 noeuds.



Avantages

- Son faible tirant d'eau et le fond plat permettent de naviguer en eaux peu profondes comme en pleine mer. Ils peuvent remonter de petites rivières et ils autorisent l'échouage sur n'importe quelle plage ou haut-fond.
- Une fois échoué, le bateau peut repartir sans avoir à changer de sens, la proue, devenant la poupe.
- Le bateau peut également virer dans un rayon très limité. Grâce à la souplesse due à la construction, ils ne se brisent pas sur les lames mais semblent louvoyer doucement. Les scaldes les comparent d'ailleurs à des serpents.
- Ils sont légers et résistants. Certains peuvent même être tirés sans difficulté sur une plage et même transportés par les hommes ou tirés sur des rondins entre deux voies d'eau.



Désavantages

- Ils sont très bas de bordage et embarquent beaucoup d'eau par mauvais temps. Les marins doivent souvent écopper et disposent d'ailleurs de petits récipients destinés à cet effet et stockés à l'avant du bateau (les écoppes).

- Il n'y a pas non plus de pont. Tout le monde s'entasse dans le bateau, avec les animaux (les chevaux sont souvent embarqués), et les marchandises. La promiscuité est rapidement désagréable durant les longues traversées. Une petite tente (*tjald*) faite de bandes de *vadmál*, comme la voile, est d'ailleurs dressée à l'avant ou à l'arrière du bateau, en cas de trop forte chaleur ou d'intempéries pour abriter tous les hommes. Elle est montée sur une structure amovible de bois, de forme triangulaire et longitudinale. Elle peut aussi servir ensuite à terre au camp, en cas de débarquement.

- Souvent, les bancs de nage sont inexistantes et les marins sont parfois assis sur leurs coffres personnels pour ramer.

- Les bateaux construits ainsi sont extrêmement chers. Pas tant par le bois de construction ou le temps de fabrication, mais à cause de la rareté et la valeur des artisans hautement spécialisés nécessaires. Il est très rare qu'un seul homme (à part les riches nobles ou les souverains) soit en mesure d'en financer un. C'est la raison pour laquelle se constituent des *félag* (sorte d'association) qui sont souvent à l'origine des expéditions commerciales.

Usage des différents bateaux



Nous avons fait un distinguo entre *langskip* et *kaupskip*. Ce sont des différences de conception du bateau même. Le *langskip* est long et peu conçu pour le transport de marchandises. Ce qui ne veut pas dire qu'il n'en embarque jamais. Il est mieux adapté au déplacement de guerriers et reste plus rapide et plus maniable. Les *kaupskip* sont plus conçus pour les marchandises. Mais rien n'empêche un *kaupskip* de transporter des hommes armés et des pillards.

On pourrait peut-être comparer les *langskip* aux chevaux de course, et les *kaupskip* aux chevaux de trait.

Kaupskip, les bateaux marchands

- Les *knörr* (*knarr*) sont généralement destinés aux longues expéditions commerciales, à cause de leur grande contenance et de leurs capacités en haute mer. Un *knörr* peut embarquer 20 à 30 personnes, avec ses 24 tonnes de contenance, et filer

Rois des Mers

au plus vite par bon vent à 10/12 noeuds. Il est très prisé des commerçants et se reconnaît à ses formes rondes annonçant des possibilités d'entasser maintes marchandises. Le centre du bateau est souvent dépourvu de bancs de rames, pour que la marchandise y soit stockée.

- Les *karv* ou *karvi* au large fond plat conviennent aux pêcheurs, mais aussi, au cabotage, à la navigation en eaux peu profondes. Ils peuvent également servir de bateau d'apparat aux rois et aux nobles et parfois aux petites expéditions armées. Un *karvi* contient 6 à 16 bancs de nage.

Langskip, les bateaux d'expéditions

- Les *svekkjar*, des *langskip* assez communs, sont plus fins et plus légers. Ils conviennent aux expéditions guerrières ou à l'exploration. Avec leur faible tirant d'eau (0,50 cm), et au moins 20 bancs de rameurs, ils sont si légers que ses hommes peuvent, une fois échoués, les tirer sur une plage sans avoir besoin de ponts comme beaucoup de *langskip*, et ensuite les transporter sur des kilomètres avec souvent l'aide de rondins de bois embarqués et prévus à cet effet.

- Les *busse* sont les plus gros bateaux existants et donc assez rares. Ils sont surtout réputés pour leur extraordinaire contenance et donc leur taille. Leurs bordages sont beaucoup plus hauts et ils font environ 45 mètres de long. Ils peuvent avoir 34 paires de rames et donc 68 rameurs avec un équipage supplémentaire d'une vingtaine d'hommes. Ils peuvent servir de cargo mais aussi au transport de troupes.

- Les *skeide* ("ceux qui fendent les flots") sont des *busse* de moindre taille et capacité, au bordage plus bas. Ils peuvent avoir deux rameurs par banc, mesurer environ 30 à 40 mètres, avoir au moins 20 à 30 bancs de nage, et embarquer 70 à 80 hommes.

Toute personne prenant place à bord est considérée comme faisant partie de l'équipage (sauf cas de nobles ou de souverains bien sûr). Et si elle ne doit pas forcément ramer, on s'attend à ce qu'elle prête main forte en cas de problème.

L'équipage comprend les marins, le capitaine (souvent le possesseur d'au moins une partie du bateau), et fréquemment un pilote.

- Le capitaine, le *stýrmaðr*, est littéralement "celui qui tient le gouvernail". Il n'est pas le maître absolu à bord et chacun peut donner son avis comme au *thing*.

Il est toutefois responsable du bateau et de son chargement, et comme son nom l'indique, c'est lui qui le dirige.

- L'équipage est composé de marins, *hásetar*, et exécute toutes les autres manoeuvres de la navigation : ramer, guider la voile, abattre ou dresser le mât, écoper, monter la garde...

- Le pilote, *leidsögumadr*, sait déchiffrer les signes qui permettent de se diriger en mer, souvent grâce à sa longue expérience. Il se repère souvent aux courants, selon le mouvement des bancs de poissons, le sens du vol des oiseaux, les vents, le soleil et les étoiles. Capitaine et pilote peuvent n'être qu'une seule et même personne, mais les pilotes forment une corporation particulière et respectée.

Les marins sont recrutés avec la promesse d'un butin, ou une rémunération régulière bien définie.

Des commerçants embarquent leurs marchandises à bord, pour les revendre ou les échanger, payent leur voyage et participent aux travaux de l'équipage mais lorsque tout va bien, dans une moindre mesure. On tire au hasard parmi les matelots, celui qui sera responsable des vivres et de la cuisine, en lui assurant l'immunité quelle que soit la mauvaise chère.

À bord



Équipage

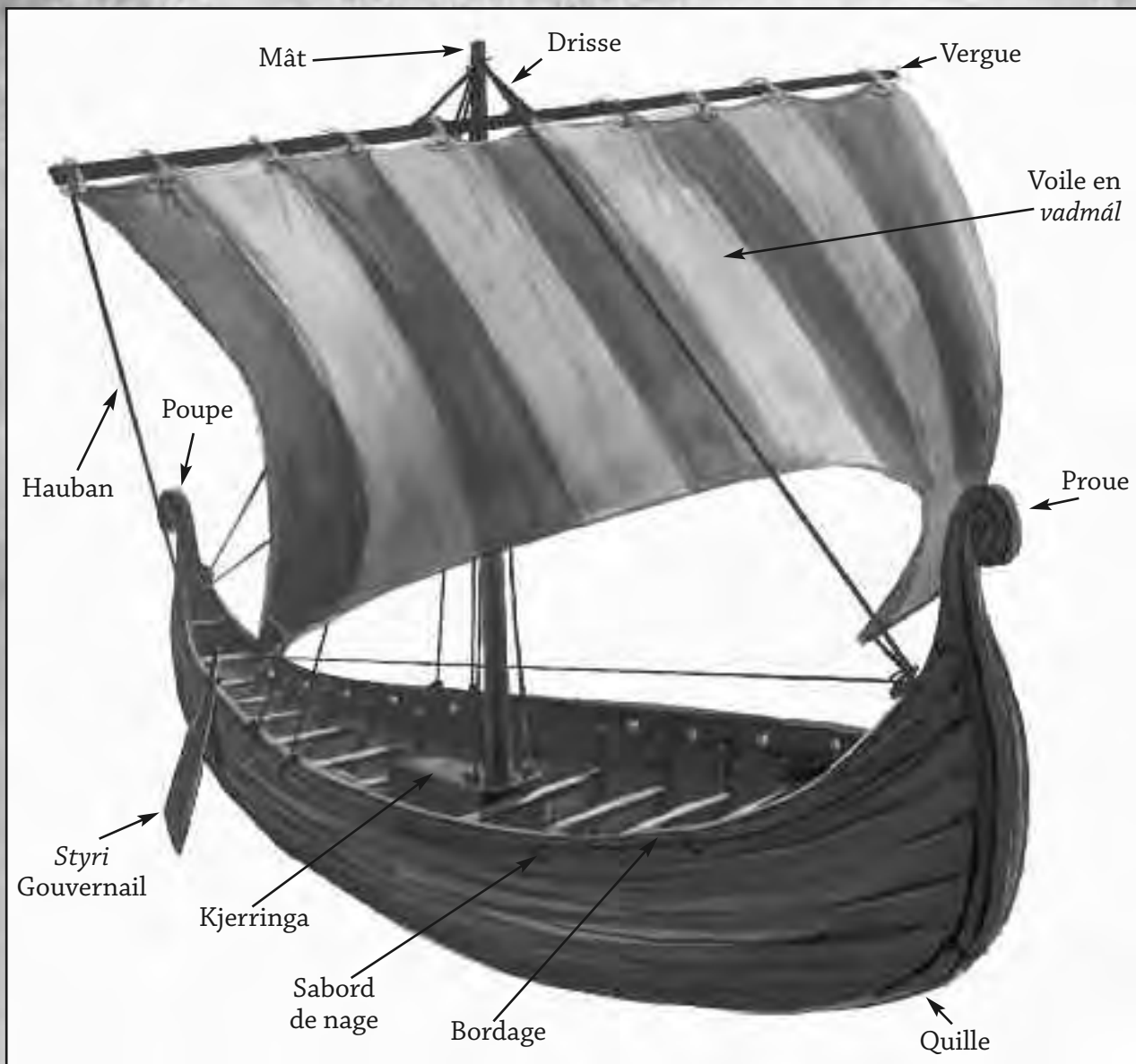
**"J'ai gouverné des bateaux
Et me suis tenu à l'étrave,
seul seigneur de tout le peuple."**

Völga thattr, Str12

Nourriture à bord

Bien que l'on embarque chaudrons ou marmites, ce n'est pas pour s'en servir à bord. On n'y fait bien sûr pas de feu. C'est hors de question. Mais lors des descentes à terre, on monte un camp, on fait un feu et on en profite alors pour manger chaud. Il y avait surtout à l'ordinaire du poisson séché, du gruau de farine bise et de beurre salé, du pain nordique croustillant (en larges roues assez minces), et très peu de viande, en général séchée ou salée. Par contre, des tonneaux d'eau, de bière ou de petit-lait aigre sont embarqués.

La nourriture chiche aggrave encore la pénibilité des longues traversées. Le cabotage, permettant de se ravitailler en denrées fraîches à terre, est plus facile à supporter.



Équipement à bord

Les marins en plus de marchandises et des vivres embarquent du matériel nécessaire à la traversée : réserve de cordages, outils de charpentiers, bandes de cuir de morse ou de phoque servant à réparer la voile ou les cordes avec des aiguilles et du fil, des bandes de tissu, des écopes, et leurs coffres personnels pouvant servir de bancs de nage. On trouve également des pierres servant à lester le navire, ainsi que des rondins de bois utilisés pour faire rouler le navire sur la terre ferme entre deux voies d'eau.

Noms des bateaux

Souvent un bateau reçoit un nom. Dans la majorité des cas, un nom d'animal, un qualificatif lié à son apparence, ou parfois le nom du propriétaire ou celui de celui qui l'a fait

construire (nom + *nautr*). Il peut aussi indiquer sa nationalité, son lieu d'origine, le heiti d'un dieu, etc.

Dans la mythologie, le bateau des morts se nomme *Naglfari* (nef composée d'ongles. Il y a un jeu de mot avec l'homonyme "clou"). Baldr a comme navire, *Hringhorni* (cercle sur l'étrave), et Freyr, *Skidbladnir* (lame de bois ou feuille de bois).

Quelques noms possibles :

- Le Faucon
- L'Oie
- La Grue
- Le Boeuf
- Flancs d'or
- Bardé de fer
- Le Long serpent (dragon)
- Vierge au bouclier (Valkyrie)
- Sveinsnautr (donc, le bateau de Svein)

Règles

Règles

Nouveaux archétypes



**«Nous allâmes chevauchant
Chacun notre bateau,
Prenant le cours que
voulait le Destin,
Jusqu'à ce qu'à l'Est arrivâmes.»
Atlakvíða str.99**

Commandant de navire (Styrímaðr)

«J'ai, dès le plus jeune âge, voulu embarquer. Je restais des heures à contempler la mer, espérant qu'un jour un beau navire échoue sur la plage du pauvre village dans lequel nous survivions moi et mes frères, du produit de la pêche chiche que rapportait mon père, pauvres parmi les pauvres.

Quand la voile du long bateau est apparue, tous se sont enfuis, par peur des pirates. Je suis resté seul sur la grève, face à ces hommes armés jusqu'aux

dents, malgré mes douze ans. Il s'agissait d'une escorte de jeunes nobles qui avaient perdu leur chemin et désiraient se restaurer autour d'un bon feu.

Je suis reparti avec eux, remplaçant au pied levé un jeune marin de l'équipage, décédé durant la traversée. Depuis, je n'ai plus jamais quitté plus de quelques jours un gouvernail. Lorsque ma renommée a été suffisante, j'ai pu louer mes services aux marchands les plus fortunés, et me voilà à présent, membre d'un felág et capitaine d'un knörr qui cingle vers les côtes du Svithjóld. Que Njórd protège mon équipage et nous épargne les vents contraires.»

Issus de peuples résolument tournés vers la mer, les habitants de la Scandia sillonnent les étendues maritimes pour voyager, commercer et même faire la guerre. Chaque navire est dirigé par un homme qui bien souvent se spécialise dans ce type de rôle. Capitaine du navire, l'équipage est placé sous sa responsabilité. Il n'en est pas forcément le propriétaire, de nombreux styrímaðr s'associent avec des marchands, des seigneurs ou toute une communauté, un felág, afin de financer la construction du navire dont il a la charge, ou l'expédition qu'il est amené à commander. La plupart de ces capitaines sont issus de la noblesse nordique, mais d'autres ont su atteindre ce poste grâce à leurs qualités, leurs compétences ou un réseau d'amitiés adéquates. Le styrímaðr doit faire preuve de sang-froid, d'une grande connaissance de la Scandia, mais aussi de pragmatisme et d'un charisme suffisant pour diriger ses hommes. Tour à tour, selon les occasions qui se présentent, il peut devenir commerçant, explorateur ou même pirate. Mais dans tous les cas, la rentabilité d'une expédition, et la survie de ceux qui s'y lancent, reposent toujours sur les épaules du styrímaðr.

Compétences privilégiées : Commerce, Langues, Navigation, Tactique, une arme au choix

Pilote (*Leidsögumadr*)

«Penché sur le bordage, je scrute l'eau verte et glaciale qui chante autour du navire. Le vent s'est levé et nous pousse vers le Nord. Le capitaine semble satisfait mais je préfère écouter le bruissement de l'eau, chercher du regard les bancs de poissons et déterminer le sens de leur parcours, tendre ma sólarsteinn vers le ciel pour capter la position du soleil malgré les nuages, sentir le vent marin changer de force. Je peux ainsi déterminer notre position que je tenterais de vérifier tout à l'heure quand les étoiles apparaitront si le ciel est dégagé. Je suis très content d'avoir été engagé dans cette expédition, même si les conditions sont difficiles. Le vent sur mon visage a le goût du sel et l'inconnu est à portée. Qu'attendre de plus de la vie ?»

Si le *styrimadr* est responsable du succès de l'expédition, le pilote quant à lui a pour mission de mener le navire à bon port, quelles que soient les conditions de navigation rencontrées. Un bon pilote est un homme précieux. Il connaît parfaitement la mer, ses pièges et ses secrets, mais aussi le moindre recoin des côtes de la Scandia, ses courants, ses vents... La faune et la flore, les étoiles, les repères géographiques remarquables sont autant d'éléments servant au *leidsögumadr* pour tracer sa route. Parfois, ils utilisent une pierre (*sólarsteinn* : pierre solaire, sûrement un cristal ou un *feldspath*) censée capter le moindre rayon de soleil même par temps couvert, et ainsi indiquer la position de cet astre. Ils savent reconnaître les différents types de bateaux et en connaissent les moindres caractéristiques, mais aussi déterminer leurs origines selon des indices tenus aux yeux des autres (voile, couleur, forme). Cette somme de connaissances, transmise de père en fils ou de maître à apprenti, et la capacité à les exploiter au mieux font un grand pilote. À bord, il est l'autorité suprême après le capitaine, et peut même le supplanter si la survie du navire est en jeu (comme face à une tempête par exemple). Nombre de pilotes possèdent une nature aventureuse et sont des explorateurs dans l'âme. Dès qu'ils mettent pied à terre, les *leidsögumadr* ne rêvent souvent que de repartir, les yeux fixés vers des horizons inconnus.

Compétences privilégiées : Natation, Navigation, Savoir (connaissance de la mer), Vigilance, une arme au choix

Charpentier de marine

«Ma famille est réputée dans tout le Royaume de Norvège. Nous fabriquons depuis bien longtemps de superbes navires. Le roi lui-même est notre commanditaire. Mon père dirige toutes les opérations et part régulièrement lui-même choisir les arbres assez élevés pour faire des quilles parfaites. Je le suis toujours, l'assistant dans son travail et le débarrassant des menues tâches. Il m'apprend le métier et je dois mémoriser les moin-

dres astuces, les moindres conseils, car lorsque je le remplacerais à la tête de l'équipe, le plus tard possible, je devrais à mon tour guider de grands artisans dans la création de ces longs serpents qui font la fierté de mon pays.»

La construction d'un navire est un processus long et complexe. Sans plan de travail, le charpentier de marine est le seul responsable de cette entreprise coûteuse. Il dirige les équipes d'artisans qui oeuvrent sur le chantier, de l'abattage des arbres qu'il a lui-même choisis à la couture des voiles, aucune étape n'échappe à son regard d'expert. Le charpentier est le détenteur de secrets de fabrication et d'un savoir-faire unanimement respectés et convoités dans toute la Scandia. Les meilleurs font l'objet d'offres généreuses de la part des plus puissants jarls des Royaumes du Nord. Ils voyagent donc souvent de cité en cité afin de mener de nouveaux projets, diriger de nouveaux chantiers. Le savoir et la technique des maîtres-charpentiers se transmettent uniquement à des disciples, en général un seul par artisan, sélectionnés pour leurs aptitudes techniques naturelles, mais également leurs capacités humaines. Car le charpentier de navire est un artisan, forgeant de ses mains la matière qui deviendra un navire fier et majestueux, mais aussi un maître d'œuvre, un meneur d'hommes constamment sur la brèche pour tirer le meilleur de chacun.

Tous, sans exceptions, savourent comme une naissance chaque baptême d'une de leur création. De même, tous rêvent d'imaginer, de concevoir et de construire un nouveau type de navire, parfait.

Compétences privilégiées : Artisanat (construction navale), Négociation, Navigation, Savoir (flottes de la Scandia), une arme au choix

Guerriers et Marins à la fois



Depuis toujours, les hommes du Nord demeurent indubitablement tournés vers la mer. Sources d'approvisionnement privilégiées et moyens de communication incomparables, les étendues maritimes de la Scandia sont sillonnées par une flotte conséquente et souvent bien armée.

En effet, qui connaît les dangers que recèle une terre méconnue où parfois un navire s'échoue ? Avec leur pragmatisme coutumier, de nombreux marins se font volon-

tiers pirates lorsqu'une proie tentante passe à leur portée. Enfin, la mer elle-même cache en ses profondeurs maintes créatures, naturelles ou non, prompts à s'emparer des malheureux croisant leurs routes.

Par force, par conviction et par anticipation, les marins de la Scandia sont aussi, pour la plupart, des combattants chevronnés. Et c'est souvent le contraire qui se produit. Les guerriers du Nord se font marins au gré des opportunités d'expéditions et de voyages qui s'offrent à eux.

Des expéditions armées

Toute personne embarquant sur un navire emporte son équipement personnel, dont l'armement fait pleinement partie. Les armes de fer sont protégées dans des sacs de toile huilée ou de cuir afin de les protéger des effets corrosifs de l'humidité ambiante permanente. Les boucliers ronds accrochés au bastingage remplissent tout autant un rôle décoratif que militaire. Assis sur leur banc de nage, les rameurs restent presque entièrement à couvert derrière ce rempart coloré. De plus, selon les motifs et les couleurs utilisés, un capitaine ou un pilote avisés savent se servir de ces indices pour déterminer l'origine du bateau (en plus de la voile si elle porte un emblème et des caractéristiques propres au navire).

Les armes ne sont jamais posées très loin de leur propriétaire, à portée de main afin de réagir rapidement à toute situation d'alerte. Durant le voyage, les marins endossent rarement leurs armures. La gêne et l'inconfort occasionnés par ces pièces de protections assez lourdes et rigides ne facilitent pas le travail des rameurs. De plus, bien peu d'entre eux savent nager, alors il est inutile de s'encombrer d'un poids supplémentaire en cas de chavirage ou de chute par-dessus bord.

Ils n'enfilent leurs armures, en particulier les cottes de mailles pour ceux qui en possèdent, qu'à l'approche de leur objectif. En prévision d'un hypothétique combat, comme pour impressionner les inconnus qu'ils vont rencontrer.

Combat naval

Un navire coûte horriblement cher à fabriquer. Chaque bateau, même s'il entre dans une catégorie générale, est un objet unique, presque une œuvre d'art. Peu de capitaines se montrent prêts à risquer celui-ci dans un combat naval à l'issue douteuse. Au milieu des flots, la moindre glissade par-dessus bord peut s'avérer mortelle tant l'eau est froide et vos compagnons sont souvent bien trop occupés à défendre leur vie pour venir vous porter secours. En outre, les navires de la Scandia ne sont pas très stables (on les lesté avec des pierres rondes, des boulets). Livrer une mêlée furieuse à leur bord multiplie les chances de les voir chavirer. Le combat en mer ne fait tout simplement pas partie des mœurs et des tactiques militaires des Hommes du Nord.

La majorité des voyages maritimes se fait par cabotage, en longeant les côtes. Et puis, s'il faut se battre, pourquoi couler le bateau adverse, objet particulièrement précieux entre tous, si on peut le capturer ? Pour ces différents motifs, les capitaines de la Scandia répugnent à livrer bataille en mer. Ils ont, en lieu et place, mis au point une autre approche de la guerre entre navires.

Qu'il s'agisse d'arraisonner un navire marchand plein de richesses, de chasser des pirates ou d'affronter les guerriers d'un clan ennemi, le *styrimadr* emploie quasi systématiquement la même tactique : l'échouage.

Dès que le combat ne peut plus être évité, c'est-à-dire que l'un des protagonistes renonce à fuir ou accepte la bataille, les deux commandants se livrent alors à un véritable jeu de stratégie afin d'amener leur adversaire dans la position la plus défavorable possible. Prise du vent, des courants, manœuvres et contre-manœuvres s'enchaînent dans le dessein de jeter l'un des navires sur la grève. De le faire séchouer.

Les hommes de la Scandia utilisent très peu l'arc, sauf pour la chasse. Les boucliers et les bancs de nage encastrés dans la coque mettent correctement (mais pas parfaitement) les marins à couvert. Il y a parfois quelques tirs de projectiles (haches de jet et javelines essentiellement) afin de déstabiliser les rameurs et leur faire perdre le rythme, voire pour gêner le travail du pilote. Mais cet échange de tir reste sporadique, les deux équipages sont bien plus concentrés sur la manœuvre.

Le choc contre la terre ferme, s'il n'est pas correctement anticipé, jette bien souvent les marins au sol. Le navire des poursuivants vient alors se ranger à ses côtés et ses guerriers sautent sur la plage ou directement dans le bateau ennemi s'ils sont assez proches. Un combat entre navires se résout le plus souvent par un jeu de manœuvres en mer, puis un affrontement au corps à corps sur la terre ferme.

Avec leur équipement de guerre, armures et casques, armes, les hommes de la Scandia se montrent peu enclins à se battre au-dessus des grands fonds maritimes. Ils préfèrent largement, avec raison, engager la bataille lorsqu'ils ont pied.

Dans de rares cas, un combat naval survient sans possibilité de s'approcher des côtes. Le plus souvent, il vise à la destruction plus qu'à la capture du navire ennemi. Ici, les assaillants n'hésitent pas à utiliser le feu contre leur cible. S'ils tentent tout de même d'arraisonner leur adversaire, le *styrimadr* cherche alors à manœuvrer pour venir placer les deux bateaux bord à bord, tout en brisant les rames de sa proie. Les guerriers embarqués utilisent des grappins pour réunir et maintenir les navires en un ensemble à peu près stable. Un échange de projectiles précède alors l'assaut. Une mêlée violente et chaotique s'engage sur les deux bateaux, chacun défendant chèrement sa peau car, arrivés à de telles extrémités, il ne peut y avoir aucun quartier.

Les batailles navales demeurant très rares, il n'est pas nécessaire de développer des règles complexes et spécifiques à ce propos. Voici cependant quelques précisions afin de résoudre les situations de combat sur des bateaux :

Manœuvrer un navire de guerre

Si le *styrimadr* est responsable de la tactique de combat, le pilote dirige le navire selon les ordres qu'il reçoit, mais aussi les conditions imposées par la mer et l'environnement.

Repérer un navire en mer

La vigie effectue un test de (Perception + Vigilance) SR 14, avec les modificateurs suivants :

Temps calme, bonne visibilité :	+2
Mer houleuse, ciel gris :	-2
Brume légère, pluie :	-5
Brouillard, tempête :	-10

En cas de réussite, la distance à laquelle il repère la cible dépend de sa Marge de Réussite.

MR	Distance
0 à 3	portée courte
4 à 8	portée moyenne
9 à 14	portée longue
15 et +	portée extrême

Poursuite en mer

Chaque test représente quinze minutes de manœuvre. Un équipage bien formé ne peut pas ramer plus d'une période d'un quart d'heure en rythme de combat.

Les pilotes des deux navires effectuent des tests opposés de (Intellect + Navigation) avec les modificateurs suivants :

Navire plus rapide :	+3
Cadence de combat :	+1
Équipage plus nombreux :	+2
Navire lourdement chargé :	-1
Équipage fatigué :	-2
Navire endommagé :	-3

Le vainqueur du test peut décider de modifier la distance séparant les deux navires d'un cran (de portée courte à moyenne par exemple). Si cette distance est réduite en dessous de « portée courte », les bateaux sont désormais bord à bord. Si elle augmente au-delà de « portée extrême », la cible s'échappe et la poursuite est terminée.

Échouage

Les deux navires doivent se trouver à portée courte et non loin d'une côte, d'un récif, d'un haut-fond ou de tout autre élément de terre émergé. La situation est résolue grâce à deux tests en opposition.

Les deux capitaines réalisent un test opposé de (Intellect + Tactique).

Les deux *leidsögumadr* effectuent alors un test opposé de (Instinct + Navigation), avec les mêmes modificateurs que pour la poursuite, plus, pour l'un d'eux, un bonus égal à la Marge de Réussite du *styrimadr* ayant remporté l'opposition tactique.

Si le pilote cherchant à faire échouer son adversaire l'emporte, le navire ennemi est jeté contre la terre ferme. S'il perd cette opposition sa cible s'échappe vers la haute mer. Les deux bateaux sont désormais à portée moyenne.

Le choc !

Tous les marins à bord d'un navire poussé à terre par une manœuvre offensive doivent réussir un test d'Acrobatie SR16 où se voir jetés contre le sol de planches, voire par-dessus bord s'ils se tenaient trop près du bastingage. Pour les assaillants, préparés à cette manœuvre, l'équipage effectue le même test, mais avec un SR seulement de 10.

À l'assaut !

Certains guerriers, impatients d'en découdre, se jettent directement dans le navire ennemi. Sauter sur l'adversaire de cette manière nécessite un test d'Acrobatie SR 12. De plus, si l'assaillant se retrouve immédiatement engagé au combat, il subit une pénalité de -2 à toutes ses actions lors de ce tour.

Combattre à bord d'un navire

Les bateaux de la Scandia ne sont pas très stables sur l'eau, à cause de leur quille, malgré le lest embarqué. Les guerriers à bord subissent un malus de -2 pour toute action de combat (tir, défense, attaque...)

Tirs

Les navires représentent de grandes cibles difficiles à rater. Mais l'efficacité des projectiles contre ces structures de bois et de toiles s'avère quasiment nulle. Il vaut mieux viser l'équipage, tout autant pour réduire la manœuvrabilité du bateau ennemi que pour diminuer le nombre d'adversaires potentiels lorsque s'engagera le corps à corps, ce qui est le but premier. Il est donc fréquent que des tirs nourris débütent un affrontement entre deux bateaux.

Les rameurs sont considérés comme « fortement abrités », ce qui implique un malus au tir de -8. debout sur le pont, un marin est « légèrement abrité, ce qui réduit ce malus à -3. Enfin, prendre pour cible le pilote, debout sur l'estrade arrière mais protégé par la structure du gouvernail, implique une pénalité de -5.

Le feu

Il est l'ennemi numéro un des marins. Nous l'avons déjà signalé, il est interdit de faire du feu à bord. Le navire est généralement très humide, une mince couche d'eau demeure en permanence au fond de la coque. Cependant, la voile et les toiles utilisées à bord sont souvent huilées afin de devenir plus étanches. Les planches de la coque sont calfatées avec du goudron. Deux substances faciles à enflammer.

Les Hommes du Nord répugnent à mettre le feu à un bateau ennemi, d'abord par respect mais surtout par pragmatisme, préférant tenter de le capturer.

Populations non-scandinaves

Comme vous avez dû vous en rendre compte au cours des divers scénarios, les Hommes du Nord côtoient fréquemment d'autres populations d'origines diverses, soit en voyageant autour de la Mer Baltique, soit chez eux grâce aux envoyés, aux mercenaires et aux commerçants étrangers et aux agents, que l'on croise dans les villes de Scandia.

Que ce soit dans les Royaumes du Nord ou en voyageant, il est probable qu'ils auront souvent à faire à des peuples germaniques (Angles, Saxons, Jutes...), des Sames, ou des Finnois.

Il est donc temps d'apporter quelques précisions sur ces populations proches mais étrangères, ne serait-ce que par la langue.

Sames et finnr

Parfois, les deux peuples sont confondus car leurs religions et leur langues sont différentes de celles des Hommes du Nord. Les Sames sont des indigènes vivant depuis des siècles dans l'extrême nord de la Norvège et de la Finlande. On les appelle parfois *Lapp* (Lapons) mais ce terme, signifiant «haillons» est trop péjoratif. Les dits Finnr sont arrivés par vagues successives repoussant les Sames vers les territoires septentrionaux. Ils sont un peu plus sédentaires que les Sames, mais également chasseurs-cueilleurs-éleveurs.

Ils partagent bien des traditions, par exemple le chamanisme et les cultes d'animaux comme l'ours, si sacré qu'on ne doit pas en prononcer le nom.

Les chamanes sames à cause de leur capacité de transe, sont considérés comme des sorciers dangereux par les Hommes du Nord, tout comme leurs voisins les *Finnr*. Le mot *Finnr* est d'ailleurs synonyme de «sorcier» chez les

Hommes du Nord qui ont du mal à faire la différence entre Sames et *Finnr*. Il faut se souvenir que la transe est la base du *Sejdr*, et que le *Sejdr* est craint des peuples de la Scandia.

Les Sames

Les Sames sont les populations nomades implantées depuis la nuit des temps en Scandia. Leur langue est très différente de celles des Hommes du Nord, même s'ils parlent souvent également le norrois pour pouvoir communiquer et commercer avec eux.

Les Sames vivent principalement de la pêche côtière, du commerce des fourrures et de l'élevage de rennes. Les femmes peuvent accéder sans contestation à des postes de chef de tribu ou de chamane.

Les Sames vénèrent les esprits de la nature (sous forme d'animaux comme l'ours) et de leurs ancêtres qu'ils appellent ou apaisent grâce à leurs tambours rituels, le plus souvent une peau de renne débarrassée de ses poils, peinte avec de la sève, et tendue sur un cercle de bois, ainsi que des flûtes, *fadno*. Des baguettes et un petit marteau sont utilisés pour frapper la peau du tambour rituel. Des chants improvisés, les *joik* très personnels à chaque officiant, sont alors entonnés. Le chamane, ou *noaidi*, grâce à la transe, sort de son corps, devenant l'intermédiaire entre les esprits, ceux des dieux et des ancêtres, et sa tribu. Il entre en transe dans des lieux considérés comme des portes menant au monde des esprits, les *sieidi*, marqués de grandes pierres ramassées dans les ruisseaux ou de rochers de grande taille, parfois enduits d'huile de poisson, et devant lesquels des sacrifices (peaux et sabots de rennes, ou de chiens) sont faits pour apporter paix, fertilité et chance aux officiants.

Les chamanes peuvent être hommes ou femmes, mais ils n'invoquent que des dieux du même genre.





Les animaux de couleur blanche sont particulièrement vénérés.

Le monde est pour eux divisé en trois niveaux (Monde des vivants, Monde des dieux et Au-delà, lui-même divisé en trois parties dont une pour les chamanes) et un arbre-monde, soutenant le tout monte vers l'étoile polaire (croyance identique chez les *Finnr*).

Panthéon

Les Sames vénèrent des dieux très semblables à ceux des Hommes du Nord mais plus particulièrement les dieux liés à la nature et ses phénomènes : dieu du tonnerre, le soleil et la lune, dieu de l'eau et dieu du vent, dieu de la fertilité...

- **Radien-attje** est le dieu suprême. Il n'est pas le créateur du monde mais de lui vient tout pouvoir.
- **Rana Niejta**, ou **Ruonaneid**, sa fille, est une déesse de la nature et du printemps particulièrement vénérée car elle apporte la nourriture, l'herbe nouvelle que brouteront les rennes.
- **Mader-akka** est la déesse-mère responsable avec ses deux filles, du bon déroulement des accouchements et de la survie des nouveaux-nés. Elle préside également au choix de leur nom et les garde en bonne santé.
- La déesse du soleil, **Beiwe**, est également très importante pour les Sames, et on lui dédie les fêtes du milieu de l'été.
- **Veralden** ou **Maylmen Olmai** est le dieu gérant le monde des humains. C'est un dieu majeur chez les Sames, ayant les mêmes attributs que Freyr chez les Hommes du Nord. Il est associé au pilier (ou l'arbre) soutenant le monde.

Certains esprits sont maléfiques mais ne peuvent rien faire si les dieux sont satisfaits. Les chamanes les tiennent alors également à distance.

Toutefois, comme chez les Hommes du Nord, la religion est culturelle, c'est-à-dire que les pratiques rituelles sont primordiales pour maintenir le bon ordre des choses, la fertilité, la paix, l'éloignement des mauvais esprits, le retour du soleil. Il n'y a pas de dogme absolu, pas de prières particulières, pas de lieu de culte clos.

Les Finns ou Finnrr

Il conviendrait mieux de dire Finlandais plus que Finnois car ce terme désigne aujourd'hui la langue. Mais à l'époque de la Scandia, la Finlande n'existe pas. Nous pouvons utiliser le terme *Finnr*, qui leur est donné par les Hommes du Nord, même s'il fait référence à leurs capacités de sorciers. Ils semblent d'origine orientale et leur langue n'est parlée nulle part ailleurs dans les terres connues des Hommes du Nord.

Plus facilement regroupés en villages que les Sames, pratiquant aussi la chasse et la pêche, ils ont également en commun des pratiques chamaniques, des dieux assez proches, et un culte pour l'ours qui est considéré comme un animal sacré, car considéré comme la personnification des âmes des morts. On évite d'ailleurs de prononcer le mot «ours» et on utilise des métaphores pour le désigner.

Les chamanes entrent en transe et communiquent avec les esprits de la nature et des morts habitant Tuonela, le pays des morts qui se trouvent sous les eaux ou sur des rives lointaines. Les oiseaux sont aussi vénérés car la légende veut que de l'explosion d'un oeuf d'oiseau soit né le monde.

Les Hommes du Nord parlent souvent de *Finnr* pour désigner un puissant sorcier sans connaître précisément son appartenance ethnique.

Quelques divinités :

- **Ukko/Jumala**, le vieil homme est le père des dieux, dieu du tonnerre
- **Akka/Rauni** sa femme, la vieille femme, est la déesse-mère de la fertilité.
- **Tapio** est le dieu des chasseurs et de la forêt et Mielikki sa femme est la dame de la forêt
- **Ilmatar** est l'esprit féminin de l'air
- **Ahti** est le dieu de la mer et a pour épouse, Vellamo, la sirène
- **Tuoni** et **Tuonatar** sont le dieu et la déesse du séjour des défunts et de la Mort. Ils règnent sur Tuonela
- **Pellervo** est le dieu du printemps et du retour de la fertilité.
- **Ilmarinen** est le forgeron immortel qui a forgé la voute céleste.
- **Väinämöinen** : barde immortel, fils d'Ilmatar, il est également le magicien suprême, et le premier habitant de la Terre qu'il ensemence chaque année avec l'aide d'Ukko et Pellervo.

Les esprits tutélaires de Finland, sont les *hiisi*, sortes de géants ou de trolls. Ils sont à la fois craints et vénérés.

Les peuples germaniques

Des peuples germaniques occupent les rivages de la mer Baltique et de la Mer du Nord. Parmi ces peuplades, les plus importantes dans Yggdrasill, sont les Angles, les Jutes et les Saxons, ayant directement des alliances avec les Royaumes du Nord.

Ces peuples sont surtout connus pour leurs invasions de la Grande-Bretagne dès le Ve siècle et l'instauration dans l'île des Âges Sombres (voir encart Hengist et Horsa).



Pohjola, la légende du Nord menaçant

La terre gelée de Pohjola, dans le grand Nord, est le territoire de l'horrible sorcière maléfique et édentée, Louhi. Le grand forgeron immortel Seppo Ilmarinen a forgé pour elle, après maintes tentatives malheureuses, un moulin magique produisant de l'or, du grain et du sel, pour obtenir la main de sa splendide fille, la Vierge du Nord. Mais aussi, sans le savoir, pour délivrer le vieux sage Väinämöinen. Selon les récits, la jeune fille accepta de devenir sa femme mais mourut, car Ilmarinen ne peut être heureux en amour.



Il est assez difficile d'établir une distinction entre eux, vu leurs langues, religions et organisations sociale et militaire semblables. Ils ne parlent pas en général la *dönsk tunga*, sauf lors de relations diplomatiques et commerciales avec les Hommes du Nord.

Leur habitat est quelque peu différent de celui de la Scandia, et leurs rois ne sont souvent que des chefs de guerre, ou chefs de village.

Néanmoins, et même si leur langue diffère, les peuples germaniques ont des coutumes très proches de celles de Scandia (lois, religion, organisation tripartite de la société, assemblées semblables au *thing*, etc.) et il sera assez facile de les respecter pour un étranger arrivant des Terres du Nord.

Ils vénèrent les chevaux et d'ailleurs ont développé les attaques montées (toujours sans étriers malgré tout), contrairement aux habitants de la Scandia. Néanmoins le prix des chevaux est tel que souvent seuls les chefs sont montés.

Leurs forgerons sont particulièrement réputés. Ils travaillent les lames, en martelant des tresses de baguettes de métal, en damas torsadé, soudé. Ce qui donne des épées à la fois résistantes et souples et d'une grande valeur. Seuls les princes pouvaient se payer ce genre d'arme, valant sans difficulté le prix d'un bon cheval.

Religion saxonne et germanique

La religion des peuples germaniques (Saxons, Angles, Jutes, etc) est très semblable à celle des Hommes du Nord. Les dieux et leurs particularités restent identiques et souvent seuls les noms changent en étant germanisés.

Les Saxons pratiquent les *blót*, les sacrifices aux mêmes divinités, parfois d'animaux et parfois humains (par exemple des noyades dans les nombreux marais avoisinants en l'honneur de Wodan et Frija). Ils adorent également un pilier totémique ou un arbre sacré faisant le lien entre le Ciel et la Terre, qu'ils nomment *Irminsaüle* (*Irminsul* en norrois, grande colonne, peut-être un autre nom pour Yggdrasill).

Les Osses (Ases)

Odhinn	Wodan
Thorr	Donnar
Tyr	Ziu
Frigg	Frija
Balder	Phol
Heimdall	Heimo
Forseti	Forsizo
Loki	Loge (feu)

Les Wones (Vanes)

Freyr	Ing
Freyja	Freo
Njordr	Nerthus (parfois féminisé)

Les autres dieux d'origine nordique

Sól	Sunna Déesse du soleil
Jördr	Erde Déesse de la Terre
Mani	Mon Dieu de la Lune

Dieux et héros germaniques

Ostara est la déesse de l'aube et de la lumière naissante et du printemps puisqu'elle est célébrée à l'équinoxe. Il s'agit d'une déesse mineure, peut-être une álfar ou une représentation de Freyja.

Weiland : C'est le nom germanique du forgeron légendaire Volüendr. Il a, entre autre, forgé l'épée *Gram*, que Wotan (Odhinn) avait planté dans l'arbre soutenant le hall du roi Wölsung (Völsung). Sigmund, père de Sigurdr la retira. La légende prétend que Weiland a également forgé la cotte de maille de Bjovulf, le grand héros et roi des Gautar.

Agilaz : C'est un maître archer légendaire, fils d'un roi finnois, peut-être le frère de Weiland. Il est réputé pour avoir, forcé par un roi jute, Nidhung, tiré sur une pomme placée sur la tête de son fils. Il tira la première flèche et atteignit la pomme, ajoutant que s'il avait tué son fils, la seconde flèche aurait été pour le roi.



Hengist et Horsa

Ces héros germaniques, fils de Vitta, à priori un chef saxon (certaines sources disent jute, mais tous les peuples germaniques le revendiquent), sont deux frères jumeaux, sûrement engagés comme mercenaires danois, et qui, vers 450 de notre ère, se rendirent sur l'île de Bretagne à la demande du roi breton Vortigern, réclamant de l'aide contre les peuplades indigènes pictes qui refusaient de se soumettre. Vortigern épousa la fille d'Hengist mais manqua à son devoir de rémunérer correctement les victoires des jumeaux. Hengist se proclama, alors, roi de Cantia (Kent), et encouragea les autres tribus germaniques à le rejoindre sur le territoire breton. On considère que c'est ainsi que débuta l'invasion anglo-saxonne en Angleterre.

Hengist et Horsa sont des héros divinisés sous forme de chevaux jumeaux, le cheval étant l'animal favori des tribus germaniques.



Pendant ce temps en Scandia

Alors que la campagne en cours va entraîner les personnages de vos joueurs bien loin des frontières intérieures de la Scandia, la situation évolue en parallèle à leurs nouveaux exploits. Comme vous l'avez sans doute déjà compris, les Royaumes du Nord entament une période charnière dans leur histoire. Le semblant de stabilité, qui régnait depuis quelques années sur cette région, vole peu à peu en éclats. N'allez pas croire que les héros n'y sont pour rien. Leurs actions, même périphériques à la Scandia, induisent des réactions, des rumeurs et des interrogations parmi les puissants et les seigneurs du Nord.

Ils ont par exemple interféré, lors de « Prémices au grand hiver » dans la tentative d'alliance entre Jutes et Danois. La situation de Hirska sans doute été également redéfinie après leur passage. Les relations actuelles entre le roi d'Odense et Frodi l'usurpateur, et donc la distribution des cartes au Danemark, dépendent beaucoup de la manière dont les personnages ont géré la fin du scénario « Le serment oublié ».

Les héros n'observent pas l'histoire de la Scandia, ils y participent et s'en mêlent, la vivent au plus près. Voici donc un résumé des événements marquants et de la situation des royaumes du Nord durant l'année d'exil des personnages. Peut-être, dans leur lointaine contrée, entendront-ils quelques-unes de ces nouvelles sur lesquelles ils pourront méditer en attendant d'être à nouveau autorisés à fouler leurs terres natales.

Le royaume du Danemark tremble



L'histoire de la venue de la Dame rouge à Odense, et les aventures des personnages, se sont répandues à travers tout le pays. À la suite de cet événement, Hord Beinirsson ne cache plus son hostilité envers le monarque. Ne pouvant tolérer ce comportement, Frodi a convoqué le *thing* des chefs de clan Hleidra. Mais bien peu se sont rendus dans la capitale danoise. En effet, depuis la fin du printemps, une rumeur circule et enfle, prenant naissance en Fyn pour atteindre peu à peu les recoins les plus reculés du royaume. Les enfants de Halfdan seraient toujours en vie, cachés quelque part au Danemark.

Le pouvoir royal tremble sur ses bases. L'humeur de Frodi devient exécrable. Il alterne des crises de colères intenses avec des périodes d'angoisse frisant la paranoïa. Jamais autant de sorciers, devins et enchanteurs n'ont arpenté les rues de Hleidra. Le souverain s'entoure d'une cour des miracles inquiétante, cherchant dans les dieux et la magie le soutien qu'il voit lui échapper parmi les hommes. En

effet, nombre de seigneurs danois s'agitent, les loyautés actuelles sont remises en questions. Si cette rumeur venait à se confirmer, la légitimité de Frodi se verrait fortement remise en question.

Au cours de l'été, le roi danois entame une tournée du royaume pour rencontrer ses sujets. Il distribue son or afin de se garantir la fidélité des uns, faire douter les autres et racheter les services des groupes de mercenaires qui l'avaient aidé dans sa lutte, désœuvrés depuis son installation sur le trône. Mais la Scandia toute entière est secouée de soubresauts, et le commerce n'est pas bon (état que les personnages peuvent encore aggraver, voir «Par delà les confins...»). L'or commence à manquer. La garde de berserker reste sur le qui-vive tant leur maître craint à chaque instant pour sa vie.

En parallèle, des assemblées plus ou secrètes réunissent les chefs de clan. On y parle de la situation du Danemark de politique, de loi, d'avenir...

À l'automne, autour du clan Kjari, une coalition informelle regroupe les plus vindicatifs des opposants à Frodi. Hrolf Knudsson les exhorte à la patience, mais prépare son plan d'action. Il sait que les insurgés ont besoin de temps pour se préparer et que sans les fils de Halfdan, tout mouvement de révolte est voué à l'échec. Seul le retour de ces héritiers légitimes permettra de soulever le pays. Il compte encore un ou deux ans avant d'agir, espérant que le retour de héros charismatiques comme les personnages, et leur engagement auprès des rebelles, pèsera également dans la balance.

La venue précoce de l'hiver provoque un *statu quo*, et chacun s'enferme dans sa demeure. Les fêtes de *Jöl* seront l'occasion de renouveler les serments, d'honorer les dieux et les ancêtres, mais aussi de se rencontrer. De discuter...

Retranché dans Hleidra, Frodi rassemble ses fidèles. Il exige de savoir où sont ses neveux et dépêche pour cela de nombreux espions à travers tout le pays. Il finance aussi les rites divinatoires des mages qui l'entourent. Il dresse également le plan politique du Danemark, préparant ses pions et ses troupes en cas de soulèvement. Là, un poignard ou du poison agiront plus efficacement qu'une armée. Ici, des mercenaires, officiellement des brigands, pillent une province hostile et réduisent le clan à la misère. Un état dont seul Frodi peut aider à sortir. Le roi du Danemark n'a pas dit son dernier mot et ne compte pas se faire expulser du trône sur lequel il est monté. Dès le printemps, un navire mené par des hommes de confiance partira pour le pays des Saxons, chez les parents de sa première épouse. Il compte bien faire venir son fils Ingjald à Hleidra. Son héritier !

Le Svithjodh indécis



Vieillissant, le roi Egil semble de plus en plus accaparé par ses recherches en sorcellerie, au point d'en délaisser les affaires du royaume. Du moins, c'est l'impression qu'il donne, car on ne voit plus guère que ses conseillers présider aux assemblées et veiller à l'exécution des ordres du souverain. Mais rien n'est plus faux. Au contraire, Egil prépare autant qu'il le peut l'avenir de la Suède et cherche à assurer la pérennité de la lignée des Yngling.

À la fin de l'hiver précédent, toutes les *völva* de son entourage ont, comme chaque année, interprété les runes pour orienter ses actions à venir. Mais cette fois, les prédictions se sont révélées désastreuses. Feu et sang sur le Svithjodh.

Inquiet, le souverain a voulu en savoir plus, en vain. Il a lui-même passé au fil de l'épée plusieurs *völva* dont l'ignorance ou l'incapacité à trouver des réponses lui avait déplu.

Ne sachant quelle menace pèse sur son royaume, Egil tente de se prémunir de tout et se méfie de tous. Dès le début du printemps, il a ordonné à son frère Ottar, chef des armées suédoises, de mettre au pas plusieurs seigneurs vassaux qui ne répondaient que vaguement à l'autorité du maître d'Uppsala. La campagne de cinq mois a permis de ramener directement dans le domaine royal une demi-douzaine de territoires appartenant à des clans méridionaux. Dans le même temps, Asmund Ottarsson débarquait dans une province insurgée au Nord de Högom et écrasait l'armée rebelle. Chaque opération des troupes royales provoquait le soulèvement d'un nouveau clan, rapidement vaincu par la puissance des *hirdmen* et des *svinfylkingar* du roi, soutenue selon la rumeur par la sorcellerie du monarque, jusqu'à ce que plus personne n'ose parler contre lui. Egil a obtenu ce qu'il souhaitait : tenir la Suède dans sa poigne de fer.

L'hiver venu, le royaume semble pacifié et tout entier sous le joug du monarque. Cependant la situation politique demeure très complexe. Pris dans ces rêves de grandeur, effrayé à l'idée de la mort qui l'attend tôt ou tard, Egil multiplie les offrandes sanglantes aux dieux tout en explorant les limites de la sorcellerie. Ses pouvoirs, ses sombres études, mais aussi la nature de son sang affectent son jugement.

À la cour d'Uppsala, le protocole accorde aujourd'hui au souverain les mêmes prérogatives et le même statut que les divinités du panthéon nordique. Malgré la mauvaise saison, Egil a lancé de gros travaux près de la cité afin de faire construire un immense tumulus destiné à l'accueillir. Certains prétendent qu'il a découvert un moyen de devenir immortel et que cet ouvrage participe à ce rite. Ce savoir interdit terrorise ses sujets.

Plus prosaïquement, le règne d'Egil se fait de plus en plus tyrannique. Ses recherches, ses campagnes et sa politique intérieure engloutissent des fortunes, menaçant l'équilibre du trésor royal. Ses opposants, discrets et craintifs, se font chaque jour plus nombreux. Certains, parmi les princes ont pris contact avec Aali Egilsson, le fils du monarque, afin d'envisager son accession au trône de manière plus prématurée. Le jeune homme hésite à se dresser contre son géniteur, mais les beaux discours et la peur que lui inspire Egil le rendent attentif à ces propositions. À moins que, comme le murmurent les conseillers suédois du roi, le fils ne soit que l'espion du père désireux de démasquer les conspirateurs.

De retour à Helgo pour y prendre ses quartiers d'hiver, Ottar est bien conscient du danger que son frère fait courir au pays dans sa démence de mégalomane. Il reconnaît également que l'unification, même par la force, du Svithjodh est une bonne chose.

Les rancœurs se dirigent aujourd'hui contre Egil et son héritier, laissant place nette à ses propres ambitions. Son fils Asmund est un bon guerrier, mais n'a aucun sens politique. En l'envoyant combattre les seigneurs indépendantistes du Nord, au nom du roi, Ottar lui permet de s'aguerrir sur le champ de bataille, mais lui ôte également toute légitimité pour une accession au trône soutenue par le *thing*. Son cadet, Adhils, est d'une autre trempe. Dans l'ombre de son père et de son oncle, il acquiert de l'expérience et noue son réseau de relations dans la perspective d'un conflit qui, il le sait, embrasera tôt ou tard le Svithjodh. Chaque jour qui passe éloigne plus irrémédiablement Egil et Ottar. Les *jarl* suédois grondent. Les taxes sont lourdes, le roi distant et suspect, la prospérité du pays s'épuise. De nombreuses factions divisent le paysage politique.

Fanatiques dévoués à Egil, seigneurs vaincus et revanchards du Sud ou du Nord, représentants des intérêts des marchands et des bondis, *jarl* pro Ottar ou Aali... La guerre civile qui décidera de l'avenir du Svithjodh ne saurait tarder à se déclarer.

La Norvège s'apaise, mais le gel l'enserme



La politique de Hring porte ses fruits. Par d'habiles alliances, quelques mariages bien trouvés et autant de démonstrations de force, il a réussi à unifier la majorité des clans du Sud et de l'Ouest de la Norvège sous sa bannière à tête d'ours. Pour sa propre personne, ses ambassadeurs sont parvenus à conclure une union avec une princesse gautar, renforçant les liens commerciaux privilégiés entre les deux pays et assurant aux Norvégiens un appui essentiel contre toute tentative d'agression de la part de la Suède ou du Danemark. Le mariage doit être célébré au prochain équinoxe de printemps.

Des marins et explorateurs norvégiens ont établi, avec l'accord du roi Olaf, une base d'opérations au Sud du Jylland. De cette position, ils préparent pour le retour des beaux jours une importante expédition vers le Sud et les terres franques et celtes. Une dizaine de navires, *knörr* et *snekkjar*, menés par Hundig Magnarsson, le fameux capitaine et navigateur norvégien, doit ouvrir une route commerciale vers ces pays et évaluer leurs richesses, mais aussi leurs forces et leurs faiblesses. Un savoir que les marchands de Norvège espèrent bien mettre à profit d'ici deux à trois ans.

Le royaume occidental de la Scandia semble être le plus prospère en ces temps troublés et le roi Hring savoure sa réussite. Pourtant, une fois seul, son visage redevient maussade. Il a reçu à l'automne quelques nouvelles qui le poussent à s'inquiéter. Tout d'abord, il se sent bien vite fatigué. Parfois, sa vision se trouble et il manque de souffle. S'il a pu, jusqu'à présent, masquer ces troubles au plus grand nombre, quelques personnes de son entourage sont dans la confidence. Le guérisseur et le *thulr* qui gravitent autour du trône de Norvège ont établi le même diagnostic. Trop d'excès, trop de bonne chère, trop d'agitation incessante, le cœur du monarque faiblit. Hring maudit le destin de lui jouer un bien mauvais tour alors qu'il touche au but qu'il s'était fixé : faire de la Norvège une puissance pouvant rivaliser avec les deux autres grands royaumes de la Scandia. Aussi, s'est-il promis de se ménager, mais, devant son peuple, il ne veut pas paraître diminué et mène toujours grand train.

Pendant ce temps en Scandia

Enfin, ce sont surtout les rumeurs venues de sa frontière orientale qui occupent son esprit. Des émissaires rapportent que plusieurs vallées isolées ont été attaquées, les villages qui s'y trouvaient détruits et les gens qui les occupaient massacrés. Hring suspecte là l'œuvre de clans opposés à toute idée de soumission à une autorité centrale. Pourtant, certains récits font mention d'indices plus suspects encore, lui faisant craindre l'intervention de forces plus surnaturelles. La légende prétend qu'un passage vers Jötunheimr se cacherait dans les montagnes au nord-est du pays. Le souverain espère qu'il n'en est rien... mais sait que souvent une superstition recèle une part de vérité. Dès que les routes seront dégagées de l'épaisse couche de neige tombée cet hiver, il compte envoyer des éclaireurs dans cette région afin d'en avoir le cœur net. À la demande insistante de Hring, Strakadh a accepté de les y guider.

Les Gautar dans la tourmente



Situé au croisement des trois autres grands royaumes de la Scandia, le pays des Gautar subit les effets des remous qui agitent ses puissants voisins. Les clans gautar comptent sur l'alliance programmée avec la Norvège pour stabiliser leurs frontières. Pourtant, au sein même du *thing* des nobles, des voix s'élèvent pour protester contre cette décision politique. De nombreux *jarl* craignent de voir le roi Hring s'immiscer dans les affaires du pays et, à terme, briguer le trône gautar. Le roi Huggleik, dont la propre soeur doit épouser Hring, n'a encore aucune descendance, un problème que ses conseillers désirent qu'il remédie au plus vite. Toujours célibataire, sa concubine du moment, dénommée Thorgunna, est cependant enceinte et devrait accoucher au début de l'été à venir. Tous les regards se portent vers la capitale royale, certains pleins d'espoirs, d'autres inquiets.

En effet, le pays gautar, déjà morcelé depuis des années par des rivalités intestines, a vu cette situation empirer, essentiellement en raison des affres frappant les royaumes voisins. Au Nord, les campagnes militaires d'Ottar ont jeté de nombreux réfugiés et des personnalités rebelles hors de la Suède. Ceux-ci ont trouvé un abri chez les Gautar et se fondent dans les clans de la région, apportant avec eux leur désir de revanche et des idées de guerre et de conquêtes en Svithjodh.

La Scania à l'Ouest est également en proie à une grande agitation. Les *jarl* qui ont porté Frodi au pouvoir ont pris peur avec la rumeur qui enflamme le Danemark. Leur chef de file, Horik Svertigsson (livret de l'écran, page 9) commence à prendre ses distances avec le monarque de Hleidra. Il a même approché secrètement les proches du roi

Huggleik, dont le fameux Bjovulf, afin d'obtenir leur soutien au cas où il déciderait d'affirmer son autonomie et de placer le clan Domar à la tête d'un nouveau royaume de Scania indépendant. Le héros gautar a pour le moment refusé de répondre à une telle option et conseille à son souverain d'en faire autant. Mais dans l'entourage de Huggleik, on parle de profiter de l'occasion, si le Danemark venait à se déchirer de nouveau dans une guerre civile, pour incorporer ce territoire dans les frontières du pays.

Malheureusement, le roi des Gautar ne peut pas compter sur un front uni de la part de ses *jarl*. Certains lorgnent au Nord et les terres fertiles du Svithjodh méridional, d'autres à l'Ouest et la Scania, d'autres enfin à l'Est vers le Finland. Enfin, au sein même de sa cour, quelques seigneurs reprochent discrètement au monarque sa mollesse dans la gestion du pays. De plus, la naissance d'un héritier à l'été prochain pourrait définitivement asseoir sa lignée et sa position sur le trône. Ne serait-ce la présence de Bjovulf auprès du roi, et son aura qui maintient les opposants dans l'inaction, ces derniers auraient sans doute déjà pris les choses en mains.

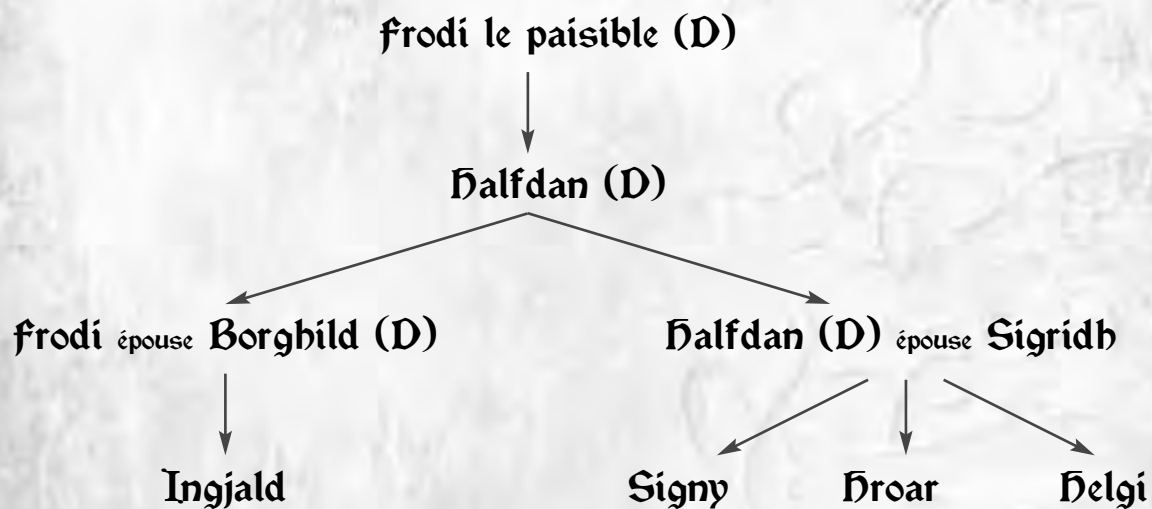
Le Jylland



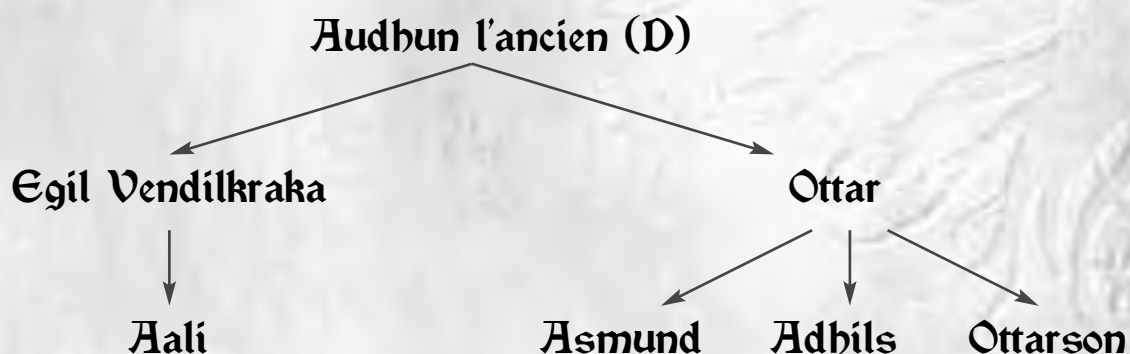
Les colonies danoises, officiellement simples comptoirs commerciaux, se multiplient sur la côte orientale du pays, au point de donner à cette région un aspect de province assujettie à Hleidra. Ou plutôt à l'île de Fyn tant les Danois présents sont surtout issus d'Odense et de ses clans vassaux. Les ressources tirées ici alimentent l'économie de cette portion du Danemark, hostile à Frodi. Le roi Olaf, poussé par de nombreux nobles de son entourage toujours aussi méfiants à l'égard de leur voisin, cherche malgré tout à se démarquer de plus en plus de ce royaume. Ses émissaires sillonnent les routes des territoires saxons et angles à la recherche de nouvelles opportunités commerciales, mais aussi d'alliances et de soutien en dehors de la Scandia.

Au cours de l'année écoulée, désireux de relancer la prédominance de la grande foire bisannuelle de Ribe évincée depuis peu par celle d'Ahus, le monarque jute a passé un accord important avec son homologue norvégien. Une portion du port de la capitale a été aménagée et mise à disposition des marins de ce royaume, réputés les meilleurs de Scandia. L'objectif consiste à ouvrir une voie de commerce vers le Sud. L'apport de marchandises en provenance des terres franques, celtes voire plus lointaines encore assurerait au souverain du Jylland une richesse et un poids grandement réévalués auprès des autres acteurs des Terres du Nord. Pris par leurs problèmes internes, Suédois et Danois ont négligé cette nouvelle. Seul Bjovulf, qui a effectué un voyage à Ribe à l'automne dernier, a compris l'enjeu de cette entreprise. Il tente de convaincre Huggleik de s'associer à celle-ci et a pour projet une nouvelle visite de Ribe au printemps.

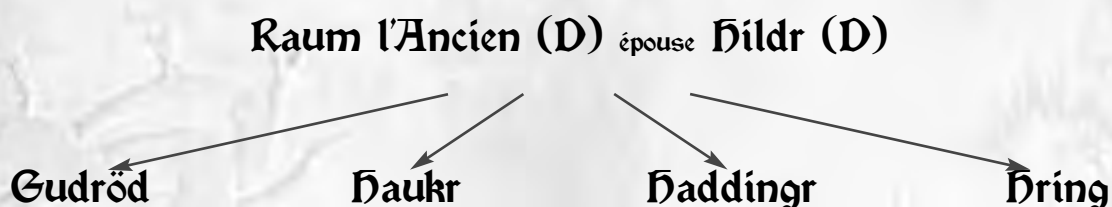
Généalogie Danemark Dynastie des Skjoldung (à ce moment de la campagne)



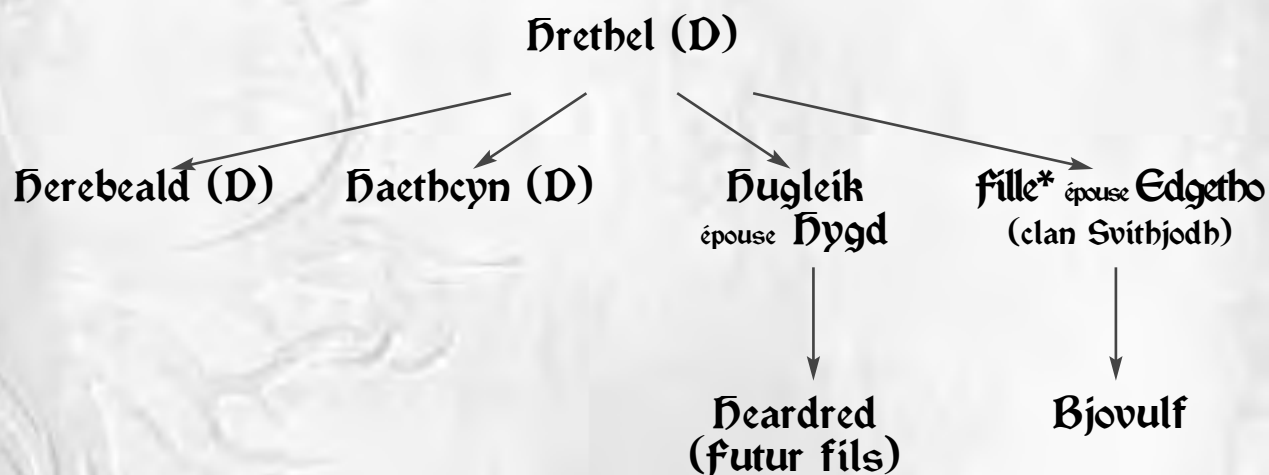
Généalogie Svithjodh Dynastie des Vngling



Généalogie de Norvège Les fils de Nor



Généalogie Gautar



*le nom de la mère de Bjovulf et fille unique de Þrethel demeure inconnu.

Campagne : Par-delà les confins...

Au-delà des frontières de la Scandía...



Les fiers royaumes du Nord servent depuis toujours de décor aux plus grandes sagas. Ces terres hostiles, mais magnifiques, ont vu plus d'un héros se dresser face à des périls inimaginables et les affronter de tout son courage et de toute sa force. Il n'est nulle place où mieux vivre la légende assurent les scaldes férus de tradition.

Pourtant, les habitants de la Scandia, qu'ils soient marchands, pirates ou guerriers, ont bien conscience que d'autres territoires, d'autres cultures se dressent à portée de voile. Certains sont bien connus, comme le pays des Saxons ou le Jylland, d'autres sont sources de spéculations et de rêves d'aventures grandioses. Ainsi en est-il du mythique Finland, des marais inexplorés au sud-est des Angles ou des lointaines îles celtes.

Qui n'a jamais rêvé de faire fortune au-delà des mers, de couvrir son nom de gloire en amassant trophées et richesses, de découvrir de nouvelles terres à conquérir ?

Sans doute est-il temps pour vos héros de partir à leur tour vers de nouveaux horizons et de se parer du fabuleux titre de « Rois des Mers ».

Synopsis



Ce long scénario poursuit la campagne Yggdrasill entamée dans le livre de base et le supplément « Les Neuf Mondes ». Il va conduire les personnages vers l'Est et les frontières glacées de la Scandia. Bannis pour un an du Danemark, dans des circonstances pour le moins particulières, ils doivent trouver un endroit où continuer à faire vivre leur saga et laver leur nom de toute trace d'infamie. Des terres angles, où ils se feront mercenaires, aux côtes de Finland jusqu'à ses confins inexplorés, les héros vont voyager et découvrir les régions orientales des Terres du Nord. Pour s'enfoncer en direction du soleil levant, plus loin que ne l'a jamais fait aucun autre de leur compatriote.

Chefs de guerre au service d'un roi sinistre, explorateurs et marchands dans des contrées sauvages, protecteurs de communautés isolées, pirates ou vengeurs, guerriers face à de féroces destructeurs, alliés improbables de trop belles ensorceleuses et enfin héros mythiques prêts à repousser la venue du dernier hiver, vos personnages seront tout cela, tour à tour. Pour peut-être devenir, enfin, maîtres de leur destin...

Poursuivre la campagne officielle

« Par-delà les confins... » prolonge la campagne Yggdrasill, entamée dans le livre de base et le supplément « les Neuf Mondes ». Si les joueurs ont plus ou moins respecté la trame proposée, et affronté les difficultés prévues, ils se trouvent logiquement dans une situation difficile. Bien qu'ils n'aient rien à se reprocher, les personnages ont été condamnés à un exil d'une année loin des terres danoises. Cette sentence revêt plusieurs facettes. Pour certains, il s'agit d'une punition, ou d'une manière d'écarter des héros ou des opposants devenus bien trop populaires. Pour d'autres, cet éloignement sert à protéger les personnages qui se sont fait autant d'amis que d'ennemis par leurs exploits. Selon les orientations de votre groupe, leurs choix et leurs engagements, les factions concernées (le clan Kjari et le roi d'Odense, le roi Frodi, les Jutes, la Dame rouge...) se réjouissent ou non de ce bannissement. À vous de bien définir la position de chacun.

Quoi qu'il en soit, ce nouvel épisode de la saga débute lorsque les personnages quittent le Danemark pour de nouveaux horizons. Durant toute l'année à venir, ils ne pourront plus fouler le sol de leur terre natale et aucun Danois ne doit leur prêter assistance, tel est l'édit de Frodi. Aussi, il faut partir, laisser derrière eux leurs foyers et leurs amis et, comme il sied à de vrais héros, garder malgré tout la tête haute. Même s'ils ne peuvent plus se targuer de leur ascendance, aussi prestigieuse soit-elle, les personnages doivent bien comprendre qu'ils ont toujours l'obligation de protéger leur nom et de tout faire pour laver l'opprobre que jette cette sanction sur eux. Leur saga ne s'arrête pas ici. Elle prend juste une nouvelle direction. Pour un an.

Si vos joueurs n'ont pas participé aux précédents scénarios, ou ne sont pas sous les effets d'une telle punition, ils vous faut légèrement adapter l'introduction de cette aventure. Dans tous les cas, celle-ci commence avec les héros s'embarquant pour le pays des Angles. S'ils ne le font pas par force, vous pouvez décider qu'ils agissent sous les ordres de leur suzerain. En effet, celui-ci peut souhaiter mettre en place une relation commerciale avec ce peuple, envoyer des émissaires ou des conseillers dans le cadre d'une alliance militaire et économique, mettre à l'épreuve ses hommes ou encore les éloigner d'une situation politique tendue.

Par la suite, il vaut mieux que les personnages puissent faire preuve d'indépendance dans leurs choix et leur façon de gérer les événements. Mais il faut qu'ils éprouvent l'envie de voyager et de prendre leur destin à bras le corps.

Pour, qui sait, peut-être s'en rendre les maîtres...

Introduction



Le vent cinglant fouette le visage des héros. Des mouettes tournoient autour du navire qui s'éloigne lentement des côtes du Danemark. Le printemps tardif peine à chasser les derniers frimas de l'hiver. Un ciel gris et lourd pèse comme un linceul sur cette terre qu'ils quittent à regret. Les vertes collines de Fyn disparaissent lentement dans les brumes matinales. Le bateau des marchands angles glisse vers l'Est et le soleil levant, vers d'autres contrées...

À bord, le capitaine aboie des ordres secs à ses marins aguerris. Il paraît nerveux, comme s'il ressentait lui aussi ce froid surnaturel qui étreint le cœur des personnages. Ou bien, leur seule présence suffit-elle à inquiéter ceux qui ont accepté de les embarquer pour de nouveaux horizons.

Les héros lancent un dernier regard en direction de leur pays. La terre ferme n'est plus qu'une mince ligne sombre à la surface des eaux grises. Sans un mot, tous se promettent de revenir. Bientôt, dans un an, deux peut-être, plus s'il le faut, ils fouleront à nouveau le sol du Royaume du Danemark. Et si aujourd'hui, ils s'en vont en silence, ils prononcent le serment d'effectuer un retour annoncé par les récits des scaldes et auréolés d'une gloire qu'aucun autre Danois n'a jamais connue !

Non ! Il ne s'agit pas d'une autre vie qui commence ici. Mais bien d'un nouvel épisode d'une saga qui inscrira leur nom au panthéon des plus grands héros de la Scandia et leur ouvrira avec honneur les portes de la Valhöll ou des jardins de Freyja.

Sur des routes solitaires



Pour commencer, les personnages se rendent au pays des Angles. Ils vont devoir s'y faire accepter et, par leurs choix et leurs exploits, se faire une place dans ces royaumes aux coutumes différentes. Mais il ne s'agit que de la première partie de leur voyage. En effet, une force inconnue semble vouloir les pousser toujours plus vers l'Est.

Adieux au Danemark

Que ce soit en suivant des signes extérieurs (envoyés par la Dame de Givre ou par les dieux, en interprétant divers symboles grâce à la compétence *Superstitions*, etc.) ou les recommandations de leurs proches, par choix personnels ou sur ordre, les personnages font maintenant route vers l'Est. Leur périple les a menés sur la côte orientale de l'île de Fyn, point de départ de leur voyage loin du Danemark. Entamez cette première section du scénario sur un rythme lent et mélancolique. Malgré les premières lueurs du printemps, le décor autour d'eux reste morne et gris. Chaque maison croisée, chaque bosquet laissé derrière soi, chaque rivière traversée rappellent aux héros le foyer qu'ils doivent aujourd'hui abandonner.

Une profonde nostalgie et, sans doute, un fort sentiment d'injustice remplissent leurs cœurs. Les joueurs doivent être bien conscients que l'exil constitue le pire des châtiments pour un homme du Nord. Même temporaire, cette sentence implique désarroi, frustration et frayeur. Pourtant, les héros restent animés d'un ardent désir de revanche et de la certitude de la grandeur de leur destin. Les signes autour d'eux ne disent pas le contraire (ainsi, un aigle les suit durant une partie de la traversée de Fyn, une *völva* tire systématiquement les runes *Sól* et *Dagaz*...).

Mais pour l'heure, la côte disparaît à l'horizon, emportant les personnages vers de lointaines contrées et un avenir des plus incertains.

Donnez le temps aux joueurs de faire le point sur leur situation afin de prendre conscience des implications et de tout ce qu'ils laissent derrière eux. Ils vont sans doute commencer à planifier la suite des événements. Alors que leur navire s'engage résolument sur les eaux calmes, résumez les événements ci-dessous décrivant les conditions de leur départ. Puis passez directement à leur arrivée chez les Angles.

Les héros ont quitté leur clan, il y a cinq jours. Personne ne les a accompagnés jusqu'aux portes de la cité, la loi l'interdit, mais de nombreux regards attristés ou compatissants suivaient, à travers les volets de bois, leur départ. Ils ont traversé l'île de Fyn jusqu'à la cité de Hörmd, fief du clan Hörmdall dirigé par Herjolff Tryggverson (voir le scénario « Premières armes » disponible sur le site du 7ème cercle.) Bien entendu, personne ne pouvait ici, pas plus que dans tout le royaume, les aider ou les accueillir. Pourtant, tout était prêt à leur arrivée. Un navire marchand angle avait accepté de les embarquer. À son bord, des vivres et le matériel nécessaires à leur voyage, des armes ajoutées à ces paquets...

Bref, personne n'a vraiment bravé l'édit de Frodi (hormis peut-être Gudrid si Jorunn ou un enfant de Hrolf est présent, et encore, en toute discrétion), mais les PJ comprennent que la population se range plutôt de leur côté, face à cette décision d'ostracisme qui les frappe. De quoi peut-être augmenter encore leurs regrets.

Campagne : Par-delà les confins...

En outre, alors qu'ils enjambent le bastingage pour monter à bord, un *hirdmen* de Herjolff les rejoint, porteur d'un message qu'il leur donne indirectement en s'adressant au capitaine angle. Une fois parvenu à destination, un marchand gautar nommé Alf Agnarsson, est toujours prêt à engager des compatriotes pour son entreprise. Il paraît...

Le capitaine angle parle un norrois correct et, puisqu'il a été bien payé, se moque des raisons du départ des PJ. Ses marins et lui, peu loquaces, vaquent à leurs occupations et laissent les personnages livrés à eux-mêmes. Le navire est petit, la promiscuité permanente, le froid nocturne glacial. Lorsque, cinq jours plus tard, ils arrivent en vue des côtes angles, les héros réalisent enfin qu'ils commencent une nouvelle vie.

Les bannis

Un matin froid et brumeux, les personnages sont réveillés par une agitation inhabituelle chez les marins. Leur destination finale est proche. Bientôt, à travers les filets du brouillard, ils devinent la masse sombre des côtes. Un long ponton apparaît, trois bateaux sont déjà à quai. Puis la ville angle, Semda, bâtie sur un promontoire rocheux, se révèle à eux. L'architecture des bâtiments, cernés par un muret de pierre, n'est certes plus celle de la Scandia. Les maisons basses aux murs de pierre et aux toits de chaume paraissent bien austères et misérables. Au bout de l'éperon de terre, une tour ronde entourée d'une palissade de rondins domine la minuscule agglomération. Il y a bien ici et là quelques influences venues du Nord, mais ils se trouvent de toute évidence en terre étrangère.

À peine débarqués, les héros voient arriver une petite troupe en armes. Six guerriers équipés de lances et de boucliers ronds bloquent l'accès à la ville. Ils ne sont pas agressifs et cherchent juste à savoir qui sont ces nouveaux venus et ce qu'ils viennent faire ici. L'interrogatoire est compliqué par le fait qu'aucun d'entre eux ne parle le *dönsk tunga*, mais le capitaine peut servir d'interprète. Les joueurs vont rapidement réaliser qu'ils auront besoin d'apprendre assez vite la langue locale (si aucun ne parle déjà le dialecte germanique angle).

Semda est une petite bourgade d'à peine trois cents habitants. Les paysans exploitent les terres des alentours et y élèvent des moutons. La pêche et le commerce constituent le reste de l'activité locale. De longs entrepôts gardés longent les quais. On y conserve les marchandises destinées aux échanges avec le Danemark et le Jylland. Celles-ci ne font que transiter par Semda, comme le découvrent très vite les PJ, le port ne servant que de relais pour la cité royale de Hamber plus loin au Sud-est.

Les joueurs vont sans doute errer quelque temps une fois débarqués. Face à un avenir inconnu, ils se posent de nombreuses questions. Laissez-les visiter Semda et découvrir cet environnement étranger. Les habitants ne leur prêtent guère d'attention, ils sont habitués à voir des hommes du Nord commercer ici. Près des quais, un long bâtiment

sans fenêtre accueille une sorte de taverne fréquentée par les marins, les miliciens et les ouvriers du port. C'est un bon endroit pour se renseigner, boire la bière amère appréciée des Angles et participer à une bonne bagarre. Cependant, peu de gens parlent ici le norrois et, selon la manière dont les PJ ont répondu aux questions des gardes, ceux-ci les suivent de plus ou moins près.

Dès qu'ils se mettent en quête de Alf Agnarsson, on leur indique une petite bâtisse accolée à un entrepôt flambant neuf, tout au bout du port de Semda. Pourtant, une fois sur place, ils doivent déchanter. Deux Gautar au service de Alf les reçoivent froidement et expliquent que leur employeur est absent. À force de trésors de persuasion (Négociation SR11 par exemple), ils finissent par désigner une maison opulente un peu en dehors de la cité.

Dès qu'ils approchent de la bâtisse, les personnages remarquent un attroupement d'une dizaine de villageois devant le portail ouvert de l'enceinte. Les gens ont l'air inquiets, effrayés pour certains, réjouis pour d'autres. Dans la cour, un guerrier (un Angle à l'équipement de qualité) moleste un jeune garçon, sans doute un esclave. Des bruits de bagarre et des cris de femme fusent depuis l'intérieur de la demeure. Les personnes présentes se montrent incapables de renseigner les PJ s'ils ne parlent pas l'angle.

En fait, la réussite de Alf Agnarsson a attiré la jalousie d'un puissant marchand de Hamber, proche du roi. Cet homme sans scrupule a dénoncé son concurrent au monarque, l'accusant de se livrer à un trafic d'argent sans payer les taxes requises. Douze gardes de la maison royale sont arrivés le matin même pour vérifier. Mais ce ne sont que des soudards sans éducation et xénophobes, trop heureux de s'en prendre à un « étranger qui s'enrichit sur le dos des Angles ».

Les autres surgissent alors de la maison en jetant dans la boue une femme encore jeune et deux enfants en larmes. Alf est à l'intérieur en train de recevoir une volée.

Bannis du Danemark, ils n'en restent pas moins des héros. Du moins, espérons que les joueurs vont intervenir face à cette cruauté flagrante. S'ils font le moindre geste en direction des gardes, ceux-ci se regroupent pour affronter ces « fils de catins vérolées du Nord » (l'un d'eux parle le norrois).

Le combat se déroule dans la cour de la demeure, au milieu des enclos à poules et de la soue à cochons. Donnez aux joueurs l'occasion d'extérioriser toute leur colère et leur frustration. Dès que la moitié de leurs adversaires gît au sol, leur chef apparaît dans l'embrasure de la porte et ordonne de cesser le combat. Il se fait expliquer la situation tout en lançant des regards haineux aux héros. Puis, à contre-cœur, il donne le signal du départ non sans menacer les PJ de représailles.

Note : pensez à vérifier si la réputation et la renommée des héros sont parvenues jusqu'à Semda.

Les gardes royaux de Hamber

Le seigneur de Hamber est un petit roitelet ambiteux, à la tête d'un domaine prospère. Il est engagé dans un conflit contre son cousin et s'entoure d'une garde nombreuse et bien équipée à défaut d'être disciplinée. La plupart sont d'anciens mercenaires plus loyaux à leurs gages qu'à la personne du roi.

Gardes royaux de Hamber

Figurants : « *Hirdmen* »

Caractérisations : armement supérieur, brutaux, protection supérieure, vétérans, cavaliers.

Nouvelle caractérisation : Cavalier

Le figurant est un cavalier émérite. Ajoutez +2 à tous ses tests d'équitation, même en situation de combat monté.

Les onze gardes présents sont menés par Klasz, un ancien pirate angle, borgne et défiguré. Il doit cette balafre à sa rencontre avec des marins danois qui se sont montrés plus coriaces que prévu. Il voue une haine sans borne aux gens de ce royaume.

Klasz

Chef de groupe vicieux 38 ans 1m74 / 86kg

Corps

Puissance 3 Vigueur 3 Agilité 2

Esprit

Intellect 2 Perception 1 Ténacité 3

Âme

Charisme 2 Instinct 2 Com. 1

Réaction 5	Déplacement 5	Enc. 9
DP 7	DM 7	PV 41 (20/10/0)

Réserve de dés : 4

Compétences : Chercher 11 ; Chevaucher 8 ; Esquive 10 ; Intimidation 11 ; Larcins 3 ; Mouvement 5 ; Navigation 15 ; Natation 6 ; Savoir (Angles) 14 ; Supers-titions 2 ; Survie 6 ; Tactique 12 ; Vigilance 4 ; Armes courtes 5 ; Armes longues 11 ; Lancer 9, Lutte 7.

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Sonner ; Feinte de corps

Niveau 2 : Coup de tête, À toi !

Équipement : (PROT : 13 / ENC : 9) hache de guerre, bouclier, cotte de mailles, brassards de cuir, casque, poignard.

Renommée : 28

Si les personnages n'interviennent pas, les soudards incendient la maison avec Alf toujours à l'intérieur avant de s'éloigner pour mettre à sac l'entrepôt du marchand gautar. Son épouse appelle à l'aide, mais personne ne réagit. Espérons que les héros sauront à cet instant montrer leur sens de l'honneur et du devoir.

Séjour à Semda

S'ils viennent en aide à Alf et à sa famille, celui-ci est heureux d'accueillir les PJ. Face à une opposition conséquente, les gardes repartent pour Hamber sans demander leur reste. Mais même dans le cas où les PJ n'interviennent pas, après cette démonstration de force par Klasz, nul autre qu'Alf n'acceptera d'aider des hommes du Nord.

La famille du Gautar se montre amicale et heureuse de côtoyer des personnes originaires de la Scandia. Les PJ peuvent grâce à eux en apprendre un peu plus sur les Angles et leur culture, sur la situation politique de cette région et s'initier aux bases du commerce s'ils le souhaitent.

Si leur renommée les a précédés, ou s'ils ont aidé Alf contre les soldats, celui-ci insiste pour qu'ils travaillent avec lui. Bien sûr, il ne s'agit pas d'accomplir des exploits, mais plutôt d'intendance, de relations commerciales et diplomatiques avec les Angles, d'assurer la sécurité d'un convoi de vin, d'épices ou de fer que négocie Alf pour approvisionner les foires de la Scandia. Lui-même doit se remettre des blessures causées par les soudards (un bras et des côtes cassés, de nombreux hématomes). L'aide (et accessoirement la protection) des héros lui serait utile.

Vous pouvez ainsi laisser les personnages s'installer quelques semaines à Semda et essayer de s'habituer à une vie plus calme que celle qu'ils ont connue autrefois. Si vous le souhaitez, émaillez cette courte période d'incidents et d'événements propres à cette nouvelle situation. Voici quelques exemples :

- Un marchand et son escorte, venus de la lointaine marche franque, négocient des denrées rares chez eux, graisse de baleine et ivoire de morse. Les PJ doivent conduire les tractations, mais le marchand ne parle que sa langue natale et un peu de latin, son escorte uniquement l'Angle. Il faut un interprète.

- Des manutentionnaires indécents ont volé plusieurs pièces d'artisanat danois dans l'entrepôt d'Alf. Il faut mener l'enquête pour les démasquer et récupérer ces biens qui vont être rapidement revendus à un concurrent malhonnête. Mais parmi les habitants angles de Semda, la loi du silence est de mise, face aux étrangers.

- Le chef du village, un gros homme bouffi nommé Ruffed, décide d'imposer une nouvelle taxe très impopulaire pour rénover le port. Du haut de sa tour de pierre, il méprise les rumeurs de mécontentement. Un soir, des pêcheurs et des paysans, exaspérés et ivres, décident de se révolter. Ils par-

Campagne : Par-delà les confins...

courent les ruelles boueuses, attaquent les marchands et menacent d'incendier les entrepôts. La milice a reçu l'ordre de réprimer ce mouvement par tous les moyens.

- Les héros partent pour rejoindre une mine d'argent, deux jours de voyage au Sud, à travers une forêt dense et dangereuse. L'aller se passe sans problème, hormis un temps exécrable. Au retour, ils escortent un lourd chariot chargé d'un coffre rempli de lingots sur une route boueuse et collante. Une cible tentante pour les brigands qui infestent la région, des mercenaires engagés par un concurrent ou encore le seigneur d'un clan voisin.

- Les personnages embarquent sur un navire d'Alf et visitent en cabotage plusieurs villages des environs afin de négocier de nouvelles opportunités commerciales. Un voyage d'une semaine.

N'hésitez pas à passer un peu de temps sur cette période et l'installation des personnages comme alliés de Alf à Semda. S'ils font preuve de qualités humaines autant que de compétence, une amitié peut même se nouer entre le Gautar et les héros. Ils peuvent aussi se faire des amis, comme des ennemis, à Semda. Ruffed est un abruti, veule et méchant, et il n'appréciera pas de voir des étrangers devenir populaires. Mais la plupart des habitants du port sont des gens simples et francs, aptes à reconnaître les qualités des uns et des autres, surtout si celles-ci sont mises au service de la communauté. Il y a quelques jolies filles (et de beaux garçons) toujours prêts à aider les PJ à apprendre la langue et les coutumes locales. Peut-être même, certains personnages songeront-ils à s'installer ici.

S'ils choisissent de suivre cette option, au bout d'un mois, autorisez les joueurs à augmenter d'un point deux des compétences suivantes : Commerce, Négociation, Navigation, Langues (Angle) et Savoir (Angle).

***Note :** si vos joueurs ont d'autres plans, ou ne parviennent pas à se faire à cette vie rangée et loin de leurs préoccupations précédentes, passez directement au chapitre suivant. L'invitation du roi de Hamber, et la mission qu'il veut leur confier devraient raviver leurs velléités combatives.*

PNJ de Semda

Alf Agnarsson

Petit et mince, entre deux âges, Alf est un homme avisé et prudent. Mais il possède un sens du commerce développé et sait reconnaître de bonnes affaires. Il parle couramment l'Angle, son épouse est issue de ce pays. Digne de confiance dès qu'il est sûr des intentions de ses interlocuteurs, il peut devenir un contact intéressant, voire un ami, des PJ hors de la Scandia.

Pour sa famille, prenez le profil de figurant «villageois» avec le caractère «civil» (Les Neuf Mondes, page 76)

Figurant : marchand

Caractérisations : meneur d'hommes

Ruffed

Ce noble sans envergure démontre qu'être bien né ne fait pas d'un homme un grand seigneur. Son autorité repose plus sur le soutien du roi de Hamber et sa milice bien payée que sur la loyauté de ses sujets. En général, il se contente de mener sa vie de débauche sans trop interférer dans les affaires des marchands de Semda, du moins, tant que les taxes continuent à affluer.

Figurant : noble

Caractérisations : armement supérieur, pleutre, protection supérieure, sournois

Marins et villageois angles

Ce sont des gens un peu frustrés aspirant à une vie simple et laborieuse. La plupart travaillent autour du port (pêcheurs, marins et manutentionnaires pour Alf ou Lothren), quelques paysans exploitent les terres alentours.

Figurant : villageois

Caractérisations : certains marins sont « bagarreurs », d'autres plutôt « vétérans » d'expéditions ou de conflits locaux. Les miliciens sont « violents » et « vétérans », mercenaires souvent originaires d'autres régions. Les femmes et les enfants sont des « civils ».

Lothren, marchand Angle

Seul véritable concurrent de Alf, il vit assez mal l'installation du Gautar à Semda. Cet homme sec et calculateur cherche à gagner le soutien de Hankel contre son ennemi. Pour cet homme au visage avenant derrière un bouc noir bien taillé, ce n'est qu'une question de temps avant de trouver un moyen de se débarrasser du nordique.

Figurant : marchand

Caractérisations : séducteur, sournois

Hilgarth, veuve charmante

Encore jeune et jolie (26 ans), Hilgarth est la veuve d'un marin disparu en mer, il y a plus d'un an. Elle élève seule depuis ses deux filles (Bhéa, 5 ans et Vith, 3 ans). Cette famille vit un peu à l'écart de Semda dans une petite ferme d'où elle tire une maigre subsistance. Elle y cultive un grand jardin de plantes médicinales. Alf achète la totalité de sa production pour le marché local ou celui de la Scandia. Elle possède également une bâtisse inhabitée sur son domaine où peuvent loger les héros en quête d'un toit. Plusieurs hommes du village la courtisent et voient d'un mauvais œil que l'un des PJ s'intéresse à la veuve au joli minois.

Hjalti ?

Il est possible que vos joueurs aient éliminé le scalde lors du premier scénario. Dans ce cas, remplacez ce PNJ par Starkadh (LdB p.36) qui visite ce pays. Celui-ci a entendu la saga des personnages et devine, à juste titre, que leur rôle dans l'avenir de la Scandia n'est pas encore joué et qu'il passe par Hamber. La mauvaise réputation du scalde peut les effrayer, mais il se montre amical et attentionné à leur égard. Par contre, peu de temps après son départ, un violent orage s'abat sur la ville et incendie les écuries, tuant une grande partie des chevaux destinés à la cavalerie de Hankel. Il est accompagné par un jeune apprenti suédois nommé Hordigg Jarensen. Celui-ci prend la place de Hjalti le cas échéant et accompagne les PJ par la suite.

Quant à Hjalti, il continue à se mêler de politique. Mais il a changé d'allégeance. Peu après les événements de Hirsch, s'étant fait des ennemis au Danemark, il a rejoint Helgo et la cour d'Ottar. La désunion des Angles profite au commerce suédois en éliminant un rival sur l'Austmar, en multipliant les opportunités commerciales et offrant des contrats de mercenaires juteux. Il prétend avoir pour mission d'entretenir cette situation. Mais la guerre civile est la véritable raison de sa présence ici.

Ottar cherche à mettre l'un de ses fils sur le trône, mais pour cela il doit affaiblir son frère. Or, Egil renforce chaque jour sa maîtrise de la sorcellerie, devenant sans cesse plus dangereux et incontrôlable. Parmi les mercenaires suédois, un dénommé Uli Thordensson dirige un groupe de guerriers au service de Hankel. Celui-ci, ancien chef des hirdmen d'Uppsala, détient un secret que convoite Ottar. Hjalti est venu le rencontrer et tenter de le lui arracher. Sans succès. Mais un nouveau plan tortueux naît dans son esprit. Uli est un guerrier fier qui ne se soumet à personne, si ce n'est à plus grand que lui. Le scalde ressent, depuis leur première rencontre, le destin exceptionnel des personnages. Il compte donc les pousser à s'engager également dans ce conflit et à s'attacher par leurs exploits la loyauté du mercenaire suédois. Tôt ou tard, il compte bien utiliser ce lien à son profit. Mais tout ceci sera relaté bien plus tard, lorsque les héros visiteront la fabuleuse Uppsala (prochain supplément d'Yggdrasil)... Pour le moment, il compte bien les suivre pas à pas et tisser sa toile autour d'eux.

Pour le moment, quant au choix qui est proposé aux PJ, le scalde se montre franc. Hankel est un seigneur dur, ambitieux mais juste. Son ennemi est tout aussi avide de pouvoir, mais bien plus cruel. De deux maux, ne vaut-il pas mieux choisir le moindre ?

Mercenaires !

Alors que les personnages s'habituent à cette nouvelle vie, et que les joueurs commencent à s'imaginer rester à Semda, ou alors qu'ils se lassent de cette situation, Klasz fait son retour. Il est cette fois accompagné de vingt gardes royaux et d'un émissaire du roi dénommé Jurd. Ils sont venus voir les PJ.

En effet, leur réputation est parvenue jusqu'aux oreilles du roi Hankel, entre autres grâce à un scalde arrivé à sa cour. Il veut donc les rencontrer et, mieux encore, les engager à son service. Dans un premier temps, il s'agit juste d'en discuter, une invitation difficile à refuser. Jurd insiste (diplomatiquement) le temps qu'il faut. Mais il peut également user de menace si nécessaire, en particulier contre Alf et sa famille.

Le trajet jusqu'à Hamber demande quatre jours de voyage vers le sud-est. À moins que vous n'en décidiez autrement, celui-ci se déroule sans incident à travers des paysages de collines de plus en plus couvertes de champs et de prairies pour de nombreux troupeaux de moutons et de chevaux. Jurd se montre un hôte courtois, mais Klasz et ses hommes ne font pas tant d'efforts.

Au dernier jour de leur périple, les héros commencent à apercevoir des villages en ruines et des champs en friches. Si Alf ne l'a déjà fait, Jurd explique qu'ils sont en guerre depuis des années contre leur voisin, le seigneur Knud Franken. Parvenus au crépuscule à Hamber (voir l'encart), les héros sont directement conduits chez le roi Hankel. Ils traversent les rues sales jusqu'à la grande maison royale dominant la cité. Impossible de ne pas remarquer le très important nombre de guerriers, une véritable armée (presque six cents hommes rassemblés dans et autour de la ville). À portée de flèche des remparts, une immense écurie abrite autant de chevaux. Ces indices laissent à penser qu'une opération militaire d'envergure se prépare (Tactique SR10).

Malgré l'heure tardive, le roi reçoit immédiatement ses invités. Les PJ pénètrent dans la salle commune de sa résidence où se trouvent déjà une vingtaine de personnes, nobles et guerriers, attablés autour d'un plantureux repas. Jurd fait les présentations et les héros peuvent se joindre au festin, les conversations reprennent sur les affaires locales. Puis Hankel s'adresse enfin aux héros.

Très vite, le roi fait signe à un serviteur qui revient avec un scalde : Hjalti Thorrodsson (livre de base p.219) ! C'est lui qui a parlé des PJ à Hankel et conseillé de s'attacher leurs épées. Le scalde affirme être là pour des motifs personnels, mais ayant appris la présence des héros à Semda, il compte s'en servir à son bénéfice (voir plus loin).

Ce soir, le roi souhaite les convaincre de combattre pour lui et tente de les séduire par ses mots flatteurs, son vin capiteux et le luxe de sa cour (luxe tout relatif, s'appuyant surtout sur de la vaisselle et des tentures de prix qui égaient une maison autrement sinistre et frustrée). Il cherche donc à paraître à son avantage et n'hésite pas à maximiser les

signes de sa puissance. En fait, il envisage de lancer au début de l'été une grande offensive contre le domaine voisin. Plus qu'une conquête, cependant nécessaire pour permettre le développement de sa population croissante, Hankel parle de libérer des populations, autrefois ses sujets, du joug d'un souverain cruel. Car il s'agit d'un même royaume séparé en deux par la haine de deux frères, les pères de Hankel et de Knud (voir plus loin). Il alterne régulièrement des arguments militaires, économiques, patriotiques voire fait appel à l'honneur et au désir de gloire des héros selon ce qui les touche le plus. Interrogé à ce sujet, Hjalti précise que, vue leur situation actuelle, les personnages n'ont rien à perdre à s'engager auprès d'un puissant monarque étranger. Au contraire, voilà un moyen de redorer leur blason et de rentrer au Danemark auréolés d'une nouvelle gloire. Peut-être même était-ce là un tour du Destin... Pourtant, il semble préoccupé et mitigé sur ce choix.

La nuit étant bien avancée, le roi convie ses hôtes à prendre un peu de repos. Les personnages sont logés dans une aile du bâtiment réservée aux invités de marque (les autres personnes présentes sont des vassaux de Hankel ou des chefs de son armée, ils résident sur place). Mais le lendemain matin, ils sont réveillés très tôt par Jurd qui vient leur faire une proposition qu'ils ne peuvent refuser : de l'or bien sûr, des esclaves et une ferme en dépendance pour chacun dans les environs de Hamber, un troupeau de vingt têtes de bétail et surtout un poste de chef d'unité dans un premier temps. Le roi compte sur les héros pour mener ses troupes de mercenaires. Plus d'honneurs et de richesses les attendent s'ils se montrent à la hauteur de leur réputation.

S'il le faut, Hankel peut doubler ces gages, mais il n'ira pas trop loin non plus. Il offre surtout aux PJ la possibilité de redevenir des héros.

Dans la matinée, Hankel convie les PJ à une partie de chasse à cheval, impatient d'entendre leur réponse. Dans les bois clairsemés, le roi sème sa garde et se retrouve isolé avec les personnages à la poursuite d'un sanglier. Une fois la bête abattue, le retour joyeux passe par un gué délicat. Un groupe de cavaliers surgit alors. Très vite, il est évident qu'il ne s'agit pas de la suite du roi, mais de guerriers hostiles. Leur nombre est trois fois supérieur à celui des héros et ils engagent le combat, cherchant visiblement à tuer ou capturer Hankel.

L'affrontement est violent dans la rivière peu profonde. Les personnages doivent organiser un carré autour du roi afin de le sauver du désastre. Mais, lorsque les deux tiers des agresseurs sont à terre, ceux-ci s'enfuient (ou bien faites arriver opportunément la garde royale si les PJ sont en difficulté). Pour les agresseurs, utilisez les caractéristiques des gardes royaux Angles décrits plus haut.

Interrogé, Hankel explique qu'il s'agit de guerriers d'un clan ennemi qui a jadis trahi son père et livré son territoire à son rival. Ils espèrent sans doute l'assassiner et empêcher l'offensive qui se prépare. Des captifs pourront confirmer cela, non sans avoir été torturés pour les faire parler. Quoi qu'il en soit, Hankel se montre particulièrement reconnaissant et nomme aussitôt les héros du jour, chefs de sa garde (pour les guerriers) et conseillers de sa maison (pour les autres).



Hamber-Am-Dern

Une grosse bourgade d'environ un millier d'habitants au milieu de champs et de pâturages. Un muret de pierre large et surmonté d'une palissade percée de meurtrières cerne un monticule où sont bâties la maison royale et ses dépendances. Des portions de remparts, remblais de terre et rondins, encerclent plus ou moins en continu le reste de l'agglomération. Les maisons sont basses et sombres, disposées anarchiquement autour de ruelles et de cours envahies par des poules, des canards et des cochons. Quelques navires marchands accostent au quai de bois construit le long du fleuve Dern. Ils assurent, depuis Semda, une partie de l'approvisionnement de la cité en produits de luxe.

La demeure de Hankel est dix fois plus grande que la moindre mesure de ses sujets, mais tout aussi austère. Quelques statues dédiées aux dieux ornent la façade, mais leur facture est d'un art assez naïf et simpliste. Le motif du cheval, symbole de Hamber, est plus présent. Des casernements longent la muraille extérieure, pour les mercenaires, seule la garde royale loge dans l'enceinte intérieure.

Hankel appuie son pouvoir sur la force. Il est plus craint que respecté, toutefois il n'abuse pas de ses prérogatives, ni de sa position et essaie de se montrer juste dans ses décisions. Par contre, mis en colère ou menacé, il est capable de la plus grande cruauté. Impétueux, il prend souvent des décisions sur l'instant, sans recul (par exemple s'attaquer à Alf après une dénonciation calomnieuse... ou peut-être pas tant que ça). Jouez Hankel comme un seigneur capable de générosité et doté d'un véritable intérêt pour son domaine, mais prompt à des crises de rage incontrôlables, inconstant et cruel dans sa vengeance.

Hankel, roi d'Hamber

Figurant : noble

Caractérisations : Alerte, Armement supérieur, leader, machiavélique, protection supérieure.



Le roi-loup : une légende nordique

Un soir qu'ils se trouvent à la cour de Hankel, Hjalti déclame le récit suivant pour divertir les hôtes. Cette légende reste peu connue, un PJ scalde doit réussir un test de Saga SR22 pour se souvenir l'avoir déjà entendue.

Il est important que vous introduisiez cette légende dans le scénario, en effet, les éléments qu'elle contient prendront tout leur sens lors du final, dans plusieurs séances. Mettez en scène une soirée normale passée autour de la table du roi d'Hamber. Au cours du repas, Hjalti narre cette aventure, puis passez à autre chose, comme s'il en s'agissait que d'un divertissement sans importance. Les joueurs découvriront bien assez tôt que ce récit peut les aider à mieux comprendre ce qui les attend.

« ... or il advint que Thorrr se perdit dans la sombre forêt où l'avait entraîné sa chasse. Las, il arracha un arbre, le brisa afin d'en faire du bois pour le feu et s'endormit sans plus attendre. Mais, au cours de la nuit, le hurlement des loups le tira de son juste repos. Irrité, le dieu du tonnerre se mit en quête de ceux qui l'importunaient ainsi. Le froid devenait plus mordant alors qu'il s'enfonçait dans le sous-bois obscur. Au milieu d'une clairière, il découvrit une large meute honorant la lune dorée. Au centre du cercle des loups d'hiver, l'Ase découvrit la plus énorme de ces créatures qu'il lui fut donné de voir. Il aurait pu en être stupéfait, mais étourdi de fatigue, Thorrr marcha droit vers ce roi parmi les siens.

- Hé ! Toi et les tiens m'empêchez de dormir. Allez donc crier tout votre saoul loin de ma couche !

Le chant s'arrêta aussitôt, les loups d'hiver regardant effaré le nouveau venu. Mais leur chef grogna à son approche et répondit :

- C'est toi, fils d'Odhinn, qui empiète notre territoire. N'interrompt plus notre rite ou part ronfler ailleurs, sous peine de devenir notre proie.

Le rouge de la colère monta aux joues du dieu, peu réputé pour sa patience. Il vociféra, insulta la créature géante et finalement lui lança un défi. L'autre ne se déroba point. Au milieu de la clairière, les deux êtres mythiques luttèrent âprement, mais au matin, Thorrr tenait la bête épuisée sous sa botte.

- Ah ! Voilà qui ferait belle pelisse dans ma demeure. Mais je ne chasse point tel animal et, comme tu fus vaillant adversaire, je te laisse la vie sauve.... Là où tu n'empêcheras plus jamais personne de dormir.

Sur ces paroles, l'Ase entraîna le loup géant aux frontières de Midgardr et le jeta au fond d'un trou sombre et étroit au centre d'une île perdue.

- Maudit vantard, hurla le loup. Attends que je retrouve mes forces et que je sorte de là. N'oublie pas mon nom, fils du vieux borgne, il est « Mauggwar ». Au dernier jour des dieux, je mènerai ma meute contre toi !

Thorrr éclata de rire, puis il forgea une immense chaîne qu'il tressa au-dessus du gouffre. Enfin, il la bloqua avec un verrou si lourd et si gros qu'aucun animal ne pourrait même le soulever.

- Et moi je dis : « Seul un loup pourra ouvrir au loup ».

Puis il s'éloigna en riant de sa prédiction, aucun loup, aux pattes griffues, ne pourrait jamais défaire le réseau de chaînes et encore moins le cadenas ouvragé installé par le dieu.

Avec quelques grincements de dents, l'entourage du souverain entérine cette décision. Voilà désormais les personnages membre de l'élite aristocratique du royaume Angle d'Hamber.

Destin de fer

Qu'ils acceptent d'entrer au service du roi de Hamber ou qu'ils préfèrent poursuivre leur travail avec Alf, les personnages vont sans doute passer quelques mois au pays Angle. Dans le second cas, Hankel fait tout de même appel à eux de temps en temps, ou bien renvoie Lothren pour le remplacer par le marchand Gautar, trop heureux d'aider le monarque à préparer sa guerre. De toute façon, plus ou moins directement, les PJ vont se retrouver mêlés aux conflits de ce peuple. Afin de gérer le printemps jusqu'au début des opérations militaires, voici une présentation générale de la situation ainsi que quelques pistes donnant aux joueurs un rôle dans tous ces préparatifs, voire les moyens de mettre un point final à cette guerre.

Hamber et ses ennemis :

Hamber vit une guerre civile depuis deux générations. En effet, à la mort du grand-père de Hankel, le territoire fut partagé entre ses deux fils, depuis toujours rivaux et jaloux l'un de l'autre. Cette solution n'a pas apaisé la tension entre les deux hommes et a même dégénéré en affrontement ouvert. Les fils ont repris le flambeau, attisant plus encore leur haine mutuelle, certains d'avoir été spoliés de leur juste héritage. Ce conflit d'abord localisé risque aujourd'hui, au gré des alliances, d'embraser toute la portion orientale du pays des Angles. L'équilibre qui prévalait jusque-là a été rompu l'année précédente lorsque Hankel a bénéficié du soutien financier des Jutes désireux d'accéder aux richesses minières du pays. En effet, après l'alliance avortée avec le Danemark (voir «Prémices au grand hiver», les héros ayant, ironie du sort, contribué à cette situation), le roi Olaf se cherche de nouveaux appuis contre les visées expansionnistes des royaumes de Scandia.

Cet argent a permis au roi de Hamber d'engager une foule de mercenaires, plus de deux mille répartis entre sa capitale et des postes frontalières, de s'équiper et de préparer une opération d'envergure. Knud Franken, le cousin de Hankel, n'est pas resté inactif et a, de son côté, enrôlé des mercenaires saxons et quelques guerriers tribaux des régions sauvages frontalières. Les armées, régulières et mercenaires des deux camps étant de force comparable, la victoire sera donc plus une question de tactique, de qualité des chefs et d'initiative. Une raison supplémentaire pour Hankel de s'attacher les héros.

Une véritable haine l'oppose à Knud, et rien ne peut concilier les deux hommes ni les pousser à faire la paix. L'un comme l'autre sont des tyrans en puissance qui, plus la situation grimpe dans la violence, refusent tout compromis et jettent toutes leurs forces dans la bataille au mépris des populations présentes. Si la guerre venait à stagner, l'hi-

ver arrêterait toute opération militaire jusqu'à ce que les deux armées se renforcent et reprennent de nouveau l'offensive. Encore et encore...

Préparatifs de guerre

Devenus mercenaires, les personnages se retrouvent impliqués dans l'organisation de la prochaine offensive. Voici quelques pistes permettant de mettre en scène ces quelques mois avant de passer aux choses sérieuses.

Diplomatie

Un rapport récent fait mention du peu d'empressement du clan Merbengen, allié à Hankel, de se préparer au conflit. Le roi de Hamber envoie les PJ rappeler ses devoirs à ce seigneur nommé Lund. Après un voyage dans une province très pauvre, les héros sont bien mal reçus. Et en effet, les guerriers Merbengen ne sont pas prêts. Autre mauvaise surprise, un émissaire de Knud est également là, avec sa suite. Ses promesses font douter Lund, un arriviste pragmatique, prêt à suivre le plus offrant. Il invite les héros à rester chez lui durant trois jours, trois jours durant lesquels il écouterait les arguments des uns et des autres avant de choisir son camp.

Intrigue secondaire : Berda, épouse vieillissante de Lund, méprise son mari impuissant. Elle a de nombreux amants, dont l'émissaire de Knud. L'un des PJ lui plaît bien également...

Sabotage

Les espions rapportent que l'ennemi fait ériger une muraille à la frontière grâce à des tonnes de rochers arrachés à une carrière loin au Sud. Les héros reçoivent la mission de s'infiltrer en territoire ennemi et de saboter cette entreprise. Le meilleur moyen consiste à stopper l'approvisionnement en pierres, soit en libérant les esclaves qui y travaillent, soit en détruisant les infrastructures de la mine.

Intrigue secondaire : parmi les esclaves, les personnages trouvent plusieurs nordiques, Jutes et Danois essentiellement. Ils connaissent l'un d'eux : Guerd Latik, capturé alors qu'il venait apporter le soutien du roi Olaf à Hankel.

Éclaireurs

Alors qu'ils discutent du plan de l'offensive, les PJ réalisent que celui-ci est toujours le même depuis des années (Tactique SR11). La seule autre possibilité consiste à longer le Dern à travers un marais pour surgir derrière les lignes ennemies, mais cette zone est mal connue. Il faut reconnaître le terrain pour trouver un passage (difficile mais faisable) et négocier avec les villageois indépendants qui habitent en lisière de cette zone. On raconte également qu'une grande bataille a eu lieu autrefois ici et que des *draugr* pourraient hanter ce lieu.

Intrigue secondaire : un chamane héritier de traditions anciennes vit en ces lieux. Il n'y a nul fantôme ici, juste les artifices inventé par le vieil homme pour éloigner les superstitieux. Si les personnages parviennent à l'approcher, et à l'amadouer, il leur délivre un étrange message : « seul le faucon peut rivaliser avec le loup ! »

Répression

L'effort de guerre pèse sur les sujets de Hankel. Un village se révolte contre les taxes et les réquisitions. Les PJ, secondés par Klasz, doivent faire rentrer les choses dans l'ordre. À tout prix, quitte à faire un exemple pour les autres paysans mécontents. Bien qu'ils détiennent l'autorité de fait, les gardes de Klasz refusent d'obéir sans l'accord de leur chef.

Intrigue secondaire : dans le village, un artisan est un agitateur à la solde de Knud. Découvert, il offre aux PJ tout ce qu'il possède, même sa femme et sa fille, afin de sauver sa misérable existence.

Approvisionnement

L'argent jute vient à manquer. Hankel demande aux héros d'organiser avec Alf un aller-retour jusqu'à Ahus, une grande cité commerciale. Ils doivent y négocier au mieux la vente de minerais et d'étoffes et ramener de l'or pour payer les mercenaires. Mais la guerre civile en Suède qui vient d'éclater monopolise l'attention des marchands gautar. Les prix grimpent en flèche et les négociants suédois ont les mêmes intentions. La concurrence est rude.

Intrigue secondaire : des pirates de Hirsk tentent d'arraisonner leur bateau. Peut-être les PJ en connaissent-ils le capitaine ?

Amis et ennemis personnels

La prise de position des personnages auprès de Hankel ne se fait pas sans jalousies. Klasz est ouvertement hostile à leur égard. Il sait pouvoir compter sur des hommes sûrs et loyaux. Lothren est également prêt à leur nuire, en particulier s'ils sont amis de Alf et utilisent le marchand gautar pour renforcer l'économie de Hamber. Ces deux hommes, plus quelques nobles envieux, peuvent agir seuls ou ensemble afin de discréditer les héros ou les écarter d'une position d'influence. Voire tenter de les faire assassiner.

La guerre !

Au début de l'été, l'armée d'Hamber se met en marche. Si les personnages ont réussi à découvrir une route à travers les marais, leurs hommes bousculent les troupes adverses et remportent une série de victoires les amenant aux portes de Rendek, la capitale ennemie. Sinon, le conflit s'enlise ra-

pidement autour de la zone frontrière. Knud Franken lance des raids de contre-attaque contre le territoire de son cousin. Dans les deux cas, les villages des environs sont pillés et rasés, les champs incendiés, les exactions de part et d'autres quotidiennes. La violence se déchaîne sur le champ de bataille comme sur les populations locales. Meurtres, pillages et viols sont monnaie courante, les souverains laissant faire afin de ne pas voir leurs mercenaires frustrés de butin et de sang.

Insistez sur le côté « sale » de cette guerre. Les Angles semblent n'éprouver aucun respect pour leurs ennemis et ne s'imposent aucune limite. Des décennies de haine fratricide et clanique, entretenue par des souverains irresponsables, les ont conduits à ces comportements extrêmes.

Organisez pour les personnages, si vous le souhaitez, quelques situations conflictuelles :

- Ils viennent de prendre un village sans coup férir, mais leurs hommes commencent à piller les maisons et rassembler les femmes dans une grange. Si les héros interviennent, ils vont s'attirer le ressentiment des mercenaires sous leurs ordres (sauf les Suédois de Uli).
- Alors qu'ils effectuent une marche forcée, un groupe de cavaliers ennemis surgit de l'orée d'un bois et surprend leur unité en ordre dispersé.
- L'armée de Hamber assiège un village fortifié. Il faut prendre la porte défendue par des gardes royaux ennemis et quelques villageois courageux et sans espoir.
- Rassemblé dans une ruine encore fumante, l'état-major de Hankel se dispute sur la conduite à tenir face aux mouvements des troupes ennemies. L'un de ces chefs, qui vient de se faire étriller lors d'une bataille mineure, accuse alors les héros de ne pas lui avoir porté secours comme il l'avait réclamé.
- La nuit tombe sur le champ de bataille. Les cris des mourants montent vers le ciel, se mêlant aux râles d'agonie des chevaux. Des voleurs viennent récupérer ce qu'ils peuvent sur les cadavres. Les PJ sont épuisés, blessés, couverts de sang. Des corbeaux survolent le carnage, mais curieusement, aucun ne vient festoyer. Dès que l'on remarque la chose, tous s'envolent précipitamment vers l'Est.
- Au bout d'un mois de ces tueries ineptes, la situation semble être bloquée. Plusieurs chefs de clan ou conseillers, dont Koren, militent pour une trêve. Mais Hankel, tout comme Knud refusent d'en entendre parler. Le mécontentement gronde dans chaque camp et dans la population saignée à blanc.

Note : un quart des effectifs des Angles sont des cavaliers. Les nordiques ne sont pas habitués à combattre à cheval, leurs tactiques s'en ressentent. N'hésitez pas à profiter de la mobilité supérieure de leurs ennemis pour placer les héros et leurs hommes dans des situations difficiles ou mettre en scène des combats défensifs contre des charges furieuses. À eux de se montrer malins et d'utiliser au mieux leurs atouts (armes de jet, terrain, furor...) pour briser l'élan ennemi.



Les Angles et les mercenaires

Mercenaires saxons et Angles

Des brutes pour la plupart attirés par la promesse de butin et de carnage. Ils ne connaissent que deux maîtres : la force et l'or.

Figurants : *hirdmen*

Caractérisations : brutaux, violents

Knud Franken

Lointain cousin de Hankel, comme lui, il perpétue la « tradition de haine familiale ». Maigre et maladif, il n'en est pas moins dangereux car c'est un chef habile et un stratège retors.

Figurant : noble

Caractérisations : meneur d'hommes, protection supérieure, souffreteux, vétéran.

Koren

Neveu de Hankel, c'est un jeune homme intelligent et froid qui cache derrière un beau visage une absence totale de compassion. Il comprend que cette guerre inutile détruit le domaine, mais il compte n'y mettre fin que dans son propre intérêt. Si les personnages expriment leur désaccord avec ce conflit, il joue sur cette corde sensible et prétend être préoccupé par le sort de son peuple. Il veut se servir d'eux afin de renverser Hankel et prendre le pouvoir, mais il a également besoin d'éliminer Knud. Il peut prouver qu'il est descendant direct du premier seigneur de Hamberg et donc monter légitimement sur le trône. Mais, une fois en place, il fait preuve d'une cruauté plus grande encore, éliminant sans pitié les derniers opposants et plaçant la région sous sa main de fer. Loyal à sa parole, il récompense toutefois les héros s'ils l'ont aidé à réunifier ses terres mais les enjoint de quitter rapidement ce pays.

Figurant : noble

Caractérisations : armement supérieur, érudit, machiavélique, protection supérieure, robuste, séducteur, véloce.

Uli Thordensson

Le visage de ce grand homme blond est encerclé de deux tresses grisonnantes. Il souffre d'un léger embonpoint qui ne gêne guère ses prouesses martiales. Bon vivant, voire paillard, entier dans ses amitiés comme dans ses haines, ce personnage jovial ne laisse pas indifférent. Il ne parle pas de son passé, si ce n'est pour évoquer rapidement, avec un regard où se mêlent tristesse et colère, son départ d'Uppsala, il y a onze ans de cela, ou la fascination qu'exerce cette cité sur lui. Uli est un homme franc et honnête, et il attend que l'on soit de même avec lui. Il s'est promis de ne plus jamais servir d'autre maître que l'or, mais cela convient bien mal à son sens de l'honneur et du devoir. En réalité, il attend de rencontrer la personne, noble ou pas, qui ravivera sa foi en l'être humain. Un héros comme les décrivent les sagas qu'il affectionne tant. Dans un tel cas, se reconnaissant un nouveau seigneur, lui et ses hommes seraient prêts à le suivre jusqu'au cœur du royaume de Hel, si l'aventure, ou la cause, en valait la peine.

Très vite, Hjalti insiste pour que ces Suédois soient associés aux unités commandées par les PJ. Uli voit cela d'un très mauvais œil et les frictions seront fréquentes au départ. Mais si les joueurs se comportent en héros, il révisé rapidement son jugement.

Mercenaire suédois

48 ans 1m89 / 94 kg

Corps : Puissance 3

Vigueur 4 Agilité 2

Esprit : Intellect 2

Perception 2 Ténacité 3

Âme : Charisme 3

Instinct 2 Communication 2

Dons : Brave ; Corps de Fer

Défaut : Hors-la-Loi (Royaume de Svithjodh-Suède)

Réaction : 6

Déplacement : 6

Encombrement : 10

Défense physique : 8

Défense mentale : 7

Points de Vie : 48 (24/12/0)

Réserve de dés : 4

Compétences : Chercher 8 ; Chevaucher 6 ; Eloquence 5 ; Esquive 11 ; Intimidation 12 ; Langues (Angles) 3 ; Mouvement 4 ; Navigation 9 ; Négociation 8 ; Savoir (Uppsala) 17 ; Superstitions 9 ; Survie 6 ; Tactique 12 ; Traditions 8 ; Vigilance 6 ; Armes d'hast 9 ; Armes longues 13 ; Lancer 7, Lutte 11.

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Sonner ; Charge impétueuse ; Coup de Bouclier

Niveau 2 : Vider les mains ; Défense de fer

Niveau 3 : Fendre le casque, Mur de fer

Équipement : (PROT : 14 / ENC : 10) épée longue, hache de lancer, lance, bouclier, cotte de mailles, jambières de cuir, casque, poignard.

Renommée : 49

Ses hommes, une trentaine, sont tous suédois et totalement dévoués à leur chef.

Figurants : profil « *Hirdmen* »

Caractérisations : Armement supérieur, Protection supérieure, Robustes, Vétérans

faiseurs de roi

Tôt ou tard, il est probable que les héros se lassent de cette guerre insensée. Ils vont bien comprendre que seuls la haine et le désir de destruction motivent les deux monarques ennemis. S'ils expriment leurs scrupules ou leurs doutes, Hankel s'énervé. Il tente, par l'intermédiaire de Jurd, de rassurer les PJ, mais s'ils poursuivent dans cette voie, et que leurs hommes les lâchent, il envisage même de se débarrasser d'eux... plus ou moins discrètement. Klasz sera ravi de se charger de cette besogne.

Le seul moyen de mettre un terme définitif à cette guerre consiste à éliminer les deux souverains, tous les deux sans héritiers directs pour le moment. Il y a ensuite deux solutions : négocier le rattachement des deux clans à un autre plus puissant comme le clan Jorrenber à la limite du Jylland qui tente de fédérer les Angles. En effet, son seigneur a quelques visées sur les terres saxonnes. Les mois passés à Hamber ou les discussions avec Alf donneront aux joueurs les clefs de cette piste s'ils s'intéressent à la politique de ce pays.

Ils peuvent encore, s'ils ont réussi à rallier assez de nobles autour d'eux, mettre à la tête du domaine réunifié un autre chef de guerre, comme Koren. Une solution temporaire dans tous les cas avant que la situation ne dégénère à nouveau. Selon la manière dont agissent les héros, Koren viendra peut-être lui-même les voir avec ce genre de proposition.

Une nuit, accompagné de son seul garde du corps, un géant balte nommé Clôten, Koren rejoint les PJ sous leur tente. Il est censé diriger ses troupes à plusieurs lieux d'ici, et sa visite secrète révèle donc ses intentions de complot. La voix brisée, il fait aux héros la liste des souffrances de son peuple et des horreurs commises durant cette guerre fratricide. Il compte les rallier à lui en jouant sur le dégoût, voire la culpabilité qui les rongent, pense-t-il. Le prince a l'air parfaitement sincère, il joue très bien la comédie, car seul le pouvoir l'intéresse. Il explique ensuite qu'il possède des partisans dans chaque camp, prêts à appuyer son accession à un trône réunifié. Il ne reste qu'un obstacle entre lui et son ambition : les deux souverains ennemis.

Or, il vient d'apprendre que Hankel et Knud doivent se rencontrer le lendemain dans une clairière isolée afin de négocier, finalement, une trêve. Koren souhaite tout simplement que les PJ en profitent pour le débarrasser de ses rivaux. Pour cette tâche, il leur promet de l'or (beaucoup) et l'occasion de quitter le pays des Angles sur un acte important pour l'avenir de ce peuple. Il préfère voir ici agir des étrangers plutôt qu'une faction locale ce qui ne manquerait pas de réveiller des inimitiés et fragiliser la paix qu'il souhaite instaurer. S'ils acceptent, Koren leur indique le lieu du rendez-vous (une forêt à trois heures de cheval), les forces présentes (vingt gardes pour chaque roi) et leur donne le commandement de l'unité suédoise de Uli.

Un affrontement direct est risqué. Un plan est préférable, comme faire une diversion afin de séparer les souverains de leurs hommes, ou même organiser une embuscade pour provoquer un combat entre les deux camps se croyant trahis, et finalement achever les survivants. Si les joueurs acceptent cette mission, à vous de gérer cette scène selon la manière dont ils vont l'aborder.



Rêves divins

Dès que la campagne militaire commence, les personnages sont assaillis presque chaque nuit par des cauchemars. Leurs rêves ne sont jamais les mêmes, mais suffisamment proches pour y voir plus qu'une coïncidence. Le thème général tourne autour de la scène suivante (brodez des variations spécifiques à chacun) : le héros se trouve seul, dans une plaine glacée et sans fin, sous une neige abondante. Des loups hurlent dans le lointain. Le sol s'effondre sous ses pieds et il est happé par une gueule gigantesque garnie de crocs. Il tente de se retenir aux pierres et aux buissons, mais la bouche affamée avale les arbres, la terre, le ciel...



D'un autre côté, il est également probable que, poursuivis ou pas par Klasz et ses assassins, ils décident de changer d'air. Uli envisage lui aussi de déserté ce conflit qui l'écoeure. Il en parle à l'occasion aux héros. Alf Agnarsson peut les aider à quitter rapidement le pays, mais il ne prendra pas de risques inconsidérés pour sa famille. Toutefois, un bateau emmènera les fuyards si l'or est en quantité suffisante. Uli, ou Alf, a une proposition à leur faire : le Finland. Tout y est à construire et à prendre.

Les Suédois connaissent un comptoir nouvellement installé. Un endroit idéal pour prendre un nouveau départ et se couvrir de gloire. En outre, il porte un nom sympathique : le domaine du Givre...

Voyage vers l'Est

Qu'ils quittent le pays des Angles avec la bénédiction de Koren ou en fuyant les tueurs de Hankel, qu'ils décident de suivre Uli ou acceptent de devenir les émissaires de Alf auprès de ce comptoir prometteur, les PJ vont à nouveau s'embarquer. Cette fois, direction le Finland. Là-bas, aucun roi corrompu, aucune guerre entre frères. Les rumeurs promettent uniquement de bonnes raisons de tirer son épée, et bien d'autres de s'enrichir et de se couvrir de gloire. En outre, une force surnaturelle semble les pousser dans cette direction. Le Destin une fois de plus ?



Les signes de la Dame de Givre

Pendant leur présence au pays des Angles, plusieurs événements étranges se produisent autour des personnages. L'un d'eux, la prophétie, relève d'une importance primordiale pour la suite, mais cela ne deviendra évident que bien plus tard. Distillez ceux-ci sur toute la durée de leur séjour :

- Bien que l'on soit en été, une nuit particulièrement fraîche fait tomber la température en dessous de zéro. Au matin, du givre scintille sous les premiers rayons du soleil. Partout autour de la tente des PJ, mais uniquement face à l'Est.
- Un matin, le ciel d'Orient se pare d'un rouge sanglant. Devant ce phénomène étrange, des rumeurs superstitieuses affolent le camp où se trouvent les PJ. Cela ne dure que quelques minutes, mais les inquiétudes sont grandes. Chaque joueur effectue un test de (Instinct + Superstition SR 10). En cas de réussite, son personnage pressent qu'un grand danger s'est éveillé à l'Est, par-delà le pays des *Finnr*.
- La lecture des runes par une *völva* donne les résultats suivants : *Reith* positif (voyage), *Hagall* (déchaînement des forces de la nature), *Isa* (le froid, la trahison), *Iwaz* (Yggdrasill, la protection).

La prophétie : cet événement est une clef de la fin du scénario. Ne lui donnez pas plus d'importance que les autres lorsque vous le mettez en scène, mais veillez à le faire survenir à coup sûr. Alf (ou Lothren) arrive à la cour de Hankel avec des esclaves finns. Aucun ne parle le *dönsk tunga* ou l'angle. Pourtant, alors que leur colonne passe près des PJ, une vieille femme édentée tombe à leur pied et, en norrois, murmure en s'aidant de l'un d'eux pour se redresser : « Feu et glace, au-delà des confins. Le loup brisera la chaîne. La nuit avalera le jour. La lutte importe, le Pendu compte sur vous. ... » (relisez au besoin la prophétie de la Dame de Givre, page 202 du LdB). Par la suite, la vieille femme semble ne pas connaître cette langue, même si on la menace, elle ne peut rien ajouter et ne comprend pas ce qu'on lui demande.

Seigneurs des Mers



Après quelques mois passés chez les Angles comme mercenaires, dans une guerre sans honneur et sans gloire, les personnages poursuivent leur périple loin du Danemark. Cette fois, ils se rendent au Finland, terre nouvelle promise aux colons et aventuriers de la Scandia, mais aussi pays de légendes et de secrets encore à découvrir.

Après une première expérience décevante dans les contrées lointaines, les héros vont enfin avoir l'occasion d'exaucer leur vœu, redorer leur blason et faire à nouveau résonner leurs hauts-faits dans les récits des scaldes. Car il s'agit ni plus ni moins que d'y devenir Rois des Mers.

Note : pourquoi Brenna ?

Déjà, un nom symbolique : « domaine du givre ». Alf en fera mention comme un comptoir prometteur pour le commerce. Mais Uli Thordensson, s'il accompagne les PJ, insiste pour se rendre là-bas. En effet, Islef Kobeilsson, le chef de cette communauté, est un ami de longue date. Il sait y recevoir un accueil chaleureux. Hjalti peut également les y inciter, connaissant l'histoire du départ des colons de Uppsala. Quoi qu'il en soit, il fera de son mieux pour ne pas quitter les personnages.

Le comptoir de Brenna, le domaine du Givre.

Cette colonie suédoise se situe sur la côte méridionale du Finland. Implantée près de l'embouchure d'un fleuve, dans une région fortement boisée et peu accidentée, elle est l'installation la plus à l'Est des explorateurs norrois. Fondé par des aventuriers d'Uppsala, le Domaine du Givre, de son véritable nom « Comptoir de Brenna » en hommage à la fille de son chef Islef Kolbeinsson, est sujet à un climat terrible tout au long de l'année. Le froid intense en hiver laisse place à des périodes humides en été. Des vents violents, soufflant du Nord et du Sud, se relaient et balaient sans discontinuer la toundra et la côte. De nombreux prédateurs rôdent dans les forêts, lynx, loups et ours. Les nuits sont si froides que, même en été, du givre apparaît souvent au matin.

Mais la région est riche : bois et gibiers, de l'or dans les collines, des fourrures et de nombreux esclaves possibles. Des tribus nomades finnoises vivent aux alentours et semblent parfaitement adaptées, avec leurs troupeaux de

Campagne : Par-delà les confins...

rennes, à ces conditions. Aussi, Islef Kobeilsson a-t-il réclamé ces terres au nom de son clan et installé ici un village et un port qu'il espère voir se développer rapidement.

Lorsque le navire des personnages arrive en vue du comptoir de Brenna, par un beau matin ensoleillé, ils découvrent un paysage magnifique. Lové dans une anse cernée de collines basses, à moins d'une lieue de l'embouchure du fleuve, le village, dans son écrin de verdure, est illuminé par les eaux argentées. L'endroit est calme et superbe. Brenna est moins important qu'ils ne le pensaient. Une vingtaine de maisons seulement, organisées en demi-lune autour d'une baie étroite. Un long bâtiment près du ponton de bois abrite un navire en construction et des entrepôts collectifs s'alignent à côté. Un peu en retrait, sur un monticule rocheux, une maison à peine plus grande que les autres, mais ornée d'une tête de sanglier, sculptée en façade est certainement celle du chef. Une palissade haute comme un homme encercle la bourgade et ne s'ouvre qu'à l'Ouest, ainsi, bien entendu, que sur le port au Sud. Les toits des bâtisses, recouverts de terre et d'herbe, descendent au sol et se marient harmonieusement avec le paysage qui les entoure. Enfin, à chaque extrémité du quai, deux grandes statues de bois, Njörd et Odhinn, semblent attendre les nouveaux venus. Une autre, Freyr, sculptée dans un immense tronc de mélèze, se dressait au centre de la place du village, mais elle est couchée au sol. En y regardant de plus près, la palissade est enfoncée au Nord, et une maison proche de cette trouée est incendiée. Les villageois, moins d'une centaine, semblent tous rassemblés sur une colline proche, autour de tombes.

Note : *n'hésitez pas à peupler la colonie suédoise à l'aide de PNJ de votre cru afin de donner un peu plus de relief à la population locale et de possibilités d'interactions aux personnages.*

Domaine de terreur

Selon la manière dont arrivent les personnages (seuls, avec Uli ou Alf), l'accueil se fait plus ou moins méfiant. Les villageois, une cinquantaine, sont réunis autour de deux tombes fraîches, bordées de pierres en forme de bateau. Quand le navire des PJ apparaît, les hommes prennent les armes et s'approchent du ponton. Dès qu'il est clair que les héros n'ont pas d'intentions hostiles, ils se détendent et leur souhaitent la bienvenue. Pourtant, alors que les femmes et les enfants les rejoignent, les visages restent mornes et inquiets. La fatigue se lit sur leurs traits et des joueurs perspicaces se demanderont : « où sont les bateaux de la colonie ? »

Le temps de débarquer et de saluer le chef Islef, les personnages sont invités à s'installer dans une baraque carrée près de la maison longue donnant sur la place centrale. Le soir même, comme le veut la coutume, un repas festif s'y déroulera en leur honneur, mais il est possible de remarquer que plusieurs Suédois sursautent à cette annonce (Empathie SR12). Difficile d'obtenir des précisions sur les motifs de cette frayeur manifeste ou les causes des récents

décès. Les visages se ferment aussitôt, et les plus loquaces font juste mention des dangers qui rôdent alentours. Une femme échevelée à la face crayeuse surgit alors de la foule et crache au sol. Elle lance rageusement : « Les dieux sont des putains qui se paient en sang et en larmes ! »

Deux villageois la font taire immédiatement et l'entraînent au loin (Vigilance SR15, vers la maison longue). Elle est folle, explique-t-on aux PJ en guise d'excuses, mais le malaise est palpable dans la population. Si les joueurs se montrent curieux, tous les regards se tournent vers Islef qui, malgré sa réticence, finit par faire signe aux personnages de le suivre chez lui.

Dans la pénombre de sa demeure aux volets toujours fermés, il offre de la bière aux héros et, de manière hésitante, relate la situation de sa colonie.

Islef Kobeilsson est un noble de la cour du roi d'Uppsala. Son clan autrefois puissant, le clan Ruddr, avait perdu sa splendeur suite à une vendetta sanglante. Le roi Egil offrit à son vassal l'opportunité de rebâtir sa fortune en Finland. Aussi, il y a deux ans environ, c'est tout le clan qui s'embarqua pour cette frontière orientale, huit navires dont les coques constituent les toitures des maisons centrales de Brenna. Au début, tout allait bien, la chasse était bonne, les tribus locales effrayées payaient tribut aux Suédois. Mais, depuis le début du printemps, une sombre bête rôde dans les environs. Aucun guerrier n'a pu l'abattre, au contraire, elle a déjà tué plus de vingt des habitants du comptoir. Elle ne frappe que la nuit, et de manière irrégulière. Nul ne sait où se trouve son repaire, et toutes les expéditions lancées à ses trousses ont été vaines.

Islef fait une longue pause : il est évident qu'il ne veut pas en dire plus. Les héros sont les bienvenus, mais il leur conseille de ne pas rester ici.

Si les joueurs le questionnent, il se montre évasif, évite de répondre trop directement, pour finalement s'appuyer sur son autorité et sa noblesse afin de couper court à la conversation.

Ils peuvent cependant obtenir ces renseignements des villageois : la vendetta concernait Islef et le clan Svaer, celui du monarque. Cet éloignement d'Uppsala du clan Ruddr est en fait une manière de permettre un nouveau départ. Quant à la bête, la terreur des habitants est palpable. Elle va et vient sans que personne ne puisse l'en empêcher. On la dit invulnérable, monstrueuse... ses victimes sont retrouvées déchiquetées. Depuis peu, elle attaque même dans le village et plus seulement des personnes isolées. La nuit dernière, elle a abattu la statue de Freyr et massacré deux personnes. On parle de malédiction...

Les navires ? La bête les a détruits, dans un incendie, il y a quelques semaines. On en construit un autre pour quitter ce pays, même si Islef y est opposé. Enfin, la « folle » est Brenna, la fille du chef. Elle est ainsi depuis la mort de son bébé, peu de temps après leur arrivée, même si elle a toujours été un peu « dérangée ».

La malédiction de Brenna

Islef n'a pas exactement dit la vérité. S'il reconnaît son différend avec le clan Svaer, il minimise celui-ci et assure les PJ de sa loyauté envers le roi de Svithjodh. Mais il cache, même à son propre clan, la réalité.

Islef Kobeilsson était un proche conseiller et un ami d'enfance d'Egil. Il y a sept ans de cela, son clan entra en lutte contre les Svaer, le fils d'Islef ayant tué de sang-froid un proche du roi au cours d'une bagarre. Le conflit dégénéra en vendetta, en défaveur des Ruddr. Le coupable fut finalement livré et sacrifié sur l'autel d'Uppsala, et Islef écarté du pouvoir. Il tenta alors, durant les trois années suivantes, de retrouver sa place originelle. Or, sa fille Brenna montrant un talent particulier pour la sorcellerie, il décida de se servir d'elle pour s'attirer les faveurs du roi. Il la confia à Egil dont elle devint la disciple. Elle devint également sa maîtresse, de plus ou moins bon gré. Il y a deux ans, Egil convoqua Islef et renvoya la jeune femme à son père. Nul ne sait ce qui fut dit durant cet entretien secret, mais le mois suivant, le clan Ruddr s'embarquait pour le Finland. Brenna, l'esprit détruit et le corps scarifié, n'était plus que l'ombre d'elle-même.

Pour Egil, son vassal prit possession de ce territoire et y fonda une colonie. Le clan pourrait y reconstruire sa fortune et quitter l'atmosphère étouffante d'Uppsala où il avait perdu de son influence. Malgré le prix payé, Islef pensa qu'il avait bien agi pour l'intérêt des Ruddr.

Cependant, Brenna, enceinte, accoucha peu après leur arrivé d'un bébé monstrueux qu'il s'empressa de cacher... la fameuse bête. Qui sait quelles expériences furent tentées par le roi-sorcier et sa disciple ? La jeune fille perdit définitivement la raison. Le troll grandit et, l'hiver dernier, Islef décida de l'abandonner secrètement aux loups. En vain, le troll survécut au froid hivernal et aux prédateurs. Il se terre désormais dans les collines proches et gagne en puissance chaque jour. Mais le goût du sang est fort en lui, il ne peut plus se contenter de gibier sauvage. Le troll a également attaqué les tribus des *Finnr* des environs et leurs troupeaux. Sa férocité ne cesse d'augmenter avec sa faim inextinguible. De même, il observe avec un mélange de haine et d'envie la vie qui lui a été refusée. Il se languit de sa mère, mais déteste les humains.

Islef Kobeilsson

Grand et mince, la barbe courte et clairsemée, les yeux aux paupières lourdes, il fait plus vieux que son âge. Il tente de se convaincre d'avoir agi au mieux pour son clan, même au prix du sacrifice de sa fille. Mais il se demande parfois s'il n'a pas fait ses choix plutôt par désir personnel de retrouver le pouvoir dont il avait été exclu. Il se sait responsable de tout ce qui arrive, de chaque mort causée par le troll, pourtant, la grandeur de son clan continue à l'obséder. Il considère de son devoir de l'arrêter, même s'il ignore comment faire et refuse de voir son nom associé à l'infamie. C'est lui qui a brûlé les bateaux du Domaine du Givre pour que personne ne retourne à Uppsala tant que le troll est encore en vie. Il fera de même avec celui en construction ou celui des personnages si nécessaire... Islef est presque aussi fou que sa fille, mais chez lui, sa démente concerne sa mégalomanie et son désir exacerbé de prestige.

Noble suédois	46 ans	1m69 / 58 kg	
Corps :	Puissance 2	Vigueur 2	Agilité 2
Esprit :	Intellect 2	Perception 2	Ténacité 3
Âme :	Charisme 3	Instinct 2	Communication 3

Réaction : 6	Déplacement : 4	Encombrement : 6
Défense physique : 6	Défense mentale : 8	Points de Vie : 40 (20/10/0)

Réserve de dés : 3

Compétences : Chercher 3; Chevaucher 5; Commerce 11; Eloquence 8; Esquive 4; Langues (Finnois) 1; Mouvement 3; Navigation 8; Négociation 12; Savoir (Uppsala) 11; Superstitions 8; Survie 3; Traditions 14; Vigilance 5; Armes courtes 9; Armes longues 10; Lutte 4.

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Sonner ; Feinte de corps

Équipement : (prot° : 7 / ENC : 2) épée courte, cuir renforcé, bracelets de cuir, épaulières de fourrure, poignard.

Renommée : 35

Attaque nocturne

Le soir, les hommes du village se réunissent dans la maison longue autour des tables du banquet. Malgré la tension, le besoin de se détendre est le plus fort et, l'alcool coulant à flot, la soirée s'anime rapidement. Les marins venus avec les PJ proposent une course de boucliers. C'est un jeu simple et populaire auquel sont invités à participer les héros qui le souhaitent. Il s'agit de courir sur des boucliers tenus par les convives, constituant une piste ovale tout autour de la salle. Le dernier debout est vainqueur. Il est bien sûr possible de rattraper les autres concurrents et de les pousser à bas de leur position d'équilibre précaire. Chaque tour de la salle nécessite un test d'Agilité SR10, +2 par tour suivant. En cas de contact entre concurrents, un test opposé (Agilité + Lutte) permet de déterminer lequel reste perché. Pour les adversaires, utilisez les caractéristiques suivantes : Agilité 2, Lutte 5

Animez cette scène à grand renfort de cris, de hurrahs, de cornes de bière tendues aux concurrents, de bagarres entre parieurs. Pour les habitants de Brenna, cette fête inespérée est l'occasion d'oublier pour un temps leurs soucis. Mais alors que le vainqueur laisse éclater sa joie et s'apprête à recevoir sa récompense, une partie du toit s'effondre soudain. Des griffes acérées arrachent les planches, ouvrant une brèche vers le ciel de nuit. Une forme plus sombre encore se découpe dans l'ouverture, horrible, inhumaine. Une odeur de putréfaction et le bruit de l'air brassé par d'immenses ailes emplissent la salle. La panique s'empare de l'assemblée, et quelques hommes se jettent dehors, attirant l'attention du troll. Sur la place, elle saisit une victime terrorisée et s'envole vers le Nord. Décrivez succinctement la créature aux joueurs, même s'ils la suivent dehors. Une forme générale, un détail ou deux, noyés dans l'obscurité. Les traits lancés vers elle semblent rebondir sur sa peau épaisse sans lui causer le moindre mal. En pleine crise, Brenna surgit alors de la demeure et invective le troll en déchirant ses vêtements, laissant apparaître des stigmates sur sa peau blême (Runes SR15 pour deviner qu'il s'agit d'une sorte d'enchantement).

La créature vole pesamment et s'éloigne doucement. Il est possible de la poursuivre jusqu'au sommet de la colline bordant le village, sans pouvoir toutefois la rattraper. Le froid est intense, le givre commence à recouvrir le décor. Le troll pique vers la forêt et disparaît derrière les cimes. Mais avant que les personnages ne puissent poursuivre leur proie, une trentaine de silhouettes émergent de l'orée, à une dizaine de mètres sur leur droite, et forment une ligne barrière de lances vers les PJ. Il s'agit de *Finnr*. Ils ne se montrent pas agressifs si on ne fait aucun geste brusque dans leur direction. Ils jettent eux aussi des regards effrayés vers l'endroit où a disparu la bête. Puis l'un d'eux s'approche et parle dans un mauvais norrois :

« Vous... bête à vous... mauvais... tuer vous, tuer nous... Votre faute ! Vous mourir... ou partir avec bête... »

Sans répondre à aucune question, ils font demi-tour et repartent dans la direction opposée à celle suivie par la créature ailée.

Plans de bataille

La situation est périlleuse. D'un côté, le comptoir de Brenna est la proie d'un troll sanguinaire. La communauté terrifiée semble prête à s'écrouler et envisage de partir. Son chef cache visiblement un secret sur les origines de la créature et sa conduite paraît suspecte. De l'autre, les tribus finnoises, même désunies, menacent la colonie suédoise. Les joueurs vont sans doute trouver que le destin est encore bien cruel avec eux.

Une fois l'émotion passée, les villageois organisent une assemblée improvisée sur la place, autour de la statue allongée de Freyr. Islef exprime son mécontentement contre cette initiative à laquelle se joignent même les femmes, mais il doit abdiquer face à la colère et la peur de ses sujets. La discussion nerveuse est très décousue. Pour beaucoup, il faut partir, quitter cet endroit maudit. Mais, sans navire (celui en construction ne sera pas prêt avant un bon mois et, de toute façon ne pourra pas emporter tout le monde), où aller ? D'autres insistent sur le fait que leur clan n'a plus sa place en Svithjodh, que leur terre est maintenant ici. Mais pour tous, la bête est au cœur du problème. Malédiction divine ? Magie ? Qu'importe, nul ne se sent la force de l'affronter et de la vaincre.

Si les héros ne se mêlent pas à la conversation, Hjalti prend alors la parole. Son discours fustige habilement Egil dont la partialité les a conduits en ce lieu. Le scalde fait ensuite l'éloge du courage et de la volonté qui caractérisent les Hommes du Nord. Pour l'exemple, il se met à narrer les aventures des personnages, celles vécues à Hirsk contre le roi-pirate par exemple.

Des lueurs de respect, mais aussi d'espoir, s'allument dans les yeux des Suédois. Bien vite, un cercle se forme autour d'eux, chacun voulant prendre la mesure de la vaillance réelle de ces héros. Content de son effet, Hjalti s'éclypse et laisse les PJ face à ces villageois anxieux en quête d'espérance. Peut-être remarqueront-ils qu'Islef, les traits déformés par la colère, en fait autant.

Le lendemain matin, le chef convoque ses conseillers, une douzaine de notables du village, mais aussi le scalde, Uli et les personnages. Une fois encore, Hjalti chante leurs louanges si bien que le conseil, malgré l'opposition d'Islef, demande solennellement aux héros de protéger le Domaine du Givre. Ont-ils vraiment le choix ?

Une fois leur décision connue, les villageois expriment leur soulagement. Mais celui-ci est de courte durée. Que vont donc faire les personnages pour s'acquitter de cette tâche ?

Voici quelques pistes, les plus évidentes, sur lesquelles peuvent réfléchir les joueurs, mais ils en inventeront sans doute d'autres.

Le troll de Brenna

Si, malgré une apparence monstrueuse, la créature est née avec la taille d'un bébé, elle grandit bien plus vite pour, aujourd'hui, deux ans après, atteindre la taille d'un homme adulte. Son corps noir est constellé de plaques écailleuses et de plis squameux. Ses longs doigts et ses orteils griffus sont aussi dangereux que des poignards. Sa gueule ornée de crocs jaunâtres et irréguliers peut percer les meilleures armures. Une membrane épaisse relie ses chevilles et ses poignets, comme deux ailes de chauve-souris, lui permettant de voler pesamment. Le troll craint la lumière du jour qui lui inflige un malus de -3 à toutes ses actions, mais voit parfaitement dans la nuit. Ses autres sens ne sont pas plus développés que ceux des humains. Un visage d'enfant surmonte son corps grotesque. Il possède un instinct de prédateur et un besoin vital de se nourrir de sang et de chair. La bête a sinon l'esprit d'un jeune enfant, et ses émotions se limitent à la colère, la curiosité, l'envie de retrouver sa mère, la haine pour les humains et une certaine cruauté malsaine.

Issu de la sorcellerie de Egil, l'enchantement qui lui a donné naissance est trop complexe pour être répété (et nécessite d'être réalisé à Uppsala). Son destin consiste à détruire Islef et son clan si aucun héros ne l'en empêche.

Troll ailé 2 ans 1m99 / 168 kg

Corps :	Puissance 5	Vigueur 6	Agilité 5
Esprit :	Intellect 1	Perception 3	Ténacité 2
Âme :	Charisme 0	Instinct 4	Communication 1

Réaction : 8

Déplacement : 11

Encombrement : 6

Défense physique : 15

Défense mentale : 7

Points de Vie : 65 (32/16/0)

Compétences : Chercher 8 ; Esquive 10 ; Mouvement 10 / Vol 10 ; Survie 8 ; Vigilance 8
Griffes et crocs 12.

Pouvoirs : Armure naturelle (11, peau épaisse partout sauf le bas-ventre, 3 points seulement) ; Terreur (7) ; Armes naturelles (griffes) : dégâts 5 ; Armes naturelles (crocs) : dégâts 8.

Tactique : le troll vole au-dessus de ses adversaires puis fond sur une victime isolée ou la moins défendue. Elle bénéficie alors des effets d'une charge impétueuse (attaque -3, dégâts x2). Une fois son attaque réalisée, elle s'envole de nouveau hors de portée. N'oubliez pas qu'elle possède 6 actions par tour et peut donc frapper et fuir trois fois. Elle attaque en général en force, cherchant à mettre hors de combat le plus vite possible sa victime.

En remportant un test opposé (Agilité + Griffes) contre (Agilité + Lutte) d'une cible, le troll peut la saisir et l'emporter dans les airs. Chaque tour, le malheureux peut tenter un test opposé de puissance pour se libérer avant d'être lâché d'une hauteur d'environ 20 mètres vers une chute douloureuse.



• **Armer les villageois** : tous sont des combattants plus ou moins aguerris, mais ils sont persuadés que la bête est invulnérable. Ils répugnent donc à l'attaquer de front, mais un plan ingénieux, même risqué, pour acculer et détruire le monstre trouvera des volontaires.

• **Interroger Islef** : il reste froid et silencieux, refuse d'évoquer ce sujet avec les PJ. Son autorité est encore forte et il ne ménage pas ses efforts pour discréditer les actes et les paroles des héros ou saper la confiance que les villageois placent en eux. S'il apprend qu'ils sont exilés du Danemark, il utilise cet argument contre eux et rallie de nombreux suffrages pour les obliger à se soumettre à son autorité. Mais si la vérité est révélée sur la créature, c'est lui qui perd tout le soutien de la population.

• **Brenna** : elle est folle, c'est un fait. Mais son corps parle pour elle. Les cicatrices sur sa peau évoquent une incantation et un enchantement runique visant à doter son bébé de caractéristiques monstrueuses, une malédiction le destinant à une vie de destruction (Runes SR15). Quant au père... la rumeur, et ses proches prétendent qu'elle était vierge avant d'être confiée à Egil. Elle n'avait que quinze ans, et était enceinte à son retour.

• **Traquer la bête** : une tâche complexe et dangereuse. S'enfoncer dans la forêt à la recherche de son repaire nécessite beaucoup de discrétion et une connaissance approfondie de la nature (Survie et Discrétion SR 19). S'ils parviennent à leurs fins, les personnages découvrent que la bête vit dans une grotte perchée à mi-hauteur d'une large crevasse abrupte, impossible à atteindre sans voler. En l'observant, ils remarquent qu'elle ne se déplace que la nuit et craint la lumière du soleil. Sa peau écailleuse, hormis à la base du ventre, est une véritable armure, ses serres, des épées. Pourtant, sous son aspect terrifiant, elle arbore un visage poupin, aux traits vaguement humains, marqué par un regard d'enfant perdu. Si les joueurs se lancent dans cette activité, tenez-les en haleine. Ils risquent à tout moment d'attirer l'attention de la bête et de se voir attaqués. Non préparés, le combat tournera sans doute en leur défaveur, les obligeant à fuir et se terroriser jusqu'à ce qu'elle abandonne la poursuite de guerre lasse. Le moindre bruit, la moindre action doit participer à la tension de cette traque. De chasseurs, ils peuvent en un instant devenir proies.

• **Défendre le comptoir** : des joueurs ingénieux peuvent souhaiter fortifier le village ou préparer un piège pour la créature. Elle n'est certes pas très intelligente, mais féroce et dotée d'un instinct de survie très développé. Le troll est un prédateur efficace, difficile à piéger. Seule la présence de sa mère peut l'amener à baisser sa garde ou le faire sortir de sa tanière de jour, du moins au crépuscule. Laissez les joueurs élaborer un stratagème s'ils le désirent et évaluez ses chances de succès. Une mauvaise surprise, un instant d'inattention, un sabotage d'Islef (par exemple incendier le navire en construction) peut transformer le plan bien préparé en situation de combat, tendue et chaotique à la nuit tombante lorsque les joueurs vont devoir réagir et penser vite, afin de reprendre la main ou du moins sauver le plus de vie possible.



Option : alliés *Finnr*

Si les personnages recherchent l'aide des finnois, un chasseur nommé Björn Udsson, un gaillard rustaud mais loyal, peut les conduire jusqu'au campement le plus proche, à une journée de marche de la côte. L'accueil n'a rien d'aimable dans le village de tentes et de cabanes de planches. Mais le chef, un homme ridé et à la peau brunie nommé Ungen, vu la nuit de l'attaque de la bête, accepte de les recevoir. Les *Finnr* tiennent les colons pour responsables de l'apparition de la créature, et ils ont raison. En outre, les raids lancés par les hommes d'Islef contre leurs tribus ne leur rendent pas les nordiques très sympathiques. Obtenir leur appui relève donc d'un tour de force.

Cependant, les joueurs peuvent tout de même tenter de les convaincre grâce à plusieurs arguments. Ils ne viennent pas de Brenna et peuvent donc faire valoir qu'ils n'ont jamais agressé les finnois. D'un autre côté, Ungen exige qu'ils parlent au nom de tous les nordiques installés dans son territoire. La bête menace le comptoir comme les camps des nomades. Sa puissance et sa féroce sont à elles seules des motifs d'alliance contre ce péril. Enfin, les PJ peuvent évoquer l'avenir. Échanges commerciaux, respect des domaines de chasse, partage des ressources... Et pourquoi pas cadeaux (armes de métal, bijoux, alcool). Encore faut-il que les héros puissent ensuite tenir leurs promesses, au risque de voir tous les clans finnois de la région s'allier contre eux et assaillir le Domaine de Givre.

La menace est dérisoire : rien que dans le campement où ils se trouvent, les personnages comptent plus de cinquante guerriers. Une dizaine d'autres établissements similaires sont disséminés dans un rayon de quarante kilomètres.

Rendez la négociation tendue et difficile. Ungen et son peuple n'attendent rien a priori des nordiques. Par nature, ils ne cherchent pas à les chasser du Finland et ne sont pas vindicatifs. La terre appartient à tous, certes, mais il s'agit de la partager. Une fois que les joueurs auront compris cela, ils pourront mieux choisir leurs arguments. S'ils parviennent à convaincre Ungen, celui-ci leur fournira vingt guerriers connaissant parfaitement la région et un soutien logistique selon leur plan d'action. Mais surtout, ils gagnent là une relation précieuse qui s'avèrera sans doute très utile par la suite.

S'ils offensent les finnois, le comptoir de Brenna et ses habitants deviendront la cible d'attaques de guérilla incessantes, de quoi fragiliser encore leurs chances de survie.



Campagne : Par-delà les confins...

• **Les Finnir** : ils sont également la cible des attaques du monstre. Rechercher leur alliance est une tâche difficile, mais possible (voir plus loin).

Tueurs de troll

Les joueurs disposent de plusieurs approches pour abattre le troll (dont tenter de fuir Brenna, mais Islef met alors le feu à leur navire). Un affrontement direct reste très risqué à cause de la puissance de la créature. Elle peut aisément venir à bout de nombreux adversaires et blesser, voire tuer plusieurs PJ avant de succomber. Si elle est acculée, piégée et mise dans une situation désavantageuse, les chances des chasseurs augmentent considérablement.

Islef est partagé entre le désir de voir la créature mourir et son sentiment de culpabilité. En voulant à tout prix porter le coup fatal, afin de devenir le « tueur du troll de Brenna », il risque de gripper un plan aussi bien établi soit-il. Rejeté par les siens, le chef du clan Ruddr part seul à la rencontre de son destin. N'hésitez pas à utiliser ce personnage torturé pour compliquer la tâche des joueurs et aggraver la situation si nécessaire.

Laissez-les mettre en place leur tactique. Qu'ils construisent un immense piège avec Brenna comme appât, qu'ils décident d'attaquer le troll depuis le sommet de la falaise où se situe sa grotte ou de le traquer de jour, ils auront certainement des idées, intéressantes ou loufoques, qu'il vous faudra mettre en scène.

Dans tous les cas, ne leur facilitez pas la tâche. La créature est rusée et mauvaise. Ses capacités combatives impressionnantes. Rendez ce combat âpre, incertain, mortel. Mettez-leur la pression, poussez-les à réagir vite, dès que le troll tente une action imprévue. Parfois, insérez un événement inattendu propre à empirer leur situation (une partie du piège se brise, elle surgit d'un endroit inattendu, un homme blessé laisse tomber une torche et met le feu au décor...)

Faites trembler de peur, d'angoisse et de nervosité vos joueurs. Lorsque, au milieu des cadavres et des blessés, d'un décor ravagé par leur combat épique, des dernières flammes qui embrasent la nuit, le corps mutilé et l'esprit épuisé, ils pourront enfin contempler la dépouille mortelle de leur adversaire, ils se sentiront à nouveau des héros. Aucun scalde ne résistera à l'envie de relater cette incroyable aventure dans un récit flamboyant...

Adoptés

Si les personnages se montrent à la hauteur de leurs ambitions, ils devraient avoir sauvé le Domaine du Givre de la présence du troll, engendré par Egil. Islef, s'il a survécu, a perdu toute légitimité face aux héros, surtout s'ils ont révélé son implication dans les origines de la créature.



Les pleurs de Brenna

Le troll était son enfant. Au milieu du champ de bataille, la jeune femme s'avance doucement, en larmes, et vient pleurer sur le cadavre, caressant sa tête comme elle le ferait pour un bébé. Mais dans les jours qui suivent, Brenna reprend peu à peu ses esprits. Elle restera toute sa vie fragile, sujette à des accès mélancoliques, violents ou des absences, mais recommencera à mener une vie (presque) normale. Pas assez cependant pour gouverner le clan Ruddr. Mais un mariage avec l'un des héros pourrait assurer l'avenir de celui-ci car, comme pourra l'expliquer un connaisseur des runes, les marques sur sa peau ne peuvent suffire à elles seules à donner naissance à un autre monstre. Elle pourra donc avoir d'autres enfants. Malgré ses cicatrices, elle est encore belle, jeune, et très instruite. Sa fragilité et son histoire tourmentée pourraient amener un personnage à vouloir prendre soin d'elle..

Brenna Islefsdottir

Figurant : profil « Noble »

Caractérisations : Érudite, Initiée (Sejdr)



Soulagés, mais désemparés, les villageois s'interrogent sur leur avenir. Plusieurs options s'offrent alors aux personnages. Le clan Ruddr est appelé à disparaître : aucun héritier, Brenna incapable de gouverner, Islef mort ou chassé par le *thing*. S'il y a un personnage noble dans le groupe, les notables lui propose de rassembler les survivants autour de lui, fondant ainsi un nouveau clan ou le rattachant à celui de ce PJ. Uli déclinera un tel honneur, arguant qu'il est un serviteur, pas un maître, mais appuiera ce choix s'il considère les personnages comme de véritables héros.

Voilà une situation intéressante. Exilés du Danemark, les personnages ont aujourd'hui la possibilité de devenir chefs d'un clan formé de Suédois. Un bon moyen de reprendre la main face à la sanction qui avait entaché leur nom. Mais surtout de prendre un nouveau départ, car il ne s'agit ni plus ni moins que de devenir seigneurs de leur propre domaine et maîtres de leurs choix. Même s'ils déclinent cette offre, et tous les avantages et possibilités qu'elle implique, les PJ sont alors adoptés par le clan Ruddr dirigé désormais par le *thing* au nom de Brenna. À terme, le clan disparaîtra donc bel et bien. Gageons que les joueurs ne laisseront pas échapper une telle occasion de gagner en prestige et en importance. Après tout, ils ont longtemps obéi et servi, et se sont fait de nombreux ennemis. Voilà aujourd'hui offert à eux le moyen d'agir de leur propre chef.

Note : Frodi, Hankel ou Koren, Ari Stigsson, Egil, voilà autant de personnalités importantes dont ils doivent sans doute se méfier. Prendre le contrôle du Comptoir de Brenna leur donne une légitimité, et des ressources, pour, sinon rivaliser, du moins attirer l'attention et le respect de tous ces seigneurs.

Maître de son Destin

Faisons le point. Si les personnages ont été habiles et héroïques, ils dirigent maintenant une colonie suédoise. Dans la situation actuelle, ils disposent de toute latitude pour orienter l'avenir à leur gré. Avec un peu de chance, ils peuvent également compter sur Uli Thordensson et ses *hirdmen*, voire une alliance avec les tribus finnoises de la région. À eux de prendre leur destin en main. Offrez aux joueurs un répit afin d'évaluer les possibilités qui s'offrent à eux. Si nécessaire, Hjalti posera clairement les enjeux.

Le développement du comptoir de Brenna repose désormais sur leurs épaules. Il faut exploiter les ressources locales, organiser le commerce et le transport des marchandises, explorer la région... Alf peut servir d'intermédiaire dans ces démarches.

Ils doivent en parallèle gérer la vie quotidienne de la colonie. Rebâtir ce qui a été détruit dans le combat contre le troll, sans doute bâtir une nouvelle maison longue à la hauteur de leur prestige, assurer la subsistance des habitants, mettre en valeur les terres des alentours, régler les inévitables disputes, donner à chacun une motivation et un rôle à jouer dans la communauté. Il est également possible d'attirer de nouveaux colons depuis Helgo, voire même d'Ahus.

D'un point de vue politique, les personnages devront tôt ou tard faire entériner le changement de chef par le roi Egil. Hjalti peut ici se rendre très utile (Uli refuse nettement de remettre les pieds à Uppsala). Occupé par d'autres sujets (voir « Pendant ce temps en Scandia »), le monarque accueille pourtant cette nouvelle avec un peu de surprise et beaucoup d'intérêt. Il est intrigué par ces héros qui ont terrassé le troll de Brenna. Il refuse cependant de les recevoir directement si les PJ se déplacent en personne, laissant un conseiller les rencontrer et accepter cette situation en son nom si toutefois les héros assurent la continuité de la domination suédoise sur ce domaine. Mais dès cet instant, Egil connaît le nom des personnages et fait en sorte de se renseigner sur eux. Ils auront bientôt un rôle à jouer dans le destin de ce grand personnage de la Scandia.

D'un point de vue militaire, ils sont à la tête d'une unité réduite mais efficace de guerriers vétérans. Conquérir le Finland n'a absolument aucun sens. Difficile de désigner un ennemi précis, la toundra est immense... La nature même du pays et de ses habitants aurait raison d'une telle tentative. Mais vers l'Ouest...

Le Domaine du givre jouit d'une position facile à défendre. La côte est mal connue des marins nordiques, assez découpée pour permettre d'embusquer un navire. Le golfe est assez étroit pour voir arriver des ennemis de loin et il donne directement sur l'Austmar et ses voies maritimes marchandes très fréquentées. La tentation de se faire pirate pour assurer la prospérité de la colonie n'est pas à négliger. Et, s'ils répugnent à agir sans le moindre scrupule, peut-être que l'idée d'attaquer les navires « ennemis » conviendra mieux aux joueurs. Il faut juste définir le terme d'ennemi : les navires danois de Frodi dans le but d'affaiblir économiquement l'usurpateur du Danemark ? Le roi Egil, responsable des malheurs de Brenna (dans ce cas, inutile de chercher à obtenir sa reconnaissance) ? Les pirates de Hirsik pour débarrasser les mers de la Scandia de cette menace ? Les navires jutes du roi Olaf qui fournissent en esclaves finnois, achetés à Högom, les Angles et les Saxons ? D'autres adversaires desquels ils voudraient se venger ?

Voilà déjà quelques pistes des épreuves et des choix à faire qui attendent ces nouveaux seigneurs. Maîtres de leurs destins, mais responsables de leurs actes.

Gérer la vie d'un roi des mers



Quelques mois vont s'écouler alors que les personnages prennent en main leurs nouvelles responsabilités. Pour eux, il s'agit d'une pause dans leur destin héroïque car ils sont véritablement, dès lors, les seuls à décider de leurs choix. Leur saga les rattrapera bientôt, même si tout ce qu'ils vont entreprendre durant cette période participera, au final, à leur légende.

Voyez comment les joueurs envisagent cette portion de la vie de leurs personnages. S'ils s'investissent complètement dans ces nouveaux rôles, n'hésitez pas à explorer les possibilités offertes par leur position. Donnez-leur le temps de jouer ces rôles de seigneurs des mers, chaque victoire, chaque réussite, mais aussi chaque déboire seront les leurs. Ils ont le pouvoir d'influencer les événements de la Scandia, de choisir librement leur vie. Qu'ils en profitent !

Laissez les joueurs élaborer leurs propres stratégies, économiques, politiques, militaires et personnelles. Dans les scénarios déjà joués au cours de la campagne, ils ont rencontré plusieurs personnalités influentes et noué de nombreux contacts. Ils ont ici tout loisir de les exploiter. Un mariage important, une alliance commerciale, un

Campagne : Par-delà les confins...

raid contre un ennemi bien connu, une vendetta personnelle, un défi lancé à ceux qui ont voulu les humilier... tout est réalisable. Il suffit juste de mettre au point la bonne stratégie et faire jouer les bons contacts, pour chaque plan envisagé.

Au cours de cette période, insérez autant de scénarios de votre choix, de préférence liés au thème actuel : les personnages dirigent une communauté et marquent l'Austre-mar de leur empreinte.

Voici quelques idées et intrigues à développer

Des navires :

Afin de commercer, ou de lancer des expéditions, ils ont besoin d'abord de bateaux. Si Islef ne les a pas incendiés, ils disposent de celui qui les a amenés depuis le pays angle. Un autre est en construction, un *knörr* rustique surtout bon au cabotage. Pour devenir pirates ou attaquer des navires ennemis, ils ont besoin de mieux que cela. Dans la plupart des cités portuaires suédoises (Högom, Vendel, Helgo), ils peuvent trouver un ou plusieurs maîtres-charpentiers. Encore faut-il les convaincre de rallier les héros et de rejoindre le Domaine de Givre.

Il est également possible de capturer des bateaux ennemis. En pleine mer, l'action est risquée. Ils peuvent alors arraisonner un navire faisant du cabotage ou lancer un raid sur l'un des comptoirs sur la côte occidentale du Finland.

Il demeure cependant un problème majeur au comptoir de Brenna : la limite des ressources humaines.

Des hommes :

Il n'y avait qu'une centaine d'habitants à l'arrivée des PJ à Brenna, et moins sans doute après le combat contre le troll. Or, pour mettre en valeur les ressources naturelles de la région il faut de la main d'œuvre. Le marché de Ahus regorge d'esclaves, et quelques familles du Svithjodh ou Gautar se montrent prêtes à faire le voyage si les chances de s'enrichir sont bonnes. La réputation des personnages peut également jouer pour eux. Mais les nouveaux seigneurs ont également besoin de spécialistes : forgerons, agriculteurs, forestiers, trappeurs et marins (surtout s'ils augmentent la taille de leur flotte). À eux de trouver des volontaires pour les suivre au Finland. D'ailleurs, lors d'un voyage, ils découvrent un comptoir danois en piteux état. Un hiver difficile, une attaque de pillards suédois (voir plus loin) ont laissé exsangue la soixantaine de personnes qui y vivent encore. Il s'agit de la colonie fondée par Herjolf Tryggversson (voir « Premières armes »), mais aucune nouvelle de leur jarl ne leur est parvenue depuis presque un an. Si les joueurs négocient habilement, les colons désarmés acceptent de s'embarquer pour le comptoir de Brenna et renforcer sa population.

Des marchandises :

Une fois organisée, l'exploitation des ressources locales, avec ou contre les tribus finnoises de la région, il faut encore vendre ces produits. La grande foire d'Ahus est une fois encore le meilleur débouché, mais Alf Agnarsson peut se révéler ici très utile. Les joueurs penseront peut-être également à Guldeif Guldeifsson (voir LdB p.218), mais son allégeance secrète à Frodi peut entraîner des conséquences inattendues.

Il faut gagner des parts de marché, affronter la concurrence parfois agressive au point d'envoyer quelques hommes de main contre les nouveaux venus, négocier âprement pour faire du profit... Un métier en soi. Enfin, les navires des personnages seront peut-être, eux aussi, la cible de pirates.

Des armes :

Piller les comptoirs voisins, les villages baltes, finnois ou même de la Scandia permet des bénéfices rapides. Au prix d'une plus grande prise de risque. N'oubliez pas que les hommes du Nord sont très pragmatiques à ce sujet : pourquoi commercer si vos interlocuteurs n'ont pas les moyens de se défendre ? Autant prendre ce qui vous intéresse.

Des actions militaires trop fréquentes ou violentes attireront des représailles plus féroces encore. À moins de bénéficier d'alliés puissants ou d'une force armée conséquente, mieux vaut rester prudent dans ce domaine. Cependant, à leur échelle, rien n'empêche les héros de déclarer une guerre plus ou moins intense contre un ennemi qu'ils veulent se désigner (Frodi, Egil...). La situation de la Scandia est telle qu'il y a peu de chance de voir une alliance se former contre eux, ce qui leur laisse une bonne marge de manœuvre.

La situation de l'île de Götaland (LdB p.30), une fois parvenue à leurs oreilles, peut les inciter à envisager une alliance avec l'indiscipliné *jarl* suédois. Cependant, Harbein Runolfsson est un homme pétri d'ambition et peu enclin à tenir sa parole, s'il a un bénéfice à y gagner. Dans un premier temps, cette association peut porter quelques fruits, mais à terme, autant s'allier avec un serpent...

Une année dans une vie :

En fin de compte, les joueurs perdront peut-être de vue que leurs personnages ne sont bannis du Danemark que pour une année. Dès qu'ils se lancent dans le développement de leur domaine, les semaines puis les mois passent vite. Arrivés à Brenna entre la fin du printemps et le milieu de l'été, l'automne s'achève déjà. Il est temps de dresser un bilan. Que vont-ils faire maintenant ? Leurs noms sont-ils de nouveau auréolés de gloire ? Les scaldes chantent-ils leurs louanges dans les banquets de Hleidra ? Que vont devenir les habitants du domaine de Givre s'ils décident de repartir à la fin de l'hiver ?



Rêves et cauchemars

Au cours de cette période d'installation au Comptoir de Brenna, les personnages, continuent à faire d'étranges rêves. L'image d'un ciel noir et d'un grand gouffre, comme une gueule ardente engloutissant le monde reste récurrente. Mais d'autres songes peuplent leurs nuits. La plupart mettent en scène des loups et un décor hivernal. Mais d'autres rappellent aux personnages les visions reçues dans la grotte cristalline du domaine de la Dame de Givre (LdB p.202). Voici quelques autres éléments que vous pouvez mettre en scène dans ces rêves :

- un grand temple doré, à l'orée d'une forêt sombre et menaçante. Son seuil est maculé de sang (savoir 5 Scandia) SR 14 : il s'agit du grand temple d'Uppsala).
- une cité en ruines, des cadavres jonchant les rues. Des corbeaux festoient dans les rues.
- le héros se voit allongé sur un autel mortuaire. Un cygne blanc est couché près de lui.
- un immense palais de pierres noires enchâssées dans les racines gigantesque d'un arbre. La Dame Rouge (voir « les Neuf Mondes ») harangue une armée innombrable et exaltée de *dökkalfar*.
- un frêne si grand qu'il semble toucher le ciel est en flammes.
- un soleil noir, accompagné de hurlements de loups, se lève à l'Est.

Hormis la gueule béante, tous les joueurs ne font pas les mêmes rêves et pas au même moment. Distillez ceux-ci au cours de vos séances, irrégulièrement. Ce phénomène devrait peut-être leur rappeler comment tout cela a commencé, il y a presque déjà deux ans : Hrolf Knudson avait rêvé de la destruction du Danemark.

Ciel noir, terre blanche



Les personnages ont été très occupés durant ces derniers mois. Le temps est finalement passé bien vite. L'hiver approche à grands pas et la communauté du Domaine du Givre se hâte d'achever les derniers préparatifs nécessaires pour résister à cette terrible saison. Déjà les nuits se font plus froides, les vents changent et amènent avec eux, depuis l'Est, des nappes de brouillard denses et des nuages lourds et gris. La navigation sera bientôt rendue hasardeuse, voire impossible sur l'Austmar et le Golfe de Bothnia. Les tribus nomades finnoises ont pris leurs quartiers d'hiver, et plusieurs se sont installées dans les environs. Si les héros ont noué des relations régulières avec ceux-ci, ils peuvent alors se livrer à de derniers échanges : peaux et fourrures, alcool, viande séchée...

Un matin glacial, le soleil semble avoir oublié de se lever. Tout le paysage est noyé dans une lumière grise et morne. Le vent qui souffle sans discontinuer depuis une semaine, cesse brusquement. Peu de temps après, les premières neiges s'abattent sur le Finland.

Pillards !

Sous le manteau de neige, la vie dans le comptoir de Brenna ralentit son rythme. On travaille aux ateliers, on tient le bétail au chaud, on pêche un peu et on se réunit beaucoup. Un scalde, un PJ, car Hjalti est rentré à Helgo à la fin de l'été, est sollicité chaque jour. Ses récits et sa musique enchantent les petits et les grands et animent les banquets dans la maison longue. Jeux de hasard ou de l'amour, discussions près des feux, travail artisanal et repos occupent les personnages.

Pourtant, au crépuscule d'une journée banale, un jeune garçon, Bolli, vient troubler le repas. Affolé, il se jette au pied du seigneur et il faut un long moment pour qu'il reprenne son souffle et puisse expliquer les raisons de son émoi. Enfin, il explique que, parti à la poursuite d'une chèvre baladeuse, il a dû s'éloigner jusqu'aux rives du fleuve. Là, il a découvert deux *snekkjar* échoués sur la grève. Des hommes en débarquaient, des guerriers. Au moins cent ! Il n'a pas eu le temps de noter d'autres détails, trop pressé de quitter cet endroit, mais Bolli a tout de même remarqué une chose inquiétante. Leur chef, un géant armé d'une lance, portait une étrange coiffe taillée dans une peau de loup.

Campagne : Par-delà les confins...

Cette nouvelle plonge la salle dans un profond silence. Chacun comprend qu'il ne peut s'agir de simples marchands. Pas en cette saison, pas avec ces navires et pas en s'arrêtant hors de vue du village. Des ennemis, donc. Des pillards ?

Si les PJ ont intégré les Danois du comptoir de Styggversson à leur clan, ceux-ci, à l'évocation du chef des guerriers, blêmissent. Ils reconnaissent aussitôt les forbans qui ont attaqué leurs installations au printemps dernier. Voilà ce qu'ils peuvent en dire :

Leur chef se fait appeler « Ravageur », c'est un *úlfhedinn*. Il est accompagné de sept autres guerriers-fauves, comme lui dédiés à Freyr, ses compagnons d'armes tout aussi sauvages. Les autres combattants sont des crapules sans foi ni loi, rebuts des *hirdmen* et mercenaires sans morale. La rumeur prétend qu'ils sont suédois, mais ont été chassés du Svithjodh par Egil. Pour quel motif, nul ne le sait. Leur férocité n'a d'égal que leur cruauté. Ils pillent, violent et brûlent tout sur leur passage, et ne survivent que ceux qui parviennent à s'enfuir.

La peur s'empare maintenant des sujets des personnages. La nuit venue, le froid et la neige qui tombe doucement, rendent peu probable une attaque immédiate. Par contre, une mission de reconnaissance serait une bonne idée.

Les personnages ont l'avantage de parfaitement connaître le terrain. Même dans ces conditions de visibilité très faibles, ils doivent pouvoir approcher facilement le camp ennemi. Pour cela, demander leur un test de Discrétion SR8. Le Ravageur a placé des sentinelles entre la forêt et la rive, mais elles ne sont pas trop vaillantes. Utilisez la valeur de mental de celles-ci en malus au test des PJ.

En cas d'alerte, les pillards se rassemblent très vite autour des bateaux et, dès que l'ennemi est repéré, se lancent à sa poursuite. Il faut alors mieux fuir devant cette charge furieuse (test de Mouvement SR15 pour distancer les guerriers). Une fois encore, la connaissance du terrain, et la nécessité pour les bandits de ne pas se disperser, permet aux personnages de se mettre rapidement à l'abri.

S'ils traversent ce cordon de sécurité, ils peuvent alors noter les éléments suivants :

- Le groupe ennemi compte environ 80 guerriers, bien équipés, sans doute vétérans de nombreux conflits. Les navires étaient bondés.
- Ils sont menés par huit guerriers-fauves, dont Ravageur. Celui-ci est un colosse au faciès bestial qui ne cesse de rudoyer ses hommes, hormis ses pairs. Il insiste plusieurs fois sur la nécessité de rester discret pour ne pas alerter les habitants du comptoir et promet, avec un rire gras, des femmes et du butin pour le lendemain, mais surtout un endroit où passer un hiver au chaud servis par de nombreux esclaves. Ses sbires lui rendent son rire avec une joie cruelle.

- Les *snekkjar* sont en mauvais état. Voiles déchirées, coques abîmées. À bien y regarder, les pillards ne valent guère mieux. Beaucoup arborent des boucliers marqués de coups, et ils ont l'air de souffrir de la faim et du froid. S'ils ne sont pas au mieux de leur forme, cela signifie également, malheureusement, qu'ils doivent absolument s'emparer du village pour survivre.

Tuer ou mourir !

Les joueurs disposent ici de deux options puisque l'affrontement semble inévitable. Se retrancher dans le village et contenir l'assaut des pillards ou prendre l'initiative et porter le combat dans leur propre camp.

Dans les deux cas, il faut faire vite, car les assaillants se mettent en route dès l'aube et il leur faut environ une heure pour atteindre, à pied, le comptoir de Brenna. La nuit des personnages risque donc d'être très courte.

Si les héros n'ont jamais envisagé la possibilité d'être attaqué dans leur fief, il va leur falloir improviser. Sinon, ils ont sans doute renforcé leurs défenses en prévision d'une telle situation. La bataille se déroule là où les joueurs le souhaitent. Le plan du Ravageur est des plus simplistes : donner l'assaut à ce qu'il croit n'être qu'un rassemblement de colons, faciles à vaincre. Il avance donc directement sur le village et compte sur la férocité de son attaque, et la peur qu'inspirent ses hommes, pour remporter la victoire. Les héros peuvent donc le surprendre en chemin, au réveil ou encore organiser une défense acharnée du mur d'enceinte.

Selon la manière dont ils ont géré ces derniers mois, déterminez les moyens dont ils disposent : Uli et ses guerriers, *bondi* armés à la hâte, mercenaires, *hirdmen* attachés à leur service... Préparez alors des profils de figurants adaptés.

Donnez ensuite un avantage au camp qui contrôle le terrain et prend l'initiative. Par exemple, un bonus de +1 à tous les tests si l'armée des personnages surprend leurs ennemis ou bénéficie d'une position préparée (remparts, couverts, position élevée...), voire +2 si, en plus, les héros ont réussi, par leurs préparatifs et un discours enflammé à donner un moral d'acier à leurs troupes.

Vous pouvez ensuite vous lancer dans la bataille. Celle-ci doit être furieuse et d'une grande violence. Les pillards n'ont rien à perdre, et ils sont menés par des guerriers-fauves avides de massacre. Les membres de la communauté du Domaine du Givre défendent leur vie, leurs biens et leurs familles, leur liberté... tout ce qu'ils possèdent. Il n'y aura aucun quartier.

Vous pouvez mettre en scène ce conflit de manière narrative, en jouant en parallèle les combats individuels livrés par les personnages. La mêlée furieuse autour d'eux reste longtemps indécise. Beaucoup d'hommes tombent sous les



Vggdrasill

JEROME
2010

Les pillards

Ravageur

Ce guerrier-fauve d'origine norvégienne est arrivé à Uppsala, il y a huit ans de cela. Il a rejoint la garde du roi Egil. Avec d'autres *úlfhednar* au service du roi du Svithjodh, il formait un groupe de combat engagé auprès de l'armée suédoise dans des actions de répression de vassaux rebelles. Il a rapidement pris le commandement de ce groupe, et a fait preuve de sa puissance en tuant à mains nues son prédécesseur. En quelques années, les opposants au roi Egil furent tous mis au pas. Ottar et Ravageur, se vouant une haine et un mépris réciproque, la situation du guerrier-fauve devint difficile. La paix assurée à Uppsala, l'inaction lui pesait. Il y a deux ans, suite à une rumeur, il conduisit son contingent contre un vassal accusé de complot contre le roi. Mais cette information mensongère avait été colportée par Ottar lui-même. Le vassal et sa suite furent mis en pièce par les *úlfhednar*, un acte qui leur attira les foudres de Egil. Sa sentence ne se fit pas attendre et le souverain bannit les guerriers de son royaume.

Ravageur promit de se venger et sur sa route, pilla un village côtier près de Helgo et s'empara d'un navire. Depuis, il écume les côtes de la Suède et de la Finland, attaquant sans distinction tous les avant-postes qu'il juge à sa portée. Au cours de cette période, il a rassemblé une armée de crapules et de bandits aussi assoiffés de tuerie et d'or que lui-même. Jusqu'à présent, personne n'a pu mettre fin à ses exactions.

Cependant, alors qu'il s'apprêtait à prendre ses quartiers d'hiver, Ravageur a eu la surprise de se voir découvert par Ottar et ses *hirdmen*. Le combat fut âpre et indécis, mais il parvint à s'enfuir, non sans avoir perdu la moitié de ses hommes dans l'attaque. Son prestige en a été écorné, et Ravageur fait preuve de plus de brutalité encore, afin de maintenir son autorité. La prise du comptoir de Brenna est sa dernière chance de passer un hiver à l'abri, avant de prendre, au printemps, sa revanche sur le chef de guerre suédois.

Ravageur est un psychopathe qui tue par plaisir, mais il est aussi très intelligent et rusé. C'est un adversaire formidable au corps à corps, sa silhouette massive et ses cris sauvages dominant le champ de bataille, un cercle de sang et de chair autour de lui. Ravageur est un prédateur dont la proie est l'espèce humaine. Il ne réagit qu'en termes de rapport de force et ne possède aucun sens moral. Il possède les moyens physiques de vivre selon ses principes malsains. Cependant, depuis quelques mois, il dort mal, en proie à de terribles cauchemars. Il ressent un appel qui le pousse à s'enfoncer vers l'Est...

Un dernier détail : Ravageur est toujours torse nu, quelque soit les conditions extérieures. Sur sa poitrine et son ventre est tatouée une immense gueule de loup noire.

Ravageur

<i>Ulfhedinn</i>	33 ans	2m02 / 137kg		
Corps :		Puissance 4	Vigueur 4	Agilité 4
Esprit :		Intellect 2	Perception 3	Ténacité 4
Âme :		Charisme 2	Instinct 3	Communication 2

Dons : Guerrier-fauve ; Robuste Défaut : Brute

Réaction : 8

Déplacement : 8

Encombrement : 12

Défense physique : 11

Défense mentale : 9

Points de Vie : 61 (30/15/0)

Réserve de dés : 11

Compétences : Acrobatie 5 ; Chercher 8 ; Chevaucher 4 ; Discrétion 4 ; Escalade 10 ; Esquive 11 ; Intimidation 12 ; Mouvement 10 ; Navigation 2 ; Natation 8 ; Négociation 4 ; Superstitions 7 ; Survie 11 ; Tactique 5 ; Traditions 6 ; Vigilance 13 ; Armes courtes 4 ; Armes longues 6 ; Armes à deux mains 8 ; Armes d'hasts 14 ; Lancer 8 ; Lutte 10 ; Armes improvisées 4.

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Charge impétueuse ; Saut du Lynx ; Hurllement sanguinaire

Niveau 2 : Désarçonner ; Les crocs du loup ; A toi !

Niveau 3 : Fendre le casque ; Impact ! ; Blocage ; Rugissement de Fenrir

Niveau 4 : Pas encore mort !

Équipement : (PROT : 6 / ENC : 12) épée courte, lance, hache de guerre, casque paré d'une peau et d'une tête de loup (bonus de +1 aux tests d'Intimidation), bracelets de cuir, épaulières de fourrure, jambières de cuir, poignard, javelines x2.

Renommée : 40

Les *úlfhednar* (7)

Ils sont au nombre de sept et constituent la garde rapprochée de Ravageur ainsi que les chefs d'unité des forbans. Il y en a toujours au moins trois qui restent en permanence à ses côtés. Les autres appuyant de leur puissance les guerriers engagés en première ligne.

Figurants : profil « Berserkr »

Caractérisation : Armement supérieur, Brutaux, Robustes, Puissants, Vétérans, Violents

Les *hirdmen* (80)

Des guerriers vétérans de nombreuses batailles, sans foi ni loi et motivés uniquement par le butin promis et la crainte de leur chef.

Figurants : profil « Hirdmen »

Caractérisation : Armement supérieur, Protection supérieure, Vétérans, Violents

coups ennemis, l'odeur du sang et les croassements des corbeaux emplissent l'air. La neige se teinte de rouge sous un ciel aussi blanc qu'un linceul.

Le plus grand danger vient des *úlfhednar*. Une fois ceux-ci mis hors de combat, le reste des pillards perd de sa combativité. Ils sont fatigués et mal nourris depuis des jours. Malgré leur science des armes et leur nombre, le camp des héros fini par prendre le dessus et, au bout de plus de trois heures de lutte acharnée, la victoire leur appartient.

Vous pouvez également vous servir du système de combat de masse présenté dans le supplément « les Neuf Mondes », page 89. Cette approche demande un peu plus de temps et de précision. Elle peut également déboucher sur un résultat défavorable aux PJ, surtout s'ils ne se sont pas préparés correctement à affronter les pillards. Attention donc à sa mise en oeuvre. Ici, il vous faut déterminer les caractéristiques de l'armée des héros. Voici celles de leurs adversaires.

Victoire amère

Si les joueurs se sont bien débrouillés, l'affrontement devrait finir par tourner en leur faveur. Arrangez-vous pour qu'ils ne puissent pas, au cours du combat, approcher de trop près Ravageur. Celui-ci distille ses coups mortels, mais dès qu'ils essaient de le rejoindre, sa garde d'*úlfhednar* ou une ligne de *hirdmen* se dressent sur le passage des héros. Dans la mêlée chaotique, au milieu du décor (maisons, arbres, obscurité), ils finissent par le perdre de vue. Lorsque la bataille s'achève, aucune trace du guerrier-fauve parmi les cadavres. Un PJ, ou l'un de leurs guerriers, se souvient l'avoir vu s'enfuir, suivi par quelques hommes, alors que tout semblait perdu pour les pillards.

Un blizzard se lève soudain venant de l'Est. Une neige immaculée recouvre le pays, masquant rapidement les traces des fuyards. Un test de Survie (SR19) permet cependant de repérer leur piste s'enfonçant dans la forêt au nord du comptoir de Brenna. Mais elle disparaît très vite. Dans cette direction, il y a un campement finnois.

Les personnages sont épuisés par leurs combats, peut-être même blessés (ils seraient bon, pour la suite du scénario, qu'ils n'aient reçu que des blessures superficielles, pas d'état trop grave ou incapacitant). Se lancer à la poursuite de Ravageur ne donnera rien, le temps, la nuit et le terrain lui permettant de s'échapper. Si les personnages insistent tout de même, une meute de loups affamés rôdent dans la forêt et les prend en chasse... Mieux vaut attendre au chaud la fin de la tempête de neige.

Il est peu probable que les PJ aient exécuté tous leurs ennemis. Ils peuvent donc interroger quelques prisonniers. Ceux-ci racontent l'histoire de Ravageur (comme décrite plus haut), mais livrent aussi un détail inquiétant. Depuis des mois (en fait, s'ils posent la question, depuis que les PJ ont eux aussi commencé à faire des rêves étranges), leur

chef est en proie à des cauchemars. L'un des captifs l'a une fois entendu les raconter aux autres *úlfhednar*. Ravageur voyage à travers la toundra vers l'Est inconnu, répondant à un appel impérieux. Un cri de loup. Il atteint un gouffre béant et s'y jette. Alors, lui-même devient un loup et avale le monde dans sa gueule avide...

Voilà qui devrait donner quelques sueurs froides aux joueurs. Les prisonniers confirment que Ravageur avait prévu, au plus tard au printemps, de se rendre vers l'Orient, au grand dam de ses hommes.

Il paraît évident que le destin des héros et celui du guerrier-fauve sont liés. Et qu'il est de leur devoir de le rattraper avant qu'il ne soit trop tard. Dès le lendemain, il faut se mettre en route. Un groupe réduit, les PJ, voyagera plus vite qu'une troupe entière. Une fois que les joueurs ont organisé le quotidien de leur fief en leur absence ainsi que leur expédition, ils peuvent partir. Première étape : le camp finnois vers lequel se dirigeait Ravageur.



Le ciel comme ennemi

Durant toute la dernière partie de ce scénario, les conditions climatiques sur le Finland vont aller en se dégradant. Le ciel demeure noir au point que le jour ressemble à un crépuscule éternel. Des nuées de nuages chargés de neige viennent de l'Est, poussées par un vent permanent qui forçait parfois jusqu'à empêcher toute progression. Le froid se fait plus intense lorsque les personnages s'approchent du but final. Ces conditions difficiles aident à mettre les joueurs sous pression.



Tempête sur le Finland

Le blizzard a cessé au matin, mais le ciel reste menaçant. Un silence de mort règne sur la forêt. Lorsque les PJ arrivent en vue du large vallon où se dressent les tentes des finnois, un paysage désolé les y attend. Les habitations sont toutes éventrées, renversées ou brûlées. Les enclos sont brisés, et les rennes se sont échappés. Quelques bêtes errent au

milieu des décombres. Les poteaux totémiques dressés au pourtour du camp ont été jetés à bas. Une dizaine de silhouettes hagardes rassemblent les cadavres éparpillés sous la neige.

Il n'est pas bien difficile de comprendre ce qui s'est produit ici. Les rares survivants peuvent d'ailleurs le confirmer. Ravageur et une douzaine de guerriers ont fait irruption dans le camp au milieu de la nuit. Ils ont massacré tous ceux qui n'ont pas eu le temps de fuir, soit quatre-vingt pour cent de la tribu, dispersé les bêtes et pillé les réserves de vivres et d'équipement de leurs victimes. Puis, ils sont repartis aussitôt, vers le nord-ouest et le cœur du Finland. Interrogés, les finnois finissent par avouer, avec une réelle réticence qu'il existe un grand lac dans cette direction : Aldeigjuborg. Sur sa rive est bâti le centre religieux du Finland, le domaine des reines-sorcières. Dans la mythologie de ce peuple, elles sont les gardiennes de la stabilité du monde, de l'équilibre entre le ciel et la terre.

Les personnages ont donc plusieurs heures de retard sur leurs ennemis. Mais face au camp dévasté et à la détresse des finnois, surtout s'ils se sont liés à eux, ils vont peut-être leur porter secours avant toute chose. Ungen est mourant, mais, avec des arguments raisonnables, il accepte de confier les siens aux héros, soit pour qu'ils s'abritent au Domaine du Givre, soit pour les conduire jusqu'à une autre tribu plus au Nord. Ils peuvent ensuite reprendre leur traque.

Le ciel se fait chaque jour plus menaçant, la lumière plus grise. Les héros progressent lentement, et même des chevaux robustes souffrent de ces conditions. De loin en loin, ils rencontrent d'autres campements. S'ils se sont fait des alliés du clan de Ungen, leur réputation les a précédés et ils reçoivent un accueil, sinon cordial, du moins favorable. Ils découvrent sur leur parcours des traces du Ravageur. Les petits campements sont attaqués et pillés, les plus peuplés les voient juste passer au loin. Un test de Survie (SR16) permet également de ne pas perdre leurs traces. Par trois fois, les PJ découvrent un corps gelé abandonné au pied d'un arbre ou dans une congère. Il s'agit de *hirdmen* suivant le guerrier-fauve. Ils sont morts d'épuisement et du froid. L'un d'eux agonise lorsqu'ils le trouvent. Avant de rendre l'âme, il confirme que Ravageur veut atteindre le grand lac pour, dit-il, « répondre à l'appel de son frère-loup et lui offrir le monde en pâture ».

La traversée de ce territoire en plein hiver s'avère des plus pénibles. Insistez sur l'ambiance gelée et le décor sinistre, sur le sentiment d'urgence et le froid qui leur glace le cœur. Même si, bien préparés à ce voyage, leurs corps ne souffrent pas trop, les héros devraient ressentir le poids qui pèse sur leurs épaules. Maintenant, chaque nuit, le cauchemar revient les hanter. Mais cette fois, en plus, ils se voient déchiquetés par des loups avec lesquels festoie Ravageur.

Le cercle des reines-sorcières

À l'approche du grand lac Aldeigjuborg, le climat se radoucit à peine. Épuisés, les personnages arrivent enfin et contemplent leur destination du sommet d'une colline abrupte. Depuis quelques jours, ils savent peut-être que des chasseurs finnois les suivent à distance (Vigilance SR15) sans jamais s'approcher. Une étrange trouée bleue perce le ciel nuageux au-dessus des eaux. Un rayon de soleil pâle illumine le lac. Sur la rive occidentale, un immense village de tentes et de maisons aux toits de tourbe, plus de mille. En son centre, ils distinguent des dômes de toile et de fourrure assemblés pour former une grande habitation circulaire de plus de soixante mètres de diamètre. Le palais des reines-sorcières.

Dès qu'ils entament la descente vers la ville, les patrouilleurs finnois surgissent de leurs cachettes et les encerclent. Ils sont une vingtaine, armés de lances et de javelines. Ils ne cherchent visiblement pas la bagarre et se montrent plus conciliants si un héros parvient à bredouiller quelques mots dans leur langue (SR10). Rassurés sur les intentions des PJ, ils les escortent jusqu'à la cité. La foule se presse sur leur passage, les regards sont curieux, voire suspicieux. Les personnages remarquent de nombreux colifichets accrochés aux demeures et autour des cous de la population (Savoir : Finland SR12, il s'agit d'amulettes de protection contre les mauvais sorts), la plupart fabriqués avec des plumes de faucon.

On les conduit à l'entrée de la tente centrale où les gardes leur demandent, poliment mais fermement, d'abandonner leurs armes. En cas de refus des PJ, ils n'insistent pas, mais gardent les héros à l'œil, en permanence. Les reines se montreront également plus froides au premier abord.

Le vaste complexe de toile est organisé en spirale vers son centre. Les personnages traversent plusieurs antichambres, une cuisine, un espace destiné aux repas, les appartements des gardes et des serviteurs... Tout est recouvert de fourrures chaudes et épaisses, sols, murs et plafonds. Des creusets remplis de braises assurent une tiédeur agréable dans le bâtiment. Il n'y a pas de meuble, juste quelques coffres et paniers pour ranger les ustensiles et les affaires des occupants des lieux. Quelques tentures de toiles colorées délimitent des espaces réduits et plus intimes. Enfin, les héros arrivent devant un lourd rideau de laine rouge et noire. Un garde patibulaire, un casse-tête à la main, écarte le pan et les invite à entrer.

Les personnages sont assaillis par une bouffée de chaleur. Il fait au moins trente degrés dans cette salle circulaire de presque douze mètres de diamètre. Un brasier orangé brûle en son centre, dans une fosse ronde, et plonge toute la scène dans cette couleur étrange. De gros poteaux de soutènement maintiennent le dôme à plus de quatre mètres au-dessus de leurs têtes. Des figures animales, surtout des oiseaux, mais aussi des scènes érotiques y sont sculptées. D'épaisses fourrures tapissent le sol, de petites tables

couvertes de mets odorants sont dressées sur la droite de la salle. Face à eux, de l'autre côté du feu, les reines-sorcières, assises ou couchées sur des dais de fourrure. Elles sont au nombre de cinq. Cinq femmes d'une grande beauté, même la plus âgée qui doit avoisiner les cinquante ans. La plus jeune est à peine pubère. Elles dardent leurs yeux d'un bleu vif et glacé sur les personnages. Un guerrier nommé Kindrir désigne les tables pour que les PJ s'assoient par terre et se propose de traduire leurs paroles. Deux des magiciennes parlent le *dönsk tunga*, mais ne feront rien pour révéler cette information.

Une fois les personnages rassasiés et réchauffés, toujours sous le regard des cinq femmes silencieuses qui les jaugent, Kindrir les invite à expliquer à ses maîtresses, leur présence en ce lieu.

Note : si vous avez déjà utilisé le personnage de Thahild Kjallaksdottir (livret de l'écran p. 13), les personnages reconnaissent parmi les reines-sorcières les membres du « Cercle sacré de l'hiver ». En fait, si la jeune métis est repartie avec celles-ci, elle est maintenant la cinquième reine-sorcière. Dans le cas contraire, cet épisode peut survenir plus tard et les PJ retrouveront alors les souveraines finnoises pour mener leurs négociations.

Les loups de l'hiver

Les reines-sorcières écoutent attentivement le récit des personnages. Des chasseurs leur ont signalé le passage de Ravageur au sud du lac. Il se dirigeait encore vers l'Est, vers un second lac leur apprennent-elles, que les finnois appellent « les eaux des crocs de glace ». Une région taboue et constamment gelée. Si les héros mentionnent leur intention de poursuivre Ravageur jusque-là si nécessaire, la plus âgée se lève et vient se planter devant eux. Elle marmonne quelques paroles incompréhensibles puis jette une poignée de poudre dans les flammes du brasier. Une fumée blanche, épaisse et à la forte odeur résineuse s'échappe aussitôt. La plus jeune la rejoint alors et, le regard halluciné, prononce ces mots en norrois :

« Feu et glace, nuit et jour...
la morsure de l'hiver avalera le monde.
Qui pour empêcher cela ?
Quels enfants oseront affronter
les erreurs de leurs pères ?
Loup et faucon dans un dernier combat...
Qui pour briser la mâchoire avide ? »

Plus aucun mot n'est ensuite prononcé et les PJ doivent se retirer. Ils sont les bienvenus dans la ville finnoise, et une tente est mise à leur disposition. S'ils trépignent d'impatience, on leur fait comprendre qu'ils ne peuvent aller plus loin sans l'autorisation des souveraines. Ils doivent prendre leur mal en patience, le temps qu'elles consultent les esprits.



Reines-sorcières de Finland

Ces puissantes magiciennes ne gouvernent pas véritablement ce pays. Elles représentent plus un cercle aux fonctions mystiques et religieuses, une sorte de conseil que chaque tribu respecte et auquel elles viennent rendre hommage au moins une fois l'an.

Voici des caractéristiques « génériques » pour ces cinq femmes. Si vous en éprouvez le besoin, individualisez chacune d'elles à votre guise, à partir de cette base. Dernière chose, elles n'ont pas de nom. On se contente de les appeler selon leur ancienneté (première reine, deuxième reine, etc...). À chaque modification de la composition du Cercle, leur rang peut donc être appelé à changer.

Corps

Puissance 2 Vigueur 4 Agilité 4

Esprit

Intellect 5 Perception 3 Ténacité 4

Âme

Charisme 5 Instinct 5 Com. 3

Dons : Initiées; Sœurs de Mimir – Défaut : Étranges

Réaction : 13 **Déplacement :** 8

Encombrement : 8

Défense physique : 13 **Défense mentale :** 14

Points de Vie : 67 (33/16/0)

Réserve de dés : 14

Compétences : Chercher 7; Eloquence 14; Esquive 5; Herboristerie 14; Intimidation 6; Langues (norrois) 7 (pour deux d'entre elles); Médecine 11; Mouvement 8; Négociation 7; Savoir (Finland) 16; Séduction 13; Superstitions 18; Survie 9; Vigilance 5; Sejdr 19; Armes courtes 8; Armes improvisées 5; Lutte 10.

Magie : elles connaissent et maîtrisent tous les effets du Sejdr décrits dans le livre de base de Yggdrasil.

Équipement : (PROT : 4 / ENC : 1) vêtements de cuir et de fourrure, poignard, nombreux bijoux (colliers, bracelets, broches).

Renommée : 45





Une journée entière se passe, les personnages n'ont rien de mieux à faire que de déambuler dans l'enceinte de la cité. Dès qu'ils tentent de s'en éloigner, on les ramène fermement chez eux. Mais les regards se font différents, plus respectueux. Leur nom est connu ici et leurs exploits (en particulier le combat contre Nanok s'il a eu lieu, voir « les Neuf Mondes ») est parvenu jusqu'au cœur du Finland.

Enfin, au matin du troisième jour, les reines-sorcières les convoquent à nouveau. Kindrir sert de nouveau d'interprète. Il explique que ses maîtresses accèdent à leur demande à une condition : qu'ils réussissent l'épreuve de Kundal. Kundal ? L'esprit faucon tutélaire des reines-sorcières.

Amies, ennemies

L'épreuve peut avoir lieu de suite. Elle n'a rien de complexe et sert juste à déterminer si le dieu encourage cette initiative. Elle consiste à rencontrer dans leurs rêves le faucon blanc. Facile ? Presque, car les personnages doivent absorber un liquide amer et hallucinogène qui va les projeter dans des visions de cauchemar. Sous la tente des reines-sorcières, ils sont déshabillés, lavés puis allongés près du brasier. Bientôt, ils s'endorment et commencent à rêver.

Ici, il n'est pas question de bloquer les personnages. Ils doivent réussir cette épreuve. Après tout Kundal compte sur eux pour affronter le loup de l'hiver. Par contre, vous pouvez rendre leurs visions particulièrement désagréables. Ils voient d'abord des images du passé, leurs actes glorieux, des amis perdus aussi, leurs maisons laissées loin derrière eux.

Puis les cauchemars effectués depuis leur bannissement reviennent les hanter. La gueule béante, leur propre mort, Yggdrasil en flammes...

Enfin, ceux qui réussissent un test de Ténacité + DM (R10) aperçoivent un faucon blanc volant à la limite de leur champ de vision. S'ils veulent le suivre, il faut un nouveau test (SR12) et un dernier (SR14) pour le rejoindre au bord d'un lac gelé. Une île noire émerge de ses eaux. Un hurlement de loup emplit la nuit, vrille leurs tympans et les jette à genoux sous l'effet de la souffrance. Alors qu'ils gémissent dans leurs rêves, les reines-sorcières se penchent sur leurs corps inanimés et murmurent à leurs esprits :

« Vos dieux et leurs fautes, vos pères et leurs mensonges... le présent est vôtre, l'avenir appartient à vos enfants... »

Les personnages se réveillent en sueur, le corps endolori, des crampes vrillant les muscles. Au-dessus d'eux, les reines-sorcières brandissent de longs coutelas en pierre polie. Un sourire cruel sur les lèvres, elles s'écartent à l'unisson puis l'une d'elles dit :

« Kundal vous a reconnus. Vous vivrez.. pour cette fois... pour combattre. »

Cérémonie

Il faut encore une journée aux PJ pour récupérer des effets de la drogue. Mais curieusement, celle-ci offre des effets curatifs incroyables (chaque personnage blessé récupère 1D10 PV si nécessaire). Ils doivent partir dès le lendemain, mais une cérémonie a lieu le soir-même. Dans la salle centrale du palais de toile, une dizaine de personnes, plus les reines et les héros sont assis en cercle autour du foyer. Des serveurs apportent un festin à base de viande de renne et de lait fermenté. Des chants et des battements de tambours résonnent tout autour d'eux.

Puis, alors que les plats sont desservis, les reines-sorcières s'approchent des personnages. Elles s'emparent de bols où des pinces trempent dans des teintures colorées, blanc, rouge et jaune. Les héros doivent retirer une fois de plus leurs vêtements et elles peignent alors sur leur torse, leurs bras, leurs jambes et leur cou des motifs complexes rappelant les formes d'un rapace. Kindrir explique qu'il s'agit de symboles magiques pour les aider dans leur combat contre le roi-loup de l'hiver. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : un loup d'hiver monstrueux enfermé il y a fort longtemps au plus profond d'une grotte (voir plus bas). Ses congénères gardent férocement sa cage et attendent son retour.

Les peintures possèdent un réel pouvoir : elles vont peu à peu s'effacer, mais tant que les personnages ne lavent pas les pigments qui restent collés à leur peau, ils bénéficient de leurs effets. Ceux-ci consistent en un bonus de +3 à tous les tests de Défense mentale, une vitesse de déplacement doublée pour une période de (Vigueur) Heures par jour et un bonus de +5 aux tests de Mouvement durant cette même période, enfin la possibilité de récupérer un dé de *furor* une fois par jour en invoquant le nom de Kundal.

Abîmes

Remis de leurs émotions, les personnages doivent maintenant se remettre à la poursuite de Ravageur. Kindrir leur servira de guide pour traverser la toundra jusqu'au territoire des loups d'hiver, loin à l'Est. Chacun doit tirer un petit traîneau où il emporte ses affaires, ses armes et ses vivres. Le temps devient exécrable, mais le finnois connaît très bien ce type de terrain et le groupe progresse assez rapidement, trouvant chaque soir les abris nécessaires à un repos correct.

Plus ils avancent vers l'Est, plus ils semblent entrer au cœur d'une nuit perpétuelle. Un matin, Kindrir leur désigne une ligne de collines à quelques lieues de là : la limite de la région interdite. Les personnages doivent désormais continuer seuls leur chemin.

Campagne : Par-delà les confins...

Le blizzard a cessé, mais ils marchent sur une couche épaisse qui ralentit leur allure. Les bois se font plus denses, pourtant ils ne perçoivent plus aucun bruit animal, juste le mugissement du vent incessant qui soulève des nuages de neige devant eux.

Alors qu'ils franchissent les premières pentes, des hurlements lointains de loups, résonnent dans l'air. Les héros ont vite l'impression d'être cernés, mais les créatures restent à distance, comme curieuses de leurs raisons d'être ici.

Un test de Survie SR17 permet de repérer des traces récentes. Elles conduisent à un petit campement recouvert d'une couche de glace. Trois cadavres de *hirdmen* gisent autour de l'âtre éteint. Un quatrième est secoué de frissons et ne va pas tarder à rendre l'âme. Il s'agit des derniers hommes ayant suivi Ravageur, comme le confirme le survivant dont les pieds et les mains sont gelés.

« Fou... Tous morts... Il nous a tous mené à Hel... Maudit soit ce fils de loup... Ce n'est pas un homme... un loup parmi les loup... »

S'ils n'avaient pas encore fait le rapprochement, les joueurs devraient maintenant se souvenir de la saga racontée par Hjalti, un soir de printemps à Hamber.

Le décor se fait de plus en plus désolé, lugubre et glacé alors que les héros approchent de la rive du lac. Ils atteignent enfin un large espace dégagé long d'une centaine de mètres. Ils aperçoivent au-delà l'épaisse couche de glace qui recouvre l'eau et, dans une brume grise, les contours d'une île. Mais ils entendent surtout les grognements hostiles d'une meute de loups d'hiver sur leurs pas. Les créatures surnaturelles s'organisent en demi-cercle pour couper toute retraite aux PJ et essayer de les encercler. Ne laissez pas les joueurs réfléchir trop longtemps. Ils n'ont guère le choix s'ils ne veulent pas se retrouver piégés au milieu de la horde : il faut courir !

Lancez la poursuite. Trois tests de (Agilité + Mouvement) contre un SR de 14, avec un malus égal au score de Physique des loups (7). Deux sur trois doivent être réussis pour atteindre la banquise avant d'être rattrapé. Sinon, un ou deux loups d'hiver attaquent le PJ retardataire, selon le nombre de réussite (une ou zéro). Espérons que les joueurs penseront à faire appel au don de Kundal.

Dès que les personnages posent le pied sur la glace, les créatures hésitent un instant. Puis elles se lancent prudemment à leur poursuite. Il faut deux heures pour atteindre l'île où les loups d'hiver cessent leur traque et se contentent de cerner la zone d'arrivée des héros et de patrouiller autour de la terre ferme. Demandez deux tests supplémentaires aux joueurs (Vigueur + Mouvement, SR14, malus de 7). Chaque échec provoque une attaque d'une des bêtes ayant rattrapé le personnage. Une fois encore, le don de Kundal s'applique ici.



Les loups d'hiver

Ils sont décrits page 178 du Livre de Base. Voici un rappel de leurs caractéristiques ainsi que les particularités de ces créatures gardant la prison de leur alpha.

Conflit 12 / 9	Relationnel 1
Physique 7	Mental 2
Mystique 4 / 4	Vitalité 12

Caractérisations : Armure naturelle (2) ; Terreur (5) ; Crocs de gel ; Féroce*

* Ces modifications sont déjà prises en compte dans le profil donné.



Enfin, ceux qui atteignent l'île voient leurs poursuivants rester à distance en poussant des hurlements de rage et de dépit. Cet endroit leur est visiblement interdit. Mais les héros n'ont pas le temps de souffler. Derrière un gros amas de rochers noirs qui leur barre le paysage, ils entendent le fracas assourdissant du métal qui éclate.

Un spectacle inquiétant les attend. Une cuvette rocheuse, presque ronde, plonge en pente raide vers un puits naturel d'environ trois mètres de large. D'effroyables hurlements montent du gouffre et un énorme museau tente de se faufiler au travers d'un réseau de chaînes aussi épaisses qu'un bras d'homme. Ravageur se tient au-dessus d'un gros verrou brisé et il s'apprête à ouvrir la cage forgée sur demande de Thorr. Un craquement retentit soudain, des éclairs commencent à frapper les hauteurs autour des PJ, projetant des éclats de pierre en tous sens. Mauggwar est sur le point de se libérer.

Le cœur de l'hiver

Les joueurs ont dû effectuer 5 tests de Mouvement pour atteindre ce lieu. Comptabilisez leurs réussites individuelles.

Ceux qui ont réussi les 5 tests arrivent à temps pour engager le combat contre le guerrier-faune avant qu'il ne retire la moindre chaîne. Les autres surgissent un tour plus tard par échec. Il y a cinq chaînes à défaire, une par tour pour Ravageur, mais dès que l'*álfrhedinn* affronte les PJ, Mauggwar secoue tant et bien sa cage qu'une chaîne restante se brise sur un jet de 1 à 5 sur 1D10.

Mauggwar et la prison de Thorr

Le roi des loups d'hiver est une créature énorme, même selon les standards de cette race. Aussi haute qu'un homme, au garrot, elle peut broyer un torse dans ses mâchoires hérissées de crocs jaunis et ébréchés. Des muscles puissants roulent sous son pelage blanc strié sur le dos et l'encolure de lignes noires. Des nuages de vapeur nauséabonde s'échappent de sa gueule écarlate. Depuis le temps passé au fond de ce gouffre, ses yeux se sont parés d'un voile grisâtre, mais son odorat compense largement ce handicap. Mauggwar parle la langue des hommes et peut s'adresser directement aux PJ en *dönsk tunga*.

Il ne désire qu'une chose : quitter sa prison et se venger. Si les personnages lui paraissent très dangereux, il tente même de les convaincre de la perfidie de Thorr car, après tout, c'est bien l'Ase qui, par son mauvais caractère, a provoqué cette situation. S'il obtient de la compassion de la part des héros, le roi-loup joue sur ce sentiment afin de les amadouer, mais son vœu de vengeance ne peut être défait. Il attaque tout héros nordique à sa portée dès qu'il peut le prendre par surprise, en particulier les *berserkir*, combattants favorisés par le dieu du tonnerre.

Mauggwar est fourbe, rusé, et, affamé, il rêve de se repaître de chair humaine. Il n'éprouve aucune reconnaissance pour Ravageur, mais se sert du *úlfhedinn* contre les héros. S'il a le dessous, il cherche à s'esquiver et à attirer les personnages sur la glace, là où attendent ses compagnons, dix fois plus nombreux que ses ennemis.

Mauggwar, Roi des loup d'hiver

Corps

Puissance 6 Vigueur 7 Agilité 6

Esprit

Intellect 2 Perception 4 Ténacité 5

Âme

Charisme 1 Instinct 4 Com. 2

Réaction : 10

Déplacement : 13

DP : 17

DM : 11

PV : 86 (43/21/0)

Compétences : Chercher 15; Discrétion 12 ; Éloquence 6 ; Empathie 4 ; Esquive 10; Intimidation 13
Mouvement 14 ; Survie 18 ; Vigilance 9 ; Crocs 14 ; Griffes 12.

Pouvoirs : Terreur (8), Armure naturelle (3), Crocs de gel, Langage, Point faible (à la base du cou : attaque à -12 mais 0 point d'armure. Un test de Saga ou de Survie SR18 permet de connaître ce détail).

Renommée : 89

Tenez compte de ces éléments : le nombre de chaînes restantes, l'arrivée plus ou moins dispersée des héros, le compte à rebours vers la libération de Mauggwar... Mettez les joueurs dans une situation d'urgence, comptez les liens restants entravant encore la bête, ses râles frustrés se transformant peu à peu en cris de victoire alors que Ravageur retient les personnages.

Tout dépend d'eux, de leurs réussites et de la tactique qu'ils vont employer. S'ils sont arrivés à temps, ils peuvent encore éliminer l'*úlfhedinn* avant qu'il ne soit trop tard et bloquer la porte de la prison du roi des loups d'hiver (voir plus bas). Un héros peut s'occuper de cela alors que ses compagnons affrontent Ravageur. Mais s'ils perdent du temps à tergiverser ou ne se coordonnent pas pour se débarrasser de l'obstacle de chair et de fer qui leur barre le passage, c'est bel et bien le guerrier-loup et Mauggwar qu'ils vont devoir combattre !

Abattre la créature relève d'un véritable exploit, mais cela est sans doute réalisable pour de véritables héros. Ils peuvent également essayer de l'épuiser ou de la blesser suffisamment pour la repousser dans le gouffre, le temps de refermer la cage. Le terrain est pentu, glissant et instable, bref dangereux pour tous les combattants. Un héros peut même envisager de se jeter sur la bête, la saisir et se précipiter avec elle au fond de l'abîme... Une mort propre à donner naissance à une saga mémorable.

Quoi qu'il en soit, rendez ce dernier affrontement mémorable. Leurs adversaires sont rusés, féroces et puissants. Ils disposent d'avantages (*furor*, pouvoirs) propres à mettre à mal les plus grands des héros. S'ils remportent la victoire, celle-ci doit avoir un prix en sang, en sueur et en souffrance. De quoi alimenter pleinement leur légende...

Le retour des héros

Mauggwar tué ou enfermé à nouveau, les loups d'hiver reculent de leurs positions, sans quitter pour autant les héros de leurs yeux haineux. Mais, leur roi vaincu, ils ne tentent rien contre les personnages, se contentant de les suivre un moment, de la banquise jusqu'à l'orée des bois, puis les laissent filer dans un concert de hurlements effrayants.

Si toutefois les PJ s'enfuient ou refusent d'affronter le roi-loup, ses congénères interceptent les soi-disant héros pour les mettre en pièces. Mauggwar libre, une énorme meute de ces créatures se rassemble aux frontières des terres finnoises et, dès l'hiver prochain, commence à y semer mort et désolation. L'année suivante, ce sont les comptoirs de la Scandia qui sont attaqués et anéantis. En trois ans, la présence des nordiques dans cette région sera presque entièrement éradiquée. Les luttes internes aux royaumes de la Scandia feront qu'aucune nouvelle tentative d'implantation d'envergure en Finland n'aura lieu avant des décennies. À moins que de nouveaux héros viennent traquer le roi des loups d'hiver et les siens sur leur territoire.

Campagne : Par-delà les confins...

Quant à Ravageur, arrangez-vous pour lui offrir une fin glorieuse... et mystérieuse. Il peut par exemple disparaître au fond de l'abîme où séjournait Mauggwar, ou traverser la glace si le combat se poursuit hors de l'île. Qui sait si le *úlfhedinn* ne reviendra pas un jour, plus fou et dangereux que jamais, obsédé par l'idée de se venger des personnages...

Après cet épisode final, les PJ doivent être épuisés et meurtris. Le retour jusqu'à la cité des reines-sorcières réclame leurs dernières forces. Même si le climat se fait plus doux, le ciel moins noir, les longues étendues neigeuses éteignent les héros. Les souveraines leur offrent l'hospitalité pour qu'ils se remettent de leurs blessures. Ceux qui le souhaitent peuvent recevoir, de la part d'un maître de cet art, un tatouage commémorant leur fait de gloire. Laissez les joueurs intéressés choisir une scène en relation avec cet événement. Le tatouage possède cependant un effet mystique, grâce aux pouvoirs des reines-sorcières, en plus d'accorder un bonus de +3 à toutes relations avec les finnois s'il est dévoilé. Déterminez l'avantage acquis en fonction du symbole choisi. Voici quelques exemples :

un faucon : don « sens aiguisés »
un loup : don « homme des bois »
l'hiver : don « corps de fer »
une arme ou une rune associée au dieu du tonnerre :
don « guidé par Thor »

Soyez inventif !

Après un mois de repos, où les finnois acceptent les héros comme faisant partie de leurs tribus, Kindrir propose de les reconduire au comptoir de Brenna. Ils retrouvent les leurs au beau milieu des préparatifs de *Jöl*.

La fête promet d'être plus joyeuse encore avec leur retour triomphant. Ils peuvent enfin goûter la douceur de leur foyer et les fruits de tous leurs efforts durant cette année d'exil fort bien remplie. Au printemps prochain...

Le cadeau de la dame de givre



Un dernier épisode en guise d'épilogue.

L'hiver touche à sa fin, et des vents plus tièdes commencent à balayer le Domaine du Givre depuis le Sud. Les stalactites de glace au bord des toits fondent lentement. Le comptoir s'ébroue peu à peu de son sommeil hivernal et retrouve ses activités coutumières.

Les personnages sont réunis sur la jetée, le regard fixé vers l'Ouest, vers le Danemark. Après un long silence, ils évoquent leur avenir. Que faire ? La sanction qui les touche prend fin au premier jour du printemps, dans une semaine. Mais ils se sont bâtis ici une vie glorieuse, ont regroupé autour d'eux des gens qui comptent sur les héros pour assurer leur survie et leur prospérité.

Alors qu'ils discutent entre eux, une forme blanche apparaît à l'horizon, sur les eaux calmes et argentées du golfe. Très vite, il est clair qu'il s'agit d'un navire, mais d'un type connu par les personnages. Il ressemble à un *snekkjar*, mais aux bastingages bien plus hauts, la poupe et la proue plus relevées. Le bateau est entièrement blanc et scintille sous le soleil, une couche de glace se forme dans son sillage. Une grande voile immaculée le pousse doucement dans la direction des personnages. Des rames surgissent de ses flancs pour entamer une manœuvre d'accostage, mais aucun marin n'est visible sur le pont. En fait, les héros ne distinguent qu'une seule silhouette à l'avant du navire. Une femme élancée, aussi belle que sinistre.

Le bateau se range le long du quai, sous le regard inquiet de la population. La Dame de Givre, car il s'agit bien d'elle s'approche sans débarquer, un sourire franc et amical sur le visage, un gros paquet enroulé dans un linge dans les bras. Elle s'adresse à tous les héros :

« Vous avez livré un juste combat, pour une mauvaise cause. Les dieux méritent-ils d'être laissés sur leur piédestal ? Le jour restera le jour, la nuit restera la nuit... au moins pour quelque temps encore. Les premiers font des erreurs, leurs successeurs s'y confrontent. »

Puis elle tend son paquet au PJ avec lequel elle a couché lors de « Premices au grand hiver ».

« Tenez ! Voilà l'avenir. Le bien le plus précieux d'un père. La clef de l'immortalité... »

Dès que le personnage s'empare du cadeau, ou qu'un autre le fasse, la nef blanche glisse lentement, inexorablement en arrière et s'éloigne. Le beau visage de la Dame s'illumine et elle adresse un petit signe de la main aux héros avant de disparaître dans la brume qui se lève sur le golfe.

Dans les bras de celui qui a pris le cadeau, emmaillotté dans des étoffes précieuses, un enfant d'un an à peine dort, puis ouvre des yeux curieux et craintifs. Il regarde un instant le visage au-dessus de lui et se rendort paisiblement...





Scénario : Les feux de la Terre

Ce scénario se situe hors de la campagne officielle d'Yggdrasill. Il emmène les héros aux limites de Midgardr. Très facile à placer au cours d'un voyage en bateau, cette aventure peut alors servir d'intermède. Son format et ses enjeux immédiats permettent également de l'utiliser dans le cadre d'une initiation ou en tant qu'aventure isolée.

Synopsis

Alors qu'il navigue sur les eaux de la Scandia, le bateau des personnages est pris dans une tempête aussi effroyable que soudaine. Après un naufrage, ils se retrouvent sur une île dont ils ignorent tout. Ils doivent d'abord s'organiser pour y survivre avant de découvrir une petite communauté. Leur accueil n'a rien de chaleureux et leurs explications n'aident pas les PJ à comprendre où ils se trouvent. Ils réalisent rapidement que ces gens se terrent face à la menace de créatures surnaturelles et cachent un lourd secret. La clef du mystère se trouve certainement au cœur du volcan occupant le centre de l'île. S'ils veulent parvenir à rentrer chez eux, les héros vont devoir trouver la solution à cette énigme et le moyen d'apaiser une sinistre déesse très en colère.

Introduction

Cette aventure survient, alors que les personnages effectuent un voyage par mer dans la Scandia. Idéalement, l'île maudite sera placée très au large des côtes norvégiennes, loin à l'Ouest. Il peut donc s'agir d'une péripétie dans un itinéraire prévu de votre campagne ou, dans un cadre plus restreint, d'un scénario isolé. Dans ce dernier cas, il vous faut déterminer, avec les joueurs si nécessaire, les raisons pour lesquelles ils ont entrepris ce périple. Pourtant, cette période de navigation reste secondaire.

En effet, l'histoire commence directement sur la plage de l'île perdue, après le naufrage. Mettez immédiatement les joueurs en situation :

Les héros reprennent lentement conscience sur une plage de sable gris et humide qui colle à leur peau et à leurs vêtements en lambeaux et trempés. Ils ont froid, ils sont perclus de douleur et le goût salé de l'eau de mer emplit leur bouche. Un bref regard autour d'eux leur apprend qu'ils se trouvent sur une île rocheuse écrasée par un ciel d'orage noir et lourd. La plage étroite s'étire longuement à droite comme à gauche sur plusieurs centaines de mètres. Des rochers acérés affleurent ici et là du sable, les vagues puissantes apportent des planches brisées, venant sans doute

Scénario : Les feux de la Terre

de leur navire. Une ligne de falaises basses gêne l'accès à une végétation dense et sombre. Le terrain s'élève ensuite, de plus en plus raide, jusqu'aux pentes d'un volcan occupant le centre de l'île. Des coulées de lave rougeoyante cascades sur ses flancs arides et il crache une fumée noire se mêlant avec le ciel.

Après ce premier tour d'horizon, laissez les joueurs prendre conscience de leur situation. Dès qu'ils se lèvent, ils aperçoivent les silhouettes de leurs compagnons au loin. Comme eux, ils ont été rejetés sur la plage par la tempête. Rappelez leur alors cet ouragan soudain et inattendu qui s'est abattu sur leur navire. Des vagues hautes comme trois hommes balayant le navire, le mat brisé, les cris des marins arrachés à leurs bancs de nage, les éclairs dans l'obscurité, le bateau qui dérive toujours plus vers l'Ouest...

En faisant le point, ils constatent qu'ils ne disposent de pratiquement aucune de leurs pièces d'équipement, hormis leurs vêtements (et armures s'ils les portaient sur eux) et quelques babioles restées dans leurs sacs et bourses. L'un d'eux, par chance, peut avoir conservé une arme dans son fourreau. Mais pour le reste, ils sont totalement démunis dans un endroit qu'ils ne reconnaissent pas...

L'île perdue



Quelle que soit la compétence utilisée, il est difficile de déterminer leur position. Un test en Savoir : Scandia ou Navigation (SR27) permet de se souvenir d'une vague allusion à une colonie norvégienne à l'Ouest des côtes.

Les personnages ne découvrent aucun autre survivant. Cinq corps sur la plage, des débris où ils peuvent récupérer quelques affaires utiles, c'est tout.

Une nichée d'oiseaux marins sur une paroi constitue le seul signe de vie. La forêt au-delà des falaises reste étrangement silencieuse. Très vite, les héros constatent qu'ils n'ont ni vivres, ni eau potable. Ils ne trouvent aucune source à proximité. Il va leur falloir partir en quête de nourriture, d'abri et de boisson. Dès qu'ils pénètrent dans la végétation, donnez aux joueurs l'impression d'un endroit sauvage et inexploré : buissons épineux et fougères hautes partout dans le sous-bois, arbres tordus et emmêlés, pas de traces animales...

Laissez les errer quelque temps dans ce décor sinistre et vide. Aux joueurs de s'organiser. Il leur faut un abri, faire du feu pour se réchauffer, trouver de la nourriture. Cette première partie fait appel à leurs capacités et à leur volonté de survie. Perdus au milieu de nulle part, sans ressources, mettez les personnages dans l'incertitude la plus totale.

Voici quelques pistes pour gérer ce passage, mais n'oubliez pas que chaque gain obtenu par les héros nécessite des efforts importants.

- **L'eau** : la mer est, bien entendu, salée et impropre à une consommation à long terme. Les joueurs vont peut-être imaginer des moyens pour la filtrer (ou la faire bouillir s'ils réussissent à faire du feu), mais cela demande beaucoup d'effort pour un résultat médiocre. Malgré le ciel d'orage, il pleut assez peu et l'eau recueillie semble avoir un horrible goût de cendres. Ils peuvent s'enfoncer dans la forêt à la recherche d'une source. Plusieurs fois, les explorateurs découvrent des trous d'eau saumâtre dont la consommation est risquée (test de Vigueur SR 17, vomissements en cas d'échec). Sur les pentes du volcan, de petits filets d'eau chargée en soufre et en métaux ne sont guère plus potables. Après quelques déceptions, et au moins une journée passée sans eau, des PJ persévérants finissent par découvrir une source cachée entre de gros blocs de rochers. Le trou est profond d'environ six mètres, étroit et glissant. Un test d'Escalade SR14 est nécessaire pour réussir à tirer l'équivalent d'un tonnelet d'eau par jour. Un travail nécessitant de gros efforts physiques, plus de deux heures de travail acharné et... un récipient.

- **La nourriture** : il n'y a aucun animal dans la forêt, hormis de grandes nuées d'insectes. Les personnages compétents en Herboristerie (SR11, SR19 sinon) trouvent des racines et quelques fruits comestibles. De quoi cueillir une demi-ration journalière par personne. Sinon, il reste la mer. Assez rapidement, de gros crabes bleus viennent se repaître de la chair des cadavres éparpillés sur la plage. Ils ont un goût délicieux, une fois que l'on a pu faire abstraction de leur dernier repas. Il est également possible de pêcher de longs poissons ressemblant à des soles jaunâtres (test d'Agilité SR14 ou moins selon les moyens employés), mais ceux-ci ont un goût de vase prononcé.

- **Un abri** : les débris de l'épave ainsi que des arbres rejetés par la mer ou de l'orée de la forêt permettent de fabriquer une cabane décente (Survie SR14 ou Artisanat : bois SR18). Si les PJ s'enfoncent sous les frondaisons, ils trouvent ça et là des zones rocheuses propices à une protection, mais, dans tous les cas, le froid nocturne dépose du givre sur toutes les surfaces. Au pied du volcan, mais assez loin de la source, une fissure profonde permet de s'abriter un peu mieux. L'endroit dégage une odeur d'œuf pourri que le vent peine à chasser. Le sol est chaud ! À moins d'un mètre sous leur pied bout une grande nappe de lave.

- **Le feu** : le plus simple consiste à s'approcher d'une coulée de lave (Agilité SR14) ou d'un incendie allumé dans les bois par un éclair (mais ceux-là ne durent pas longtemps). Malheureusement, tout feu allumé attire immanquablement les nuées d'insectes bourdonnants évoqués plus haut.

- **Une vue d'ensemble** : les héros voudront sans doute escalader le volcan afin d'obtenir une vision générale de l'île. Le périple est éprouvant et dangereux. Des coulées de lave dévalent le long des flancs de la montagne. Le sol traître, les fumerolles soufrées, les secousses soudaines rendent la progression périlleuse (Mouvement et Escalade SR 14). De la position la plus haute qu'ils peuvent atteindre, une di-

zaine de mètres sous le cratère, ils distinguent l'ensemble de l'île. Elle ressemble à un ovale de plus de neuf kilomètres dans son plus grand diamètre. Des falaises et des portions de plage désertes en font le tour. Le volcan occupe le centre de l'île. Tout le reste est recouvert de la même végétation dense et sombre.

• **Exploration** : distillez au fur et à mesure de leurs déplacements les indices suivants aux joueurs : ils croisent une piste tracée mais mal entretenue qui disparaît vite dans des broussailles. Des zones dégagées au pied du volcan ont dû accueillir des champs aujourd'hui carbonisés par la lave. En faisant le tour de l'île, les héros découvrent les vestiges d'un village enfoui dans la végétation. Il a visiblement été abandonné depuis peu. Certaines des baraques, typiques des colonies de la Scandia (murs de planches et toits réalisés avec les coques des navires), ont été incendiées, tout comme deux *knörr* et le quai de bois. On trouve des cadavres d'animaux et de quelques colons, tués par arme, mais aucun des agresseurs. Un test de Survie SR16 indique que l'attaque remonte à environ un mois. Près de trois cents personnes devaient vivre là. Quelques pistes partent vers les flancs du volcan où se trouvaient les champs.



Dangers naturels

Le milieu dans lequel évoluent les héros leur demande déjà de mobiliser toutes leurs ressources afin de survivre. Mais l'île présente en plus des dangers naturels particuliers qui viennent compliquer leur tâche.

L'endroit est plongé dans un crépuscule perpétuel à cause de l'épais nuage noir s'échappant de la gueule du volcan. Sa présence réchauffe l'atmosphère, mais chasse les nuages de pluie alors fort rares. De plus, à intervalles irréguliers, des tremblements de terre, le plus souvent de petites secousses, animent l'île. Parfois, une forte explosion illumine le sommet du volcan. Dans les minutes qui suivent, des cendres et des pierres s'abattent sur les environs (Test d'Instinct SR12 pour se protéger si on est à découvert ou perte d'1D5 PV due aux scories ou au fait de respirer ces cendres).

Enfin, sans piste, sur un sol moussu et pentu, les déplacements vers le cœur de l'île se révèlent ardu et rapidement éreintants. Servez-vous de tous ces éléments pour mettre les joueurs et leurs personnages en état de tension.



Passez le temps que vous jugerez nécessaire sur cette première partie du scénario. Les joueurs ignorent toujours ce qu'ils font là si ce n'est tenter de survivre dans un lieu hostile et inconnu. Laissez-les échafauder leurs hypothèses, aucune saga, aucun savoir ne peut ici les préparer à ce qui les attend. Une fois que vous sentirez qu'ils ont atteint un taux de nervosité et de frustration suffisant, ou s'ils se débrouillent trop bien pour contrôler la situation, enchaînez sur la suite.

Sinistres ténèbres

Une nouvelle nuit vient de tomber sur l'île perdue. Les héros le devinent au simple fait que le ciel devient plus noir encore si cela est possible. Calfeutrés dans leur abri, les PJ sont réveillés par des hurlements stridents et inhumains. À partir de cet instant, changez le rythme de la partie. Les événements vont survenir plus vite et les joueurs vont devoir réagir rapidement à chacun d'eux afin d'échapper au destin funeste qui va bientôt engloutir le lieu maudit.

L'aube approche, mais une brume grise et épaisse se lève doucement depuis la mer et s'insinue entre les arbres, rampant sur le sol et noyant le décor dans un voile opaque. Un personnage curieux remarque que le brouillard emporte avec lui la pointe du varech en décomposition. Dans cette purée de pois, toutes les actions des héros nécessitant la vue sont soumises à un malus de -3.

Bientôt des bruits de pas feutrés, de choses se déplaçant dans la brume, se font entendre près d'eux. S'ils appellent, les PJ n'obtiennent aucune réponse sinon quelques grognements inquiétants. Et, quoi que ce soit, cela semble se rapprocher.

Si les personnages se préparent à recevoir la menace inconnue, des pas précipités résonnent. Un homme tremblant, en guenilles, surgit de l'orée de la forêt, dans l'espace habité par les héros. Ils le reconnaissent immédiatement comme l'un des marins de leur navire. L'homme est en piteux état. Il darde des yeux fous de terreur sur les PJ et crie : « Maudits ! Tous maudits ! Courez pour votre vie ! » Puis il se jette à nouveau dans la brume en hurlant comme un dément. Impossible de le rattraper, mais quelques instants plus tard, on entend un cri de souffrance abominable s'élever de la direction dans laquelle il a disparu. De nouveau, les bruissements lugubres se font entendre dans les fourrés.

Si les héros décident de rester sur place, la brume s'épaissit encore, les bruits se rapprochent et parfois quelque chose les frôle. Effectuez un test de Ténacité + DM SR 19 pour chaque PJ. En cas d'échec, une peur irrationnelle s'empare d'eux et les oblige à s'enfuir à toutes jambes.

L'île maudite

Il est temps de vous révéler la vérité au sujet de ce lieu étrange.

Nul ne semble savoir pourquoi Snorigden le *dvergar* a été banni de Nidavellir, mais le fait est qu'il a trouvé refuge sur Midgardr. Après avoir erré quelques années à travers le Nord de la Scandia, fuyant on ne sait quoi, il a enfin découvert un lieu isolé et propice à sa retraite solitaire où il pouvait ruminer sa rancœur et son chagrin. En suivant un tunnel souterrain s'enfonçant loin sous la terre, il arriva finalement sur l'île perdue. Afin d'assurer sa tranquillité, les hommes du Nord se multipliant rapidement et explorant les terres autour d'eux, Snorigden condamna le passage derrière lui. Il vécut ainsi paisiblement durant de longues années.

Mais, bien que située à l'écart des routes commerciales, des navires y accostèrent finalement. Il y a quinze ans, une petite colonie norvégienne s'installa sur l'île. La vie est dure sous un climat rude et avec des ressources limitées. Alors qu'ils envisageaient de repartir pour la Scandia, Abjaer Rulfsson fit une découverte étonnante. Dans une caverne sous le volcan éteint, il rencontra Snorigden... et le captura. Le *bondi* vit là l'occasion d'assurer son avenir. Le *dvergar* prisonnier devint son esclave et dû mettre ses talents de forgeron à son service. Avec cette aide, la colonie se développa doucement et Abjaer se fit nommer chef, prétendant être le créateur de tous ces outils assurant son prestige. A sa mort, il y a quatre ans, Thorvan prit sa suite, et devint le détenteur du secret de l'île. Malheureusement, Thorvan est bien moins malin que son père et quelques hommes ont découvert la vérité. Obligé de la partager avec eux, ce petit groupe exploite sans vergogne le *dvergar* pour son plus grand profit.

Les autres colons extraient des métaux et des minéraux des entrailles du volcan dont la plus grande partie est entreposée dans des grottes profondes. Les objets façonnés par Snorigden partent ensuite pour le continent où ils sont monnayés à prix d'or. Cinq hommes profitent du secret et s'enrichissent, tandis que les autres colons mènent une vie toujours difficile, mais acceptent cet état de fait tant le prestige de Thorvan est grand.

Pourtant, celui-ci rumine sa colère. Il n'a plus envie de partager, mais n'osent pas encore agir contre ses complices. L'arrivée des héros pourrait lui fournir une occasion.

Car depuis quelques semaines, tout a changé. Le volcan s'est réveillé, noyant sous la lave les champs autrefois fertiles et menaçant d'affamer la population. Les secousses se multiplient, une tempête permanente fait rage autour de l'île. Mais surtout, des êtres cadavériques, les guerriers de Hel, envahissent chaque nuit les lieux. Ils ont ravagé le village et obligé les Norvégiens à trouver refuge dans les grottes. Certains pensent que l'heure du Ragnarökr est arrivée. Thorvan soupçonne que cela a plutôt un lien avec Snorigden et le secret de son exil dans ce lieu. D'ailleurs, le *dvergar* n'est plus le même depuis un mois, lorsque les hommes ont extrait une étrange sphère blanche d'un puits de mine.



S'ils se mettent à courir, les choses les suivent de près, des halètements rauques se font entendre sur leurs talons. Demandez un test de Vigueur + Mouvement SR19 à chacun. Raté, décrivez aux malchanceux l'impression que quelque chose tente de les saisir, les tire en arrière avant de lâcher prise, griffe leurs jambes et leurs bras...

Désorientés, les héros avancent au hasard et débouchent soudain sur une clairière au sol tapissé de gros rochers plats. En face d'eux, un étroit défilé s'enfonce dans le flanc du volcan. Une impasse !

Au cas où les héros ne fuient pas et affrontent les guerriers de Hel, ils peuvent découvrir cet espace lors de leur exploration de l'île, le lendemain par exemple.

***Note :** Si vos joueurs se sentent d'humeur vindicative, ou s'ils éprouvent le besoin de passer leur frustration, vous pouvez organiser quelques affrontements contre les guerriers de Hel. Non seulement ces combats vont devenir de plus en plus difficiles (les PJ rencontrent des groupes de plus en plus importants), mais ces adversaires paraissent innombrables. De plus, la présence de ces créatures sur l'île devrait pousser les joueurs à se poser encore plus de questions. Vous pouvez alors mettre en scène une véritable traque dans la forêt pour augmenter encore la tension.*

Le refuge



Cette seconde partie repose sur les capacités d'interprétation et d'improvisation du Meneur de Jeu. En effet, tout se déroule en huis clos au sein du camp souterrain des colons. Une fois dans la place, les héros vont devoir découvrir les secrets de cette communauté et révéler les véritables raisons du cataclysme en préparation. Vous trouverez donc ici une description des lieux et de ses habitants les plus importants afin d'animer ce chapitre.

Une chronologie et quelques événements secondaires vous sont également proposés. Aux joueurs de prendre en main la situation s'ils veulent découvrir la vérité et se donner une chance de quitter cet endroit pour échapper à la colère de Hel.

Scénario : Les feux de la Terre

Sous le volcan

Alors que les héros se trouvent acculés à la paroi de pierre, la brume se dissipe lentement. Des ombres mouvantes apparaissent à la limite du brouillard. Escalader la falaise semble presque impossible (Escalader SR24). Serait-ce là leur dernier combat ?

Soudain, un épais buisson près d'eux s'agite et révèle l'entrée d'un étroit boyau. Un jeune homme imberbe les hèle et leur fait signe de le suivre à l'intérieur. Cette option paraît sur le moment la meilleure.

Le garçon referme l'issue derrière lui avec un gros bloc de pierre. Le jeune homme se présente sous le nom de Sdric et ouvre la marche. Durant leur progression souterraine, il peut leur expliquer un peu la situation, du moins ce que lui en sait (le camp, le nom des principaux habitants, la malédiction qui s'est abattue sur eux depuis peu). Répondez évasivement aux questions des joueurs par le biais de Sdric. Il n'est pas très malin, mais c'est quelqu'un de franc et généreux, prompt à s'attirer la sympathie des autres.

Au bout d'une centaine de mètres, les héros débouchent sur la vaste caverne abritant le refuge. En voici une description sommaire, n'hésitez pas à broder autour de ce schéma de base au fur et à mesure que les personnages explorent l'endroit.

La cité occupe une vaste grotte en losange, longue de deux cent cinquante mètres sur cent vingt de large, au plafond haut de six mètres au maximum en son centre. De petites cabanes de bois et de toile occupent plus de la moitié de l'espace disponible. En tout, une quarantaine de foyers, soit environ deux cents personnes vivent ici. Des enclos pour les moutons, volailles et vaches occupent le reste de la caverne. Une odeur de lisier, de fumée et de terre humide plane sur les lieux.

La lumière (faible si dehors il fait nuit, plus forte de jour) provient d'un astucieux système de grands miroirs polis placés à la verticale de puits étroits traversants le plafond voûté. Ils diffusent, en journée, la lumière du soleil, la nuit des petits feux allumés devant suffisent à chasser les ténèbres totales. Les joueurs pourront se demander qui a installé ce système. On parle alors de Thorvan, le forgeron car cet endroit fait partie de son domaine.

Le long des parois s'entassent de maigres réserves de fourrage sous des appentis de fortune. En effet, de nombreuses infiltrations provoquent la chute de gouttes d'eau depuis la voûte qui finissent en rigoles sur le sol de pierre irrégulier (une fois sur deux, on considère qu'un combattant est comme sur un sol traître tant celui-ci est parsemé de trous et de bosses).

Tous les bâtiments en bois ont été construits avec les matières premières trouvées sur l'île. Les lieux sont austères et sans ornement. L'intérieur des cabanes est tout aussi spartiate, une seule pièce en général où s'entasse la famille. Aucune figure divine ne décore les parois noircies par la

fumée qui stagne au plafond. Les ruelles sont étroites, il faut parfois se tortiller pour s'y engager. Un espace dégagé, une sorte de place, sépare les hommes des bêtes.

Des tunnels secondaires, certains assez larges pour laisser le passage à un gros chariot, d'autres si fins qu'un enfant aurait du mal à s'y faufiler, partent dans une demi-douzaine de directions. On y compte plusieurs champignonnières, mais l'un d'eux remonte à la surface (il a été condamné par un éboulis provoqué par une forte secousse) et un autre, barré par une solide barrière de bois mène vers les mines. Dès l'arrivée des PJ, Unn (voir PNJ) monte souvent la garde devant cette entrée.

Il y a peu encore, les gens exploitaient des champs sur les pentes fertiles du volcan, mais les éruptions récentes les ont ravagés. Il ne reste plus que de maigres réserves de grain et de légumes secs, juste de quoi tenir une demi-saison. Aussi l'arrivée de nouvelles bouches à nourrir n'est pas très bien perçue.

L'air est lourd (le lac de lave et le cratère sont assez proches), saturé d'humidité (les infiltrations) et puant.

Sdric appelle ses concitoyens dès qu'il pose le pied dans la caverne. Aussitôt, une grande partie des habitants surgit des maisons. Si tous affichent le type physique des hommes du Nord, les silhouettes sont sèches, voire maigres. La population se rassemble très vite autour des héros. Peu d'enfants parmi eux, peu de vieillards également. Le chef Thorvan fend alors la foule et vient au-devant des PJ.

Les résidents

Voici une description des principaux habitants de la cité cachée. Vous trouverez pour chacun leurs motivations et leur petit secret s'ils en ont un. Veillez à bien vous imprégner de la personnalité de ces figurants, tout l'intérêt de ce chapitre réside dans votre capacité à les interpréter et à les faire interagir avec les héros. En effet, les personnages se retrouvent, bien malgré eux, impliqués dans le destin funeste qui va bientôt engloutir l'île. Leur seule chance consiste à découvrir les raisons de ce prochain cataclysme et le mystère que recèle ce lieu. Enquête et négociation sont donc de rigueur.

Note : tous les personnages présentés ici sont des figurants de type « bondi ». Vous trouverez le rôle qu'ils jouent dans la cité après leur nom et, entre parenthèses, les éventuelles caractérisations spécifiques à chacun d'eux.

Thorvan – chef de la cité (meneur d'hommes, pleutre)

Petit et bedonnant, une couronne de cheveux blonds encadre son front dégarni. Thorvan est un homme renfermé et sans réelle volonté, loyal envers sa communauté, mais peu enclin à renoncer à sa position de chef. Ce qui signifie, selon lui, conserver l'existence de Snorigden secrète. Même si d'autres s'en doutent (voir plus loin), seul lui et quatre autres hommes (Jubolt, Unn, Ivar et Dag) sont au courant de la présence du dvergar dans les grottes profondes.

Thorvan s'occupe de la forge, du moins c'est ce qu'il prétend, où lui seul peut pénétrer (par un boyau barré d'une porte dans les mines). Il s'agit en fait d'une entrée vers le domaine de Snorigden, mais les merveilles de métal qu'il en ramène suffisent à assurer son prestige pour maintenir son statut. Thorvan redoute de voir son autorité remise en question avec l'arrivée des PJ et se montre courtois, mais distant. Placé face à un choix difficile, il hésite, risquant de réagir trop tard. La population lui en voudra si la présence de Snorigden est révélée. Thorvan est capable de monter les gens les plus nerveux contre les héros s'ils menacent sa position de chef ou son secret. De même, il peut attirer leur attention sur ses comparses afin de s'en débarrasser et protéger son secret.

Sdric – homme à tout faire (téméraire)

Ce jeune garçon roux et maigre subit les moqueries des autres à cause de ses joues demeurant résolument glabres malgré ses 18 ans passés. Curieux de tout, il se montre affable avec tout le monde. Il est secrètement amoureux d'Alghils qui l'ignore complètement. En cas de danger, il est capable de se mettre en grand péril pour la sauver. Sdric se pose beaucoup de questions sur ce qui arrive depuis peu. Il a effectué plusieurs sorties nocturnes et découvert la crique où aborde le navire des guerriers de Hel ainsi que le chemin qu'ils suivent dans la forêt. Il connaît également les cavernes comme sa poche, hormis ce qui se trouve au-delà de l'entrée des forges. Sdric peut servir de guide, présenter les PJ aux autres membres de la communauté, les aider de son mieux voire les gêner par sa fougue maladroite.

Jubolt – brute taciturne et égoïste (robuste, brutal)

Jubolt est marin et appuie de son impressionnant physique l'autorité de Thorvan quand cela l'arrange. Cependant, les deux hommes se détestent, ils ont juste besoin l'un de l'autre. Jubolt ne remet jamais en question les décisions du chef. Il partage le secret de Thorvan et organise le commerce avec la Norvège. En échange de son appui, Jubolt a le droit de faire un peu ce qui lui plaît et partage les bénéfices. Ainsi, il a caché un petit navire dans une grotte marine au Nord de l'île. Il projette de s'enfuir bientôt, laissant derrière lui ces gens qui le craignent et le méprisent. Pour le moment, il s'efforce de voler le plus de vivres possible pour sa prochaine expédition. Les héros le surprendront peut-être dans l'une de ses rapines.

Le bateau est juste assez grand pour emporter six personnes. Mais cela permet de quitter l'île avant qu'il ne soit trop tard. Jubolt n'a aucune envie de partager son moyen de fuite, mais, découvert, tentera de négocier son salut en proposant une place à bord.

Unn, Dag et Ivar Contremaîtres répugnants (brutaux, violents, armement supérieur)

La « garde » de Thorvan et ses complices dans l'exploitation de Snorigden. Avant qu'ils ne découvrent son secret, un soir où le chef avait trop bu, Thorvan se contentait de tirer du dvergar juste ce dont il avait besoin. Ses complices l'obligent désormais à produire de plus en plus et ont mis la population au travail, dans les mines pour fournir le métal nécessaire. Tout le monde craint ces trois hommes patibulaires, mais bien armés et sans scrupules. Ils restent souvent ensemble et feront tout pour préserver leur secret car, même dans la situation présente, leur cupidité n'a pas d'égale. S'ils découvrent le navire de Jubolt, ils sont prêts à le tuer pour s'en emparer. Devant les PJ, ils se montrent serviables et amicaux, menaçant quiconque oserait parler contre eux aux étrangers. Mais ils complotent pour s'en débarrasser si une occasion se présente (durant un éboulement par exemple).

Rungar – mineur curieux et ivrogne (souffreteux)

Encore jeune (36 ans), Rungar est pourtant terrassé par la maladie qui ronge ses poumons. Il quitte rarement la cabane misérable où il s'entasse avec sa femme, sa mère et ses six enfants turbulents. Rungar travaille à la mine et connaît parfaitement les tunnels de cette partie des souterrains. C'est lui qui a découvert la pierre blanche dont Thorvan s'est tout de suite emparée, il ignore pourquoi. Rungar peut décrire la pierre (voir plus loin, le secret de Snorigden), parler du puit où il l'a trouvée et de la forge barrée par une porte de fer où il est interdit de pénétrer.

Alghils – jeune fille en détresse mais manipulatrice (séductrice)

Du haut de ses 20 ans, belle et aguicheuse, Alghils joue des sentiments des jeunes hommes de la communauté pour obtenir ce qu'elle veut. Orpheline, elle a été élevée par Thorvan qui, malgré son épouse Dirna, convoite la jeune fille, refuse de la marier afin de garder un moyen de pression sur les jeunes gens. Alghils l'a bien compris et en joue pour obtenir ce qu'elle désire. Avec l'arrivée des personnages, elle va jeter son dévolu sur l'un d'eux, juste pour provoquer des jalousies dans son entourage de galants. Et qui sait, peut-être que les étrangers trouveront un moyen de la sauver de la catastrophe qui approche. Alghils possède un double de la clef ouvrant la forge. Elle l'a fait faire par un artisan du village un jour où Thorvan dormait du sommeil de l'ivrogne. Au cas où...

Scénario : Les feux de la Terre

Erna – folle du village (initiée)

17 ans, une beauté glaciale, Erna possède un don naturel pour entendre la voix des dieux. Dans un autre endroit, elle aurait été *völva*. Ici, elle passe pour folle et vit en recluse dans une caverne derrière l'enclos des chèvres. Seul Sdric vient parfois la voir pour discuter et s'assurer qu'elle n'a besoin de rien. Elle sait exactement ce qui se passe, la colère de Hel qui lui parle dans son sommeil et réclame que la pierre soit à nouveau cachée, même si elle ignore l'existence du dvergar. Elle soupçonne plutôt Thorvan du malheur qui arrive. Pourtant, elle se tait, observant avec un sourire sinistre la terreur qui s'empare peu à peu de la cité. Erna se moque de mourir, peut-être cela fera-t-il enfin taire les voix dans sa tête. Par principe, elle déteste tout le monde. Gagner sa confiance et obtenir des révélations de sa part nécessite un gros travail de mise en confiance. Une *völva*, et ses explications, pourront sans doute la rassurer, mais pas forcément la rendre plus ouverte à un monde qu'elle vit comme une prison.

Secret : Erna a été violée à l'âge de quatorze ans par les complices de Thorvan, un soir de beuverie. Déjà renfermée, elle est devenue encore plus secrète par la suite. Elle n'en a jamais parlé et un silence plane sur cette affaire, Thorvan ayant fermé les yeux, même si tout le monde est au courant. Si elle en a l'occasion, elle pourrait bien chercher à se venger. Mais déjà, condamner par son silence la communauté qui a préféré se taire pour assurer sa cohésion lui apporte une joie cruelle.

Eilif – artisan impliqué mais discret (Robuste)

Eilif a la carrure d'un chef, mais pas la volonté de l'être. Grand et costaud, calme et réfléchi, il taille le bois avec une maîtrise héritée de son père et de son grand-père. Dans un premier temps, il se montre poli, sans plus. Les joueurs remarqueront sans doute que nombre de personnes se tournent vers lui lors des assemblées, même si Eilif ne dit jamais rien. Il refuse de parler contre Thorvan, d'autres personnes, hormis sa famille, dépendent de lui. Il a perdu un de ses fils, dans un accident après une mauvaise décision. Pourtant, il ne réussit pas à masquer son inquiétude actuelle (pour sa femme et ses deux fils, comme pour les autres habitants de la cité). Renfermé sur ses doutes et son mauvais souvenir, Eilif refuse d'abord d'aider les PJ, jusqu'à ce qu'ils démontrent qu'ils essaient de sauver tout le monde ou la duplicité de Thorvan. Il pourra alors être convaincu de prendre ses responsabilités, du moins celles que tous veulent lui confier.

Les autres habitants

Paysans cultivant les champs maintenant détruits, éleveurs, pêcheurs, artisans et mineurs. La plupart vivent dans la panique de ce qui va bientôt arriver, craignant qu'il ne s'agisse de rien d'autre que le Ragnarökr. La venue des héros ne les rassure pas, certains prétendent même qu'ils sont les émissaires de la fin du monde ! D'autres, plus sages ou

moins peureux, se montrent plus accueillants et même curieux de savoir tout ce que les PJ peuvent leur apprendre. Mais plus les heures passent, plus la panique devient palpable et le moindre événement peut transformer ces gens paisibles et incultes en une foule enragée ou totalement soumise à son sort.

Chronologie

Voici un survol général des événements survenant après l'arrivée des personnages sur l'île. A vous de vous en inspirer afin de faire rebondir le scénario ou augmenter la tension dans la cité et auprès des joueurs. Plus le temps passe et plus les éléments doivent s'enchaîner rapidement, comme un compte à rebours inéluctable. Le séjour des héros sur l'île sans nom ne durera pas plus de 72h. L'aventure se déroule au rythme des secousses sismiques de plus en plus fortes et rapprochées. À moins que les personnages ne se montrent particulièrement brillants, il est fort probable que l'île disparaisse finalement sous les flots et la colère de Hel.

J0- Une tempête aussi terrible qu'inattendue repousse le navire des PJ vers l'Ouest inconnu.

J1 – les héros s'échouent sur la plage. Ils explorent les environs et s'organisent pour leur survie.

J1 / nuit – les guerriers de Hel sillonnent l'île dans la brume surnaturelle et poursuivent les personnages. Ceux-ci découvrent le refuge.

J2 – les héros rencontrent les habitants de l'île et cherchent à percer le mystère qui entoure le cataclysme annoncé.

J2 / nuit – peu avant l'aube, Erna (influencée par Hel) ouvre la porte de la cité aux guerriers mort-vivants. La résistance s'organise au mieux.

J3 – au soir, une éruption formidable fend l'île en deux et elle est engloutie par les flots en moins de deux heures.

Péripéties

Voici quelques événements secondaires que vous pouvez mettre en scène (tous ou certains) afin de redonner du rythme à la partie et occuper les personnages s'ils hésitent sur la conduite à tenir.

- Un groupe de villageois avinés (deux par PJ présent) prennent ceux-ci à partie. Ils les accusent d'être responsables de ce qui arrive et cherchent la bagarre.



Terreurs nocturnes

Hel est responsable de l'exil de Snorigden. Celui-ci forgea la grille Nàgrind cernant la demeure de la déesse et que nul vivant ne peut franchir. Mais, par précaution, le *dvergar* se dota d'un artefact unique, une clef pour le haut portail que seule Hel peut normalement ouvrir. Une pierre blanche. Découvrant l'affront, la déesse demanda la restitution de l'objet et la punition du *dvergar*. Mais Snorigden s'était déjà enfui. La clef avait disparu.

Le *dvergar* trouva refuge sur Midgardr et jeta la pierre dans le magma. Mais la cheminée du volcan se modifia après une secousse, la lave sécha, emprisonnant l'artefact dans une gangue riche en minéraux. Là où creusent les humains.

Le retour de la pierre au grand jour a éveillé l'attention de Hel. C'est elle qui, par delà son royaume, a réveillé le volcan et menace d'engloutir l'île pour obtenir satisfaction.

Ses guerriers doivent capturer le *dvergar* et récupérer la clef que cache Thorvan dans sa cabane, quitte à tuer tous ceux qui s'interposent. Si cela s'avère impossible, parce que les PJ protègent la communauté par exemple, elle choisit alors d'engloutir l'île maudite (ce qui risque tout de même de survenir, car Hel n'est pas prompte au pardon ni à la compassion). En effet, elle considère que les humains ont refusé d'entendre ses menaces. En fait, Erna garde ces messages pour elle.

Au cours de la nuit, Erna reçoit une vision et, comme mue par une volonté autre que la sienne, traverse la caverne et ouvre la porte aux hordes de Hel qui se ruent à l'intérieur. Une fois de plus, ils sont surtout à la recherche de Snorigden, mais le village des réfugiés se trouve sur leur passage. Les villageois ne sont pas des combattants et vont rapidement plier sous le nombre et la terreur que les mort-vivants leur inspirent.

Pourtant, les PJ peuvent organiser la défense de la grotte en bloquant l'unique accès. S'ils ont pu le convaincre de leurs bonnes intentions, Eilif rallie les hommes en état de se battre et les rejoint. Jouez quelques tours de combat, mais peu à peu, les assaillants sont repoussés, puis rappelés par leur déesse. Sdric a vu Erna se rendre vers la porte peu avant l'attaque, mais il n'ose pas l'accuser et en parle avec les personnages. Elle se souvient vaguement de ce qui lui est arrivé et, si on sait lui parler, accepte enfin de révéler les intentions de Hel.

- Thorvan comprend que tout cela est lié à Snorigden. Il s'esquive discrètement pour lui rendre visite et lui demander des comptes. Dans la dispute qui s'ensuit, le *dvergar* blesse Thorvan.

- Une secousse plus forte que les autres jette tout le monde à terre (test d'Agilité ou d'Acrobatie SR19 ou perte de 1D5 PV).

- Une éruption détruit un tunnel et projette une coulée de lave vers la caverne centrale. Il faut dévier le magma en creusant une tranchée ou montant une digue de pierre. Les PJ peuvent participer ou organiser l'équipe de travail.

- Un groupe de sept guerriers de Hel surprend Sdric alors qu'il revient d'une escapade à l'extérieur. On entend ses cris dans le boyau où il tente de les repousser.

- Si un héros rejette les avances d'Arghils, elle se plaint auprès d'un groupe de jeunes gens que celui-ci a tenté de la violer. Ils viennent demander réparation.

- Erna est prise d'une crise d'épilepsie au milieu de la caverne. Les villageois superstitieux croient à une possession et certains décident de la jeter à l'extérieur de la caverne (au mieux) ou de lui trancher la tête (au pire).

- Au cours d'une secousse, une faille apparaît sous les pieds des personnages à l'endroit où ils se trouvent. Le lac de magma apparaît, relâchant des volutes de vapeur brûlante. Test de Mouvement SR14 pour s'éloigner à temps ou perte de 1D10+2 PV.

- Unn, Dag et Ivar tendent une embuscade à un héros isolé ou se promenant dans les mines.

Au cœur du volcan



Les personnages devraient maintenant avoir une bonne idée de ce qui se passe réellement. Du moins, avoir compris que Thorvan cache la clef du mystère. Que Erna leur ait parlé de ses cauchemars ou qu'ils aient relié plusieurs indices, tout les mène vers le chef du village.

Scénario : Les feux de la Terre

Si vous avez utilisé l'événement où celui-ci rejoint Snorigden, Thorvan a alors disparu. Arghils ou Rungar, voir Sdric si on lui pose la bonne question, peuvent mentionner l'existence de la pierre blanche. La porte des forges est verrouillée.

Désormais, tout repose dans les mains des joueurs. Cette aventure peut prendre diverses tournures selon la manière dont ils vont gérer la fin du scénario. Voici quelques pistes.

Sauver la population

Le navire construit par Jubolt ne permet pas d'embarquer grand monde, à peine le groupe de héros, et le pêcheur ne compte pas, de toutes façons, partager son seul moyen de survie. Par contre, ils se souviendront peut-être que les toits des maisons du village abandonné sont constitués des coques des bateaux des premiers colons. Certains sont abîmés, mais la plupart restent étanches et peuvent flotter. Il faut une journée entière à une cinquantaine de personnes pour les remettre à flot, tailler des mats et des rames dans la forêt proche, rassembler assez de cordes et de vivres pendant que les femmes cousent des voiles.

Mais même ainsi, les embarcations ne peuvent emporter qu'une centaine de personnes, soit la moitié de la population de l'île. Qui va faire le choix de ceux qui montent à bord et de ceux qui restent là ? En plus, peu de villageois savent naviguer. Enfin, durant toute la période des travaux, le ciel est si sombre à cause de la fumée que les guerriers de Hel vont et viennent librement sur l'île. Il faut protéger les équipes et repousser plus d'une fois les guerriers mort-vivants.

S'échapper

Les personnages peuvent tout à fait envisager de voler le bateau de Jubolt et laisser les villageois affronter la colère de Hel. Après tout, certains ont bien exploité la situation.

Explorer les mines

Il ne faut pas bien longtemps pour découvrir le domaine de Snorigden. Le *dvergar* occupe un vaste réseau de grottes obscures sous le volcan. Il y règne une chaleur torride et suffocante, des geysers d'eau et de vapeur s'échappent souvent de fissures dans le sol.

Pourtant, dès que l'on s'enfonce au cœur des boyaux qui serpentent sous la terre, on découvre des parois de plus en plus ornées de plaques métalliques gravées de formes géométriques ou de visages grimaçants. Snorigden a décoré son antre des œuvres qu'il crée pour ses « maîtres ». toutes

relèvent d'une technique exceptionnelle. Enfin, le chemin les mène vers une immense caverne sphérique dont le fond est occupé par un lac de magma. Des passerelles en font le tour, surplombent l'étendue brûlante, et soutiennent des fourneaux et des ateliers de forge. Des chaînes pendent du plafond et maintiennent des seaux de métal au-dessus de la lave. Des ponts branlants traversent l'espace et relient les passerelles dans un dédale improbable et anarchique. L'un d'eux mène jusqu'à l'entrée d'une grotte secondaire, les quartiers de Snorigden. Il faut traverser toute la structure pour y parvenir (demander un test d'Agilité aux joueurs, émaillez leur traversée de secousses inquiétantes. Mais à moins d'un échec critique, ils ne tomberont pas ; faites-leur peur seulement).

Donnez dans la démesure au niveau du décor, stimulez l'imagination des joueurs. Odeur méphitique, lumière orangée contrastant avec des zones d'ombre aussi noire que le charbon, bruit de la lave en ébullition et de la terre qui gronde, chaleur intense... Et partout des œuvres du *dvergar* : roues, structures et outils métalliques à l'usage incertain, globes de verre remplis de liquides ou de gaz suspendus à la voûte, plaques et rochers ciselés ou simplement martelés réfléchissant la lumière...

La demeure du dvergar

Les tunnels se font plus étroits et plus bas de plafond, ils remontent doucement jusqu'à un ensemble de petites cavernes connectées en un labyrinthe obscur. C'est là que vit Snorigden. L'endroit ressemble plus à un immense entrepôt où des milliers d'objets s'entasseraient dans le plus grand désordre. Mais on peut découvrir un lit sommaire et sale près d'une enclume gigantesque, un coin toilette disparaissant derrière un tas de pépites de fer, un garde-manger plein de nourriture avariée perdu au milieu d'un atelier de verrerie... Il y a donc bien quelqu'un qui vit ici.

Les secousses se font plus rapprochées alors que les PJ explorent ce capharnaüm. Toutes les cinq minutes de fouille, ils ont une chance sur 10 de trouver quelque chose d'utile (arme, équipement, cruche d'alcool, lingot d'or...)

Toutefois il n'y a personne, jusqu'à ce que les personnages remarquent enfin une issue cachée par une plaque de métal posée contre la paroi. Le bloc coulisse sur une plaque de bronze, la marque d'un forgeron de talent (Artisanat SR10). La clef de l'énigme se trouve là.

Snorigden

Le tunnel débouche sur un large espace plat terminé par une corniche en surplomb de la rivière de lave. Une étrange machine de métal et de pierre occupe tout un côté. Des chaînes, des fils de cuivre, des rouages s'emmêlent autour d'une nouvelle forge. Une enclume de fer gravée de runes se trouve au milieu de ce fatras. Thorvan, s'il a dis-

paru, gît près de là, blessé, le bras droit brisé. Dans l'entre-lacs de câbles et de chaînons, la pierre blanche mentionnée par Rungar est posée dans un logement trop grand pour elle. Une énorme vasque pleine d'eau, aussi haute qu'un homme, se dresse au centre de la salle.

Les héros peuvent supposer que cet endroit sert à Snorigden à créer ses objets enchantés. Ils auront raison. Les rouages se mettent en marche, les fils de cuivre glissent vers le magma, chauffent et transmettent l'énergie de la terre à la structure qui irradie alors une lueur bleutée.

Le dvergar se trouve près de là, un lourd marteau lui-sant dans les mains. Son regard paniqué trahit sa confusion et sa folie. Rattrapé par Hel, par sa malédiction, meurtri par les hommes qui l'ont asservi, il est la proie d'une paranoïa profonde que rien ne peut dissiper. Il voit dans les héros de nouveaux maîtres cruels prêts à exploiter ses talents. Il sait que les guerriers de la déesse sont sur ses traces à cause de la cupidité de Thorvan. Il a peur, il est en colère, il ne fait confiance à personne.

Si on lui présente la pierre, il fera tout ce qu'il peut pour s'en emparer. Elle représente son plus grand chef d'œuvre, hurle-t-il, plus grand encore que ne l'imaginent les humains. Sinon, il exige que l'on la lui rende contre la vie de Thorvan qu'il menace de son arme improvisée. Snorigden a bien compris qu'il s'agit de la seule monnaie d'échange qu'il peut utiliser pour racheter sa vie auprès de Hel. De plus, il a à côté de lui une sorte de levier. Le dvergar explique avec un sourire mauvais que le seuil où se trouvent les PJ est piégé. Un seul geste malencontreux de leur part et ils font un grand plongeon vers le magma en fusion (une portion de la plateforme se brise le long du mur).

Laissez les joueurs mener la négociation. Le dvergar est vif et peut très bien réussir son coup avant qu'ils ne l'atteignent. Un pari risqué. Il ne bluffe pas comme le confirme un test d'Empathie SR12.

La malédiction de Hel

La voix cassée par des sanglots, Snorigden énumère ses malheurs. Niflheimr, la clef forgée pour se prémunir de son destin, Hel voulant le garder à jamais pour assurer le secret de Nàgrind. L'exil volontaire, sa capture, les coups, les humiliations, les menaces des hommes qui l'emprisonnaient.

Dans cette histoire, les joueurs vont vite comprendre qu'il est tout autant victime que coupable. Mais alors qu'ils discutent sur la conduite à tenir, des guerriers de Hel surgissent du tunnel. Ils ont réussi à contourner la caverne principale par un autre boyau et à pénétrer dans les mines. Ils viennent chercher la clef et le dvergar.

Snorigden est surpris et reste pétrifié un bref instant (un tour de combat). Si les héros ne l'en empêchent pas entre temps, il actionne son piège. Il faut alors un test d'Esquive ou de Mouvement SR10 pour sauter hors de la faille qui apparaît.

Quelques guerriers y tombent. Les autres, deux par héros et menés par un colosse aux yeux morts (voir PNJ), attaquent les personnages. S'il est encore libre, le dvergar profite de la confusion pour s'enfuir par un chemin qui longe la falaise au-dessus de la lave et ressort près de la première forge. Il court ensuite dans les mines. Son intention consiste à rejoindre la grotte où Jubolt a caché son bateau (celui-ci s'en est vanté devant Snorigden) et à s'en emparer pour fuir.

A moins que les héros ne parviennent à le rattraper avant.

Les troupes de Hel investissent les cavernes. Tout semble perdu. Les gens courent dans tous les sens. Les PJ peuvent organiser la fuite ou penser avant tout à se sauver. Dans le premier cas, s'ils ont réparé des navires, convaincu Eilif de les aider et démasqué Thorvan et ses complices, la population s'en remet entièrement à eux. Dans le second, plusieurs habitants (Sdric, Arghils...) les supplient de leur venir en aide alors que les guerriers de Hel menacent de tous les massacrer.

Cette dernière scène doit être rapide, nerveuse et chaotique. Le volcan entre dans la dernière phase de son éruption. Des nuages de cendres s'abattent sur l'île. La terre tremble et se fend. Des vagues immenses déferlent sur les côtes. La forêt s'embrase sous les coulées de lave. Des groupes de guerriers de Hel surgissent de partout. Les villageois affolés hurlent, courent au hasard, meurent...

Un puissant capitaine engoncé dans une armure de fer noir semble diriger en silence les troupes infernales. Les héros l'aperçoivent légèrement en retrait. Ils représentent la meilleure chance des PJ. En effet, s'ils parviennent à l'abattre, les guerriers s'enfuient et ils ont ainsi gagné assez de temps pour s'enfuir. Mais ils peuvent également l'interpeller grâce à la pierre blanche. Il la veut plus que tout. Au point de renoncer à tuer les humains et à se retirer dès qu'il entre en sa possession, même sans le dvergar. De toute façon, la colère de la déesse s'abattant sur l'île ne laisse guère d'espoir de survie à ceux qui s'y trouvent.

Laissez les joueurs faire leur choix. Ils peuvent également livrer Snorigden ou tenter de combattre les guerriers de Hel (qui sont une centaine au total sur l'île, cent autres attendant dans leur navire maudit accosté).

Peut-être parviendront-ils à sauver leur vie et à laisser l'île perdue derrière eux. Peut-être trouveront-ils le moyen d'apaiser la colère de la déesse. Peut-être que certains d'entre eux mourront ici. Qui sait ?


Mais dans tous les cas, le cataclysme atteint rapidement son paroxysme et l'île s'enfonce bientôt sous les flots entraînant avec elle ses secrets.

Scénario : Les feux de la Terre




Erna et la mort

Les voix deviennent à chaque instant plus intenses dans la tête de la jeune fille. Les héros peuvent la croiser, hagarde dans les cavernes, incapable de s'orienter seule. S'ils l'amènent avec eux, vous pouvez mettre en scène l'action suivante s'ils emportent la pierre avec eux. Alors que leur attention est attirée ailleurs, Erna s'en empare et s'enfuit. Son but est de la remettre au capitaine de Hel. Si on l'en empêche, elle tente de se jeter dans une coulée de lave, la clef bien serrée contre elle.



Espérons que les personnages trouveront un moyen de quitter l'île à temps. Ils regardent le sommet du volcan disparaître au loin dans les eaux bouillonnantes. Le panache de fumée noire montent encore longtemps à l'horizon et se mêle à un ciel sombre et orageux. Une pluie forte s'abat alors sur eux. Il ne reste bientôt plus rien de ce qu'ils ont vécu ici. Qui voudrait d'ailleurs croire à une telle histoire ? Et qui voudrait se vanter d'avoir survécu à la colère de Hel de peur d'attirer à nouveau son attention ?

PNJ



Guerriers de Hel

Ils sont plus d'une centaine, arrivés sur le navire des noyés de Hel.

Conflit 5 / 3	Relationnel 0	Physique 5
Mental 1	Mystique 1 / 5	Vitalité 10
Terreur (4) ; Increvable		

Le colosse des guerriers de Hel

Il s'agit d'un trépassé plus imposant et puissant que les autres, doté d'une haine farouche contre les vivants

Conflit 8 / 3	Relationnel 0	Physique 7
Mental 0	Mystique 1 / 5	Vitalité 12
Terreur (4) ; Increvable ; Puissant* ; Violent*		

Le capitaine des guerriers de Hel

Ancien héros de la Scandia, mort au large de la Norvège dans une expédition sans retour.

Conflit 8 / 6	Relationnel 0	Physique 5
Mental 1	Mystique 1 / 6	Vitalité 12
Terreur (6) ; Increvable ; Armement supérieur (dégâts +2)* ; Protection supérieure* ; Vétéran*		

* les modifications dues aux caractérisations sont déjà intégrées dans les profils donnés.

Snorigden

Le dvergar ne paie pas de mine avec ses cheveux filasses, sa barbe mal entretenue et ses yeux torves. Un nez proéminent dépasse de son visage grêlé et surplombe une bouche aux lèvres charnues et craquelées.

Snorigden vit depuis des années dans la crainte de Hel et sous la domination des hommes. La folie s'est doucement emparée de son esprit. Il est prêt à tout pour échapper au destin qui le condamne à finir à Niflheimr comme le lui a prédit une völva. C'est pour cette raison, entre autres, qu'il avait fabriqué la clef, se doutant bien que la déesse ne le laisserait jamais repartir avec le secret de fabrication de Nàgrind.

Son destin peut s'accomplir au cours de cette aventure. Il a peur de l'eau et peut périr noyé en tentant de s'échapper, tomber dans le lac de lave ou être remis aux guerriers de Hel par les héros. Quoi qu'il en soit, Snorigden ne rentrera jamais dans les sagas pour ses talents, uniquement pour sa volonté d'avoir voulu se soustraire à son sort.

Snorigden, maître-forgeon.

PUI 6	VIG 8	AGI 4
INT 7	PER 5	TEN 10
CHA 2	INS 4	COM 3

DP 16	DM 21	REA 16
DEP 12	PV 110 / 55 / 27 / 0	

Réserve : 12

Protection : 4 (vêtements renforcés)

Compétences : Artisanat 17 ; Arts (chant) 4 ; Chercher 10 ; Esquive 10 ; galdr 10 ; Intimidation 2 ; Langues (toutes) 11 ; médecine 6 ; Mouvement 6 ; Runes 16 ; Sagas 7 ; Traditions 14 ; Vigilance 12 ; Armes courtes 8 ; Lancer 10

Note : Snorigden a perdu sa capacité de lancer des sortilèges à la fois dans sa folie et son exil sur Midgardr. Il peut encore tenter, avec un gros effort, de créer des illusions, essentiellement pour se soustraire au danger (illusion : ouïe, vue). Mais cela lui demande de dépenser 3 dés de sa réserve à chaque tentative.



Vggdrasil

Lexique

Austrvegr : la route de l'Est

Beiti áss : espar

Blót : sacrifices aux dieux et esprits

Busse : gros *langskip* servant au transport de troupes

Dönsk tunga : le norrois, la langue parlée par les Hommes de la Scandia.

fadno : flûte cérémonielle *same*

Félag : littéralement compagnonnage. Désigne soit des frères jurés, soit une association de commerçants ou autres dans le but de monter une expédition, en achetant par exemple un bateau à plusieurs.

Finnr, Finns : peuple vivant en Finland. Parfois appelés à tort finnois et confondus avec les Sames.

Hacksilfr : littéralement "argent haché". Mode de rémunération utilisée par les Hommes du Nord, qui ne frappent pas monnaie. Seul le poids en once compte pour le paiement d'un objet. Les anneaux d'argent (ou autre bijoux, vaisselle...etc), plus rarement d'or sont débités à la hachette puis pesés pour obtenir le prix demandé.

Hásetar : marins

Hiisi : trolls *finns*

Joik : chants chamaniques *Sames*

Karv, karvi : bateau marchand

Kaupangr : comptoir commercial installé soit en Scandia soit dans les pays étrangers, pouvant servir de marché, d'entrepôts, mais aussi d'abri en cas de problème, fournissant défense et interprètes.

Kaupskip : bateaux marchands

Kjerringa : poutre dans laquelle s'articule le mât d'un bateau. Littéralement, "la vieille sorcière".

Knörr : bateau marchand

Langskip : "long bateau", désigne les bateaux faits pour transporter des hommes, en opposition aux bateaux marchands, les *kaupskip*.

Leidsögumadr : pilote de bateau.

Lypting : partie surélevée à l'arrière d'un bateau.

Noaidi : chamane *Same*

Saekonungar : Rois des Mers. Titre honorifique, non-officiel, reconnaissant la valeur des guerriers-navigateurs.

Sames : peuples vivant au Nord de la Scandia.

Sieidi : lieux de culte des *Sames*

Skeide, skei : *langskip* rapide et fin

Skipsrúm : espace entre deux poutres. Sert à évaluer la longueur d'un bateau.

Stafn : partie surélevée à l'avant d'un bateau.

Sólarsteinn : pierre solaire servant à la navigation. Sûrement du feldspath ou du cristal.

Svekkjar : *langskip*

Styri : gouvernail

Styrymadr : capitaine d'un bateau. "celui qui utilise le gouvernail".

Tjald : petite tente montée à l'avant ou l'arrière d'un bateau.

Ulfhednar : guerriers-fauves

Vadmál : tissu de laine des moutons angora norvégiens, tissée en lais roulés, utilisée pour les vêtements mais aussi pour les toiles. Très réputée, car légère, chaude et relativement imperméable.

Vestrvergr : la route de l'Ouest

Výdrastil





*"J'ai gouverné des bateaux
Et me suis tenu à l'étrave,
seul seigneur de tout le peuple."
Völsa thattr, Str12*

Il est temps pour nos héros de prendre la mer et de partir à la conquête de ce titre convoité, *saekonungar*, Rois des Mers ! Pirate ou commerçant, mercenaire ou seigneur de son propre esquif, capitaine ou pilote, les mers septentrionales s'offrent aux audacieux qui assument leur Destin, humant l'odeur salée du vent froid qui fait claquer la voile.

Dans ce supplément, vous découvrirez :

- De nouvelles professions liées à la mer
- Des données indispensables sur les bateaux de la Scandia,
- Des règles et techniques de combat des marins.
- Un aperçu de quelques peuples voisins
- La généalogie des Royaumes du Nord, au moment de la campagne
- Pendant ce temps en Scandia, une mise au point des événements parallèles à la campagne
- "Par-delà les confins", la suite de la campagne, en trois chapitres.
- "Les feux de la Terre", un scénario jouable en dehors de la campagne ou en intermède.

**Rois des Mers !
Ici naissent les légendes !**



9 782914 892711

ISBN : 2-914892-71-1

Prix de vente : 22,00€