

Výgdrasill





Halogi

Maere

Raumi

Höggom

Vendel

Borre

Jasberg

Svealand

Klepp

Agandii

Uppsala

Skagerrak

Helgo

Vadstena

Gautar

Kattegat

Jylland

Bleidra

Scania

Ribe

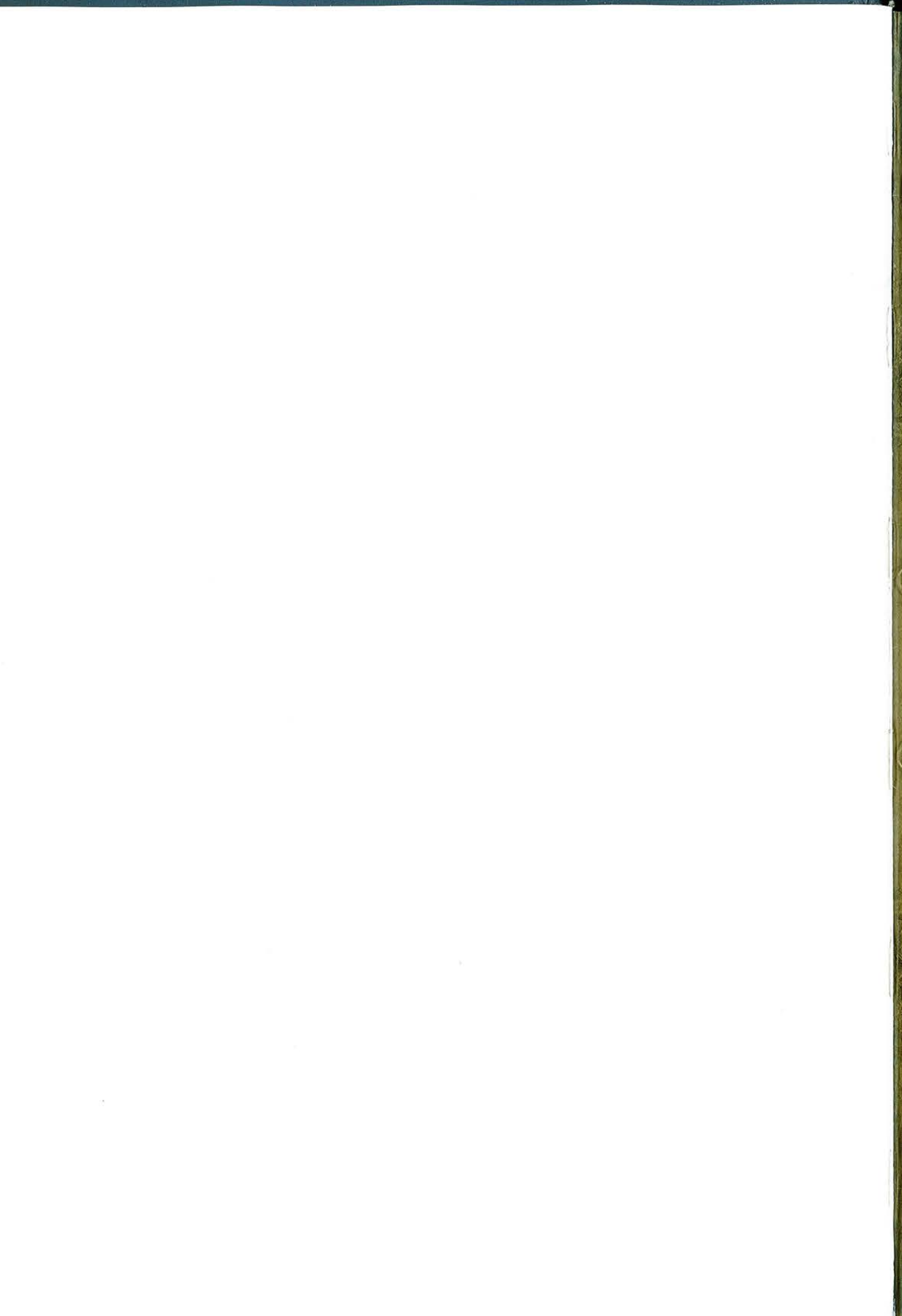
Sjaeland

Abus

Angles

Saxons

Austmar





Crédits

Idée originale

Neko

Conception du système

Florrent

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Kristoff Valla, Neko, Florent

Relecture

Fr.-Xavier Cuende, Neko, Jérôme Huguenin et Kristoff Valla

Couverture

Marc Simonetti

Illustrations couleur prêtirés

Tarumbana

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee)

Remerciements

Merci à toute l'équipe du 7ème Cercle pour m'avoir embarqué dans cette nouvelle saga, à Effie pour ses conseils judicieux et à Julia, qui aime quand même bien les gentils monstres. Jee

Un gros remerciement aussi aux testeurs : Eric "Alf" Alliot, Olivier Darles, Damien Le Cheviller, Jean Wolters, Jean-Georges "JiJo" Valles, Olivier "Nenech" Benech, Tomtom, Serge Martinez, Antoine "Yaug", Bruno "Pix" Pochelut, Geoffroy et à l'As de Carotte pour leur patience à cause des débordements en tout genre.

Yggdrasil 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

Nouvelle	4	Le Destin	73	Esquiver	128
Introduction	7	Les Runes, la voix du Destin	73	Mode défensif	129
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	7	Les runes	74	Dégâts	130
Yggdrasill le jeu de rôle	7	Aett de Freyr	74	Réussite et Echec critique	130
Yggdrasill et l'Histoire	7	Aett de Heimdall	75	La <i>Furor</i> en combat	131
Trois notions	8	Aett de Tyr	76	Blessures et Guérison	132
A l'Ombre d'Yggdrasill	9	Les Archétypes	78	Les Points de Vie	132
Le Chaos initial	9	Archétypes et vocation	78	Le combat	132
Ases et Vanes	9	Les nobles	78	Blessures graves et séquelles	132
Yggdrasill et les Neuf Mondes	9	Les guerriers	79	Les Chutes	135
Les Dieux d'Asgardr	13	Les sages	79	Manquer d'air	135
La Triade des Ases	13	Les travailleurs	80	La noyade	135
La Triade des Vanes	17	Les voyageurs	80	Le feu	135
Autres dieux majeurs	18	Les Prétirés	81	Le froid	135
Les Dises	19	Le Monde	94	Les maladies	135
Cultes et Rituels	20	Les Caractéristiques	97	Les poisons	136
Les rites principaux ou blót	20	Le Corps	97	Guérison naturelle et soins	138
Déroulement du blót	21	L'Esprit	98	Guérison naturelle	138
Lieux de culte	22	L'Âme	98	Les premiers soins	138
Rites funéraires	22	Déterminer les valeurs	98	Médecine	139
Serments sacrés	22	Caractéristiques secondaires	99	Les runes de guérison	139
La Scandia	23	Les Points de Vie	99	Les remèdes naturels	139
Rapide survol de la Scandia	23	La Réaction	100	Les Prouesses Martiales	140
Un pays sous le signe du froid	25	La Défense Physique	100	Acquisition des prouesses	140
Le Royaume du Danemark	26	La Défense Mentale	101	Les prouesses	141
La géographie et l'environnement	26	Le Déplacement	101	Prouesses d'attaque	141
L'implantation humaine	27	La Capacité d'encombrement	101	Prouesses défensives	144
L'organisation du pays	27	La Furor	102	Prouesses utilitaires	145
Les événements récents	28	La réserve de <i>furor</i>	102	Options	146
Personnalités	29	Faire appel à la <i>furor</i>	102	La Magie	147
Le Royaume de Svithjodh	30	Utilisation de la <i>furor</i>	103	La Magie en jeu	148
La géographie et l'environnement	30	Les guerriers-fauves	103	Le Sejdr	151
L'implantation humaine	31	Les initiés de Odhinn	105	Le <i>Galdr</i>	159
L'organisation du pays	32	Epuisé	105	Les Runes	163
La situation actuelle	32	Reconstituer la réserve de <i>furor</i>	105	Nouvelle	168
Personnalités	33	Dons et Faiblesses	107	Ragnarökr	170
Le Royaume de Norvège	34	Les Dons	107	Alliés et Adversaires	172
La géographie et l'environnement	34	Les Faiblesses	107	Les Attributs des figurants	172
L'implantation humaine	35	Dons et faiblesses en jeu	108	Comment ... les Attributs	173
Personnalités	36	Liste des dons	108	Types de figurants	174
Autres provinces	38	Liste des faiblesses	109	Caractérisation des figurants	174
Le royaume des Gautars	38	Les Compétences	111	Les Personnalités	176
La géographie et l'environnement	38	Les niveaux des compétence	111	Animaux et créatures	176
L'implantation humaine	38	Test de compétence	112	Données techniques	176
Personnalités	39	Acquisition des compétences	112	Attributs des créatures	176
Le Finland	40	Liste des compétences	112	Animaux de la Scandia	177
Autres régions, autres peuples	41	Les compétences générales	112	Créatures et monstres	178
Saxons	41	Les compétences magiques	116	Caractères	179
Angles et Jutes	41	Les compétences martiales	116	Créatures uniques	180
Vie quotidienne	42	Le Système de jeu	117	Équipement et Voyage	181
L'organisation des royaumes du Nord	42	Lancer les dés	117	Les armes	183
La famille et le clan	42	Les tests	118	Les Armures	184
La hiérarchie sociale	43	Test simple	118	Les Boucliers	185
Conventions sociales	46	Test de caractéristique	119	Les objets du quotidien	185
Le pays des Dieux	47	Test sans compétence	120	Les accessoires et les bijoux	186
Culture et civilisation	48	Test ... compétences	120	L'équipement à la création	187
Mœurs	48	Test en opposition	120	S'aventurer à travers la Scandia	187
Au quotidien	50	Test étendu	121	Voyager dans la Scandia	187
Nourriture et fêtes	52	Résultats spéciaux	122	Expérience et Renommée	189
Habitat	54	Le poids du Destin	122	L'expérience	189
Le travail	59	Le Combat	123	La Renommée	191
Transports et voyages	61	Le rythme du combat	123	Scénario - Prémices au grand hiver	196
Soins et maladie	62	Déplacement en combat	124	Introduction	197
Les hommes du Nord et la mer	62	Déplacement libre	125	La Cité des Chaînes	205
Guerre et pillage	64	Engager l'adversaire	125	La gueule du loup	208
Nouvelle	68	Se désengager d'un corps à corps	125	Retour à Hirsik	211
Les Héros de Midgardr	70	Déroulement du tour de combat	125	Conclusion	217
Naissance d'un héros	70	Initiative	126	Annexes	222
Le concept du héros	70	Actions de base	126	Feuille de Personnage	223
Le Destin	71	Actions supplémentaires	126		
Les caractéristiques	71	Attaquer	126		
Dons et Faiblesses	71	À distance	127		
Les Compétences	71	Atteindre sa cible	128		
Les caractéristiques secondaires	72	Parer une attaque	128		
La <i>Furor</i>	72				
Prouesses martiales et Magie	72				
L'historique	72				

Un hurlement rauque, semblable à celui d'un animal, s'éleva de la gorge du berserkr. Debout au milieu d'une dizaine de cadavres d'ennemis, il brandit un poing rageur vers le ciel crépusculaire, offrant à Thorr cette nouvelle victoire. De son autre main, il faisait tournoyer sa lourde hache que beaucoup d'hommes des Royaumes du Nord n'auraient même pas eu la force de manier efficacement. Un gémissement monta sur sa droite, attirant aussitôt l'attention du guerrier-fauve. L'un de ses adversaires, malgré l'abominable blessure marquant son ventre, tentait de ramper hors de portée. Un rictus sauvage déforma un peu plus les traits de Thorgrim Olavsson. Lentement, comme un prédateur qui sait que sa proie ne peut plus lui échapper, il s'approcha du mourant. Sans le quitter des yeux, il se mit à tourner autour de lui, caressant avec volupté le manche de son arme. Le regard du blessé croisa celui du berserkr et il réalisa qu'il n'en réchapperait pas. Il esquissa pourtant un dernier geste pour se protéger, implorant pitié, des sanglots couvrant ses mots. Thorgrim Olavson leva haut sa hache et, par trois fois, l'abattit violemment sur sa victime. Puis, avec mépris, il cracha sur le corps horriblement mutilé. Qu'il aille pourrir chez Hel. Il n'y avait pas de place dans la Valhöll pour les faibles !

Le guerrier poussa un second grognement bestial et se retourna, prêt à en découdre à nouveau avec tous ceux qui se présenteraient.

- Paix ! ordonna Jorunn Hrolfsdottir en tendant une main ouverte vers le berserkr. Tu n'as plus d'adversaires à combattre.

La jeune aristocrate du clan Helgi ôta son casque de fer, essuya le sang sur son épée et la rangea dans le fourreau de cuir pendu à son côté. Avisant un rocher moussu tout proche, elle s'y laissa choir, épuisée. Jorunn passa une main tremblante sur son visage. Le contact poisseux du sang la fit sursauter. Pourtant, il ne saignait pas du sien. Hormis une légère estafilade sur la cuisse, elle n'était pas blessée. Sigurdr Ivarsson, le hirdmen attaché à sa protection, avait accompli son rôle avec zèle. Pourtant, elle se sentait terriblement fébrile. Elle avait toujours côtoyé la violence, compagne inhérente à la vie dans les Royaumes du Nord, dans les récits des sagas des scaldes, dans le retour des hommes du clan d'une expédition ou d'une bataille, dans la disparition d'un ami entre les griffes d'une créature hantant la forêt ceinturant leur domaine. Mais cette fois, elle l'avait vécu en première ligne. Elle avait tué. Pour défendre sa vie et protéger ses compagnons, mais elle avait donné la mort. Bien entendu, elle avait été formée à cela, mais la réalité n'avait rien à voir avec les entraînements à l'épée de bois auxquels elle se soumettait depuis l'enfance.

Allons ! Elle devait se ressaisir ! Après tout, le roi, son père, lui avait confié le commandement de cette expédition. Elle ne pouvait montrer le moindre signe de faiblesse. Un chef devait être fort pour que ses compagnons le soient aussi. Jorunn Hrolfsdottir prit une courte inspiration et se releva avec énergie. Il n'était plus temps de penser à soi, mais de dresser le bilan de cet affrontement.

Elle jeta un regard circulaire sur la situation. Thorgrim était agenouillé un peu en retrait, près de la lisière de grands conifères d'où leurs assaillants avaient surgi avec fureur. Son imposante hache de guerre posée devant lui, il semblait rendre hommage à Thorr dans un rituel respectueux de vénération. Il avait abandonné le plastron de cuir et la peau d'ours qu'il ne quittait pratiquement jamais. Sur son torse et son dos nus, Jorunn devinait le treillis de cicatrices retraçant la gloire des combats du berserkr. Son sang mêlé aujourd'hui à celui de ses ennemis ajouterait une nouvelle page à cette histoire.

Elle ne pouvait nier l'apport de puissance que Thorgrim représentait pour leur groupe. Mais sa sauvagerie l'effrayait parfois, tout comme elle essayait plus souvent encore de ne pas s'offusquer de ses manières rustres. Se détournant, elle revint vers la plage et leur navire échoué. Elle repéra Klemet Gandalvsson, le sorcier du clan, penché au-dessus du hirdmen. Adossé à la souche brisée d'un arbre mort, Sigurdr Ivarsson grimaçait de douleur. Un coup de javeline l'avait atteint à l'épaule et, s'il n'avait pas bougé de son poste durant tout le combat, protégeant sans faillir le flanc gauche de la jeune noble, il paraissait maintenant incapable de se tenir debout sans aide. Si elle avait été équipée d'un bouclier, comme on le lui avait souvent conseillé, le guerrier n'aurait pas eu à la serrer de si près et à s'interposer devant le coup qui lui était destiné, à elle. Jorunn en ressentit une vraie culpabilité, mais elle savait quelle ne devait rien en montrer. Le hirdmen faisait son devoir, il n'attendait aucune justification de la part de son seigneur. De toute façon, elle préférerait manier à deux mains son épée à la longue lame droite. Elle s'approcha et interrogea du regard le sorcier qui achevait de retirer l'épaulière de cuir clouté pour dégager la blessure. Sigurdr serra les dents et ne lâcha aucune plainte.

- Le muscle de l'épaule est perforé, commenta Klemet avec un regard d'expert. Votre garde du corps est faible parce qu'il a perdu beaucoup de sang, mais l'articulation n'est pas touchée. Il s'en remettra rapidement, je vais faire ce qu'il faut pour cela.

Le hirdmen approuva de la tête.

Nouvelle - Introduction

- Un peu de bière me paraît nécessaire pour améliorer mon état. Il essaya d'esquisser un sourire, mais l'aiguille du sorcier suturant la plaie le transforma en une horrible grimace. Une chance que la pointe de cette satanée javeline ait rebondi sur le sommet de mon bouclier. Sinon, je crois que c'est dans la poitrine qu'elle se serait fichée.

Une moue ennuyée figea le visage de la princesse du clan Kjari. En effet, le bouclier avait sauvé la vie du guerrier... qui avait sauvé la sienne. Préférant penser à autre chose, elle s'accroupit près de Klemet Gandalvsson et toucha son bras du bout des doigts.

- D'abord les vivants, déclara le sorcier en réponse à sa question muette. Je rendrai les rites consacrés aux morts ensuite.

Elle acquiesça en silence et reprit son tour d'inspection.

Près du snekkjar, quatre des neuf marins qui les avaient amenés jusqu'à ce fjord perdu gisaient dans leur sang. Elle connaissait tous ces hommes par leur nom. Ils n'étaient pas des guerriers, mais aucun n'avait hésité à prendre une arme. Courageusement, ils s'étaient jetés dans la mêlée afin de repousser les sauvages primitifs qui les avaient agressés à peine leur groupe avait-il posé le pied à terre. Ils étaient morts convenablement, Odhinn leur offrirait auprès de lui la place qu'ils méritaient.

Le capitaine du navire, un colosse robuste aux bras aussi larges qu'un tronc de sapin, lui adressa un signe de tête entendu. Entouré de ses derniers hommes d'équipage, il inspectait l'embarcation et envisageait la possibilité d'un retour immédiat vers les terres du clan. Avec aussi peu de marins expérimentés à bord, un tel périple s'annonçait malaisé. Jorunn Hrolfsdottir chassa cette idée d'un geste vague. Elle refusait d'envisager renoncer maintenant. Elle achèverait d'abord sa mission.

- Joli combat, gloussa une voix chantante derrière elle. Dois-je le narrer comme une péripétie de voyage ou bien une bataille d'importance ?

Le ton ironique du scalde lui déplaisait. Jorunn faillit lui renvoyer une réplique cinglante, mais elle se retint. Elle ne pouvait rien faire pour changer Yngwe Gilsursson. Le jeune homme possédait un don magnifique, ses récits emportaient l'âme vers le domaine des Dieux. Pourtant, sa personnalité cynique et son comportement détaché nuisaient tant à son image qu'elle soupçonnait qu'ils lui attireraient bien plus d'ennemis que ses sarcasmes, un art dans lequel il était pourtant passé maître.

- Peu importe, finit-elle par répondre, pourvu que l'on se souvienne des noms des fiers membres du clan Kjari tombés aujourd'hui.

Il opina avec un sourire en coin, mais la princesse surprit un étrange éclat dans les yeux du scalde. Une lueur qui démentait l'attitude distante d'Yngwe. Se serait-elle trompée sur lui, abusée par ses éternelles bravades ? Elle remarqua alors les vêtements impeccables du jeune homme et se douta qu'il n'avait certainement pas même tiré son coutelas de l'étui. Elle l'interpella alors qu'il s'éloignait vers les ballots qu'ils avaient à peine eu le temps de débarquer avant l'attaque surprise.

- Yngwe Gilsursson ! Attrape donc cette bière qui t'attire comme le miel attire l'ours, et va en offrir un pot à Sigurdr. Il en a bien besoin.

À son grand étonnement, le scalde n'émit aucune répartie caustique et s'empressa d'obéir.

Le soleil disparaissait rapidement derrière la cime des hautes montagnes cernant la crique en demi-lune où ils avaient accosté. La nuit menaçait de tomber et de les engloutir sur cette plage de galets gris où ils ne seraient pas protégés contre une nouvelle attaque. Jorunn Hrolfsdottir doutait pourtant que cela se reproduise. Les guerriers qui leur avaient tendu cette embuscade appartenaient certainement au village, invisible d'ici, dont ils avaient aperçu un peu plus tôt les feux monter au-dessus des arbres de la forêt. Des sauvages n'appartenant à aucun clan, à peine capables de forger des armes décentes et vivant de ce que la nature leur prodiguait. De nombreuses régions inexplorées des Royaumes du Nord abritaient de telles tribus primitives, jalouses du respect de leur territoire.

Mais aujourd'hui, la fille de Hrolf le Brave, souverain du clan Kjari, n'était pas venue conquérir de nouvelles terres pour les siens. Sa mission revêtait une importance bien plus vitale. Et symbolique.

Elle réalisa soudain qu'elle n'avait pas encore vu la haute et mince silhouette gracile de son amie Hildr Thorbjornsdottir. Une bouffée d'angoisse lui noua aussitôt la gorge. Elle se mit à arpenter plus vite l'étroite bande côtière où avait eu lieu l'affrontement. Se pouvait-il que... ?

Jorunn ne put retenir un soupir de soulagement en apercevant la völva un peu à l'écart, juchée sur un amas de rochers surplombant dangereusement l'eau glacée du fjord.

Maîtrisant au mieux son allure, elle s'avança dans la direction de la seconde jeune femme de leur expédition. Hildr était aussi fine et élancée que Jorunn possédait une carrure digne du garçon manqué qu'elle était enfant. Un héritage de son père, personne ne pouvait prétendre le contraire. La magicienne se tenait debout, très droite et les bras croisés sur sa poitrine menue, fixant intensément les montagnes orientales noyées dans un brouillard qui descendait peu à peu vers le fond de la vallée immergée. Un vent froid se leva tout à coup, faisant tournoyer sa robe de laine brodée de fil d'or. La princesse escalada les roches humides pour la rejoindre et porta son regard dans la même direction. Les deux jeunes femmes formaient un couple bien peu assorti, l'une dans sa tenue de guerrière digne d'une Valkyrie, l'autre vêtue comme si elle présidait à la fête de Jöl afin de rendre un hommage spectaculaire aux Dieux. Pourtant, leurs cheveux avaient la même couleur de bronze, leurs yeux le même éclat de saphir. Les longues tresses qu'elles portaient toutes les deux sur le côté du visage accentuaient encore cette ressemblance. Un observateur les croisant pour la première fois aurait pu imaginer qu'il avait affaire à deux sœurs, aux choix de vie bien différents, mais deux sœurs tout de même. Elles n'étaient que des amies, depuis leur enfance. Cependant, c'est en une autre qualité que Jorunn avait embarqué Hildr avec eux. La völva était la seule qui pouvait les conduire jusqu'au domaine de la Dame de Givre, une magicienne que la légende prétendait immortelle et capable de défaire les liens tissés par les Nornes. Ou du moins d'en altérer la trame.

Hildr Thorbjornsdottir frissonna dans le courant d'air glacial. La princesse dégrafa la fibule retenant sa courte cape de laine et posa la lourde étoffe rouge et verte sur les épaules de son amie.

Elle désigna ensuite les hauteurs vertigineuses qui leur faisaient face. Elle ne distinguait dans la pénombre que falaises et pentes si abruptes qu'une chèvre n'aurait pu y trouver sa route.

- La Dame de Givre se trouve tout là-haut, n'est-ce pas ?

La jeune magicienne acquiesça d'un simple mouvement de tête. Depuis le temps, Jorunn Hrolfsdottir s'était habituée à cette constante économie de mot. Le silence était ce qui seyait le mieux à la völva, tant ses paroles pouvaient receler de vérités difficiles à entendre.

- Je n'aperçois aucun chemin d'accès menant vers le sommet, continua la jeune noble.

Elle craignait de devoir faire demi-tour, et de chercher une voie là où les monts moins escarpés seraient plus faciles à aborder. Vers le village de la tribu sauvage.

Cette fois, Hildr répondit par la négative d'un simple geste du menton.

- Il existe un passage. Je le vois.

Jorunn avait beau sonder l'obscurité, elle ne percevait rien de tel. Sans doute faisait-il trop sombre. Sans doute son amie voyait-elle des choses qui n'appartenaient pas à ce monde. De toute façon, elle se devait de lui faire confiance et haussa les épaules.

- Si tu le dis.

La fille de Hrolf le Brave sauta sur la plage.

- Il fait de toute façon trop noir pour se mettre en route maintenant, lança la jeune noble en s'éloignant. Il nous faut rendre hommage à nos morts et préparer un campement solide pour ne pas être surpris cette nuit. Je dois donner des ordres.

Hildr Thorbjornsdottir ne lui répondit pas. Son regard aussi bleu que le ciel d'hiver restait fixé sur les sommets désormais noyés de brumes.

- Oui, petite sœur, murmura-t-elle entre ses lèvres serrées. Donne tes ordres. Et habitue-toi bien vite au goût du sang et au rôle de chef. L'heure d'endosser le poids de ton destin fonce sur nous aussi vite que Sleipnir, le destrier à huit pattes d'Odinn, franchit le Pont Arc-en-ciel.



Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est une forme de jeu de société se pratiquant à plusieurs joueurs (entre trois et six en général) autour d'une table. Le but en est d'imaginer tous ensemble une aventure dans laquelle chaque joueur peut intervenir. Ainsi, une partie de jeu de rôle n'est jamais écrite à l'avance (seulement dans les grandes lignes) et les improvisations de chacun l'enrichissent, la modifient, rendent son déroulement imprévisible.

Afin de mettre en place une partie de jeu de rôle, la présence d'un Meneur de Jeu est nécessaire. Ce joueur un peu particulier est celui qui connaît l'univers du jeu et ses règles sur le bout des doigts et qui conçoit les aventures (ou scénarios) que vivent les autres joueurs à travers un alter-ego imaginaire. C'est à lui de mettre en scène événements, décors, personnages et à lui également qu'incombe la tâche d'arbitrer les situations nécessitant le recours aux règles du jeu – en ce domaine, sa parole fait loi.

Les autres joueurs ne sont cependant pas passifs : à eux de réagir, par l'intermédiaire de personnages fictifs qu'ils créent et interprètent, aux événements présentés par le Meneur de Jeu, en dialoguant avec les figurants rencontrés, en enquêtant sur un mystère, en dénouant les fils d'une intrigue diplomatique, etc.

Tous réunis autour d'une table, le Meneur de Jeu commence à conter son aventure et les joueurs y réagissent en interprétant leurs personnages.

Yggdrasill le jeu de rôle

Yggdrasill, le jeu de rôle vous permet de vivre des aventures palpitantes dans un cadre dense et fascinant, et de devenir ainsi vous-même un héros dans cette Scandia encore légendaire. Intrigues, combats, quêtes, magie et créatures mythiques vous y attendent.

Héros en quête d'aventure, de gloire ou d'immortalité, vous prendrez part aux grandes batailles qui mèneront des plaines enneigées du Jylland à la cour des rois et peut-être même, héros reconnu par Odhinn, le Redoutable, à son banquet de la Valhöll en prévision de l'affrontement ultime entre les géants et leur progéniture, le Ragnarök qui marquera la fin de l'ère des légendes et celle des Dieux eux-mêmes.

Mercenaire ou *hirdmen*, *berserker* ou noble, prophétesse ou sorcier, le Destin vous guidera sur les pentes glacées des fjords, les mers profondes lors des expéditions périlleuses, les forêts abritant des monstres et les scaldes chanteront vos exploits pour les siècles à venir.

Hommes du Nord !

Ici naissent les légendes !

Yggdrasill et l'Histoire

En compulsant des documents historiques ou des sagas sur la Scandinavie ancienne (du IV^e au VI^e siècle) dans laquelle nous débutons notre périple, nous nous sommes trouvés confrontés aux nombreux problèmes que connaissent les historiens spécialistes de cette période. Il n'y a pas d'écrits datant de cette époque, ceux qui existent sont bien ultérieurs, se basent sur des traditions orales, contradictoires parfois et ils sont souvent peu fiables lorsqu'ils sont complets.

En outre, si l'on désire créer un jeu héroïque, certaines informations historiques ne sont pas franchement inspirantes, ou souvent lacunaires. Nous avons donc dû remplir les blancs et les archéologues trouveront sûrement des réponses dans les années à venir.

Toutefois, nous avons tenu à respecter le plus possible les données reconnues par les historiens, en gardant l'esprit des sagas et des poésies scaldiques.

Nous avons donc dû effectuer certains choix pour donner à ce jeu de rôle l'ampleur héroïque, le souffle des sagas que la réalité historique ne rend guère.

Ne nous en tenez pas rigueur et bien sûr introduisez les éléments de votre choix et ôtez ceux qui vous dérangent.

Ce jeu est le vôtre, enrichissez-le de vos propres rêves et légendes. Rendez-le unique.

Il nous paraît indispensable de remettre ici les pendules à l'heure sur quelques détails historiques :

- Le terme Viking : les Hommes du Nord ne sont pas des "Vikings" à proprement parler (l'époque dite des "Vikings" va de la fin du VIII^e siècle au XI^e siècle). Le mot "viking", utilisé abusivement ne désigne pas des personnes ou un peuple, mais vient certainement de l'expression en vieux norrois (la langue des scandinaves de l'époque), "*fara i viking*", partir en expédition.

Nous utilisons les mots Homme du Nord, Nordiques, ou Scandinaves pour les désigner puisque c'est ainsi qu'ils s'appelaient eux-mêmes

- Les casques à cornes : jamais les Scandinaves n'ont porté des casques à cornes, ou ornés d'ailes. Cette légende vient des coiffes que l'on a retrouvé lors de fouilles. Elles étaient faites de cuir ou composées de pièces de métal portant des excroissances peut-être semblables à des cornes mais servant sûrement lors de rituels ou de cérémonies.

Quoiqu'il en soit, les casques à cornes sont parfaitement encombrants, lourds, dangereux, et les guerriers pragmatiques qu'étaient les anciens Scandinaves n'auraient jamais adopté un accessoire aussi étrange pour combattre.

- Boire dans des crânes humains : les Scandinaves ne buvaient pas dans le crâne de leurs ennemis. Cette erreur vient de la mauvaise interprétation d'un *kenning* (métaphore poétique). Odhinn invite un héros à boire "dans la branche courbe du crâne", c'est-à-dire dans une corne. Et les Nordiques buvaient dans des cornes de bovins évidées.

• Les drakkar ne sont pas des bateaux : le mot *dreki* en norrois, désigne un dragon, et la sculpture pratiquée à la proue d'un bateau peut-être pour effrayer les populations ou même les esprits tutélaires des terres à envahir. Le mot "drakkar" est une invention du XIX^e siècle, et serait un pluriel en norrois. Bref, cela ne correspond à rien. Les bateaux portent différents noms : *knörr* ou *knarr*, *snekkja*, *ferja*...etc.

Dans la mesure du possible, nous avons tenté de donner une image assez réaliste de ces guerriers certes intrépides et volontaires mais en aucun cas, les brutes épaisses, les pillards sans foi ni loi, les barbares décrits par les chroniqueurs chrétiens.

Trois notions pour jouer un Homme du Nord

"Si quelqu'un viole la paix d'autrui, il a ipso facto forfait sa mannhelgr, car celle-ci prend racine dans la même paix que celle d'autrui."

-- Walter Baetke

*"Jeune, je fus jadis.
Je cheminais solitaire;
Alors, je perdis ma route;
Riche je me sentis
Quand je rencontrai autrui.
L'homme est la joie de l'homme."
-- Hávamál str 47*

Trois notions sont primordiales pour comprendre l'état d'esprit fondamental des habitants de la Scandia dans Yggdrasil, le rôle essentiel du Destin et la notion de *mannhelgr*, la sacralité de l'individu, et l'importance de la famille ou du clan.

Sur le Destin, nous reviendrons régulièrement car il est omniprésent dans les légendes et l'acceptation du Destin est la marque du héros. Y manquer est un acte grave.

La *mannhelgr* est ce que le thing et les lois protègent. Elle assure à l'homme libre, le *bondi*, protection de ses droits, de sa sécurité et de sa paix. Les crimes, insultes, mutilations, calomnies, sont des profanations de sa *mannhelgr* et sont punis. L'homme qui viole la *mannhelgr* d'un autre, met également la sienne à mal. Cette notion justifie à elle seule vengeance, réparation ou bannissement.

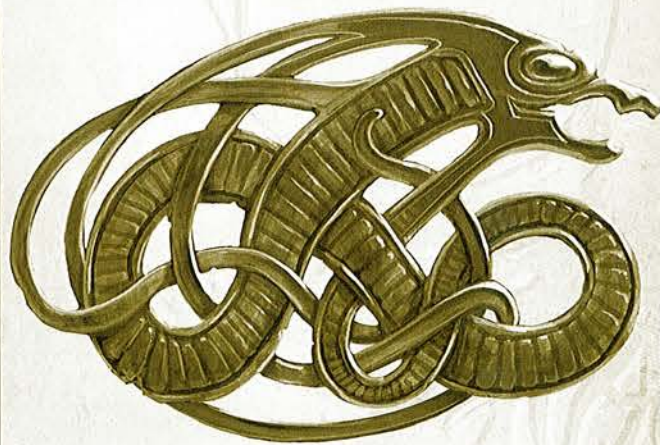
Quand à l'importance du clan ou de la famille, l'Homme du Nord a conscience de sa faiblesse de solitaire dans ces conditions de vie rudes et de ce que la chaleur humaine lui apporte, avec son lot bien sûr de problèmes. Le bannissement est pour eux pire que la mort. L'homme est la joie de l'homme ; celui qui est sans ami, pourquoi vivrait-il ?

Bien entendu, il est clair que vous êtes parfaitement libres de ne jouer que des berserks assoiffés de sang, pillant amis et ennemis, et ne respectant que leur hache favorite. Nous vous fournissons d'autres pistes, à vous de voir si vous désirez les utiliser, et dans quelle mesure. Yggdrasil est votre jeu.

Maintenant, en guise d'entrée en matière, je laisse la parole à cette prophétesse, cette voix venue du fond des âges :

*"Silence, je demande à tous
Les êtres sacrés,
Petits et grands
Je révèle
Les anciens récits des hommes,
Les plus reculés que je me rappelle."*

-- Völuspa str 1



À l'ombre d'Yggdrasill Mythes et religion

Le Chaos initial



*“C’était au premier âge
Où il n’y avait rien
Ni sable, ni mer
Ni froides vagues ;
De terre point n’y avait
Ni de ciel élevé,
Béant était le vide,
Et d’herbe, nulle part”*

-- Völuspa str.3-10

À l'origine, comme le conte la prophétesse, il n'y avait qu'un abîme béant, le Ginnungagap, et au nord, le monde obscur, Niflheim. Une source coulait au milieu, et au Sud se trouvait Muspelheimm, un monde de flammes.

De la fonte des gouttes de givre, naît Ymir le géant hermaphrodite, nourri par la vache Audumla, également issue du givre.

En léchant le sel sur les pierres, elle donne naissance à la race des géants, eux-mêmes à l'origine des premiers dieux Ases, Odhinn, Vili et Vé, qui tuent Ymir.

Sa chair forme la terre ferme, son sang les lacs et la mer, ses os les montagnes, ses dents et ses os brisés les rochers, son crâne le ciel, ses cheveux les arbres. Des flammèches échappées de Muspelheimm créent les étoiles du firmament. La fille d'un géant, Sol, s'enfuit sur son char pour-

suivie par le loup Sköll et précédée du loup Hatti chassant Mani, la lune et frère de Sol. La nuit précède le jour.

Dans ce monde nouveau, de deux troncs d'arbres échoués, un frêne et un sarment de vigne, les dieux Ases des origines, fils de Burr, créent le premier couple humain Askr et Embla. Odhinn en personne leur donne le souffle de vie.

Ases et Vanes

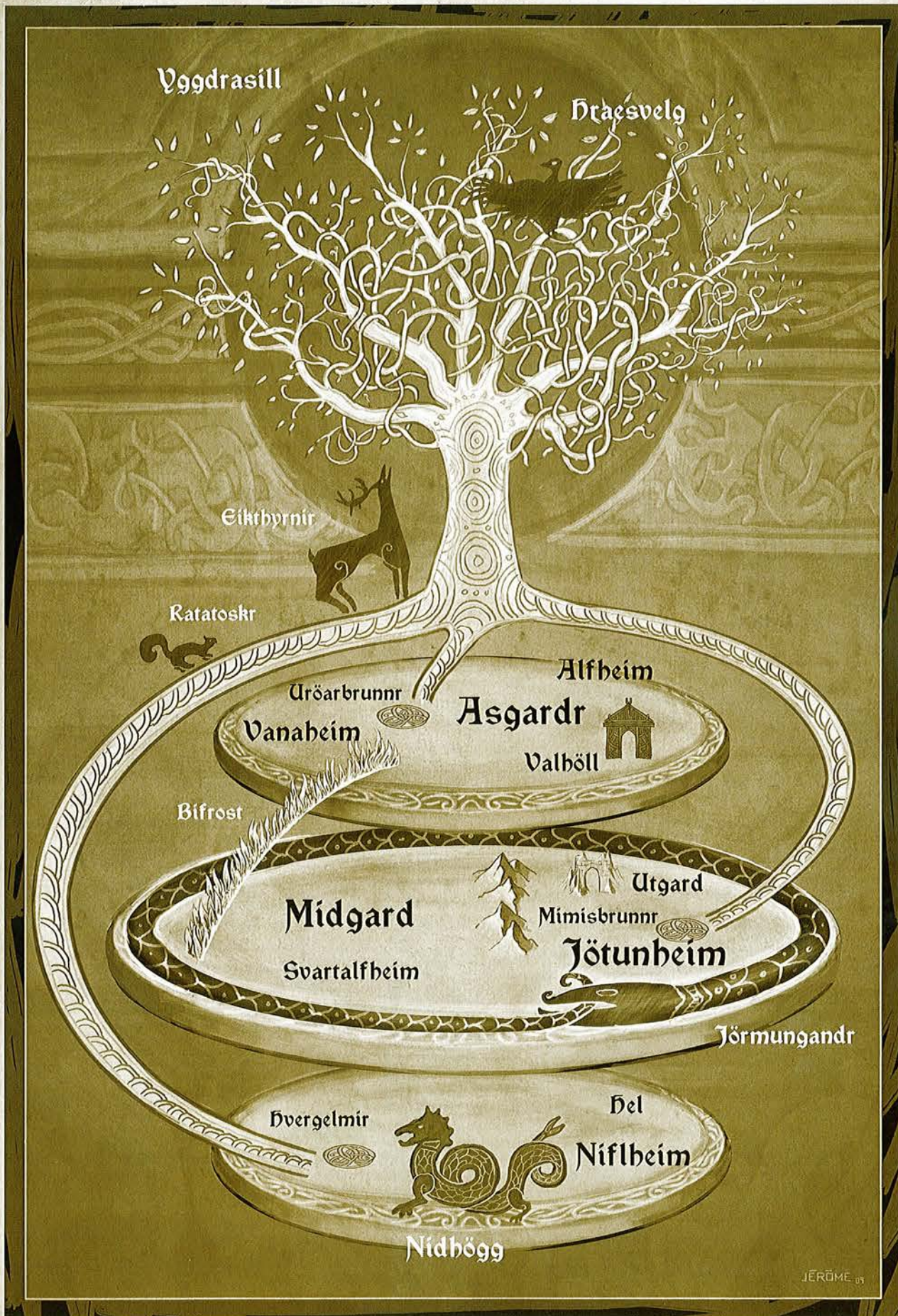
Une autre famille de dieux, les Vanes habite ce monde. À l'aube des temps, une guerre éclata entre Vanes et Ases, peut-être à la suite de la torture infligée à l'une des Vanes, Gullveig, sorcière avide d'or. Leur réconciliation se scella grâce à un échange d'otages, et, depuis, Vanes et Ases vivent en bonne entente dans Asgardr.

Les Vanes représentent les anciens dieux primordiaux et élémentaux, de la fertilité ainsi que de la divination. Ils ne sont pas soumis aux règles des Ases.

Yggdrasill et les Neuf Mondes

*“Je sais qu’il est un frêne
appelé Yggdrasill,
...Eternellement vert il se dresse
Au-dessus du puit d’Urdr.”*

--Völuspa str 19



Vggdrasill

Hraesvelg

Eikthyrnir

Ratatoskr

Alfheim

Urðarbrunnr

Asgardr

Vanabeim

Valhöll

Bifrost

Utgard

Midgard

Mimisbrunnr

Svartalfheim

Jötunheim

Jörmungandr

Hvergelmir

Hel

Niflheim

Nidhögg

Yggdrasill, le frêne immense, l'Arbre-Monde dont la ramure domine même le ciel, est l'axe du monde. Trois sources coulent à chacune de ses trois profondes racines : en Asgardr, l'enclos des Ases, celle d'Urdr où siègent les Nornes, en Midgardr, le monde des hommes, celle de Mimir le géant doué de toute la connaissance du monde, et en Niflheim, le Royaume des Morts, celle d' Hvelgelmir d'où proviennent tous les fleuves.

Les Ases tiennent leur *thing* à son pied au puits d'Urdr.

Dans ses branches broutées par deux cervidés, sautille l'écureuil Ratatoskr qui transmet les messages de l'aigle Hraesvelgr, dont les ailes provoquent, en battant, les vents qui soufflent sur le monde, au dragon (ou serpent) Nidhögr qui ronge la racine d'Hvelgelmir, où nichent au moins six serpents.

Yggdrasill, l'Axis Mundi est au centre des Neufs Mondes énumérés ci-dessous et que nous développerons ultérieurement dans le supplément du même nom. Il est parfois appelé Mimameidr, l'arbre de Mimir.

C'est à une de ses branches qu'Odinn se sacrifia et resta pendu, transpercé d'une lance, durant neuf nuits pour obtenir le secret des runes.

Yggdrasill est toujours lié au Destin et à la pérennité des Neuf Mondes que nous détaillerons dans le premier supplément du jeu, mais dont nous vous offrons un aperçu ci-dessous.

Midgardr

Midgardr est le monde des humains. Ce mot signifie "enceinte du milieu". Parfois, on l'appelle Mannheim, le monde connu et habité par les hommes.

La Scandia fait partie de Midgardr.

Asgardr

Asgardr, "l'enceinte des Ases", se trouve dans la plaine toujours verte. Là se dresse le sublime domaine des Dieux, Gladsheimr. Odinn et onze autres dieux principaux y siègent quand Odinn le leur demande. Asgardr est entouré par Midgardr le monde des hommes, "l'enceinte du milieu", bordé par la Mer extérieure, Utgardr. On y accède par le Pont Arc-en-ciel, Bifröst et tous les dieux y ont élu domicile.

C'est également dans Gladsheimr que se trouve la Halle des occis, la Valhöll.

Utgardr

Il s'agit non seulement du Monde extérieur, la Grande Mer primitive, mais aussi d'une zone dangereuse, étrange et méconnue, et l'habitat du Grand serpent de Midgardr (Midgardsormr aussi nommé Jörmungandr). Ce dernier garantit à la fois la solidité du monde en enserrant de son étreinte à la fois Midgardr et Asgardr, mais sera la cause de catastrophes lors du Ragnarökr, lorsqu'il cessera de se mordre la queue.

C'est également Jötunheim, pays des géants (Jötnar) et de leurs citadelles au-dessus de la mer. Ils sont séparés d'Asgardr par la rivière Ifingr.



Première trahison des dieux

L'édification d'Asgardr fut mouvementée. Après la bataille entre Ases et Vanes, un géant proposa d'édifier une construction assez solide pour résister aux assauts des géants des montagnes et du givre, Asgardr, en trois hivers seulement, avec comme récompense Freyja, la lune et le soleil. Au conseil tenu en cette occasion, les Ases posèrent comme condition la construction en un seul hiver et sans autre aide que l'étalon magique du géant, Svadilfaeri (Désastre), sur intercession de Loki. Comme la construction avançait vite à cause du cheval, les dieux exigèrent que Loki trouve un moyen de les délier de cette promesse, considérant que cette situation était sa faute puisqu'il avait insisté pour lui laisser son cheval. Menacé de mort, le soir même, Loki métamorphosé en jument attire l'étalon et le détourne de son travail toute la nuit.

Le géant en colère affronta Thorr qui lui écrasa le crâne. Les dieux avaient utilisé Loki pour ne pas honorer leur promesse.

Mais à la suite de cette nuit, Loki donna naissance à Sleipnir ("Celui qui glisse"), un poulain gris à huit jambes, futur coursier d'Odinn.

C'est cette trahison, le non-respect d'une promesse, la tentative de fuir le destin qui mèneront à la condamnation des dieux et au Ragnarökr.



Niflheimr

Voici le séjour des morts, ceux qui sont morts de vieillesse ou de maladie, le Monde de l'obscurité et des brumes. Ce sont des terres glacées qui existaient avant la création du monde. Hel, la déesse des morts, fille de Loki, y trône dans sa citadelle d'Éljúdnir.

Vanaheimr

Les Vanes, anciens dieux, résident en Vanaheimr, lorsqu'ils ne siègent pas à Asgardr avec les Ases. Certains y placent les pommiers de la déesse Idunn, dont les fruits donnent aux dieux l'éternelle jeunesse. Quoi qu'il en soit, Vanaheim est une sorte de paradis terrestre, verdoyant et giboyeux.

Alfheimr

Alfheim est la terre légendaire des *alfar*, les elfes solaires, créatures lumineuses, et divinités vanes mineures. Ils sont sous la tutelle de Freyr et sont donc assimilés à la fertilité et

Vggdrasill



JÉRÔME 09

au culte des esprits de la Nature. Ils n'apparaissent que très rarement aux mortels mais on rapporte des histoires d'amour entre *alfar* et humains. Certains rois légendaires ont revendiqué leur ascendance surnaturelle. Les sacrifices rituels de l'équinoxe d'automne, les *álfablót*, leur sont dédiés.

Nidavellir

Le royaume des *dvergar*, les nains, que l'on confond souvent avec les *svartalfar*, les elfes sombres, se trouve selon toutes les sources sous terre. Les légendes s'accordent à dire qu'en bas se trouvent, les grandes demeures d'or de *dvergar* célèbres. On prétend qu'elles sont enfouies au Nord sous les Montagnes sombres, d'où vient le dragon Nidhöggr.

Svartalfheimr

Le domaine des elfes sombres (*Svartalfar* ou *Dökkalfar*) est proche de celui des *dvergar*. Ils sont, comme eux, liés aux morts, aux cadavres, aux tertres, et parfois aux cauchemars.

Muspelheimr ou Muspell

Dans ce royaume de feu datant des origines du monde, vivent les démons du feu, sous les ordres d'un *jötunn*, Surtr, le géant qui fera déferler les vagues de feu sur Bifrost, le Pont Arc-en-Ciel, et affrontera victorieusement le dieu vane Freyr, lors du Ragnarök.

Les Dieux d'Asgardr



La Triade des Ases

Odhinn, l'Asse suprême

"Je sais que je pendis
À l'arbre battu des vents
Neuf nuits pleines
Navré d'une lance
...Je scrutai en dessous
Je ramassai les runes,
Hurlant, les ramassai,
De là, retombai."

-- Hávamál-str-139

Odhinn est non seulement le roi mais le père des dieux d'Asgardr, siégeant sur son trône à Gladsheim, d'où il surveille les occupations de chacun.

Vieil homme borgne de haute taille, aux cheveux longs et à la barbe grise, il s'enveloppe souvent d'un manteau de couleur bleue ou noire, et dissimule ses traits sous un chapeau à large bord. Son oeil unique flamboie de tout le savoir du monde. Deux corbeaux, Hugin et Munin (Pensée et Mémoire) perchés sur son épaule parcourent la Terre à l'aube, pour lui rapporter ce qu'ils ont vu à l'heure du déjeuner. Deux loups, Geri ("affamé") et Freki ("glouton") l'accompagnent et il leur donne la nourriture qu'on lui sert, car il ne consomme que du vin.

Il est craint plus que révééré. Odhinn est un dieu ambigu, inquiétant et dangereux, aux multiples fonctions :

- Il est avant tout le Souverain des dieux Ases et Vanes, le plus ancien et souvent leur père. Il trône sur Hlidskjalf depuis lequel il peut observer le monde entier, dans son domaine de Gladsheim, dans la Valhöll, la halle des occis. Les onze autres dieux principaux s'y retrouvent régulièrement pour siéger et prendre des décisions ou banqueter. Sa lance, Gungnir, et l'anneau d'or Draupnir sont les symboles de son pouvoir.

- Odhinn est le dieu des occis, le dieu psychopompe qui accompagne les âmes des morts sur sa monture à huit jambes, Sleipnir, l'étalement gris. Il envoie ses filles, les valkyries, choisir des guerriers valeureux sur le champ de bataille, et les escorter jusqu'à la Valhöll. Durant les douze nuits précédant Jöl, il traverse le ciel dans les nuées, suivi d'une armée d'esprits et de ses valkyries, sa horde sauvage. Dans sa halle des occis, la Valhöll, il accueille ses élus, morts au combat, ramenés par les valkyries. Ce sont les *einherjar*, les "guerriers uniques" qui, nourris de la chair du sanglier Saehrimnir, qui se renouvelle chaque jour, et abreuvés de l'hydromel provenant des pis de la chèvre Heidhrún, qui demeure sur le toit, s'entraînent toute la journée sous l'oeil d'Odhinn, meurent parfois, mais ressuscitent quotidiennement, et festoient tous les soirs en attendant le Ragnarök. Ils seront alors aux côtés des dieux pour lutter contre le loup Fenrir et les puissances destructrices. Nécromant, il sait faire parler les morts, et arrache leur savoir aux pendus.

- Dieu de la victoire, mais pas de la guerre, il ne combat pas lui-même, les armes à la main. Il décide du sort de la bataille en usant de ruse et de son savoir. Les moyens employés lui importent peu, et seul le résultat compte. Trahison, tortures, rien ne le dérange. Il incite à la haine et la destruction, car il est aussi le dieu de la fureur, Yggr le redoutable.

Ses guerriers consacrés, les *berserkir*, les guerriers-fauves semblent, dans leur extase guerrière, insensibles à la douleur et aux armes.

- Odhinn est un grand stratège, un tacticien de génie, grâce à sa science (il aurait inventé la formation en coin) et le père-fondateur de nombreuses dynasties humaines. Il est le dieu aristocrate, raffiné et érudit.

Vggdrasill



JÉRÔME 09

- Odhinn est aussi le dieu de l'intelligence et du savoir. Il a sacrifié l'un de ses yeux pour boire à la source de Mimir et il en a retiré la sagesse et la science. C'est aussi celui des Ases qui connaît le mieux la magie.

Dieu de l'intelligence, il devient donc le dieu des marchands, des commerçants, et des cargaisons.

- Maître de toute magie, il est le dieu du *galdr*, la magie du chant (page 159), et il a appris de Freya des Vanes le *Sejdr*, la magie extatique (page 151). De plus, il est le dieu des runes qu'il a acquises par sacrifice en se pendant durant neuf nuits à Yggdrasill. Il est également polymorphe, adoptant toutes les formes animales ou humaines qu'il désire.

- Odhinn est le dieu de la poésie. Sous la forme d'un aigle, il a volé aux géants l'hydromel des scaldes, créé par les nains, qui donne l'inspiration.

Odhinn reste un dieu impossible à appréhender dans tous les sens du terme. On ne peut lui faire confiance et il est sans cesse en mouvement, voyageant, changeant de forme, de rôle, bénéfique ou hostile, semblable au vent.

Quelques *heiti* usuels

Yggr : le redoutable
Fraridhr : le chevauteur
Sidgrani : longue barbe
Harbardr : barbe grise
Fimbulthulr : mage suprême
Hangagud/Hangatyr : dieu des pendus
Hroptatyr : le crieur
Sigtyr : celui qui assure la victoire
Valföðhr : père des occis
Baleygr : oeil flamboyant
Bileygr : oeil manquant
Grimnir : le masqué
Fjölhnir : polymorphe
Fjölsviðhr : omniscient
Oskr : celui qui désire
Udhr : aimé
Hrafnass : Ase aux corbeaux
Farnatyr : dieu des cargaisons
Vidhrir : le vent

Attributs

Gungnir, sa lance, gravée de runes, symbole consacrant tout être à Odhinn en le transperçant, ou passant au-dessus de lui.

Draupnir, l'anneau de bras, remis sur le bûcher de Baldr. Ses fidèles corbeaux Hugin et Munin, ses deux loups Geri et Freki.

Son coursier à huit pattes, Sleipnir.

La tête coupée de Mimir qui prédit l'avenir.



Draupnir

"Celui qui dégoutte", fut créé par deux *dvergar*, Brokk et Sindri (ou Eitri). Depuis qu'Odhinn l'a placé sur le bûcher de Baldr, son fils défunt, il sort de lui, tous les neuf jours, huit autres anneaux d'or en tout point identiques, mais incapables de produire eux-mêmes d'autres anneaux. C'est le frère de Baldr, Hermod qui le récupéra dans les cendres. Draupnir n'est pas une bague. Quand on parle d'anneau, il s'agit en réalité d'un bracelet. Odhinn n'est pas toujours son propriétaire.

Heiti et Kenning

La poésie scaldique utilise deux procédés visant à changer les substantifs : le *heiti*, qui consiste à y substituer un synonyme, et le *kenning* qui est une métaphore à plusieurs termes.

Par exemple, Yggr (Redoutable) est un *heiti* pour Odhinn, "les larmes de Freyja" est un *kenning* pour désigner l'or, car selon la légende, elle pleura de l'or. Bien entendu, les dieux ayant le plus de *heiti* sont les plus célébrés dans les chants des scaldes, Odhinn remportant de loin la palme. Mais ce ne sont pas systématiquement les préférés de la population.



Thorr, le pourfendeur de géants

*"...Il souleva le chaudron,
Fit tournoyer Mjölnir
Contre les avides de meurtre,
Les monstres des déserts,
Tous il les occit."*

-- Hymiskvida-str 36

Voici le favori des hommes du Nord. Incarnation du tonnerre et dieu du combat, monté sur son char tiré par deux boucs, Tannngjostr ("celui qui grince des dents") et Tannsgrinir ("celui qui montre les dents"), grand gaillard imposant, il arbore une barbe rouge et ses yeux flamboient. Il est le fils d'Odhinn et de Jörd, la Terre.

Il brandit Mjöllnir, marteau forgé par les nains : il ne peut s'ébrécher et revient toujours dans sa main. Doté d'une ceinture et de gants de force, la puissance de Thorr est inégalée.

Il est avant tout, le dieu de la force, du combat, de la défense des dieux, le tueur de géants, le défenseur d'Asgardr et celui qui tuera le serpent Jörmungandr lors de Ragnarök.

Lui aussi possède plusieurs aspects, même s'il est moins ambigu que son père Odhinn et plus révééré par le commun des mortels.

Thor est le dieu de la force. Ses prouesses contre les géants sont contées dans maintes sagas et il est prompt à se servir de son marteau. Aucun dieu n'a sa force et il incarne sans rival, la protection contre les ennemis que ce soit des dieux ou des hommes.

Thorr est courageux, digne de confiance, loyal et coléreux, peu futé mais sympathique. Gros buveur, gros mangeur, hâbleur mais défenseur de la paix, il est un dieu proche des hommes.

C'est un dieu bénéfique.

La foudre et le tonnerre qu'il déchaîne entraînent la pluie, symbole de fécondité. Thorr est invoqué lors des mariages et son marteau est un signe de bénédiction. Ses boucs lui servent également de nourriture, mais il leur redonne ensuite vie en consacrant leurs restes avec Mjöllnir. Par sa vitalité débordante, Thorr est un des dieux de la vie et le fils de la Terre. Il représente l'homme du commun, le paysan, l'homme du Nord, simple et direct.

Quelques heiti usuels

- Fulltrui : ami sûr
- Einheri : combattant solitaire
- Jötna fellir : abatteur de géants
- Hafra drottin : seigneur des boucs
- Hloriffidhi : bruyant
- Vingthorr : Thorr qui brandit (son marteau)
- Ennilangr : au grand front

Attributs

Mjöllnir : le "fulgurant" ou "le fracassant", marteau au manche court, fabriqué par des nains, revient de lui-même dans la main du dieu.

Il possède également une ceinture de force et des gants de fer qui lui permettent de manier ce marteau sans peine.

Tyr, le dieu de la Loi

*"Il est encore un Ase qui s'appelle Tyr.
C'est le plus hardi et le plus courageux,
et il a grand pouvoir dans les batailles,
Aussi est-il bon pour les hommes vaillants
de l'invoquer."*

-- Gylfaginning str.25



Thorr est marié à Sif, une très belle déesse, un peu trop fière de sa longue chevelure blonde comme les blés. Loki, une nuit, lui rasa la tête et s'enfuit avec les cheveux. Furieux, Thorr menaça de son marteau. Loki promit pour échapper à la fureur du mari de Sif de réparer sa faute. Il demanda aux *dverg* de l'aider et remplaça les cheveux de la déesse outragée, par une sublime coulée d'or. D'où le *kenning* courant, "la chevelure de Sif" pour désigner ce métal précieux. La fidélité de Sif envers Thorr est parfois mise en doute par Odhinn ou Loki.



Tyr, pourtant bien peu célébré par les scaldes, est un acteur primordial et ancien de la vie des hommes. Son nom même signifie "dieu".

Vaillant guerrier, il préside le *thing*, et demeure garant de la paix du monde jusqu'au Ragnarök où il affrontera le loup Fenrir, et ce malgré son handicap.

Il est le dieu de la guerre légitime, faite de bon droit, et selon les règles, contrairement à Odhinn. Courageux, Tyr est le seul à oser nourrir Fenrir et sacrifie sa main droite à ce mensonge des dieux, en toute connaissance de cause, pour garantir la paix du monde.

Heiti usuel

Einhandi ass : Dieu manchot



Les dieux avaient accueilli à Asgardr, le loup Fenrir, fils de Loki, mais celui-ci devenait trop dangereux en grandissant et seul Tyr osait lui donner à manger. Ils décidèrent de l'attacher mais aucun lien ne semblait résister à la force de la bête. Odhinn demanda à Skirnir, le serviteur de Freyr, de faire fabriquer par des nains une chaîne indestructible et magique. Gleipnir, d'aspect peu solide, était faite de six ingrédients improbables : le bruit des pas de chat, la barbe des femmes, les racines des montagnes, les tendons des ours, le souffle des poissons, et la salive des oiseaux. Les dieux emmenèrent Fenrir sur Lyngvi, une île du lac Amsvartnir, et lui demandèrent de tester ce nouveau lien, prétendant que s'il n'y parvenait pas, il ne serait plus considéré comme une menace et libéré. Fenrir, méfiant à juste titre, demanda à ce qu'un dieu mette la main dans sa gueule en signe de bonne foi. Tyr, accepta en connaissance de cause, et y laissa sa main droite, Fenrir n'arrivant pas, bien sûr, à rompre ce lien magique.



La Triade des Vanes Njördr, le plus ancien des Vanes

*"Haïssables me sont les montagnes.
Je ne fus pas longtemps là-bas,
Neuf nuits seulement.*

*Le hurlement des loups me faisait horreur,
Comparé au chant des cygnes."*

-- Gylfaginning str.23

Dieu invoqué par les pêcheurs et les navigateurs, il contrôle le vent, la mer et le feu. Il est riche et prodigue terres et biens aux hommes qui le vénèrent. Njör demeure à Noatun, ("le clos des nefes"), au bord de la mer, ce qui a rendu difficile la vie avec son épouse Skadhi, fille du géant Thjazi, préférant les montagnes.

Il est le père des jumeaux Freyr et Freyja qu'il a eus de l'une de ses soeurs, l'inceste n'étant pas interdit chez les Vanes.

Freyr, le Seigneur des Vanes

*"Dis ceci, Freyr le Prince des Dieux,
...Pourquoi sièges-tu seul
À longueur de journée,
Mon seigneur, dans la salle ?"*

-- Skirnirmal str.3

Fils de Njördr, frère jumeau et amant de Freyja, Freyr est le plus vénéré des Vanes et fait partie de la triade des dieux principaux nordiques.

Dieu lumineux de la végétation, du printemps, de la fécondité, de la fertilité du sol et des récoltes, il est également le prince des *alfar* et vit en Alfheim. Il apporte la prospérité et la paix.

Dieu navigateur, il possède un bateau magique, Skidbladnir créé par des *dvergar*, qu'il peut replier et ranger dans sa poche. Son char est tiré par Gullinbursti ("aux soies d'or"), un verrat qui peut battre les chevaux à la course, sur terre ou mer, et qui illumine l'obscurité la plus sombre. Il monte parfois le cheval Blodhughofi ("sabot sanglant").

Il est de tous les rites de fécondité, les mariages sacrés et même son union avec Gerdr, une géante, obtenu sous la contrainte, est un symbole de l'union du dieu de la fertilité avec la terre nourricière.

Attributs

Skidbladnir, son bateau magique
Gullinbursti, son verrat
Blodhughofi, son coursier

Freyja, la belle Dame

*"Folkvang est appelé
L'endroit où Freyja décide
De l'attribution des sièges dans la halle.
La moitié des morts au combat,
chaque jour, elle choisit,
Mais Odhinn obtient l'autre moitié"*

-- Gylfaginning str.24

Freyja, fille de Njördr, jumelle et amante de Freyr, est avant tout la déesse de l'amour, de la volupté. Elle est la plus belle, la plus licencieuse des déesses et tous les dieux et géants la désirent. Les scaldes ne cessent de la célébrer.

Elle est parée d'un bijou fabuleux forgé par les nains et que beaucoup convoitent, le collier d'or flamboyant des Brinsigar.

Mais elle ne serait pas l'une des plus importantes divinités vanes si elle se bornait au domaine de la beauté et de l'amour.

- Freyja comme son frère est liée à la fécondité, la fertilité, au mariage, à la naissance et donc à la mort. Elle est une des déesses invoquées lors des accouchements.

- Freyja est aussi magicienne. C'est elle qui a inventé le *Sejdr* et l'a enseigné à Odhinn. Elle tient ses pouvoirs des morts et lit l'avenir. Parfois surnommée la Dîse des Vanes (voir plus loin les Dîses), elle peut se transformer en faucon par magie.

- Se déplaçant dans son char tiré par deux chats, déesse de la guerre, elle partage les guerriers morts au combat avec Odhinn dont elle est proche et qui est parfois présenté comme l'un de ses amants. Elle peut également avoir pour monture un verrat aux soies d'or, Hildisvini ("sanglier du combat"), semblable à celui de Freyr.

Freyja règne donc sur des domaines très divers, amour et guerre, fertilité et magie noire, vie et mort.

Quelques heiti usuels

Mardöll : éclat de la mer ("or")
Hörn : lin
Gefn : abondance
Vanadis : Dîse des Vanes

Attributs

Le collier des Brinsigar
Le char tiré par deux chats
Un verrat aux soies d'or, Hildisvini

Autres dieux majeurs

Frígg, la bien-aimée

“ Il est une jeune pousse qui croît à l’Ouest de la Valhöll et qui est appelée pousse de gui. Elle m’a semblé trop jeune pour que je réclame son serment.”

-- Gylfaginning str.49

Femme d’Odinn et mère de Baldr et Hödhr, elle est la déesse de l’amour conjugal. Elle seule peut s’asseoir sur le trône d’Odinn. En outre, elle a le don de prophétie mais ne révèle rien de ce qu’elle sait. Elle est la Mère universelle, l’Épouse, la Gardienne du foyer et préside les mariages et les accouchements avec Freyja. Elle est entourée de toute une cour de déesses mineures qui la servent.

Son attachement envers son fils Baldr, qu’elle tente désespérément de sauver d’un sort inéluctable, est l’exemple de l’amour maternel.

Sa halle se nomme Fensalir, (“marais”), et elle y est représentée, buvant avec Odinn ou filant des nuages.

Quelques heiti usuels

Hlyn : protectrice
Saga : prophétesse

Heimdallr

“ Il entend aussi pousser l’herbe sur le sol et la laine sur le dos des moutons, ainsi que tout ce qui fait plus de bruit que cela...”

-- Gylfaginning str.27

Heimdallr est le veilleur des dieux. Sa demeure se trouve là où Bifröst touche le ciel. Il garde l’accès du pont Arc-en-Ciel, nuit et jour, contre les géants des montagnes. Il entend tout et voit à plus de cent lieues. Il doit se tenir prêt car aux premiers signes du Ragnarök, il soufflera dans son cor Gjallarhorn.

Personne ne sait s’il s’agit d’un Ase ou d’un Vane. Sa filiation reste mystérieuse et il prétend lui-même être le fils de neuf mères et de neuf soeurs. Peut-être fils d’Odinn et des neuf vagues, les filles d’Aegir..

Il est en tous cas le plus brillant des dieux. Son cheval s’appelle Gulltoppr, (“Crins d’or”) et son animal préféré est le bélier.

Il est celui qui récupéra le collier des Brinsigar, appartenant à Sif, et volé par Loki.

Heimdallr, avec Odinn et Thor, protège le monde contre la destruction. Loki est son ennemi et ils s’affrontent lors du combat final.

Quelques heiti usuels

Gullintanni : aux dents d’or
Hvitti Ass : l’Ase blanc
Hallinskidi : aux cornes recourbées (bélier)

Attributs

Son cor, Gjallarhorn
Son cheval, Gulltoppr

Loki

“Loki est beau à voir, mauvais d’esprit, très instable dans ses moeurs. Il était à tous égards plus avancé que les autres hommes dans la science qui s’appelle malice et ruse. Il cause toujours aux Ases les pires méfaits, mais souvent il les sauva par ses stratagèmes.”

-- Gylfaginning str.33

Fourbe et rusé, Loki est le dieu le plus troublant de l’assemblée divine. Il est à la fois celui par qui le malheur arrive, le père du loup Fenrir, du serpent de Midgardr, Jormungand, et de Hel. Il utilise toute son intelligence, sa cautèle pour tirer les autres dieux de quelque mauvais pas. Mais Loki n’est pas un dieu mauvais, plutôt un agitateur finalement assez proche d’Odinn, dont il serait le frère de sang et avec lequel il partage quelques traits, dont l’ambivalence et la ruse.

Néanmoins, après avoir, selon les sources, provoqué la mort de Baldr et insulté les autres dieux, il a été enchaîné sur trois pierres pointues et le venin d’un serpent goutte sur lui. Sa femme, Sigyn, tient un plat pour qu’il ne soit pas atteint, mais chaque fois qu’elle le vide, les spasmes de douleur de Loki secouent la Terre.

Loki est également à l’origine de la fabrication de maints objets magiques qu’il commande aux *dvergar*, les nains :

- La lance Gungnir et l’anneau Draupnir d’Odinn
- Le bateau et le sanglier d’or de Freyr
- Mjöllnir, le marteau de Thor
- La chevelure de Sif

Quelques heiti usuels

Loptr : air, vent
Hvedhrung : écumant

Baldr, le Vaillant

*“Je vis de Baldr
Le dieu ensanglanté
Le fils d’Odinn
le destin secret.”*

-- Völuspa str31

Civilisation - A l'ombre d'Yggdrasil

Fils d'Odinn et de Frigg, époux de Nanna la courageuse, Baldr le plus sage et le plus clément des dieux vivait à Breidháblik, la demeure céleste la plus pure. Il devait être un guerrier redoutable mais il fut tué par son frère Hödhr l'aveugle, guidé par la malveillance de Loki. Il est le dieu sacrifié avant le Ragnarök.



Des rêves funestes avaient inquiété Baldr. Il en avait parlé aux autres dieux et Odinn son père avait même consulté une prophétesse morte pour savoir ce qu'il allait advenir de son fils. Frigg, inquiète, avait fait le tour de la création, arrachant le serment à toutes choses de ne pas faire de mal à Baldr. Celui-ci, rendu ainsi invulnérable, se prête alors à un jeu stupide avec les autres dieux qui le visaient de leurs armes sans pouvoir le blesser. Hélas, Frigg avait omis de faire prêter serment à un brin de gui jugé trop jeune. C'est avec ce gui, cueilli par Loki, en guise de flèche, qu'Hödhr va tuer son frère.



Les Ases lui font des funérailles grandioses et le brûlent sur son bateau Hringhorni. Nanna, son épouse, en meurt de chagrin et son corps est également placé sur le bûcher funéraire. Odinn y dépose son anneau d'or après avoir murmuré quelque chose à l'oreille de son fils défunt, et l'on sacrifie également la monture de Baldr. Thorr consacre le tout en levant son marteau et l'embarcation est envoyée au large devant l'assemblée des dieux.

Une tentative sera faite pour demander à Hel de rendre Baldr. Mais celle-ci exige que toute la création pleure la mort de ce dernier. Une géante, Thökk, refuse. Il s'agit bien sûr de Loki, métamorphosé, qui met un point final à la demande :

*"Larmes sèches
Thökk pleurera...
... Que Hel garde ce qu'elle a !"*

-- Gylfaginning str.49

Baldr et Nanna demeurent désormais chez Hel.

Hel

*"Mais un autre chante
Sous terre,
Un coq d'un rouge de suie
Dans les halles de Hel."*

-- Völuspa st. 43

Hel, la fille de Loki et d'une géante, Angrobodha, est déesse du monde des ombres, des trépassés qui n'ont pas été choisis par Freyja et Odinn. Le royaume de Hel n'est pas un lieu de châtement, juste un monde de brouillard et de glace, le dernier séjour des morts.

Les violeurs, parjures et voleurs, eux, seront châtiés en Niflheim, hors de la halle de Hel.

Tous ceux qui y pénètrent ne repartent jamais, car la rivière Gjöll qui jaillit de la source Hvergelmir encercle Hel. L'entrée est gardée par un loup monstrueux de la même race que Fenrir, et une géante, Modgud, qui demande à ceux qui veulent traverser le pont couvert au toit d'or, Gjallarbrú, leur nom et ce qu'ils viennent faire en ces lieux. Le chemin menant à Hel descend vers le Nord

Hel, personnage monstrueux à la peau bleue et noire, accueille les trépassés dans sa halle immense d'Éljúdnir. Ils y retrouvent leurs parents défunts.

Les criminels, eux, sont dévorés par Nidhögr le dragon au Sud du Royaume des Morts, à Naströnd ("rive des cadavres").

*"Là, Nidhögr
Suçait les cadavres des trépassés."
-- Völuspa str.39*

Hel est maîtresse absolue de ce royaume où Odinn lui-même l'a installée, et c'est elle qui décide si quelqu'un peut sortir de son domaine. Ce qu'elle refusera à Baldr, malgré l'intervention de Frigg.

Les Dises

Les Dises sont des divinités féminines, soit de la fertilité, soit de la mort et du destin. "Disir" signifie dame et ainsi Freyja est surnommé Dise des Vanes.

Bien que nombreuses et rarement nommées, ce sont des divinités majeures auxquelles on offre des sacrifices au début de l'hiver.

Deux types de Dises sont particulièrement importantes, les Nornes et les Valkyries.

Les Nornes

*"On ne peut survivre d'un soir
À la sentence des Nornes"
-- Hamdismál str.30*

Les Nornes sont nombreuses et président à la destinée de chaque humain.

Mais trois d'entre elles sont plus connues car elles décident du destin du monde et des dieux. Trois soeurs, Urdr, Verdandi et Skuld siègent au pied d'Yggdrasil où ces divinités tissent la trame du futur sans s'arrêter pour d'autres raisons que prendre soin de l'Arbre-Monde et éviter qu'il pourrisse. Elles vivent dans une halle proche du Puits du Destin.

Elles représentent toutes les trois la destinée prise dans le flot du temps.

Les Valkyries

“Regarder en l'air,
tu ne le dois pas dans la bataille.”

-- Havamal str 129

Valkyrie signifie littéralement “Celle qui choisit les morts.”

Appelées parfois comme les filles d'Odinn, elles deviennent ses messagères sur le champ de bataille où elles descendent en volant chercher les guerriers valeureux choisis par le Père de Dieux pour qu'ils entrent à la Valhöll.

Si elles n'exécutent pas les ordres et outrepassent la volonté de l'Asa, elles sont sévèrement châtiées et retournent à des vies de simples mortelles. Parfois, la punition est plus complexe.

Brynhildr ayant choisi le roi qui n'avait pas été désigné par Odinn, a été condamné à dormir au sommet d'une montagne, entourée de boucliers et de flammes jusqu'à ce qu'un guerrier vienne l'en délivrer et veuille bien l'épouser.

Cultes et Rituels



La religion chez les hommes du Nord n'est pas dogmatique. Elle ne s'appuie sur aucune révélation, ni aucun prophète, et la prière est inconnue. Les temples sont rares et il n'existe pas de caste organisée de prêtres consacrés et initiés. Un exécutant des rites, le *gódi*, s'occupe également de la gestion des sanctuaires en général en plein air et de leur respect. Mais il ne s'agit que d'une charge, et il peut aussi être chef de clan, jarl ou simple chef de famille. Il n'est que ponctuellement, un intermédiaire entre les dieux et les hommes. Il retourne ensuite à ses occupations.

La religion nordique n'existe que dans les rites saisonniers et sociaux (mariage, funérailles, serments).

Les rites principaux ou blót

Le mot *blót* signifie sacrifice et c'est exactement en quoi consistent les rites saisonniers qui ont généralement lieu aux équinoxes et aux solstices. On en compte néanmoins trois principaux.

- Vers la mi-octobre, durant les Nuits d'Hiver (*vetrnaetr*, voir encart), on célèbre la fin des récoltes avec le sacrifice d'automne. Il est parfois dédié à Freyr, mais aussi aux créatures surnaturelles comme les Alfes (*álfbót*) ou les Dises (*dísablót*). L'événement peut être jumelé avec une réunion exceptionnelle du *thing*.

- Au milieu de l'hiver, lors du solstice, les Scandinaves fêtent Jól et on sacrifie pour les récoltes futures. Il s'agit d'un rite de fertilité et de fécondité qui s'adresse à tous les dieux mais aussi aux ancêtres disparus et les libations à leur mémoire sont nombreuses.

- Fin avril, lors des premières nuits d'été, se tient le *sumarbót*, plutôt consacré à la guerre et son autre nom est le sacrifice de la victoire (*sigrbót*). Le but est de donner force et puissance aux guerriers.





La fête des Nuits d'Hiver

Durant trois jours, à la fin du mois d'Octobre, on fête le début de la saison hivernale. Il peut sembler étrange de célébrer l'arrivée d'une période aussi rude, mais il faut bien se souvenir qu'il s'agit de la fin des récoltes et donc du travail harassant des champs. Le bétail rentre à l'étable, et l'on abat le troupeau surnuméraire que l'on ne pourrait entretenir jusqu'au printemps et qui nourrira les villageois. Les volailles sont conservées.

Il est temps de se reposer et c'est la signification de cette fête.

C'est également durant ces nuits qu'Odhinn en frénésie parcourt le ciel en compagnie de sa meute de défunts et de Valkyries. C'est ce que l'on appelle la Chasse Sauvage. Elle accompagne les orages et les tempêtes, et il vaut mieux éviter de se trouver dehors à cet instant et lever les yeux au ciel. L'imprudent risque de se retrouver entraîné avec les défunts et ne jamais revenir.



Tous les neuf ans, des sacrifices exceptionnels sont pratiqués car le neuf est un chiffre sacré.

En réalité un sacrifice peut avoir lieu à n'importe quel moment lorsque l'on a besoin de la bienveillance des dieux. Néanmoins, il ne faut pas trop en pratiquer.

Le principe du *blót* est de "forcer" un dieu en augmentant sa puissance par le sacrifice, le sang, à rendre la pareille aux humains qui lui font une telle offrande.

Les dieux peuvent trouver ce genre d'opération contraignant et ne plus répondre aux sacrifices s'ils sont trop souvent sollicités.

Déroulement du blót

Le *blót* débute par le sacrifice proprement dit : humain (rare) ou bétail (boeuf, porc, cheval, parfois mouton), selon le dieu que l'on désire honorer. Le sang est recueilli dans un vase prévu à cet effet.

Ensuite vient l'augure. L'exécutant trempe des rameaux dans le sang et en asperge les participants, l'estrade où a été pratiqué le sacrifice, et les murs si l'on se trouve dans un temple, sinon les pierres alentours. Parfois, le *godi* jette des copeaux de bois gravés de runes dans les éclaboussures sanglantes faites par les branchages et interprète leur disposition. Mais l'aspersion par le rameau sacrificiel revêt une grande importance.

La troisième étape et non la moindre est le banquet. Le *jarl* assure seul les frais du banquet, et personne ne doit apporter de boisson ou de mets.

La viande des animaux a été bouillie dans de grands chaudrons et elle est consommée par tous les participants ainsi que le bouillon produit dans le temple qui sert de salle de banquet, une salle proche du sanctuaire (vé) ou chez l'officiant.

Le *godi* (*jarl* ou roi) bénit alors les chaudrons, le vase contenant le sang, et consacre sa corne au-dessus du feu avant d'y boire et de la faire passer. Les participants consomment de la bière et de l'hydromel en grande quantité et jusqu'à l'ivresse, mais en dédiant chaque corne aux dieux, tout d'abord à Odhinn, pour les victoires futures et la puissance du clan ou du royaume, puis à Njörd et Freyr pour la fécondité et la paix.

Les ancêtres ne sont pas oubliés et de nombreuses libations sont offertes aux défunts.



Sacrifices humains

Les sacrifices humains sont une réalité mais ne sont pas très fréquents. On sacrifie en général des ennemis aux dieux à la suite d'une victoire ou pour s'en assurer une. Les pendaisons rituelles sont généralement dédiées à Odhinn mais les victimes peuvent parfois être étranglées ou égorgées avant d'être plongées dans un marais sacré.

Il existe une coutume très ancienne qui consiste en dernier lieu à sacrifier son propre roi lors de famines pour profiter enfin de bonnes récoltes ou faire cesser une épidémie, ou obtenir la paix.

Plusieurs rois légendaires du Svithjod ont été égorgés, pendus, ou brûlés vif, ce qui a permis de connaître de longues périodes de prospérité. Cette coutume peut surprendre mais il ne faut pas oublier que le *konungr*, le roi est choisi "pour une année féconde et pour la paix". S'il ne remplit pas sa fonction, il peut en répondre sur sa vie.

L'aigle de sang ou blóðörn

Ce sacrifice particulièrement sadique a été à priori abandonné depuis longtemps, mais pourrait perdurer dans certaines régions dans des circonstances bien précises.

La victime est allongée à plat ventre et maintenue pendant qu'on lui incise le dos entre les côtes, ou en brisant les côtes. Les poumons sont extirpés par ces blessures et déployés en forme d'ailes d'aigle.

Ce rite était sûrement dédié à Odhinn, comme beaucoup de sacrifices humains, mais la cruauté n'ayant pas de raison d'être dans les rituels, ce *blót* déjà assez rare, est tombé en désuétude.



Lieux de culte

Un lieu de culte, un *vé*, se trouve généralement en plein air. Ce mot peut également désigner la demeure d'un dieu. Le *vé* est donc un sanctuaire dans lequel réside l'esprit, l'essence d'un dieu.

Son emplacement à l'extérieur est marqué par des piquets de noisetier, reliés entre eux par une corde. C'est également le cas pour l'endroit où se tient un tribunal ou un duel.

Le temple ou *hof*, est nettement plus rare et il se trouve souvent près d'un bosquet, d'un tertre, d'un marais ou d'un bois. Le bâtiment était vaste et rectangulaire et les participants pouvaient s'y réunir en cas de banquet sacrificiel.

On y trouve des plaques votives en métal précieux devant des statues de dieux d'or ou d'argent, le plus souvent Odhinn, Freyr et Thorr.

Les divinités de la nature comme les *landvaettir*, et les défunts reçoivent un culte dans les bosquets, devant les arbres, les tertres, ou les rochers qui sont souvent leurs demeures.

Rites funéraires

À la mort de la personne, on "rend les secours" au défunt. Il s'agit de lui fermer les yeux, puis la bouche et les narines avec de la cire pour empêcher son esprit de s'enfuir et de revenir hanter les vivants. Le corps est lavé, ses cheveux sont peignés et ses ongles coupés à ras. Cheveux et ongles seront ensuite brûlés car la croyance populaire veut que les ongles des mains et des pieds non coupés des défunts viennent s'ajouter à ceux qui composent Nagflar, le bateau des géants qui attaquera les dieux lors de Ragnarök. Puis le mort est installé sur sa couche mortuaire, et un trou est pratiqué dans le mur se trouvant derrière lui, pour qu'il sorte ainsi de la maison. Ce trou sera immédiatement rebouché.

Les hommes d'importance sont enterrés dans des tertres au Danemark, mais parfois incinéré au Svithjold et en Norvège. Lorsqu'il est inhumé dans un tertre, à l'intérieur d'une barque ou d'un bateau plus conséquent, ou d'un assemblage de pierres simulant un bateau, le défunt est installé assis ou allongé en position foetale avec ses armes, ses plus beaux vêtements, et des objets précieux. Parfois son cheval ou un animal familier l'accompagne dans la mort. Lorsqu'un personnage important meurt, des esclaves sont sacrifiés pour le servir dans l'au-delà. Le tout est enterré ou incinéré sur un bûcher avec le défunt pour qu'il emporte ses biens avec lui. Une pierre marquée de runes peut être placée sur le tertre pour indiquer la tombe.

Les plus pauvres se contentent d'un trou dans le sol, recouvert de pierres parfois gravées.

La banquet funéraire, le *sjaund* (textuellement la bière des funérailles) se tient une semaine environ après les rites. C'est à cette occasion que se pratiquent les partages d'héritage, les désignations d'héritiers, ou les passations de pouvoir.

La famille boit à la mémoire du défunt, mais aussi à celle des ancêtres disparus, et un scalde chante un hymne funéraire. Ce n'est qu'après cette dernière cérémonie que l'héritier du défunt peut prendre officiellement sa place au propre comme au figuré.

Serments sacrés

Frères jurés

Les deux hommes désirant pratiquer le rite de la fraternité jurée prennent l'engagement de se prêter assistance mutuelle, mais également d'endosser le rôle de l'autre en cas de besoin (maladie, mort, héritage, bref il agit comme un frère biologique) et le venger si nécessaire.

Les deux frères jurés découpent deux bandes de gazon et les dressent en forme de V renversé soutenu par une lance. Après s'être incisé le poignet et avoir versé du sang sur la terre dénudée, ils rampent alors ensemble sous l'arche de gazon et arrivés de l'autre côté déclarent, prenant les dieux à témoin, être devenus frères jurés (*fostrbraethr*).



Il existe dans les sagas des exemples célèbres de frères jurés. Les plus célèbres sont Gunnar et Högni qui prêtent le serment avec Sigurd. Hjalmar le héros suédois avait prêté le serment avec le Norvégien Örvar-Oddr (*Hervagar saga*).

Et la légende prétend qu'Odhinn et Loki sont également frères jurés.



La Scandia

Imaginez que vous êtes un aigle. Un rapace majestueux, maître incontesté des cieux, nichant sur le plus haut sommet des montagnes de Norvège. Ou mieux encore. Imaginons que le puissant Odhinn ait consenti à vous laisser enfourcher le fabuleux Sleipnir, son incroyable cheval à huit pattes capables de prendre appui sur les nuages. Vous vous élancez alors dans les airs. Bientôt, les dernières habitations visibles se noient dans l'océan de verdure des forêts qui les entourent. Vous distinguez à peine la voile d'un grand *langskip* qui cingle, chargé de guerriers en armes, vers sa destination et un butin arraché dans le sang. Ceinturant la Mer Baltique, la Scandia, votre pays, étale ses étendues sauvages sous vos yeux ébahis. Vous la découvrez comme aucun mortel ne l'a fait avant vous. Comme une immense carte sur laquelle vous vous efforcez de replacer des points de repères familiers. Que voyez-vous alors ?

Rapide survol de la Scandia



À perte de vue, de vastes étendues de forêts recouvrent une grande partie des terres émergées de la Scandia. Dès les premières hauteurs, les résineux deviennent les maîtres du terrain, sapins en tête, mais leur importante diversité comble les besoins des artisans les plus exigeants.

Du moins de ceux qui osent s'aventurer dans ces contrées encore les plus inaccessibles du pays. Ici, la végétation dense et touffue jette une nappe de vert profond sur les contreforts des montagnes couronnées de neige. Les sous-bois sont couverts de tapis d'aiguilles brunes d'où dépassent, de loin en loin, les arrêtes vives de pitons rocheux, comme si les géants s'étaient amusés à les semer au hasard de leurs pérégrinations.

Dans les zones de collines basses, le long du littoral et sur les plateaux, mélèzes, hêtres, chênes, cèdres, ormes et bouleaux fournissent le bois de construction et de chauffage. Mais ces régions boisées et sauvages abritent toute une faune d'animaux, proies et prédateurs, et de créatures hostiles aux hommes. Les sous-bois obscurs, véritables labyrinthes sylvestres, deviennent de plus en plus inextricables à mesure que l'on s'enfonce vers le cœur de la forêt. De nombreux lieux y sont consacrés aux cultes des dieux, sources naturelles jaillissant au creux de rochers, taillis aux arbres tordus et effrayants, pierres dressées et oubliées là par quelque ancêtre inconnu... D'autres endroits tout aussi remarquables servent de repaires à d'horribles entités nées de la magie de Midgardr ou échappées de l'un des Neuf mondes nichant entre les racines de Yggdrasil.

Les chasseurs de gros gibier, les bûcherons comme toutes les autres personnes exploitant ces domaines sylvestres se montrent très avisés en cantonnant leurs activités aux abords des forêts. En vérité, certains endroits restent quasiment inaccessibles par voie de terre. Aucun sentier, aucune lai ne conduit les pas des voyageurs téméraires à travers ces dédales de murailles végétales. Aussi, les habitants de la Scandia, lorsqu'ils doivent effectuer un long trajet, préfèrent nettement emprunter une voie maritime.

La présence de la mer se fait ressentir partout, du Nord au Sud, de l'Est à l'Ouest de la Scandia. Source de richesse pour les communautés côtières, elle organise également leur vie. Mais, ce sont aussi toutes les régions qui se trouvent pla-



céées directement sous son influence. Le commerce, l'expansion territoriale, les relations entre les royaumes, les voies de communication... Tous ces domaines tournent autour de la mer qui baigne le littoral intérieur de la Scandia. D'ailleurs, cet élément est parfaitement intégré dans le mode de fonctionnement de la société. Les habitants de ces provinces comportent beaucoup de marins dans leurs rangs, et ceux-ci possèdent des degrés de compétence en charpenterie navale et en navigation rarement égalés, si ce n'est même approchés, par les autres peuples de Midgardr. La mer représente donc pour les Nordiques à la fois une alliée, dont dépendent une partie de leurs ressources et de leurs capacités de déplacement, mais aussi une ennemie jamais véritablement maîtrisée. Les tempêtes dans ces eaux ne sont pas rares et se caractérisent par leur violence. Le temps change très vite et seuls les navigateurs les plus expérimentés osent affronter un orage qui descend en quelques minutes depuis les hauteurs montagneuses pour soulever les flots en écume tout autour de son bateau. Des grains irréguliers, souvent accompagnés de vents forts, annulent toute visibilité et tous les repères habituels. Les côtes découpées, en particulier celles de la Norvège, font certes de bons abris, mais à condition d'en connaître les nombreux écueils et les passes qui permettent d'éviter les récifs affleurant à peine à la surface. Combien de navires échoués, combien d'autres perdus corps et biens parsèment le littoral des royaumes de la Scandia ? Dans les détroits, autour des régions principales, une multitude d'îles, certaines regroupées en archipels, et de hauts-fonds rendent les voyages maritimes tout aussi malaisés. Sans oublier les zones peu fréquentées où sévissent d'horribles monstres marins, comme par exemple les redoutables kra-

kens. Quiconque souhaite entreprendre un voyage sur les eaux de la Baltique devrait songer à s'assurer des services d'un navigateur expérimenté. De tels hommes sont, bien entendu, très recherchés dans tous les royaumes. À l'Ouest, l'océan représente l'ultime frontière à laquelle bien des marins rêvent de se mesurer.

De longues falaises abruptes bordent les côtes. Certaines ne dominent les flots que de quelques dizaines de coudées, d'autres de plusieurs centaines de pas. D'immenses colonies d'oiseaux y nichent, et côté mer leurs cris peuvent s'entendre à des lieux à la ronde. L'approche de ces parois s'avère le plus souvent compliquée par des amas de rochers dont certains ne trahissent leur présence que par le mouvement des vagues blanchies en passant au-dessus d'eux. Ces zones très découpées créent de véritables vallées marines, s'enfonçant parfois très loin dans les terres, appelées *ffjords*. Là, la mer se fait plus calme et ces abris naturels accueillent parfois un port, quand la nature du terrain le rend possible. Une fois encore, on trouve principalement ces *ffjords* le long de la façade occidentale de la Norvège où les clans en disputent le contrôle aux tribus sauvages des forêts et aux géants régnant sur les plus hauts sommets.

Une immense chaîne de montagnes sépare les royaumes de Norvège et de Suède. De nombreuses passes la traversent, mais les conditions climatiques et les difficultés du terrain font qu'elles restent peu utilisées. Face au risque d'affronter quelques créatures monstrueuses, des tribus hostiles ou même simplement des meutes de loups affamés, la plupart des voyageurs préfèrent finalement, et

avec sagesse, se tourner vers la mer. Le trajet ne s'avère pas forcément plus long, et les chances d'arriver à bon port bien meilleures. Les zones montagneuses de la Scandia se caractérisent par une faible implantation humaine, par rapport à la superficie du territoire qu'elles recouvrent. Des communautés isolées exploitent les lisières des forêts ou des mines à ciel ouvert, extrayant des entrailles de la terre fer, cuivre, minéraux et quelques autres métaux dont l'or et l'argent. Les pentes raides et couvertes de conifères restent le domaine de toute une faune sauvage et d'autres entités plus inquiétantes encore. Pour la grande majorité, les sommets perpétuellement enneigés demeurent inaccessibles, de vastes glaciers aux nombreux pièges naturels s'étendant à leurs pieds, entre des crevasses profondes et des arêtes rocheuses déchiquetées. Les pics les plus septentrionaux sont réputés pour abriter des colonies de géants des glaces, redoutables ennemis des humains et guerriers jaloux de leur souveraineté sur leur territoire inhospitalier. Les contre-forts descendent lentement vers des régions composées de collines escarpées tout aussi boisées.

Partout, de larges vallées s'ouvrent entre ces éminences, elles représentent sans surprise les endroits les plus accueillants pour les populations nordiques. Dans la partie Sud de la Scandia, de vastes zones herbeuses étagées en plateaux permettent de faire vivre de nombreux troupeaux et de pratiquer une agriculture rentable. Au Nord, les hommes doivent d'abord défricher ces vallons avant de pouvoir espérer exploiter la terre. Dans les creux et près des rivières, le sol se fait souvent plus marécageux. Des tourbières constituent une ressource importante des villages implantés à proximité, mais malheur à ceux qui osent s'y aventurer sans en connaître les périls naturels. Les voyageurs imprudents ont tôt fait de se perdre entre les îlots de terre émergés, couverts à mi-saison de brumes durant une grande partie de la journée. Fondrières et trous d'eau engloutissent chaque année leur lot d'imprudents.

Les villages et cités s'installent principalement au bord de la mer, à l'embouchure d'un fleuve ou sur son cours, permettant un trafic fluvial que seul le gel hivernal vient momentanément interrompre.

Si les villes accueillent leur propre marché local, le commerce à plus grande échelle se pratique dans des comptoirs. Dans ces lieux permanents ou saisonniers, transitent matières premières et produits finis. La plupart correspondent à des centres de production où l'on travaille le bois, le fer, la stéatite, l'os ou le cuir. Le comptoir de Birka est l'un des plus réputés et attire des marchands des trois royaumes, des Gautars ainsi que ceux d'autres peuples limitrophes. Il occupe une situation originale, au milieu des terres suédoises et au bord du lac Mälär.

Ribe, sur la côte occidentale du Jylland, est une autre place importante pour sa foire bisannuelle. Helgö en Suède, joue le même rôle pour l'autre puissance de la Scandia. Certains comptoirs ne perdurent que le temps d'une saison, comme Kaupangr en Norvège, bien souvent liée à une activité locale (ici pêche à la baleine, mais aussi période de chasse ou de fête religieuse...). Les intrépides marchands n'hésitent pas emporter leurs produits vers d'autres régions. Aussi, l'installation de comptoirs au-delà des frontières strictes de la Scandia, chez les Saxons, les Angles ou même les Sames, se banalise.

Les techniques agricoles s'améliorant, la superficie des zones arables et la population augmentant, les cités s'agrandissent et l'habitat se densifie sur toute la surface de la Scandia. Pourtant, de nombreuses régions demeurent encore mal connues et échappent de fait à l'autorité des souverains et des jarls.

Un pays sous le signe du froid



Les terres les plus septentrionales de la Scandia subissent en permanence un climat rude et froid. Par endroit, le sol ne dégèle pas, même en plein cœur de l'été, brève parenthèse dans un hiver qui semble prendre naissance en ces lieux. La moitié de l'année, ces régions se retrouvent plongées dans une nuit glaciale. Le reste du temps, un pâle soleil peine à chasser la pénombre qui pèse comme il se doit sur cette frontière de Midgardr.

Le long des côtes, en suivant celles-ci vers le Sud, les conditions extérieures se radoucissent petit à petit. Les différentes saisons deviennent de plus en plus marquées. La présence de la mer tempère les écarts de température. Au Danemark, les étés sont agréables et relativement secs. Il fait cependant moins chaud dans les royaumes plus au Nord et les pluies paraissent plus abondantes. L'hiver est glacial dans toute la Scandia. D'abondantes chutes de neige recouvrent la majeure partie des terres, pour la durée de toute la saison. Il n'est pas rare de voir geler les embouchures des fleuves, bloquant les navires à quai. Dans toute la mer Baltique, de grandes plaques de glace dérivent et rendent plus périlleuse encore la navigation.

Les printemps et les automnes s'accompagnent traditionnellement d'averses et de variations soudaines de température. À chaque changement de saison, les vents forçissent et balaient les côtes occidentales de toute la Scandia. Cette portion de Midgardr, sans être non plus à l'image de Niflheim, impose des conditions de vie difficiles à ses habitants. Une réalité qui renforce encore leur rudesse et leur tempérament. Les hommes du Nord sont, par obligation, forts, endurants et volontaires.

Le Royaume du Danemark



La géographie et l'environnement

Les côtes douces du Danemark se découpent en de nombreuses baies propices à l'établissement de ports. Presque partout, des îles, allant de la taille d'un simple récif à celui d'un domaine de roi, font face aux rivages et constituent autant de repères de navigation que de pièges pour un marin non averti. Certaines sont habitées, d'autres abandonnées à la nature sauvage. Les premières défendent souvent farouchement leur indépendance face aux *jarls* voisins.

La plupart des caps du royaume sont aménagés. Une tour de guet équipée d'un feu d'alerte abrite, en permanence ou selon la saison, une vigie.

Ce royaume se compose principalement de la grande île de Sjaelland, de l'île de Fyn et de la Scania, accompagnées de la multitude d'îlots qui les entourent. On y associe de manière erronée le Jylland, le grand isthme situé à l'Ouest dont le cœur reste inexploité.

Le territoire du Sjaelland reste peu élevé dans son ensemble et représente un important bassin de population des Royaumes du Nord. Quelques régions de collines douces et vertes sillonnées de rivières et de grandes plaines herbeuses constituent l'essentiel du paysage au centre de l'île, entre de grandes étendues boisées et sauvages. Près des côtes, des landes battues par les vents et des dunes de sable descendent lentement vers la grève. Tout au Sud de l'île de Sjaelland, les falaises de craie de Mön brisent cette monotonie et opposent leurs pentes abruptes aux vents marins.

La Scania, au Nord-est du Sjaelland, est le nom donné à cette province-sœur séparée par un étroit détroit qu'il est possible, par endroit, de traverser à la nage. Ce territoire continental s'insère tel un coin dans le pays des Gautars. La portion la plus méridionale de cette région est bien plus vallonnée. La terre riche en fer donne une teinte rougeâtre au décor. La Scania s'ouvre sur le Kattegat, le bras de mer s'étendant entre le Royaume de Danemark et celui de Svithjodh (Suède). Ses frontières naturelles avec le pays des Gautars font de ce peuple un allié potentiel, et un adversaire de toujours, pour les *jarls* de cette région.

Deux détroits, Le Petit et Le Grand Belt, et une île, Fyn, sépare le Jylland du Sjaelland. Celle-ci est une province à part entière du royaume du Danemark. Son *jarl* le plus puissant réside à Odense (« le sanctuaire d'Odhinn »), une grande cité rivalisant en taille et en richesse avec la capitale du royaume. La ville est bâtie sur la berge d'un lac aux eaux vertes, cerné de collines douces, de bois clairsemés et



Le caprice de Gefjun

Les scaldes narrent une étrange histoire au sujet de Sjaelland.

Il y a très longtemps, alors que les dieux marchaient encore librement sur Midgardr et que les hommes n'étaient encore que des sauvages, la Déesse Gefjun cherchait un lieu à son goût. Elle voulait disposer à sa guise d'un endroit isolé où elle aurait pu vivre tranquillement avec son compagnon Skjöld, fils d'Odhinn. Elle le trouva en la province de Sjaelland, encore rattachée à l'époque au continent. Afin d'en faire son jardin secret, la déesse rassembla ses forces et sépara cette zone des autres terres. L'île de Sjaelland était née.



de terres arables. Cette vaste étendue d'eau est le lieu le plus sacré du Danemark, dédié au père des Ases. Aussi, Odense abrite en ses murs de bois et de pierres la plus grande concentration de *völva* et de *thulr* de tout le royaume.

Sur la péninsule du Jylland, plusieurs colonies danoises sont installées à demeure. Leurs *jarls* rendent hommage au roi de Hleidra qui lorgne sur l'ensemble de ce territoire dont une partie lui paie déjà un tribut et se place plus ou moins sous sa protection. Pour beaucoup, le Jylland est couramment associé au royaume du Danemark. Mais son peuple, les Jutes, rechigne à cet amalgame qui n'a aucune réalité de fait.

Le sol du Danemark est fertile et supporte une agriculture importante et intensive. L'orge, le seigle, le lin et les légumineuses constituent les principales cultures. D'immenses pâturages, coincés entre le rivage et l'intérieur du pays couvert de forêts, accueillent de grands troupeaux de vaches, de chevaux et de moutons.

La mer est riche de vie le long des côtes. De nombreuses espèces de poissons et divers types de baleines, soutiennent la pêche. De grandes colonies de phoques et de morses, ainsi que d'oiseaux marins, occupent les grèves rocheuses.

La forêt est exploitée à son orée. Le bois sert à la construction de navires et de bâtiments, mais aussi dans l'artisanat et bien sûr au chauffage. La réputation de qualité de ce matériau est telle que les marchands danois l'exportent à travers l'ensemble des Trois Royaumes.

Le centre densément boisé, et quasiment inaccessible, du pays constitue également le domaine de nombreux animaux sauvages. La faune est très diversifiée, mais on y chasse surtout le cerf et l'élan, l'auroch et le bison. Loups, ours et renards pullulent et sont appréciés pour leur fourrure. Ces zones inhabitées demeurent pourtant sauvages et dangereuses. Aucune route ne les traverse hormis les mauvaises pistes qui relient entre elles les communautés les plus isolées. Plus d'un voyageur a disparu dans ces forêts si sombres que la lumière du soleil n'atteint jamais le sol. Elles abritent des prédateurs plus dangereux que les loups ou les ours. Trolls, esprits et autres créatures légendaires infestent ces régions sylvestres.

Vgdrasil

Le climat est tempéré et tout à fait supportable. Les hivers sont froids et la neige abondante, les étés plutôt doux. Printemps et automne occasionnent des pluies plus importantes.

L'implantation humaine

De petites cités parsèment le Danemark. Elles sont à la fois d'importants centres urbains et des sanctuaires religieux où de nombreux sites sont dédiés aux dieux.

La première d'entre elles est la capitale du royaume, Hleidra, sur la côte orientale du Sjaelland. Le palais du monarque s'y dresse au-dessus d'une cité de taille moyenne, mais d'un important port maritime. Des dizaines d'îles ponctuent la baie de Hleidra et en rendent l'approche difficile pour qui ne connaît pas les routes à travers ces bouts de terre entourés de récifs et de hauts-fonds. La ville est bâtie autour du palais royal qui la domine depuis la principale hauteur de la région, une colline abrupte surplombant la mer. Une dizaine de milliers de personnes vit entre ces murs de bois et autant occupent les plateaux couverts de cultures et de pâturages qui l'entourent. Centre du pouvoir, Hleidra reste cependant une ville comme une autre dont le seigneur est simplement un peu plus influent. Une fois l'an, le *thing* des *jarls* s'y réunit, en général juste avant le début de l'hiver. À cette occasion, le roi en profite pour raffermir son autorité et récompenser ses vassaux les plus fidèles. Bracelets d'or et d'argent, dons précieux et serments sont échangés à profusion. Les décisions concernant tout le Danemark sont discutées au sein du palais, autour d'interminables banquets, ou dans les alcôves privées du grand bâtiment. Comme lors de la foire se déroulant au début du printemps, la cité s'anime alors d'une effervescence fébrile. Les conditions d'accession au trône du roi Frodi ayant été particulièrement violentes (voir plus loin), sa garde de *hirdmen* maintient un contrôle strict sur la ville. Hleidra est sans doute l'agglomération la plus policée de la Scandia. Une atmosphère lourde y règne aujourd'hui, les partisans de l'ancien monarque affichent un profil bas. De plus, Frodi le fratricide craint de devoir rendre des comptes, devant les dieux ou les hommes, et n'hésite pas à s'entourer d'une véritable foule de sorciers ou de mages venus de tous les horizons. Ces hommes et ces femmes aux allures étranges donnent à la cour du roi un aspect inquiétant.

Haven est le plus grand port de l'île de Sjaelland. Il accueille une importante flotte de pêche qui suit les bancs de harengs du Kattegat jusqu'à l'océan de l'Ouest. Mais en retrait des pontons de bois, au fond de la baie, des quais en pierre abritent les navires de guerre qui assurent la protection des côtes orientales du pays, ainsi que celle des voies maritimes à travers le détroit. À la saison des expéditions, les *langskips* sillonnent le Kattegat et les archipels de cette zone, à l'affût d'éventuels assaillants venus de Norvège ou de Suède, ou de pirates qui infestent ces eaux. Rares sont les mois où ces marins n'engagent pas au moins un combat. Le *jarl* de Haven porte une lourde responsabilité en assurant la défense avancée contre les envahisseurs suédois et les pirates norvégiens. Aussi, le roi ne manque jamais de s'assurer de la loyauté d'un seigneur aussi important.

La cité d'Odense se dresse sur les rives du lac du même nom. Niché parmi les collines vertes du cœur du Sjaelland, ce lieu est l'un des plus sacrés du Danemark. C'est ici, plus que partout ailleurs, qu'Odhinn apparaît sur Midgardr quand l'envie lui en prend. Le père des Ases entretient un rapport privilégié avec cet endroit, et une cohorte de femmes est attachée à conserver un large édifice près du lac, dédié à ce dieu. La plupart sont initiées aux secrets des *völva*. Leurs rêves, messages directs du dieu borgne, sont l'objet de toutes les attentions et interprétations. Plus qu'ailleurs dans toute la Scandia, des mages et des sorciers vivent dans cette région.

Plusieurs centaines d'îles, dont finalement assez peu sont habitées, entourent les côtes du Danemark. Le Sjaelland, la plus grande, est le cœur du royaume. L'île de Fyn, située entre celle-ci et le Jylland, représente la seconde province en termes de population et de ressources. L'île de Bornholm, loin à l'Est, abrite une importante colonie danoise et son *jarl* se montre farouchement attaché à son suzerain contre les approches diplomatiques des seigneurs de Uppsala. Il sait que, tôt ou tard, il court le risque de voir une armée se présenter devant ses côtes. L'endroit représente en effet une plaque tournante du commerce dans la Baltique. Le royaume de Suède et celui des Gautars s'en accommodent tant bien que mal, espérant un jour ou l'autre mettre la main sur ce bout de terre qui contrôle une grande partie des voies maritimes de cette région.

L'organisation du pays

Le clan des membres de la maison royale du Danemark porte le nom de Skjöldung et ils font remonter l'origine de leur lignée jusqu'à Gefjun et Skjöld. Sans être véritablement expansionnistes, les souverains qui se sont succédés à la tête de ce royaume ont toujours cherché à unifier les clans et à absorber les petits royaumes indépendants qui fleurissent à leur portée (sur le territoire que les Skjöldung réclament comme les leurs, aussi bien que sur les domaines avoisinants). Batailles et échauffourées de moindre ampleur se succèdent depuis des temps immémoriaux. Les victoires remportées à l'occasion par un roi plus puissant que ses prédécesseurs sont très vite remises en question par le caractère turbulent des sujets conquis et les armes ne restent jamais bien longtemps au fourreau. La plupart du temps, les déclarations de guerre et les conflits ne reposent que sur des rivalités entre les clans installés dans cette partie Sud de la Scandia. Si tous les habitants du Danemark reconnaissent peu ou prou la stature royale du clan Skjöldung, beaucoup ne se soumettent pas de bonne grâce à son autorité. Le souverain doit alors régulièrement rappeler son statut à ces vassaux fêrus d'indépendance.

Les sujets de discorde entre clans danois étant nombreux, sur le plan international, le royaume du Danemark a du mal à présenter un front uni. Les *jarls* des plus grands domaines, et des plus importants stratégiquement, obtiennent normalement leur poste par l'autorité du roi. Il s'agit donc de fidèles partisans, voire d'hommes influents que le monarque compte pouvoir ainsi mieux contrôler. Mais les seigneurs des contrées plus mineures, ou plus éloignées de la capitale Hleidra, se montrent bien plus indisciplinés.

Malgré le *thing* annuel dans la capitale du royaume, ils organisent des raids ou des expéditions (plus proche du banditisme ou de la piraterie que d'une véritable guerre) pour leur propre compte, souvent en contradiction avec la politique voulu par le monarque en direction de ses voisins. Ces initiatives personnelles, souvent désapprouvées par le pouvoir central, parfois réalisées avec son accord tacite, compliquent grandement le jeu d'échec que constituent les relations entre les diverses puissances de la Scandia.



La maison royale de Skjöldung

La saga du clan Skjöldung narre ainsi ses origines : un navire sans rames et sans voiles s'échoua un jour de tempête sur la côte du Danemark. À l'intérieur, il n'y avait qu'un enfant prénommé Skyld. Sa tête reposait sur un sac de grains et il était entouré d'épées, de lances et de haches. Les *völva* interrogèrent les dieux. Toutes y lurent le destin exceptionnel qui attendait l'inconnu. Les Danois ne voulaient pas contrarier les dieux et s'inclinèrent devant ce signe. Ils firent du jeune garçon leur roi.

Devenu adulte, Skyld se révéla être un souverain juste et compétent. Il édicta les lois qui réglementent encore le royaume, unifia les clans du Sjaelland et apporta la paix et la prospérité sur le Danemark. À sa mort, ses sujets furent plongés dans une grande tristesse. Ils placèrent sa dépouille dans un navire et le renvoyèrent vers ce grand Ouest d'où il était venu.

La légende prétend qu'il était fils de Skjöld, fils d'Odhinn, et que le sang du père des Ases coule toujours dans les veines de ses descendants. Sages ou querelleurs, les rois de la maison de Skjöldung revendiquent avec force cet héritage divin. Cependant, par tradition depuis les premières implantations humaines dans ces contrées, les clans danois se placent sous le patronage d'un autre fils d'Odhinn, Thorr.

Aussi, si les Skjöldung arborent à titre personnel la rune du roi des dieux, les marques d'apparets de la royauté sont placées sous le signe du dieu de la foudre. Après tout, pourquoi refuser de bénéficier de tels soutiens ?



Les rois danois ne cachent pas leur désir de s'affirmer comme les plus puissants souverains de Midgardr. Leurs *jarls* partagent l'ambition du monarque pour son royaume, tout en essayant de s'appropriier autant de pouvoir personnel que possible. Les *hirdmen* sont réputés pour leurs

prouesses, et les marins danois sillonnent toutes les mers. En ce moment, les vues du souverain sont toutes dirigées vers les terres situées au Nord de son domaine.

Mais, le roi Frodi doit d'abord faire face aux conséquences de sa montée sur le trône. Il se trouve à la tête d'un royaume divisé qu'il peine à unifier sous son joug. Le monarque n'est pas connu pour sa mansuétude et pratique une politique de répression cruelle envers le moindre acte remettant en cause son autorité. D'un autre côté, il multiplie les gestes de réconciliation, à travers des cadeaux et des faveurs royales, envers les *jarls* qui ne sont pas totalement acquis à sa cause. Frodi espère obtenir rapidement le soutien de ces nobles avec lesquels il compte bien régir le pays. Malheureusement, il néglige les besoins de son peuple, considérant qu'ils sont du ressort des *jarls*. Les nombreux mercenaires saxons, suédois et d'autres origines que Frodi avait recrutés afin de renverser son frère ne sont pas tous repartis. Des bandes en maraude sillonnent encore le Danemark. Si certaines ont trouvé de nouveaux employeurs - ou sont restés au service du roi, assurant le rôle d'une police brutale et détestée par tous - d'autres se sont faits brigands et rançonnent les populations paysannes du royaume. Devant le nombre croissant de doléances parvenant à Hleidra, Frodi comprend qu'il va devoir agir, mais il craint d'engager son armée personnelle dans une guerre sur son propre territoire, conflit dont il ne pourrait sortir qu'affaibli face à ses rivaux et ses ennemis.

Les événements récents et la situation actuelle

Le roi Frodi règne sur le Danemark, unifié sous sa bannière tachée de sang. Il a obtenu le trône par la ruse et un fratricide. Les pires travers des Skjöldung coulent dans ses veines, mais son histoire n'est pas très différente de celle de nombreux autres monarques.

Son grand-père était Frodi le Paisible qui, par la négociation ou l'épée, avait réussi à rassembler la plupart des *jarls* du pays sous son autorité. À sa mort, ses trois fils se disputèrent le pouvoir et une guerre civile menaçait d'engloutir le royaume. L'aîné, Halfdan, en sortit victorieux, mais il ne profita pas longtemps de son succès. Il mourut jeune, quoique dans son lit comme un vieillard dédaigné par la faveur d'Odhinn.

Lui-même eut deux fils prénommés Frodi et Halfdan, en hommage à leur père et grand-père. Mais, ne voulant pas voir le royaume se déchirer à nouveau, le *jarl* Einar fit proclamer rois, par le *thing* des nobles, les deux frères. L'aîné hérita de la Scanie, le cadet du Sjaelland.

Halfdan fit preuve des plus hautes qualités de sa lignée. Peu enclin à la guerre, mais redoutable si on l'attaquait, il était aimé de son peuple. On se souvient de lui comme d'un seigneur juste et généreux. Il épousa dame Sigrid, fille d'un petit roi de Fionie et eut à son tour une fille, Signy, et deux fils, Hroar et Helgi. Signy fut mariée au puissant *jarl* de Haven, Saevil Einarsson.

Son frère aîné hérita des malheureuses dispositions couvant dans le sang de sa famille. Frodi se montrait cupide et d'une sévérité frisant la cruauté et la partialité. Il de-

vint jaloux de son cadet. Ayant épousé dame Broghild, une princesse saxonne, il obtint l'alliance et les moyens qu'il convoitait pour assouvir ses désirs de grandeur. La Scanie devint une force avec laquelle même le royaume de Svithjodh devait compter. Broghild mourut en mettant au monde un fils, Ingjald. Son éducation fut confiée à ses grands-parents maternels.

La soif de pouvoir de Frodi grandissait un peu plus chaque jour. Dans le plus grand secret, il négocia d'improbables alliances avec des Jutes, des princes suédois et danois avides de gloire. Il réunit finalement une armée considérable et cingla vers la capitale de Halfdan. Ses soldats mirent l'île de Sjaelland à feu et à sang, se livrant au pillage et au viol. Une ultime bataille vit s'affronter les deux frères. Dépassées par le nombre et la férocité des envahisseurs, les troupes de Halfdan furent battues et dispersées. Frodi égorga son cadet de ses propres mains.

Un meurtrier a toujours peur de voir l'agneau devenir loup. Frodi fit rechercher les fils de Halfdan, alors âgés d'à peine une dizaine d'années. Il prétendait vouloir prendre soin d'eux, mais beaucoup supposent qu'il voulait plutôt les mettre également à mort. En vain. Leur éducation avait été confiée au *jarl* Regin Erlingsson de Hleidra. Mais lorsque les *hirdmen* de Frodi fouillèrent sa demeure, les enfants avaient déjà disparu.

Frodi a payé le *wergeld* pour le meurtre de son frère. Il a épousé sa veuve, Sigrid, pour tenter de légitimer son accession au pouvoir et son autorité sur tout le Danemark. Le *thing* des *jarls* a été convoqué, et chaque seigneur du pays présent a dû jurer sur les anneaux d'or et prêter un serment d'allégeance à son nouveau suzerain. Plus ou moins de bon gré, mais beaucoup ont ainsi sauvé leur vie et celle de leurs sujets. Certains ont trouvé une excuse pour ne pas se rendre à cette cérémonie et différer leur serment. Les soldats du roi patrouillent son domaine et écrasent dans l'œuf la moindre velléité de rébellion.

Une année s'est écoulée depuis que Frodi est monté sur le trône. Le pays se tient tranquille et plie sous le joug. Le roi fait partout proclamer qu'il souhaite se réconcilier avec son peuple et multiplie les actes de bonne volonté pour appuyer ses dires. Mais en même temps, il convoque *völva* et *thulr* pour tenter de retrouver la trace des fils d'Halfdan qui lui échappent encore.

Peut-être sont-ils morts, après tout. Mais tant qu'il n'en aura pas la certitude, plus aucune nuit de repos paisible ne sera accordée à Frodi le fratricide.

Personnalités du Danemark

Frodi, roi du Danemark

Il a le caractère et le visage austères de ceux qui dorment mal. Frodi est de ces Skjöldung petits, mais aux gestes vifs et à l'esprit plus vif encore. Il sait se montrer habile, du verbe comme du poignard, pour parvenir à ses fins. Une longue chevelure brune encadre une face émaciée au regard bleuté et froid comme de la glace. Une barbe taillée de près et bien entretenue mange une bouche avide, surmontée d'un nez pointu.

Bien que peu prodigue de ses richesses, Frodi aime le luxe que lui accorde son statut. Il ne revêt que les plus beaux atours, aime pavoiser dans des manteaux ornés de riches fourrures et porter de nombreux bijoux. Élégant, il impressionne par son apparence comme par ses talents de diplomate. Le roi sait très bien mener une négociation à son avantage et obtenir, peu ou prou, ce qu'il désire. En cas d'échec de cette méthode, il s'emporte rapidement et recourt sans vergogne à l'intimidation ou à la menace. Il s'appuie sur la force de son armée pour ajouter à la portée de ses arguments.

Depuis un an qu'il est assis sur le trône du Danemark, Frodi commence à ne plus penser quotidiennement aux fils de son frère assassiné de ses propres mains. Cependant, il ne se déplace jamais sans sa garde personnelle, renforcée par une douzaine de *berserkir* attachés à sa suite.

Regin Erlingsson

Jeune homme, Regin avait suivi Frodi le paisible, puis Halfdan avant de s'occuper des enfants du souverain de Sjaelland. La dernière bataille perdue, le *jarl* de Hleidra revint en toute hâte préparer le départ des héritiers de son souverain. Les ayant confiés à un serviteur fidèle, lui-même ignore où ils se trouvent aujourd'hui. Frodi soupçonne son intervention dans cette disparition, mais faute de preuves, et ne souhaitant pas s'aliéner la population de la capitale, maintient Regin Erlingsson à son poste. Les deux hommes se détestent et pour le moment, le *jarl* a réussi à éviter de prêter allégeance au nouveau souverain, trouvant un prétexte pour s'éloigner au moment du *thing*. Mais Regin commence à se faire vieux et sait qu'il ne pourra longtemps différer cette corvée sans courir le risque de se mettre en grand danger. S'il doit prêter serment à Frodi, il compte bien s'y tenir à la lettre, se donnant le droit d'en interpréter l'esprit en sa faveur.

Regin Erlingsson est un seigneur juste et aimé, issu d'une lignée réputée de seigneurs danois. Autrefois, il brandissait l'épée avec fougue. Aujourd'hui, l'âge aidant et sa position étant bien moins assurée, le vieux *jarl* privilégie la sagesse dans ses entreprises, conservant le secret espoir de voir Frodi jeté à bas de son trône volé. Il aimerait trouver là une occasion d'honorer une dernière fois Odhinn pour que le père des Ases puisse le rappeler dignement à lui.

Sveijar Einarsson

Le puissant *jarl* de Haven est un homme intelligent et étrangement posé. Certains le disent détaché de tout, mais ce jeune trentenaire est surtout conscient de tous les tenants et aboutissants de la situation actuelle. Lui aussi était l'un des principaux alliés de Halfdan, et son gendre. Il a pourtant été l'un des premiers à se présenter devant le trône rougi de sang sur lequel Frodi venait de prendre place. Ce ralliement rapide lui a permis de conserver son domaine, et de jouir encore aujourd'hui d'une indépendance relative dans sa gestion quotidienne de ses affaires et de ses sujets. La défense maritime du Sjaelland dépend en grande partie de la flotte de Haven et Sveijar Einarsson continue à mener cette mission avec tout son zèle. Ses *hirdmen* sont parmi les plus aguerris du Danemark, ses navires parmi les plus

rapides et les plus puissants. Fort de ces atouts, les derniers fidèles de Halfdan espèrent le voir prendre la tête d'une rébellion contre le monarque fratricide. Cependant, Sveijar a pour le moment toujours repoussé pareille idée, et certains l'insultent désormais en le traitant de « chien léchant les bottes de Frodi ».

Sveijar Einarsson feint de ne pas les entendre et ravale sa colère. Sa belle-mère ayant épousé en secondes noces le nouveau roi, il est tenu par ce lien familial à une certaine loyauté, une valeur importante pour lui. De plus, il sait que Frodi le surveille de près. Sveijar ne compte pas voir sa domination sur Haven et son rôle de protecteur du royaume remis en question. Le *jarl* s'enferme alors dans le silence, mais ses proches savent sans doute possible que Sveijar envisage toutes les possibilités et que, bien qu'il n'en fasse jamais mention publiquement, il ne voue aucune estime à son souverain.

Sveijar Einarsson est un homme grand et robuste. Sa barbe et sa longue chevelure noires encadrent un visage volontaire et bien souvent fermé, où seuls ses yeux bruns expriment ses sentiments intérieurs. Le *jarl* de Haven paraît avare de ses mots, pesant longuement chacune de ses décisions. Mais en cas d'urgence, il sait réagir promptement face au danger et ses ordres ont plus d'une fois sauvé les communautés côtières du Sjaelland. Guerrier accompli, il a cependant renoncé à mener lui-même ses troupes au combat, coordonnant leurs actions depuis sa cité portuaire. Epris de justice et respectueux des traditions et des dieux, c'est un homme aimé de son peuple. S'il attire le mépris de ses ennemis et de ses rivaux, il refuse de répondre à leurs provocations. Pour le moment.

Le Royaume de Svithjodh



La géographie et l'environnement

La plupart des habitants de la Scandia reconnaissent que ce royaume est le plus puissant de tous. Son territoire s'étend tout le long de la Mer Baltique et du golfe de Bothnia. Il est ainsi le plus vaste et le plus peuplé des domaines accordés aux mortels sur Midgardr.

Le climat se révèle relativement tempéré en dépit de la situation septentrionale du royaume en Scandia. Des courants chauds, bien connus des marins, chassent le froid le long des zones littorales. Mais l'hiver s'accompagne de son éternel

manteau neigeux et une épaisseur de glace, pouvant aller d'une fine pellicule jusqu'à une coudée les mauvaises années, s'empare de la majorité des ports et des nombreux lacs.

Une grande partie des terres de Svithjodh est recouverte d'immenses forêts sombres que de rares routes permettent de traverser. Une faune importante s'y abrite, dotant ce pays d'une réserve inépuisable de gibier. Dans les provinces du Sud, ces zones boisées se composent essentiellement d'arbres à feuilles caduques que les fermiers défrichent afin de dégager des espaces de culture. Au Nord en revanche, les épineux dominent le paysage et fournissent d'abondantes ressources en bois de construction. Une multitude de rivières et de fleuves parsèment le paysage. Ces voies d'eau relient les lacs entre eux et beaucoup s'avèrent navigables au moins jusqu'aux premiers contreforts montagneux, dotant le Royaume d'un réseau fluvial dense et pratique.

Dans les régions les plus septentrionales, aux limites de Midgardr, le soleil ne se couche jamais en été, et l'hiver n'est qu'une nuit sans fin. Des tribus primitives et des clans insoumis réclament ces terres. Jusqu'à présent, les rois-sorciers d'Uppsala n'ont essayé que timidement de les leur disputer. Bien que l'existence de richesses naturelles, filons de métaux entre autre, y soit confirmée, les souverains jugent que les dépenses nécessaires, engendrées par une guerre de conquête de ce territoire lointain, ne sont pas à l'ordre du jour.

Les longues zones marines à l'Est, composant la mer Baltique et le golfe de Bothnia, contribuent à adoucir le climat et apportent leur lot de ressources. À l'Ouest, une chaîne de montagnes sauvages et, pour la majeure partie de son étendue, inexplorée sépare le royaume de celui de la Norvège.

Les régions du Sud forment une frontière avec le pays des Gautars. Les habitants de ces contrées plus clémentes s'orientent vers des activités agricoles. D'ailleurs, la surface occupée par les zones forestières augmente au fur et à mesure que l'on progresse vers le Nord. La densité de population est également supérieure au Sud, notamment dans la vallée du lac Mälär. Certains de ces lacs, comme le Vänern et le Vättern, constituent en fait de véritables mers intérieures où naviguent des flottilles de bateaux de pêche.

Les côtes de Svithjodh sont assez découpées et présentent un grand nombre de petits fjords qui forment autant d'abris pour les bateaux. Des villages côtiers se sont naturellement installés dans ces points privilégiés. De nombreux îlots, souvent regroupés en archipels, longent le littoral. Les îles de Götaland et d'Öland sont les plus importantes et accueillent chacune une colonie conséquente, dont la finalité consiste autant à rentabiliser ces terres qu'à contrôler le commerce maritime passant au large de leurs grèves.

L'île de Götaland joue le rôle d'une sorte de base avancée pour Svithjodh. Elle forme un plateau bas, ceint de falaises abruptes où de rares plages permettent d'accoster. La petite colonie installée là par les rois d'Uppsala est dirigée par un *jarl* traditionnellement choisi parmi ses fidèles partisans. En effet, s'ils survivent tant bien que mal des maigres ressources locales, en tentant d'introduire des moutons dans l'île et de cultiver la terre pauvre du plateau, l'intérêt du Götaland est ailleurs. Sa situation sur les routes maritimes vers le Finland ou Svithjodh lui permet d'en contrôler l'accès. Une flotte de *langskips* mouille dans le seul port (et le seul village) de l'île.

Tous les hommes du Götaland sont des marins et des guerriers. La pêche représente leur meilleure source d'approvisionnement. Mais s'ils s'y sont installés avec leur famille pour mettre en valeur cet endroit, leur tâche principale reste de surveiller la route vers Uppsala. Pourtant, le seigneur actuel de l'île de Götaland, Harbein Runolfsson, est d'un autre genre. Respecté par ses hommes et son clan, marin et combattant aguerri, loyalement attaché à son pays, il a cependant réussi à s'attirer les foudres du souverain. Son surnom, Langue-Mielleuse, lui vient moins de sa verve de courtisan, ou de ses prouesses avec les dames, que de son habitude de trop parler, à tort et à travers, lorsqu'il abuse de l'hydromel. Aussi, un soir où il était une fois de plus pris de boisson à la cour d'Uppsala, Harbein a eu le malheur de reprocher au monarque sa pusillanimité envers les Gautars que le *jarl* voudrait voir écrasés sous le fer des épées suédoises. Craignant que les propos de son vassal ne trouvent des oreilles attentives, et pour le punir de son outrecuidance, Egil a décidé de l'éloigner et lui a confié, il y a quelques mois, la direction du domaine de Götaland. Harbein considère, à juste titre, ce geste comme une sanction et, alors qu'il ne tenait déjà pas le roi en grande estime, se met à lui vouer une défiance certaine. Bien que cela puisse aller à l'encontre de la politique d'Egil qui souhaite un rapprochement avec les Gautars, afin de former une alliance contre les Danois affaiblis par la guerre civile, Harbein Runolfsson envisage sérieusement d'améliorer ses sources de revenus en s'attaquant aux navires, voire aux colonies proches du pays des Gautars. Un tel acte ne manquera pas d'agacer le souverain d'Uppsala et pourrait consommer la rupture entre cette île à l'intérêt stratégique et la Suède. Plus il y pense, plus Harbein se verrait bien roi de son propre domaine.

L'implantation humaine

La mythique ville d'Uppsala est la capitale des rois de Suède. Bâtie à l'embouchure de la rivière Fyris, la cité domine un grand lac qui fournit une abondante réserve de pêche. Une immense plaine arable s'étend à l'Est jusqu'à perte de vue. De mauvaises pistes mènent vers quelques fermes et hameaux isolés, mais la plupart des villages de fermiers sont reliés entre eux par des voies qui découpent les terres cultivées en lopins individuels. Une route de terre, bien entretenue, serpente entre les collines. Elle grimpe depuis la berge de la rivière et le pont qui l'enjambe jusqu'au plateau où s'étendent les habitations. À l'Ouest, une forêt dense et sombre recouvre le paysage vallonné jusqu'aux montagnes reliées en une longue chaîne aux sommets blancs qui bloquent le regard.

Une imposante palissade de rondins encercle toute l'agglomération. Haute comme deux hommes, elle est régulièrement ponctuée de tours de guet sinistres où veillent des sentinelles vigilantes, se tenant toujours proches de leurs cors d'alarme. Deux immenses portes, l'une à l'Est, l'autre à l'Ouest, autorisent l'entrée dans la ville fortifiée. Mais les gardes inspectent tous les chariots de marchands et interrogent sans exception les nouveaux arrivants, du moins ceux qui ne semblent pas originaires de la cité, sur les motifs de leur visite. Les *hirdmen* chargés de cette tâche ingrate ne sont pas les plus vaillants, mais ils savent que leur

maître punit sévèrement tout manquement à ses ordres. Et ses commandements impliquent que la sécurité du périmètre de la ville soit assurée sans faute.

La cité d'Uppsala est la plus vaste et la plus peuplée de la Scandia. Plus de vingt mille âmes sont réunies dans son enceinte à peine assez large pour les contenir toutes. Les bâtiments ont été érigés au fur et à mesure des besoins et aucun plan d'ensemble n'a présidé à leur construction. Alors, les rues encombrées de gens affairés ressemblent à un véritable dédale pour ceux qui ne sont pas originaires de la ville. Étroites et sinueuses, elles débouchent sans prévenir sur de grandes places ou de minuscules esplanades, mais celles-ci ne se révèlent pas moins bondées. Au détour d'un passage, on tombe parfois sur un monticule de terre éventré ou intégré à une construction. Il s'agit de vestiges des fortifications antérieures, abandonnées lorsque la capitale s'est agrandie.

En plus de la population, de nombreux animaux circulent en ville. Des volailles bien entendu, mais aussi une quantité surprenante, pour les voyageurs venus d'autres contrées, de porcs. Jusqu'à ce qu'ils se souviennent qu'ils se trouvent dans la cité de Freyr, le premier Yngling légendaire et que cet animal est le préféré du dieu de la fertilité.

Les maisons sont hautes et comportent souvent deux étages. Leurs galeries surplombent alors les rues et venelles au point de les plonger dans la pénombre, même en plein jour. Bâties avec le bois d'excellente qualité des forêts avoisinantes, elles offrent une impression d'opulence et de solidité.

Le palais des rois-sorciers occupe une éminence rocheuse au centre de la cité. Une seconde enceinte de bois clôt un espace à peu près carré. Des bâtisses élancées et sévères entourent une grande cour dallée, des dizaines de dépendances pour les serviteurs et les chevaux s'alignent le long du mur d'enceinte. Malgré de nombreux ornements sur ses façades et ses pignons, le palais demeure un endroit austère et sinistre. Le bois sombre utilisé pour sa construction renforce cette impression. La rumeur prétend que la couleur rougeâtre des façades a été obtenue par l'aspersion du sang d'ennemis sacrifiés en ce lieu. Plus prosaïquement, la plupart des habitants d'Uppsala pensent qu'il s'agit plutôt du sang d'animaux rituellement offerts à Freyr. Quoi qu'il en soit, la silhouette inquiétante de l'imposant édifice étend son ombre cramoisie sur le reste de la ville, comme un symbole de la puissance de ses occupants.

À une demi-lieue de la cité, le célèbre temple d'Uppsala se dresse sur un large promontoire de pierre grise veinée de noir. Il s'agit du plus grand bâtiment de ce type dans tout Midgardr. L'ensemble de la population de la ville peut s'entasser dans son périmètre les jours de célébration. Il est visible des kilomètres à la ronde, depuis toute la vallée autour du lac jusqu'au fin fond des plaines s'étalant au pied de la cité.

Construit à la lisière de la profonde forêt contenant de nombreux lieux sacrés, il en est comme la porte. Érigé selon le plan traditionnel, le grand temple d'Uppsala lance ses toits successifs vers les cieux. Toutes les poutres, tous les pignons, même les faites de la toiture s'ornent de têtes de dragons menaçants. Mais le plus remarquable demeure l'insoutenable éclat qui émane du temple sous le soleil. En effet, ses murs ne sont pas peints, comme le veut la coutume, mais recouverts d'or.

Aucune fenêtre ne s'ouvre dans les parois lambrissées. À l'intérieur, des alignements de chandeliers tentent pénible-

ment de chasser les ténèbres. Dans la salle principale, les statues en bois de douze dieux majeurs accueillent les adorateurs. Parmi ceux-ci, Odhinn, Thor et bien entendu Freyr occupent les places d'honneur. Mais on y aperçoit également Baldr, Tyr et Heimdallr. Des runes et des scènes présageant du Ragnarök décorent les poutres et les murs intérieurs. Un immense autel est destiné aux sacrifices de chevaux ou de taureaux sacrés. Des rigoles dans la pierre permettent de recueillir le sang dans des coupes afin d'en asperger ensuite l'assemblée à l'aide de branches de saule. Les viandes sont ensuite cuites dans d'énormes chaudrons placés dans une salle attenante et distribuées au peuple. Mais les rois-sorciers d'Uppsala mettent également à mort des hommes et des femmes, selon des rituels macabres destinés à renforcer la puissance de leur sorcellerie.

Seules des femmes sont autorisées à résider dans le temple d'Uppsala en dehors des cérémonies. Elles se chargent de son entretien, en particulier de laver les statues divines grâce à de l'eau puisée dans une source sacrée jaillissant dans la forêt.

Le Svithjodh possède un nombre conséquent de cités. Parmi les plus importantes, Helgo et Vendel sont également de grands ports de guerre. Dans des rades naturelles cernées de rochers, les navires suédois sont remis en état avant de repartir patrouiller sur la Baltique. Les *snekkjar* contrôlent complètement leur littoral et maintiennent une surveillance accrue sur le reste de cette zone.

Höggom est une ville assez récente. Elle se développe depuis que le roi Egil a décidé de favoriser l'implantation de colonies suédoises en Finland. La cité maintient le lien avec ces expéditions et assure un commerce permanent entre les deux côtés de la mer Baltique.

Jasberg se dresse sur la rive Nord du lac Vänern. Celui-ci s'écoule jusqu'au Kattegat et permet au Royaume de Svithjodh de lancer ses navires vers cette zone maritime. Si la cité se trouve loin à l'intérieur des terres, elle n'en possède pas moins un port important et des bateaux de tous les royaumes mouillent sur ses quais. La rive Sud du lac se trouve de l'autre côté de la frontière avec les Gautars. Aussi, cette étendue est tantôt disputée entre les deux royaumes, tantôt le centre de leurs échanges commerciaux.

L'organisation du pays

Les rois du Svithjodh font remonter leur lignée jusqu'au dieu Freyr, l'un des principaux Vanes. Dans ce pays, il est parfois appelé Yngvir et il existe bien peu de villages ou de foyers isolés qui ne possèdent un autel consacré à cette divinité majeure. C'est sous ce nom, descendu parmi les hommes de cette contrée, qu'il fonda la cité d'Uppsala. De sa semence, le dieu de la fertilité donna naissance aux premiers représentants de la dynastie qui règne toujours aujourd'hui sur la Suède.

Le clan royal porte le nom de Yngling et dirige le pays depuis cette ville sacrée, sa capitale. Les souverains de Svithjodh sacrifient à d'étranges rites où se mêlent fécondité et mort. Leur sang transmet le pouvoir de pratiquer la sorcellerie et leur peuple les reconnaît comme les égaux des dieux. Si tous furent également pour la plupart de grands guerriers, ce don

semble peu à peu se perdre de génération en génération. Les seigneurs suédois se caractérisent plus aujourd'hui par leur goût de la sorcellerie. Et quand le pouvoir se manifeste trop faiblement en eux, ils recourent à la ruse et aux stratagèmes. Fins politiciens, les rois de Suède savent parvenir à leurs fins par des moyens détournés. Leurs ressources dans ce domaine, comme en bien d'autres, assurent la gloire de leurs armées et la force de leur position. L'arrogance des souverains de Svithjodh n'a dégale que leur puissance.

Le monarque d'Uppsala règne sans partage sur son domaine

Une inimitié ancestrale oppose les clans Yngling et Skjöldung. De nombreuses guerres ont été livrées entre les deux royaumes, et beaucoup d'autres ensanglanteront encore leurs relations.

La situation actuelle

Le trône du Svithjodh est occupé par Egil de la lignée royale des Yngling. Il règne depuis sa capitale d'Uppsala, mais son autorité directe ne s'étend réellement que sur le territoire appelé Svaeland, la terre des Svaer, clan dont il est issu. Le reste du pays est sous le contrôle de *jarls* plus ou moins puissants qui lui ont tous prêté serment de vassalité. Cependant, même si aucun d'eux n'ose ouvertement affirmer son indépendance, la situation est bien plus complexe.

Au Sud du pays, les seigneurs suédois recherchent des alliances avec les princes gautars en fonction de leurs rivalités personnelles. Ils n'hésitent pas à rompre ces contrats à leur guise, dès qu'une possibilité de butin ou d'expansion territoriale se présente.

Au Nord, les *jarls* se querellent depuis des siècles et ne rendent que vaguement compte au roi de leur gestion de leurs domaines. La plupart lorgnent vers les richesses en fourrure, en ambre et en esclaves du Finland. Mais ils doivent aussi faire face aux raids *jötun* descendant à la mauvaise saison des montagnes du bout de Midgardr. Ils reçoivent bien peu d'aide d'Uppsala dans ce combat, et en conséquence se sentent peu enclins à respecter à la lettre leur serment d'allégeance.

Ottar est le frère du monarque. Il règne sur son propre domaine, une terre riche sur le littoral oriental. C'est un homme avide et querelleur, prompt à la colère. Il aimerait voir l'un de ses deux fils, Asmund et Adhils, monter sur le trône de Suède. Mais Egil a également un héritier reconnu du nom de Aali et, bien qu'il soit encore jeune, le titre de roi lui revient de droit.

Ottar rumine son dépit, mais il n'est pas assez bête pour défier son aîné.

Egil fait partie de ces rois-sorciers qui règnent sans partage sur le royaume de Svithjodh. Tous ne sont pas de grands jeteurs de sorts. Pourtant, parfois, le sang des dieux ressort plus fortement dans l'un des membres de la maison royale de Yngling. Le monarque possède alors le don de la sorcellerie et s'entoure d'une cohorte de *thulr* et de *völva* qui sont autant des prêtres dévoués au culte de sa personne que des mentors pour l'aider à développer ses capacités magiques.

Mais si Egil proclame son statut semi-divin et insiste pour être vénéré de son peuple, il n'oublie pas pour autant de sacrifier aux dieux, Odhinn et Freyr en particulier.

Personnalités

Egil, roi-sorcier de Suède



Le souverain des Suédois incarne pleinement les attributs de sa lignée. Grand et élancé, son visage sévère et émacié s'orne d'une barbe courte le vieillissant prématurément. Un regard intense et des yeux cernés de noir semblent scruter ses interlocuteurs jusqu'au plus profond de leur esprit. Le roi Egil parle peu, avec des phrases mesurées dont beaucoup revêtent un double sens inquiétant. Un cercle d'argent enserme la longue chevelure dorée du souverain qui, coquet, glisse des fils colorés dans les tresses encadrant sa face pâle. Elles servent aussi à masquer une cicatrice disgracieuse qui descend depuis sa tempe droite jusqu'aux abords du menton. Les scaldes, entretenus par le roi, racontent que cette marque remonte à l'époque de sa jeunesse, lorsqu'il n'était encore que prince, et qu'il la gagna glorieusement sur un champ de bataille. D'autres font courir la rumeur qu'il s'agit du souvenir cuisant laissé au roi par une esclave farouche, au fond d'une étable. Quoi qu'il en soit, les traits déjà durs de Egil s'assombrissent un peu plus à la moindre mention de cette cicatrice.

Le roi s'efforce de paraître en chaque situation à son avantage. Il puise dans le trésor considérable des Yngling pour bénéficier d'une garde-robe somptueuse et de parures plus magnifiques encore. Vaniteux et cupide, il est égale-

ment rusé et beau parleur. Nul ne saurait remettre en question ses talents d'orateurs, et bien des clans suédois se sont ralliés à lui, sans qu'il ait eu le besoin de faire couler le sang. Initié aux secrets de la sorcellerie, il ajoute ce talent à ses capacités de persuasion.

Comme tous les représentants de la lignée des Yngling, Egil sait se montrer prodigue dans ses sacrifices aux dieux. Il préside toutes les cérémonies se déroulant au grand temple d'Uppsala et le sang des animaux sacrés coule à flot sous sa dague d'argent et d'ivoire. Très superstitieux, le roi Egil ne néglige aucun signe et plusieurs *völva* sont attachées à son service afin d'interpréter ses rêves.

Vieillissant, le souverain ne se porte plus aussi souvent à la tête de ses troupes. Sa garde personnelle composée de douze guerriers-fauves, *svinfylkingar* adorateurs de Freyr, l'escorte partout. Mais c'est son frère Ottar qui dirige aujourd'hui les expéditions guerrières ordonnées par le monarque du clan Svear. Pourtant, il ne faut pas mésestimer Egil. Son épée au pommeau de nacre incrustée de fil d'or ne quitte jamais son flanc. Même si sa carrure n'est pas aussi impressionnante que celle de son cadet, il demeure un redoutable guerrier qui a su prouver par le passé la force de son bras et sa valeur au combat.

Ottar

Cet imposant gaillard, taciturne et colérique, est plus jeune que son aîné royal d'une dizaine d'années. Le bras vigoureux, le verbe emporté, Ottar est aussi expansif que son frère se montre renfermé. Une couronne de cheveux roux et une barbe hirsute, des sourcils en bataille et de petits yeux luisants, donne au Suédois un air perpétuellement enfiévré.

Ottar ne possède aucun don pour la sorcellerie des Yngling. Il est un meneur d'hommes, un combattant farouche qui n'aime rien de plus que le fracas des épées et les cris des guerriers qui s'affrontent. S'il occupe toujours le poste de chef de guerre du roi Egil, il n'a plus guère de combat à livrer. Le souverain de la Suède, depuis son avènement, a fini par réussir à maintenir un état de stabilité sur son royaume. De plus, Egil ne semble pas envisager de porter la guerre au-delà de ses frontières et son fils, Aali, est un garçon faible et lâche selon les critères de son oncle.

Ottar craint Egil et ne parle jamais contre son suzerain. Pourtant, il refuse en son for intérieur de voir Aali monter sur le trône. Cela signifierait selon lui le début du déclin pour le royaume de Suède. Egil se fait vieillissant et tôt ou tard, cette question de succession va devoir se poser. Pour le moment, Ottar entretient l'efficacité de son armée de *hirdmen* en luttant contre les pirates et les pillards gautars qui menacent le commerce suédois. Depuis sa cité de Helgo, il attend patiemment son heure.

Adhils Ottarsson

Le second neveu du roi Egil est sans doute le garçon de cette lignée chez qui le sang des Yngling est le plus fort.

Son visage large, aux pommettes rosées, est dissimulé par une longue barbe et des cheveux gras couleur d'ambre. Ses sourcils épais surmontent de petits yeux qui ne cillent jamais, si clairs qu'ils semblent faits de cristaux de glace, et

un nez fin et taillé comme une lame de couteau. Adhils, malgré son jeune âge, présente déjà des signes d'embonpoint qui contrastent avec sa grande taille et sa silhouette puissante. Il ne revêt que les plus beaux atours et affecte une grande élégance rehaussée par de nombreux bijoux d'or. Pourtant, une odeur aigre l'accompagne partout et son hygiène personnelle ne semble pas des meilleures.

Lorsque Adhils parle, le son grondant sa voix suffit souvent à intimider ses interlocuteurs. Au Svithjodh, il est reconnu comme l'un des plus puissants *thulr* du royaume, après son oncle. Mais si ses sujets le décrivent également comme un maître cupide et sévère, ils louent aussi son esprit agile et la finesse de son sens politique.

À l'instar de son frère Asmund, Adhils ambitionne d'acquiescer au trône. Mais il sait très bien qu'il n'est que le troisième en lice, après son cousin Aali et son aîné. Qu'importe, le fils cadet de Ottar sait se montrer patient. De plus, il a consulté plus d'une fois les runes. Les dieux lui réservent un destin important dans l'histoire de la Scandia. Il y a également deviné le possible conflit qui embrasera son royaume. Il compte bien que les deux prétendants au trône s'épuisent afin que, à son tour, il puisse tenter sa chance au bon moment.

Adhils ne doute pas du caractère exceptionnel de sa destinée. Et il est prêt à sacrifier aux dieux tout le sang nécessaire pour la voir se réaliser.

Le Royaume de Norvège



La géographie et l'environnement

À l'Ouest du puissant Svithjodh, par-delà les montagnes sauvages et pour beaucoup inexplorées, la Norvège regroupe tous les peuples implantés sur la façade océanique de Midgardr. Plus encore que les deux autres royaumes, elle constitue une mosaïque de clans indépendants et de petits états souverains bien souvent en guerre les uns contre les autres.

Le détroit du Skagerrak sépare le Sud du pays du Jylland et donne dans le Kattegat revendiqué par les Danois. Ces deux bras de mer demeurent les zones de piraterie privilégiées par les marins norvégiens. Toute la façade occidentale du pays donne sur le grand océan de l'Ouest. Aussi loin que se porte le regard, l'horizon est bouché par cette immense

étendue d'eau. Les marins affirment que celui qui voyagerait droit en direction du soleil couchant finirait par atteindre les limites de Midgardr et changerait alors de monde. De nombreux navigateurs ont tenté de faire voile vers cet occident inconnu. Les rares hommes qui en sont revenus n'ont rien découvert d'autre qu'une mer houleuse à perte de vue, des tempêtes violentes et des monstres marins.

Une multitude d'îles parsèment le littoral norvégien et forment un véritable dédale. Les plus importantes accueillent des communautés de pêcheurs qui, à l'occasion, n'hésitent pas à se faire pirates et à poursuivre les bateaux marchands des autres royaumes. Issus de clans très indépendants, le roi norvégien n'a que peu d'emprise sur ces gens.

Parmi ces archipels, les îles Lofoten se situent juste au-dessus du cercle polaire, sur le Vestfjord, un bras de mer poissonneux qui les sépare du continent. Le climat y est relativement doux à cause de courants chauds qui longent ces côtes. Mais ils induisent également des changements de temps erratiques que les marins ont appris à redouter. L'île principale, l'île de Vestvagoy, est couverte de forêts où vit un gibier important (cerfs, ours, rennes, castors...). Dans les zones arables, les paysans cultivent un blé rustique et du fourrage pour leurs troupeaux. Mais les communautés implantées ici vivent essentiellement de la pêche et de la chasse de la baleine et du phoque. À peine plus au Sud, les îles Vesteralen, sont assez semblables mais la population y est plus dense et soumise à un jarl fidèle au roi Hring.

Mais cette région est surtout connue pour le maelström (Voir encart).



Né du choc entre deux puissants courants (marée ou fleuve), un maelström est un puissant tourbillon capable d'avaloir un navire et de le briser dans la force de ses remous. Nul ne ressort jamais vivant de ce piège et les légendes prétendent que celui des Lofoten situé entre deux îles, entraîne ses victimes vers l'un des Neuf mondes d'Yggdrasil.

Enfin, ces archipels sont réputés pour le nombre de krakens qui hantent ses eaux, dont le plus grand et le plus féroce est simplement appelé le Seigneur-Kraken de Lofoten.



Les côtes de Norvège s'avèrent particulièrement découpées et riches en vallées marines et anses abritées, certaines s'enfonçant loin dans les terres. Certains de ces fjords aux pentes escarpées accueillent des villages et des ports allant du simple hameau à des rassemblements de plus d'un millier de personnes. Plus nombreuses encore sont les portions de côte inhabitées, voire inexplorées.

Plus on avance vers le cœur du pays, communément appelées hautes-terres, plus le paysage devient sauvage et le relief accidenté. La majeure partie de la superficie de la Norvège est couverte de montagnes. Il y a d'abord des contreforts bas entrecoupés de vallées reliées entre elles par des passes souvent infranchissables en hiver. Ce réseau dessinent un labyrinthe noyé dans une vaste forêt de conifères. C'est ici que vivent les tribus sauvages ennemies héréditaires des clans. Puis les pentes se font plus escarpées, les parois plus abruptes. Des falaises noires sans aucune végétation grimpent jusqu'aux nuages. Une neige éternelle habille les sommets de cette immense chaîne et des glaciers imposants s'accrochent à ses flancs. Il n'existe que de rares cols et sentiers à travers ces montagnes et tous sont périlleux en été, pratiquement impraticables en hiver.

La région la plus septentrionale de la Norvège ne connaît pas les saisons, seulement une longue journée d'été frileux durant six mois, puis une nuit hivernale au froid mortel. Les Halogi, tribu nordique à la culture proche des autres norvégiens mais farouchement indépendante, réclament ce territoire inhospitalier. Ils s'adaptent au mieux à leur environnement et élèvent par exemple des rennes pour tirer leurs traîneaux. Bien qu'ils adorent le panthéon des Ases et des Vanes, ils rendent également hommage, et font des sacrifices, à de nombreux esprits de la nature. Les *thulr* occupent souvent une place de chef dans leurs communautés. Redoutables guerriers, on prétend que du sang *jötun* coule dans les veines de nombre d'Halogi. Certains se font mercenaires au service des seigneurs de la Scandia. D'autres sont réduits en esclavage par ces mêmes seigneurs lors de raids contre ce pays. Les esclaves Halogi sont réputés pour leur grande force et leur endurance. Mais aussi pour leur insoumission.

Les zones cultivées sont bien moins nombreuses en Norvège que dans les autres royaumes. D'abord par manque de place, ensuite à cause du climat rigoureux. Cependant, le long des côtes occidentales, et grâce aux courants chauds qui les longent, les champs bénéficient de conditions plus propices et produisent un rendement acceptable. L'élevage, mais surtout la pêche et la chasse constituent un apport plus que conséquent dans l'activité économique du pays. De petites communautés s'installent autour de nombreux gisements naturels (fer, cuivre, or et argent, pierres précieuses...) plus ou moins accessibles. Ces mines éveillent malheureusement l'intérêt des bandits installés dans l'arrière-pays et se trouvent souvent sur le territoire des tribus sauvages vivant sur les contreforts des montagnes.

Enfin, de nombreux sites sacrés sont disséminés à travers toute la Norvège. Halliers, grottes et gouffres naturels, sommets aux formes évocatrices, sources inaccessibles, ces lieux de légende contribuent à donner aux paysages norvégiens un aspect magique et une aura de mystère.

L'implantation humaine

Les terres cernant l'Oslofjord constituent le domaine du souverain de la Norvège. Lui-même règne depuis le Fort de Njörd, un grand édifice ceinturé de puissantes fortifications, mais dont le luxe des décorations et de l'aménagement n'a rien à envier aux longues maisons des autres rois de la Scandia. Le bâtiment et ses dépendances dominent une petite cité enjambant le fleuve qui s'écoule jusqu'à la mer à travers la vallée encaissée. Les navires norvégiens et les *knörr* des marchands exécutent un ballet quasi permanent sur ces eaux calmes. Pour accéder aux longs quais aux colonnes de pierre de Oslo, il leur faut cependant se soumettre à la surveillance des bateaux de guerre du monarque qui patrouillent dans le fjord.

La Norvège possède peu de villes, et les plus importantes comptent à peine cinq mille résidents. Klepp et Maere, faisant face au grand océan de l'Ouest, sont toutes les deux centrées autour de la pêche. Ce sont des villes austères et grises, bâties dans de vastes fjords ouverts sur l'arrière-pays. Les citadins exploitent également la forêt et entretiennent une activité agricole à peine suffisante pour nourrir la cité. De nombreux hameaux parsèment l'intérieur des terres, mais rarement plus loin qu'à deux jours de marche de la ville. Là, des hommes libres (*bondi*) regroupés par familles tirent une maigre subsistance de leurs cultures et élèvent des moutons et des chevaux robustes, adaptés au climat rude du pays.

Borre est la seule ville marchande du royaume. Ouverte sur le Skagerrak, elle accueille dans son vaste port en demi-lune des flottes venues de toute la Scandia. Ici, Danois, Jutes, Suédois et même Saxons ou Baltes viennent acquérir les marchandises produites dans le pays : ambre, bois, argent et or, fourrures, minéraux et pierres précieuses sont les principales denrées disponibles. L'huile et la chair de baleine sont également en vente durant la saison de la chasse, du printemps à la fin de l'été. Borre est une ville cosmopolite dont la faible population, moins de deux mille habitants, se voit triplée deux fois par an, en période de foire, vingt jours après l'équinoxe de printemps et le solstice d'été.

Dans les hautes-terres, officiellement soumises à l'autorité du roi de Norvège, l'habitat est disséminé sur une grande superficie de terrains souvent difficiles d'accès. On n'y compte aucune ville, et guère plus que des hameaux isolés et, de fait, jaloux de leur indépendance. Si la majorité des clans de ces régions accepte de payer un tribut au *jarl* du Fort de Njörd, ils sont tout aussi nombreux à se montrer réticents à obéir aux injonctions du souverain.

La Norvège représente une constellation de clans et de domaines autonomes. Chaque vallée, chaque fjord clame sa propre souveraineté. Des conflits sporadiques éclatent au rythme des provocations et des raids des uns contre les autres. Quelques chefs s'accordent sur des alliances éphémères face aux dangers qui menacent l'intégrité de leurs petits royaumes. Depuis quelques générations, à l'instigation des seigneurs de l'Oslofjord, de nouveaux liens, plus forts, se tissent entre les clans. Ils sont fondés sur le rapprochement de deux lignées à travers l'union de jeunes nobles promis à des mariages politiques. Cette pratique se développe autour du domaine royal et, peu à peu, assure

sa stabilité. Les autres *jarls* de Norvège, en particulier les représentants farouches des Halogi, rechignent à souscrire à cette pratique. Cependant, constatant la prospérité acquise par leurs anciens adversaires, des signes d'apaisement et des relations commerciales plus régulières commencent à se mettre en place à travers toute la façade occidentale de la Scandia.

Les rois de Norvège règnent depuis leur domaine de Fort de Njörd. Bien que les représentations du dieu de la mer se rencontrent partout, c'est bien de la lignée de Thor qui se réclament les souverains de ce pays. À considérer leur caractère emporté et le sang chaud qui coule dans leurs veines, difficile de nier cette ascendance divine.

Dans les régions montagneuses, et les vallées sylvestres profondes, des hommes sauvages organisés en tribus primitives continuent de défier les seigneurs norvégiens. Leur implantation dans les terres contestées le long de la grande chaîne de montagnes qui sépare la Norvège de la Suède rend encore plus périlleux le passage d'un de ces pays vers l'autre. Malgré de nombreux plans de guerre, les rois de l'Oslofjord n'ont jamais réussi à rassembler assez de guerriers, ni à unir les *jarls* concernés, pour mettre fin à cette menace.



Les demi-géants de Norvège

Tous les géants ne vivent pas au Jotünheimr. Beaucoup ont marché sur Midgardr par le passé, d'autres y viennent régulièrement pour d'autres motifs que celui de piller et combattre les fidèles des Ases et des Vanes.

Les vastes zones sauvages et montagneuses de la Norvège s'avèrent particulièrement bien adaptées à ces créatures. Les rumeurs et les récits des voyageurs affirment que nombre de géants sont installés dans ces régions difficiles d'accès, même si peu de gens peuvent se vanter d'avoir survécu à leur rencontre avec l'un d'eux.

Quoi qu'il en soit, le peuple norvégien accueille dans ses rangs un nombre considérable de colosses, hommes et femmes à la stature impressionnante et à la force sans pareille. Il est de coutume de considérer alors que ces personnes possèdent une part de sang *jötun* dans leur héritage. Au cours de la période mythique de l'aube de l'humanité, les géants parcouraient librement Midgardr durant leur guerre contre les dieux. Depuis cette époque, l'apparition de « demi-géants » reste une chose relativement rare, mais bien réelle. Ce phénomène est plus fréquent en Norvège où il n'est pas systématiquement vécu comme une malédiction contrairement aux autres royaumes.

La problématique des demi-*jötun* sera abordée dans le supplément consacré aux Neuf Mondes.



Personnalités

Hring, roi de Norvège

Doté d'une stature hors du commun, il dépasse d'une bonne tête la plupart des *hirdmen* de sa garde, Hring possède une constitution à la hauteur de son apparence. Ses bras et ses cuisses aussi épais que des troncs d'arbre témoignent de sa force exceptionnelle et peu d'hommes peuvent s'enorgueillir de tenir la distance avec lui lorsqu'il s'agit d'honorer la table, et la boisson, du seigneur de la Norvège. Hring est un colosse à la barbe hirsute et aux longs cheveux bruns et bouclés qui plaisent aux femmes. C'est un bon vivant, amateur de bonne chère et d'hydromel, chasseur émérite et toujours prêt à trouver une occasion de faire bombance. Son rire tonitruant résonne longuement sous le toit de la longue maison et ses proches connaissent sa propension à rire comme à plonger dans les plus noires colères pour un rien.

Encore jeune, il est monté sur le trône à la mort de son père, tué lors d'un conflit avec l'un de ses vassaux. Alors que le clan de Hring réclamait une vendetta, le nouveau roi acceptait le paiement du *wergeld* et mariait sa jeune sœur au chef de ses anciens ennemis. Malgré ses excès, Hring est un souverain avisé qui perçoit l'ampleur des difficultés auxquelles il doit faire face. La Norvège est un pays divisé qui, sans ses atouts naturels, deviendrait une proie aisée pour ses puissants voisins. Conscient qu'il ne pourra unifier des *jarls* habitués à leur indépendance en quelques années, il poursuit le projet initié par son grand-père en tissant un réseau d'alliances familiales entre les seigneurs des environs. Pourtant, Hring demeure un guerrier et ne rechigne pas à manier l'épée. Il sait qu'il doit, chaque saison, planifier de nouvelles campagnes contre les nobles rebelles ou les sauvages à ses frontières. Ce colosse à la tête de ses troupes combattives constitue un spectacle effrayant. Des unités de *berserkir* accompagnent toujours l'armée en marche, bien que le roi se méfie d'eux et refuse d'en incorporer dans sa garde personnelle. Hring affirme son autorité royale par le fer, mais il envisage aussi d'insister sur une composante politique lors de son règne. D'ailleurs, il a commencé à chercher parmi ses vassaux et adversaires l'épouse qui pourrait renforcer sa position sur le trône de la Norvège.

Starkadh, le scalde

On dit de Starkadh qu'il est le meilleur scalde de toute la Scandia. On dit que ses récits et ses odes font pleurer les rois et s'évanouir les femmes. On dit que le malheur s'attache à ses pas. On dit beaucoup de choses. Rumeurs et légendes s'emmêlent autour de lui, et jamais Starkadh ne dément ni ne confirme les unes ou les autres.

Le regard noir et enjôleur, les cheveux et une barbe bien taillés du même noir que les corbeaux, des mains fines et un beau visage sont ses meilleurs arguments auprès des femmes qu'il croise. Mais le scalde ne reste jamais longtemps au même endroit et il laisse plus de soupirs que d'espoir derrière lui. Itinérant, il aurait déjà accompli trois fois le tour complet de la Scandia, bien qu'il n'ait guère plus d'une trentaine d'années. Élégant et raffiné, Starkadh est un



séducteur dont la voix chaude et grave déclame les vers avec une intensité inégalée. Où qu'il aille, il trouve toujours un modeste logis ou le palais d'un seigneur prêt à l'accueillir. Car sa réputation est telle que nul ne l'ignore. Pourtant, le scalde est toujours affligé d'une mine lugubre qu'il ne quitte que lorsqu'il use ou parle de son art. Une fois de plus la légende s'empare de la réalité.

On raconte que Starkadh est à moitié *jotûn*, il est en effet très grand même pour un Norvégien, atteignant plus de deux mètres. Cette ascendance attira sur lui la haine de Thorr dès sa naissance. Né avec six mains, le dieu de la foudre lui en arracha quatre. Mais Odhinn adopta le bébé et décréta qu'il jouirait de trois vies d'hommes. Son fils Ase en prit ombrage et, ne pouvant défaire ce que son père avait fait, compléta chaque don d'une malédiction. À chacune de ses vies, le scalde commettrait un acte de la pire lâcheté. Odhinn lui donna les meilleures armes, Thorr ajouta qu'il ne posséderait jamais de terres. Odhinn offrit à Starkadh la victoire dans chaque bataille, mais en contrepartie, décida Thorr, il y serait toujours blessé. Le borgne lui donna le don d'être le meilleur des scaldes. Le dieu de la foudre ajouta qu'il oublierait ses vers aussitôt récités.

Starkadh le scalde est la victime de ces bénédictions et de ces malédictions qui font de sa vie un enfer quotidien. Éternellement en proie à son chagrin, nulle part à sa place, mais toujours bien accueilli, il traverse ce temps et ce monde avec un air maussade comme s'il connaissait des secrets trop lourds à porter.

Autres provinces



Le royaume des Gautars

Les terres au Sud du Royaume de Svithjodh, face à la Scania, sont réclamées par les Gautars, un peuple d'origine germanique, mais dont la culture s'est fortement imprégnée de celle de la Scandia.

Le pays des Gautars a le malheur de s'étendre entre les deux plus puissants royaumes des Terres du Nord. Lorsqu'ils ne sont pas en guerre ouverte, Yngling et Skjöldung se disputent une position d'influence privilégiée sur cette région qui séparent leurs deux domaines. Bien entendu, les uns comme les autres envisagent la possibilité d'annexer purement et simplement le pays. Mais aucune ne dispose pour le moment des ressources militaires suffisantes.

Les Gautars, quant à eux, louvoient entre alliance et défiance, face à leurs deux puissants voisins. Lorsque cela est possible, ils jouent l'un contre l'autre, mais bien souvent, leurs terres sont l'enjeu ou le décor des affrontements qui retracent l'histoire de ces deux lignées royales.

Cependant, les Gautars n'ont rien à envier aux Skjöldung et aux Yngling en ce qui concerne la férocité et la combativité. Ils se montrent plus que capables de défendre leur territoire et, bien qu'ils aient à subir de nombreux raids, ils n'ont encore jamais été soumis.

La géographie et l'environnement

Le Sud et l'Est du pays correspondent à de grandes plaines dont de vastes portions sont cultivées. Entre celles-ci, des forêts composées de conifères et de feuillus persistent et occupent tout l'espace laissé libre. Une quantité incroyable de lacs et de cours d'eau caractérisent ces régions. Les communautés humaines tendent à s'implanter autour de ces points et à utiliser les voies navigables pour maintenir un lien entre elles. Le pays des Gautars bénéficie d'une grande ouverture sur la mer Baltique, avec des centaines de kilomètres de côtes, mais ce peuple se compose plus d'hommes de la terre que de marins. L'arrière-pays, bien que couvert de vastes zones encore sauvages, est donc bien plus développé. Entrecoupé de routes et de grandes portions de champs et de pâturages, il concentre la plus grande partie de la population gautar. Mais c'est au Nord, dans les hautes terres, que s'étend l'une des régions les plus fertiles du pays : la plaine de Västergötland.

Autour du domaine royal dont la ville principale est Vadstena, la contrée est sûre et particulièrement agricole. La cité abrite environ huit mille personnes, coincées dans un espace tout en longueur entre les rives du lac et des collines abruptes. Du coup, les habitations s'étalent sur plusieurs lieues et seul le cœur de la ville est enfermé derrière une palissade brune surmontée de tours basses. La longue maison du roi donne directement sur les eaux du lac et les pontons de ses navires ne sont qu'à quelques pas, au-delà d'une petite cour pavée, de la grande salle commune. La ville de Vadstena bruisse d'une activité constante. Elle est réputée pour la qualité de ses artisans spécialisés dans le travail du cuir. De nombreux élevages dans les environs fournissent la matière première à leur activité. Vadstena est un centre urbain où il fait bon vivre.

Dans la petite bande de terre située au bord du Kattegat, les collines deviennent plus nombreuses et des archipels d'îles rocheuses longent le littoral. Au printemps, des dizaines de milliers de grues migrent vers le Sud et se réunissent autour des nombreux lacs de la région. Celle-ci jouxte la Scania, domaine danois, mais les frontières entre les deux royaumes restent assez floues et souvent source de conflits.

L'implantation humaine

La prospère cité d'Ahus, au Sud du royaume, est un centre de production de verrerie reconnu dans toute la Scandia. Le *jarl* y organise donc chaque année une foire



importante et le commerce occupe une bonne partie de sa population. La cité se serre dans un fjord étroit et toutes les bâtisses situées près de l'eau accueillent les ateliers de verriers ou d'artisans travaillant dans le domaine de la construction navale.

La population des Gautars est très rurale. Les paysans y sont plus nombreux que dans les autres royaumes, les plaines arables également. Le pays exporte une partie de sa production, en particulier le blé et l'orge, mais aussi le chanvre et une bière ambrée appréciée dans toute la Scandia.

Les rares cités gautars demeurent de taille modeste, accueillant rarement plus de cinq à six mille habitants. Invariablement, de grandes étendues agricoles cernent ces centres urbains et fournissent le ravitaillement nécessaire pour nourrir les citadins.

Bien que leur territoire paraisse assez sûr, si l'on évite cependant les grandes zones forestières qui parsèment le pays, les Gautars continuent d'entretenir les mêmes traditions martiales que leurs voisins. Essentiellement à cause de ceux-ci d'ailleurs. En effet, leur pays et leurs terres se trouvent pris entre les trois grands royaumes de la Scandia et, bien souvent, deviennent l'enjeu des conflits opposant ceux-ci. Pirates, *jarls* en quête de butin et d'esclaves, mercenaires en maraude ou armées en campagne se pressent aux frontières du royaume. Des fortins et des tours de guet sont régulièrement implantés tout le long de la côte et sur les voies de passage terrestres les plus fréquentées. Malgré cela, chaque année, la population assiste à son lot de pillage et de combat sur son territoire.

Les Gautars ne sont pas les moins vindicatifs. La Scania demeure une source de mésentente entre ce royaume et le Danemark. Les visées expansionnistes des Suédois, comme les ressources de la Norvège à portée de main, contribue également à maintenir les troupes gautars en état d'alerte.

Personnalités

Hugleik, roi des Gautars

Âgé d'à peine une vingtaine d'années, Hugleik fils d'Aegthjof occupe le trône depuis déjà trois hivers. Son père est reconnu comme un puissant souverain qui, durant son règne, réussit l'exploit de donner un semblant d'unité aux clans de cette région.

Petit mais doté d'une forte carrure, le visage carré encadré de longs cheveux blonds et d'une barbe courte, Hugleik est doté d'un caractère assez réservé. Il ne possède pas la dimension politique de son prédécesseur. Bien qu'entouré de conseillers valeureux et aguerris, ayant pour la plupart servis sous le commandement de Aegthjof, le nouveau roi des Gautars se montre hésitant et timoré dans ses décisions. De fait, de nombreux *jarls* en profitent pour renforcer peu à peu leur indépendance vis-à-vis du pouvoir central. Bien que le sentiment d'appartenir au même peuple reste présent, les Gautars ne se montrent désormais unis que lorsque leur territoire est menacé par leurs puissants voisins.



Bjovulf

Bjovulf est un héros gautar, célébré dans beaucoup de sagas scandinaves, et correspond au Beowulf du poème anglo-saxon incomplet et dont la date de rédaction est peu sûre (entre le VIII^e et le XI^e siècle). Son nom signifie sûrement "Ours", en traduction littérale le "loup des abeilles". Ce héros, parangon de bravoure mais aussi de sagesse, est dans certains textes le neveu du roi Huggleikr, qui l'écoute et prend souvent conseil auprès de lui.

Il est réputé grand tueur de monstres, trolls, monstres marins et particulièrement endurent.

C'est cette version que nous adopterons dans Yggdrasil.



Peu avant son décès, Aegthjof envisageait d'envahir la Scania, cette épine danoise plantée dans le flanc du pays des Gautars. Sa mort, et l'accession de Frodi au trône du Danemark ont rendu ce projet irréalisable. Pourtant, ses fidèles le poussent à entreprendre une grande action d'éclat, à la fois pour auréoler son règne de gloire, affirmer son pouvoir face aux autres royaumes et rallier les Gautars sous sa bannière. Parmi eux, seul l'influent Bjovulf pondère ces conseils, conscient qu'une guerre avec la Suède, le Danemark ou même la Norvège pourrait amener plus la ruine que la suprématie du royaume. Huggleikr écoute attentivement le héros gautar. S'il commence à rêver de conquête et à laisser une trace dans l'histoire, il lorgne aujourd'hui plus sur les terres situées hors des frontières de la Scandia.

Le Finland



Au-delà des royaumes des Norvégiens et du Svithjodh, dans les confins du Nord et les terres orientales, vivent de nombreuses tribus indifféremment rattachées au terme de Finnois ou Sames.

Ces peuplades sont à bien des égards bien différentes de leurs rivales de la Baltique. Elles se composent pour l'essentiel de tribus nomades de chasseurs et d'éleveurs de rennes. Elles ne semblent pas posséder d'organisation politique bien définie, même si les tribus se rassemblent régulièrement, aux grandes conjonctions, afin de célébrer leurs rites et cérémonies. Les Finnois ne bâtissent pas de ville, tout au plus quelques villages sédentaires sur les côtes ou dans les plaines fertiles où ils peuvent faire paître toute l'année d'immenses troupeaux.

Leur langue n'a rien en commun avec le vieux norrois, le *dansk tunga*, ce qui les met encore un peu plus à part des autres habitants de Midgardr. Les Sames possèdent leur propre langue, mais l'implantation de plus en plus fréquente de colons venus de toute la Scandia pousse certains d'entre eux à apprendre le dialecte des envahisseurs, les métis en particulier. Leurs particularités physiques diffèrent également des autres peuples nordiques. Plus petits, trapus, un visage rond, des yeux bridés et des pommettes hautes caractérisent les représentants de ce peuple. Leurs cheveux semblent invariablement dorés.

Les Sames ne montrent aucune velléité expansionniste et leur culture ne les pousse pas à la guerre, mais plutôt à vivre en harmonie avec la nature qui les nourrit et les protège. De fait, leurs chamanes, versés dans la magie rituelle et le culte des ancêtres, jouissent d'une grande réputation et de pouvoirs magiques conséquents. La sorcellerie, animisme et divine, imprègne toute la culture same. Elle est l'apanage des femmes qui occupent de fait une place importante dans leur société. Les Nordiques qui ont eu affaire avec celles-ci insistent sur les effroyables malédictions qu'elles lancent sur leurs ennemis. Les nomades de Finland semblent d'ailleurs plus compter sur ces sortilèges que sur leurs armes, plus souvent de silex que de fer, pour contrer les guerriers de la Scandia.

Cependant, ceci ne suffit pas à effrayer les pillards nordiques, attirés par la profusion de fourrures, de cuir et d'esclaves qu'ils peuvent ramener en butin des raids menés contre le Finland. Des colonies issues des Trois Royaumes s'installent peu à peu sur ces terres inhospitalières et repoussent un peu plus vers le Nord et les confins orientaux le peuple des finns. La plupart ne sont guère plus que des comptoirs ou des fortins avancés destinés à organiser des expéditions vers le cœur du pays. Mais de plus en plus, on raconte qu'il est possible de se tailler un royaume dans cette région où tout reste à conquérir.

Les nomades n'ont, jusqu'à ce jour jamais tenté de repousser les nouveaux venus. Ils ne disposent, il est vrai, d'aucun sentiment d'unité, ni de la capacité martiale à s'opposer aux puissants guerriers nordiques. Aussi la plupart des clans finnois se contentent de payer un tribut aux envahisseurs et de continuer à vivre selon leurs traditions.

Les paysages de Finland ressemblent pour beaucoup à ceux de la Suède, du moins pour le littoral et la première partie de l'arrière-pays. Des fjords et des baies abritées ouverts sur la mer, des cours d'eau serpentant dans des plaines étroites jusqu'aux montagnes, de vastes étendues sylvestres et sauvages. Au-delà, vers les confins inexplorés, le décor habituel laisse sa place à d'immenses steppes constellées de collines rocheuses et de pitons dressés comme des monuments à la gloire des dieux. Il s'agit du domaine de prédilection des Sames où ils résident la plus grande partie de l'année, revenant vers le climat plus doux du bord de mer au début de l'hiver. Ces régions sont également peuplées de loups et les légendes locales abondent en ce qui concerne des monstres et autres créatures surnaturelles hantant les limites des steppes.



Les reines-sorcières de Finland

Aucun guerrier de la Scandia ne semble avoir jamais croisé ces femmes, mais une rumeur persistante, confirmée à demi mots par les finnois eux-mêmes, fait état de leur existence. Selon ces dires, il s'agiraient des plus puissantes sorcières de ce peuple, un groupe de trois, cinq ou sept magiciennes initiées aux secrets du monde et des dieux. Bien qu'ils les nomment reines, les Sames ne paraissent pas recevoir le moindre commandement de leur part et vivent leur vie à leur guise.

Elles ne tiennent aucune cour, se déplaçant avec leur suite tout comme leurs sujets voyagent avec leur troupeau. Mais le récit des trésors, en or et en biens, qui les accompagnent suffit à attiser la convoitise de nombreux nordiques. Lorsque l'on pose la question aux Sames, ils désignent l'Est lointain comme domaine de leurs reines. Toutes les expéditions envoyées dans cette direction sont revenues bredouilles, lorsqu'elles reviennent.

Les terribles tempêtes, signalées par un ciel noir et bas, qui s'abattent parfois sur ces régions sont attribuées à la sorcellerie de ces reines invisibles.



Autres régions, autres peuples



Saxons

Les Saxons règnent sur les terres de bois denses et de marécages situées au Sud du Jylland. Pour la plupart, ils parlent le vieux norrois, même si le dialecte de certaines

tribus comporte assez de singularités locales pour nécessiter un temps d'adaptation. Une forte influence germanique se fait également entendre dans la langue saxonne.

Leur expansion se dirige essentiellement vers le Sud et ne se confronte que rarement aux trois Royaumes. Cependant, des colonies plus ou moins indépendantes fleurissent çà et là, le long de la Baltique. Même si les Saxons comptent dans leurs rangs de farouches guerriers, ces établissements ne possèdent pas la puissance nécessaire pour rivaliser avec leurs voisins mieux organisés et plus peuplés. Aussi, comme le royaume de l'île de Als dont le souverain se réclame descendant d'Odhinn, ces communautés préfèrent prêter un serment d'allégeance au *jarl* le plus proche, tout en veillant jalousement sur leur indépendance. Les bannières saxonnes arborent le rouge et le bleu dans la plupart de leurs motifs, ce qui donne un semblant d'unité pour ce peuple qui est plutôt divisé entre ses roitelets et seigneurs de guerre locaux.

Les rois saxons désignent leur successeur et il arrive fréquemment que, en l'absence d'un héritier mâle, une femme monte sur le trône. Plus d'un chef de guerre danois ou suédois a cru voir là l'opportunité d'un butin facile, comptant sur la faiblesse supposée d'une reine. Bien mal leur en a pris.

Les Saxons possèdent un trésor que leurs envient leurs voisins nordiques. Les marchands de ces contrées ramènent des tonneaux de vin, biens rares mais forts prisés dans les royaumes. Plus d'un raid a eu pour seul dessein de s'emparer de cette richesse en alcool.

Angles et Jutes

Le Jylland se caractérise par des terres plus escarpées, des collines abruptes, de longs plateaux et des vallées profondes dès que l'on quitte le périmètre des côtes. Mais le Mollehoj, point culminant du royaume, n'est guère qu'une colline un peu plus haute que les autres.

Un mur long et bas, entrecoupé de bastions, court en pointillés le long de la frontière méridionale du Jylland : le mur des Rois. Bâti durant les règnes de plusieurs souverains, il est censé tenir à distance les peuplades germaniques et barbares implantées au-delà. Malheureusement, par manque d'entretien et d'intérêt, cet ouvrage défensif est aujourd'hui dans un état déplorable. Ce ne sont pas les rares villages isolés dans cette zone qui pourront endiguer une éventuelle attaque massive. Pour le moment, ils n'ont encore à faire face qu'à de simples raids, mais des rumeurs prétendent que les trolls pourraient se joindre aux hordes ennemies.

La ville de Ribe se situe sur la côte occidentale du Jylland, face à l'océan de l'Ouest. Elle abrite la demeure royale du seigneur des Jutes et une foire saisonnière qui attire chaque été des marchands depuis l'ensemble des Royaumes du Nord. La cité de Ludenborg, sur la côte orientale du Jylland, est la plus importante colonie danoise dans la péninsule.

Vie quotidienne

Malgré quelques particularismes locaux, les trois grands Royaumes du Nord, ainsi que la plupart des provinces qui les cernent, partagent une multitude d'éléments culturels communs. Suffisamment du moins pour que l'on puisse les considérer comme une seule et même civilisation, aux cultures très semblables. Ensemble, ils forment la grande région de Midgardr que ses habitants nomment Scandia. Partageant des modes de vie très semblables, ils se comportent pourtant aussi bien comme des alliés potentiels que comme des ennemis héréditaires. Vous trouverez dans ce chapitre de nombreux détails concernant la vie de ces peuples afin de les mettre en scène dans leur quotidien.

L'organisation des royaumes du Nord



La famille et le clan

*« Mieux vaut avoir un fils
Même s'il naît trop tard
Après la mort de son père ;
Rarement pierre commémorative
se dresse au bord du chemin
Si le parent ne l'érige pas au parent. »*
-- Hávamál str.72

Bien avant l'appartenance à un royaume ou à une classe sociale, famille et clan forment la structure de base de la société nordique. Face à un environnement hostile, ces liens fondamentaux représentent la meilleure chance de survie des individus.

Les voyageurs étrangers qui traversent pour la première fois la Scandia peuvent penser que les gens qu'ils y rencontrent font preuve d'individualisme. Chacun semble en effet penser avant tout à son propre intérêt et les conflits personnels paraissent nombreux, et permanents, jusqu'entre membres d'une même communauté. Mais sous cette apparent égoïsme sans compromis, les Hommes du Nord se définissent avant tout en tant que membres d'une famille. Celle-ci représente à leurs yeux le fondement absolu de leur identité.

Dans leur manière de se présenter, juste après avoir énoncé leur nom, la majorité des habitants des Royaumes du Nord font, en premier lieu, référence à leur lignée (« fils ou fille de » « -son » ou « -döttir ») et, dans un second temps, à leur clan. Les notions de suzeraineté ou d'assujettissement à un royaume n'interviennent qu'ensuite, et encore seulement si elles revêtent un intérêt immédiat pour celui qui s'en réclame (par exemple afin de justifier un raid sur une province voisine en guerre avec son propre souverain).

Ce sentiment d'appartenance à un groupe familial s'avère primordial afin de comprendre le fonctionnement des relations dans cette société caractérisée par sa violence et les fortes personnalités de ceux qui la composent. Ainsi, elle explique en particulier l'importance de la notion de vendetta et les ravages qu'elle provoque sans cesse. Un lien sacré unit les membres d'une même famille. Aussi, toute trahison de l'un d'entre eux entraîne des réactions exacerbées menant invariablement à la mort du fautif ou à la destruction de la lignée. On attend donc des enfants qu'ils exercent leur vengeance sur les meurtriers de leurs parents. Une offense à l'un d'eux engage tous les membres d'une fra-

trie dans la demande de réparation. Si le versement du *wergeld* suffit à apaiser le légitime courroux dans la majorité des cas, nombre de sagas narrent les efforts incroyables déployés par d'autres, afin de venger un membre de leur famille. Mis à part leur aspect épique, et le caractère édifiant pour l'auditoire, ces récits revêtent toujours une dimension tragique, une forme d'avertissement que pourtant tous les habitants de Scandia semblent négliger.

Le réseau familial étendu forme un clan. Bien que tous ses membres ne possèdent pas de liens de parenté immédiat, ils se reconnaissent un ancêtre commun, ce qui les unit encore plus étroitement. Il s'agit souvent d'une figure héroïque et légendaire, voire surnaturelle, dont peut s'enorgueillir chaque personne appartenant au clan. Le récit fondateur qui met en scène cet ancêtre glorieux est bien souvent à la source d'inimitiés, ou d'alliances, traditionnelles que nul ne souhaite voir remises en question. L'appartenance au clan est importante car elle découle des liens familiaux. Cependant il est très rare que le *thing* reconnaisse à un clan entier le droit à une vendetta. Ce dernier assume plus une fonction sociale que ne le fait la famille qui symbolise les bases de l'identité de l'individu.

Plusieurs clans se regroupent pour former de plus grandes communautés - villages, villes, provinces et royaumes - et définissent les peuples de Scandia - Danois, Suédois, Norvégiens, Gautars, etc...

La hiérarchie sociale : Jarl, bondi et thrall

*"Grandirent là,
Chez Jarl élevés ;
Dressèrent les chevaux,
Courbèrent les boucliers,
Polirent les flèches,
Secouèrent les lances de frêne."
-- Rigsthula str.42*

La société des Royaumes du Nord répartit ses membres en trois classes distinctes, de tailles très inégales. Cette structure se retrouve partout et recoupe plus ou moins le système clanique. Selon son importance au sein du clan, une famille se retrouve presque toujours dans une position sociale équivalente. À l'intérieur d'une même classe, il existe cependant des disparités liées essentiellement à la richesse personnelle des individus.

Au sommet de cette organisation, la noblesse, composée bien entendu uniquement d'hommes libres, regroupe les familles les plus puissantes et les plus riches. Elles doivent majoritairement ce statut à leur lien direct avec un ancêtre reconnu comme fondateur du clan et passé dans la tradition, ou la légende, sous l'aspect d'un héros mythique.

Les nobles possèdent la majorité des terres et contrôlent donc une grande partie des richesses de leur communauté. De fait, ils y occupent une position dominante dans la gestion quotidienne et leur voix reste importante dans

chaque décision prise par le *thing*. Selon l'importance de leurs possessions et le nombre des gens qui dépendent d'eux (fermiers, artisans, *hirdmen*...), les nobles reçoivent différents titres. Un simple village isolé n'aura probablement qu'un simple chef, élu parmi la petite noblesse locale, bien souvent une unique famille. Un *jarl* se trouve à la tête d'un clan et d'une agglomération plus conséquente. Il a les moyens de lever et d'entretenir une garde privée, composée d'hommes libres voués uniquement à ce rôle de guerriers, les *hirdmen*. Les *jarls* reconnaissent parfois la suprématie d'un roi à leur tête. Il s'agit en général du plus puissant, ou du plus charismatique, d'entre eux. Son autorité sur ses pairs demeure plus symbolique que réelle cependant, à moins que ce souverain ne parvienne à l'imposer par la force. Lorsque la position du souverain est convenablement établie, comme en Suède ou au Danemark, il peut lui-même désigner ses principaux vassaux dans la noblesse de son royaume, les placer à la tête de provinces ou de villes sensibles et leur octroyer de fait le titre de *jarl*.

De nombreux conflits entre clans ont pour but d'unifier des communautés sous une même bannière ou de conquérir un territoire voisin pour assurer la puissance d'un monarque. Mais le système clanique, la mentalité de ce peuple fier et indépendant, ainsi que le morcèlement des terres entre une multitude de familles nobles, rendent improbable toute possibilité d'unification de la totalité du pays en un seul et unique royaume soudé. Les conflits internes, intrigues et rébellions, sont monnaies courantes. La noblesse de Scandia, indisciplinée, doit être tenue par la force, la crainte, les liens familiaux ou l'appât du gain afin d'assurer la pérennité du souverain sur son trône.

La plus grande partie de la population des Royaumes du Nord appartient à la classe des hommes libres (*bondi*). Elle regroupe toutes les familles qui assurent la survie de la communauté au jour le jour. Les hommes libres sont des fermiers, des artisans, des marchands, des pêcheurs, des marins, des forestiers, etc... bien souvent, certains d'entre eux pratiquent plus d'une de ces activités. Ainsi, il n'est pas rare qu'un paysan, à la morte saison, se fasse bûcheron ou qu'un tanneur élève ses propres moutons.

Les *bondi* jouissent de tous les droits d'un citoyen et membre du clan auquel ils appartiennent. Ils peuvent participer et voter lors de l'assemblée du *thing*, demander justice et réparation devant le *jarl*, fonder une famille, posséder leurs biens en propre ainsi que des esclaves. Ils disposent généralement d'un lopin de terre suffisant pour faire vivre une famille, même les plus pauvres d'entre eux. Mais ils travaillent également les terres qui appartiennent aux nobles, en échange d'un tribut, sous la forme d'une part de la production, redistribuée au propriétaire. De même, chaque *bondi* est susceptible d'être appelé à se battre pour défendre son village ou pour participer à une expédition organisée par le *jarl*. Aussi, et dès son plus jeune âge, tous les hommes reçoivent une formation au combat non négligeable. Au sein de cette classe sociale, les droits et le statut des hommes et des femmes diffèrent en somme assez peu. Si les femmes ne sont pas admises au *thing*, sauf circonstances exceptionnelles et accompagnées d'un homme, elles détiennent les clefs du foyer et ont leur mot à dire sur toutes les décisions concernant le noyau familial.



Enfin, les esclaves (*thrall*) constituent la dernière et plus basse strate de cette hiérarchie. Ils sont issus en grande majorité des prisonniers de guerre obtenus lors de conflits ou de raids contre des clans rivaux. D'autres ont été asservis suite à un jugement rendu pour un crime commis contre un membre de la communauté. Un esclave peut se voir octroyer le droit de fonder une famille (une union entre esclaves, cela va de soit), les enfants à venir appartiendront à la même classe sociale que leurs parents. Bien entendu, ils ne possèdent rien, ni droits civiques, ni biens matériels. Cependant, à de rares exceptions près, leur sort n'a rien d'un enfer. Un esclave bien traité est une main-d'œuvre productive, et les Nordiques sont assez malins pour ne pas sacrifier inutilement un être humain, servile ou pas, s'il peut participer à leur bien-être quotidien et à leur prospérité commune. Malheureusement pour eux, en période de disette, les esclaves restent les premiers à en ressentir les effets. La loi, dans la plupart des clans, permet à un homme libre d'affranchir son esclave. Il doit pour cela argumenter sa décision devant le *thing* et obtenir son accord. Cependant, cette démarche est rarement rejetée car un esclave ne se voit proposer le statut d'homme libre qu'en récompense d'un service essentiel, rendu à son maître, aux dieux ou à la communauté tout entière et que chacun reconnaît. Le courage au combat et une loyauté menant au sacrifice représentent les deux vertus les plus appréciées dans ce sens.

À leur niveau, les membres du clan obéissent au jarl, ou au roi, qui en est à la tête. La terre appartient à cette noblesse et les paysans travaillent les lopins qui leur sont donnés en fermage. Parmi les hommes libres, trois catégories échappent cependant à ce rapport économique direct. Les marins (pêcheurs ou navigateurs), les artisans et les marchands. *Scaldes*,

berserkir et *hirdmen* font également partie des hommes libres, mais, bien que soumis à l'autorité du chef, leurs statuts particuliers les maintiennent hors de l'échelle sociale classique. Ils dépendent cependant économiquement du jarl qui rétribue leurs services et assure leur subsistance. Enfin, *völva* et sorcier occupent souvent une autre fonction au sein de la communauté. Les premières sont en général mariées à un *bondi* et gèrent donc leur foyer, les seconds remplissent des rôles de forestiers, soigneurs, éleveurs... Si ces catégories dénotent par leurs particularités dans la société de Scandia, elles n'en sont pas moins soumises à toutes ses lois et ses obligations.

La noblesse et le peuple

Au sein du clan, la noblesse occupe une position dominante, à la fois économiquement, militairement et politiquement. Elle possède la majeure partie de la terre qu'exploitent les hommes libres. De cette richesse foncière, elle tire des ressources souvent suffisantes pour entretenir son rang et s'adonner à ses autres préoccupations : la guerre et la politique.

Le *jarl* est un chef de clan qui ne répond que devant le roi. Son souverain lui reconnaît, ou lui confie, la gestion et la protection d'une partie du pays. Sur son territoire, ce seigneur bénéficie des mêmes prérogatives, droits et devoirs que le monarque dont il est le vassal. Aussi, de nombreuses régions dirigées par un *jarl*, en général les plus éloignées du siège du pouvoir, disposent d'une réelle indépendance et ne rendent qu'une allégeance de principe. Cette relation ressemble alors plus à une alliance qu'à autre chose.

S'ils jouissent d'un statut supérieur, les nobles doivent en échange répondre devant leur communauté de certains devoirs. Ils sont en premier lieu ses protecteurs. Le prestige d'un *jarl* dépend beaucoup de quatre facteurs : le renom de sa lignée, l'importance de sa garde personnelle (*hirdmen* qu'il solde sur ses propres deniers), la taille et le luxe de sa demeure et enfin sa générosité (ce qui correspond en général au nombre de convives que peut accueillir sa salle à manger).

La superficie des terres qu'il possède et administre n'est qu'un élément annexe. En effet, un chef peu doté en terres arables, mais bon guerrier et marin, saura faire fortune par la force de ses armes et de son courage. Son prestige s'en ressentira, et sera certainement plus grand que celui d'un roi se reposant sur ses acquis fonciers.

La coutume veut que les enfants de la noblesse soient élevés avec des membres du clan de plus basse extraction. Ainsi, les futurs dirigeants apprennent la vie du commun et nouent durant cette période des amitiés et des liens qui leur seront souvent profitables une fois établis dans leurs fonctions régnautes.

Le roi possède plusieurs résidences à travers son domaine. Il en fait le tour dans l'année, prenant ainsi des nouvelles de chaque province et écoutant les doléances, s'assurant également de la prospérité et de la loyauté de ses gens.



Des patronymes évocateurs

Bien souvent, dès qu'un *jarl* commence à prétendre à une notoriété suffisante pour que les *scaldes* chantent ses prouesses à travers les Royaumes du Nord, ou qu'il s'arroge le titre de roi, il est de coutume d'associer son nom à un surnom propre à frapper les esprits. Ainsi, on se souvient de Svein le Massacreur, Olav Rouge-épée ou encore Thorgred à la Hache de fer.

Au sein des *bondi*, le phénomène tend à se reproduire. En plus du nom de famille, on accole parfois un surnom reflétant une vertu (le Brave...), une aptitude (Forge-acier...) ou une particularité (le Boiteux...) aux membres les plus connus, et reconnus, de la communauté.



Les rois-dieux

Dans les territoires les plus septentrionaux de la Scandia, la tradition des rois-dieux perdure au sein des tribus les plus archaïques. Cependant, les érudits et les *scaldes* voyageurs rapportent qu'elle influence encore le mode de fonctionnement de peuples tel celui des Svear de Suède et ses rois-sorciers dont la plupart s'attribuent une ascendance divine. La charge de souverain y est héréditaire et cette dynastie se réclame issue non pas d'un héros mythique, mais bien des dieux eux-mêmes. Inutile de préciser que ces peuplades, où le fanatisme et la sauvagerie sont de mise, n'éprouvent que mépris et désir d'asservissement face aux autres clans.



Le rôle des femmes

*"Et toi, puisses-tu apprendre ces conseils.
-Tu en jouiras, si tu les apprends,
Ils te seront bénéfiques, si tu les suis,
La femme d'un autre,
Ne séduis jamais
Pour en faire ta maîtresse."
--Hávamál str.115*

Les femmes nordiques font preuve d'une grande indépendance. De nombreuses tâches restent entièrement sous leur autorité. Les femmes mariées, reconnaissables à leurs cheveux rassemblés en chignon, détiennent les clefs du foyer, et sont responsables des décisions concernant la maison et son fonctionnement. Le tissage, la couture et la cuisine font partie de leurs attributions, ainsi que certains travaux d'artisanat domestique. Mais elles dirigent aussi les esclaves, se chargent de l'éducation des enfants et gèrent l'élevage des animaux de la famille.

À bien des égards, les femmes possèdent les mêmes droits que les hommes. Elles peuvent posséder des biens et sont soumises aux mêmes lois, ce qui leur permet également de réclamer la justice devant le *jarl*. Si elles ne sont pas autorisées à participer au *thing*, rien n'empêche les épouses de donner leur avis au sein de leur maisonnée. Dans la pratique, celles-ci jouent un rôle important dans la société. Au-delà des tâches qui leurs sont traditionnellement dévolues, la responsabilité du foyer et celle de l'éducation des enfants, les femmes de Scandia hésitent rarement à se mêler de politique et à prendre position en privé sur les décisions qui engagent l'ensemble la commu-

nauté à laquelle elles appartiennent. Ce rôle prend encore de l'ampleur lorsque les hommes du clan quittent l'enceinte du village pour partir à la guerre ou en expédition. Peu à peu, pendant ces absences, les femmes ont pris conscience de leur pouvoir et n'ont aucune envie d'y renoncer.

Les femmes âgées sont respectées pour leur sagesse et leurs connaissances fondées sur une longue expérience. En effet, beaucoup meurent jeunes, en particulier à cause du taux de mortalité assez élevé lors des accouchements.

Bien entendu, les filles de la noblesse reçoivent une meilleure éducation correspondant à leur naissance. Si elles doivent se familiariser avec les travaux habituels inhérents à la tenue d'un foyer, elles apprennent également tout ce que doit savoir la future épouse d'un *jarl* afin de se montrer dignes de ce statut. Les règles de l'étiquette, la danse et la broderie font partie de cet enseignement. Enfin, et plus particulièrement s'ils n'ont pas conçu d'héritier mâle, il n'est pas rare que les seigneurs de la Scandia élèvent leurs filles comme ils le feraient de garçons. Bien que ceci ne soit pas toujours vu d'un très bon œil par leur communauté, ces jeunes filles s'entraînent au maniement des armes, mais étudient aussi la géographie et la politique de Midgardr.

Si les jeunes filles issues de l'aristocratie des Royaumes du Nord semblent bénéficier d'une forme de « régime de faveur », il ne faut pas non plus oublier qu'elles sont vouées à des mariages politiques qui ne tiennent en aucun cas compte de leurs aspirations, et les placent parfois contre leur gré, dans des situations tragiques, au cas, par exemple, où le mari décide d'attaquer la famille de sa femme.

Mais s'il n'a qu'une femme légitime, l'homme libre peut avoir autant de concubines qu'il le désire sous son toit, sans que son épouse puisse y trouver à redire, à condition qu'il puisse toutes les entretenir et que l'épouse conserve sans réserve son statut privilégié de maîtresse de maison, celle qui détient les clés. Leurs enfants seront illégitimes, et ne pourront prétendre à un héritage sauf si le père ne le stipule et ne les reconnait au *thing*. Honnêtement, peu de femmes s'en plaignent. Tout d'abord, le mariage est un accord entre deux familles, pas une histoire d'amour. Les concubines représentent à la fois des bras supplémentaires pour gérer les enfants et les corvées de la maisonnée, et fournissent au mari la compagnie nocturne dont se passe souvent l'épouse légitime trop souvent enceinte ou trop âgée.

Conventions sociales

« Lavé et restauré,
Que l'homme aille au *thing*... »
-- Hávamál str.61

La justice et les lois

Chaque année se tient une grande assemblée à ciel ouvert, appelée le *thing*. Elle regroupe tous les hommes libres de la communauté sur une grande esplanade ou une colline assez large pour que chacun puisse y participer. La réunion

se déroule en cercle afin qu'aucune notion de préséance n'apparaisse ce jour-là entre tous les hommes présents. Durant le *thing*, on débat des problèmes ordinaires ou extraordinaires, individuels comme ceux touchant l'ensemble du clan. Les participants infligent leurs punitions aux criminels et édictent les nouvelles lois. Ce rassemblement, au-delà de son rôle législatif majeur, permet aux personnes les plus éloignées de se rencontrer et d'échanger des nouvelles. La tenue du *thing* est l'occasion de grandes festivités privées et publiques. Bien souvent, les marchands et artisans en profitent pour installer leurs étals autour de l'esplanade consacrée.

Au niveau du royaume, le monarque peut également convoquer une telle assemblée regroupant officiellement l'ensemble des jarls qui se trouvent sur son territoire. Ce rassemblement a également lieu, par tradition, une fois l'an, souvent à l'occasion d'une fête sacrée. Cependant, ces réunions formelles se révèlent bien plus rares dans les faits et ne se constituent réellement qu'à l'initiative du souverain.

Les lois ne sont pas écrites, mais transmises oralement au sein du clan. Un membre de la communauté a pour fonction, à chaque rassemblement du *thing*, de les rappeler. Ayant appris ces lois par cœur, il en possède une connaissance exhaustive ce qui fait généralement de lui un conseiller apprécié des seigneurs et des rois.

Le *wergeld*, qui signifie littéralement « prix de l'homme », correspond à la somme d'argent demandée en réparation à une personne coupable d'un meurtre, ou d'un autre crime grave. Cette tradition importante permet de régler de nombreux conflits. Elle constitue une « amende », payée à la victime ou à ses proches. Dans le cas d'un assassinat, sa valeur dépend, bien entendu, du statut du défunt. De plus, le montant de ce *wergeld*, tel qu'il est traditionnellement défini, permet de calculer aisément le montant d'une rançon.

La vendetta, ou droit à la vengeance, est une coutume complexe et dangereuse. Aucun chef ne saurait la refuser à l'un de ses sujets. Elle sert à vider une querelle entre deux familles, plus rarement entre deux clans. Une vendetta, afin d'être reconnue comme telle, doit être prononcée devant le *thing*. Elle est invoquée face à une insulte ou au meurtre d'un membre de la faction offensée. À partir de cet instant, c'est une véritable guerre que se livrent les deux camps opposés. De nombreuses personnes sont tuées dans ce conflit qui peut durer des mois, voire des années. Lorsque la paix devient enfin envisageable, et qu'aucune des deux factions n'a été anéantie, le *thing* est à nouveau convoqué et détermine laquelle des deux doit payer une compensation à l'autre en vertu du préjudice causé.

Hors de ces assemblées, le *jarl* possède toute autorité pour prononcer les sanctions contre les responsables de délits. Seuls les plus graves sont soumis au *thing*. Les punitions consistent le plus souvent en fortes amendes, payées en nature, en guise de compensation envers les personnes lésées.

Mais les crimes les plus graves ne bénéficient pas de cette clémence. La vie dans les Royaumes du Nord est difficile. Il n'y a aucune place pour les voleurs et les parasites. Les voleurs sont le plus souvent pendus ou décapités et leur tête exposée à la vue de tous. Le bannissement attend ceux qui refusent de payer leurs amendes ou qui se rendent responsables de crimes contre le clan. Les insultes et la diffamation sont des délits graves (voir encart).

Le banni (*vargr* : loup, criminel, banni, hors-la-loi) ne peut plus recevoir d'aide de personne et toutes les portes se ferment devant lui. Abriter ou nourrir un condamné est un délit en soi. Sans toit, ni l'appui du clan, il est bien souvent condamné à la mort à plus ou moins brève échéance car il peut être tué sans que ce soit considéré comme un crime.

Mais le bannissement ne peut être que temporaire (trois mois à vingt ans), réduit par l'intercession de la famille du banni auprès du thing, ou étendu par l'intervention de la famille de la victime.



Gravité des insultes

Attenter à l'honneur d'un homme libre donc de sa famille, voire de son clan par la diffamation ou l'insulte est une faute très grave. C'est attenter à sa *mannhelgr* (voir introduction p5). Les lois sont très strictes à ce sujet et les transgresser donne à l'insulté le droit de se venger en tuant celui qui met en péril son honneur. Cela peut être également une façon de défier un ennemi en entamant le combat par des joutes verbales, plus ou moins poétiques.

On trouve beaucoup d'exemples d'insultes graves dans la littérature (*senna* poétique). Mais il vaut mieux en général tenir sa langue car ce genre d'attitude peut déclencher des vendettas familiales ou claniques graves. La diffamation n'a rien d'une simple dispute entre ivrognes.

Les insultes les plus fréquentes concernent d'éventuelles conduites homosexuelles passives, réelles ou imaginaires (voire surnaturelles, comme se changer en animal femelle et porter des petits), le non-respect d'une vengeance familiale, la pratique des activités réservées aux femmes ou aux esclaves (traire des animaux domestiques, filer de la laine), ou comparer l'insulté à un hors-la-loi (loup se nourrissant de charognes par exemple).



Héritages

Les charges sont héréditaires selon la loi du thing. L'héritage, si le besoin s'en fait ressentir, peut parfois se transmettre par la mère. Mais la tradition en matière de succession veut que les enfants héritent à parts égales des biens des parents. Tous les enfants légitimes d'un même père bénéficient de ce droit. Bien entendu, ce système assez équitable entraîne de nombreux problèmes lorsque les en-

jeux deviennent plus importants. Ainsi, dans la noblesse, il est de coutume que le *jarl* désigne lequel de ses fils héritera du titre. Au cas où il n'a pas d'héritier mâle, c'est son gendre qui sera généralement l'élue.

De même, tous les enfants d'un roi défunt peuvent prétendre succéder à leur père sur le trône, sans priorité de rang d'aînesse. De fait, des querelles de succession surgissent fréquemment et plus d'un royaume ou d'un clan a vu son chef actuel prendre le pouvoir dans la trahison familiale et le sang d'un frère.

Après tout, quiconque est capable de rassembler légitimement assez de partisans, et de les armer, peut prétendre au trône.

Si le roi ou un *jarl* venait à mourir sans héritier, c'est alors le *thing*, respectivement des *jarls* ou des hommes libres de la communauté, qui serait convoqué en séance extraordinaire. Par vote à main levée, ils se choisissent alors un nouveau chef. Celui-ci provient, à de rares exceptions près, des rangs de la noblesse. Cette élection est l'occasion de toutes les alliances et de tous les jeux d'influence entre les diverses factions présentes.

Le pays des Dieux

Les Royaumes du Nord partagent les mêmes croyances et un même panthéon composé de nombreux dieux. Les Ases, dieux du ciel, et les Vanes, dieux de la terre et de l'eau, sont omniprésents dans leur culture. Ils ressemblent beaucoup aux hommes, avec leurs défauts et leurs qualités, mais possèdent de grands pouvoirs. Les noms des dieux sont invoqués dans de nombreuses occasions, en particulier à la guerre ou lors d'événements importants (mariages, naissances, récoltes...). Les guerriers hurlent les noms de Tyr et de Thorr au milieu de la bataille, la sagesse d'Odhinn est appelée sur celui qui doit prendre une décision grave, Freyja et Freyr président aux rites des semailles et des récoltes, on supplie Njörd de se montrer clément avec les marins qui quittent le port...

Pour s'attirer les faveurs des dieux, il faut leur offrir des sacrifices. On leur sacrifie des animaux, chèvres, chevaux ou taureaux essentiellement. (Voir *blót* page 21) Dans des cas très graves, des sacrifices humains sont perpétrés. Il s'agit alors le plus souvent de prisonniers de guerre. Le sang est considéré comme le plus précieux des dons. Il n'est pas question de nier l'existence des dieux. Ce serait nier également sa propre *mannhelgr*. Comme les dieux, les humains font partie du sacré, d'un tout, liés ensemble par le Destin.

Le Destin

Trois sœurs, les Nornes, président au sort de l'univers. Assises au pied de l'arbre Yggdrasill, elles tissent les fils du destin de chaque être vivant. Leur ombre plane également au-dessus de chaque nouveau-né. Les Nornes l'observent et commencent à tisser une nouvelle trame afin de tracer son avenir. Une fois leur décision prise, plus rien ne

peut la changer. Aussi, les hommes du Nord restent stoïques face au destin et aux coups du sort qui viennent les frapper. Puisqu'il leur est imposé par des entités supérieures et inaccessibles, à eux, comme aux dieux, autant l'accepter. Par contre, il est considéré comme une preuve de lâcheté de renoncer à la lutte. Même si la fin est déjà écrite, il n'existe pas de plus grande gloire que celle d'affronter l'inéluctable, d'embrasser sa destinée, même et surtout si elle vous promet la mort. Les peuples de Scandia ne sont pas fatalistes, au contraire, ils se réalisent dans l'acceptation de ce qui est leur place dans le monde, pour faire rejaillir sur leur nom, et celui de leur famille, la plus grande gloire possible.

Après la mort

Les récits sont formels, l'existence ne cesse pas avec la mort. Différents royaumes attendent les défunts selon leurs mérites. Aux guerriers valeureux, tombés au combat, et enlevés par les Valkyries, la meilleure place. Odhinn les accueille au Valhöl, dans son palais d'or, et les reçoit à sa table, autour d'un festin sans fin. Ils forment alors ses armées de combattants appelés à livrer la guerre éternelle au service des dieux. Les autres, en particulier les jeunes filles célibataires, les magiciens et les *völva* rejoignent la demeure de Freyja, domaine de sérénité et de paix, mais aussi d'enchantement.

Par contre, les malchanceux qui meurent de maladie ou entachent leur vie de crimes contraires à l'honneur, partent pour le Niflheim. Ils composent alors les légions de la déesse Hel, farouche reine de ce domaine sinistre et plongé dans un perpétuel brouillard glacé.

Héros et saga

Les guerriers valeureux tombés au combat sont honorés par les scaldes. Ils deviennent les héros de sagas épiques.

Pour les scaldes, poètes, musiciens et orateurs, les occasions de mettre en scène les exploits de ces héros mythiques ne manquent pas. Les Royaumes du Nord, malgré les efforts des clans, demeurent un territoire hostile. Dès que l'on s'éloigne un peu des zones contrôlées par les hommes, rôdent monstres sauvages et autres créatures inquiétantes. Esprits de la nature et forces invisibles parcourent le monde des vivants. Si certains sont bienveillants, comme de rares *alfar* qui aident à avoir de bonnes récoltes et de beaux enfants, d'autres se montrent bien moins secourables. Les loups de l'hiver, les trolls et autres géants menacent la vie de tous les mortels qui croisent par malheur leur route. Ces rencontres, qui finissent pour la plupart en une bataille épique, forment le sujet de nombreux épisodes des sagas. Une saga s'attache aux pas d'un héros ou d'une famille. En plus de leur côté divertissant, ces récits servent à transmettre les valeurs essentielles des cultures de Scandia : poids du destin, importance des liens familiaux, héroïsme individuel.

Culture et civilisation



Mœurs

*“Hommes généreux, audacieux
Sont ceux qui vivent le mieux,
Rarement le chagrin les accable ;
mais le poltron
Craint n'importe quoi ;
Rechigne assez le chiche sur les dons.”*
-- Hávamál str.48

Les guerriers nordiques ne rêvent pas d'une vie paisible. Ils sont en quête de gloire et de prestige. En effet, chacun sait que son nom lui survit s'il a su de son vivant l'auréoler de gloire. Mais surtout, selon les mythes et les croyances, un guerrier ayant prouvé sa bravoure, et tombé au combat, rejoint les dieux dans la Valhöll. Là, il y festoie à leur table en attendant le jour de l'ultime bataille où il reprendra ses armes, le Ragnarök.

On meurt jeune en Scandia. La guerre et l'hostilité de l'environnement en sont les raisons majeures. Aussi, une personne qui atteint l'âge vénérable de cinquante ans est-elle considérée comme un sage. Son savoir et son expérience bénéficient à la communauté, tant que ce vénérable ancêtre demeure valide et en bonne santé. Mais dès qu'un vieillard tombe malade ou s'affaiblit, il devient alors un fardeau pour sa famille et, dans certains clans proches du cercle polaire et des Sames, ces anciens s'exilent alors volontairement afin de ne plus peser sur leurs proches. S'enfonçant dans les zones sauvages, ils vont au-devant d'une mort certaine, mais courageuse.

Les relations entre clans, entre royaumes, voire entre familles, se fondent sur des rapports de force et peuvent relever de la plus grande brutalité. Tacitement, chacun reconnaît que l'on ne peut réserver son amour, sa loyauté, voire une démarche honnête dans un échange, qu'à ses proches, c'est-à-dire parents, chefs et amis intimes. Tous les autres représentants de l'humanité sont vus comme des ennemis possibles ou des proies potentielles.

La superstition est omniprésente dans le mode de pensée des habitants de la Scandia. Les dieux, mais aussi le destin et même leur environnement, ne cessent d'envoyer des signes à leur peuple. Aussi, la *völva*, capable de lire les runes et d'interpréter les symboles, jouit d'un statut élevé et d'un respect craintif. Les capacités des *thulr*, intermédiaires privilégiés entre les hommes et l'univers, entre les vivants et les morts, sont également recherchées, même si ceux-ci restent bien moins intégrés à la communauté, car pratiquant des rites plus discutables.

Il n'existe pas d'école pour accueillir les enfants. L'éducation est l'affaire de la famille, de la mère surtout durant les premières années. Puis les filles aident leur mère au foyer. Elles s'occupent des animaux, jardinent et apprennent l'art du tissage, de la couture et de la cuisine. Les garçons travaillent aux champs ou dans l'atelier de leur père. Ils reçoivent donc souvent l'activité familiale. Mais ils apprennent aussi à monter à cheval s'ils en possèdent un, et à manier des armes grâce à des répliques en bois d'épées et boucliers. Les fillettes se joignent souvent à ces jeux martiaux afin de pouvoir, plus tard, participer aussi à la défense de leur foyer. Enfin, dans toutes les communautés côtières, la plupart des enfants sont formés à la navigation. Sur une barque mâchée, ils apprennent à manipuler les voiles et les avirons, ainsi que les bases du fonctionnement d'un navire pour un jour s'engager efficacement dans une expédition.

La fierté est sans doute l'une des qualités qui définit le mieux les hommes et les femmes des Royaumes du Nord. Ils adhèrent à un code de l'honneur qui régit nombre de leurs comportements. Par contre, il relève de la coutume orale et subit des variations selon les régions et les clans. Cependant, il demeure des constantes observées partout. Une accusation de vol, de tricherie ou de lâcheté jette l'opprobre sur celui qui la subit et entache directement son honneur. La loyauté et le courage sont des vertus prisées au-dessus de toutes les autres. Un guerrier se sentant insulté ou bafoué peut réclamer un duel à son adversaire pour laver son honneur. Bien souvent, ce combat rituel se solde par la mort de l'un des deux combattants.

Un code de l'hospitalité implique qu'un voyageur ou un vagabond puisse demander de la nourriture, des vêtements secs et un abri pour la nuit. Selon les moyens de ses hôtes, il ne s'agira sans doute que d'un brouet de légumes et d'un coin de paille dans l'étable, mais il est au moins assuré de ne pas passer la nuit dehors, le ventre vide. Seul les bannis, marqués du sceau de l'infamie, se voient refuser une telle générosité. Héberger un banni est passible d'une condamnation. En échange, l'invité apporte des nouvelles ou participe aux tâches de la maisonnée ou de la ferme.

Pour des questions d'honneur, de courage ou une simple querelle, il n'est pas rare de voir deux guerriers se lancer un défi. L'offensé interpelle alors son adversaire d'un tonitruant « frappe mon casque ! », ou lance une insulte insinuant que l'autre est un inférieur ou toute autre insulte rabaisante. Le cas peut se régler de deux façons. Soit un duel officiel l'*hólmgang* (voir encart), qui aura lieu sous trois à sept jours après la provocation, soit un duel informel, l'*einviği*, sans juge, sans serment, sans règle, mais qui pourra donner lieu à diverses vengeances sans fin.

Rites sociaux

Le mariage est l'affaire du clan et un marché, une alliance entre familles de même rang social et patrimonial. Un homme qui désire se marier doit demander l'autorisation au père de la jeune fille et lui verser un tribut, sous la forme d'une somme d'argent ou de biens. Celui-ci peut refuser le contrat, mais s'il l'accepte, la future épouse n'a pas à donner son accord et doit se plier à la décision paternelle. Parfois, elle n'est mise au courant que lorsque les négociations sont achevées. Certains clans imposent également que le *jarl* donne un avis favorable à cette union. Comme



L'hólmgang, un duel ritualisé

Ce duel est un excellent moyen de liquider une querelle (question d'honneur, demande de restitution de bien, dettes, vengeance d'un parent ou frère juré, ou d'un ami.) sans qu'elle ne dégénère en vendetta interminable. La mort éventuelle de l'un des duellistes n'est pas considérée comme un meurtre.

Trois à sept jours après l'insulte ayant constitué le défi, les deux adversaires se rencontrent dans un espace clôturé par quatre piquets de noisetier, et souvent une pièce d'étoffe est étalée à l'intérieur de l'aire de combat. Des témoins peuvent servir de juges, et avant le duel, les conditions, les armes autorisées sont discutées. Ensuite, le duel peut débiter et aller jusqu'à la mort ou des blessures invalidantes chez le vaincu.

Si l'un des deux ne se présente pas au duel ou le refuse, il est considéré comme *nidhing*, sans honneur, indigne d'être un homme, et cela peut aller selon l'importance du combat jusqu'au bannissement. C'est une faute très grave.



le mariage, le sexe dans le couple est rarement une affaire d'amour. Par contre l'infidélité de l'épouse est un crime contre la cellule familiale reconnu par les lois du *thing*.

Les veuves, elles, disposent de plus de liberté dans ce domaine, si leur père n'est pas encore en vie. Elles n'ont dans ce cas besoin d'aucune permission, de personne, pour se choisir un nouveau mari. Cette coutume permet ainsi d'éviter les familles monoparentales.

Le divorce est un droit accordé aux hommes et aux femmes. Elles peuvent réclamer cette séparation devant le *thing* en prétextant que leur époux les traite mal. Si l'assemblée reconnaît la validité de l'argument (grâce à des témoins à charge), le divorce est prononcé et l'épouse libérée garde la jouissance de la moitié des biens du couple et la tutelle des enfants, et sans enfants récupère sa dot. La coutume autorise une femme qui souhaite le divorce à jeter les armes et les affaires de son mari devant le seuil de sa maison. Il ne peut alors plus y rentrer jusqu'à ce que le *thing* prononce ou non la légitimité du divorce. Dans certains cas, elle attend son mari sur le pas de la porte, l'accompagne jusqu'au lit conjugal où devant témoins, elle lui signifie son désir de divorcer et les raisons. Le malheureux époux doit déguerpir en attendant le jugement du *thing*.

Parfois, mari et femme sont d'accord pour rompre un mariage, surtout dans une union stérile et chacun reprend ses biens. La femme repasse alors sous le joug de son père s'il est encore en vie.

Il est toutefois nécessaire de remarquer que le divorce est rare. Tout d'abord, parce que ses circonstances peuvent donner lieu à des représailles, si les deux époux et les familles concernées ne sont pas d'accord. Ensuite, les conditions de vie sont si rudes, qu'il faut au moins un couple pour assurer la vie courante. L'homme seul est défavorisé dans la société nordique basée sur la famille.

À sa naissance, la femme accouchant à genoux, le bébé est d'abord posé sur la terre, puis présenté à son père qui l'examine. Si l'enfant lui paraît en bonne santé et robuste, il le lève à bout de bras vers le ciel, l'asperge d'eau et lui donne un nom en signe d'acceptation au sein de la famille. S'il est malade ou chétif, il sera exposé aux bêtes sauvages.

Un contrat, un pacte ou un serment sont scellés par une poignée de main.

On prête un serment d'allégeance au *jarl* ou au roi. Cette cérémonie très simple consiste à se présenter devant le seigneur qui tend en réponse les anneaux d'or qu'il porte à ses doigts, symboles de son rang. Le vassal lui jure alors fidélité en invoquant les noms de Thor, Freyr et Njörd. Puis les deux hommes partagent une corne d'hydromel et échangent une poignée de main. Le suzerain en profite en général pour offrir un cadeau à la hauteur de l'estime qu'il porte à son sujet. Ce moyen permet, bien entendu, d'honorer comme d'humilier cette personne, en fonction de la valeur du présent offert.

Au quotidien

Hygiène et beauté

Les conditions de vie s'avèrent suffisamment bonnes pour maintenir les peuples du Nord en bonne santé physique et leur permettre d'atteindre un âge avancé. Il n'est pas rare d'atteindre l'âge respectable de soixante ans. Les septuagénaires sont à peine moins fréquents. Cependant, en raison de leur mode de vie résolument violent et orienté vers la guerre, la mort prélève son tribut parmi la population, mâle essentiellement. Guerriers tués au combat, ou victimes d'un conflit, beaucoup n'atteignent pas la quarantaine.

En bonne santé physique, le peuple du Nord possède une constitution solide qui leur épargne la plupart des petits maux comme les rhumes. La moyenne de taille s'élève à 1m75 pour les hommes, 1m59 pour les femmes.

Les habitants des Royaumes du Nord attachent une grande importance aux soins corporels. La plupart des maisons possèdent un coin réservé à la toilette et beaucoup disposent d'une pièce contenant un foyer et une baignoire, simple baquet de bois ou cuve de bronze martelé. On prend un bain au moins une fois par semaine, le samedi. Il y a parfois une salle réservée à cet usage. Le rituel du bain, qui peut être pris en commun, consiste à jeter de l'eau sur les pierres de lâtre chauffées au rouge. Les personnes présentes transpirent dans le nuage de vapeur qui se forme alors, puis se frottent le corps avec des tiges de saules avant de plonger dans la baignoire d'eau fraîche pour se rincer.

Les mains sont lavées avant les repas et sont nettoyées ainsi que le visage tous les matins.



Le mariage de Heidh et Ivar

Le *jarl* a donné son accord, le père de la jeune femme aussi. C'est un honneur pour sa famille d'unir leur fille à celle de ce *hirdmen* si proche du seigneur. La mariée a bien fait les choses. Comme le veut la coutume, la future épouse passe sa dernière journée en compagnie de ses amis, avant de rejoindre, revêtue de vêtements neufs et couronnée de fleurs et de feuillages, la demeure de son fiancé. Ses beaux-parents ont orné la maison et la chambre à coucher de rameaux. Au passage, accompagnée de la *völva* du village, elle s'arrête pour déposer une couronne de fleurs tressées, sur la pierre dressée dédiée à Freyja.

La cérémonie, prévue un vendredi en l'honneur de Frigg, épouse d'Odhinn, présidée par le *gothi*, se déroule au crépuscule. Elle est courte et solennelle, le mariage est vite consacré devant les dieux pris à témoin, avec un sacrifice. Ensuite, les festivités commencent dès la tombée de la nuit. Les serviteurs ont allumé un grand feu devant la façade et tous les membres du clan sont invités à se réjouir avec les mariés. Le banquet dure tardivement, la bière et l'hydromel coulent à flots. Le mari a aidé sa femme à passer le seuil de la maison, car si la mariée trébuche, c'est un très mauvais présage.

Toujours selon la tradition, Heidh quitte la salle commune la première. Accompagnée des amis de son mari, ou au moins six témoins, porteurs de torches, elle gagne la chambre nuptiale. Là, ils vont parler en la faveur du marié afin d'attirer la bienveillance des esprits sur le couple nouvellement uni, et lui promettre bonheur et une descendance vigoureuse. Ivar va boire et festoyer encore un long moment. Il ne tient plus très droit sur ses jambes lorsqu'il rejoint Heidh.

Au matin, devant leur porte, ils trouveront les cadeaux offerts par leurs invités, dont le présent du *jarl*.



Les hommes portent en général la barbe. Courte ou longue, la barbe est bien entretenue. Certains préfèrent orner leur visage d'une moustache fournie, voire tressée ou d'une barbiche fine et longue. Rares sont les faces glabres dans la population de mâles adultes, chose qui est généralement perçue comme un manque de virilité.

Les cheveux sont très soignés, lavés régulièrement et décolorés à l'aide d'un savon fort en soude. Ils sont portés à hauteur des épaules ou plus longs encore, avec des tresses qui permettent d'y glisser avec coquetterie des fils de laine colorés ou, pour les plus riches, d'or et d'argent, mais surtout de ne pas gêner la vision.

Il est d'usage de faire appel aux soins d'un barbier qui taille barbes et cheveux, les coiffe et les parfume.

Les femmes portent également les cheveux longs et se montrent tout aussi attentives à leur coiffure. Ils restent lâches jusqu'au mariage, puis le style de coiffure change avec le nouveau statut. Il est alors de coutume d'attacher les cheveux en une natte sophistiquée ramenée sur la nuque ou en chignon sur le haut du crâne. Tout le monde possède un peigne, d'os ou de bois, plus ou moins orné, et le garde sur soi en permanence. Dans une sacoche personnelle, de cuir ou de tissu, on trouve également des cure-ongles et cure-dents en pin, une pincette, un petit bol de terre cuite ou de métal, et un miroir de bronze poli.

Les hommes comme les femmes se maquillent les yeux, les soulignant de noir pour rendre leur regard plus intense.

L'élégance est de mise. Une fois le labeur terminé, et les vêtements usuels, pratiques et solides, ôtés, les habitants de la Scandia s'habillent pour les soirées. Les tenues sont colorées, avec une préférence pour le vert et le rouge.

Vêtements et ornements

Bien entendu, le costume diffère selon la classe sociale du porteur et possède donc une importance non négligeable. Il n'est pas rare d'offrir des vêtements en guise de présents, leur valeur et leur qualité en faisant alors des cadeaux de prix.

Les esclaves enfilent des vêtements rudimentaires caractérisés par la mauvaise qualité des matériaux et de l'assemblage, mais aussi par leur aspect fonctionnel. À l'opposé, les nobles possèdent une garde-robe fournie avec des habits aussi élaborés que précieux.

Le costume masculin se compose essentiellement d'un pantalon, d'une chemise et d'un manteau. Cependant, la coupe, le mode de tissage, les couleurs et les ornements introduisent une importante variété dans cette panoplie de base. Les *hirdmen* portent souvent un pourpoint de cuir, sans manches ou à manches courtes, par-dessus leur chemise. La surface en est plus ou moins recouverte d'ornements métalliques ou de motifs finement gravés. Cet accessoire indique tout autant le rang du *hirdmen* et sa fonction qu'il ne sert à le protéger.

Les femmes revêtent une robe chasuble qui épouse le haut du corps. Celle-ci présente une encolure carrée et un ourlet droit. Deux longues bretelles dans le dos, deux courtes devant, les quatre attachées par des fibules, maintiennent la robe en place. Une chemise longue, avec ou sans manche, et parfois une tunique au col étroit, complètent le costume féminin classique. Les représentantes de la noblesse portent le même genre de robe, les ornements en sont simplement plus riches et des fourrures en ourlent souvent les manches et le col. Enfin, un manteau (semblable à celui des hommes) ou un châle protège du froid et des intempéries.

Le costume ne change guère au cours des saisons, il incorpore simplement plus ou moins d'épaisseurs. Pour l'hiver, on confectionne des manteaux rembourrés avec des couches de duvet d'oie ou taillés dans de la peau de mouton, très chaude, résistante et étanche.

La laine reste sans conteste le matériau le plus utilisé. Elle est tissée de différentes manières afin d'obtenir une variation dans l'épaisseur et la trame du tissu final. L'usage du lin est également très fréquent dans l'habillement. Il sert alors surtout pour fabriquer les sous-vêtements et les chemises, les pantalons d'été et les habits des esclaves.

Les vêtements conservent rarement leur couleur écrue d'origine. De nombreuses teintures, tirées de la nature (plantes, coquillages...) sont employées afin de leur donner des couleurs. Les coloris les plus rares, et donc les plus chers, soulignent le prestige et la richesse de ceux qui peuvent se les offrir. Les couleurs très vives sont les plus recherchées, le contraste qu'elles introduisent produisant un effet esthétique particulièrement prisé des hommes libres comme des gens de la noblesse.

La fourrure permet de confectionner des manteaux très chauds pour l'hiver, elle sert également à border les autres types de vêtements au niveau du col, de la taille ou de l'extrémité des manches. Là aussi, il existe une hiérarchie dans la valeur des fourrures utilisées et donc, dans ceux qui l'arborent (le loup, l'ours ou le vison sont bien plus recherchés que le lapin, le blaireau ou le renard).

Des broderies et des ouvrages en fils métalliques plus ou moins précieux ornent les vêtements et précise le statut social de celui qui les porte.

Les chaussures sont confectionnées à partir d'une seule pièce de cuir habilement cousue. Selon les modes, et les périodes de l'année, elles sont hautes ou basses, pointues ou arrondies. Leur fabrication est l'apanage du cordonnier, artisan spécialisé qui répare également ces chaussures lorsque le besoin s'en fait sentir. En effet, en raison de leur mode de conception, ces chaussettes souples se révèlent fragiles et s'usent rapidement. Une fois que cette opération de ravivage n'est plus possible, il ne reste plus qu'à les jeter et à en acheter une autre paire. Elles sont parfois recouvertes d'épaisses guêtres de fourrure maintenues par des lacets. De grosses chaussettes de laine ajoutent du confort et protègent les pieds du froid.

Parmi les accessoires, gants de peaux et chapeaux sont les plus courants. Les hommes portent au quotidien une toque en peau de mouton, les femmes lui préfèrent un foulard de lin ou de laine.

Les fibules et broches, ovales ou rondes, servent à maintenir manteaux, capelines et robes, mais leur valeur ornementale n'est pas à négliger. Il s'agit autant d'accessoires que de bijoux permettant aux orfèvres d'exprimer tout leur talent. Les hommes en portent une sur l'épaule gauche, les femmes deux au niveau des clavicules et parfois une troisième accrochée à leur chasuble et munie d'un cordon pour y glisser leurs clefs.

Les bijoux sont très prisés, pour leur aspect esthétique, mais aussi comme symboles. Les anneaux sont signe de bravoure et de richesse. Chaque jour, chacun se pare de ses plus beaux bijoux : broches, bagues, bracelets, torques ou colliers. Les nobles portent souvent un bandeau frontal, simple cercle de métal ou véritable couronne ciselée. En or torsadé, en argent et cristal de roche, en pierres précieuses ou en verre, ces parures démontrent une fois de plus la maîtrise technique des artisans orfèvres des royaumes de la Scandia. La plupart de ces objets sont finement ciselés, mêlent plusieurs matériaux, voire présentent des gravures d'incroyables scènes épiques ou de créatures légendaires. Des détails sont rajoutés en filigrane avec des gouttelettes d'argent fondu ou niellé.

Les artisans travaillent aussi le bois de cerf, mais les objets confectionnés à partir de ce matériau s'avèrent souvent très onéreux. La plupart des gens se contentent donc de peignes en os. On fabrique aussi des perles, des broches, et des tablettes de tissage dans cette matière facilement accessible. L'ivoire de morse est une autre denrée très recherchée dans l'orfèvrerie. Il entre dans la confection de petits objets de luxe (bijoux, peignes, aiguilles à coudre...). De véritables expéditions partent vers les côtes septentrionales de Norvège où des troupeaux de cet animal abondent. Malgré les périls qu'elles doivent affronter, dont une côte dangereuse et les pirates de ces contrées ne sont pas les moindres, un tel voyage promet un profit immédiat et conséquent s'il se voit couronné de succès.

Un autre type de bijou, réputé pour ses vertus magiques, est très répandu parmi les peuples de la Scandia. Il s'agit d'un pendentif d'argent, attaché à une cordelette ou à un collier de fil métallique. Cette amulette prend la forme du marteau de Thorr et bénéficie de gravures ou d'incrustations plus ou moins complexes selon la richesse du porteur. Ce talisman apporte aux guerriers un surcroît de force au combat. Les fermiers comptent plus sur son pouvoir de fertilité et ne le quittent pas lorsqu'ils se livrent aux travaux de la ferme. L'amulette de Thorr aide les troupeaux et les semailles à prospérer. Cependant, les uns comme les autres s'accordent à reconnaître que, comme toujours, il est inutile de ne compter que sur les dieux pour voir sa tâche accomplie. Il ne peut s'agir d'autre chose que d'un soutien aux bras armés du guerrier ou à ceux du fermier qui pousse sa charrue.

Nourriture et fêtes

Alimentation

Les peuples de cette région de Midgardr se contentent de deux repas quotidiens. Le matin, un solide petit-déjeuner composé de pain d'orge ou d'avoine, ou de gruau chaud accompagné de beurre ou de fromage, apporte assez d'énergie pour la journée de travail. Le repas principal, en début de soirée, introduit de la viande ou du poisson en grande quantité.

Le boudin (obtenu en mélangeant dans un boyau de mouton, du lard, les abats et le sang d'un animal fraîchement tué) constitue un mets de choix. Parfumé avec du cumin, des grains de genièvre ou de l'ail, ce plat honore les invités de la maison et n'est préparé que dans certaines occasions ou lors de périodes festives. La viande (domestique ou bien du gibier) s'accompagne de légumes, pois, choux, oignons et haricots. Les femmes posent de grosses boules de pain directement sur la table, au milieu des plats fumants. Les convives le partagent avec leurs voisins.

Les baies sauvages cueillies en été, avec le fromage, finissent agréablement le repas. L'hiver, noix et laits caillés composent l'essentiel des desserts. Le miel est surtout utilisé pour l'hydromel et emporté en voyage.

Les mets sont servis dans des assiettes en bois et des bols en stéatite. En guise de couverts, les convives utilisent des couteaux en métal et cuillères en os ou en corne, chacun possédant les siens propres dans sa maison. Ces ustensiles sont très ouvragés et ornés de métaux précieux à la table de la noblesse.

La bière et l'hydromel représentent les boissons préférées des habitants de la Scandia. On ne boit guère de l'eau que pendant le travail. Le lait et le petit lait, récoltés après la fermentation du fromage, complètent ce choix et sont surtout prisés des enfants et des femmes. Les serveurs apportent les boissons dans des timbales gravées, en métal argenté, ou dans des poteries décorées de motifs géométriques. Des coupes et des pots en terre cuite servent aux repas quotidiens. Les cornes à boire, prélevées sur les bovins, sont à la fois plus légères et plus solides, mais réservées aux périodes de fêtes ou au voyage. D'ailleurs la plupart sont cerclées de métal ciselé où deux anneaux permettent d'y faire passer une longue lanière de cuir. La corne ainsi attachée peut être ensuite facilement transportée en bandoulière.

Lors des festins, seuls les hommes mangent à table, sauf parfois, l'épouse et les filles du *jarl*. Les invités de marque, ainsi que les personnes que le seigneur souhaite honorer, partagent aussi sa table, celle qui est placée au fond de la salle commune. Les hôtes de moindre importance doivent se contenter d'une table dressée au milieu de la pièce, face à celle du maître des lieux.

Les autres femmes - esclaves, servantes et épouses - préparent le repas et servent les mets dans de grands plats de terre cuite. Ces ripailles sont l'occasion de fêter une victoire, un mariage ou tout autre événement majeur pour la communauté. Le seigneur en profite pour faire ici étalage de sa générosité et de son opulence, mais récompense également de cette manière ses fidèles et ses guerriers. Les hôtes revêtent leurs plus beaux atours. Chacun s'efforce de paraître à son avantage et le comportement de chacun durant ces festins est observé (ivre, on peut se laisser aller à parler à tort et à travers). Les festivités peuvent durer plusieurs jours, du moins tant qu'il reste quelque chose à manger, et plus encore à boire. Pour les festins les plus conséquents, on observe, pendant plusieurs jours avant, la longue procession des chariots venus de toute la région livrer les denrées nécessaires à la tenue de cet événement.

Les arts

Principaux artistes de la Scandia, les scaldes sont à la fois poètes, conteurs et musiciens. La plupart sont itinérants et voyagent de villages en villes, apportant avec eux des nouvelles du monde et régaland les populations de leurs récits épiques. Les jarls et les rois engagent souvent un scalde à leur service. Parmi les fonctions qui lui échoient, il doit distraire les invités de son mécène lors des fêtes données par celui-ci. Il narre alors des extraits des longues sagas mettant en scène les héros du passé ou encore des histoires édifiantes relatant les gestes des dieux. Dans les deux cas, ses mots alternent entre sagesse et bouffonnerie. Le scalde sait également qu'il est de bon ton de louer les qualités, réelles ou supposées, du seigneur dans des poèmes ou des odes composées en son honneur. En complément, la plupart d'entre eux pratiquent la harpe et entrecourent ainsi leurs narrations de musique et de chansons. Lorsqu'il n'est pas fait appel à ses dons de narrateur, c'est alors le musicien qui prend le relais. Le scalde accompagne alors le repas ou égaie la soirée de quelques notes.

S'il doit posséder une grande imagination, le scalde doit également bénéficier d'une excellente mémoire. Aucun récit n'étant écrit, il ne fonde ses prestations que sur la tra-

Vggdrasill



dition orale des clans qu'il a visité. Cette même tradition orale, et ce besoin de transmettre les histoires, constitue un point fondamental de la culture de la Scandia afin qu'elles ne s'effacent jamais dans l'oubli.

Des cirques de bateleurs, jongleurs et acrobates essentiellement, officient dans les villes et prennent parfois la route afin de visiter des contrées plus reculées. Les performances scéniques qu'ils présentent se fondent sur des éléments visuels, un peu de musique, et ne visent qu'à amuser leur auditoire. En aucun cas, cette forme de divertissement n'est comparable au rôle des scaldes qui accomplissent un art tenu en bien plus haute estime.

Les festivités

La longue maison du *jarl* est le siège de nombreuses fêtes dont le cœur reste un énorme banquet où, à la fois, le seigneur démontre sa générosité et gratifie ses fidèles de présents et de boissons. De la même manière, au sein de la famille, il est de coutume d'accueillir le retour d'un mari, d'un frère ou d'un parent par un repas plantureux. Dans les occasions les plus importantes, comme un traité d'alliance entre deux royaumes, chaque partenaire participe à l'approvisionnement et les libations se déroulent sur une période pouvant aller jusqu'à huit jours.

Durant ces fêtes, acrobates et danseurs animent la soirée. La musique est très présente et, selon ce qu'ils ont bu, les spectateurs se mêlent à la danse jouée sur un rythme plus ou moins effréné.

Le soir, au cours du festin, les scaldes endossent leur rôle de conteur et régalent leur public avec des histoires narrées les hauts-faits de héros des Royaumes du Nord, mais aussi les sagas mettant en scène les dieux. Ces récits ne présentent pas toujours les divinités à leur avantage, et plus d'un scalde s'est fait une réputation grâce à une verve irrévérencieuse.

L'une des fêtes les plus importantes reste Jöl, qui commémore le milieu de l'hiver. La célébration est également dédiée à Thorr, qui tient les géants des glaces hors de Midgardr. Cette nuit-là, les esprits du mal rôdent, Odhinn mène la Chasse Sauvage et l'on se montre bien avisé de rester à l'intérieur et en bonne compagnie. Les guerriers portent toute la journée leur tenue de guerre et leurs armes. En plus des libations et des excès habituels, il est de coutume de fabriquer un grand navire juste pour cette occasion qui est ensuite brûlé en un grand brasier destiné à réchauffer et illuminer la nuit. L'alcool et les rites dédiés aux dieux de l'hiver, ainsi que les inévitables défis que se lancent les uns et les autres, font que cette fête s'achève rarement sans blessés, voire pire. Mais Jöl demeure surtout l'occasion de chercher, auprès des autres membres de la communauté, espoir et réconfort au milieu de la plus froide des saisons, ainsi que de célébrer l'unité du clan. Les gens en profitent pour s'offrir des cadeaux et organiser de grands banquets où les dieux ont leurs places réservées. En effet, chacun sait qu'ils marchent parmi les mortels durant cette nuit, la plus longue de l'année, et leurs apportent dons et présents. Qui refuserait alors d'ouvrir sa porte au voyageur solitaire se présentant à sa porte juste avant la tombée de la nuit ?

Les loisirs

Les enfants jouent avec des figurines en bois à l'effigie de personnages mythiques, d'animaux et de créatures fabuleuses. Les bateaux miniatures fleurissent sur les eaux des lacs et des rivières dès la belle saison revenue. Garçons et filles partagent les mêmes jeux. Ils s'amuse également avec des répliques en bois des armes de leurs parents. La société nordique y voit là un jeu, mais aussi un moyen de former les jeunes gens aux techniques de combat ainsi que de les endurcir.

Les jeux de dés sont fréquemment pratiqués entre les hommes libres. Ils n'impliquent pas toujours des mises, mais plus d'une partie se termine en bagarre, les mauvais perdants étant légion parmi ces hommes fiers.

Le *hnefatafl* est un jeu de stratégie utilisant une planche de bois gravée en damier et des pions. Il s'agit d'une des activités les plus prisées de la noblesse, avec la chasse au faucon ou à l'aide d'une meute de chiens dressés.

La musique occupe une place importante lors des fêtes. Flûtes, lyres et percussions alternent avec les chants et les récits des scaldes. Il reste très rare que l'on danse sous le toit de la longue maison du seigneur. Cette activité est plutôt réservée aux cérémonies en extérieur.

Lors des festivités parsemant le calendrier annuel, les villages organisent tour à tour des joutes plus ou moins amicales entre leurs membres ou entre représentants de divers clans. Ces compétitions sont l'occasion pour les hommes de rivaliser de prouesses et d'étaler, en période de paix, leurs vertus martiales ou physiques (et donc leur virilité).

Ainsi, la lutte à mains nues y est particulièrement prisee. Vêtu de simples pagnes de tissus ou de peau, retenus par un gros ceinturon, chaque combattant cherche à renverser son adversaire, à le projeter hors d'un cercle tracé au sol ou à l'immobiliser, grâce à sa force et son agilité. Les règles du jeu changent souvent d'un endroit à un autre, mais il est partout interdit de frapper ou de mordre, ainsi que de s'en prendre aux yeux de l'adversaire. Ces combats, souvent dédiés aux dieux, attirent une foule nombreuse et les paris vont bon train autour de l'arène qui se dresse généralement au centre du village. Une victoire peut propulser un lutteur au rang de héros local et lui assurer jusqu'à l'année suivante un statut enviable parmi les siens. Le clan vaincu ruminera son désir de revanche jusqu'au prochain combat. Il est parfois advenu que le goût de la défaite soit si amer qu'il se révèle impossible pour le perdant d'attendre et que la fête se termine en pugilat général. Mais cela reste rare, la lutte continuant à être un spectacle offert aux dieux, peu d'habitants de la Scandia osent remettre en question le résultat d'un tel affrontement, ritualisé en leurs noms.

Des épreuves de course, de natation ou de saut animent également la période estivale. Débarrassés de leurs lourds vêtements d'hiver, les hommes peuvent se livrer à toutes sortes de défis physiques. Les enjeux et les gains en sont les mêmes que pour les affrontements à mains nues.

L'hiver, le patinage sur les étendues gelées ou le ski sur les pentes neigeuses leur offrent à nouveau la possibilité de s'affronter dans des joutes organisées et de patienter jusqu'au retour des beaux jours afin de reprendre les armes pour une nouvelle saison d'expéditions guerrières. Les patins sont souvent taillés dans l'os et affûtés. Plus qu'un jeu, savoir s'en servir peut sauver la vie et semer un poursuivant sur la glace ou la neige.

Tir à l'arc, escrime et lancer de hache ou de javelot sur une cible donnent lieu à d'autres compétitions très appréciées à la fois pour leur caractère ludique, mais aussi comme entraînement au combat. Les guerriers y développent leur force, leur adresse et leur résistance. Les vainqueurs de ces affrontements gagnent un prestige important au sein de leur clan et certains rejoignent alors le corps des *Hirdmen* s'ils n'en font pas déjà partie.

Ces joutes attirent toujours une grande foule de spectateurs. Dans les villages où l'élevage de chevaux occupe une place importante, on organise parfois des combats entre étalons, manifestation qui remporte le même type de succès.

La transmission orale

Les peuples de la Scandia se fient au langage parlé afin de transmettre l'histoire du clan, mais aussi celle de leur famille ou leurs propres exploits. On comprend alors aisément l'importance du scalde dans cette société fondée sur la tradition orale, conteur et porteur de nouvelles à travers tous les Royaumes. Les contrats et les pactes sont également scellés par un engagement verbal, devant témoins. Une fois encore, un scalde se doit obligatoirement d'être présent parmi ceux-ci, afin d'attester de la légitimité du serment prononcé par les deux parties.

Cependant, ce mode de fonctionnement est grandement facilité par le fait qu'il existe une langue commune à tous les clans : le norrois. Si des différences régionales apparaissent, elles ne se révèlent pas suffisamment importantes pour empêcher toute possibilité de discussion. Certaines communautés très isolées parlent parfois leurs propres dialectes, mais ceux-ci restent toujours dérivés du norrois (le *dansk tunga*, langue danoise). Avec quelques efforts et un bon sens de la communication, il demeure possible de se faire comprendre et d'échanger au moins les informations les plus triviales.

Habitat

Face à un climat difficile et un environnement naturel hostile, les peuples de la Scandia ont bien évidemment développé les meilleurs moyens, les plus adaptés, pour se protéger de ces conditions extérieures défavorables. Lors de l'hiver inévitablement froid, il faut mettre les troupeaux à l'abri. Dans les villes, des étables et des granges situées en périphérie ou le long de l'enceinte intérieure servent à cet usage. Dans les campagnes, l'habitat classique correspond à une maison en longueur séparée en deux : une partie pour la famille, une autre pour les animaux.

Les villes

Les centres urbains sont dirigés par les clans les plus puissants et s'établissent autour des principales zones d'échanges. Le commerce reste la raison principale pour qu'un simple village grandisse jusqu'à mériter l'appellation de ville. Les cités les plus importantes accueillent une grande foire deux fois par an, drainant un afflux de mar-



Poésie eddique et scaldique

Le scalde est un poète professionnel reconnu et respecté. Sa maîtrise du langage et de la voix le dirige aussi souvent vers des pratiques magiques comme le *galdr*, ainsi que cultuelles (sacrifices).

Sa fonction le mène généralement à être celui qui attribue l'immortalité aux héros en chantant leur exploits.

- La différence entre poésie eddique et scaldique est d'une part que la première est très ancienne, anonyme, alors que pour la seconde, l'auteur est parfaitement identifiable. Ensuite, la technique est différente, la poésie scaldique étant nettement plus complexe.
- Techniquement la poésie étant transmise oralement, il est nécessaire que les mètres impressionnent assez pour rester gravés dans les mémoires. Les nombreuses allitérations, le rythme prononcé poussent à l'incantation et au chant des textes.
- La construction elle-même est semblable aux ornements d'entrelacs chers aux Hommes du Nord : alternance de vers longs et courts, allitérations, répétitions de mots et de tournures, parallélismes de construction, etc.
- Comme expliqué dans le chapitre sur les Dieux, la poésie utilise synonymes (*heiti*) et métaphores (*kenning/pl.kenningar*). Les *kenningar* peuvent comprendre jusqu'à 6 mots.

Voici quelques exemples de *kenningar* et de *heiti* assez courants :

Kenningar

- La mer des blessures, la rosée des occis : le sang
- La mouette du sang : le corbeau
- Le muscle noble de la vie : le coeur
- L'arbre de l'épée : le guerrier
- Le délice des loups : la charogne
- Le serpent du sang, l'épine du combat, la baguette des blessures : l'épée
- La rosée de l'âtre : la suie
- La bête à charogne : le loup
- Le poisson des bois : le serpent
- Le cheval de la mer : le bateau
- La parure du banc : la femme

Heiti

- Tilleul : bouclier (on les fabrique en bois de tilleul)
- Hurlant : vent
- Beau toit : ciel
- Glouton : feu
- Metal : arme
- Loup : criminel
- Coursier : cheval



chands et de visiteurs de toute la région, voire de toute la Scandia. Des impôts, prélevés par le *jarl*, frappent les habitants, mais aussi tous les voyageurs de passage.

Cependant, cette concentration de richesses en un seul et même endroit attire forcément la convoitise des pillards et des pirates. La plupart des villes sont donc fortifiées. Une butte de terre, aussi haute qu'un homme, et surmontée de murs en bois, parfois une simple palissade, ceint le périmètre habité. Des *hirdmen* montent la garde, prélèvent les taxes et assurent la sécurité à l'intérieur de l'enceinte. Des fermes disséminées dans les environs fournissent les vivres nécessaires à la survie de cette population urbaine. En cas d'attaque, elles deviennent la cible d'assaillants frustrés si la ville leur résiste.

Quatre grandes routes, orientées selon les points cardinaux, desservent la cité. Un va-et-vient incessant s'y presse durant la journée à la belle saison. Ce trafic se fait logiquement moins dense en hiver. À l'extérieur des murs, des baraques et des tentes de marchands ambulants entourent les issues. En plus de proposer des objets parfois inhabituels, il s'y passe toujours quelque chose et nombre de badauds y déambulent juste pour le plaisir de voir une rixe éclater ou entendre des nouvelles de contrées lointaines.

Dans l'enceinte, les maisons sont construites les unes contre les autres en raison de l'espace disponible limité. La plupart disposent d'un atelier ou d'une petite boutique. Plus petites que les fermes rurales, aucune portion n'y est réservée aux animaux, elles en suivent le même schéma de construction et utilisent les mêmes matériaux, murs de bois et toits de chaume.

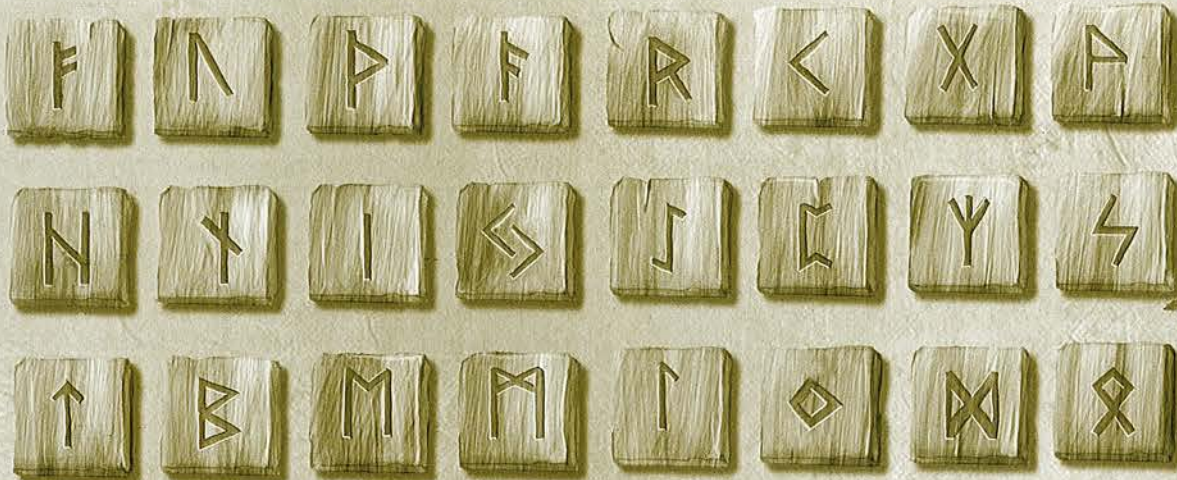
Entre les ateliers et les maisons, les rues bondées résonnent des bruits de conversation, de rires, de cris et du martèlement des artisans penchés sur leur travail. Ce brouhaha auquel se mêlent les cris des animaux en liberté ne cesse vraiment qu'à la nuit. La fumée des foyers imprègne tout et se mélange aux odeurs du foin, du bois de charpente, du crottin répandu dans la rigole centrale, de la nourriture qui cuit dans les marmites, de la sueur et de la poix qui enduit les façades.

Le village

Les plus petites communautés ne rassemblent guère plus de six ou sept fermes, réunies dans une enceinte composée d'un muret de pierres sèches ou cernées par un fossé. Les plus grands centres ruraux peuvent accueillir plus d'une vingtaine d'exploitations. Une route traverse le village et le sépare en deux, selon un axe Est/Ouest si la topographie le permet. Des chiens domestiques errent entre les maisons ou dorment à l'intérieur. Ils montent la garde et alarment les habitants dès qu'un inconnu approche.

Chaque ferme est constituée d'un bâtiment principal destiné à l'habitation et le plus souvent construit au milieu du domaine, ceinturé d'un enclos de pierres sèches ou de bois. De petites dépendances, en partie enterrées et érigées le long des clôtures, sont réservées au stockage ou servent d'ateliers. Dans le jardin attenant, on cultive les simples et des légumes.

Chaque village aménage une esplanade assez large pour accueillir une assemblée du *thing* local et, occasionnellement, un marché. Celle-ci ne se trouve pas forcément au sein même de l'enceinte. De fait, beaucoup de ces « places publiques » occupent une petite hauteur avoisinante.



Les Runes, Vingt-quatre signes

Les runes forment au départ un alphabet de vingt-quatre signes, le *futhark*.

Odhinn en a gagné l'usage, conquis la substance magique, mais il s'agit avant tout d'un système d'écriture. Les runes ne sont donc pas systématiquement empreintes de pouvoir.

Les mots composés par ces runes ne sont pas obligatoirement séparés les uns des autres, et il n'existe ni signe, ni ponctuation indiquant une liaison, ou un accent.

Aucune règle de rédaction n'est suivie : on peut écrire de droite à gauche ou de gauche à droite, suivre des sillons ou la forme d'un animal, souvent un serpent, symbolisant Jormungandr, entourant Midgardr. Elles sont donc souvent difficiles à déchiffrer.

On peut également trouver des strophes de poésie scaldique sur des pierres au bord du chemin, commémorant un événement, chantant les louanges d'un roi vainqueur, ou d'un héros mort. Et ce, même si la poésie est avant tout de tradition orale.

Elles sont généralement gravées avec un objet pointu (stylet, dague, ...) sur un autre objet dur (pierre, bout d'os, plaquette de bois ou un bijou, une arme, un outil, ou une oeuvre d'art.)

Les graveurs peuvent être de simples lettrés, ou des artisans de renom, faisant partie d'une caste honorée, car souvent ils signent leurs oeuvres.

Très peu de personnes parmi les Royaumes du Nord savent lire et écrire. Bien sûr, cela reste en partie dû à la puissance de la tradition orale et au fait qu'il n'existe aucun enseignement organisé de l'écriture. Mais surtout, les runes constituent un alphabet « magique » réservé à une élite. Seuls les scaldes et les *völva*, et dans une moindre mesure les plus érudits des *thulr*, quelques artisans et certains nobles, les connaissent.

Entre les mains des initiés aux arts magiques, les runes prennent alors une toute autre dimension et endossent une signification plus symboliques.

En effet, les vingt-quatre runes servent alors à retranscrire des formules magiques. Ainsi, il est possible d'octroyer une vertu magique, un pouvoir particulier à un objet qui en est recouvert, si toutefois elles sont agencées selon le bon mode de fonctionnement et le sacrifice adéquat. Bien peu de gens maîtrisent un tel savoir, les *völva* et les *thulr* en sont les spécialistes. Ces sorciers n'en sont donc que plus recherchés... ou craints.

Enfin, le recours à des codes cryptiques permet de complexifier encore cette écriture et de s'assurer que même un lettré ne pourra pas lire un texte qui ne lui est pas destiné.

À travers tous les territoires du Nord, les peuples dressent des pierres qui servent de support à leur histoire. Des textes en alphabet runique y sont parfois gravés afin d'honorer la mémoire d'un défunt ou commémorer un événement important. Mais le plus souvent, ces stèles ne sont recouvertes que de dessins évocateurs. Ceux-ci représentent des scènes de la vie des héros ou des seigneurs, des monstres et des géants, des dieux ou sont plus simplement dédiés à un être cher disparu (comme dans les cercles mortuaires). Au-delà du simple intérêt esthétique et éducationnel, ces pierres servent de repères dans les contrées les plus sauvages.

Le Futhark

Le mot *futhark* est le nom que l'on donne à l'alphabet scandinave et vient de ses six premières lettres (f,u,t,h,a,r,k). Il est sûrement inspiré de l'alphabet étrusque.

Les runes de l'ancien *Futhark* sont divisées en trois *aetts*, c'est-à-dire trois groupes de huit runes.

Chaque *aett* est dédiée à une divinité. La première est sous l'égide de Freyr, la seconde sous celle d'Heimdall, la dernière celle de Tyr.

À chaque rune correspond à la fois une lettre de l'alphabet mais également un symbole. Elle est donc utilisée communément en tant que lettre, et en magie en tant que symbole, elle a une signification bénéfique ou maléfique.

Autre lieu important, les communautés rurales maintiennent la coutume de conserver un hallier proche du village. Ce bosquet touffu, préservé de la déforestation entreprise pour agrandir les zones arables, sert lors des rituels de sacrifices aux dieux. Dans les centres urbains, cet endroit boisé est souvent remplacé par un périmètre délimité à l'aide de pierres dressées et gravées.

Les cités côtières possèdent toutes un port, simple ponton de planches disjointes ou quai de pierre aux nombreux hangars et cales sèches.

La maison

La maison est spacieuse et assez grande pour abriter l'ensemble d'une famille. Bâtie selon un plan rectangulaire, elle mesure en moyenne quinze mètres de long. Les deux tiers sont réservés à l'habitation, le dernier tiers, à l'une des extrémités et derrière une paroi d'osier tressé, accueille une étable où logent les bovins ou les ovins du troupeau familial. Une vingtaine de bêtes peuvent ainsi prendre place dans les plus vastes demeures et fournissent un appoint de chaleur au plus fort de l'hiver. La bâtisse est de préférence construite sur un terrain en pente afin de laisser les déjections animales s'écouler hors des murs, le long de la colline, et non dans le quartier réservé aux hommes.

Les poutres extérieures sont traditionnellement sculptées de têtes de dragon et parfois peintes. Ces figures éloignent les trolls et autres mauvais génies de Midgardr qui rôdent la nuit autour des zones habitées par les mortels.

Le niveau du sol est plus bas que celui de la rue. Ainsi encaissée, la maison conserve plus facilement la chaleur. Les fondations en pierre sont recouvertes de tourbe. Les murs sont en torchis sur une ossature de bois et tapissés de planches l'intérieur, brutes ou peintes. Le toit, soutenu par de grosses poutres, est également en planches, recouvert de chaume ou de terre où pousse alors de l'herbe. Dans les régions les plus septentrionales, cette toiture descend parfois jusqu'au niveau du sol.

Une unique porte permet d'entrer et de sortir de l'édifice. Aucune fenêtre ne perce les murs afin de ne pas laisser pénétrer le froid. Mais du coup, la maison est humide et régulièrement enfumée par le feu du foyer principal, placé au centre et diffusant ainsi sa chaleur à l'ensemble du bâtiment.

Le sol plus ou moins plat est en terre battue recouverte de paille, parfois en planches, en particulier dans les zones réservées au couchage.

De grosses pierres entourent le foyer. Lorsque l'on y fait un feu, elles chauffent et sont portées au rouge. On y pose alors un chaudron métallique où l'on fait bouillir de l'eau ou cuire les aliments. Selon le temps, les cheminées tirent mal et il n'est pas rare que la fumée s'accumule sous le plafond.

Une remise garde les vivres à l'abri et au frais. On y fabrique entre autres les fromages. S'il s'agit parfois d'une cabane de planches, depuis toujours les fermiers préfèrent creuser une fosse recouverte d'un toit de branches et de



Habitat de fortune

Une expédition surprise par une mauvaise météo, un berger suivant son troupeau, hors-la-loi exclu du clan... il faut parfois se contenter d'un abri rudimentaire. Chaque enfant apprend à fabriquer ces huttes de branches, à moitié enterrées dans le sol, recouvertes de mottes de terre et de feuillages où, si le confort s'avère des plus rustiques, il est tout de même possible de se protéger de la pluie. Un foyer central permet de se réchauffer alors que la fumée s'échappe par une simple trouée pratiquée dans le toit. Autre avantage de ces cabanes, bien construites, elles se confondent facilement avec leur environnement et deviennent difficiles à repérer si elles sont construites en territoire ennemi.



tourbe. La température y est constante et un kraki, tronc de sapin aux branches coupées courtes servant d'échelle, permet d'y accéder facilement.

Les demeures des plus riches membres du clan atteignent trois à quatre fois la taille des maisons simples. Elles sont alors divisées en pièces de jour (salle commune et cuisine) et de nuit (chambres). Les façades sont systématiquement peintes et sculptées. L'écurie et l'étable, ainsi que les autres dépendances, sont remisées au fond d'une cour attenante car des cheminées dispensent à l'intérieur suffisamment de chaleur. Comme pour les maisons des gens du peuple, un atelier permet de fabriquer soi-même les objets usuels.

Ameublement et aménagement

Les lits des membres de la famille s'alignent le long des murs. Un matelas de paille, des draps de lin, une couverture de laine et un plaid de fourrure constituent les fournitures classiques. Celui des parents peut être muni de deux hauts montants sculptés rappelant la proue d'un navire et leur offrant un peu d'intimité. Chacun range ses affaires dans un coffre personnel posé au pied de son lit. Des rideaux tendus depuis la charpente permettent également de délimiter des zones dans la maison.

Une grande table de bois sur tréteaux, des bancs et des tabourets peuvent tous les accueillir pour les repas pris en commun. Il est de tradition de conserver toujours une place pour un invité ou un étranger demandant le couvert. Mais la place du maître de maison est marquée par deux piliers de bois enchâssés verticalement sur un banc. Il s'agit du haut siège.

Seules les demeures des plus riches peuvent s'offrir le luxe de chambres séparées et de tables fixes.



le siège du sorcier

Dans la demeure de *völva*, ou la résidence d'un seigneur faisant souvent appel aux services d'un magicien, il existe un meuble très particulier : le siège de la prophétesse, de celle qui utilise le *sejdr*, le *sejdr-hjallr*. Il peut s'agir d'un simple tabouret en hêtre, très haut et à trois pieds. Ceux-ci sont taillés dans du frêne, de l'orme et de l'aubépine. Nul autre qu'un pratiquant des arts magiques ne peut s'y asseoir sans encourir la colère et la malédiction des dieux.



Dans le coin réservé à la cuisine, les ustensiles reposent dans des coffres et sur des étagères encastrées dans les murs. Des tonneaux posés au sol conservent les réserves de nourriture et d'eau potable. La bière et l'hydromel sont stockés dans des tonnelets hors de portée des enfants.

Des tapisseries et parfois des sculptures sur bois décorent l'endroit et y apportent une touche de couleur. Les hommes de la maison accrochent leurs armes et boucliers sur les parois, près de la porte afin de pouvoir s'en saisir rapidement en cas d'alerte. Des portions de viandes fumées pendent des poutres où elles sont conservées et séchées.

Toutes les maisons possèdent un métier à tisser appuyé contre un mur et un espace destiné à la toilette. Les sanitaires se trouvent à l'extérieur, souvent une simple cabane aux murs en osier avec un siège percé donnant sur un trou dans le sol. Une pelle et un tas de terre posés à proximité permettent de recouvrir les déjections qui sont régulièrement enlevées et épandues dans les champs. La coutume veut qu'un guerrier garde son épée lorsqu'il s'y rend.

La maison longue

Afin de la différencier des autres, la demeure d'un notable est nommée, en raison de sa forme, « la maison longue ». À part celle d'un roi, elle tient plus du fortin que du palais. Contrairement aux constructions habituelles, la plupart des maisons longues se caractérisent par la présence d'un, voire deux étages au-dessus d'un rez-de-chaussée en partie enterré. Un balcon soutenu par de grosses poutres fait le tour de l'étage d'habitation. Ainsi, les jours de mauvais temps, les passants peuvent aisément s'abriter sous cette galerie, le long de la façade. Les murs de bois, peints ou bruts, arborent des gravures géométriques, entrelacs et torsades typiques des artisans locaux. Les som-

rets de poteaux de soutènement sont sculptés à l'image de créatures fantastiques, autant pour impressionner les visiteurs que pour éloigner les esprits mauvais. Une épaisseur de terre et d'herbe recouvre un toit en pente, fait de planches assemblées en écailles.

L'entrée située à une extrémité de la longue maison donne sur un petit vestibule où les visiteurs abandonnent manteaux et armes s'ils ne font pas partie de la suite du seigneur. La garde et les invités de marque sont autorisés à les conserver ; ils les suspendent alors à des crochets prévus à cet effet dans la salle commune. Les boucliers colorés et de lourdes tentures brodées égaient cette vaste pièce qui occupe la majeure partie du rez-de-chaussée. Les serveurs changent régulièrement les nattes de joncs ou de paille jetées sur le sol de terre battue qui descend en pente douce vers son centre. Là, un feu sacré brûle en permanence dans un grand foyer, entretenu jour et nuit par les esclaves de la maisonnée grâce au bois entreposé dans un coin. Les parois intérieures sont lambrissées de grosses planches horizontales rappelant la coque d'un navire. Surélevés sur un plancher grossier, des bancs de bois s'alignent sur toute la longueur de la salle. Au Nord, à la place du maître des lieux, le trône du seigneur repose sur une plateforme de bois ornée de sculptures. On y fait parfois la place pour un second siège, celui de son épouse. Les armes du *jarl*, des tapisseries et des trophées sont suspendus sur le mur derrière lui. À l'opposé de la pièce, un autre siège est réservé à un invité que l'on souhaite honorer. Deux colonnades séparent la salle commune en trois tiers, sur toute sa longueur. En plus de soutenir l'étage, ces poutres posées sur de lourds blocs de pierre, participent au décorum. Figures divines et héroïques, animaux et plantes y sont représentés. L'éclairage est assuré par d'étroites fenêtres percées dans les murs et, la nuit, par des bougies disposées dans toutes la salle. Mais dans tous les cas, l'endroit demeure relativement sombre.

C'est ici que le maître de céans reçoit et organise ses fêtes et banquets. Les serveurs dressent des tables sur tréteaux devant les bancs et apportent la vaisselle de stéatite, ou de métal précieux pour les invités importants. La valse des plats ne cesse que lorsqu'il n'y a plus rien à préparer en cuisine. Celle-ci, par peur de l'incendie, se situe à l'écart, là où ses fourneaux réchauffent l'étage, mais ne risquent pas de mettre le feu aux fourrures et aux tentures de laine qui décorent la grande salle. Le festin terminé, les tables sont remises dans une réserve attenante. Les invités, repus et plus ou moins ivres, s'endorment sur place. Les notables sur les bancs, leurs suites directement au sol.

Dans les communautés les plus modestes, où la maison ne possède pas forcément d'étage, le seigneur et sa dame dorment dans un lit clos installé tout au fond de la salle commune. Dès que la demeure se fait plus cossue, l'étage accueille le quartier d'habitations. Les maîtres des lieux couchent alors dans leurs propres chambres. D'autres abritent les enfants et les intimes que l'on y a invités. Le confort est un élément plus recherché dans ces pièces. Si, par sécurité, aucune ne dispose de cheminée, de lourdes tentures et des tapis de laine épais, ainsi que des peaux, isolent les murs et le sol. Une autre salle est destinée aux activités de tissage des femmes de la maisonnée. De grandes fenêtres permettent alors de bénéficier d'un espace aéré et bien éclairé. La nuit, celles-ci sont closes grâce à de lourds volets,

doublés l'hiver de peaux tannées. Le *jarl* peut aussi y prévoir une salle de réunion réservée à ses fidèles, loin des oreilles indiscretes.

L'agencement des dépendances et les remises dessine une cour intérieure, parfois pavée, le plus souvent de terre battue. Parmi celles-ci, on note les logements des *hirdmen* et de leurs familles, toujours placés afin de surveiller l'entrée principale de la maison longue. Étables et écuries se trouvent en retrait, à côté des maisons bien plus modestes des serviteurs et le quartier des esclaves. Une seconde ceinture de bâtiments accueille tous les artisans nécessaires à la vie du palais. Boulangerie, forge, brasserie, menuiserie... des familles entières vivent dans cette enceinte close par une levée de terre parfois surmontée d'un palissade de rondins. De fait, la longue maison représente un véritable village, quasi autonome, au sein d'une cité.

La demeure du seigneur grouille de vie. En plus de sa propre population, et de nombreux animaux domestiques en liberté dans l'enceinte, on y croise marchands, émissaires des autres clans, scaldes itinérants, voyageurs et vagabonds à qui le *jarl* offre un peu de nourriture et un coin de paille dans l'étable contre quelques nouvelles de la région d'où ils viennent.

Le travail

L'agriculture

L'économie de la Scandia repose essentiellement sur l'agriculture, mais le commerce se développe et entraîne la création de véritables centres urbains qui à son tour permet le développement d'une spécialisation des tâches. Marchands et artisans deviennent des métiers à part entière et non plus occasionnels.

Les peuples des royaumes du nord pratiquent autant l'élevage que le travail des champs. Cependant, dans de nombreuses régions montagneuses, les plaines rares et le sol trop mince ou rocheux pour permettre la culture du blé ou de l'orge n'offrent guère le choix. En contrepartie, il y existe de nombreux pâturages naturels, petits lopins ou vastes zones en pente, pour faire paître les moutons et les vaches. Dans tous les cas, ces troupeaux fournissent le lait et une grande partie de la viande consommée par la communauté.

Les fermiers récoltent surtout du chanvre et du foin. Le premier est cultivé sur des terrains humides et fournit des fibres qui, une fois tissées, donnent un tissu plus doux que la laine. Les femmes fabriquent avec cette étoffe des chemises et des sous-vêtements qui s'enfilent directement sur la peau. Le foin sert à nourrir le bétail une fois l'hiver venu. Fauché en automne, il est séché sur un treillis vertical puis conservé dans des granges prévues à cet effet et éloignées des habitations pour éviter toute propagation en cas d'incendie.

Les lopins de terre arables sont labourés grâce à une charue rudimentaire au soc de bois, tirée par des bœufs. La tâche est harassante et nécessite une grande force physique.

Là où la terre le permet, en particulier dans les champs de l'île de Sjælland à la terre grasse, les francs tenanciers ou les fermiers assujettis à un *jarl* cultivent le blé, le seigle, l'orge et le lin.



Le moulin Grótti

Frodi le Paisible, ancien roi du Danemark, possédait un moulin extraordinaire dénommé Grótti. Il avait toujours été là, personne ne se souvenait de qui l'avait bâti, mais la légende prétendait qu'il s'agissait des premiers habitants du pays. La *völva* indiqua que l'on pouvait tout y moudre. Malheureusement, personne n'avait la force suffisante pour en actionner l'immense meule de pierre.

Un jour, un *jarl* vassal du roi lança un raid contre un clan de Norvège. Il en ramena beaucoup de butin et de nombreux prisonniers destinés à devenir esclaves. Parmi ceux-ci, deux femmes à la stature de géantes. La rumeur racontait qu'elles avaient du sang *jötun*. Frodi se les appropriées et les enchaîna au moulin. Menja et Fenja, tels étaient leurs noms, s'attelèrent à la tâche et réussirent à ébranler la lourde meule.

Mais elles étaient deux sœurs guerrières et leurs chants narraient leurs exploits de mercenaires auprès des rois du Svithjodh. Neuf années, elles suèrent au travail et enrichirent le souverain du Danemark, mais il refusait de les libérer et leur niait tout honneur.

Un roi de la mer, Mýsingr vint les délivrer, tua Frodi, mit le feu au palais, et embarqua sur son bateau géantes et moulin. Elles avaient hurlé leur malediction et celle-ci s'était abattue sur la maison Skjoldung.

Un scalde prononça ces mots après les funérailles de Frodi le Paisible : « un roi possédant beaucoup de terres et un moulin merveilleux est riche. Un seigneur connaissant la vraie valeur de ses hommes et la leur accordant est plus riche encore ».

Mais Mýsingr voulut également faire travailler les deux guerrières et leur demanda de moudre du sel. Il insista tant que sous le poids du sel, le bateau coula et c'est pourquoi la mer est salée.



Chaque famille cultive également les simples, plantes médicinales d'usage courant, dans un jardin privé proche de la ferme. Les guérisseurs de la Scandia comptent parmi ceux-ci, entre autres, le poireau, le thym, la rue amère, l'armoise, le cresson et le cerfeuil. Les sorciers savent, bien entendu, trouver de nombreuses autres plantes et champignons utiles, dans la nature.

L'élevage

Dans les régions les plus septentrionales, les clans ont domestiqué depuis déjà longtemps les rennes. Ils côtoient les traditionnels troupeaux de vaches, de chèvres et de moutons, mais les chevaux sont, en ces endroits, plus rares. Les rennes servent à la fois d'animaux de bât et de trait, mais rarement pour tirer la charrue, plus souvent pour tracter des chariots légers (en été) ou des traîneaux rapides (en hiver, sur le sol enneigé ou glacé). La chair du renne est appréciée dans tous les Royaumes du Nord mais surtout par les tribus nomades. Les éleveurs utilisent aussi tous les autres éléments du renne. Le lait est bu frais ou fermenté, on tire de la peau tannée un cuir souple où l'on taille des pièces de vêtements ou des accessoires tels que bourses, besaces et sandales. Les os et les bois sont travaillés en ornements. Tous ces biens participent au commerce et aux échanges entre les clans et les régions du Nord au Sud de la Scandia.

Les animaux domestiques vivent tout autour et dans le village. Les fermiers élèvent des cochons, des chèvres, des moutons et des vaches, mais aussi des volailles (oies, poules et canards). Chaque ferme produit assez d'œufs, de lait et de viande pour nourrir sa famille, préparer des réserves pour l'hiver et dégager un excédent qui sera vendu ou troqué. Les plus riches domaines, appartenant le plus souvent à des nobles, possèdent des chevaux. Ces animaux sont élevés pour servir de monture pour les déplacements et la guerre. Selon leur entraînement, les chevaux sont dressés à faire face au feu, ainsi qu'à voyager sur les navires du clan, en prévision d'expéditions vers des contrées plus lointaines.

De nombreux chiens vont et viennent dans le village. Les plus gros molosses sont dressés pour la chasse ainsi que pour défendre la communauté contre les loups ou les maraudeurs. La nuit, ils montent la garde et donnent l'alerte en cas de danger.

La pêche et la chasse

La majorité des implantations humaines sont installées près des côtes ou le long d'un estuaire ou d'un fleuve. La mer est riche en poissons. À l'aide de filets et de pièges, les pêcheurs capturent harengs, morues, mais aussi des poissons de rivières comme l'anguille, la truite et le saumon. Les coquillages, huîtres et moules en particulier, améliorent le quotidien. Des navires quittent le port pour pêcher en haute mer ou chasser la baleine pour sa graisse et sa chair. Les poissons sont mis à sécher au soleil sur des structures de bois, puis fumés avant d'être stockés dans des tonneaux.

Les enfants escaladent les falaises afin de dénicher les oiseaux et de ramasser leurs œufs. Les phoques et les morses, abondants sur les côtes rocheuses, constituent également des proies de choix.

Les chasseurs traquent de nombreux animaux sauvages. Ours, loups et renards fournissent essentiellement des fourrures. Le cerf, le lièvre, l'oie sauvage et le sanglier sont appréciés des gourmets. Tous le monde s'adonne à la chasse. Les fermiers posent des collets et traquent le petit gibier dans les

forêts cernant leur village. Les nobles et les guerriers organisent de véritables expéditions, menées par des meutes de chiens, afin de débusquer de plus grosses proies. Ils chassent également les oiseaux, ou les petits rongeurs (écureuils, lièvres...) à l'aide de rapaces dressés à cet exercice.

L'artisanat

Il existe assez peu d'artisans spécialisés. Au sein de la famille, chacun fabrique et répare les objets usuels dont il a besoin. De la construction de la maison à son ameublement, de la fabrication des ustensiles à celle des jouets des enfants, il est nécessaire de maîtriser un large éventail de savoir-faire. Ainsi, la plupart des fermes possèdent leur propre forge afin de confectionner les outils de base dont ses occupants ont besoin.

Cependant, le travail du métal représente typiquement le type d'artisanat qui a vu ses pratiquants se spécialiser. Dans certaines régions, des forgerons itinérants voyagent de communauté en communauté afin d'y louer leurs services. Les centres urbains et les clans les plus puissants, ou les plus riches, s'attachent les compétences d'un maître de forge. Il produit alors les armes, les armures et toutes les pièces de métal plus complexes qu'un simple fer de pioche ou des clous.

L'orfèvrerie et la confection d'objet luxueux nécessitent également un apprentissage et un niveau de maîtrise supérieur. Les meilleurs de ces artisans travaillent le bois de cerf, la corne et l'os en plus des métaux précieux (or et argent).

Les carrières de stéatite sont nombreuses dans toute la Scandia. Les ouvriers taillent grossièrement sur place les formes des objets (de la vaisselle essentiellement), puis les acheminent vers un atelier où un artisan spécialisé achève de les façonner.

Il existe une règle essentielle dans le travail artisanal nordique : la recherche esthétique. Les objets manufacturés restent rarement lisses et sans fioritures. Entrelacs compliqués ou simples formes géométriques, scènes tirées de légendes ou du quotidien ornent les produits sortant des ateliers, ajoutant ainsi à leur valeur, mais aussi au plaisir de les posséder, et démontrant toute l'étendue du savoir-faire de l'artisan.

Le tissage est une activité privée. Chaque maison possède son métier à tisser et ce travail échoit traditionnellement aux femmes de la maisonnée. Il existe cependant un atelier où oeuvre un maître-artisan. Celui-ci est responsable de la confection des voiles destinés aux navires.

Dans les régions du Nord du Svithjoldh, on extrait de la stéatite, roche constituée de talc, compacte et tendre, très prisée pour la fabrication de petits objets ornementaux ou de marmites et autres ustensiles de cuisson. Un commerce s'est développé autour de ce travail et des marchands font transiter des blocs de stéatite dans l'ensemble des Royaumes du Nord. Malheureusement, les gisements contrôlés par des peuples amicaux restent rares et il devient nécessaire de s'enfoncer plus avant dans les régions sauvages du septentrion afin d'en dénicher de nouveaux.

Le commerce

Les relations économiques entre les différentes provinces des Royaumes du Nord reposent essentiellement sur l'échange de produits de consommation courante. Productions agricoles, lingots de fer et pierres à aiguiser, stéatite, bétail, circulent ainsi entre communautés voisines ou éloignées.

Le troc demeure le système le plus pratiqué. Cependant, l'usage de la monnaie, inspiré des pratiques des marchands des royaumes au Sud de la Scandia commence à faire son apparition. Ce type de transaction demeure pour le moment confiné aux cités les plus importantes, et encore uniquement pour les périodes de foire. Seuls les principaux négociants y ont recours. Dans ce cas, ils utilisent des paiements en petits lingots ou en pièces d'argent, ce qui implique une évaluation abstraite des marchandises. L'or ne sert qu'en orfèvrerie. Les pièces en argent ne pèsent pas partout le même poids et il n'existe pas de devise « internationale ». Aussi, les marchands avisés emportent avec eux une balance portable et des poids afin de s'assurer de l'équité d'un échange monétaire.

Les pièces de monnaie restent donc inconnues dans la plus grande partie de la Scandia. Les marchands continuent de pratiquer essentiellement le troc. Les marchandises sont échangées en fonction de leur valeur estimée, fixée surtout par leur rareté, leur beauté et les besoins du moment (de la fourrure en prévision de l'hiver par exemple).

Les habitants de la Scandia se montrent curieux et avides de nouveautés. Les marchands restent donc à l'affût de toutes sortes de produits rares dans leurs contrées d'origine. Ils participent ainsi grandement à la circulation des marchandises, mais aussi des savoir-faire lorsqu'il s'agit d'artisanat, et renforcent les échanges entre des communautés éloignées.

Transports et voyages

Les modes de déplacement sont tributaires des voies de communication. Si des routes de terre passablement entretenues relient les villages et les cités proches du littoral, ce réseau devient bien moins dense, et praticable, dès que les voyageurs cherchent à s'enfoncer vers l'intérieur des terres. De nombreuses communautés rurales restent ainsi isolées une grande partie de l'année, uniquement visitées par quelques vagabonds ou marchands ambulants. Sur toute la Scandia, les forêts épaisses et sombres représentent autant d'obstacles naturels que de rares chemins permettent de traverser. En hiver, la neige abondante réduit encore les possibilités de circulation. Les régions montagneuses ne sont bien souvent accessibles qu'au prix d'efforts intenses. Beaucoup de zones demeurent inexploitées. Tous ces écueils n'empêchent pourtant pas de voir de nombreuses personnes sillonner les routes des royaumes du Nord. Si les fermiers sont par nécessité plutôt sédentaires, d'autres se chargent de faire circuler biens, savoir-faire et nouvelles à travers toute la Scandia. Bien entendu,

on croise avant tout des scaldes et des marchands sur les voies boueuses. Les premiers tendent à voyager seul, les seconds en chariots avec leurs serviteurs et leurs esclaves ou en convois de plusieurs négociants associés pour un périple commercial. Ils rencontrent sur leur chemin des artisans itinérants, des messagers officiels des seigneurs locaux, des bandes de guerriers en partance pour une zone de conflit, des seigneurs et leur suite en visite d'un allié ou parent, des vagabonds sans attaches jetés sur les routes par la misère, le déshonneur ou le destin. Qui qu'ils soient, lorsque cela est possible, ces voyageurs essaient de se regrouper afin de se protéger les uns les autres et améliorer leurs chances de survies face aux périples qu'ils ne manqueront pas d'affronter durant leur trajet.

Les représentants de la noblesse se déplacent parfois en chariot. Ils utilisent alors un attelage à quatre roues tirés par deux ou quatre chevaux. Cependant, ce mode de transport reste plutôt réservés aux femmes et aux vieillards. Une fois encore, les artisans trouvent là l'occasion de rivaliser de technicité et d'inventivité. Certaines pièces se révèlent être de véritables œuvres d'art tant leurs ornements, gravures sur bois et apport d'éléments en métaux précieux, sont riches.

Les hommes préfèrent se déplacer à cheval ou à pied. Leurs montures râblées s'avèrent plus proches du poney, animal robuste et résistant, adapté au climat du Nord. De nombreux chemins et sentiers se révèlent difficiles à franchir, les ponts rares sur les cours d'eau que l'on franchit plutôt à gué. Aussi, la plupart des voyageurs circulent à pied, pouvant couvrir jusqu'à quarante kilomètres par jour (dix heures de marche) dans les régions les plus civilisées (et souvent plus de quatre fois moins dans les zones sauvages).

Face à ces difficultés liées à la nature du terrain et aux dangers du voyage, il n'est pas surprenant que les hommes du Nord se soient naturellement tournés vers la mer. De fait, ils ont développé leurs compétences de marins jusqu'à en maîtriser parfaitement toutes les subtilités. Les royaumes de la Scandia baignent tous dans les flots et possèdent de larges portions côtières. Cet ouverture vers la mer était évidente. La plupart des trajets entre villes du littoral s'effectuent donc de préférence par voie maritime. Plus rapides, mais pas forcément plus sûrs si l'on considère les périls existants (récifs, courants, monstres marins, pirates...), ces voyages constituent pourtant un mode de déplacement privilégié. Les charpentiers navals ont créé de nombreux types de navires, adaptés aux besoins des marchands, des guerriers ou des marins. Une multitude de bateaux, bâtiments privés ou flottes des royaumes du Nord, sillonnent donc la mer intérieure de la Scandia. Il est rare de ne pas apercevoir une voile dès que l'on suit une route commerciale bien tracée ou que l'on s'approche des côtes. Les marins nordiques n'hésitent pas à pousser de plus en plus loin leurs expéditions, cherchant des opportunités commerciales (ou de pillage) vers la Finland, les terres des peuples germaniques, les régions sauvages du septentrion, voire à longer les côtes du Jylland vers le Sud. Beaucoup de marins audacieux regardent également vers le grand océan de l'Ouest, ou les embouchures des fleuves baltes à l'Est. Ce n'est qu'une question de temps avant que l'un d'eux, plus téméraire que les autres, ne décide de trouver les moyens de financer une expédition dans ces directions nouvelles.

Enfin, en hiver, l'usage de traîneaux tractés par des chevaux ou des rennes se généralise dès qu'une importante épaisseur de neige recouvre le paysage. Les gens s'équipent alors également de skis rudimentaires (simples planches de bois courbées et lacées sur les bottes) ainsi que de patins de bois pour circuler sur les rivières et les lacs gelés.

Soins et maladie

Comme il a déjà été dit, l'hygiène occupe une place importante dans la société nordique. Grâce à ces comportements fondamentaux, et à une alimentation variée et de bonne qualité, les gens sont plutôt en bonne santé.

Cependant, les occasions d'affrontements ne manquent pas, de nombreuses personnes arborent des cicatrices et autres stigmates glanés dans un combat. La médecine naturelle, les connaissances des *thulr* ou des *völva* initiés au secret des plantes qui guérissent, permettent de soigner la plupart des blessures, tant que leur gravité reste raisonnable. On voit donc des borgnes, manchots ou boiteux qui, hormis leur handicap, se portent parfaitement bien. De même, ce savoir médical et cette maîtrise des herbes et des potions leur donnent les moyens de circonvenir la majorité des maladies courantes. Ajoutez à cela la constitution naturellement robuste des hommes du Nord, et vous trouverez peu de personnes alitées par la faute d'une mauvaise grippe, même au plus fort de l'hiver.

Les personnes âgées souffrent souvent d'arthrose et de rhumatismes. Des onguents et des baumes les aident à supporter ces douleurs et à continuer à mener une vie normale. Dès qu'une invalidité trop grande les menace, les vieillards risquent de devenir un fardeau pour leur famille et prennent parfois la décision de quitter le foyer. Pour un certain nombre, il s'agit de se lancer dans une dernière expédition solitaire qui leur apportera peut-être une mort glorieuse, seule manière de rejoindre le banquet d'Odhinn.



Le test de l'oignon

Une blessure au ventre se révèle le plus souvent mortelle, à plus ou moins courte échéance. Face à un tel cas, le guérisseur prépare une bouillie de céréales auquel il ajoute beaucoup de purée d'oignons. Il fait ingurgiter cette préparation au blessé et attend. De temps en temps, il hume la blessure. Si l'odeur d'oignon apparaît, cela signifie que la paroi de l'estomac est perforée et que le patient est condamné. Inutile alors de le soigner, il n'y a rien d'autre à faire que de le laisser mourir, en lui administrant une drogue pour apaiser sa souffrance.



Toujours grâce à leurs connaissances des plantes et des minéraux, les *thulr* et *völva* concoctent de nombreuses potions et mixtures aux vertus curatives. Mais ces remèdes naturels s'accompagnent de paroles magiques et de symboles aux pouvoirs surnaturels. Le guérisseur dessine les runes appropriées à même la peau du malade ou sur des os qu'il laisse à côté de lui. Il procède de la même manière, en traçant une formule magique dans la paume des femmes prêtes à accoucher afin d'atténuer les douleurs de l'enfantement.

De même, si les guérisseuses versées dans l'art des sages-femmes savent accompagner une grossesse, le moment de l'accouchement demeure un passage difficile et risqué. Le taux de mortalité des mères, à cet instant critique, demeure assez élevé malgré ces runes protectrices et les rituels qui l'accompagnent.

Les hommes du Nord et la mer

Pour le navigateur responsable du navire, le choix d'une route maritime repose sur l'observation des étoiles, du soleil et une connaissance avancée de la nature et de la géographie. Il n'existe aucune carte des régions de la Scandia, aucun tracé des voies de mer, pas plus que d'instruments de navigation, boussoles ou compas. Ainsi, un bon marin mémorise les points de repère les plus pertinents. S'il est initié à l'astronomie et la météorologie, il sait aussi observer les courants marins, les vagues, les vents, le mouvement des colonies d'oiseaux et des bancs de poissons... Un homme maîtrisant ces talents est assuré de toujours trouver un navire à piloter. Si sa réputation se répand suffisamment, il peut même se voir proposer un engagement par le *jarl* d'une contrée lointaine, avide de s'attacher ses services. La navigation entre les Royaumes du Nord est à la fois affaire de savoirs transmis de pilote à pilote, mais aussi d'observation pragmatique de l'environnement.

La pêche constitue une part importante de la ration quotidienne des communautés en bord de littoral. Des marins spécialisés, sur de gros navires ventrus, rapportent chaque jour au port le fruit de leur labeur.

Pour la pêche côtière, quasiment chaque famille possède une embarcation. Il s'agit au mieux d'une grosse chaloupe pouvant accueillir jusqu'à 6 personnes. Elle est propulsée à la force d'une ou deux paires de rames, et sa quille étroite et son fond assez plat destinent ce bateau à du cabotage. De fait, bien peu de marins auront l'idée de quitter le fjord pour la haute mer sur un tel navire. Il reste cependant très maniable, capable de remonter des cours d'eau peu profonds et s'avère assez stable pour permettre de traîner un filet à la dérive. Chacun est un peu pêcheur, et cette activité annexe offre un appoint non négligeable lorsque les récoltes sont mauvaises.



Marins et navires

Les contraintes, et opportunités, géographiques ainsi que la nature du milieu environnant poussent les peuples du Nord à se tourner vers la mer. Ils développent donc en parallèle leurs techniques de navigation et de construction navale au point de devenir des marins compétents et téméraires.

Afin de répondre à la diversité de leurs besoins, plusieurs types de navires ont vu le jour. Des variations locales existent, mais les flottes sillonnant les mers septentrionales présentent de très fortes similitudes.

Tous ces navires possèdent deux modes de propulsion. Une voile carrée tendue sur un mat central permet de profiter de la force du vent. Des bancs de nage accueillent l'équipage qui peut ainsi actionner les rames (un rameur par aviron) en cas de calme plat ou pour effectuer des manœuvres complexes.

La voile est parfois tissée avec du coton, mais le plus souvent à partir de laine, ce qui explique sa couleur écruée. Certains riches seigneurs font teindre ou broder les voiles de leurs navires (en général des *langskip*) afin de singulariser leur flottille et de frapper les esprits. On aperçoit ainsi des voiles rouges ou brunes, pourpres ou jaunes, voire mêlant en rais ces diverses couleurs. Les motifs arborés empruntent toujours à l'imagerie des

dieux, des créatures réelles ou légendaires (dragons, serpents, loups, corbeaux...) ou au domaine de la guerre (armes ou boucliers).

La construction de ces navires, réputés pour leurs qualités de résistance, de vitesse et de navigabilité, requiert de hauts niveaux de compétences et de savoir-faire. Les charpentiers de marine sont de véritables experts et leurs services s'arrachent à prix d'or. Chaque clan prend donc bien soin de s'attacher la loyauté de ces artisans.

La quille et l'ossature du navire sont fabriquées dans du chêne. Pour les plus longs bateaux, il faut trouver des arbres pouvant mesurer jusqu'à quarante mètres de hauteur. Les flancs sont élaborés à partir de planches de chêne ou de bouleau, fixés avec des clous en fer. Le mat nécessite l'utilisation de grands troncs très droits comme celui du pin.

Le gouvernail arrière, une longue et large pale de bois, est le domaine du pilote qui, juché sur un banc surélevé, donne ses ordres et dirige les manœuvres.

Le *karv* est un petit bateau destiné au cabotage et à la navigation à l'intérieur même des fjords. Il emporte au maximum une dizaine de personnes. Il se caractérise par un mat assez court et, si sa faible superficie de voilure ne lui offrent que des performances réduites sous le vent, il s'avère très facile à manoeuvrer. Le *karv* reste donc le bateau typique des pêcheurs de la Mer Baltique.

Le *knörr* est un gros navire de transport. Lourd et ventru, il reste essentiellement utilisé par les marchands, car il s'avère long et cher à construire. Particulièrement bien conçu, il se montre donc capable d'affronter la haute mer, tout autant qu'il est apte à pratiquer la navigation le long des côtes. Equipé d'un mat et de rames, il demeure assez lent, mais possède de vastes soutes qui lui permettent d'emporter de grandes quantités de marchandises, voire du bétail vivant.

Le *langskip* ("bateau long") représente l'archétype du navire de guerre. Long et effilé, entre les mains de marins expérimentés, il peut affronter la haute mer et dépasse tous les autres navires par ses performances de vitesse et de manoeuvrabilité. Comme les autres bateaux de la Scandia, il est propulsé par une voile ou par des rames. La quille courte et solide permet au *langskip* de s'échouer directement sur une plage. Il n'a donc pas besoin d'un port ou d'un quai aménagé pour accoster. La poupe et la proue relevées sont sculptées et décorées de gravures dues aux meilleurs artisans. Généralement peints en rouge, ces ornements représentent des têtes de dragon (*dreki*) ou d'autres animaux fantastiques propres à frapper l'imagination des populations attaquées lors d'un raid et effrayer les esprits tutélaires.

Le *snekkjar* est un bateau léger, non ponté, utilisé pour les expéditions guerrières et les voyages d'exploration. Ce navire de transport, assez semblable au *knörr* dans sa conception, est plus petit et plus fin. Il gagne en vitesse ce qu'il perd en autonomie et en capacité de soute. À sa proue relevée, un emplacement permet de fixer une tête de dragon sculptée, semblable à celle du *langskip*. À l'approche d'un village mal défendu, le *snekkjar* quitte donc très vite l'apparence d'un paisible vaisseau de commerce pour celle d'un redoutable navire de guerre fondant sur sa proie.

Guerre et pillage

Les armées

Il n'existe pas d'armée royale à proprement parler. Le souverain n'est pas à la tête d'un contingent de soldats représentant le royaume. Chaque clan, chaque communauté est responsable de sa propre défense.

Les nobles de la Scandia, dont le monarque, qui en ont les moyens soldent une armée privée composée de guerriers professionnels, les *hirdmen*. Ces hommes libres se sont entièrement voués au métier de la guerre et à la protection de leur suzerain. Ce sont également ces mêmes nobles qui financent les expéditions contre les clans ennemis. La construction d'un navire et le recrutement d'un équipage, ainsi que l'organisation d'une telle opération loin de ses bases, coûtent très chers. Seuls la noblesse, et de rares marchands fortunés, peuvent se permettre de les envisager. Bien entendu, les promesses de pillage (en butin et en esclaves) doivent finalement amortir les frais engagés. Mais au-delà d'un simple gain matériel, il s'agit également pour ces aristocrates guerriers d'augmenter leur prestige et de glorifier leur nom et leur image.

En cas de danger, ou bien afin de constituer une force plus importante, le *jarl* peut convoquer les *bondi* de son clan. Cette levée en masse apporte un surcroît de renforts non négligeable, tant les peuples du Nord présentent les prouesses guerrières. Dès son plus jeune âge, tous les hommes libres reçoivent une formation au combat et chacun possède ses propres armes. Les *bondi* sont généralement équipés d'arcs, de haches et de boucliers, plus rarement de lances et d'épées. Pour toute armure, ils se contentent de manteaux de peaux, voire pour les plus riches de vestes de cuir renforcées de plaques métalliques. Prompts à défendre leurs foyers, ils se montrent aussi enthousiastes à partir en expédition si les promesses de butin et de gloire sont à la hauteur. Un chef avisé évite, cependant, de faire trop souvent appel à ces unités d'auxiliaires. Les *bondi* représentent avant tout la masse laborieuse et productrice de ressources de son domaine. Selon le calendrier des travaux agricoles, leur présence est plus utile dans les champs cultivés que sur le champ de bataille.

Le *jarl* conduit lui-même ses troupes au combat. Il ne doit laisser à nul autre cette position de prestige et ne pas craindre de s'exposer au danger. Il démontre ainsi son courage et son mépris de la mort, galvanisant ses troupes et les poussant à imiter son attitude. De plus, il n'existe pas, pour un guerrier nordique, de meilleure manière de mourir qu'au combat. Les portes du palais d'Odhinn lui sont ainsi définitivement ouvertes.

La guerre n'est, théoriquement, pas le domaine des femmes. Cependant, elles ne rechignent pas à brandir, avec dextérité, une arme pour défendre leur foyer et leur village. La plupart reçoivent une formation de base au combat (par leur mari ou leur père) et manient le poignard, la lance voire la hache. En outre, il n'est pas rare qu'elles accompagnent les expéditions qui promettent de durer plusieurs saisons. Elles endossent alors la responsabilité du camp fortifié, le gère au quotidien (repas, entretien des palissades...) et soignent les blessés. Les femmes nobles bénéficient souvent d'un entraînement martial plus poussé et beaucoup apprennent l'art du combat à l'épée. Elles possèdent alors leurs propres armes et armures. Les sagas relatent d'innombrables exemples de guerrières dont les prouesses n'ont rien à envier à leur contreparties masculines. On compte également de très rares femmes dans les rangs des guerriers-fauves.

Les guerriers de la Scandia sont avant tout des fantasmes. On livre bataille à pied, au milieu d'un espace dégagé ou en embuscade. Les moyens engagés restent relativement faibles par rapport au potentiel humain disponible. Un affrontement majeur regroupe rarement plus d'un millier de combattants dans chaque camp. Mais une guerre entre deux seigneurs peut très vite dégénérer en une série d'escarmouches sans fin, épuisant peu à peu les ressources et les réserves des deux belligérants.

Les batailles rangées consistent avant tout en une multitude de combats individuels. Chaque guerrier cherche à prouver sa valeur et à accumuler le plus d'honneur et de trophées à la fin de la journée. Toute stratégie n'est cependant pas totalement absente du conflit. Le chef de guerre programme les mouvements de ses hommes,



Recrutement

En cas d'invasion du territoire du clan, tous les hommes valides sont appelés à rejoindre l'armée du *jarl*. Les cors résonnent depuis le palais royal et des flèches volent de loin en loin. En effet, une flèche à l'empennage d'une couleur spécifique annonce la guerre. La première est tirée au milieu de l'esplanade où se réunit habituellement le *thing*. Ensuite, des archers transmettent le message dans toutes les directions. Des flèches volent à travers tout le pays, relayées de loin en loin, et finissent par atteindre tous les hameaux et mêmes les communautés les plus éloignées.



leur déploiement et, avec son conseil, ébauche la tactique à suivre et toutes les ruses possibles. Mais une fois les hostilités engagées, ce sont essentiellement les prouesses martiales de chaque guerrier qui vont décider de l'issue de la bataille.

Très peu de cavaliers participent au combat. Ils endossent surtout un rôle de messagers ou d'éclaireurs. Si elles doivent affronter l'ennemi, les troupes montées se ruent alors en avant et se joignent à la mêlée, profitant de l'avantage de hauteur que leur confère leur monture. Lorsque l'adversaire renonce à tenir sa position, la poursuite des fuyards leur échoit également si les chevaux se révèlent encore assez frais pour cet usage.

Enfin, les navires jouent un rôle non négligeable en temps de guerre. Propulsé par ses rameurs, le *langskip* glisse sur la grève et déverse les guerriers qu'il emporte près de leur objectif ou sur les arrières du dispositif ennemi. Des combats navals se produisent régulièrement, d'autres navires de guerre patrouillant les côtes amies afin justement d'empêcher ce genre d'opérations. Après un bref échange de projectiles, chaque bâtiment manoeuvre afin d'éperonner l'autre et d'engager un abordage dans les conditions les plus favorables. Tout devient alors, comme sur terre, l'affaire d'une série de combats individuels. Ces batailles navales ayant bien souvent lieu près du littoral, plus d'une finit avec les guerriers pataugeant et s'affrontant dans l'eau, près des plages.

Les guerriers-fauves

« ... les guerriers d'Odhinn allaient sans cottes de mailles, enragés comme des chiens ou des loups, mordant leurs boucliers, forts comme des ours ou des taureaux. Ils tuaient les gens, mais eux, ni le fer ni le feu ne les navraient. C'est ce que l'on appelle la *furor* des berserkir... »

-- Ynglinga saga

Parmi les combattants nordiques, nuls ne sont plus redoutés que les guerriers-fauves. Ces fous de bataille se jettent au milieu des combats sans aucune considération pour leur propre sécurité. Ils n'ont qu'un seul objectif : détruire leurs adversaires, enfoncer les lignes ennemies et se baigner dans le sang de leurs victimes. Ces combattants associent à leur puissance physique naturelle une maîtrise martiale indiscutable et un fanatisme né dans leur désir de satisfaire les dieux. Totalement pris dans l'excitation du combat, ils ne craignent rien ni personne et, bien souvent, seule leur mort ou celle de tous leurs ennemis peut les amener à cesser le combat.

Le statut des *berserkir* dépasse celui d'un simple guerrier. Le don de l'*ódr*, la *furor* que leur a fait Odhinn les place plus près du divin que du mortel. De fait, un *berserkr* est tout autant un combattant qu'un mystique adorateur et agent des dieux sur Midgardr, l'équivalent humain d'un *einherjar*, ces guerriers morts que rassemble le père des Ases dans la Valhöll. Les guerriers-fauves sont autant des combattants que des dévots, associés au culte des dieux, en particulier celui d'Odhinn, ce qui leur vaut leur surnom de « guerriers d'Odhinn ». De plus, les souverains des trois royaumes s'entourent presque tous d'une garde rapprochée composée de *berserkir*, toujours au nombre de douze.

On ne choisit donc pas de devenir un guerrier-fauve, quel qu'il soit. Le Destin est le seul maître en ce domaine. Pour la plupart d'entre eux, le don d'Odhinn se manifeste dès l'enfance, mais certains, plus rares, ne révèle cette capacité qu'une fois atteint l'âge adulte. L'esprit animal (ours, loup ou sanglier) provoque la première transe et désigne l'élu comme *berserkr*. A partir de cet instant, ce totem devient omniprésent et imprègne la personnalité de son hôte qui apprend peu à peu à le contrôler. Finalement, le *berserkr* parvient à choisir consciemment d'entrer en crise de rage guerrière.

Les guerriers-fauves sont essentiellement des hommes, mais il existe des cas de *berserkir* féminins, bien qu'ils demeurent très rares. Thorr se vantait de les avoir affrontés et, bien évidemment, vaincues. Le don d'Odhinn semble héréditaire. Il peut sauter une génération, mais se transmet en général à l'aîné du guerrier, ou à sa fille aînée si aucun de ses fils n'en est jugé digne par le roi des dieux.

Les *berserkir* se réunissent en confréries, selon l'animal-totem auquel ils sont associés. On en distingue trois : le loup, l'ours et le sanglier. Un rituel initiatique permet d'entrer pleinement de droit dans l'un de ces groupes. Il consiste en général à tuer symboliquement l'animal et à boire son sang.

Au combat, les guerriers-fauves entrent dans un état de transe, provoqué par l'emprise de l'esprit animal qui se réveille en eux. Il s'agit donc d'une communion religieuse, l'expérience d'une puissance surnaturelle qui s'empare du corps du guerrier. La crise survient plus ou moins rapidement selon la situation, en général de quelques secondes à plusieurs minutes. Durant toute cette période, l'hôte reste conscient, même s'il a l'impression de s'observer de l'extérieur. Ce détachement lui permet de ne ressentir aucun remord ou regret pour les actes, souvent d'une très grande violence, qu'il peut commettre en état de transe.

Ses muscles se raidissent, ses traits se déforment jusqu'à ressembler à son animal-totem, il halète, grogne et pousse des hurlements. La fureur le domine, il mord son bouclier, rougit, transpire... puis se jette sur l'objet de sa colère et assouvit sa rage destructrice.

Durant la transe, la force du guerrier-fauve est décuplée. Il devient insensible à la douleur et des coups qui aurait terrassé n'importe quel humain ne le ralentissent même plus. Son odorat gagne en acuité, mais sous l'emprise de la *furor*, le *berserkir* ne s'intéresse plus guère à son environnement immédiat, il reste entièrement concentré sur sa cible. Par contre, il ne ressent plus la fatigue. Ses instincts le dominent.

Aussi, s'ils sont craints à juste titre, rien n'est également plus glorieux que d'abattre l'un de ces combattants sur le champ de bataille, tant cet acte relève de l'exploit.

Sorti de sa transe, le *berserkir* se retrouve dans un état proche de l'épuisement. Hébété, sans énergie, il peut mettre plusieurs minutes à récupérer et à être de nouveau capable de parler ou d'agir.

Il existe trois types différents de guerriers-fauves. Tous sont choisis par Odhinn et ils le vénèrent au-dessus de tous les autres dieux. Mais selon l'esprit animal qui les habite, ces combattants chérissent une autre divinité reflétant leur spécificité.

Les *berserkir* (*berserkir* au singulier, « chemise d'ours ») sont les plus communs, au point que les deux autres types sont souvent connus sous ce même nom, bien que cette appellation soit erronée dans leur cas. Associés au totem de l'Ours les *berserkir* révèrent Thorr qui, comme eux, se repose sur sa force brute, combat en solitaire et sans guère de discipline. D'ailleurs, ils couvrent leurs poitrines nues d'une peau de cet animal et la rage furieuse qu'ils déploient au combat l'évoque inmanquablement à leurs adversaires. Ce sont les plus solitaires de tous, à la tactique désordonnée et fondée sur des attaques sauvages à l'aide de la longue hache à deux mains.

Les *úlfhednar* (*úlfhedinn* au singulier, peau de loup) sont les guerriers-loups. Ils vénèrent Odhinn et s'identifient à ses deux loups, Freki et Geri. La longue lance à la pointe effilée et tranchante est leur arme de prédilection. Une peau de loup recouvre leur cotte de mailles. Les *úlfhednar* combattent au sein d'une unité entraînée à manœuvrer à l'unisson. Ils mettent leur sauvagerie au service de tactiques d'embuscade et de guérilla très meurtrières. Le long hurlement qu'ils poussent en entrant sur le champ de bataille suffit à effrayer plus d'un de leurs ennemis.

Les *svinfylkingar* rendent hommage à Freyr et sont nommés guerriers-sangliers. Ils brandissent des armes lourdes (haches, longues épées) et endossent une peau de sanglier par-dessus leur armure de cuir. Eux aussi combattent en groupe selon une tactique très particulière, le « Groin », ou la formation en coin, selon la légende, inventée par Odhinn lui-même. Ils se ruent sur la ligne adverse et forment un coin au moment de l'impact. Sous la pression, la cohésion de l'unité ennemie se disloque et les *svinfylkingar* s'engouffrent dans la brèche.

L'armement

Chaque guerrier des royaumes du Nord doit posséder son propre équipement, offensif et défensif, et il en est responsable. Les plus pauvres ne peuvent s'offrir au mieux qu'une tunique et un casque de cuir en guise d'armure, une lance ou une hache et un couteau ou un arc et des flèches. Les *hirdmen* les plus riches sont équipés d'épées tranchantes et de boucliers, de casques de métal et de cottes de mailles.

L'épée

On rencontre essentiellement deux types d'épées, courte ou longue. Les deux possèdent une lame de fer martelé, solide mais souple, à double tranchant. Le pommeau arrondi, comme la garde réduite et épaisse, sont généralement décorés d'incrustation d'or et d'argent. Lorsqu'ils possèdent une épée de la meilleure qualité, beaucoup de guerriers considèrent cette arme comme un trésor précieux et lui vouent une véritable adoration. De nombreuses lames reçoivent ainsi un nom évocateur (lame de foudre, mort-cervelle...). Il est de coutume de se faire inhumer avec son épée.

La hache

Dérivée de la simple cognée de bûcheron, elle se compose d'un fer simple, à un seul tranchant, enchâssé sur un manche droit d'environ quatre-vingt centimètres de long, une longueur de bras. Une version plus longue nécessite d'être maniée à deux mains. Cette arme très lourde devient redoutable dans les mains d'un guerrier puissant, voire frénétique comme le sont les *berserkir*. La lame de cette grande hache est capable de fendre un bouclier ou un casque en un seul coup tant l'impact est dévastateur.

La lance

Elle se compose d'un long fer acéré, parfois muni d'ailettes tranchantes, enchâssé sur une hampe de bois mesurant jusqu'à deux mètres. C'est l'une des armes les plus courantes dans la panoplie des guerriers de la Scandia.

Le couteau

La plupart des guerriers portent un couteau à la ceinture. Plus qu'une arme d'appoint, il s'agit surtout d'un outil aux fonctions multiples. Doté d'un manche droit et souvent décoré, la lame ne présente qu'un seul tranchant.

L'arc

Il est en bois d'if, ou de frêne et est long, entre 1m60m et 2m de haut.

Le bouclier

Il n'existe qu'un seul type de bouclier. Rond et d'un diamètre équivalent à une longueur de bras, de l'épaule au poignet, il se porte sur le bras gauche. Il est fabriqué en bois et recouvert d'une épaisseur de cuir. La plupart des guerriers décorent leur bouclier de motifs colorés ou de figures effrayantes. Un cercle de fer riveté au centre protège la main du combattant. Des lanières de cuir retiennent le bouclier autour du bras.

Le casque

Simple calotte de cuir bouilli pour les plus pauvres, il protège le crâne et peut-être doublé de fourrure en hiver. Les *hirdmen* lui préfèrent le casque de métal, véritable oeuvre d'art pour certains. Le casque revêt la forme d'un bol auquel s'ajoute souvent un nasal ou des « lunettes » pour protéger les yeux. Les artisans qui les confectionnent peuvent les rehausser de gravures symboliques ou scéniques, d'incrustations d'or ou d'argent, rendant chaque pièce unique.

Des armures simples et légères apportent un surcroît de protection. Les plus fréquentes restent les chemises de cuir. Les manches courtes (ou parfois sans) tombant sur les épaules, elles descendent le plus souvent jusqu'au milieu des cuisses.

La broigne apparaît chez les *hirdmen* et les *bondi* les plus fortunés. Courte ou longue, avec ou sans manches, elle est faite sur mesure. Tout comme la chemise de mailles ou l'armure de plaques, veste de cuir où sont assemblées en écailles des pièces de métal. Ces deux derniers types sont réservés à l'élite des combattants, équipés ainsi par les *jarl* les plus aisés.

Les peaux animales, en plus de protéger du froid, complètent cette panoplie et constitue l'essentiel de l'armure des *berserkir* qui couvrent leurs épaules de la dépouille de son animal-totem. Des brassards et des bracelets de cuir, plus rarement de métal, recouvrent les bras et les avant-bras du guerrier. Tous ces éléments bénéficient de décoration à la mesure du talent des artisans qui les confectionnent.

En campagne

Lors d'expédition loin de leurs bases, les Scandinaves n'hésitent pas à construire un camp fortifié. En effet, à moins qu'il ne s'agisse d'un simple raid, nul ne sait combien de temps peut durer une telle entreprise (au moins jusqu'à ce que le retour de la mauvaise saison oblige au départ quand il ne l'empêche pas tout simplement).

Le fortin sert à la fois de logis, de base arrière et de point de repli contre la population locale qui montrerait des velléités de représailles. De plan circulaire, il est ceint d'un haut monticule de terre rehaussé d'une palissade de rondins. Des cabanes en bois, ou de simples tentes sont dressées au milieu de cette enceinte parfois couronnée par une tour de guet.

Lors d'une expédition maritime, il est de coutume d'ériger le camp près du rivage (dans un bras de mer ou en remontant un fleuve). Il est alors possible de surveiller et de protéger les navires indispensables pour le retour au pays. Une attaque lancée par voie terrestre n'impose pas de telles considérations. Par contre, si l'armée est équipée de chevaux et de chariots pour le butin, l'enceinte est agrandie afin de les accueillir sous sa protection.

Explorateurs et colons

Les peuples des royaumes du Nord sont par nature des aventuriers. Ils n'hésitent pas à braver les dangers des territoires qui les entourent afin de découvrir de nouveaux horizons. Marchands téméraires, hommes libres à la recherche de nouvelles terres, *jarl* conquérants, il existe de nombreuses raisons pour oser se lancer dans une expédition d'exploration.

Les plus petits navires, tels le *kvarr* ou le *snekkjar*, sont assez légers pour être halés à terre et portés à dos d'hommes, ou sur des rondins, si une rivière devient infranchissable. Le bateau sera transporté ainsi jusqu'au prochain cours d'eau où il pourra être remis à flot.

Certains clans, trop à l'étroit sur leurs terres d'origine, affrètent une flotte et envoient une partie de leur population coloniser une autre région. Ce mouvement volontaire présente le double avantage d'augmenter la puissance du clan et sa position au sein des Royaumes du Nord et de lui ouvrir l'accès à de nouvelles ressources. Mais beaucoup de nouvelles communautés sont nées grâce à un chef charismatique exilé suite à une décision rendue par le *thing* et que la famille, et les fidèles, ont décidés de suivre.

Dans les deux cas, si les colons parviennent à survivre au premier hiver et à se tailler un territoire suffisant pour subvenir à leurs besoins immédiats, ils donnent alors naissance à une nouvelle cité. Bien entendu, pour les exilés, celle-ci se révèle le plus souvent rivale, voire ennemie jurée, du peuple dont ils sont issus. Il en est ainsi de la petite ville de Sköla qui tient plus du camp fortifié que d'un véritable centre urbain. Coincée dans un fjord étroit de Finland, entre des falaises abruptes et au pied d'une montagne inhospitalière, la communauté fondée il y a à peine dix ans par Brajni Haraldsson fonde ses principales ressources sur la piraterie. Les marchands ont appris, bien à leurs dépens, à redouter cette côte où plus d'un des leurs a disparu.

Les colons nordiques ne se montrent pas forcément agressifs envers les peuples déjà installés. Si l'espace, et les ressources naturelles, se révèlent suffisantes, ils préfèrent même vivre pacifiquement, voire en bonne entente avec les autochtones.

- Maudites femelles ! grommela Sigurdr Ivarsson, pour au moins la dixième fois, depuis qu'ils avaient réussi s'entasser dans cette petite grotte. Une rafale plus violente que les autres lui rabattit sa cape noire sur le visage et le hirdmen recula prestement à l'abri du gros rocher branlant marquant l'entrée de la cavité. Rien n'était normal dans ce pays. Au beau milieu de leur ascension de la montagne, un blizzard avait surgi de nulle part, masquant le ciel bleu et limpide qui les accompagnait pourtant depuis le matin. Le froid et la tourmente menaçaient de les engloutir, mais la princesse Jorunn avait rejeté toute idée de renoncer ou d'attendre une météo plus clémente. Transis, rendus presque aveugles par les gros flocons leur fouettant le visage, ils avaient achevé l'escalade dans un silence morne. Guidé par la völva, et au prix d'un effort terrible, leur petit groupe avait finalement atteint le promontoire rocheux qui, selon elle, constituait leur destination finale. L'entrée d'une caverne, béante comme la gueule d'un gigantesque serpent des glaces, s'ouvrait face à eux, entourée de douzaines d'autres, plus petites.

- Maudites soient-elles, surtout celles qui portent des braies ! renchérit le guerrier en revenant s'asseoir près du feu faiblard que Kelmet s'échinait à maintenir en vie.

Le rire sauvage de Thorgrim Olavson lui répondit. Adossé à la paroi, il affûtait la lame de sa hache avec application. Sigurdr se demandait si le berserkr s'exprimait parfois autrement qu'avec ses grognements habituels.

- Est-ce donc l'obligation de la reconnaître pour chef qui t'ennuie tant ou le fait qu'elle ne t'a pas laissé la suivre dans la demeure de pierre de la magicienne ?

Une fois de plus, Yngwe Gilsursson frappait juste. Le hirdmen se renfrogna et esquissa un haussement d'épaules. Ce mouvement raviva la douleur dans son bras. Sa blessure le faisait souffrir, mais il le cachait, ne voulant avouer aucune faiblesse.

- Je ne renie pas le serment prononcé devant mon roi. Je la suivrai au cœur du Niflheimr s'il le faut ! Mais, par Odhinn, comment veiller sur elle, si elle refuse que je l'accompagne ?

Dès l'aube, Jorunn Hrolfsdottir avait donné le signal du départ. Les marins étaient restés auprès du navire, prêts à en assurer la défense si les sauvages décidaient de repasser à l'attaque. Aucune piste ne menait vers le sommet désigné par Hildir, et il fallait se tracer un chemin à travers les bois denses et les

pentes escarpées. Sigurdr doutait qu'un humain, fût-il magicien, puisse vivre dans de pareilles conditions, mais personne à part lui ne semblait s'en étonner. Cet étrange blizzard s'était levé avec fureur et avait encore compliqué leur tâche. Enfin parvenus devant la grotte, Jorunn leur avait ordonné d'attendre là alors qu'elle s'y engouffrait, la völva à sa suite. Heureusement, ils avaient pu s'abriter dans cette anfractuosité protégée du vent. Kelmet avait sorti des herbes de sa besace et, après avoir rassemblé quelques branches, avait réussi à allumer un feu odorant mais faiblard. Depuis, les quatre hommes de l'expédition patientaient.

- Les femmes partagent des secrets qui ne nous concernent pas, ajouta le scalde, d'un ton amusé, en tendant son outre remplie d'hydromel vers le hirdmen. Mais, par Hel, je me donnerais beaucoup pour m'immiscer dans leur intimité.

- Foutaises ! maugréa Sigurdr Ivarsson.

Il resserra sa grosse cape de laine autour de lui. Klemet Gandalvsson jeta de la mousse sèche sur les flammes qui se mirent à crépiter et à dégager à peine plus de chaleur.

- Seules les femmes peuvent obtenir une entrevue avec la Dame du Givre.

Sa voix rauque et profonde résonnait lugubrement dans leur abri rocheux.

- La légende prétend que les hommes qui croisent son regard tombent sous son charme glacé et ne la quittent plus jamais. Du moins, jusqu'à ce qu'elle se lasse d'eux. Même dans ce cas, on ne revoit jamais ses victimes.

Le guerrier lança bien quelques nouvelles imprécations contre la gent féminine. Mais cette fois, il ne haussa pas le ton, de peur d'être entendu hors de leur minuscule grotte.

- Ce ne serait peut-être pas un sort pire que le nôtre, conclut Yngwe en grelottant.

Les trois compagnons se rapprochèrent encore du feu.

Dans son coin, Thorgrim se contentait de sourire tout en caressant le fer de sa hache.

À peine le seuil franchi, le rugissement du vent se transforma en un murmure lointain et une douce clarté remplaça l'obscurité grise noyant la

montagne. Les deux jeunes femmes se retournèrent et, même si elles percevaient encore les effets du blizzard à quelques pas d'elles, il semblait maintenant appartenir à un autre monde. Sans s'attarder sur cet étrange phénomène, Hildr Thorbjornsdóttir reprit sa marche. Son amie s'empressa de la suivre, respectant le silence, malgré les questions qui lui brûlaient les lèvres.

Au fond de cette caverne, trois tunnels s'ouvraient face à elles. La völva hésitait. Elle humait l'air comme pour y découvrir un indice. Mais pour Jorunn, son visage désespérément neutre trahissait son indécision. La fille du roi Hrolf s'approcha et jeta un coup d'œil à chaque entrée, sans relever la moindre trace susceptible de l'aider dans son choix.

- Très bien, soupira la princesse, si les runes nous ont lancées sur cette piste, j'imagine que les dieux ne nous abandonneront pas maintenant.

- Les dieux se moquent des problèmes des hommes. Ils ne s'y intéressent que lorsque cela les concerne.

- Alors, espérons que le destin que tu me prédis a quelque importance pour eux, ajouta Jorunn avec un pâle sourire.

Sans plus tergiverser, elle s'engagea dans le couloir de droite.

Les parois couvertes de cristaux de givre éclairaient la grotte d'une lueur spectrale. Le froid demeurait intense, et les nuages de vapeur blanche qui flottaient devant leurs bouches, à chaque respiration, ajoutaient à l'atmosphère d'hiver éternel. Elles émergèrent enfin devant une immense salle, approximativement circulaire et baignée dans cette même lumière opalescente. La voûte s'élevait à plus de quarante pas au-dessus de leur tête. Des gouttes d'eau suintaient le long de milliers de stalactites et tombaient dans un lac occupant la majeure partie de la grotte. Les clapotis sonnaient en échos assourdissants, noyant tous les autres bruits, même celui de leurs bottes sur le sol rocheux. Une colonne gigantesque, formée de la jonction d'une stalactite et d'une stalagmite géantes, occupaient tout le centre de l'étendue d'eau. Six hommes se tenant par la main n'auraient pu en faire le tour. Hildr attira l'attention de sa compagne sur ce fantastique élément du décor. La noble fille du clan Helgi en resta bouche bée.

- Yggdrasil !

Elle n'avait vu qu'une seule fois une représentation de l'Arbre Monde, sur une pierre ciselée à la sortie du

village, mais elle ne pouvait manquer de le reconnaître. L'image s'étalait sur l'ensemble de la colonne minérale. Les racines plongeaient sous la surface du lac recouverte d'une mince épaisseur de glace. Le feuillage sculpté se perdait dans les stalactites. La gravure se poursuivait tout autour de son support. Là, elles reconnurent les anneaux de Jormungandr, le Serpent de Midgardr. Ici, elles apercevaient les montagnes de Jötünheimr, le pays des Géants. Sidérées, les deux jeunes femmes ne pouvaient en détacher leur regard, cherchant à en reconnaître tous les détails. Jorunn laissa échapper un petit rire en découvrant la figure de Ratatoskr l'écureuil, niché dans les branchages. Bifrost, le Pont Arc-en-Ciel menant à Asgardr, le Royaume de Hel, le palais d'Odinn. L'immensité d'Yggdrasil était là, offerte à leur curiosité.

- Jamais je n'avais vu de reproduction aussi précise de l'univers, s'exclama enfin Hildr Thorbjornsdóttir.

- La question est : "qui a bien pu réaliser une telle merveille ?"

Une bourrasque glaciale traversa soudain la vaste caverne. Des cristaux de givre se formèrent instantanément sur leurs vêtements, leurs sourcils et aux coins de leurs lèvres. Sans qu'elles n'aient rien entendu venir, une femme grande et aussi pâle que la glace se tenait sur le seuil du tunnel par lequel elles étaient venues. Ses pieds disparaissaient dans une nappe de brouillard opaque. Elle était entièrement enveloppée d'un lourd manteau de fourrures d'un blanc de neige. Un cercle d'or retenait des cheveux de la même teinte, tombant jusqu'au sol. Une demi-douzaine de tresses entremêlées de fils d'argent encadrait ses yeux mauves, presque trop grands pour son fin visage.

- Bienvenue dans ma demeure Jorunn Hrolfsdóttir. Et toi aussi Hildr, fille de Thorbjorn et de Gudny la völva. Je vous attendais.

- Vous nous... bredouilla la jeune noble. Mais comment...

En guise de réponse, la Dame de Givre se contenta de sourire. Elle leur fit signe de se taire, puis de la suivre, avant de faire demi-tour et de disparaître dans le brouillard naissant autour d'elle.

Les deux amies échangèrent un regard inquiet. Puis Jorunn se dirigea vers le corridor embrumé.

- Nous ne sommes pas venues jusqu'ici pour repartir sans réponse, déclara-t-elle en guise de tout commentaire.

Les héros de Midgardr

Les vastes étendues de la Scandia attendent des héros à la hauteur des dangers qu'elles recèlent. Si telle est votre destinée, la mort vous surprendra peut-être au détour du chemin. Mais sans périls à affronter, sans défis à relever, aucun homme ne s'enorgueillira jamais d'une juste gloire. Inutile d'essayer de tourner le dos au Destin, car même les dieux ne peuvent lui échapper. Alors, autant vivre pleinement et embrasser ce qu'il nous réserve, sans jamais renoncer, jusqu'au dernier souffle. Ainsi, le héros gagne son séjour éternel dans la Valhöll, à la table d'Odhinn, et laisse derrière lui une saga qui rendra son nom immortel. Existe-t-il meilleur destin ?

Ce chapitre est consacré à la création des personnages que vont pouvoir incarner les joueurs. À travers un processus simple, guidés par le Meneur de Jeu, ils vont donner vie à un héros qui foulera bientôt les terres de Midgardr. Le MJ va les accompagner durant de nombreuses heures de jeu et maintes péripéties qui mériteront d'être contées. Aussi, joueurs, soyez très attentifs à cette phase préparatoire afin de faire naître un personnage qui vous convient et vous correspond. Après tout, vous et votre *alter ego* allez partager de nombreuses aventures. Autant bien vous entendre.

Naissance d'un héros



Commencez par observer la feuille de personnage, elle comporte certains éléments pour lesquels votre Meneur de Jeu devra peut-être vous fournir quelques explications. Elle permet de noter toutes les informations nécessaires concernant le héros que vous allez interpréter. Munissez-vous également d'un crayon et d'une gomme car il vous faudra sans doute rectifier votre premier jet au cours du processus menant à la naissance d'un héros. Voici un résumé, étape par étape, de la création de personnage.

Le concept du héros

Une fois familiarisé avec le contexte général, grâce à une discussion avec le Meneur de Jeu par exemple, déterminez le type de personnage que vous souhaitez incarner. Il n'est pas nécessaire de le définir précisément, une description lapidaire peut suffire à ce stade. Un *berserkr* taciturne, un *hirdmen* querelleur, une *völva* énigmatique, un *scalde* vantard, ces simples concepts fournissent la base sur laquelle vous allez ensuite construire le personnage. Vous pouvez



vous inspirer des archétypes présentés dans ce livre ou imaginer de toutes pièces votre héros. Essayez ensuite de vous représenter une image plus précise du personnage. Celle-ci vous guidera dans vos choix lors des étapes suivantes, plus techniques, correspondant à la création chiffrée du héros.

Si vous êtes pressés de vous lancer à l'aventure, vous pouvez choisir d'endosser la personnalité de l'un des six archétypes décrits. Ils possèdent leur propre histoire, leurs motivations ainsi que leurs forces et leurs faiblesses. Ils ont été conçus pour s'adapter parfaitement au scénario de ce livre de base.

Le Destin

Au début de ce processus de création, avec le Meneur de Jeu, vous devez en appeler aux Nornes afin qu'elles se penchent sur le berceau du futur héros. Aussi, il vous faut déterminer les trois runes qui vont orienter son existence. La méthode utilisée, ainsi que leur impact sur le personnage, sont discutés et approfondis dans le chapitre consacré au Destin, page 73.

Les caractéristiques

Elles représentent les capacités innées du personnage. Elles risquent de fluctuer au cours du temps, lorsque le héros s'aguerrit. Les caractéristiques définissent ce qu'il est, sa nature profonde.

Elles sont au nombre de neuf et se divisent en trois groupes :

Le CORPS englobe la **Puissance**, la **Vigueur** et l'**Agilité**.

L'ESPRIT regroupe l'**Intellect**, la **Perception** et la **Ténacité**.

L'ÂME correspond aux caractéristiques de **Charisme**, d'**Instinct** et de **Communication**.

Les caractéristiques s'échelonnent sur des valeurs de 1 (faible) à 5 (légendaire) et correspondent au nombre de dés que lance le joueur lorsqu'il tente une action relevant de l'une d'entre elles. Cette partie du système de jeu est détaillée dans le chapitre qui lui est consacré, page 117.

Le joueur dispose de 19 points à répartir entre ces neuf caractéristiques. La majorité des habitants de Midgardr se situe autour d'une valeur de 2 dans toutes leurs caractéristiques. Les héros se placent légèrement au-dessus de cette moyenne et surtout, peuvent évoluer bien au-delà.

Dons et faiblesses

Les personnages dans Yggdrasil sont appelés à vivre un destin exceptionnel. Dans les sagas qui conteront leur histoire, la personnalité de ces héros s'avère souvent tout aussi importante que les exploits qu'ils accomplissent.

Les dons et les faiblesses permettent de cerner un peu mieux votre *alter ego* et, en termes de règles, de lui donner un petit avantage (ou un petit handicap) en fonction de ses forces et de ses faiblesses d'être humain.

Dans le processus de création du personnage, chaque joueur sélectionne un don pour le héros.

Il a également la possibilité d'en choisir un second. Mais, en contrepartie, il doit aussi opter pour une faiblesse.

Ainsi, au début de la partie, le personnage possède, au mieux, deux dons et une faiblesse. Ces éléments vont au-delà de simples données techniques et doivent permettre au joueur de mieux cerner la manière d'interpréter son rôle.

L'effet des dons et des faiblesses dans le jeu est abordé dans le chapitre qui lui est consacré, page 107.

Les Compétences

Comme les caractéristiques déterminent qui il est, les compétences indiquent ce que le héros sait faire. Elles correspondent à ses apprentissages et fixent ses aptitudes acquises.

Les valeurs des compétences s'échelonnent de 0 (incompétent) à 20 (légende vivante). Ce niveau indique le degré de maîtrise du personnage dans la compétence associée.

Le joueur dispose ici de 35 points à répartir à sa guise.

Selon l'archétype sélectionné, le héros possède à la base cinq compétences privilégiées, dont le coût d'achat est plus faible. Pour les autres domaines et savoirs, le joueur opte pour une répartition à sa guise, en fonction de l'image qu'il se fait du héros.

Le processus d'acquisition des compétences est expliqué page 112 dans le chapitre qui leur est consacré.

Les caractéristiques secondaires

Ces données chiffrées découlent des neuf caractéristiques primaires. Il vous faut les calculer et les noter sur la feuille de personnage, car elles interviennent souvent dans la partie, en particulier lors des combats.

Les Points de Vie représentent la résistance du personnage aux blessures et à la maladie.

La Réaction correspond à la vitesse de réaction du héros et intervient dans le calcul de l'initiative en combat.

La Défense Physique donne une estimation de sa faculté naturelle à éviter les coups.

La Défense Mentale indique la volonté et la résistance psychique du personnage.

Le Déplacement vous donne sa vitesse de marche par tour de jeu.

La Capacité d'Encombrement donne une indication sur la capacité du personnage à supporter une charge et limite le poids de son équipement personnel.

Reportez-vous au chapitre consacré à ces éléments page 101 pour en savoir plus et découvrir les formules, assez simples, permettant de les calculer.

La furor

Elle représente la capacité d'un héros à puiser dans ses réserves d'énergie, dans la force de ses émotions et son propre lien avec le sacré, afin de raffermir sa volonté et d'écraser les obstacles qui se dressent devant lui. Il s'agit d'une réserve de dés lui offrant la possibilité de se dépasser dans des situations critiques.

Le bonus héroïque correspond à l'énergie que tout mortel peut normalement exprimer. La panique, la colère, la soif de sang et d'autres émotions fortes peuvent pousser un être humain à ressentir la *furor*. Cependant, seuls les initiés d'Odinn et les guerriers-fauves peuvent atteindre un état de transe sacrée qui démultiplie leurs capacités.

La *furor*, sa nature et son utilisation, sont plus amplement décrits dans le chapitre concerné, page 102.

Prouesses martiales et Magie

Quel que soit le concept retenu, les héros de Scandia sont tous formés au maniement des armes, ne serait-ce que pour se défendre face aux nombreuses menaces qui les guettent.

Vous pouvez noter sur la feuille de personnage les techniques de combat particulières, nommées Prouesses martiales (présentées dans le chapitre consacré au combat, page 123), que celui-ci maîtrise ainsi que les caractéristiques de ses armes de prédilection.

Si le héros pratique également une forme de magie, il vous faut maintenant déterminer les effets qu'il est capable de produire (dans le chapitre magie, page 147).

Le joueur dispose de 12 points afin d'acheter de telles capacités qui rendront son *alter ego* redoutable. Notez ces informations sur la feuille de personnage.

À la création de personnage, chaque Prouesse ou Sort de magie, coûte son niveau x3 points. Pour le *Galdr*, chaque Domaine coûte son niveau x3 points et le joueur doit acheter chaque Domaine séparément et progressivement. Par exemple, pour l'Illusion, il doit d'abord prendre l'Ouie, avant la vue ou le Goût. Pour les Malédiction, le joueur choisira en premier Action et Maladie Mineure avant Malédiction Majeure.

L'historique

Il ne vous reste finalement qu'à donner corps à toutes ces données chiffrées. Cette dernière étape est sans doute la plus importante en termes d'implication personnelle et apporte toute son individualité au personnage. Choisissez-lui un nom et décrivez-le. En accord avec le Meneur de Jeu, définissez son passé, son royaume, ses origines. En répondant à quelques questions simples, vous allez finalement en faire un individu à part entière.

Par exemple : De quel clan vient-il ? De quelle région de la Scandia ? Qui étaient ses parents ? Quelles relations entretient-il avec sa famille ? Quel est son but dans la vie ? Quelles sont ses manies ? Comment se comporte-t-il devant les dames / les hommes, le *jarl* ? Que redoute-t-il ? Qu'est-ce qui peut le faire sortir à coup sûr de ses gonds ?

Imaginez d'autres éléments à greffer sur ces premières réponses et vous verrez, petit à petit, votre *alter ego* prendre vie.

Vous n'êtes pas obligé de définir tout de suite, et aussi précisément, le héros. Quand vous aurez commencé à l'incarner, d'autres idées vous viendront sans doute en tête et il se personnalisera peu à peu au cours de ses aventures. Mais ne négligez pas cet aspect du jeu car une grande partie du plaisir consiste à donner une âme à votre personnage.

Le Destin

Cette notion est fondamentale pour comprendre le monde de la Scandia. Le Destin émet son verdict inéluctable sur un nouveau-né. Les Nornes, ses émanations, tissent sa destinée et il n'a plus qu'à l'accepter, l'assumer, et pour les héros, l'embrasser. Le Destin ne l'écrase pas, il l'investit. Ainsi, l'homme est habité par le sacré, et il en a conscience. Sa dignité, sa grandeur sera d'accomplir sa destinée, de la prendre en charge.

Même le Monde et les Dieux sont soumis à ces édits. Nul ne peut s'y soustraire. Les Ases en ne tenant pas leur promesse, en tentant de se soustraire au sacré, se sont condamnés au Ragnarökr.

Nous vous proposons d'entamer la création de personnage par l'intervention du Destin à la naissance de celui-ci.

Les Runes, la voix du Destin



À la création du personnage, à sa naissance donc, le Destin va s'exprimer par le biais des runes. Ces runes sacrées et magiques qu'Odhinn a conquises en s'immolant, pendu à Yggdrasill, et transpercé de sa propre lance, durant neuf nuits.

Nous vous proposons une méthode pour lancer les runes mais sentez-vous parfaitement libre d'en changer le sens à votre guise, selon la direction de votre campagne ou celle du scénario, ou encore parce que vous avez prévu tel ou tel événement que vous voulez prédire.

Les prédictions peuvent avec l'accord du Meneur de jeu être incluses dans l'historique du PJ. Néanmoins, il serait dommage de se priver de cet outil durant le cours de l'aventure. C'est possible bien sûr, si vous y tenez, mais nous recommandons alors qu'une au moins soit préservée pour les événements futurs.

Voici la manière de procéder :

1°) Le joueur lance trois fois un D8. Attention pas 3D8 ensemble, mais 3 fois 1D8 : 1 pour chaque *aett*, ou groupe de runes. Ce qui va vous donner 3 runes, 1 dans chaque *aett*.

2°) Choisissez au moins dans les trois runes, :

- Deux interprétations positives, et une négative, dans le cas où la rune est absolument maléfique pour en contrebalancer l'effet.

- Une interprétation positive pour deux négatives si les runes négatives ne sont pas franchement invalidantes, du moins dans vos scénarios, ou dans le cas où la rune positive est exclusivement bénéfique.

3°) Interprétez dans le sens de votre campagne et de l'angle que vous désirez lui donner. N'hésitez pas à attribuer des avantages ou des désavantages correspondant au tirage (bonus ou malus, correspondance des dons et des faiblesses avec l'accord du joueur).

Chaque *aett* est sous l'influence d'un dieu. Si vous désirez en profiter pour y ajouter une signification liée à votre campagne, ne vous gênez pas. Par exemple si elle démarre en Svithjodh, elle pourra subir l'influence de

Freyr, si son but est le rétablissement de la justice, celle de Tyr, et s'il faut retrouver un objet précieux celle d'Heimdallr. Ceci n'est qu'un exemple, utilisez ces runes comme vous l'entendez, mais faites-le à bon escient car il y a une conséquence importante :

Si le personnage se trouve durant la campagne, dans une situation particulière, et que soudain l'une des runes prend un sens, le joueur peut conserver un dé de plus sur ses tests (soit trois dés à additionner au lieu de deux). Attention ! Cela ne fonctionne que pour une action par rencontre. Mais cela peut se produire plusieurs fois dans un même scénario si la situation se répète.

Note : il est important de bien conserver à l'esprit la chose suivante. Bien entendu, le joueur connaît les trois runes, et peut-être leur application, associées à son personnage. Après tout, il participe activement, avec le Meneur de Jeu à les interpréter et à décrire leur effet sur le Destin de son *alter ego*. Cependant, le personnage n'en a lui aucunement conscience, à moins qu'un mage qui sait les lire, ne lui révèle la nature de cette prédiction. Aussi, veillez à bien séparer ce que l'un et l'autre savent, le Destin devant toujours être plus subi que dominé, même si son intervention vient plus d'une fois sauver la situation. Vous pouvez aussi si vous le désirez ne donner au joueur aucune interprétation. Voire, exiger que le personnage ne soit pas au courant du tirage de runes. Tirer les runes pour savoir ce que le Destin réserve à un nouveau-né n'est pas systématique en Scandia. Ce n'est pas une coutume. Ce qui n'empêche pas les Nornes de se prononcer sans que personne ne le sache. C'est à vous de décider. Après tout, dans Yggdrasil, le seul vrai Maître des Runes c'est vous, le Meneur de Jeu.

Les runes



Aett de Freyr



1 - Fehu

Tirage positif : vie dans la prospérité, la richesse, gains de biens, abondance et succès social. Le PJ est peut-être né dans une famille riche ou bien grâce à son travail va le devenir et maintenir son niveau de vie. Il est aussi possible d'envisager une amélioration spectaculaire de son statut social au cours de sa vie.

Tirage négatif : perte de biens, pauvreté, échec, rejet social. Le PJ est né dans une famille pauvre et a du mal à trouver sa subsistance. Ou bien il subira un revers de fortune assez cuisant et n'arrivera pas à regagner son statut social.



2 - Uruz

Tirage positif : force vitale, santé et énergie, force et ténacité. Le PJ fera preuve d'une santé de fer, sans jamais être atteint par la maladie. Il sera fort et sain.

Tirage négatif : Maladie, manque d'énergie, et passivité. Le PJ sera souffreteux ou souvent malade, il n'aura pas l'énergie nécessaire pour prendre les armes.



3 - Thurz

Tirage exclusivement négatif : cette rune est une rune maléfique qui représente les forces destructrices des géants du givre. Le PJ est souvent pris dans des conflits, dans des situations dangereuses où il risquera sa vie. Il semble que les ennuis le suivent. On

peut aussi considérer, dans un scénario ou une campagne plus liée au surnaturel que le PJ a soit une ascendance de géant, ou que sa famille est poursuivie par la malédiction d'un géant, ou que le personnage lui-même devra affronter un géant au cours de sa vie.



4 - Ansuz

Tirage exclusivement positif : cette rune est exclusivement positive. Elle est le signe de la bénédiction d'Odinn. Elle signe une grande inspiration scaldique ou magique, ou simplement qu'Odinn l'a déjà distingué parmi les mortels, ce qui ne va

pas forcément sans inconvénients. Le PJ peut être un grand scalde, ou un mage réputé ou même un *berserkr* particulièrement puissant s'il choisit le don correspondant.



5 - Reith

Tirage positif : voyage, déplacement, évolution dans la vie. Le PJ peut être un voyageur impénitent, ne tenant pas en place, visitant des villes et des pays, ou bien il évolue positivement et progresse dans sa vie sociale et/ou dans

ses connaissances, et n'hésite pas à changer ses habitudes. **Tirage négatif** : immobilisme, impossibilité d'évoluer. Le PJ est peut-être un peu fixé sur ses acquis et refuse de changer ou de se déplacer.



6 - Kaun

Tirage positif : passion, créativité, capacité techniques. Le PJ peut être doué pour l'artisanat de qualité, ou montrer une passion pour une activité quelle qu'elle soit, et dans laquelle il excelle.

Le Personnage - Le Destin

Tirage négatif : instabilité, manque de persévérance. Le PJ ne montre aucun intérêt particulier pour une activité artisanale ou manuelle quelconque, pas plus que de dons.



7 - Gebô

Tirage positif : équilibre, dons aux dieux, sacrifice. Tous les sacrifices faits aux dieux par le PJ seront bien accueillis. Le PJ a toutes les qualités pour être sacrificateur, *godi*.

Tirage négatif : soit le PJ ne pratique jamais de sacrifice aux dieux et il ne bénéficie jamais d'une aide divine, soit les dieux ne lui accordent aucune attention malgré ses offrandes.



8 - Wunjô

Tirage exclusivement positif : Cette rune est le signe de la joie de vivre, de la bonne chère, du plaisir. Le PJ sera un bon vivant, aimant les fêtes et les aventures amoureuses et qui se débrouillera pour vivre dans les meilleures conditions. Il peut aussi

connaître maintes plaisantes aventures amoureuses.

Aett de Heimdall



1 - Hagall

Tirage exclusivement négatif : Cette rune est exclusivement négative et représente la colère et le déchaînement des forces de la Nature. Catastrophes naturelles, grêle, perte, désastres. Le PJ, à un moment de sa vie offensera les divinités de la nature (Freyr, les

alfar, les *landvaettar*, esprits tutélaires, esprits des ancêtres), et en subira les conséquences : perte de récoltes, famine, maladies, hiver trop rude, etc. Ou bien le PJ connaîtra sans que ce soit sa faute une période de disette, la destruction de son bateau par un ouragan, l'impossibilité de se déplacer à cause de tempêtes de neige...etc



2 - Nauthr

Tirage exclusivement négatif : Cette rune est exclusivement maléfique. Elle représente la pauvreté et la souffrance, le tourment. À un moment de sa vie, le PJ connaîtra la perte douloureuse d'un être cher, un emprisonnement, la perte de ses biens, une

famine, une maladie, ou bien un bannissement temporaire. Au choix du MJ.



3 - Isa

Tirage exclusivement négatif : Cette rune est exclusivement maléfique. C'est le froid, la glace, la stagnation, la trahison. Le PJ ne pourra pas atteindre un but pourtant cher à son cœur, ou sera trahi. Ou bien il trahira une personne qui lui faisait confiance et en subira de lourdes conséquences. Ou encore, il sera bloqué dans une situation dont il ne pourra aisément sortir. Au choix du MJ.



4 - Jerà

Tirage exclusivement positif : C'est la rune des bonnes récoltes, de la prospérité, de la paix. Elle peut débloquer n'importe quelle situation de stagnation, d'enfermement et de disette. Le PJ pourra connaître une année entière de prospérité, de santé, de chance, et de paix. Ou bien, il verra revenir à lui des opportunités manquées, et saura saisir sa chance.



5 - Iwaz

Tirage exclusivement positif : Cette rune est celle de l'arbre, celle d'Yggdrasill. Elle représente la protection, la stabilité, la force. Tout projet raisonnable du PJ sera couronné de succès, ou bien le PJ sera entouré de personnes loyales qui sauront l'épauler en cas de difficulté. Le PJ ne sera jamais trahi par des proches. Le PJ sera considéré comme une personne loyale à laquelle se fier. Quel que soit le choix du MJ, l'influence de cette rune cesse définitivement si le PJ trahit un proche ou brise un serment quel qu'il soit.



6 - Perth

Tirage positif : C'est la rune du secret, de la divination, de la féminité. Le PJ peut avoir un don pour la divination, ou pour percevoir le sens des énigmes les plus étranges, détecter l'usage de la magie. Le PJ sera moins sensible aux illusions, et aux sorts.

Tirage négatif : Le PJ ne comprend rien aux arcanes, ne détecte pas les subtilités de la magie, est donc plus sensible aux illusions et aux sorts.



7 - Algiz

Tirage exclusivement positif : Algiz est la plus puissante rune de protection contre les énergies maléfiques, les pièges, les créatures surnaturelles. Le PJ est protégé contre les influences maléfiques, les tentatives de manipulations, les malédictions quel que soit le sort. Est-ce une ascendance surnaturelle du PJ, une protection divine, ou juste la droiture innée du PJ qui lui attire

cette protection, au MJ d'en décider selon le personnage joué. Mais comme pour Iwaz, si le PJ trahit, brise un serment, refuse d'assumer son Destin (refus d'une vengeance, refus d'aider un parent ou un frère juré, refus d'un duel, lâcheté sur la champ de bataille...etc) ou utilise le *Sejdr*, le *Galdr*, ou les *Runes* pour lancer une malédiction, l'influence de la rune cesse définitivement.



8 - Sól

Tirage exclusivement positif : La rune du soleil ne peut être négative. Elle apporte victoire, amélioration dans la vie du PJ. Cela peut se traduire par une victoire éclatante pour le PJ (ou pour son groupe grâce à lui), la reconnaissance d'un homme haut placé, un legs inattendu améliorant nettement la condition du PJ s'il est pauvre... etc.

Hett de Tyr



1 - Tiwaz

Tirage positif : Cette rune est celle du dieu Tyr, le dieu de la loi. Le MJ peut considérer que le PJ ne souffrira jamais de décisions arbitraires au *thing*, ou qu'il sera influencé par le dieu pour toujours agir en respectant les lois, ou encore ne sera jamais défié pour de mauvaises raisons.

Tirage négatif : Le PJ souffrira d'injustices systématiques, échouera dans les compétitions, ou sera toujours bridé dans ses actions par la peur d'enfreindre la loi.



2 - Bjarken

Tirage positif : Cette rune représente la fertilité, le mariage, la naissance. Le PJ peut contracter un mariage bienvenu et heureux, avoir des enfants robustes s'il le désire, ou éviter les mariages arrangés trop contraignants et sources de problèmes futurs.

Tirage négatif : Le PJ peut subir une naissance non désirée, ou/et un mariage malheureux, contraignant, ou avoir des enfants trop faibles à la naissance, qu'il lui faudra exposer.



3 - Ehwaz

Tirage exclusivement positif : Cette rune est celle du cheval, l'animal dédié à Freyr. Elle représente pour le PJ une évolution favorable ou un voyage réussi, sans incident. Elle confirme aussi systématiquement les autres runes positives du tirage (tirage positif ou exclusivement positif), en accordant le maximum possible de ce que ces runes prédisent.



4 - Mathr

Tirage positif : Cette rune est celle de la race humaine, de l'individu. Elle reflète la coopération entre personnes, leur relation avec la famille, le clan, la société. Le PJ peut être considéré comme une personne de bien, intelligent, communicateur-né, ou peut-être a-t-il décidé de devenir un meneur d'hommes.

Tirage négatif : Le PJ ne doit attendre aucune aide de ses semblables. Il est peut-être trop sournois ou manipulateur. Il ne parle peut-être pas beaucoup et ne parvient pas à tisser des liens avec autrui. En tous cas, il n'attire ni compassion, ni amitié. Attention, cette conduite mène à l'isolement, qui peut coûter la vie.



5 - Lôgr

Tirage positif : Cette rune représente l'eau, les étendues liquides. Elle favorise à la fois l'imagination et les rêves. Le PJ sera peut-être particulièrement intuitif, aura des rêves prémonitoires sans magie, ou sera particulièrement doué en divination s'il est un magicien.

Tirage négatif : Le PJ aura tendance à être un peu confus, et il n'a pas de moyen de s'orienter dans la vie. Cela peut venir d'un manque d'éducation, d'un tempérament trop rêveur, d'une enfance trop bridée, ou d'un sentiment de danger permanent.



6 - Ingvi

Tirage exclusivement positif : Ingvi est la rune de la virilité, du bon sens, de la chaleur de la famille, du soulagement et de la sérénité. Le PJ a pour le soutenir une famille bienveillante et peut-être puissante. Il peut se réfugier auprès d'eux en cas de problème pour se ressourcer. Ou bien le PJ est sûr de lui et ne ressent aucune anxiété face à l'avenir, grâce à l'enfance heureuse et rassurante dont il a bénéficié.



7 - Dagaz

Tirage exclusivement positif : Cette rune est celle du jour, de sa lumière, de sa chaleur, tout comme de l'espoir renaissant après la nuit. Le PJ va connaître une amélioration inespérée après avoir touché le fond, ou bien va enfin entrevoir la solution d'un problème qui lui gâche la vie. Cette rune peut aussi annoncer la réussite après beaucoup d'échecs.

Le Personnage - Le Destin



8 - Othall

Tirage positif : Othall est la rune symbolisant le patrimoine foncier. Contrairement à Fehu, elle désigne souvent l'héritage ou un moyen de production acquis. Le PJ vient d'une famille riche ou ayant quelque bien foncier dont il sera nommé héritier.

Ou bien il recevra des maisons ou des terres en récompense de ses prouesses ou par mariage. Au MJ de décider.

Tirage négatif : Le PJ ne sera jamais héritier de ses parents s'ils ont quelque bien foncier, ou bien il fera un mariage sans une dot comprenant ce genre de possessions. Bref, il ne sera jamais propriétaire terrien. Si le MJ le désire, le PJ peut quand même posséder sa maison et un lopin de terre. Mais guère plus.

Christophe désire créer un personnage de berserkr, et Florent lui fait tirer trois fois un D8 et note chaque résultat. Le 1er dé indique un 3, le 2ème dé, un 8, le dernier dé, un 8 également.

Ce qui donne les runes Thurs, Sôl, et Othall. Il y a là une rune maléfique, une exclusivement positive, et la dernière a deux interprétations possibles.

Florent fait le choix du tirage négatif d'Othall parce que Christophe a choisi le berserkr comme archétype et que l'impact de cette rune est moindre. Le patrimoine foncier n'est pas dans les priorités de ce genre d'archétype. Il aurait décidé de créer un noble, avoir deux runes négatives dont celle d'Othall aurait été peut-être trop invalidant.

Mais une fois encore, c'est au MJ de décider suivant la direction de son scénario ou de sa campagne.

Thurs : Le personnage de Christophe, Ragnar Geirson sait que des géants ont massacré une partie de sa famille et compte bien aller se venger. Son honneur en dépend. C'est l'interprétation de Florent qui a prévu une expédition dans les forêts norvégiennes et quelques rencontres agitées.

Sôl : Ragnar a actuellement une bonne position comme berserkr d'un jarl norvégien puissant. Son seigneur est satisfait de ses prouesses et si le berserkr revient avec quelque victoire sur des géants, il pourrait bien recevoir une récompense et une reconnaissance de ses exploits.

Othall : Ragnar vient d'une famille pauvre et qui trime pour survivre. Pas d'héritage possible en vue, et il est hors de question pour un berserkr de s'élever dans l'échelle sociale par mariage.

Christophe sait qu'il a tiré ces trois runes mais ignore ce que l'avenir lui réserve. Ragnar ne sait pas lire les runes.

Hett de freyr

1	2	3	4	5	6	7	8
Fehu	Uruz	Thurz	Ansuz	Reith	Kaun	Gebô	Wunjô

Hett de Heimdall

1	2	3	4	5	6	7	8
Hagall	Nauthr	Isa	Jerà	Iwaz	Perth	Algiz	Sôl

Hett de Tyr

1	2	3	4	5	6	7	8
Tiwaz	Bjarken	Ehwaz	Mathr	Lôgr	Ingvi	Dagaz	Othall

Les Archétypes

Les six héros décrits dans ce livre peuvent aussi bien servir d'inspiration que de personnages prêts à jouer. Mais vous souhaitez peut-être aller au-delà de ces choix initiaux. Afin de vous aider dans l'élaboration d'un concept, voici une liste d'archétypes correspondant aux personnalités typiques de la Scandia. Si le besoin s'en fait ressentir, elles vous serviront de guide afin d'imaginer votre propre héros. Comprenez bien qu'il ne s'agit là que d'une base. En effet, le système de création des personnages est suffisamment souple pour vous permettre de donner naissance à n'importe quel type de héros.

Cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive, mais elle couvre un grand nombre de choix possibles. Afin de faciliter vos recherches, elles sont regroupées en classes correspondant à la société nordique.

Après une rapide description de chaque archétype, vous trouverez une courte liste de compétences classiquement associée à celui-ci. Ces propositions n'ont aucunement valeur d'obligation. Ne vous laissez pas enfermer dans des choix qui ne sont pas les vôtres. Il ne s'agit que de suggestions. Après tout, rien n'empêche d'imaginer un noble, adepte de la médecine, un scalde ferrailleur émérite ou un *berserkr* féru de légendes et de musique. **Les seules limitations qui valent pour tous les habitants de la Scandia sont les suivantes : seuls ceux qui reçoivent le don d'Odhinn peuvent devenir *berserkr* ou pratiquer la magie. En termes de règles du jeu, cela implique que le joueur choisisse les dons *berserkr* ou *initié* afin d'accéder à un archétype correspondant.**

Dans tous les autres cas, cette sélection n'a pour but que de vous guider et de vous aider à préciser un concept initial.

Archétypes et vocation

Les personnages nouvellement créés sont des individus jeunes, à peine entrés dans l'âge adulte. Ils ont tous entre 16 et 20 ans. Si vous choisissez un archétype pour eux, celui-ci reflète avant tout leur formation, leur origine familiale et sociale, voire pour les nobles leur statut. Celui-ci n'indique par obligatoirement la place qu'ils occuperont dans le futur au sein du clan. Bien entendu, *initiés* d'Odhinn et guerriers-fauves conserveront à jamais, à moins d'une malédiction, leurs dons respectifs. Mais c'est la manière dont le joueur envisage l'évolution du héros qui déterminera sa fonction et le rôle que les sagas lui accorderont.

Les nobles

Jarl

Le *jarl* dirige le clan. Il est à la tête d'une communauté plus ou moins importante à laquelle il assure sa protection. Dans ce but, il solde sur ses fonds propres une armée privée, constituée de *hirdmen*. Le *jarl* dirige les opérations militaires et organise la vie politique en accord avec le *thing*. Ce noble de haut rang est l'incarnation des valeurs du clan qu'il représente.

Compétences privilégiées : Chevaucher, Éloquence, Tactique, Traditions, une compétence martiale au choix.

Chef de guerre

Ce noble prend la tête des troupes lorsque le *jarl* décide de mener une guerre, qu'il s'agisse d'effectuer un raid contre un voisin ou de défendre ses terres. Rompu aux tactiques militaires, le chef de guerre est également par lui-même un

Le Personnage - Les Archétypes

excellent combattant. Lorsque le *jarl* prend directement le contrôle de l'armée, ce personnage se trouve alors à commander un groupe de combat.

Compétences privilégiées : Chevaucher, Intimidation, Savoir (géographie), Tactique, une compétence martiale au choix.

Conseiller du seigneur

Le *jarl* s'entoure souvent des membres du clan les plus sages et les plus expérimentés. Ceux-ci l'aident à prendre les meilleures décisions pour la communauté. Hommes de confiance, les conseillers jouent également le rôle de diplomates et d'émissaires lorsque des missions d'ambassade se révèlent nécessaires. À ces occasions, ils se transforment bien souvent en espions, devenant alors les yeux et les oreilles de leur chef.

Compétences privilégiées : Discrétion, Négociation, Éloquence, Savoir (politique de la Scandia), une compétence martiale au choix.

Les guerriers

Hirdmen

Soldat loyalement attaché à son *jarl* ou mercenaire louant son épée, les *hirdmen* sont avant tout des guerriers professionnels qui vivent de leurs compétences de combat souvent remarquables. En période de paix, ils assurent tout de même la sécurité des routes commerciales et du domaine de leur seigneur. Missions d'escorte de personnalités du clan et traques de brigands ou de bêtes sauvages font également partie de leurs attributions. Dès que la guerre est déclarée, les *hirdmen* forment le gros et l'élite des troupes.

Compétences privilégiées : Chevaucher, Esquive, Mouvement, deux compétences martiales au choix.

Berserkr

Ces guerriers sauvages et redoutés, à juste titre, constituent la garde rapprochée de plus d'un *jarl*. Bien que leurs prouesses martiales ne puissent être mises en doute, leurs manières et leur arrogance suffisent à leur aliéner les populations auxquelles ils se mêlent. Les gens les trouvent sales et répugnants, mal élevés et imprévisibles, mais qui oseraient le leur dire en face ?

Compétences privilégiées : Esquive, Intimidation, Mouvement, Survie, une compétence martiale au choix.

Note : afin d'incarner un *bersekr* ou autre guerrier voué à *Odhinn*, vous devez choisir obligatoirement pour votre personnage le don « guerrier-faune ».

Mercenaire

Issus d'un clan déchu, guerriers étrangers à la Scandia, vagabonds qui n'ont plus que leur épée pour les nourrir, les mercenaires louent leurs services aux plus offrants. La majeure partie d'entre eux ne trouve un emploi que lorsque la saison des guerres ravage le pays. Ils grossissent alors les armées des *jarl* et nombreux sont ceux qui meurent avant d'avoir fait fortune. En temps de paix, quand aucun engagement ne se présente, les mercenaires se font volontiers brigands.

Compétences privilégiées : Chevaucher, Négociation, Jeux, Survie, une compétence martiale au choix.

Les sages

Note : afin d'incarner un Sage ayant des connaissances en Magie, vous devez choisir obligatoirement pour votre personnage le don « Initié ».

Völva

C'est un don qui se transmet de mère en fille dans certaines familles. L'attention d'*Odhin* qui désigne ses lignées comme vouées au service de l'expression des dieux. Les *völva* s'efforcent de mener des vies normales au sein de leur communauté, mais elles portent également la voix des Ases et des Vanes et, à travers les sorts, répondent aux questions des membres du clan. Interpréter les signes, déduire la trame du destin dans les osselets, voilà un bien grand poids sur de frêles épaules.

Compétences privilégiées : Empathie, Savoir (divinités : Ases et Vanes), Superstition, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (*Sejdr*, *Galdr* ou Runes).

Thulr

Connaisseur de la nature et de ses secrets, détenteurs des rites sacrés et anciens, présidant souvent les cérémonies funèbres, le *thulr* est une personnalité paradoxale. Au sein de son clan, il est tout aussi respecté que craint. Il sait, grâce à ses incantations et ses remèdes naturels, soigner les hommes ou les animaux malades. Mais on raconte également qu'il parle aux morts et jette le mauvais œil sur ceux qui ont le malheur de lui déplaire. Quoi qu'il en soit, le *thulr* dérange surtout par son obstination à demeurer en marge de la communauté, isolé dans ces endroits sauvages qu'il apprécie tant.

Compétences privilégiées : Herboristerie, Savoir (rites funéraires), Survie, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (*Sejdr*, *Galdr* ou Runes).

Scalde

Nul exploit ne deviendrait légende si aucun scalde ne venait le conter. Bien plus qu'un amuseur destiné à distraire le seigneur et sa suite par ses récits enflammés ou sa musique subtile, le scalde représente avant tout la mémoire de la Scandia. Celle de ses héros et de leurs destins parfois glorieux, souvent tragiques, celle des dieux et de leurs frasques. Itinérant ou soldé par un mécène, le scalde est un artiste accompli, un véritable érudit connaissant les légendes et les héros du passé, qui n'hésite pas à aller lui-même au-devant de l'aventure pour peu qu'il puisse en tirer une bonne histoire.

Compétences privilégiées : Arts (spécialisation), Éloquence, Sagas, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (*Galdr* ou Runes).

Soigneur

Homme ou femme libre occupant sa place au sein du clan, le soigneur est également détenteur d'un savoir médical accumulé depuis des lustres par ses ancêtres et transmis de génération en génération. Il n'y a nulle magie dans sa pratique, mais une bonne connaissance du corps et de son fonctionnement. Le soigneur sait comment réduire une fracture, fermer une plaie et combattre une infection. Il connaît le rôle des organes et les remèdes qui soulagent

leurs maux. Il ne se sent pas en concurrence avec le *thulr*, mais voit plutôt une complémentarité dans leurs deux approches. Après tout, le soigneur exerce une médecine des hommes, le *thulr* guérit grâce aux dons des dieux.

Compétences privilégiées : Herboristerie, Médecine, Survie, une compétence martiale au choix.

Les travailleurs

Artisan

La plupart des habitants de la Scandia sont capables de fabriquer les menus ustensiles du quotidien par eux-mêmes. Cependant, les compétences de l'artisan spécialisé vont bien au-delà de ces réalisations simplistes. Maîtrisant parfaitement toutes les ficelles de son métier, il redouble d'effort pour donner à chacune de ses créations un caractère unique. Même l'objet le plus banal prend entre ses mains un aspect d'œuvre d'art.

Compétences privilégiées : Artisanat (spécialisation), Commerce, Runes, Savoir (artisans légendaires et leurs créations), une compétence martiale au choix.

Fermier

Homme libre, le fermier est l'élément de base de chaque communauté. Il exploite la terre du clan et en tire les ressources nécessaires à sa survie. Eleveur, agriculteur, il peut aussi prendre les armes lorsque le *jarl* convoque ses vassaux pour la guerre ou lorsque son domaine et les siens sont en danger.

Compétences privilégiées : Artisanat (spécialisation au choix), Attelage, Savoir (agriculture et élevage), Superstition, une compétence martiale au choix.

Forestier

Vivant à la lisière des terres exploitées par son clan, le forestier et sa famille exploitent cette immense ressource que représentent les forêts des terres nordiques. Il produit le bois et le charbon de bois utiles à la communauté. Mais il joue également le rôle de garde-chasse et veille à ce que le gibier ne fasse jamais défaut. Enfin, face aux immensités sylvestres où résident tant de créatures hostiles, il endosse également la responsabilité de donner l'alerte en cas de danger.

Compétences privilégiées : Artisanat (travail du bois), Savoir (forêts de la Scandia), Survie, Vigilance, une compétence martiale au choix.

Mineur

La stéatite, la pierre, les métaux précieux, le fer, le cuivre et bien d'autres éléments sont extraits des entrailles de la terre. Des communautés se forment autour des gisements découverts et parfois ne perdurent que le temps de leur exploitation jusqu'à épuisement du filon. Dans les mines, le travail est dur, harassant, mais souvent bien rétribué. Chaque clan veille jalousement sur les gisements qui lui appartiennent et protègent ceux qui les exploitent. Précaution utile car ces ressources se trouvent bien souvent dans des zones sauvages et hostiles.

Compétences privilégiées : Artisanat (taille de pierre ou charpenterie) Chercher, Savoir (travail de la mine), Survie, une compétence martiale au choix.

Les voyageurs

Marchand

Aucune communauté, aucune cité ne peut se développer sans le commerce. Troquant ici des denrées de base, vendant là des produits manufacturés par les meilleurs artisans de la Scandia, ou d'ailleurs, le marchand tisse un lien entre les peuples des terres du Nord. Plus qu'un simple négociant, il est également un aventurier qui n'hésite pas à explorer de nouvelles routes commerciales potentielles. À l'occasion, il se fait même espion au service du *jarl* de son clan, notant de ses yeux avisés les éléments importants en vue d'un raid prochain.

Compétences privilégiées : Commerce, Navigation, Négociation, Savoir (géographie), une compétence martiale au choix.

Emissaire

Habile diplomate, fidèle et loyal conseiller du seigneur, l'émissaire représente une figure incontournable de l'échiquier politique de la Scandia. Chargé de transmettre les messages du roi ou de négocier traités et serments, il est un grand voyageur au fait des coutumes de nombreuses régions du Nord. Son réseau d'informateurs et de relations font de l'émissaire une personnalité incontournable dès qu'un événement majeur se profile à l'horizon.

Compétences privilégiées : Éloquence, Empathie, Négociation, Savoir (personnalités de la Scandia), Traditions

Forgeron itinérant

Artisan spécialisé, il excelle dans la création d'armes et d'armures prisées par les *jarl* et leurs *hirdmen*. Dans les Royaumes du Nord perpétuellement en conflit, il ne manque jamais de travail. Bien qu'il soit capable de produire une grande quantité de pièces en un temps assez court, le forgeron itinérant sait également rendre chacune d'elles unique grâce à l'incrustation de métaux précieux ou en traçant des gravures somptueuses. Bien souvent, sa réputation précède son arrivée dans chaque nouvelle communauté.

Compétences privilégiées : Artisanat (forge), Attelage, Commerce, Savoir (géographie), une compétence martiale au choix.

Espion

Aucun monarque sensé ne se priverait des services d'un bon réseau d'espions. Que manigancent leurs ambitieux voisins ? Quelles défenses gardent le port que le roi projette d'attaquer et de piller une fois la belle saison revenue ? Quel vassal complot dans son dos ? De quels moyens disposent ses rivaux ? Voilà autant de questions auxquelles un espion efficace et loyal apportera des réponses pour son souverain.

Compétences privilégiées : Chercher, Discrétion, Larcins, Traditions, une compétence martiale au choix.



Sigurdr Ivarsson

Archétype : Hirdmen

Les Royaumes du Nord qui m'ont vu naître sont des terres dangereuses où la violence fait partie du quotidien de ses habitants. Dans le système clanique, tous les hommes libres, membres légitimes du thing et paysans pour la plupart, portent les armes. Un jour ou l'autre, ils peuvent être amenés à défendre leurs foyers ou à guerroyer si le *jarl* les mobilise. D'ailleurs, de telles occasions ne manquent pas. Pas plus loin que l'autre versant de la montagne où s'adosse notre village, un clan rival lorgne sur la richesse de nos terres et les eaux poissonneuses du fleuve. Dans la forêt profonde, les loups ne sont pas les pires créatures qui menacent nos troupeaux. Des bêtes immondes enfantées dans les domaines souterrains rôdent à la lisière de la civilisation et les nuits maudites, n'hésitent pas à franchir l'enceinte fortifiée pour s'emparer de nos enfants.

La majorité des représentants de notre peuple est né, un outil dans une main, une épée dans l'autre. Mais moi, *hirdmen*, je ne connais d'autres outils que mes armes !

Ma hache fracasse le crâne de mes adversaires. Mon épée défie les ennemis de mon seigneur. Mon bouclier coloré protège le corps de mes frères de clan. Je suis un *hirdmen*, un combattant d'élite dans un peuple de guerriers !

Mes compagnons et moi formons la garde personnelle du seigneur Hrolf Knudson. Soldats professionnels, soldés par un roi ou un *jarl*, nous autres, *hirdmen*, composons au sein de chaque clan une force armée permanente, redoutable et bien entraînée. Nous nous reconnaissons aussitôt entre nous sur le champ de bataille à nos armures rutilantes et nos boucliers chamarrés. Et si je ne crains personne, je préfère affronter mes semblables plutôt que de simples *bondi*. Je combats pour la suprématie de mon clan, pour la gloire de Hrolf Knudson et celle de mon nom. Ma réputation dépassera bientôt les frontières de cette vallée. Je suis *hirdmen* et ma force prend racine dans la parole de mon suzerain.

J'ai déjà compris que le destin qui m'attend est placé sous le signe du fer et du feu. Puisque tel est le cas, je choisis de suivre la vague et de la dominer plutôt que de la subir. Vivre et mourir par l'épée, sous le regard approbateur d'Odinn, peut-on trouver un meilleur sens à l'existence ?

Bien entendu, fidélité et loyauté prennent parfois d'étranges voies. Mon roi m'a assigné une tâche étonnante. Je ne rêve que de champs de bataille et de hauts-faits d'armes, et me voici affecté à la protection de sa fille et unique héritière, Jorunn Hrolfsdóttir. Fière et noble descendante du héros Kjari Epée-de-foudre, altière, elle incarne la grandeur du clan. Pourtant, même si le Destin semble la promettre à un grand avenir, je ne peux m'empêcher de penser que ce poste m'éloigne des combats que je recherche. Mais, je suis *hirdmen* et j'obéis à mon seigneur.

Statistiques

Destin : Reith (-), Sol (+), Mathr (+)

Corps

Puissance 3 Vigueur 2 Agilité 2

Esprit

Intellect 2 Perception 2 Ténacité 3

Âme

Charisme 2 Instinct 1 Communication 2

Dons : Avenant, Guidé par Thorr

Faiblesse : Sang chaud

Réaction : 5

Déplacement : 4

Encombrement : 8

Défense Physique : 5

Défense mentale : 6

Points de Vie : 40 (20/10/0)

Réserve de dés : 3

Compétences

Chevaucher 3 ; Esquive 4 ; Mouvement 3 ; Armes longues 7 ; Lancer 4 ; Natation 1 ; Navigation 2 ; Sagas 1 ; Survie 1 ; Vigilance 2

Prouesses martiales

Niveau 1 : Sonner ; Rapide comme la foudre

Niveau 2 : Venez à moi !

Équipement

(ENC = 6 - protection totale : 12)

Épée longue, deux haches de lancer, armure de cuir lamellé, casque, bracelets de cuir renforcé, jambières de cuir renforcé, bouclier.

Les Prétirés



Híldr Thorbjornsdóttir

Archétype : Völva

Pour mon peuple, les dieux représentent plus des compagnons et des maîtres omniprésents que des images lointaines et inaccessibles. Bien que bardés de tous leurs atours divins, ils se soumettent eux-aussi aux lois de la Destinée. N'y voyez ici point de fatalisme, car au contraire, c'est dans la lutte ou l'accomplissement de son destin que chaque créature se révèle. Les hommes comme les dieux.

Je les observe. Les uns et les autres.

Je vois ceux qui tentent de s'y opposer pour finalement, malgré tous leurs efforts, finir par diriger leurs pas où le Destin les attend. J'entends les Ases et les Vanes murmurer leurs paroles, sages ou folles, à mon oreille. Les runes, les symboles et les signes mystiques me transmettent leur voix, tout comme ils me permettent d'appréhender les fils du futur et le sens caché des choses.

Je possède ce don, comme avant moi ma mère, et avant elle sa propre mère. Notre lignée a toujours donné au clan ses *völva*. Depuis que nos premiers ancêtres ont décidé d'établir leur colonie à l'abri de cette vallée fertile, ma famille, à travers chaque première-née, transmet la parole des dieux et enseigne le sens caché du monde aux hommes du commun.

Völva, voilà notre titre. Ils nous nomment prophétesses et magiciennes lorsque les augures sont bons. Mais nous devenons sorcières malfaisantes quand les fils du destin les déçoivent ou empruntent une route détournée.

Ma mère vient de mourir. Le *jarl* lui a rendu l'hommage qui lui était dû. Me voici donc proclamée *völva* du clan. Je sers désormais d'intermédiaire entre les éléments magiques parsemant Midgard et mon peuple. Initiée depuis mon enfance aux mystères et aux secrets des dieux, je sais réaliser ces prophéties dont ils sont friands et leur révéler la réalité du monde qui les entoure. Les Nornes m'ont élue, elle expriment leurs souhaits et leurs ordres. J'entends, j'obéis et je rapporte leur parole sacrée.

Pourtant, je ne renierai pas mon rôle. Il est mon héritage, mon don. J'aime le respect, la crainte parfois, que je lis dans les yeux des hommes que je croise. Le quotidien des femmes de guerriers ou de paysans ne sera jamais le mien. Les dieux eux-mêmes sont mes compagnons.

Un grand destin m'attend. Les runes sont formelles. Le *jarl* m'a demandé d'interroger les divinités pour sa fille, Jorunn Hrolfsdóttir. L'avenir des Royaumes du Nord repose sans doute sur ses épaules et celles de ceux qui oseront la suivre à travers les épreuves qui l'attendent. Je serai de ses compagnons d'aventure. Même si depuis cette nuit où les runes m'ont parlé, j'ai peur de les consulter à nouveau. Je comprends qu'il n'y a rien de bon dans le futur qui se dessine. Puis-je vivre avec ce savoir ? Comment regarder en face mes amis et mes pairs lorsque je devine les souffrances qu'ils vont devoir affronter ? Les prévenir altérerait-il le destin qui nous est promis ? Trop de questions. Le silence est mon ultime bouclier.

Je sais tant de choses. Je ne peux tout dire.

Statistiques

Destin : Ansuz (+), Algiz (+), Bjarken (+)

Corps

Puissance 1 Vigueur 2 Agilité 2

Esprit

Intellect 3 Perception 2 Ténacité 3

Âme

Charisme 2 Instinct 3 Communication 1

Dons : Initiée (Runes), Mémoire parfaite

Faiblesse : Peur (être enfermée sous terre)

Réaction : 8

Déplacement : 4

Encombrement : 4

Défense Physique : 7

Défense mentale : 9

Points de Vie : 37 (18/9/0)

Réserve de dés : 8

Compétences

Empathie 3 ; *Sejdr* 6 ; Savoir (divinités : Ases et Vanes) 3 ;

Superstition 3 ; Armes courtes 4 ; Chercher 2 ; Sagas 1 ;

Survie 1 ; Vigilance 2 ; Runes 2

Prouesses martiales

Aucune

Magie

Sejdr : Ce que murmurent les os (Niv 2), Maîtriser le brouillard (Niv 1), Libérer de la peur / Créer la peur (Niv 1)

Equipement

(ENC = 1 - protection totale : 2)

Poignard, épaulière de fourrure sur sa longue robe, osselets, *stafr* (bâton de sorcier), bourses d'ingrédients.



Thorgrim Olavsson

Archétype : Berserkr

« ... À l'aube, solitaire, sa silhouette imposante domine le futur champ de bataille. Debout sur un rocher, il brandit son arme sacrée vers les cieux et lance un hurlement sauvage en direction de ses ennemis. Un éclair, le tonnerre roulant. Thorr répond à son appel. Le guerrier sent la puissance primordiale affluer en lui. Tout son corps brûle du désir ardent de combattre. Son esprit hurle au goût du sang. Tremblez, ennemis de son clan, créatures surnaturelles et démons du Nord ! Par sa hache et sa fureur, par la vigueur des dieux qui l'anime, il vous défie et vous promet une mort violente ! Et si aujourd'hui, son destin est de tomber sous vos coups, il est prêt. Une place l'attend déjà dans la Valhöll, à la table des guerriers immortels, car il est *berserkr* ! L'arme de foudre, le bras vengeur, le semeur de carnage d'Odhinn !

Ses adversaires tremblent maintenant de peur. Ils reculent, hésitent. Peuvent-ils encore fuir, échapper au courroux du guerrier Ours ? Non, car le *berserkr* les suivrait jusqu'au royaume de Hel si nécessaire, pour faucher leurs vies indignes.

Soudain, l'un d'eux ose s'avancer. Courage ou inconscience ? Il veut lutter, mais ne connaîtra au final que la morsure d'une lame guidée par une juste colère.

Oui, l'essence même des dieux circule dans Midgardr, Terre des hommes, marquée de leur empreinte. Ils ont voulu leur peuple à leur image, fort et fier. Mais Odhinn a également doté les plus féroces d'entre les guerriers d'un don unique. Ils sont ses élus. Ils puisent leur énergie dans ce lien qui les unit à la fois à Midgardr et à Asgardr.

Le *berserkr* connaît ce secret du roi des Ases, le hurlement de l'esprit qui l'habite et la férocité de l'animal qu'il incarne. Ils font de lui son champion. Il sait commander la transe qui décuple sa force et sa soif de sang. Il ne ressent plus ni douleur, ni fatigue. Aucun coup ne peut le blesser. Nul être doué de raison ne se présente sur le champ de bataille sans craindre de l'affronter. Bien peu d'adversaires peuvent prétendre se mesurer à lui.

Dressé sur son rocher, méprisant envers ses ennemis, le guerrier Ours tend en offrande au Père de la victoire, la longue hache sanglante qu'il agite au rythme de la foudre.

L'esprit-totem de l'un des trois animaux sacrés brûle en lui. Tous sont des dons d'Odhinn, mais chacun amène le guerrier-fauve à se rapprocher d'un dieu. Le guerrier Loup se voue au service de Odhinn, le maître de Geri et Freki. Pressés les uns contre les autres, leurs lances moissonnent les vies ennemies au nom du père des Ases et protègent les rois. Le Sanglier est dédié à Freyr. Ils combattent en meute et je n'ai jamais vu une ligne adverse résister longtemps à leurs assauts implacables.

Mais, lui, guerrier Ours, est un solitaire. Il accompagne les *hirdmen*, mais ne suit d'autre loi que celle de la gloire et loue Thorr, fils d'Odhinn. Incarnation de la puissance des dieux, il porte haut les couleurs de son clan. Un étendard rouge sang !

Alors, il bondit. La bave aux lèvres, la rage au cœur, Par Thorr ! Que s'engage le combat ! Aujourd'hui sera un jour de massacre, le jour où un clan disparaîtra sous les coups des *berserkir* !... »

--Extrait du récit de la bataille de Slögga par Yngwe Gilsursson, scalde du clan Kjari.

Statistiques

Destin : Reith (+), Nauthr (-), Tiwaz (+)

Corps

Puissance 4 Vigueur 3 Agilité 2

Esprit

Intellect 1 Perception 2 Ténacité 3

Âme

Charisme 1 Instinct 2 Communication 1

Dons : Guerrier-fauve (Berserkr), Corps de fer

Faiblesse : Impétueux

Réaction : 5

Déplacement : 5

Encombrement : 11

Défense Physique : 7

Défense mentale : 6

Points de Vie : 43 (21/10/0)

Réserve de dés : 8

Compétences

Esquive 3 ; Intimidation 4 ; Mouvement 3 ; Survie 4 ; Armes à deux mains 7 ; Escalade 2 ; Natation 1 ; Superstition 1 ; Vigilance 3

Prouesses martiales

Niveau 1 : Charge impétueuse ; Hurlement sanguinaire

Niveau 2 : Féroce comme l'ours !

Équipement

(ENC = 5 - protection totale : 5)

Hache à deux mains, épaulières de fourrure, bracelets de cuir renforcé, jambières de cuir renforcé.

Les Prétirés



Klemet Gandalvsson

Archétype : Thulr

Je contemple, solitaire, le village au bas de la falaise. Du haut de celle-ci, je domine l'ensemble de la vallée. Oui, même la maison longue de notre roi, pour moi simple bâtisse parmi d'autres que je distingue à l'Est, à travers les cimes des arbres. Il est vrai que je vis isolé dans la forêt. Mais elle est mon domaine. Je m'y sens bien mieux que parmi les hommes du clan, ces vantards querelleurs. Je fais normalement partie de la communauté, mais la nature est mon véritable foyer. D'ailleurs, eux aussi préfèrent me savoir ici que dans leur enceinte frileuse. Qu'ils y restent et y pourrissent !

J'aime ce décor qui s'étend devant moi. Les eaux miroitantes du fleuve, le ciel bleu comme un écrin précieux au soleil, le tapis verdoyant qui recouvre les flancs des collines, les sommets blanchis de neige en cette fin de printemps. Je sais voir et je sais écouter. Midgardr me parle et chaque jour m'enseigne ses secrets.

Le monde des hommes est pourtant une terre hostile. Le climat des Royaumes du Nord, le paysage (avec ses montagnes abruptes, ses terres sauvages et ses mers indomptées), les créatures naturelles ou légendaires qui le peuplent, rendent l'existence précaire. Mais la vie est comme la sève d'Yggdrasil. Elle prouve chaque jour sa vigueur. Bien entendu, son corollaire, la mort est d'autant plus présente.

Eux sont aveugles et sourds à ce murmure. Pour mon peuple, le *thulr* est à mi-chemin entre la sagesse et la folie. Il n'hésite pas à quémander ma présence lorsqu'elle se fait désirer. Un enfant ou une vache malade, une blessure qui s'infecte, une récolte menacée par des insectes... Ils comptent sur mon intervention, comme si je pouvais plier les dieux à ma volonté. Ils ne comprennent pas que je ne suis que le serviteur de Midgardr. Je l'observe, elle m'apprend.

Thulr, je suis initié aux savoirs des anciens et peut tirer le meilleur parti de ce qui m'entoure. Je me fais médecin après les combats ou lorsque la maladie menace notre communauté. Je sais où trouver de la nourriture dans les étendues inexploitées lorsque la famine menace. Je peux mener les troupes du roi à travers les terres inconnues ou pister les traces d'un monstre mettant en péril la survie du village. Mais je suis aussi proche des morts, je préside aux rites mortuaires, et ma magie salutaire peut tout aussi bien apporter le mauvais œil sur mes ennemis.

Alors, ils me craignent. À juste titre, sans doute. Ils baissent la tête devant la jeune *völva*, courbe l'échine devant ses paroles sacrées. Elle est le porte-parole des dieux. Moi, je suis l'émissaire de Midgardr et des voies d'Yggdrasil. Je connais les routes vers les autres mondes nichés dans les branches du Grand Arbre-Monde. Ases et Vanes eux-mêmes sont soumis à ses lois. Est-ce ma simple présence ou les runes sur ma tenue, ou encore les crânes ornant ma hutte qui leur rappellent que chaque chose, même les dieux, est appelée à disparaître à son heure ?

Moi, je le comprends, et je participe à cette loi. Tel est mon rôle.

Tiens, j'aperçois notre *jarl* et sa fille, accompagnés de leurs *hirdmen*, qui se dirigent vers la maison de la jeune Hildir Thorbjornsdóttir. La trompe sonne, elle appelle le *thing*. Une décision importante doit être prise.

Je vais me préparer. Des choses terribles surviendront bientôt. Midgardr m'en avertit à sa manière. Je serai prêt. Je suis son serviteur, mais je suis aussi au service de mon clan.

Pour la sauvegarde de Midgardr, et pour la survie des miens.

Statistiques

Destin : Gébô (+), Iwaz (+), Mathr (-)

Corps

Puissance 2 Vigueur 2 Agilité 2

Esprit

Intellect 3 Perception 2 Ténacité 3

Âme

Charisme 1 Instinct 3 Communication 1

Dons : Initié, Homme des bois

Faiblesse : Etrange

Réaction : 8

Déplacement : 4

Encombrement : 6

Défense Physique : 7

Défense mentale : 9

Points de Vie : 38 (19/9/0)

Réserve de dés : 8

Compétences

Herboristerie 4 ; *Sejdr* 6 ; Savoir (rites funéraires) 3 ; Survie 4 ; Armes courtes 4 ; Discrétion 2 ; Empathie 1 ; Médecine 3 ; Runes 2

Prouesses martiales

Niveau 1 : Sonner

Magie

Sejdr : Amélioration de la Défense Physique (Niv 1), Les mains qui soignent / Celui qui blesse (Niv 1)

Runes : Kaun (Niv 1)

Equipement

(ENC = 1 - protection totale : 4)

Hachette, épaulière de fourrure sur sa cape, veste de cuir, colifichets morbides, herbes médicinales.

Yggdrasil

Les Prétirés



Vngwe Gilsursson

Archétype : scalde

« Approchez. Je ne vais pas vous dévorer ! Je ne peux croire que des gamins du clan Kjari se laissent intimider par un seul homme.

Tiens, petite, attrape donc au passage la cruche de bière qui traîne sur cette table. Elle m'a l'air plus pleine que la mienne. Et remplis donc mon verre, tant que tu y es. La nuit a été longue. J'ai soif.

Alors, vous nêtes pas bien ici ? Près des braises encore chaudes et sur ces peaux épaisses. Je faisais comme vous, à votre âge. Au matin, je me faufilais dans la longue maison, enfin vide, rêvant du jour où moi aussi j'y serai admis. Ripailles et chansons! *Skól!*

J'imagine que vous voulez une histoire ? Après tout, c'est ce que l'on attend d'un scalde, non ? Laissez-moi deviner... Pas un conte pour enfants. Plutôt l'un de ces récits pleins de fureur et de batailles qu'apprécient vos pères. Une saga avec des guerriers héroïques, des dieux faillibles et des trolls cruels. Je me trompe ? Non, bien sûr.

Voyons... Ah ! Je me souviens d'une épopée qui... »

« ... et c'est ainsi que tout finit. Nul ne peut impunément se détourner du chemin que les Nornes ont tracé pour lui !

Allez, les gosses, vos parents vont s'inquiéter et ne verront pas d'un bon œil que vous ayez coupé aux corvées du matin. Ouste ! De toute façon, je suis trop ivre et trop fatigué pour continuer.

Et bien, petit ? Pourquoi me regardes-tu comme ça ? M'aurait-il poussé un vilain nez de troll durant la nuit ?

Pardon ? Tu veux savoir comment être comme moi ? Un scalde, tu veux dire ? Tu ne rêves pas d'épées magiques et de batailles comme tes camarades ? Sais-tu seulement ce que cela signifie ?

Non, évidemment.

Les Royaumes du Nord engendrent des peuples de guerriers. La volonté et la force des dieux dessinent nos destins. Le fer, le feu et la glace sont notre legs et les symboles de notre puissance. Mais, je vais te révéler un grand secret. Les exploits des guerriers ne rentrent dans la légende que lorsqu'un scalde décide qu'ils méritent d'être contés. Sans nous, malgré toutes leurs rodomontades, ils ne restent que des braillards bagarreurs, à la renommée aussi réduite que la virilité qu'ils cachent dans leurs braies. Nous, scaldes, nous forgeons la légende.

Nous sommes les gardiens de la tradition orale. Sache aussi que la parole d'un scalde est sacrée et les *jarl* utilisent nos talents d'orateurs pour faire de nous des émissaires et des diplomates auprès des autres clans.

Si tu veux devenir scalde, tu dois trouver un maître pour t'enseigner les talents du narrateur et du musicien, l'art du poète et du comédien. Tu sauras mettre en scène les sagas épiques des héros, tout comme la vie édifiante des dieux. Mais il te faut aussi un don. Celui de rêver et de partager ce rêve. Une belle voix, un visage avenant, le sens de la flatterie et une bonne dose d'irrespect servent aussi, crois-en mon expérience.

Parfois, tu pars à l'aventure, derrière un héros afin de magnifier ses prouesses. Tiens, par exemple, Jorunn...

Crois-en mon flair. Dès que je serai dégrisé, je me ferai un plaisir de la suivre partout. Je suis certain que l'avenir lui réserve, à elle et à ses compagnons, quelques épreuves qui mériteront d'être narrées. Je ne voudrais rater ça pour rien au monde et même le Ragnarökr ne pourrait me retenir...

Mais toi, tu rêves de légendes. Je lis ça dans tes grands yeux qui regardent au-delà du bord du monde. Tu le vois comme les dieux l'ont voulu, pas comme les hommes le perçoivent, n'est-ce pas ?

Oui, tu pourrais sans doute faire un scalde acceptable. Si tu trouves un maître qui veut bien comme disciple d'un tel morveux.

Qui ? Moi ?

N'y compte pas ! J'ai bien assez de mal à m'occuper de moi-même. Et puis, tu ne serais pas en sécurité avec moi.

Écoute... peut-être... si je survivis aux aventures qu'il me tarde d'affronter, alors je reviendrais te les conter. À toi, en premier. Si tu as le don, peut-être pourras-tu en tirer quelque chose.

Allez, déguerpis maintenant ! J'ai sommeil. Je vais rejoindre les dieux dans mes rêves. C'est souvent là qu'ils m'inspirent mes meilleures histoires. »

Statistiques

Destin : Reith (+), Nauthr (-), Lôgor(+)

Corps

Puissance 2 Vigueur 2 Agilité 2

Esprit

Intellect 2 Perception 2 Ténacité 2

Âme

Charisme 2 Instinct 2 Communication 3

Dons : Initié (*Galdr*), Bénédiction de Loki

Faiblesse : Curieux

Réaction : 6

Déplacement : 4

Encombrement : 6

Défense Physique : 6

Défense mentale : 6

Points de Vie : 37 (18/9/0)

Réserve de dés : 6

Compétences

Arts (musique) 3 ; Eloquence 5 ; Sagas 4 ; *Galdr* 4 ; Armes longues 3 ; Arts (poésie) 2 ; Discrétion 2 ; Esquive 2 ; Traditions 2

Prouesses martiales

Niveau 1 : Rapide comme la foudre

Magie

Charme : Sommeil, Séduire

Illusion : Ouïe

Equipement

(ENC = 0 - protection totale : 3)

Épée courte, veste de cuir, bracelets de cuir renforcé, lyre.

Les Prétirés



Jorunn Hrolfsdóttir

Archétype : Noble

Je n'aime pas ces regards sur moi.

Le silence qui s'est abattu dans la longue maison de mon père est plus élogieux que les discours enflammés d'Yngwe Gilsursson, notre scalde. Tous me scrutent lorsque je rejoins ma place. Ils craignent, ou espèrent peut-être, de me voir faiblir. Qu'ils se rassurent ou ravalent leur morgue. Je m'avance parmi eux le front haut et le port altier qui sied à mon rang et à mon nouveau statut. Je suis la fille de Hrolf Knudsson. Son unique enfant. Et le destin du clan Kjari pèse sur mes épaules. Tel est le message des dieux. Je ne faillirai pas. Ni à moi-même, ni à mon clan.

Dans ce silence, je prends place sur le siège qui m'est désormais réservé auprès du roi. Assise au fond de la maison commune, je contemple l'assemblée réunie ce soir. Hommes libres, *hirdmen*, mon peuple. La garde royale a hésité à mon entrée. Devait-elle m'escorter jusqu'au dais, comme il convient de le faire pour un *jarl*? Je ne leur ai pas laissé le temps de prendre une décision. J'ai traversé la salle d'un pas bien plus assuré que je ne le suis vraiment. Mais je ne peux laisser transparaître mes doutes. Pas maintenant. Pas ici.

Mon père pose affectueusement une main sur mon bras. Son contact est brûlant sur ma peau glacée. Il me sourit, mais je lis son inquiétude dans ses yeux gris et délavés. Sa barbe et ses longs cheveux se parent de mèches blanches. Le seigneur est fatigué. Je lui rends son sourire et il reprend contenance. Il retrouve la stature qui fait de lui un grand chef, redouté de tous nos ennemis. Il s'empare de sa corne à boire et se lève. Sa voix grave résonne sous le toit voûté.

« Buvois ! À la sagesse d'Odhinn ! À ma fille, Jorunn ! À l'avenir du clan *Kjari* ! *Sköl* ! »

Alors tous se dressent et répètent en chœur, plus ou moins convaincus.

Le sang de Kjari Epée-de-foudre coule dans mes veines. Mais, la plupart de ceux qui sont rassemblés ici ne voient qu'une chose. Un visage trop fin, une peau trop blanche et des courbes sous une robe.

Bien sûr, nos lois ne font pas de différence entre les hommes libres, mais tous auraient préféré que ma défunte mère mette au monde un garçon. Toute la confiance de mon père ne peut compenser cela. Ceci est mon héritage. Appartenir à l'aristocratie des Royaumes du Nord donne plus de responsabilités que de privilèges.

Pour moi, les dieux ont été formels. Le *thing* voulait désigner un éventuel successeur au seigneur vieillissant. Son bras est encore vigoureux, mais les années passent et affaissent chaque jour un peu plus sa silhouette fatiguée. Hrolf n'a jamais caché son désir de maintenir sa lignée sur le trône. Aussi, combien rêvaient de m'épouser pour hériter du titre ? Plus encore préféreraient une élection qui aurait certainement provoqué des dissensions au sein du clan.

Le *jarl* a choisi une autre voie. Il a demandé l'arbitrage des dieux. Hildr Thorbjornsdóttir s'est faite l'intermédiaire de la volonté du Destin. Les runes ont parlé et révélé le choix du père des Ases. Le clan Kjari survivra à travers moi, je règnerai, mais il paiera le prix du sang.

Le poids des regards pèsent sur moi. Ils expriment tant de doute, de crainte, de haine ou de vénération. Je prie les dieux pour être à la hauteur de mon destin, quoi qu'il me réserve.

Ô Hildr, mon amie d'enfance, pourrais-tu t'être trompée? Tu ne traduits que les mots que nous pouvons comprendre. Mais tu en sais bien plus que nous, tu sens la tourmente qui se prépare à fondre. Était-ce cela que tu voulais me faire comprendre en affirmant que débutait aujourd'hui une nouvelle ère ? Celle des héros ?

Statistiques

Destin : Uruz (+), Hagall (-), Tiwaz (+)

Corps

Puissance 2 Vigueur 2 Agilité 2

Esprit

Intellect 2 Perception 2 Ténacité 2

Âme

Charisme 3 Instinct 2 Communication 2

Dons : Meneur d'hommes, Empathie

Faiblesse : Rigide

Réaction : 6

Déplacement : 4

Encombrement : 6

Défense Physique : 6

Défense mentale : 6

Points de Vie : 37 (18/9/0)

Réserve de dés : 3

Compétences

Chevaucher 4 ; Eloquence 4 ; Tactique 3 ; Traditions 4 ; Armes d'hast 6 ; Empathie 2 ; Esquive 1 ; Négociation 2 ; Armes longues 2

Prouesses martiales

Niveau 1 : Par le bras de Thor (1) ; Inspirée par Odhinn (1)

Niveau 2 : Venez à moi !

Équipement

(ENC = 6 - protection totale : 6)

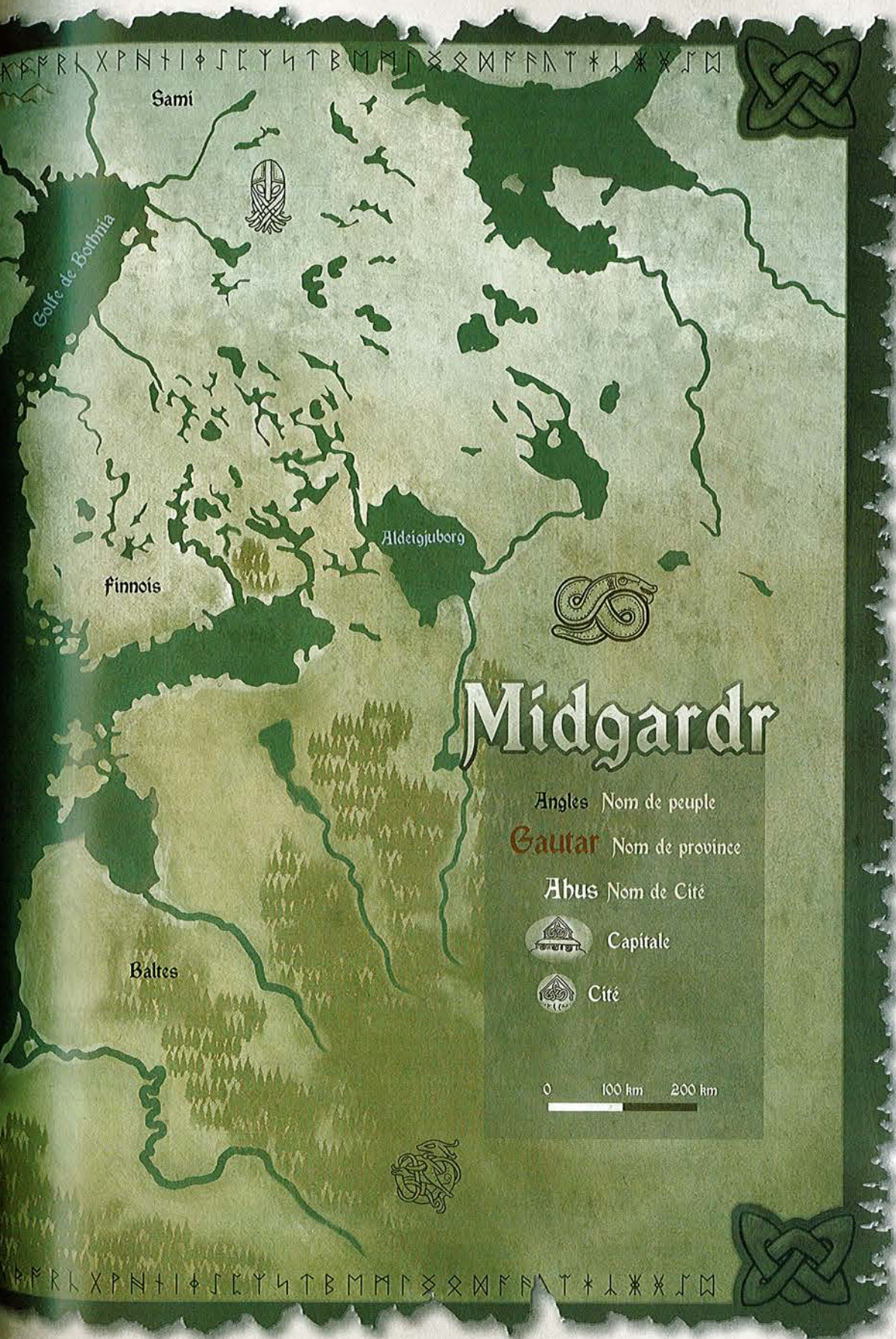
Épée courte, lance, veste de cuir, bracelets de cuir renforcé, casque.

Les Prétirés





Vggdrasil





Caractéristiques

Dans Yggdrasill, le personnage est défini en particulier par neuf caractéristiques. Elles représentent ses traits innés, essentiels, et sont regroupées en trois catégories.

En termes de règles, chaque test que doit effectuer un héros fait appel à l'une de ces caractéristiques fondamentales. Leurs valeurs correspondent au nombre de dés à dix faces que le joueur lance pour ce test.



Valeurs des caractéristiques

Elles varient de 1 à 5 selon le barème suivant :

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

Les mortels de Midgardr évoluent pour la majorité d'entre eux entre les niveaux 1 à 3. Seuls les héros, les êtres marqués par le destin ou certaines personnalités exceptionnelles atteignent des scores supérieurs.



Le Corps



Le Corps englobe les aspects physiques du personnage. Les combattants privilégient généralement les caractéristiques qui lui sont associées : Puissance, Vigueur et Agilité. Mais dans l'univers hostile de la Scandia, chaque héros peut se retrouver un jour ou l'autre une arme à la main pour défendre sa vie.

Puissance (PUI)

Elle représente la force physique du personnage. La Puissance est liée à sa musculature ainsi qu'à son énergie et son dynamisme.

Vigueur (VIG)

Cette caractéristique correspond à la constitution et l'endurance physique du personnage. Plus le score de Vigueur est élevé, mieux le héros supporte la fatigue, les coups et blessures ou encore se montre résistant aux maladies et aux toxines.

Agilité (AGI)

Elle définit la coordination physique du personnage. L'Agilité mesure la manière dont le héros maîtrise son corps, sa souplesse et sa dextérité.

L'Esprit



L'Esprit correspond à l'aspect mental du héros. Les trois caractéristiques qui la composent (Intellect, Perception et Instinct) sont favorisées par les nobles, les érudits et tous ceux qui s'interrogent sur leur environnement.

Intellect (INT)

Cette caractéristique indique les capacités de raisonnement du personnage. L'Intellect correspond à son intelligence, son aptitude à analyser des informations et à en tirer des conclusions, mais aussi ses capacités d'apprentissage.

Perception (PER)

On regroupe sous cette caractéristique l'ensemble des cinq sens du héros. Il s'agit d'une mesure de sa vigilance, de ses capacités de perception.

Ténacité (TEN)

Cette caractéristique représente la force d'âme du personnage, sa volonté. La Ténacité mesure la capacité du héros à tenir bon face à l'adversité, son courage et sa résolution.

L'Âme



L'Âme regroupe les aspects sociaux du personnage. Ses trois composantes (Charisme, Communication et Instinct) sont bien utiles aux scaldes, aux autres utilisateurs de la magie et à tous ceux qui souhaitent mettre l'accent sur les interactions avec les autres habitants de la Scandia.

Charisme (CHA)

Cette caractéristique mesure la capacité du personnage à influencer son entourage. Elle représente son aura et correspond à un mélange d'attitudes conscientes, d'attrait physique et de magnétisme naturel. Le Charisme intervient dans les jeux de séduction, mais aussi lorsque le héros veut imposer sa volonté ou ses idées à son entourage.

Communication (COM)

Elle définit les capacités d'interaction du personnage. Plus le niveau de Communication est élevé, plus le héros se montre capable de transmettre ses idées et se sent à l'aise en société.

Instinct (INS)

Cette caractéristique représente l'intuition et le sixième sens du personnage. Elle mesure son degré d'empathie naturel avec son milieu ainsi qu'avec les gens qu'il côtoie.

Déterminer les valeurs des caractéristiques



Afin de donner une valeur chiffrée aux caractéristiques de son personnage, le joueur dispose de 19 points à répartir entre elles. Chaque point dépensé dans une caractéristique augmente de un le niveau de celle-ci. Toutes doivent avoir un score minimum de 1 et aucune ne peut dépasser le seuil maximum de 4 lors de la création du personnage.

Caractéristiques Secondaires

Ces caractéristiques secondaires, éléments techniques de la feuille de personnage, servent à gérer certains points de règles particuliers. Des formules simples permettent de les calculer lors de la création du héros. Au cours de la partie, vous n'aurez à vous référer qu'au résultat de ces calculs.

Les Points de Vie (PV)

Ils représentent la résistance du personnage aux blessures, aux agressions physiques du milieu environnant et à la fatigue. Plus ce score est élevé, plus le héros se montre capable de subir et de supporter de terribles blessures. Utilisez la formule suivante afin de calculer le total des Points de Vie d'un personnage :

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

Corps correspond à la somme des trois caractéristiques Puissance, Agilité et Vigueur, **Esprit** à celle des caractéristiques Intellect, Perception et Ténacité et **Âme** à celles des caractéristiques Charisme, Communication et Instinct.

Il faut ensuite définir les cinq stades correspondant à l'état de forme du héros. Il s'agit de seuils qui, lorsqu'ils sont franchis, impliquent des malus à toutes les actions entreprises par le personnage. Lorsque vous calculez ceux-ci, arrondissez toujours les fractions à l'entier inférieur le plus proche.

Fringant : le personnage possède encore plus de la moitié de ses Points de Vie. Il est assez en forme pour agir normalement et ne se ressent guère de ses blessures.

Blessé : Seuil : Inférieur au Total des Points de Vie divisé par deux (PV/2).

Le corps du personnage est couvert de contusions et de blessures superficielles. Face à la douleur, il puise dans ses ressources de volonté pour y résister et la négliger. Tous les tests du personnage subissent un modificateur de -3.

Blessé : Seuil = PV/2
Modificateur de blessure = -3

Meurtri : Seuil : Total des Points de Vie divisé par quatre (PV/4).

De profondes entailles et des hématomes importants couvrent le corps du personnage. Un guérisseur devra sans doute suturer au moins une vilaine plaie. S'il veut poursuivre la lutte, le héros doit serrer les dents et faire fi de la douleur. Mais il sait également qu'il accumule là des cicatrices qui, au moment de sa mort, prouveront son courage une fois parvenu sur le seuil de la demeure d'Odhinn. Le joueur ne conserve plus le résultat que d'un seul dé lorsqu'il réalise des tests (au lieu de deux normalement).

Meurtri : Seuil = PV/4 /
Modificateur de blessure : le joueur ne garde qu'un seul dé.

Inconscient : Seuil : zéro Points de Vie (0PV).

Les blessures subies par le personnage provoquent un véritable traumatisme physique. La douleur est si intense qu'il sombre dans l'inconscience. Dans ce coma, il continue de perdre un Point de Vie toutes les heures, tant qu'un soigneur ne parvient pas à stabiliser son état (voir

à ce sujet le chapitre « Blessures et guérisons »). Le héros souffre vraisemblablement de fractures et d'hémorragies importantes.

Mort : Seuil : plus d'un quart du Total des Points de Vie en négatif (-1/4PV).

Lorsque le personnage atteint ce chiffre fatidique, il dépasse. Il n'y a plus rien à faire pour lui si ce n'est préparer les rites funéraires selon les règles de l'art et prier les dieux de l'accueillir dans la Valhöll.

Il existe cependant un sixième niveau ne pouvant être atteint que par les guerriers-fauves en état de fureur.

Indestructible ! : Seuil : la totalité des Points de Vie en négatif (-PV).

Le guerrier-fauve engagé en combat dans un état de *furor* ne se rend plus compte de rien et poursuit son unique objectif : anéantir ses adversaires. Dans ces conditions, ce type de héros peut endurer des blessures effroyables qui mettraient hors de combat la majeure partie des autres habitants de la Scandia. Tant que la réserve de Points de Vie du guerrier-fauve n'atteint pas un niveau négatif égal à la valeur initiale de cette caractéristique secondaire, il tient solidement sur ses jambes et poursuit son oeuvre de destruction. Une fois parvenu à ce chiffre, il s'écroule cependant et perd son dernier souffle de vie. La gravité de ses blessures a finalement eu raison de lui.



Épuisé et Meurtri

Lorsque la réserve de *furor* d'un héros se dégarnit, qu'il ne lui reste plus de dés, il tombe dans l'état «épuisé» ce qui implique qu'il ne peut plus garder qu'un seul dé pour déterminer la réussite de ses tests.

Si, en plus, celui-ci est Meurtri, gravement blessé, il perd un autre dé. Oui, vous avez bien compris, le héros est dans un tel état de délabrement physique et mental qu'il ne peut plus réaliser de tests. Il est mou, le corps las et douloureux, l'esprit absent. Le personnage peut encore marcher, parler et effectuer des actions simples ne requérant aucun jet de dés. Mais il devra attendre d'avoir récupéré un peu, quelques Points de Vie pour changer de stade de blessure ou des dés de *furor*, avant de se lancer dans de nouvelles actions dont les chances de succès ne sont pas automatiques.



Mais si le combat s'achève faute d'adversaires à pourfendre, le guerrier-fauve sombre aussitôt dans l'inconscience. Il perd encore un Point de Vie par tour et meurt s'il atteint ce seuil négatif absolu. Un guérisseur peut encore tenter de sauver le mourant et le ramener dans un état stable, mais les chances de réussite sont bien minces. Pour en savoir plus au sujet des règles de soins, reportez-vous au chapitre « Blessures et guérison ».

La Réaction (REA)

Cette caractéristique secondaire correspond à la vitesse de réaction et aux réflexes du héros. Lorsqu'une situation nécessite de décompter le temps plus précisément, en faisant appel aux tours de combat, chaque personne impliquée dans l'action doit déterminer son rang d'Initiative. Celui-ci se fonde essentiellement sur la capacité de Réaction du personnage :

$$REA = INT + PER + INS$$

D'autres facteurs, ne dépendant pas des aptitudes innées du personnage, entrent également en compte. Il s'agit en particulier de l'Encombrement, mais également du type d'attaque choisi et des effets de certaines prouesses héroïques. Reportez-vous au chapitre « Combat », où un paragraphe vous explique comment la Réaction intervient dans le calcul final de l'initiative.

La Défense Physique (DP)

Cette caractéristique secondaire donne une estimation de la faculté naturelle du personnage à éviter les attaques de ses ennemis. Elle correspond à ses mouvements de feinte, ses esquives, sa garde de combat, mais aussi sa capacité à encaisser des coups.

La valeur de la Défense Physique d'un héros est utilisée comme modificateur sur les attaques adverses. Elle augmente le Seuil de Réussite requis pour atteindre le personnage.

$$DP = AGI + VIG + INS$$

Notez dès à présent qu'un personnage soumis à un encombrement trop important voit diminuer la valeur de sa Défense Physique. Cet effet est expliqué plus amplement dans le chapitre consacré à l'encombrement.

La Défense Mentale (DM)

Cette caractéristique secondaire indique la volonté et la résistance psychique du personnage. Elle intervient essentiellement lorsque le héros tente de contrer les effets de certains sorts ou de surmonter sa terreur. Comme pour la Défense Physique, la Défense Mentale correspond à un score qui vient augmenter le Seuil de Réussite du test adverse ou agit comme bonus sur des tests de Ténacité.

$$DM = TEN + INS + INT$$

Le Déplacement (DEP)

Cette caractéristique secondaire vous donne la distance en mètres que peut franchir un personnage. Elle correspond à une vitesse de marche et à la distance qu'un héros peut couvrir en un tour de combat, sans devoir dépenser une action complète. Au-delà de cette distance maximale, il doit consacrer l'ensemble de son action à se déplacer. Lors d'un tour de combat, un personnage ne peut consacrer qu'une seule action à un déplacement complet (course ou sprint). Par contre, toutes les autres actions peuvent être assorties d'un déplacement normal.

$$DEP = (AGI + VIG)$$

La vitesse de course se monte au double de la valeur du Déplacement de base, soit (DEP x2). Il est impossible de se déplacer ainsi plus de (Vigueur) heures. La vitesse de sprint est égale au triple de la valeur du Déplacement de base, soit (DEP x3). Il est impossible de se déplacer ainsi pendant plus de (Vigueur x2) tours de combat d'affilée.

La Capacité d'encombrement (CPE)

Cette caractéristique secondaire donne une indication sur la capacité du personnage à transporter des objets et à se mouvoir aisément avec son équipement. Les plus petits objets n'ont pas de valeur d'encombrement. On considère qu'un personnage normalement constitué peut emporter avec lui une douzaine d'entre eux, sans en ressentir de gêne. Il s'agit de clous, de clefs, de petits ustensiles et autres objets faciles à ranger dans une besace. De même, les vêtements de base ne restreignent en rien les mouvements de celui qui les porte.

L'équipement ne présente une valeur d'encombrement que lorsque celui-ci devient véritablement lourd ou fait obstacle à une bonne coordination corporelle. L'armement, les armures et les vêtements d'hiver épais rentrent dans cette catégorie.

Un personnage peut emporter avec lui, et sans aucune gêne, une valeur totale d'encombrement inférieure ou égale à sa Capacité d'Encombrement (CPE).

$$CPE = (PUI \times 2) + VIG$$

Gêné : Si l'encombrement du personnage est compris entre sa Capacité d'Encombrement de base et le double de celle-ci, il est « gêné ». Il subit un modificateur de -3 à tous ses tests. En outre, il doit réussir un test de Vigueur (SR 14) toutes les heures ou s'arrêter pour faire une pause au moins égale à (ENC) minutes. En cas d'impossibilité de se reposer, il subit une perte de Points de Vie équivalente à la valeur d'Encombrement transportée.

Encombré : Si l'encombrement du personnage est compris entre le double de sa Capacité d'Encombrement de base et le triple de celle-ci, il est « encombré ». Tous les Seuils de Réussite de ses tests sont augmentés d'un degré de difficulté. De plus, il doit faire un test de Vigueur (SR19) toutes les heures ou s'arrêter faire une pause au moins égale à (ENC x3) minutes. En cas d'impossibilité de se reposer, il subit également ici une perte de Points de Vie équivalente à la valeur d'Encombrement transportée.

Surchargé : Au-delà de cet encombrement maximum (CPEx3), un personnage ne peut plus se déplacer et voit les Seuils de Réussite de toutes ses actions statiques augmenter de deux degrés de difficulté.

Note : tous les modificateurs de condition sont cumulatifs. Ainsi, un personnage à la fois « blessé » et « gêné » subit un malus total à ses actions égal à -6 (deux fois -3).



La furor

« Ketil... commença d'osciller pour se forcer à la rage qui caractérise ceux de son espèce. De la bave coula sur sa barbe. Ses joues se gonflèrent, s'empourprèrent, il mordit son bouclier, brandit son épée et émit des cris de bête. »
-- La saga de Hrolf Kraki

Puissants et robustes, redoutables adversaires et dotés d'une volonté de fer, les habitants de la Scandia, hommes et femmes, constituent un peuple fier et valeureux. Il n'est donc pas étonnant de voir autant de héros naître dans leurs rangs. Les nombreuses sagas content les exploits épiques de ces personnalités qui se sont hissées un peu au-dessus des autres mortels, pour auréoler leur nom, parfois de leur vivant, d'un parfum de légende. Car, que peut-on attendre d'autre de la part des plus grands héros des Terres du Nord, si ce n'est de se montrer digne de leurs dieux guerriers et surhumains.

Bien entendu, le destin joue un grand rôle dans la vie de ces personnages hauts en couleur. Mais surtout, ils ont su l'embrasser et exploiter toutes leurs ressources afin de tracer leur voie unique. Parmi celles-ci, la plus importante réside sans doute dans la capacité des héros à laisser couler en eux l'énergie mystique de la *furor*.

Il est bien malaisé de définir précisément le terme de *furor*. A la fois état émotionnel, énergie interne, rage sur-naturelle et ressource mystique, elle permet avant tout aux héros de se dépasser lorsque la situation, ou le destin, s'oppose trop fortement à leur volonté.

N'importe quel héros peut faire appel à cette *furor* et y puiser un regain de vitalité nécessaire à franchir les obstacles qui lui barrent le chemin. Cependant, pour les initiés d'Odhinn et les guerriers-fauves, la *furor* prend également l'aspect d'un transe mystique qui va bien au-delà des capacités basiques des autres personnages. Ce don du père des dieux a cependant son prix.

La réserve de furor



En termes de jeu, chaque personnage possède une réserve de *furor* plus ou moins importante. Elle correspond à un nombre de dés à dix faces que le joueur peut investir dans les actions de son *alter ego*. Un emplacement particulier sur la feuille de personnage sert à conserver la trace de l'état actuel de cette jauge.

Voici les formules permettant de calculer le montant de cette réserve de *furor* :

Le Personnage - La furor

Pour les *Berserker* et autres élus d'Odhinn (personnages possédant le don « guerrier-fauve ») : la réserve de *furor* est égale à la somme des caractéristiques de Vigueur, de Ténacité et d'Instinct.

Réserve de furor = VIG+TEN+INS

Pour les Initiés (personnages possédant le don « initié d'Odhinn ») : la réserve de *furor* est égale à la somme des caractéristiques de Vigueur, de Intellect et d'Instinct.

Réserve de furor = VIG+INT+INS

Pour tous les autres types de personnages : leur réserve de *furor* est égale à la moitié de la somme des caractéristiques de Vigueur, de Ténacité et d'Instinct, arrondie au chiffre inférieur.

Réserve de furor = (VIG+TEN+INS) / 2 arrondis à l'inférieur

Faire appel à la furor



Face à un obstacle conséquent, une situation menant à une certaine frustration, une menace immédiate, les héros de la Scandia se montrent souvent capables de dégager une énergie insoupçonnée afin de vaincre toute opposition. Ils font ici appel à la *furor*.

N'importe quel personnage, considérant ses chances de succès trop faibles, peut dépenser un dé de sa réserve de *furor* sur n'importe quel test. Le résultat du dé de *furor* s'ajoute à celui des deux dés retenus pour réaliser normalement ce test. Il n'est pas possible de mobiliser plus d'un dé à la fois dans ce bonus héroïque. Cette utilisation de la réserve de *furor* correspond à la capacité du héros à canaliser toute son énergie vers son but.

De plus, pour les guerriers-fauves et les initiés d'Odhinn, la réserve de *furor* sert, en situation de combat ou pour réaliser un effet magique, à augmenter le résultat d'un test. De la même manière, les dés de *furor* viennent s'ajouter aux deux dés retenus, mais cette fois, ces personnages particuliers ne sont pas soumis à la limite d'un seul dé par test.

Enfin, il faut bien comprendre que cette réserve s'épuise et que, lorsqu'elle arrive finalement à zéro, le personnage se retrouve à bout de force, avec des conséquences qui peuvent s'avérer dramatiques selon les situations.

Voici une description détaillée de ces deux mécanismes :

Utilisation de la furor avec un test : le bonus héroïque

Ici, n'importe quel personnage de Yggdrasil peut faire appel à la *furor* de cette manière. Face à l'adversité, réelle ou ressentie, il entre dans un état rageur et dirige toute son énergie vers la réalisation de son but immédiat. Le joueur décide de dépenser un dé de sa réserve et ajoute le résultat de celui-ci au RESULTAT du test de son action en cours. Le dé dépensé est écarté de la réserve. Si celle-ci tombe à zéro, le personnage est engourdi par la fatigue, pour une période égale à 10mn par dés dépensés. Il est « Épuisé ». Les membres lourds, l'esprit embrumé, il ne prend en compte que le résultat d'un seul dé, au lieu de faire la somme de deux de son choix, lors de tous ses tests durant cette période.

Ainsi, et pour toutes ses actions, le joueur ne prend plus en compte que le résultat du dé de son choix dans son tirage. Cependant, si le héros se trouve dans une situation impliquant son destin, il bénéficie tout de même de la règle lui permettant d'ajouter un dé supplémentaire à ses tests (pour en garder donc deux tant que le personnage est Épuisé).

Enfin, au bout de cette période, il récupère aussitôt un dé de *furor* qu'il place dans sa réserve et quitte cet état d'épuisement et de langueur apathique qui l'avait frappé. Le reste de la réserve de *furor* est récupéré ensuite normalement, au rythme habituel (voir ci-dessous : « Reconstituer la réserve de *furor* »).

Les guerriers-fauves et la furor

Dans la majorité des cas, ce type de personnage bénéficie des mêmes avantages de la réserve de *furor* que les autres héros. Il peut dépenser un dé afin de bénéficier d'un bonus héroïque. Cependant, à l'amorce d'un combat, ou

dans toute situation conflictuelle menaçant sa vie, il doit réaliser un test d'Intellect, contre un Seuil de Réussite, s'il souhaite éviter d'entrer en état de *furor*. La difficulté de ce test dépend de son état de santé. Bien entendu, le joueur peut très bien refuser d'effectuer ce test et choisir volontairement de placer son *alter ego* en transe de combat. Pour résister à l'entrée en état de *furor* :

Fringant : test d'Intellect ≥ 14

Blessé : test d'Intellect ≥ 19

Meurtri : test d'Intellect ≥ 25

Dès que le guerrier-fauve atteint cet état de rage, il bénéficie des effets suivants :

- Le joueur doit ajouter le résultat de 1 à (Ténacité) dès au RESULTAT du test de toutes ses attaques. Les dés dépensés sont écartés de la réserve. Cependant, il est impossible de revenir en arrière. Si, lors d'un affrontement, le héros améliore le résultat d'un test grâce à deux dés pris dans sa réserve, il ne pourra plus tenter d'action avec un seul dé de bonus. Si le joueur souhaite augmenter ses chances, il doit désormais utiliser au minimum deux dés à chaque fois. Il peut bien sûr en investir plus, mais cette règle continue alors à s'appliquer. Impossible de revenir en arrière. Au cas où il ne lui resterait plus assez de dés dans sa réserve, il doit alors utiliser tous ceux qui lui restent, même si ce total est inférieur au nombre de dés normalement nécessaires.
- Le héros en état de transe de combat peut perdre jusqu'à deux fois la totalité de ses Points de Vie avant de s'écrouler, raide mort. Bien entendu, une fois la *furor* dissipée, si le niveau de ses blessures est suffisant pour tuer le personnage, il décède normalement.
- Tant que dure la *furor*, le guerrier-fauve ignore les effets des malus de blessures et continue d'agir normalement.

Exemple : Ulv le berserkr monte en première ligne. Son clan va bientôt affronter les guerriers du roi danois qui veut mettre au pas cette communauté dissidente. Ulv se met à osciller, il fait tournoyer sa longue hache et hurle des défis et des injures vers ses ennemis.

Fringant, le personnage doit réaliser dans cette situation, un test d'Intellect Moyen (SR14) pour éviter d'entrer en furor. Bien entendu, celui-ci refuse cette option et Ulv devient enragé.

Le combat s'engage. Dès le premier tour de combat, multipliant les actions supplémentaires, Ulv voit ses chances de succès grandement réduites. Le joueur décide donc d'utiliser deux dés de sa réserve de furor afin de conserver 4 D10 pour son prochain test. Par contre, désormais il ne peut plus améliorer ses chances avec un seul dé. Il doit systématiquement ajouter 2D10, ou plus, à ses tests.

Le tour suivant, un adversaire porte un coup à Ulv qui est blessé et perd 8PV. Le héros possède une base de 40 Points de Vie. En état de transe de combat, il peut perdre jusqu'au double de ce chiffre (et atteindre un score de -40) avant de s'écrouler. De plus, il n'applique aucun malus de blessure à ses tests. Autant dire que ce n'est pas cette estafilade qui va arrêter son œuvre de destruction.

D'un autre côté, le personnage en état de transe de combat doit se soumettre aux désavantages suivants :

- Tous les tests impliquant la Perception voient leur degré de difficulté augmenter d'un cran. L'esprit du héros est totalement concentré vers son objectif, en général abattre ses ennemis, au point qu'il en ignore les autres événements qui se déroulent autour de lui.
- La valeur de Défense Physique du personnage est réduite à zéro. Le guerrier-fauve jette toutes ses forces dans la bataille. Sa soif de sang le pousse à détruire ses adversaires, au mépris de sa propre sécurité. De plus, il ne garde plus qu'un seul dé lors de ses tests de défense (parade ou esquivé).
- Enfin, chaque tour de combat, ce héros doit réaliser au moins une action d'attaque et appliquer à celle-ci le bonus de dés de *furor*. Une fois en état de transe de combat, le guerrier-fauve doit améliorer ainsi toutes ses actions offensives, même s'il décide d'en effectuer plusieurs durant un même tour de combat.

Notez cependant que le héros peut toujours améliorer ses autres tests, non offensifs, grâce au bonus héroïque (+1D10 sur un test). En transe de combat, il concentre toute son énergie vers la destruction de ses ennemis et la victoire, sa *furor* sert à atteindre cet unique but quels que soient les moyens employés.

Tous les dés utilisés sont écartés de la réserve de *furor*. Lorsqu'il ne reste plus aucun dé dans celle-ci, le personnage est totalement épuisé, vidé de toute énergie. Ici aussi, pour une période égale à 10mn par dés dépensés, il conserve un dé de moins lors de tous ses tests.

Une fois épuisé, le guerrier-fauve sort automatiquement de son état de *furor*. Si le joueur souhaite que son personnage quitte la transe de combat avant cette limite, il doit réussir un test d'Intellect plus sa valeur de Défense mentale, contre un Seuil de Réussite, dont le degré de difficulté dépend de l'état de santé du héros, plus le nombre de dés de *furor* dépensés. Pour quitter l'état de *furor* :

Indemne : test d'Intellect + DM ≥ 5 + nombres de dés de furor dépensés

Blessé : test d'Intellect + DM ≥ 7 + nombres de dés de furor dépensés

Meurtri : test d'Intellect + DM ≥ 10 + nombres de dés de furor dépensés

En cas d'échec, le guerrier-fauve, ivre de rage et pris dans sa folie meurtrière, attaque l'être vivant le plus proche de lui (au cas où il s'agirait d'un animal, celui-ci doit avoir au moins la taille d'un mouton, sinon le guerrier se précipite sur l'humain le plus proche). Le joueur peut tenter à nouveau ce test au début de chaque tour de combat suivant. Le personnage sort de sa transe furieuse dès qu'un test est réussi ou que sa réserve de *furor* est épuisée.

Les initiés de Odhinn

Ils peuvent dépenser, comme tous les autres personnages, un dé de *furor* afin d'améliorer le résultat d'un test.

Mais surtout, le personnage entre automatiquement en transe mystique dès qu'il veut faire appel aux puissances magiques. Dans ce cas, il doit ajouter le résultat de 1 à (Instinct) dès au Résultat du test du lancement d'un effet magique.

Pour chaque effet magique que le héros déclenche, il doit dépenser au moins un dé de sa réserve de *furor*. Il peut améliorer ses chances de succès en y puisant plus de dés (jusqu'à sa valeur d'Instinct comme précisé ci-dessus), mais il doit en utiliser au moins un.

Cependant, et contrairement aux guerriers-fauves, les mages décident à chaque lancement de sortilège le nombre de dés investis. Ainsi, même s'il dépense pour un sort trois Dés, pour le sort suivant il peut très bien n'en faire appel qu'à un seul. Les initiés d'Odhinn sélectionnent la puissance qu'ils souhaitent investir dans leur pratique au cas par cas.

Il peut ainsi augmenter ses chances de provoquer des conséquences importantes grâce à ses aptitudes magiques. En contrepartie, durant le tour où l'initié fait appel au don d'Odhinn, ses valeurs de ses Défenses Physique et Mental se retrouvent assorties d'un malus de 3 points (-3) jusqu'à un minimum de zéro.

Comme d'habitude, les dés utilisés sont écartés de la réserve de *furor*. Lorsqu'il ne reste plus aucun dé dans celle-ci, le personnage est totalement épuisé, pour une période égale à 10mn par dés dépensés. Durant la totalité de celle-ci, il conserve un dé de moins lors de tous ses tests.

Epuisé



Dès qu'un personnage voit sa réserve de *furor* réduite à zéro, il sombre dans un profond état d'épuisement, vidé de toute son énergie. Tant qu'il n'a pas récupéré au moins un dé de *furor*, il se sent fatigué. Il a du mal à organiser ses idées et tout son corps lui semble pesant et douloureux.

Dans ces conditions, le joueur garde un dé de moins pour tous les tests tentés. Ainsi, alors qu'il effectue normalement la somme de deux dés à dix faces, il ne conserve maintenant que le résultat d'un seul, celui de son choix. S'il n'en jetait qu'un seul (valeur de caractéristique égale à un), le héros ne peut tout simplement pas tenter cette action. Il est trop épuisé et doit récupérer avant de pouvoir même essayer.

Reconstituer la réserve de furor

Seul un repos prolongé, un moment de détente ou certains effets magiques permettent de retrouver les dés de *furor* dépensés. Les manières naturelles de reconstituer cette réserve sont les suivantes :

- Un personnage récupère un dé de *furor* par tranche complète de deux heures de sommeil qu'il s'accorde. Ou la totalité de sa réserve de dés en dormant une nuit entière.
- Un héros récupère un dé de *furor* s'il participe à un festin ou à une fête où il peut se rassasier et boire à volonté.

Enfin, il faut noter que, si la réserve de *furor* du personnage est réduite à zéro, dès que la période d'épuisement se termine, le joueur récupère un dé qu'il place immédiatement dans celle-ci. Ensuite, il doit compter sur les règles de récupération normale pour remplir à nouveau cette réserve.





Vagdrasil

JEROME 09.

Dons et faiblesses

Les personnages d'Yggdrasill sont appelés à marquer leur époque. Leurs exploits donneront aux scaldes matière à créer de longues et vibrantes sagas. Mais ces héros ne se réduisent pas aux prouesses qu'ils accomplissent, aux ennemis qu'ils terrassent et aux richesses qu'ils amassent. Leurs personnalités, les traits individuels qui les singularisent sont autant d'éléments d'inspiration pour ces poèmes épiques.

En termes de jeu, ces traits correspondent à des dons et des faiblesses qui permettent de mieux caractériser le personnage, tout en octroyant au joueur un atout, ou un handicap technique.

Appelés à réaliser de grandes choses, favorisés par les Nornes, les personnages des joueurs disposent automatiquement d'un don qu'ils choisissent dans la liste ci-dessous. Ils ont la possibilité d'en sélectionner un second. En contrepartie, ils doivent également s'attribuer une faiblesse.

Les Dons



Un don ne sert pas uniquement à apporter un bonus au personnage dans les situations où il intervient. Bien plus que cela, cet avantage est un moyen aisé de personnaliser le héros, d'en faire quelqu'un d'unique et de guider le joueur dans son interprétation. Ces dons influencent plus ou moins fortement la manière d'être du personnage. Ainsi, un *hirdmen* doté du don « Meneur

d'hommes » se montrera certainement sûr de lui et tentera de prendre la tête du groupe lors des situations sociales. À l'opposé, un *hirdmen* marqué comme « Homme des bois » adoptera à coup sûr un comportement plus solitaire et taciturne. Bien entendu, rien ne vous empêche de sortir de ces clichés. Le but demeure d'offrir à votre héros une personnalité propre et unique.

Les Faiblesses



Plus encore que les dons, les faiblesses relèvent du domaine de l'interprétation du personnage, de la partie « rôle ». Certaines n'impliquent guère de contrainte technique. Elles servent surtout à affiner les manières d'être et d'agir du héros.

Soyez très attentif dans le choix des faiblesses des personnages, car leurs applications peuvent transformer en fiasco une entreprise qui s'annonçait sous le meilleur des auspices. Le Meneur de Jeu, comme les joueurs, doivent profiter de ces éléments pour apporter plus de saveur à leur récit et provoquer des situations de jeu amusantes pour tout le monde. Les faiblesses sont là pour pimenter la partie, pas pour restreindre les possibilités d'actions de chacun.

Dons et faiblesses en jeu



Une fois par séance, lorsqu'un don possédé par le personnage s'applique à une situation, le joueur peut en invoquer les effets. Le Meneur de Jeu décide ou non de lui accorder ce bénéfice selon la manière dont le joueur aborde la situation et met en avant ce don afin de la gérer.

Un don adéquat permet au joueur de lancer un dé supplémentaire quand il effectue un test dans une situation où celui-ci s'applique. Il ne peut cependant, comme d'habitude, conserver que le résultat de deux dés parmi ceux qu'il lance. Toutefois, si le destin du héros est également à l'œuvre à ce moment, il garde donc trois dés pour définir le succès ou l'échec de son action. Le don permet simplement de rajouter 1D10 au nombre de dés utilisés, déterminé par la valeur de la caractéristique en jeu à cet instant.

Exemple : au milieu d'une nuit sans lune, Svein entend les rugissements inhumains du troll que ses compagnons et lui pourchassent depuis trois jours. Ce hurlement a de quoi glacer le sang des plus féroces guerriers de la Scandia. Le Meneur de Jeu demande au joueur d'effectuer un test de Ténacité associé à sa Défense mentale pour résister à l'effet de terreur. Or, Svein possède le don « Brave ». La valeur de sa caractéristique de Ténacité est égale à 3. Il lance donc quatre dés (trois pour la Ténacité, plus un pour le don) et conserve les deux résultats de son choix. Les dés donnent 1, 2, 7 et 7, le résultat du lancer est donc égal à 14.

De la même manière, une fois par séance, le Meneur de Jeu peut considérer qu'une faiblesse du héros vient interférer dans une situation donnée. Dans ce cas, il peut obliger le joueur à conserver à la fois le meilleur résultat obtenu parmi les dés lancés, ainsi que le plus mauvais. Ici aussi, l'intervention du destin permet de garder trois dés au lieu de deux, mais l'un de ceux-ci devra forcément être celui qui donne le chiffre le plus faible.

Exemple : les cris du troll s'éloignent dans la forêt enténébrée. Les compagnons de Svein, ainsi que le joueur qui l'incarne, sont d'avis de le laisser filer et de reprendre la traque au matin. Mais le Meneur de Jeu rappelle au joueur que Svein est Impétueux, sa faiblesse. Il est donc difficile pour le héros de ne pas agir immédiatement, sur un coup de tête. Frustré par trois jours de recherches infructueuses, un nouveau test de Ténacité est demandé afin de calmer l'envie d'en découdre du personnage, ici et tout de suite. Malheureusement, cette

fois-ci, la faiblesse de Svein s'applique. Le joueur lance donc trois dés (Ténacité 3) mais doit ne garder que le meilleur et le plus mauvais des résultats soit 3 et 9 (les dés ont donné 9, 9 et 3).

Les listes présentées ci-dessous n'ont pas vocation à être exhaustives. Si un joueur propose une idée originale, et acceptable, n'hésitez pas à autoriser sa création.

Liste des dons

Adroit : le personnage est très habile de ses mains. Dès qu'il confectionne une pièce d'artisanat, son don révèle toute son ampleur.

Agile : le héros est très souple et maîtrise parfaitement ses mouvements. Ce don s'avère très utile pour toute activité physique nécessitant une grande coordination.

Affinité : le personnage se montre particulièrement sensible à l'une des formes de la magie (*Galdr*, *Sejdr* ou *Runes*). Le joueur sélectionne son domaine de prédilection à la création du héros.

Ambidextre : le personnage est aussi à l'aise de la main droite que de la main gauche. Il ne subit jamais de pénalité pour l'utilisation de sa mauvaise main.

Avenant : le personnage bénéficie d'un beau visage et d'un corps parfait. Ce don intervient lorsque l'apparence physique compte plus que l'aspect relationnel, comme pour faire une bonne première impression par exemple.

Bagarreur : le héros aime se battre et lutter à mains nues. Il possède une bonne technique et une aisance naturelle dans ce genre de situation qui lui permettent de faire la différence au moment critique.

Bénédition du Destin : le personnage jouit d'une chance insolente. Lorsque le hasard s'en mêle (lors d'un jeu de dés par exemple), ce don intervient. De plus, le héros ne perd jamais au tirage de la courte paille.

Brave : le héros démontre à chaque occasion l'étendue de son courage. Peu de choses sont capables de faire naître la peur dans son cœur.

Cavalier : le personnage est particulièrement à l'aise avec les chevaux. Il monte très bien et sait parfaitement s'occuper de ces animaux ou reconnaître sans erreur une rosse d'une bonne bête.

Colosse : le personnage est un géant parmi les siens, doté d'une force peu commune. Qu'il s'agisse d'intimider ses interlocuteurs ou d'effectuer un travail de force intense, il est l'homme de la situation.

Le Personnage - Dons et faiblesses

Corps de fer : le héros se montre très résistant aux coups. Il bénéficie d'un dé à dix faces supplémentaire lorsqu'il doit encaisser un choc.

Don de Freyr/Freyja : le personnage est un séducteur. Il choisit ses mots, ses attitudes et se compose une façade propre à s'attirer la sympathie, voire l'amour, des autres.

Discret : le personnage sait se montrer silencieux, se fondre dans une foule ou faire en sorte que personne ne remarque sa présence quand il cherche à se cacher.

Eloquent : le héros possède le don des mots. Il sait présenter ses arguments, les enrober et rallier ainsi l'avis des autres au sien.

Elu de Njördr : le personnage est particulièrement à l'aise sur les étendues marines de la Scandia. C'est un marin né, guidé par la main du dieu de la mer.

Empathie : le personnage est très sensible aux états émotionnels des autres. Il décèle facilement leurs humeurs et parfois sent instinctivement si on tente de lui mentir.

Erudit : le héros possède une grande culture générale et une vaste connaissance de la Scandia. Il connaît de nombreuses anecdotes au sujet de ses légendes, de son histoire et de sa géographie, de ses personnalités, etc.

Frère de Mímir : le personnage est capable d'une très grande sagesse. Face à une situation requérant une analyse pertinente ou nécessitant de prendre du recul pour trancher un dilemme, il trouve souvent la solution la plus sage.

Guerrier-fauve : le personnage a reçu le don d'Odhinn. Il est capable d'atteindre l'état de transe de combat accordé par le Père des Dieux. Le joueur sélectionne à la création du héros son type : *berserkr*, *ulfhedinn* ou *svinfylkingar*.

Guidé par Thorr : le bras du personnage semble animé par l'énergie du dieu de la foudre. Au combat, il se montre capable de frapper des coups terribles.

Homme des bois : le personnage est particulièrement à son aise au milieu des étendues sauvages de la Scandia. Il ne se perd jamais et sait survivre même seul au milieu d'une forêt.

Initié : le personnage a reçu le don de la compréhension des énergies divines qui circulent dans Midgardr. Il peut pratiquer la magie, *Galdr*, *Sejdr* et Runes selon son approche (*scalde*, *völva* ou *thulr*).

Inspiré : le personnage possède une âme d'artiste. Il réalise des œuvres magnifiques prompts à fasciner ceux qui en sont les spectateurs.

Masque de Loki : le héros bénéficie d'un don inné pour jouer la comédie ou mentir à l'insu de tous. Il peut ainsi avancer n'importe quel argument, endosser une autre personnalité, avec un naturel déconcertant.

Mémoire parfaite : le personnage n'oublie presque rien. Il est capable de se souvenir du moindre élément d'une scène vécue plusieurs mois en arrière. Avec le temps, les détails s'estompent à peine, mais les informations les plus importantes pour lui demeurent intactes dans sa mémoire.

Meneur d'hommes : le héros sait commander, imposer le respect et son autorité. Dans le doute, les autres se tournent généralement vers lui pour prendre une décision.

Montagnard : le héros est très à l'aise dans ce type de terrain accidenté. Il connaît bien les ressources naturelles de ce milieu et maîtrise toutes les ficelles de l'escalade en montagne.

Réfléchi : le personnage aime les jeux d'esprit, les énigmes et tout ce qui lui demande de faire appel à son intellect.

Robuste : le personnage est très résistant aux conditions extérieures. Le froid, la chaleur, la faim le gênent moins que les autres. Il se montre également bien plus endurant face aux maladies et aux toxines, dont l'alcool.

Sens aiguisés : le personnage est en permanence aux aguets et maîtrise parfaitement ses cinq sens. Difficile de le surprendre ou de tromper sa vigilance.

Liste des faiblesses

Amnésique : le personnage n'a aucun souvenir de son passé. Il a pu subir un choc, physique ou mental, et perdre ainsi la mémoire.

Arrogant : le personnage ne rate pas une occasion d'afficher son mépris envers tous ceux qu'il considère comme inférieurs à lui. C'est-à-dire presque tout le monde.

Brute : le personnage n'a aucune manière et gère ses relations avec les autres selon un simple rapport de force.

Cruel : le personnage aime voir souffrir les autres et ne ressent aucune compassion. Ses relations sociales en sont amoindries dès que les gens comptent sur lui pour les aider.

Curieux : le personnage ne résiste jamais à l'envie d'aller fourrer son nez là où il ne devrait pas. Cette faiblesse risque surtout de lui attirer des ennuis immédiats.

Distrait : le personnage a du mal à se concentrer sur un sujet précis. Il est toujours dans la lune et il est facile de le surprendre dans ses rêveries.

Étrange : le héros dégage une aura qui met mal à l'aise ses interlocuteurs, dérange les animaux domestiques voire incommode les enfants placés en sa présence.

Faible : le personnage s'épuise vite et parfois ses muscles le trahissent, l'empêchant de déployer toute sa (maigre) puissance physique.

Froid : l'attitude du personnage est constamment distante et il livre très peu de lui-même dans ses relations. Ses capacités de séduction et la sympathie qu'il exprime en sont grandement réduites, même s'il est en fait une personne aux qualités humaines incontestables.

Handicapé : le héros souffre d'un handicap physique. Par exemple : pied bot (Dep -1), borgne (malus de -2 aux tests de Perception), manchot (malus de -3 aux tests requérant l'usage des deux mains, unijambiste (Dep /2), bossu (Dep -1)... Le Meneur de Jeu et le joueur décident ensemble des pénalités pour d'autres handicaps que ceux-ci. De plus, les autres regardent le personnage avec pitié ou mépris.

Hors-la-loi : le personnage a été banni d'une contrée ou d'un royaume de la Scandia. S'il y retourne, et qu'on le reconnaît, il risque d'être mis à mort sans autre forme de procès.

Imberbe : le personnage, masculin forcément, n'a pas un poil de barbe ce qui fait émettre des doutes sur sa virilité. Les femmes préfèrent la compagnie d'autres hommes, ses compatriotes médisent sur son courage (et ses qualités dans la couche de ses compagnes).

Impétueux : le personnage refuse de remettre au lendemain ce qu'il doit accomplir. Dans toute situation, il a tendance à agir avant de réfléchir et ne sait pas faire preuve de patience.

Interdit : le héros suit un code personnel et rigide. Jamais il ne le transgressera. Le joueur détermine celui-ci au départ, en accord avec le Meneur de Jeu. Exemples : ne jamais attaquer un ennemi désarmé, ne jamais laisser passer une insulte, ne jamais attaquer un ennemi par surprise, ne jamais manger de viande autre que celle de lours...

Ivrogne : le personnage est un incorrigible buveur. Il ne rate jamais une occasion de boire plus que de raison et peut-être de trop parler.

Rigide : jamais le héros ne trahira sa parole donnée ou celui qu'il reconnaît comme son chef. Même si on lui démontre l'inanité d'un tel serment.

Malédiction de Loki : le personnage est doté d'une malchance incroyable. Il perd à tous les jeux de hasard et, dès qu'une mouette survole le groupe au sein duquel il se trouve, c'est toujours son vêtement (au mieux) qui est souillé.

Misogyne / Misandre : le personnage doute des capacités des membres du sexe opposé. Il n'est pas forcément agressif, plus souvent condescendant voire méprisant.

Naïf : le personnage croit facilement tout ce qu'on lui raconte. Il a tendance à faire confiance facilement, même au premier venu.

Paillard : le héros ne recherche rien de plus que la satisfaction de la bonne chère, de la boisson et des caresses des femmes. Il ne résiste jamais à l'occasion d'un festin ou d'une nuit de plaisir.

Peur : le personnage est effrayé par un élément banal en Scandia. En sa présence, il se sent très mal à l'aise (exemples : la nuit, les loups, les femmes, le feu, la mer...)

Rancunier : le personnage n'oublie jamais une offense, réelle ou supposée. Il se montre odieux avec ceux qu'il juge associés à cette humiliation.

Sang chaud : le héros ne refuse jamais un défi et s'empporte aisément dès qu'il se sent insulté ou provoqué.

Souffreteux : le personnage souffre d'une constitution faible et tombe plus souvent malade que les autres habitants de la Scandia. Il résiste très mal aux effets de l'alcool.

Téméraire : le personnage fonce tête baissée face au danger, sans mesurer les risques encourus. Il refuse de considérer les possibilités d'échec de ses actions.

Vendetta : le personnage poursuit une vendetta personnelle ou familiale. Il mettra tout en œuvre, quitte à s'aliéner de nouveaux ennemis, pour venger son honneur.

Note : il est bien évident que certains dons et certaines faiblesses ne peuvent co-exister chez une même personne. Impossible pour un héros de se montrer à la fois Robuste et Souffreteux. Soyez logique et cohérent. En dernier recours, le Meneur de Jeu peut interdire tout choix d'une faiblesse qu'il jugerait excessive ou en désaccord avec un don déjà sélectionné.



Les Compétences

Elles correspondent aux apprentissages suivis par le personnage, à ses domaines d'expertise. Au début du jeu, les compétences que possède le héros ont été développées depuis l'enfance. Certaines reflètent son milieu d'origine, d'autres la vocation qui est la sienne, ses aptitudes naturelles ou ses centres d'intérêt personnels.

Les archétypes, page 78, proposent chacun un groupe de compétences typiques de ce personnage évoluant au sein des royaumes de la Scandia.

La liste des compétences décrites dans ce chapitre n'est en aucun cas exhaustive. Elle offre cependant un large panel de possibilités et recouvre les situations que vous rencontrerez le plus communément. Si vous deviez avoir besoin d'en créer d'autres pour aborder un aspect plus spécifique du jeu, une fois que vous vous êtes bien assuré qu'aucune compétence existante ne convient, n'ayez aucune hésitation à le faire.

Les niveaux des compétences



Le chiffre associé à chaque compétence indique sommairement le degré de maîtrise du personnage dans ce domaine. Plus ce score est élevé, meilleures sont les chances de réussite du héros. Les niveaux de compétence varient de 0 à 20. Il est possible d'établir une hiérarchie à partir de cette échelle.

Inexpérimenté (niveau 0) : le personnage n'a jamais appris à utiliser cette compétence et n'en connaît pas même les bases. Il peut toutefois tenter un test impliquant un talent dans lequel son degré de maîtrise est pourtant nul. Le héros se fie alors à son intuition et ses aptitudes naturelles. Par conséquent, le joueur doit se contenter de la valeur de la caractéristique et jeter le nombre de dés correspondant (voir « test sans compétence », page 120).

Enfin, certaines compétences sont marquées d'un astérisque. Il est impossible d'effectuer un test avec l'une d'entre elles si l'on ne dispose pas d'un niveau supérieur à zéro, car ces domaines d'expertise font appel à des connaissances spécifiques et exigent un minimum d'apprentissage.

Novice (niveaux 1 à 3) : le personnage a suivi un apprentissage sommaire et connaît les bases de la compétence. Il est capable de se sortir des situations les plus simples.

Confirmé (niveaux 4 à 7) : le personnage utilise la compétence de manière régulière. Sans doute l'exerce-t-il dans le cadre de sa profession.

Expert (niveaux 8 à 12) : le personnage maîtrise parfaitement cette compétence et son talent est reconnu dans toute la région. Il est désormais capable d'en enseigner les bases et de former à son tour des apprentis.

Maître (niveaux 13 à 17) : le personnage excelle dans ce domaine d'expertise. Sa renommée atteint les frontières du royaume où il est considéré comme l'un des meilleurs pratiquants de cette compétence.

Légende (niveaux 18 à 20) : seuls les plus grands héros et les maîtres les plus talentueux parviennent à un tel degré de maîtrise. La réputation du personnage s'est

maintenant répandue dans toute la Scandia. Les scaldes composent des odes en son nom. Il est sur le point de devenir une légende vivante.

Test de compétence



Lors d'un test, vous ajoutez le niveau de la compétence à la somme de deux dés (pour rappel, la valeur de caractéristique détermine le nombre de dés lancés).

Selon la situation et la manière dont le joueur l'aborde, le Meneur de Jeu détermine quelle caractéristique entre en jeu. Certaines associations sont plus évidentes que d'autres.

Ainsi, un test de « Chevaucher » fait logiquement appel à l'Agilité du personnage. Cependant, pour un long voyage sans incident, le MJ peut préférer faire appel à la caractéristique Vigueur. De même, un héros qui souhaite se faire une idée sur l'état de santé d'une monture réalisera certainement un test de « Perception + Chevaucher ».

Le joueur peut demander à bénéficier de telle ou telle caractéristique s'il justifie la pertinence de cette utilisation, encore une fois en fonction de son approche. Cependant, c'est le Meneur de Jeu, qui sélectionne toujours, en dernier recours, la caractéristique et la compétence mises en jeu pour le test.

Acquisition des compétences



À la création du personnage, le joueur dispose de 35 points à répartir entre les compétences de son choix. Cependant, s'il a opté pour un archétype, il bénéficie de cinq compétences privilégiées (voir page 78)

Lors de la création du personnage, pour chaque point dépensé, le degré de maîtrise dans une compétence privilégiée augmente de un. Dans le cas des autres compétences, le joueur doit dépenser deux points de création pour

chaque niveau acquis. Cet achat se fait donc sur une base d'un point pour un niveau de compétence privilégiée, de deux points pour un niveau pour les autres compétences. Il est tout à fait possible de progresser ainsi de plusieurs niveaux. Cependant, lors de la phase de création du personnage, aucun score initial ne peut dépasser le stade Confirmé (soit une valeur maximale de 7).

Liste des compétences



Voici une liste assez variée de compétences qui devraient couvrir la majorité des situations rencontrées en cours de partie. Celles dont le nom est suivi d'un astérisque nécessitent un niveau minimum de 1 pour autoriser le joueur à réaliser un test. Pour les autres, un degré de maîtrise égal à zéro (Inexpérimenté) n'empêche pas le personnage de tenter l'action correspondante. Il devra alors uniquement compter sur ses capacités innées (caractéristiques) et sur la chance.

Certaines compétences demandent que le héros se spécialise dans un domaine particulier. C'est le cas pour l'artisanat, entre autres. Le joueur détermine cette spécialisation à la création du personnage. Rien ne l'empêche de choisir plusieurs fois cette compétence, avec des domaines différents reflétant la maîtrise de diverses facettes de celle-ci.

Les compétences générales

Acrobatie : le personnage maîtrise parfaitement son corps. Souple et musclé, il peut tenter des manœuvres hasardeuses (comme bondir d'un *snekkjar* à un autre au milieu d'une bataille navale) avec de bonnes chances de succès. De plus, un test d'Acrobatie réussi permet de réduire de moitié la perte de Points de Vie lors d'une chute. Le Seuil de Réussite du test est Moyen (14) pour une chute de sept à neuf mètres de haut. Modifiez le SR d'un niveau par tranche de deux mètres en plus ou en moins. Ainsi, une chute depuis une falaise de 12 mètres de hauteur nécessite un test Très Difficile (25).

Enfin, un héros Confirmé dans cette compétence peut exercer la profession d'acrobate et se produire devant un public pour gagner sa vie.

Le Personnage - Les Compétences

En outre, la compétence d'Acrobatie intervient dans tous les tests nécessitant un bon équilibre. Ici, le personnage se montre particulièrement stable sur ses jambes et sait gérer à la perfection les situations où il risque de chuter au sol. Cette compétence est très utile pour les marins ou les voyageurs qui doivent traverser la Scandia en hiver. En effet, la compétence Acrobatie permet de se servir de skis de bois ou de patins taillés dans de l'os, avec des bâtons, accessoires utilisés à la mauvaise saison pour se déplacer sur les routes enneigées ou les étendues d'eau glacées. Dans des conditions normales, aucun test n'est requis. Mais si le personnage tente de réaliser des manœuvres risquées, c'est une toute autre histoire...

Artisanat (spécialisation) : cette compétence regroupe l'ensemble des activités manuelles permettant de confectionner les objets du quotidien. La plupart des habitants de la Scandia pratiquent plus ou moins ces techniques et se révèlent autonomes lorsqu'il s'agit de fabriquer ou de réparer des ustensiles basiques. Un niveau Confirmé permet d'exercer son artisanat en professionnel et de gagner sa vie avec cette activité. Les meilleurs artisans bénéficient d'une renommée et d'une considération importantes. L'utilisation de cette compétence correspond en général à un test étendu. Spécialisations possibles : cordonnerie, ferronnerie, chaudronnerie, charpenterie, tissage, tannerie, corderie, taille de pierre, poterie, sellerie, etc...

Il existe cependant deux spécialisations qui méritent que l'on s'y attarde, tant elles occupent une place importante dans la société des Terres du Nord.

Construction navale : cette spécialisation permet de mener à bien la construction des différents types de navires sillonnant les flots de la Scandia. Le personnage maîtrise aussi bien les secrets de l'architecture navale que les techniques de la charpenterie de marine, mais il sait tout autant diriger les artisans qui vont réaliser le bateau selon ses instructions. Les meilleurs dans ce domaine sont très recherchés par tous les *jarls* et souverains des Royaumes Nordiques.

Forge : l'art de la forge nécessite des connaissances spécifiques dont certaines confinent au secret transmis uniquement d'un maître à son disciple. Un personnage Novice sait fabriquer des objets usuels, simples, utiles au quotidien (clous, têtes d'outils, anneaux...) Une fois atteint le niveau Confirmé, il peut commencer à forger des pièces plus complexes (fer pour les chevaux, serrures, ferrures d'ornements, etc...) ainsi que des armes et des armures. Si certains exercent leur profession de manière itinérante, un forgeron doit tout de même disposer d'un atelier et d'outils appropriés afin de pouvoir mettre en œuvre sa compétence. Un forgeron pratique l'un des métiers les plus respectés parmi les artisans.

Arts (spécialisation) : choisissez le domaine de prédilection du personnage. Il peut s'agir d'un simple don naturel, d'une activité professionnelle (pour un scalde), d'un loisir... Cette compétence permet de créer une œuvre d'art originale ou d'en reproduire une existante. Spécialisations possibles : orfèvrerie, chant, musique, danse, gravure, poésie déclamée, flatterie, peinture, etc...

Attelage : le personnage connaît les bons gestes pour mener un attelage. Il sait également l'entretenir et s'occuper des animaux qui le tractent. En été, il dirige un chariot à roues. En hiver, il peut prendre les rênes d'un traîneau.

Chercher : cette compétence entre en jeu lorsque le personnage fouille un endroit particulier. Elle permet de révéler les éléments cachés dans le décor ou les indices dissimulés. Contrairement à la compétence Vigilance, Chercher nécessite une démarche active de la part du héros.

Chevaucher : le personnage sait monter à cheval ou sur tout autre type d'animal domestique entraîné pour la monte (mule, poney, renne). Grâce à cette compétence, il est également capable d'en prendre soin, ainsi que de dresser un animal en vue d'en faire une monture convenable. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de test de Chevaucher dans le cas d'un simple voyage sans encombre. Par contre, le niveau de maîtrise dans cette compétence devient important lorsque le cavalier se lance dans une manœuvre plus complexe (poursuite au galop, saut au-dessus d'une faille, etc...)

Commerce : il s'agit de la connaissance des lois de l'offre et de la demande. Le négociant sait évaluer les choses lors d'un troc, ou d'une transaction s'il utilise de la monnaie. Il connaît également les points d'approvisionnement pour les différentes marchandises produites dans la Scandia, et les endroits où il a le plus de chance d'en tirer le meilleur profit. Les dates et les lieux où se déroulent les foires annuelles n'ont pas de secret pour lui. Enfin, cette compétence gère tout l'aspect intendance de cette activité.

Discrétion : le personnage sait se déplacer en silence, tout en profitant du moindre couvert afin de passer inaperçu. Cette compétence permet également de se cacher efficacement ou de camoufler un objet sur soi ou dans le décor environnant.

Eloquence : le personnage sait se montrer convaincant et persuasif. Il présente ses arguments de la manière la plus pertinente lors d'une discussion afin de rallier ses interlocuteurs à son point de vue. Parfois, il peut également proférer les plus gros mensonges et les rendre crédibles pour obtenir ce qu'il désire par un baratin approprié.

Empathie : il s'agit de la capacité à ressentir l'état émotionnel des personnes qui vous entourent. Cette compétence fait appel à un mélange de connaissance de la nature humaine et d'intuition. Elle permet également de deviner si votre interlocuteur vous ment ou non.

Escalade : cette compétence permet de s'attaquer à des parois plus ou moins verticales, mais également de grimper le long d'un tronc d'arbre, d'un mat ou à une corde. Le Meneur de Jeu peut modifier le Seuil de Réussite initial en fonction des conditions extérieures : un handicap pour un vent violent, de la pluie et des prises glissantes, une forte houle sur un navire... Ou un bonus si les prises sont nombreuses et que le personnage dispose d'un matériel adéquat (piolet, corde...).

Esquive : le personnage anticipe les attaques portées contre lui et se met hors de portée des coups ou des projectiles qui le visent. Bien qu'elle s'avère surtout utile en combat, cette compétence sert également à éviter une collision qui menace le héros, comme un attelage lancé au galop vers lui, ou un éboulement de gros rochers. Que l'esquive soit réussie ou pas, le personnage se retrouve toujours à terre, à quelques pas de sa position initiale (le joueur choisit la direction).

Herboristerie : il s'agit de la connaissance des plantes, des herbes et des produits naturels permettant de concocter des remèdes, mais aussi des teintures ou encore des poisons de toutes sortes. Un personnage versé dans cette discipline sait également reconnaître les plantes rencontrées en pleine nature, ainsi que déterminer l'endroit où il a le plus de chance de trouver une espèce spécifique.

Intimidation : par l'intermédiaire de la menace verbale ou physique, le personnage peut contraindre quelqu'un à lui obéir. Une tentative d'Intimidation nécessite un test en opposition. La cible tente de résister grâce à sa Ténacité et à sa Défense mentale.

Jeux : le personnage connaît les règles et sait pratiquer la plupart des jeux prisés par les habitants de la Scandia, comme les jeux de dés ou le *hnefatafl*. Cette compétence s'utilise généralement avec des tests en opposition mettant en concurrence les niveaux de maîtrise respectifs des joueurs. Mais elle permet également de tricher. Dans ce cas, les autres participants peuvent tenter un test en opposition de Perception + Vigilance. Si le tricheur est démasqué, attendez-vous à des conséquences... musclées.

Langues* (spécialisation) : tous les personnages parlent couramment le norrois (*dansk tunga*), la langue commune aux différents royaumes de la Scandia. Chaque spécialisation dans cette compétence correspond à une langue particulière et étrangère, ou à un patois local issu d'une autre racine linguistique comme le finnois parlé par les tribus sames. Il est toujours possible de comprendre un dialecte tiré du norrois en réussissant, généralement, un test d'Intellect contre un Seuil de Réussite Moyen (14). Exemples de spécialisation : saxon, finnois, balte, german...

Larcins : cette compétence recouvre les activités des filous des terres du Nord. Elle permet de crocheter une serrure, mais aussi de couper une bourse ou de subtiliser discrètement des clefs. Dans ce deuxième cas, Larcins s'emploie dans un test en opposition contre la Perception et la Vigilance de la cible.

Médecine* : cette compétence correspond à la connaissance de l'ensemble des pratiques médicales de la Scandia. Elle permet d'établir un diagnostic, de soigner les maladies les plus courantes, de traiter les blessures, de réduire une fracture, d'accompagner un accouchement, mais aussi de déterminer les causes probables d'une mort inexplicable. Les premiers soins sont quant à eux couverts par la compétence Survie, mais un personnage plus compétent en Médecine peut dans ce cas substituer cette discipline à un test de Survie.

Mouvement : cette compétence regroupe les activités physiques classiques. Le personnage y fait appel lorsqu'il tente de réaliser des sauts (en hauteur ou en longueur) ou se lance dans des courses à pied (sprint, poursuite ou course d'endurance).

Navigation : le personnage est capable de manœuvrer un navire et de diriger un équipage. Il a appris à retrouver les points de repères nécessaires à une traversée des mers de la Scandia. Il connaît les routes les plus fréquentées et les caractéristiques des principaux ports. Mais il sait également observer les courants, la position du soleil et des étoiles, le vol des oiseaux et toutes ces indications naturelles qui lui permettent de tracer une route sûre vers sa destination.

Natation : cette compétence représente l'aptitude à se mouvoir à la surface de l'eau et à y demeurer en cas de chute depuis un navire. Le Meneur de Jeu peut appliquer un malus au test de Natation égal à la valeur de protection de l'armure portée par l'infortuné. Le nageur peut également se déplacer sous l'eau ou plonger depuis les hauteurs vertigineuses des falaises avec de bonnes chances de réussite.

Négociation : il s'agit de la capacité à mener une discussion vers un compromis acceptable par les deux parties. Négociation est une compétence utile aux diplomates de la Scandia, mais aussi aux marchands qui peuvent mener à bien leur marchandage lors de l'achat et de la vente de leurs produits.

Sagas : de nombreux mythes et tout autant de récits fabuleux circulent dans toute la Scandia. Ces légendes parlent des dieux, du monde, mais aussi des grands héros qui foulèrent (ou foulent encore) le sol de Midgardr, de leurs nombreux exploits ou de leur destin tragique. Si les scaldes ont l'apanage de leur transmission et leur mise en scène grâce à leurs prestations, la plupart des habitants des Terres du Nord en connaît certaines, plus ou moins précisément. Chaque saga développe une leçon édifiante pour ceux qui savent écouter. Un test de Sagas permet au héros de se souvenir d'une anecdote tirée d'une telle histoire et se rapportant à un lieu, un objet, un nom, une situation ou autre qui l'interpelle. Il faut bien se rappeler que les légendes de la Scandia se fondent toujours sur une part importante de vérité.

Savoir (spécialisation) : cette compétence englobe toutes les connaissances accumulées par les habitants de la Scandia. Le joueur doit préciser dans quel domaine son personnage excelle. Il est possible de tenter un test de « culture générale », dans ce cas, le Meneur de Jeu demandera un simple test d'Intellect dont le Seuil de Réussite est fixé par la trivialité de l'information recherchée. Spécialisations possibles : divinités (Ases et Vanes), géographie, politique de la Scandia, histoire locale, créatures et monstres, *álfar*, etc...

Séduction : c'est la capacité d'un personnage à se présenter à son avantage, en mettant en avant ses charmes physiques, intellectuels ou artistiques. Un test réussi permet d'attirer à soi tous les regards. Le personnage tente de plaire physiquement, sexuellement ou intellectuellement à une personne ou à tout son entourage.



Superstition : le monde regorge de signes divins, de détails naturels qui reflètent le sens caché des choses. Le personnage sait repérer et interpréter ces éléments. Il s'agit en général d'y voir des conditions favorables ou défavorables pour le moment présent, mais aussi des messages d'avertissement envoyés par les dieux. Les habitants de la Scandia sont des gens très superstitieux et ils tendent à voir partout des présages significatifs. Le Meneur de Jeu pourra profiter pour glisser quelques indices obscurs sur la situation actuelle des héros qui, dans l'idéal, révéleront leur plein sens une fois qu'il sera trop tard.

Survie : le personnage se sent à l'aise dans les milieux naturels et sait comment y vivre en harmonie avec la nature. Cette compétence permet de trouver de quoi se nourrir et s'abreuver, un endroit pour s'abriter, de faire du feu et de se protéger des conditions climatiques extrêmes comme le froid d'une nuit d'hiver. La Survie recouvre également la chasse et le pistage, mais aussi le sens de l'orientation et les premiers soins.

Tactique : il s'agit de la connaissance des techniques de combat de masse, qu'il s'agisse d'un groupe d'une dizaine de combattants ou de toute une armée. Le personnage sait établir des plans pour mener une opération militaire, livrer une bataille et commander ses hommes pour en tirer le meilleur. Lors d'un affrontement, les deux chefs effectuent un test opposé de Tactique. Au cours du premier tour de

combat, les guerriers sous les ordres du vainqueur bénéficient d'un bonus sur tous leurs tests égal à la marge de réussite de leur leader.

Traditions : grâce à cette compétence, le personnage se souvient des règles, des coutumes et des lois qui ont cours dans la région, voire la cité, où il se trouve. Si le système juridique reste assez semblable dans toute la Scandia, il existe souvent quelques variations locales dans l'application des peines encourues pour un même crime. De même, les us et coutumes de certains endroits changent subtilement par rapport aux habitudes des héros et peuvent provoquer des situations des plus embarrassantes. Un personnage Expert dans cette compétence peut endosser le rôle de crieur des lois lors d'un *thing*.

Vigilance : cette compétence correspond à une capacité inconsciente et seul le Meneur de Jeu peut demander qu'un joueur réalise un test y faisant appel, voire l'effectuer lui-même derrière son écran. Elle représente l'attention permanente que le héros porte à son environnement. Elle lui permet de noter les détails inhabituels ou pertinents et bien souvent, agit un peu comme une sorte de sixième sens. Bien entendu, le Meneur de Jeu peut appliquer un handicap conséquent si le personnage est particulièrement inattentif (distrait par les formes girondes d'une demoiselle, ivre mort...)

Les compétences magiques

On ne peut accéder à ces compétences magiques que si l'on a pris le don Initié. Il est impossible de faire un jet de compétence magique si on ne la possède pas.

Runes* : cette compétence permet de lire et de connaître le sens de chacune des vingt-quatre runes. Mais surtout elles donnent des indications occultes sur la réalité du monde et permettent de lancer des sorts de protection, malediction et guérison, à ceux qui savent s'en servir.

Galdr* : le *galdr* utilise la puissance divine de la voix pour la magie. Tout pratiquant de la magie peut l'utiliser. Il n'est pas besoin d'avoir une belle voix ou de chanter juste, mais de lancer des incantations.

Sejdr* : il s'agit là de l'antique art magique enseigné à Odhinn même, par Freyja, la sorcellerie. Les femmes sont plus nombreuses à en pratiquer certains sorts car ils sont liés à des travaux considérés comme purement féminins (filer de la laine, mettre des vêtements de cérémonie pour les visions, chevaucher un autre personnage). Certains hommes pratiquent le *Sejdr* sans s'en soucier, d'autres sélectionnent les sorts les moins compromettants et les complètent avec les Runes ou le *Galdr*.

Les compétences martiales

Bien que les royaumes de la Scandia se caractérisent par un état de guerre quasi permanent et une grande violence, l'arsenal des guerriers de Midgardr reste assez succinct. L'usage qu'ils savent en faire s'avère quant à lui illimité. Les combattants des terres du Nord se montrent habiles avec la plupart de ces armes et se révèlent donc de redoutables adversaires. Voici la liste des compétences martiales :

Armes courtes : il s'agit de toutes les armes de petite taille comparables à un poignard ou à une hachette. Elles ne demandent qu'une seule main pour les manier et compensent leur faible allonge et leur manque de puissance par une capacité accrue à pouvoir être dissimulées sur soi.

Armes longues : cette compétence regroupe l'ensemble des épées et des haches qui composent l'arsenal classique des guerriers. Il ne faut normalement qu'une seule main pour brandir ces armes, auquel cas le combattant se munit généralement d'un bouclier. Mais leur manche est assez long pour permettre de les saisir à deux mains afin de gagner de la puissance en attaque (voir à ce sujet le chapitre Combat, page 123).

Armes à deux mains : cette compétence regroupe les armes lourdes nécessitant une prise ferme pour les manier efficacement. Il s'agit essentiellement de la grande hache prisée par les *berserkir*, mais aussi de certaines épées comme les modèles brandis par les guerriers germaniques. Un combattant doté d'une Puissance supérieure ou égale à quatre peut manier une telle arme d'une seule main, sans subir de pénalité.

Armes d'hast : un personnage entraîné à cette compétence manie avec dextérité des armes longues constituées d'un fer fixé à l'extrémité d'une longue hampe. Dans la Scandia, cela correspond uniquement à la lance.

Armes de tir : l'arc est tout autant une arme de chasse que de guerre. De nombreux guerriers pratique le tir à l'arc, au moins comme un loisir. Certains clans forment des frondeurs qui harcèlent l'ennemi sur le champ de bataille et traquent le gibier en temps de paix.

Lancer : cette compétence permet de projeter efficacement une arme vers une cible. Elle regroupe l'utilisation des poignards, hachettes de lancer, javelines et javelots. Dans le cas de projectiles improvisés, telles des pierres ou un tabouret, ou afin de lancer une arme non prévue pour cet emploi (épée, hache lourde, etc...), le Meneur de Jeu applique au test le handicap qu'il juge le plus adapté.

Lutte : simple bagarre désordonnée ou corps à corps maîtrisé, le personnage compétent en Lutte sait utiliser ses armes naturelles (poings, coudes, tête, pieds, genoux) pour blesser son adversaire. Cette compétence regroupe aussi les techniques de saisie et de projection au sol.

Armes Improvisées : le personnage est capable d'utiliser n'importe quel objet de son environnement pour le transformer en arme. Bien entendu, cette arme improvisée demeure bien moins efficace, mais, comme le dit amèrement Sborg le manchot, il vaut mieux parer un coup de hache avec un banc de bois qu'avec le bras. Selon la nature et la taille de l'objet utilisé, le Meneur de Jeu détermine avec quelle facilité le héros peut le manier et donc le Seuil de Réussite de ses tests de combat.



Le Système de Jeu

Midgardr, comme l'ensemble des Neuf mondes, est soumis à des lois. Les mortels, et même les dieux dans une moindre mesure car ils trouvent parfois les moyens de s'en affranchir, doivent s'y soumettre.

Les aventures des héros d'Yggdrasill respectent également certaines règles. Elles définissent ce qu'ils peuvent faire ou ne pas faire, dès qu'une possibilité d'échec significative existe. Vous trouverez dans ce chapitre la présentation de ce système nommé Yggdrasill, illustrée de nombreux exemples.

Ne perdez pas de vue que le système de jeu demeure un simple outil dans les mains du Meneur de Jeu comme dans celles des joueurs. Les règles ne doivent jamais devenir un carcan rigide et prendre le pas sur le plaisir du jeu. Ne faites pas appel à celles-ci plus que de raison. Parfois, l'échange entre le MJ et les joueurs suffit largement à résoudre une situation simple. Dans les cas où un arbitrage impartial s'avère nécessaire, ou qu'une part de hasard non négligeable intervient, les règles du jeu offrent alors un cadre sur lequel s'appuyer.

Ce jeu est le vôtre. Si un point de règle ne vous convient pas, changez-le ou même ignorez-le purement et simplement.

Il n'existe qu'une seule loi immuable : amusez-vous !

Lorsqu'un personnage entreprend une action qu'il ne peut pas rater, il la réussit automatiquement.

Quand il tente une action impossible à réaliser, il échoue automatiquement.

Entre ces deux cas extrêmes, il existe une infinité de possibilités. Quand un héros se lance dans une action à l'issue incertaine, dont la réussite ou l'échec revêt une importance réelle sur le cours de l'aventure, alors le Meneur de Jeu demande qu'il effectue un lancer de dés.

On appelle ceci réaliser un test.

Lancer les dés



Le système Yggdrasill se veut simple, mais présente quelques particularités afin de rendre l'ambiance recherchée ici, épique et héroïque.

Vous n'aurez à utiliser qu'un seul type de dé, le dé à dix faces (noté D10). Le zéro sur le dé équivaut à un résultat de « 10 ». Vous aurez besoin d'une grosse poignée de D10, entre 5 et 10 au maximum. Il est souhaitable que chaque participant possède ses propres dés afin de ne pas ralentir le rythme de la partie.



Arrondir les fractions

Parfois, une règle vous demande de diviser un chiffre ou une valeur, en général par deux ou par trois. Dans tous les cas, dès que cela se produit, vous devez systématiquement arrondir les fractions à l'entier inférieur. La seule exception étant sur le D5 (voir encart 1D5). Si vous devez arrondir un résultat, ceci implique forcément de l'arrondir au chiffre inférieur.





D5

Certains points de règles demandent de lancer 1D5 ou dé à cinq faces. Inutile de chercher un tel dé, vos D10 normaux suffisent. Lancez simplement 1D10 et divisez le résultat par deux. Arrondissez les fractions éventuelles à l'entier supérieur (seule exception au processus habituel dans Yggdrasil qui stipule que toute fraction est normalement réduite à l'entier inférieur).

D10	D5
1 ou 2	1
3 ou 4	2
5 ou 6	3
7 ou 8	4
9 ou 10	5



Vous ne jetez les dés que dans les situations requises par le système (lors d'un test). Le lancer de dés représente la part de hasard, de chance ou de destin qui entoure chaque action dont l'issue n'a rien d'automatique.

Les tests



C'est le Meneur de Jeu qui demande la réalisation d'un lancer de dés. Cela se produit lorsqu'il estime que l'action entreprise par le joueur présente des chances d'échec ou lorsqu'elle vise à surmonter une opposition ou un obstacle. Il réclame alors un test au joueur.

Les tests font appel aux caractéristiques du personnage, ainsi que, dans la majorité des cas, à ses compétences. Selon la situation, le Meneur de Jeu précise quelle caractéristique et quelle compétence sont prises en compte. Le joueur peut aborder celle-ci de diverses manières et donc chercher à mettre en avant d'autres paramètres. En dernier recours, la décision du MJ fait loi.

Le joueur lance autant de dés que le niveau de la caractéristique impliquée dans l'action. Il conserve les deux résultats de son choix, habituellement les deux meilleurs, et les additionne. Le joueur peut relancer tous les dés indiquant un « 10 », et ainsi de suite tant qu'il obtient ce chiffre, et ajouter le nouveau score au résultat final.

Il ajoute à ce total le niveau de la compétence désignée par le Meneur de Jeu.

Le résultat final est comparé au Seuil de Réussite fixé par le MJ. S'il est supérieur ou égal à ce chiffre, l'action tentée est réussie. Dans le cas contraire, elle se solde par un échec.

En résumé :

- On lance XD10, où X est égal à la valeur de la caractéristique.
- On conserve deux résultats au choix et on les additionne.
- On ajoute à ce total le score de la compétence.
- L'action est réussie si le résultat final est supérieur ou égal au Seuil de Réussite.

Voici quelques exemples de jet de dés avec une caractéristique de 3 et un score de compétence égal à 5.

Résultat des dés	Score final
4, 6, 9	20 (6 + 9 + comp. 5)
2, 4, 8	17 (4 + 8 + comp. 5)
4, 8, 10 (10 (4))	37 (8 + 10 + 10 + 4 + comp. 5)

Dans le cas où la valeur d'une caractéristique est égale à 1, le joueur ne lance bien sûr qu'un seul dé à dix faces et ne peut donc bénéficier que d'un seul résultat. Bien entendu, si celui-ci est un 10, il peut le relancer normalement.



Le Destin et les héros

Le Destin soutient les héros et leur permet d'accomplir des prouesses extraordinaires, bien souvent hors de portée de la plupart de leurs congénères. Mieux encore, les trois runes de la destinée du personnage marquent ses choix. Lorsqu'une situation survient, en rapport avec ces fils tissés pour lui par les Nornes, il peut même ajouter les trois dés. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Destin, page 73.



Test simple

Lorsqu'un personnage tente une action à laquelle personne ne s'oppose, on parle alors de Test simple.

Le Meneur de Jeu fixe une difficulté minimum pour l'action envisagée. Cette valeur est appelée Seuil de Réussite (SR) et correspond au résultat à atteindre lors du test. Le personnage réussit celui-ci si le résultat final est supérieur ou égal à ce SR. Dans le cas contraire, il échoue.

Seuils de Réussite (SR)

Seuil de Réussite (modificateur)		Exemples	
5	+1	Très simple	Descendre d'un banc
7	+2	Simple	Enfiler un fil dans une aiguille
10	+3	Aisé	Grimper une échelle de corde
14	+4	Moyen	Lancer son poignard sur une cible à trois mètres
19	+5	Difficile	Atteindre un oiseau en plein vol
25	+6	Très Difficile	Se repérer en pleine mer, par temps couvert
32	+7	Exceptionnel	Escalader à mains nues un glacier
40	+8	Légendaire	Abattre seul un géant des glaces
49	+9	Divin	Battre Odhinn à un jeu de stratégie

Note : certaines situations demandent de modifier le degré de difficulté. Il s'agit simplement de passer d'un Seuil de Réussite à un autre. Ainsi, augmenter d'un cran, un test normalement Moyen, (14) signifie que celui-ci s'effectue désormais avec un degré de difficulté Difficile (19). De même, diminuer d'un cran ce même test implique que le joueur doit atteindre désormais un Seuil de Réussite de 10 (Aisé).

Pour rappel, le Meneur de Jeu peut appliquer au test un modificateur variable selon le degré de difficulté. Par exemple, des conditions favorables sur un test au Seuil de Réussite Moyen (14) peuvent entraîner un bonus de +1 à +4 au lancer de dés. De même, des conditions défavorables amènent un malus variant entre -1 et -4, à l'appréciation du Meneur de Jeu. En cas de situation nécessitant une plus grande variation, il suffit de changer de degré de difficulté (et il reste possible d'appliquer ici aussi des modificateurs de circonstance).

La différence entre le résultat final et le Seuil de Réussite définit la Marge de Réussite, ou d'Échec, de l'action. Elles servent à en apprécier la qualité. Plus la Marge est élevée, plus le succès, ou l'échec, est important.

(Dés + compétence) supérieur ou égal au SR = action réussie

Différence entre résultat du test et SR = marge (d'échec ou de réussite)

Le tableau des Seuils de Réussite vous donne une idée et quelques exemples parmi les plus communs. Il peut servir de guide pour le Meneur de Jeu afin d'évaluer la difficulté des actions entreprises par les personnages.

Exemple : Svein se trouve face à une falaise abrupte qu'il doit absolument franchir afin d'échapper à ses poursuivants. Déjà, il entend les aboiements des chiens dans les bois proches. Le meneur de jeu annonce que cette action relève de la compétence Escalade. La paroi est escarpée, mais comporte de nombreuses prises ce qui constitue une épreuve « moyenne » selon lui. Ici, le Meneur de Jeu estime qu'un modificateur de situation serait approprié. En effet, Svein doit se dépêcher et il annonce au joueur qu'il doit appliquer un malus de -2 à son test afin de refléter ce sentiment d'urgence. Finalement, le MJ fixe le Seuil de Réussite à 14 (Moyen) et un malus de condition égal à -2.

Test de caractéristique

La plupart du temps, les actions des personnages font appel à une compétence. Il peut cependant survenir des situations où aucune d'entre elles ne semble s'appliquer. Il s'agit par exemple du cas classique où un héros tente d'enfoncer une porte. En toute logique, cette action ne fait appel qu'à la Puissance. Dans de tels cas, le personnage ne peut compter que sur sa caractéristique.

Lorsque le Meneur de Jeu demande un test de caractéristique pur, le joueur lance normalement les dés, mais il ajoute au résultat final la valeur de cette caractéristique.

Exemple : Svein est bloqué dans son ascension par un rocher en surplomb. Il constate cependant que celui-ci est mal fixé à la paroi. Il décide donc de le faire tomber. Il s'arc-boute sur une saillie et pousse de toutes ses forces.

Vu le poids du rocher, le Meneur de Jeu décide qu'il s'agit là d'une épreuve Difficile (SR19) qui ne relève que de la caractéristique Puissance du personnage. Il lui demande donc d'effectuer un test de caractéristique : Puissance. La valeur de celle-ci est 3 pour le jeune hirdmen. Le joueur lance donc trois dés et ajoutera un bonus de +3 (score de Puissance de Svein) au résultat des deux meilleurs. Cependant, réalisant qu'il a assez de place pour le faire, Svein tire son épée du fourreau afin de s'en servir comme levier. Le Meneur de Jeu accepte cette solution et considère que cette aide facilite la tâche du héros. Il lui accorde un bonus de +2.



Moduler le SR

Chaque degré est associé à un seuil standard. Ainsi, une difficulté Moyenne correspond à un SR de 14. Cependant, selon les conditions de réalisation de l'action, le Meneur de Jeu peut souhaiter altérer cette base afin de refléter un handicap ou un obstacle supplémentaires. Il dispose alors de deux options. Soit il modifie d'un cran le degré de difficulté initial, (de « Moyen » à « Difficile » par exemple), soit il ajoute au test un modificateur négatif. Il peut alors appliquer un malus compris entre -1 et le chiffre séparant ce degré de difficulté du suivant (-4 pour un degré « Moyen » avant d'atteindre un degré Difficile, par exemple). Ce malus permet de rendre compte de conditions particulières venant entraver la bonne réalisation de l'action.

De la même manière, l'utilisation d'un équipement adéquat ou des conditions favorables (prendre son temps, par exemple) peuvent octroyer un bonus au personnage ou faire baisser d'un cran son degré de difficulté. Ce bonus varie de +1 au chiffre séparant ce degré de difficulté du précédent (+3 pour le niveau « Moyen » par exemple avant de passer à un degré « Aisé »).

Cette option permet au Meneur de Jeu de moduler plus finement les difficultés des actions entreprises par les personnages et, s'il le souhaite, d'introduire une plus grande précision dans la gestion des conditions de réalisation de ces actions.

Note : les modificateurs, bonus et malus, s'appliquent toujours au résultat du lancer de dés. Une fois le degré de difficulté de l'action fixé, et donc le Seuil de Réussite requis, celui-ci ne change jamais. Le joueur sait donc quel chiffre il doit atteindre et doit modifier le résultat de son test en fonction des modificateurs annoncés par le Meneur de Jeu.



Test sans compétence

Un personnage se retrouvera bien souvent dans une situation faisant appel à des talents qu'il ne maîtrise pas. S'il est inexpérimenté dans une compétence, le niveau de celle-ci est égal à zéro.

Dans un tel cas, le joueur n'utilise que la caractéristique pour réaliser le test. Par contre, cette fois, il ne peut pas ajouter la valeur de cette caractéristique comme bonus.

Exemple : Svein a réussi à pousser le rocher hors de son chemin, mais sa chute provoque un éboulement qui menace de précipiter le jeune homme au bas de la falaise. Le meneur de

Jeu pense qu'un test réussi d'Acrobatie suffirait à tirer le héros de ce mauvais pas et fixe la difficulté à Moyenne (SR14). Malheureusement, Svein ne maîtrise pas du tout cette compétence. Il doit donc se contenter de lancer les 3 dés que lui accorde son score d'Agilité.

Test impliquant plusieurs compétences

Il peut arriver qu'une action demande l'utilisation de plusieurs compétences à la fois. Dans ce cas, le joueur ajoute uniquement le niveau de la plus faible des deux lorsqu'il réalise son test. S'il ne maîtrise pas au moins l'une des deux compétences requises, il se trouve alors dans la situation d'un test sans compétence (voir ci-dessus).

Exemple : Svein parvient enfin au sommet et tombe sur une ferme isolée. Ses poursuivants sont en bas de la falaise et s'apprêtent à la contourner pour le rejoindre. Le héros avise un cheval dans son enclos et décide de l'emprunter à son légitime propriétaire. Mais alors qu'il saute sur le dos de l'animal, le bondi sort de sa maison, brandissant une lance vers le voleur. Svein essaie de maîtriser sa monture rétive et tente en même temps de parer la pointe de fer qui file vers lui. Ici, l'action fait appel à la fois aux compétences Chevaucher et Armes Longues. Svein étant bien meilleur guerrier que cavalier, il va pourtant devoir utiliser le niveau en Chevaucher pour réaliser ce test

Test en opposition

Lorsque deux ou plusieurs personnages s'opposent dans la réalisation d'une action, on parle de test en opposition.

Dans un tel cas, le Meneur de Jeu n'a plus à fixer un Seuil de Réussite. Ce niveau à atteindre dépend maintenant de l'adversaire. Le MJ désigne toujours les caractéristiques et compétences qui s'appliquent à la situation. Elles peuvent être identiques (des tests Chevaucher dans une course de cheval) ou différentes pour les protagonistes (Discrétion pour échapper à la Vigilance d'une sentinelle).

Comme pour un test simple, le Meneur de Jeu a la possibilité d'appliquer un modificateur. Celui-ci doit servir à refléter l'avantage que peut posséder l'un des protagonistes sur l'autre. Ainsi un espion tentant de se glisser discrètement dans le dos d'une sentinelle peut bénéficier d'un modificateur positif si la scène se déroule de nuit, dans un lieu très faiblement éclairé. C'est toujours le Meneur de Jeu qui décide si, en fonction des circonstances, un bonus s'applique au lancer de dés de l'un des adversaires.

Lors d'un test en opposition, les conditions extérieures ne donnent que des modificateurs positifs qui viennent s'ajouter aux chances de réussite du personnage avantagé. Si son opposant souffre d'un handicap personnel (ivre mort, aveuglé, etc...), il subit alors un modificateur négatif sur son jet.

Quelques exemples de tests étendus

Eloquence	Convaincre les habitants d'un village de rallier un <i>jarl</i> ennemi SR Très Difficile (25) Période : Une semaine
Runes	Tracer des runes d'apaisement sur la paume d'une femme enceinte SR Moyen (14) Période : Cinq minutes
Herboristerie	Préparer un onguent contre les engelures SR Aisé (10) Période : Vingt minutes
Etiquette	Organiser la rencontre entre deux rois ainsi que les festivités qui s'ensuivent SR Difficile (19) Période : Quatre heures
Artisanat	Fabriquer une poterie finement travaillée et de taille moyenne SR Moyen (14) Période : Trois heures
	Réparer la voile d'un <i>knörr</i> SR Aisé (10) Période : Une heure
	Confectionner des chaussures de cuir de bonne qualité SR Moyen (14) Période : Trois heures
	Assembler un grand coffre de bois SR Moyen (14) Période : Une demi-journée
	Tisser une riche tenture décorée de figures et de scènes héroïques SR Difficile (14) Période : Une journée
	Tailler une douzaine de flèches pour un arc SR Aisé (10) Période : Trente minutes
	Fabriquer un bouclier coloré SR Moyen (14) Période : Une demi-journée
Forge	Fabriquer une lame d'épée ou un fer de hache SR Difficile (19) Période : Une demi-journée
	Confectionner un magnifique casque serti de pierres précieuses SR Très Difficile (25) Période : Quatre jours
Chevaucher	Dresser un jeune poulain pour la guerre SR Difficile (19) Période : Une semaine

Note : tous ces paramètres supposent que le personnage dispose des outils et matériaux adéquats. Dans le cas contraire, le Meneur de Jeu peut allonger la période donnée ou appliquer un handicap au SR indiqué.

Lorsque deux ou plusieurs personnes agissent l'une contre l'autre, utilisez donc la procédure suivante :

Chaque protagoniste impliqué dans le Test en Opposition réalise un test avec la caractéristique et la compétence désignées par le Meneur de Jeu.

- Celui qui obtient le meilleur résultat remporte l'opposition ;
- En cas d'égalité, celle-ci n'est pas résolue et se poursuit le tour de jeu suivant ;
- Les Marges de Réussite et d'Échec sont égales à la différence entre les deux résultats obtenus.

Exemple : après avoir évité le coup de lance, Svein s'enfuit. Trois cavaliers surgissent alors de derrière une colline proche et se jettent à sa poursuite. Le Meneur de Jeu déclare qu'il s'agit de réaliser un test en opposition avec la caractéristique Agilité et la compétence Chevaucher.

Svein dispose des valeurs suivantes : Agilité 3 ; Chevaucher +3. Pour les cavaliers, ces valeurs s'élèvent respectivement à 2 et +5. Le joueur de Svein lance les dés et obtient un résultat final de 18 (6, 6 et 9 pour les dés, plus 3 pour la compétence). Le MJ effectue le test pour ses PNJ et parvient à 19 (7 et 7 pour les dés, plus 5 pour la compétence). Les cavaliers grignotent petit à petit leur retard sur notre héros.

Les règles de combat se fondent sur ce principe de test simple et test en opposition. Cependant, elles apportent leur lot de détails afin de simuler les nombreux paramètres qui interviennent dans ces situations périlleuses, dont certains restent optionnels. Les combats ne se résument donc pas à de simples tests en opposition.

Test étendu

Certaines actions nécessitent un investissement important en termes d'efforts et de temps. Il s'agit par exemple de forger une épée, de construire un *knörr* ou encore de préparer des baumes apaisants.

Pour ces cas, le Meneur de Jeu peut décider de faire appel à un test étendu plutôt qu'à un test simple. Il décide alors du temps requis pour parvenir à la fin de la tâche entreprise, en heures, jours ou semaines. Il fixe normalement le Seuil de Réussite et demande alors au joueur de réaliser le test simple qu'il considère approprié.

- En cas de réussite, l'action entreprise est achevée dans les délais ;
- En cas de réussite critique, ce temps est réduit d'un tiers ;
- En cas d'échec, elle n'est pas terminée et il doit effectuer un nouveau test au bout d'une période équivalente à la première (en heures, jours ou semaines) avec un bonus de +2 cumulatif ;
- En cas d'échec critique, il faut tout recommencer depuis le début. Le matériel et le temps investis sont irrémédiablement perdus.

Exemple : afin de perdre ses poursuivants, Svein se jette dans une forêt sombre, un lieu tabou pour les gens de cette contrée. S'ils cessent effectivement de le suivre, notre héros se retrouve très vite totalement égaré.

Le Meneur de Jeu décrète que, puisqu'il refuse de rebrousser chemin, Svein doit s'orienter régulièrement afin de traverser la forêt et en sortir au niveau de l'orée opposée. Il s'agit d'une action à long terme qui sera jugée par un test étendu.

Le MJ fixe le Seuil de Réussite à 19 (Difficile) et décide d'appliquer un malus de -3 au test car Svein ne connaît pas du tout cette région. Il décrète que la période correspond à une journée (un test par jour).

Le premier test (Instinct plus Survie) donne un résultat de 15 (1, 5 et 9 pour les dés, plus 4 pour la compétence, moins 3 pour le malus de situation). Ceci est insuffisant, et Svein doit passer une nuit sous la frondaison.

Le lendemain, il réalise un nouveau test et bénéficie cette fois d'un bonus de +2 (il s'est tout de même approché de l'orée). Le résultat final est égal à 29 (6, 7 et 10 (+9), +4 de compétence, +2 de bonus, -3 de malus). Notre héros parvient enfin à quitter l'ombre des arbres.

Résultats spéciaux

De certains résultats découlent des effets particuliers, débouchant sur une réussite exceptionnelle, ou au contraire un échec cuisant.

Réussite critique

Elle dépend de la marge obtenue par rapport au Seuil de Réussite fixé par le Meneur de Jeu.

En cas de succès, on obtient une réussite normale si le résultat final n'est pas supérieur au double du SR.

$$\text{SR} < \text{Résultat final} < \text{SR} \times 2 = \text{Réussite Normale}$$

Une réussite critique correspond à un résultat final supérieur ou égal au double du SR.

$$\text{Résultat final} \geq \text{SR} \times 2 = \text{Réussite critique}$$

Echec critique

Celui-ci dépend des résultats individuels de chaque dé du Test lié à la Caractéristique. On obtient un échec critique quand, sans tenir compte des éventuels dés supplémentaires (Action Héroïque, Dé de réserve, Destin,...) :

- avec un lancer de 1D10, le résultat du dé est « 1 »
- avec un lancer de 2D10, les dés indiquent deux fois « 1 »
- avec un lancer de 3, 4 ou 5D10, le joueur obtient au moins trois « 1 »

Ainsi, s'il devient très difficile d'obtenir une réussite critique pour des actions requérant un Seuil de Réussite « Exceptionnel », cela s'avère bien plus faisable pour un SR « Aisé ». De même, vous verrez rarement d'échec critique avec un personnage doué dans la caractéristique concernée, beaucoup plus si la valeur de celle-ci est faible.

Un échec critique correspond à une situation qui empire à la suite d'une erreur commise par le personnage. Au contraire, une réussite critique confirme l'étendue de son succès et le place dans des conditions particulièrement favorables. Aux joueurs et au Meneur de Jeu de se montrer ici inventifs afin d'exploiter ces résultats particuliers en fonctions des circonstances du test.

Note : pour le combat, des effets particuliers pour les échecs et les réussites critiques sont regroupés dans un tableau. L'utilisation de celui-ci demeure cependant optionnel.

Le poids du Destin

Le trio de runes associées au personnage et à son destin influence son implication dans certaines situations. Ces trois éléments sont étroitement liés à la légende du héros que vous interprétez.

Si le Meneur de Jeu décide que la situation du test est bien en accord avec le destin du personnage, alors le joueur peut ajouter le résultat d'un troisième dé au calcul final.

Bien entendu, s'il n'en lance pas autant (niveau de caractéristique égal à 1 ou 2), il ne conserve que le maximum de dés possible (un ou deux).

Exemple : Svein croyait être sorti d'affaire, mais à peine a-t-il parcouru quelques lieues qu'il tombe face à face avec son ennemi juré, sa némésis, le jarl Eirik le Cruel qui a juré de décorer le seuil de sa demeure avec la tête du héros. Pour corser le tout, et comme à son habitude, le seigneur est accompagné de sa garde personnelle de douze berserker. Face à une telle opposition, et bien que sa monture soit fatiguée, Svein décide sagement de prendre la fuite.

Eirik le Cruel est issu de l'interprétation que le joueur et le MJ ont fait de l'une des runes de Svein : Othal (la propriété foncière). Eirik a spolié les parents de Svein de leurs terres et redoute désormais la vengeance de leur héritier. Puisque cette situation correspond, selon le Meneur de Jeu, au tirage des runes, le joueur peut donc conserver trois dés au lieu de deux afin d'effectuer son test de Chevaucher et s'enfuir au galop.

Le Combat

« Ses hommes se battaient opiniâtement à ses côtés mais, un par un, submergés par le nombre, ils moururent. Helgi fut percé de lances partout où il n'était protégé par son casque ou sa broigne ; son sang et sa sueur emplissaient ses bottes ; le métal qui le couvrait détournait les coups sans les empêcher de le meurtrir jusqu'à l'os. Il se battait toujours. Sa lame en furie moissonnait. »

-- La saga de Hrolf Kraki

Les Terres du Nord sont un endroit hostile et ses habitants, des gens fiers et rudes. Les occasions de se battre ne manquent pas dans la vie quotidienne et, dans celle d'un héros, elles deviennent encore plus fréquentes. Entre les créatures qui peuplent les recoins les plus sombres de Midgard, les guerres entre royaumes et les ennemis du clan, ou propres à chacun, plus d'une fois les personnages devront faire la preuve de leurs maîtrise des arts du combat. L'univers d'Yggdrasill s'avère résolument violent, et nombre de querelles se vident, au mieux, au premier sang. Les joueurs devraient se préparer à voir leurs *alter ego* brandir leurs armes avec détermination afin de se tailler la place glorieuse qu'ils méritent parmi les héros légendaires de la Scandia.

Les combats représentent dans le jeu des moments d'une grande intensité. En effet, les enjeux de ces affrontements impliquent la vie ou la fierté des personnages et peuvent déboucher sur l'écriture d'un chapitre essentiel de leur saga. Afin de rendre la dimension à la fois cruelle et épique de ces scènes, il est nécessaire de s'appuyer sur quelques règles spécifiques.

Le système dédié au combat ne présente guère de difficulté en soi. Il s'appuie sur le principe des tests simples et des tests en opposition. Certains éléments viennent ajouter à la fois un peu plus de précision à cette partie du jeu, mais

lui offrent aussi une saveur particulière. L'idée fondatrice consiste à retranscrire simplement les affrontements épiques et favoriser les prouesses martiales dont se montrent capables les plus grands héros des sagas nordiques.

Lisez entièrement ce chapitre puis testez ces règles afin de vous familiariser avec celles-ci. Une fois que les joueurs en auront également assimilé les bases, vous ne devriez avoir aucune difficulté à mettre en scène des combats mémorables.

Cependant, n'oubliez pas que l'ambiance de ces moments forts du jeu tient autant à la manière dont elles sont décrites que de la façon dont les règles les gèrent. Les joueurs, comme le Meneur de Jeu, devraient prêter une attention particulière à ces scènes. Il serait dommage de s'enfermer dans une routine composée d'une suite de « je frappe, je pare ». Il est important que les joueurs vivent pleinement ces moments d'action intense. Insistez sur les descriptions, du décor au début de l'affrontement afin qu'ils puissent s'en servir, comme sur celles des manœuvres de combat et des effets des attaques. Vous, MJ, faites un effort de narration, devenez un scalde exalté par son récit, et donnez aux combats un caractère cru, violent, héroïque voire comique selon l'ambiance recherchée. Très vite, vos joueurs devraient suivre votre exemple et faire de même. Ensemble, vous participerez à rendre ces scènes inoubliables.

Le rythme du combat

Un affrontement entre plusieurs combattants peut très vite tourner à la confusion la plus totale. Afin d'apporter un peu d'ordre à cet enchevêtrement d'actions et de réactions, le temps du combat est arbitrairement découpé en tours, une manière de maîtriser son déroulement et donner à chacun des protagonistes l'opportunité d'attaquer ou de se défendre efficacement.

Un tour de combat représente le laps de temps nécessaire à un combattant aguerri pour porter un coup et pour parer ceux qui lui sont destinés, soit environ 3 à 6 secondes. Bien entendu, les adversaires enchaînent alors feintes et passes d'armes afin de s'offrir une ouverture dans la garde de leurs ennemis. Le test de compétence correspond au coup efficace qu'il est donc possible de porter au cours de ce duel ou chacun tente de prendre l'avantage sur son ennemi.

Déplacement en combat

Tout au long du tour de combat, les adversaires restent toujours en mouvement, se tournant autour, esquivant et se positionnant sans cesse afin de porter une attaque qu'ils veulent décisive. Cette suite de déplacements n'a pas réellement besoin d'être simulée, chaque protagoniste suivant les pas de l'autre.

Il convient de faciliter la gestion de ces affrontements, où la confusion règne et les déplacements restent somme toute assez limités dans un corps à corps. Dans Yggdrasil, une fois que le jeu se déroule au rythme des tours de combat, on considère que les mouvements des adversaires permettent d'engager et de suivre la mêlée. À moins de vouloir courir ou sprinter, un personnage se déplace sans problème en même temps que son adversaire direct.



Yggdrasil



Des mouvements réalistes, du bon sens

La caractéristique de Déplacement (DEP) donne une indication relative de la vitesse de marche du personnage. Ce paramètre n'intervient pas directement en combat au corps à corps. En effet, comme nous venons de le dire, une fois la mêlée commencée, les adversaires maintiennent le contact, à moins de chercher volontairement à se désengager (voir ci-dessous).

Bien entendu, les protagonistes de l'affrontement se déplacent, se tournent autour, cherchent à contourner la garde ennemie. Mais ces mouvements ne visent pas à perdre le contact, au contraire, mais plutôt à bien se placer pour porter un coup fatal.

Lorsque les combattants ne sont pas encore plongés dans la mêlée, utilisez votre bon sens. Sont-ils trop loin pour se rejoindre en un seul tour de combat ? La valeur de Déplacement sert ici d'indicateur pour répondre à cette question. Tant que la distance à parcourir reste raisonnablement à leur portée, les adversaires peuvent toujours engager le corps à corps. N'oubliez pas que, dans la mentalité des guerriers de la Scandia, peu d'entre eux refuseront de saisir cette opportunité.



Déplacement libre

Au cours d'un même tour de combat, un personnage peut destiner l'une de ses actions à effectuer qu'un, et un seul, déplacement libre. Il dispose alors de deux options de mouvement. Le héros peut effectuer une course ou un sprint. Dans le premier cas, il franchit une distance en mètres égale au double de sa Caractéristique secondaire de Déplacement (DEP x2). Cette distance est triplée pour un sprint. Dans les deux cas, le joueur doit alors effectuer un test de (AGI + Mouvement) contre un Seuil de Réussite Aisé (10) pour une course, Moyen (14) pour un sprint. En cas d'échec, le personnage parcourt (Marge d'échec) mètres de moins que prévu (minimum 1 mètre). Un échec critique implique une chute ou que le héros se foule une cheville dans sa précipitation. Au contraire, une réussite critique permet d'ajouter la moitié de la Marge de Réussite à la distance franchie.

Un déplacement libre correspond à une action. Dans le tour de combat, elle est donc soumise à la règle des actions supplémentaires (voir ci-après).

Engager l'adversaire

Logiquement, un héros peut parcourir jusqu'à une distance maximale égale à sa valeur de Déplacement (DEP) normal afin d'engager le combat avec un ennemi. Dans ce cas, il ne s'agit pas non plus d'une action. Le guerrier ne porte une attaque qu'à la fin de son mouvement, ou durant celui-ci s'il s'agit de lancer un projectile. S'il doit franchir une distance plus grande, il peut tout de même initier la mêlée, mais son déplacement compte comme une action car il s'agit alors d'un déplacement libre, le seul qu'il puisse effectuer durant ce tour de combat.

Se désengager d'un corps à corps

Dans ce but, le héros doit choisir une action de déplacement libre de son choix, afin de s'éloigner de son ennemi. Il doit réussir un test de (Instinct + Mouvement) contre un degré de difficulté Moyen (14). Il subit cependant un malus égal au niveau de compétence martiale de son adversaire (selon l'arme qu'il manie actuellement). Celui-ci peut à son tour y réagir et poursuivre le fuyard. Le personnage peut enchaîner normalement de nouvelles actions par la suite, engager et attaquer un nouvel adversaire par exemple (voir ci-après, Actions et Actions supplémentaires).

Déroulement du tour de combat



Au début du tour de combat, chaque joueur annonce au Meneur de Jeu ce que son personnage a l'intention d'accomplir. La plupart du temps, il s'agira d'utiliser une compétence martiale. Cependant, il est tout à fait possible et envisageable de faire appel à d'autres talents au cours de l'affrontement. Chaque utilisation d'une compétence, quelle qu'elle soit, nécessite de recourir à une action. Certaines nécessitent d'ailleurs un temps plus long pour obtenir le résultat souhaité (par exemple crocheter une serrure complexe alors que ses camarades retiennent les gardes).

Le Meneur de Jeu décide des actions entreprises par ses PNJ.

Le tour de combat est ensuite résolu dans l'ordre d'initiative.

Initiative

Chaque participant à l'affrontement détermine son score d'initiative au début du combat. Il réalise pour cela un jet d'initiative.

Jet d'initiative : INIT +1D10

Le détenteur du résultat le plus haut agit en premier. Puis chaque combattant peut entreprendre une action, à son tour, par ordre d'initiative décroissante.

Une fois que tous les adversaires ont eu l'opportunité d'agir au moins une fois, ils ont désormais la possibilité de réaliser des actions supplémentaires (voir ci-dessous). Celles-ci sont résolues dans l'ordre d'initiative déterminée au départ.

Une fois que plus aucun des protagonistes ne souhaite effectuer d'actions, il est temps de procéder à un nouveau tour de combat. Celui-ci se déroule de nouveau dans l'ordre préalablement établi.

Note : en cas d'égalité aux résultats du jet d'initiative, on compare le bonus d'Initiative des adversaires. Le plus haut agit en premier. En cas de nouvelle égalité, on compare alors leur Agilité. Celui qui possède la valeur la plus élevée prend finalement l'autre de vitesse. S'ils ne sont toujours pas départagés, les deux agissent exactement dans le même temps.

Il peut arriver qu'un personnage rejoigne une mêlée alors que celle-ci est déjà commencée. Dans ce cas, au début du tour de combat où il va intervenir, il calcule individuellement son rang d'initiative. Une fois ce chiffre déterminé, le nouveau venu s'intercale naturellement dans la chaîne au début de l'affrontement.

Actions de base

Durant un tour de combat, chaque adversaire a l'opportunité de réaliser une action décisive. Celle-ci intervient au rang d'initiative du personnage. Elle requiert le plus souvent un test de compétence (attaquer ou parer un coup, escalader un muret, diriger son cheval au milieu de la bataille, etc...), mais parfois ne nécessite rien d'autre que la déclaration d'intention du joueur (comme se cacher à couvert ou déclamer un discours enfiévré pour galvaniser ses troupes). Un déplacement libre (course ou sprint) constitue une action à part entière.

Un personnage ciblé par une attaque, et qui n'a pas encore agi durant ce tour de combat, peut réaliser immédiatement une action de défense (parade ou esquive). Son action de base, pour ce même tour, est aussitôt dépensée.

Des gestes simples et rapides à exécuter ne demandent pas la dépense d'une action. Il s'agit par exemple de sortir une épée de son fourreau, donner un ordre bref, désigner une cible ou attirer l'attention de ses camarades vers quelque chose, lâcher ce que le personnage tient dans les mains, etc... Ici, le Meneur de Jeu et les joueurs sont invités à faire preuve de bon sens afin de déterminer ce qui correspond ou pas à une action, et nécessite donc une intention et une gestuelle précise de la part du héros.

Actions supplémentaires

Classiquement, un personnage ne dispose donc de la possibilité d'agir qu'une seule fois par tour de combat. Ainsi, si la victime d'une attaque s'en protège grâce à une parade de son épée, il n'a plus la possibilité de riposter dans le même tour.

En théorie. Il s'agit là de son action de base. Durant un tour de combat, n'importe qui peut réaliser, au maximum, un nombre d'actions égal à la valeur de sa caractéristique Agilité plus une.

Ainsi, un héros avec un score de 3 en Agilité pourra tenter d'agir 4 fois (une fois pour son action de base, trois actions supplémentaires grâce à son Agilité).

Cependant, chaque action au-delà de la première se voit assortie d'un malus progressif.

Le tableau ci-dessous résume les modificateurs appliqués au Seuil de Réussite des actions supplémentaires :

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

Un joueur n'est jamais obligé d'utiliser toutes ses actions potentielles lors d'un tour de combat. Il ne peut pas en effectuer plus que le nombre autorisé par la valeur de sa caractéristique d'Agilité.

Une fois que tous les adversaires ont agi une fois, ceux qui bénéficient d'actions supplémentaires peuvent agir à nouveau, toujours dans l'ordre d'initiative défini au début du combat. Le tour se divise donc en phases où chaque adversaire qui le souhaite peut réaliser une action. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que plus aucun des combattants ne dispose d'action à réaliser ou ne souhaite poursuivre le tour de combat en cours. On passe alors à un nouveau tour de combat.

Note : les actions, dont les actions supplémentaires, ne se cumulent pas de tour en tour. Toutes celles qui ne sont pas prises sont perdues et le personnage entame le tour de combat suivant avec son potentiel de base.

Attaquer

La finalité du combat reste de mettre son adversaire hors d'état de nuire. Qu'il faille pour cela le tuer, le blesser, le contenir ou l'assommer, le but reste le même : prendre le dessus et vaincre !

Lorsqu'un affrontement s'engage, chaque combattant va tenter d'atteindre son adversaire. Protégés par leurs armures et leur bouclier, les guerriers de la Scandia enchaînent les passes d'armes jusqu'à créer une ouverture suffisante pour placer un coup décisif. Cependant, leur compétence martiale leur permet d'obtenir ce résultat de diverses manières. Là où, par exemple, un *hirdmen* fera



Compter les actions

Un héros réagit à une attaque et pare le coup violent que lui porte un *berserkr* ennemi plus rapide que lui. Il dépense ici sa première action. Mais lorsque le Meneur de Jeu annonce, dans son décompte, le rang d'initiative du personnage, si celui-ci réalise bien sa première action offensive, il s'agit cependant de sa deuxième pour ce tour.

Afin de ne pas perdre le fil des actions en cours, un emplacement dédié sur la feuille de personnage permet d'en garder simplement le compte. Cocher le nombre maximum d'actions que son Agilité lui permet de réaliser (AGI +1). À l'aide d'un dé, d'un jeton ou de tout autre marqueur de votre choix, noter le numéro de la dernière action entreprise par le héros. Chaque fois qu'il agit ou réagit, déplacez ce marqueur vers la droite. Ainsi, vous pouvez également lire immédiatement le modificateur qu'il endure pour ses actions supplémentaires.

Au début d'un nouveau tour, ramenez le marqueur sur la case « zéro ».



confiance à de longues heures d'entraînement et à sa maîtrise de l'escrime, un *berserkr* comptera plus sur sa force brute et sa rage. Un autre, au corps souple et délié, essaiera de profiter de son agilité naturelle pour surpasser la garde de ses ennemis.

Aussi, il existe différentes manières de porter une attaque. Dans Yggdrasill, nous en distinguons trois types :

Attaque en Puissance

Le combattant appuie son coup de toute la force de ses muscles. Il compte plus sur sa puissance physique que sur sa technique pour atteindre sa cible et lui asséner le plus de dégâts possibles. Le joueur réalise un test de (Puissance + Compétence martiale). Une attaque réussie permet d'ajouter la valeur de Puissance aux dégâts infligés à la cible de l'attaque.

Attaque en force :
Malus -0 / Dégâts + PUI

Le joueur peut également investir sa Puissance dans son offensive. Son test d'attaque subit un malus égal à la valeur de Puissance du héros. En contrepartie, si le coup atteint la cible, les dégâts qu'elle subit sont eux aussi majorés du triple de ce modificateur.

Attaque dévastatrice :
Malus - PUI / Dégâts : + PUI x3

Attaque classique

Cette fois, le personnage s'efforce de placer au mieux son coup. Il perd en puissance ce qu'il gagne en assurance. Bien sûr, se contentant de viser les zones les plus facile à atteindre, il a plus de chance de frapper une zone protégée, mais il est également plus probable qu'il touche sa cible. Il s'agit des types d'attaques les plus basiques, les premiers assauts que le guerrier pratique lors de son apprentissage martial.

Dans ce type d'attaque, le combattant compte plus sur son Agilité (AGI) que sur sa force. La valeur de Puissance n'est pas ajoutée au montant total des dégâts infligés à la victime du coup.

Attaque classique : AGI / Malus -0

Attaque en Précision

Contrairement au mode précédent, ici le combattant vise précisément la faille dans la garde et l'armure de son adversaire. Il cherche à prendre à défaut sa défense. Le joueur réalise un test de (PER + Compétence martiale). Si le coup porte, le niveau de protection de la cible est réduite de la valeur Perception de l'attaquant.

Attaque précise :
Malus 0 / Protection adverse : - PER

Le joueur peut également attaquer le point le plus faible de la défense adverse. Il reçoit un malus à l'attaque égal à la valeur de Perception du personnage. En contrepartie, si le coup atteint la cible, la valeur de protection de l'armure, naturelle ou non, de l'adversaire est diminuée du triple de ce modificateur.

Attaque visée :
Malus - PER / Armure adverse : - PER x3

Les types d'attaques en mêlée	
Attaque en force	Malus - 0 / Dégâts + PUI
Attaque dévastatrice	Malus - PUI / Dégâts : + PUI x3
Attaque classique	AGI / Malus - 0
Attaque précise	Malus - 0 / Protection adverse : - PER
Attaque visée	Malus - PER / Protection adverse : - PER x3

À distance

De la même manière, selon l'optique du joueur, il existe trois types de tirs, qu'il s'agisse d'armes de jet (hachette, poignard, lance) ou de traits (arc, fronde) :

Tir d'arrêt

Le combattant cherche à délivrer un maximum d'impact contre sa cible. Il compte sur sa puissance physique et le choc violent du projectile pour stopper net l'ennemi. Le joueur réalise un test de (Instinct + Compétence martiale) pour une arme de trait ou (Puissance + Compétence martiale) pour une arme de jet.

Tir d'arrêt :
Malus -0 / Dégâts : +INS ou +PUI

Il peut également investir sa valeur de caractéristique (Instinct ou Puissance) dans son attaque. Le test d'attaque subit un malus égal à la valeur de la caractéristique adéquate. En contrepartie, si le coup atteint la cible, les dégâts qu'elle subit sont majorés du triple de modificateur.

Tir d'impact :
Malus - INS ou - PUI /
Dégâts : +INS x3 ou PUI x3

Notez cependant qu'il est impossible d'utiliser ce type d'attaque à distance au-delà de la portée moyenne de l'arme.

Tir posé

Cette fois, le héros s'efforce de placer à coup sûr son trait dans la cible. Il perd en puissance, mais, comptant sur son entraînement, il cherche à atteindre l'adversaire à tout prix. Le joueur réalise un test de (Agilité + Compétence martiale). Il s'agit du tir classique tel que les guerriers de la Scandia apprennent à le pratiquer sur une cible fixe.

Tir posé : AGI / malus -0

Tir de précision

Ici, le tireur vise précisément la faille dans la protection de sa cible. Il cherche à prendre à défaut son armure. Le joueur réalise un test de (PER + Compétence martiale).

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

Il peut également choisir de subir un malus égal à la valeur de sa caractéristique Sens lors de son attaque. En contrepartie, si le coup atteint la cible, la valeur de protection de l'armure, naturelle ou non, de l'adversaire est diminuée du triple de ce modificateur.

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

Les types d'attaques à distance

Tir d'arrêt	Malus -0 / Dégâts : +INS ou +PUI
Tir d'impact	Malus - INS ou - PUI / Dégâts : +INS x3 ou PUI x3
Tir posé	AGI / Malus - 0
Tir précis	Malus -0 / Protection adverse : - PER
Tir visé	Malus - PER / Protection adverse : - PER x3

Atteindre sa cible

Pour tous les types d'attaque, en combat au corps à corps comme pour un tir, un test simple permet de résoudre cette situation d'affrontement. Le Seuil de Réussite de base est fixé à 14 (Moyen). Cependant, celui-ci est modifié par la valeur de Défense Physique (DP) de la cible. En outre, des modificateurs de circonstance, résumés dans le tableau ci-contre, viennent altérer le résultat final du lancer de dés.

Attaquer : Caractéristique +
compétence \geq 14 + DP

Parer une attaque

S'il lui reste des actions pour ce tour, un personnage peut tenter de parer un coup qui menace de l'atteindre. Il dépense alors aussitôt une action et réalise son test de parade. Le Seuil de Réussite de cette parade est égal au score d'attaque de l'adversaire.

Parade : AGI + compétence \geq résultat
de l'attaque adverse

Notez qu'une parade est soumise au modificateur d'action supplémentaire si tel est le cas. De plus, il s'avère impossible, à mains nues, de parer une arme.

Esquiver

En dernier recours, un personnage peut décider d'esquiver une attaque qui le prend pour cible. Il dépense alors aussitôt une action et réalise son test d'esquive. Le Seuil de Réussite de celle-ci est égal au score d'attaque de l'adversaire.

Modificateurs de combat

Ces modificateurs s'appliquent sur le résultat des tests d'attaque ou de défense, selon la situation. Ils sont cumulatifs.

En mêlée

L'adversaire est...

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

À distance

La cible est...

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

Notez qu'une esquive envoie toujours au sol le personnage qui l'exécute.

Esquive : $AGI + compétence \geq \text{résultat de l'attaque adverse}$

Mode défensif

Face à un adversaire bénéficiant d'un meilleur rang d'initiative que lui, et qui rate son attaque, un héros qui choisit de conserver son action pour la prochaine ronde passe automatiquement en mode défensif. Ainsi, s'il ne contre-attaque pas dès que son rang d'initiative arrive, qu'il conserve ses actions pour « voir venir » la prochaine attaque ennemie, il se place de lui-même en position de défense et ne cherche plus à prendre le dessus dans ce duel.

En mode défensif, un personnage ne peut plus utiliser ses actions pour attaquer. Il peut réaliser toutes sortes d'autres actions, impliquant des compétences générales, ou se défendre normalement. Mais jusqu'à la fin du tour de combat en cours, il ne peut pas tenter de riposte. Placé dans un mode de défense totale, il est bien trop occupé à déjouer les tentatives d'assaut ennemies.

Cependant, dès le début du tour suivant, le joueur décide ou non de conserver ce mode défensif ou de revenir à un engagement plus traditionnel.

Exemple : Svein fait face à un puissant berserkr, de la suite d'un jarl qui l'accuse d'avoir pillé ses gens. Ce duel judiciaire doit décider du sort du jeune héros. Dès le début du combat, le guerrier-ours entre en transe et se rue, la bave au lèvres, sur son adversaire. Svein comprend qu'il n'a guère de chance dans un affrontement direct et espère épuiser le berserkr pour, à un moment ou un autre, placer une riposte foudroyante.

Le berserkr remporte l'initiative et porte sa première attaque. Coup de chance inespéré, celle-ci rate. Pourtant, Svein, prudent, refuse d'utiliser son action en une contre-attaque qu'il doute efficace. Il passe donc en mode défensif.

Durant la même ronde, le berserkr porte un second coup. Il s'agit d'une action supplémentaire, donc assortie d'un malus de (-2). Cette fois, l'attaque menace d'arracher un bras à notre héros qui s'empresse de parer. Face au résultat du test atteint par son adversaire, il décide d'investir un dé de furore dans son action, mais comme il s'agit de la première pour lui, il ne subit aucun malus. De justesse, il dévie le fer de la hache qui fonçait vers lui.

Ni le berserkr ni Svein ne comptent poursuivre cette ronde. On procède donc à un nouveau tour de combat. Le puissant guerrier à la peau d'ours se jette à nouveau sur le jeune homme. Le joueur décide de demeurer en mode défensif, estimant que, à ce compte, son ennemi devrait bientôt manquer de souffle.

Dégâts

Une fois que l'attaque a effectivement atteint sa cible, il faut désormais déterminer les dégâts qui lui sont infligés.

Ceux-ci sont égaux à la somme de la Marge de Réussite de l'attaque plus le potentiel de dégâts de l'arme.

La Marge de Réussite est calculée à partir du SR original de l'attaque ou du score atteint par le défenseur grâce à un test de parade ou d'esquive, s'il s'est soldé par un échec.

Marge de réussite = résultat de l'attaque - SR ou Résultat de la défense

Le défenseur peut soustraire au total des dégâts la valeur des protections dont il bénéficie.

Dégâts = MR de l'attaque + Dégâts de l'arme - protection de la cible

Une attaque en force permet d'ajouter la valeur de la caractéristique Puissance aux dégâts occasionnés (ou le triple pour une attaque dévastatrice).

Une attaque visée réduit la protection adverse de la valeur de la caractéristique Sens de l'attaquant (du triple pour une attaque précise).

Quel score de défense ?

La réponse est simple : le meilleur. Si le personnage rate sa parade ou son esquive et que le résultat final de son test s'avère inférieur à la somme 14 + DP (avec laquelle on calcule le Seuil de Réussite de base de l'attaquant), prenez ce dernier chiffre en compte pour obtenir la Marge de Réussite de l'attaquant. En effet, malgré ses efforts pitoyables pour se soustraire au coup, le défenseur peut toujours compter sur son habileté naturelle, et presque inconsciente, à sauver sa vie.

Souvenez-vous : toujours le meilleur niveau de défense possible.

Réussite et Echec critique en combat

Un échec critique obtenu sur un test de combat entraîne toujours une dégradation de la situation pour celui qui la commet. Il peut lâcher son arme, la ficher dans le bouclier adverse, perdre l'équilibre... À vous de déterminer un effet approprié en fonction des conditions actuelles, mais celui-ci doit toujours amener le personnage dans une position désavantagée.

De même, une réussite critique se traduit par une prise d'avantage par le héros contre son adversaire. Il peut l'obliger à reculer, le déséquilibrer, écarter son bouclier et s'offrir une meilleure opportunité d'attaque pour le prochain coup...

Tableau des maladroesses en combat (échecs critiques)

1D10 Effet

1 Le héros touche son allié le plus proche et lui inflige (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec) points de dégâts (l'armure s'applique normalement). Si aucun d'entre eux ne se trouve à portée, ou dans sa ligne de mire, l'arme se fiche dans un obstacle ou se brise.

2 - 3 Le héros touche son allié le plus proche et lui inflige (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec)/2 points de dégâts (l'armure s'applique normalement). Si aucun d'entre eux ne se trouve à portée, ou dans sa ligne de mire, le personnage perd le contrôle de son arme et doit réaliser sa prochaine action avec un malus de -2.

4 - 7 Le héros laisse échapper son arme qui tombe à 1D5 mètres de lui, dans une direction déterminée au hasard.

8 - 9 Le personnage se blesse lui-même à la suite d'un faux mouvement. Il peut se tordre la cheville, se froisser un muscle ou même se donner un coup tout seul. Il subit (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec)/2 points de dégâts. La valeur de ses protections s'applique normalement.

10 Comme ci-dessus, mais cette fois le héros subit (potentiel de dégâts de l'arme + Marge d'échec) points de dégâts. La valeur de ses protections s'applique normalement.

Tableau des coups parfaits en combat (réussites critiques)

1D10 Effet

1 L'adversaire chancelle sous le coup et perd une action de son total autorisé. S'il n'avait déjà plus d'action en réserve, cette attaque n'a pas d'autre effet que d'obliger la victime à agir dernière lors du prochain tour de combat (son rang d'initiative, juste pour le tour suivant, devient égal à zéro).

2 - 3 Le coup puissant brise l'arme de l'adversaire. Dégâts +5.

4 - 7 L'attaque désarme l'adversaire qui titube sous le choc et chute au sol. Dégâts +10.

8 - 9 Le personnage ne décompte pas cette action. Cependant, il ne peut pas attaquer à nouveau lors de l'action suivante. Dégâts +5.

10 Le personnage peut effectuer immédiatement une nouvelle attaque. Celle-ci ne coûte pas d'action supplémentaire (le cas échéant, le test est réalisé avec le même malus d'actions supplémentaire que la précédente attaque ayant obtenu une réussite critique). Dégâts +10.

D'une manière générale, et pour gérer cela simplement, vous pouvez également décréter qu'une réussite critique autorise l'attaquant à doubler le montant des dégâts infligés à l'adversaire, et permet au défenseur de briser l'arme adverse.

Les Règles - Le Combat

Note : il n'est pas nécessaire de réussir une Réussite critique en défense pour se protéger contre un résultat de Réussite critique en attaque. Il suffit d'obtenir un score pour le test de parade (ou d'esquive) au moins égal à celui du test d'attaque de l'adversaire. Par contre, si votre groupe utilise les tableaux optionnels des Maladresses et des Coups parfaits (voir plus loin), l'attaquant bénéficie tout de même des avantages de son résultat spécial. Il en va de même dans ce cas pour une Réussite critique en défense, l'attaque est évitée et le défenseur jouit en plus des avantages de son résultat spécial.

En obtenant un résultat d'échec critique, un personnage rate toujours son action, même si, une fois le calcul (dés + compétence) effectué, la somme finale suffisait à dépasser le SR requis.

Option : Tableau des effets de réussites et d'échecs critiques. L'utilisation de ces deux tableaux demeure totalement optionnelle. Ils permettent de traduire en termes de règles les effets de ces résultats particuliers. Meneur de Jeu et joueurs doivent se mettre d'accord sur l'emploi ou non de ces tableaux.

La furor en combat

Lors d'un combat, les dés de *furor* apportent aux héros un surcroît d'énergie et de possibilités. N'importe

quel personnage doté d'une réserve de *furor* peut y puiser un dé afin de bénéficier d'un bonus héroïque. Face à une attaque particulièrement efficace, cette adjonction s'avèrera souvent critique lorsque le Seuil de Réussite d'une parade devient très élevé. De la même manière, alors que les malus s'accumulent, dus aux circonstances ou à l'emploi d'actions supplémentaires, l'ajout d'un dé de *furor* maintient de bonnes chances de succès.

Le cas du *berserkr* est plus particulier. Une fois en transe de combat, et il doit faire un effort pour résister au besoin impérieux de s'y abandonner, ce guerrier doit investir des dés de sa réserve de *furor* dans chacune de ses attaques. En outre, il n'est pas limité à un bonus d'un seul dé. De fait, une fois enragé, le *berserkr* devient une véritable « machine à tuer » sur le champ de bataille (l'utilisation de prouesses et la possibilité de multiplier les actions d'attaque augmentent encore ce phénomène).

En contrepartie, même s'il bénéficie d'une réserve supérieure, celle-ci se vide plus vite.

Ici se trouve le dilemme lié à la *furor*. Elle permet de devenir plus performant, plus fort, de réaliser des actions plus spectaculaires. Mais une fois cette aide réduite à zéro, l'état d'épuisement du héros est tel qu'il risque fort de devenir une proie facile si le combat ne s'est pas terminé entre temps. Rappelez-vous que les personnages épuisés ne conservent plus qu'un seul dé lors de leurs tests.

Si les autres combattants peuvent gérer cet aspect, il est bien plus difficile au *berserkr* de réfréner ses instincts sauvages. La *furor* est un allié puissant, avec un prix à payer. Pour plus de détails sur les règles, concernant l'utilisation de la *furor*, reportez-vous au chapitre qui lui est consacrée, page 102.

Blessures et Guérison

Dans un univers aussi rude que celui d'Yggdrasill, les Terres du Nord, les héros de votre saga affronteront de nombreux dangers qui participeront à la naissance de leur légende personnelle. Les occasions de recevoir de terribles blessures ne manqueront pas et les multiples combats qu'ils devront livrer marqueront certainement les corps et les esprits des personnages. L'environnement lui-même peut se faire menaçant et apporter son lot de lésions et de maux. Les épées font couler des flots de sang, les haches brisent les os et les fièvres des marais emportent même les plus robustes des hommes. Que la magie des runes et le savoir des guérisseurs viennent en aide à ceux qui souffrent !

Les Points de Vie



Ils permettent de mesurer la vitalité du personnage, sa résistance aux coups et aux agressions extérieures. Comme il est expliqué dans le chapitre Création du Personnage, la totalité des points de Vie est divisée en cinq niveaux : Fringant, Blessé, Meurtri, Inconscient et Mort. La perte de PV entraîne le héros vers les degrés de santé inférieurs et, si cette perte devient trop importante, vers sa mort inéluctable.

Il existe diverses sources de dégâts, la plus fréquente restant sans aucun doute le combat.

Le combat

Lors d'affrontements, les personnages risquent de recevoir pas mal d'horions et de blessures. Le but de chaque guerrier reste de mettre hors de combat ses adversaires.

Une attaque efficace inflige une perte de Points de Vie de base égale à la somme de sa Marge de Réussite plus le potentiel de dégâts de l'arme. Si le combattant avait opté pour une attaque en puissance, il ajoute encore à ce total la valeur de sa caractéristique Puissance.

D'autres facteurs, plus rares, peuvent également entrer en compte, en particulier la magie ou la sensibilité particulière d'une créature à certains types d'attaque.

L'enchaînement des coups et des blessures provoque une baisse d'efficacité des combattants (malus de blessures), voire leur mise hors de combat.

Note : les figurants ne possèdent pas de Points de vie, mais un Attribut Vitalité. Ils sont blessés lorsqu'ils subissent un coup infligeant des dégâts supérieurs ou égaux à cette valeur. Ils sont tués, ou mis hors de combat, au moment où ils reçoivent une seconde blessure ou quand les dégâts occasionnés sont supérieurs ou égaux au double de leur valeur de Vitalité (voir le chapitre « Alliés et adversaires »).

Blessures graves et séquelles

Une accumulation de contusions et de blessures légères peuvent amener tout aussi sûrement un héros au trépas

Les Règles - Blessures et Guérison

2D10	Blessures	Conséquences (séquelles)
2	Thorax enfoncé	Le coup puissant brise une côte au personnage et lui coupe le souffle. Le joueur réalise un test de Vigueur (SR19). En cas d'échec, le héros ne peut plus agir durant les 1D5 prochains tours de combat. Tous ses prochains tests voient leur Seuil de réussite augmenter d'un cran jusqu'à ce qu'il reçoive les premiers soins. (VIG -1)
3	Mâchoire fracturée	l'attaque ennemie frappe de plein fouet le menton du héros. Il est secoué pour le reste du tour de combat : il ne peut plus attaquer et le joueur réalise un test de Vigueur (SR14). Un échec signifie que le personnage reste en mode défensif pour un nombre de tours de combat égal à la Marge d'échec. (COM -1)
4	Poignet brisé	Lancer 1D10 : 1 à 5 poignet droit, 6 à 10, poignet gauche. Le choc cause une violente douleur. Le joueur réalise un test d'Agilité (SR 19) ou lâche ce qu'il tient dans cette main. (AGI -1)
5	Cuisse perforée	Le joueur réussit un test de Vigueur (SR 19) ou le héros tombe au sol. (DEP -1)
6	Épaule démise	Le héros ploie sous le coup et ne peut plus attaquer pour le reste de ce tour de combat. (AGI -1)
7	Jambe cassée	Le joueur réalise un test d'Agilité (SR 25) ou le personnage chute au sol. (DEP -1)
8-12	Plaie ouverte	Une entaille impressionnante marque le corps du guerrier. Le sang ruisselle sur son armure. Cette blessure n'a d'autre conséquence que de laisser une profonde cicatrice une fois guérie.
13	Côtes cassées	Le joueur réalise un test de Ténacité (SR 19) à chaque tour. En cas d'échec, le personnage ne peut entreprendre qu'une seule action pour ce tour. (PUI -1)
14	Tripes à l'air	Le joueur réussit un test de Vigueur (SR 25) ou le héros s'effondre au sol. Toutes ses caractéristiques sont diminuées d'un point. (PUI -1)
15	Vilaine entaille	Hémorragie, le héros perd 2 PV par tour. (VIG -1)
16	Hémorragie interne	Le joueur réussit un test de Vigueur (SR 19) ou le héros sombre dans l'inconscience. Il perd 2PV par tour. (VIG -1)
17	Arcade ouverte	L'orbite fracturée, la paupière gonflée, le personnage ne voit plus rien de ce côté. La difficulté de tous ses tests de Perception est augmentée d'un cran. (PER -1).
18	Front ouvert	Du sang ruisselle sur les yeux du héros. Un bruit sourd résonne dans son crâne. Tous les tests des caractéristiques d'Esprit (Intellect, Perception, Ténacité) se font avec un dé de moins.
19	Tranché !	Le coup vient de trancher net ou d'écraser un doigt, une oreille, le nez, etc... du personnage. (AGI -1 ou CHA -1 selon la zone touchée)
20	Amputé !	L'attaque ennemie vient de broyer ou de trancher net la main, le pied, le bras ou la jambe du personnage. Il perd 4PV supplémentaires à chaque tour de combat jusqu'à ce que quelqu'un parvienne à stopper l'hémorragie. Toutes ses caractéristiques sont réduites de 1 point. (AGI et PUI -1 pour le bras ou la main, DEP -2 et PUI -1 pour la jambe ou le pied)

qu'un coup puissant et bien placé. Cependant, les attaques les plus puissantes restent susceptibles de provoquer des ravages physiques considérables.

Lorsqu'un personnage est victime d'une perte de Points de Vie, en une seule fois, supérieure ou égale à la moitié de son score de base, il subit les effets d'une blessure grave.

Le joueur doit réussir immédiatement un test de Vigueur contre un Seuil de Réussite égal au nombre de points de dégâts infligés. Un succès lui permet de continuer à agir normalement. En cas d'échec, le personnage s'effondre au sol, se crispe sous l'effet de la douleur et ne peut plus agir pour le reste du tour de combat en cours. Il doit désormais tenter un test de Ténacité (SR 14) au début de chaque nouveau tour afin de se reprendre et de pouvoir prendre à nouveau des actions. Un échec critique, sur l'un ou l'autre de ces jets de dés implique que le héros perd connaissance pour 1D10 tours.

Option : le Meneur de jeu dispose de la possibilité de consulter le tableau des séquelles ci-avant lorsque survient une blessure grave.

Celui-ci indique le type précis de blessure que subit le héros et ses effets immédiats. En outre, ceux-ci perdurent tant que le blessé ne bénéficie pas des effets d'un test de Survie (premiers soins, SR 19) ou de Médecine (SR 19). Ces tests permettent de gérer dans l'urgence les dommages (arrêter une hémorragie, bloquer une articulation endommagée, compresser une plaie, etc...). Ce test ne permet de récupérer aucun Point de Vie, seulement de parer au plus pressé.

Séquelles : dès que le héros commence à récupérer des dégâts (voir Soins et Guérison), il convient de vérifier s'il conserve ou pas des séquelles de la blessure grave encaissée.

Le joueur réalise un test de Vigueur contre un Seuil de Réussite égal son seuil de Blessure grave (PV/2). Si un guérisseur s'occupe de lui, il peut ajouter le niveau en Médecine de celui-ci à son jet. En cas de succès, il ne conserve de sa mésaventure qu'une impressionnante cicatrice. Un échec implique des séquelles. Celles-ci sont également définies dans le tableau des blessures graves.

Note : si une perte de caractéristique devait amener le niveau de celle-ci à zéro, le personnage meurt des suites de ses blessures.

Les Chutes

La Scandia est caractérisée par de nombreuses falaises côtières et de grandes chaînes de montagnes. Autant d'occasions de réaliser des escalades difficiles, et des chutes non moins spectaculaires.

Aussi vigoureux, aussi agile qu'il soit, un personnage qui effectue une longue chute risque de se blesser sérieusement. En deçà de trois mètres de hauteur, un simple test d'Agilité + Acrobatie (SR14) permet de se réceptionner sans encombre. Face à un échec, ou s'il tombe d'un point situé au-delà de cette limite, un héros subit une perte de Points de Vie égal à la hauteur en mètres plus 1D10 points de dégâts pour chaque tranche de trois mètres de chute.

Exemple : Svein livre un duel au bord d'un précipice. Repoussé par son adversaire, il pose un pied dans le vide et bascule par-dessus le rebord. Par chance, une corniche stoppe sa chute cinq mètres plus bas. Cependant, le choc est rude. Il subit $5 + 2D10$ points de dégâts.

Un test d'Acrobatie réussi permet de réduire de moitié cette perte de Points de Vie. De plus, le Meneur de Jeu peut, à sa guise, modifier ces dégâts en fonction de la nature du terrain sur lequel se réceptionne le personnage. Ainsi, il lancera 1D10 de moins pour une étendue d'eau par exemple, 1D10 de plus pour une chute sur un sol rocailleux). La protection accordée par une armure ne réduit jamais les dégâts dus à une chute.

Manquer d'air

Que l'on tente de l'étrangler, qu'il soit enfermé dans une caverne où l'air se raréfie peu à peu, un personnage risque la mort dès qu'il est privé d'oxygène.

Un héros est capable de retenir sa respiration durant une période de 30 secondes par point de sa caractéristique de Vigueur. Au-delà de ce délai, il doit reprendre son souffle ou suffoquer. Alors, chaque tour de combat durant lequel il ne respire pas, le personnage perd (10 - Vigueur) Points de Vie. L'asphyxie condamne à court terme sa victime si celle-ci ne reçoit pas rapidement des secours.

La noyade

Un personnage perdu en pleine eau risque de se noyer dès qu'il rate un test de Natation. Il doit aussitôt réaliser un second test avec le même Seuil de Réussite. Un succès indique qu'il parvient à se maintenir, tout juste, à la surface. En cas d'échec, le héros commence à se noyer et à couler. Référez-vous à la règle ci-dessus : « Manquer d'air ».

Ces tests dépendent des conditions extérieures, de l'agitation de l'étendue d'eau dans laquelle le personnage est plongé. Le tableau ci-dessous vous donne les Seuils de Réussite requis ainsi que le délai entre deux tests.

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

Le feu

Selon la taille et l'intensité des flammes, le personnage subit une perte de Points de Vie dès qu'il est en contact avec cette source de chaleur. Les brûlures occasionnées sont très douloureuses et laissent de profondes cicatrices.

Les Règles - Blessures et Guérison

Aidez-vous du tableau ci-dessous afin d'évaluer l'intensité du feu. Les dégâts sont infligés automatiquement au héros à chaque tour de combat durant lequel il reste en contact avec les flammes.

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

Le froid

Dans les étendues glacées de la Scandia, le froid tue tout aussi sûrement que le feu. Exposé à une température trop basse, un personnage risque de mourir d'hypothermie. Ses mains, ses pieds, son visage gèlent et parfois se nécrosent, ce qui peut nécessiter une amputation (des doigts, des oreilles, des oreilles ou du nez). Dans des cas extrêmes, les poumons gèlent et le malheureux suffoque (reportez-vous ici à la règle « Manquer d'air » ci-dessus).

Le froid provoque une perte de 1D10 Points de Vie en cas d'exposition à ces conditions hostiles. Le tableau ci-dessous indique la fréquence à laquelle surviennent ces dégâts.

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

Cependant, le total des dégâts est soumis à ces modificateurs :

- 2 : le personnage est correctement protégé contre le froid (fourrures, vêtements chauds)

- 5 : le personnage est très bien protégé contre le froid (fourrures, toque, gants, vêtements chauds)

+ 2 : Le personnage est insuffisamment protégé (vêtements légers, armure de métal)

+ 5 : Le personnage est très mal protégé contre le froid (mouillé, nu)

Les maladies

Les habitants de la Scandia jouissent pour la plupart d'une constitution robuste et ont une hygiène personnelle suffisante pour éviter les infections courantes. Rares sont les personnes atteintes d'un rhume, même en plein hiver.

Un test de Vigueur est cependant nécessaire lorsqu'un personnage est exposé à une maladie. Vous trouvez ci-dessous quelques-unes de ces infections qui peuvent nuire aux héros. Elles sont décrites de la manière suivante :

Nom : il s'agit tout simplement du nom de cette maladie.

Catégories : Chaque maladie, en fonction de sa gravité, est répertoriée dans une des trois catégories. Il s'agit des maladies Mineures, Modérées et Majeures. Ces groupes repré-

sentent respectivement les maladies bénignes, les maladies nécessitant de rester alité avec un minimum de repos et, pour la dernière catégorie, les maladies graves et mortelles. Chacune de ces trois catégories est associée à un Seuil de Réussite spécifique. Celui-ci donne une idée de la virulence de la maladie. Le personnage doit réaliser un test de Vigueur dès qu'il est susceptible d'être infecté. En cas de réussite, il y échappe. Un échec indique qu'il a contracté la maladie en question.

- Une maladie mineure est associée à un degré de difficulté Aisé (SR10).
- Une maladie modérée est associée à un degré de difficulté Moyen (SR14).
- Une maladie majeure est associée à un degré de difficulté Difficile (SR19).

Période : une fois malade, le corps du personnage tente régulièrement d'éradiquer l'agent pathogène. Au bout de ce délai, le joueur réalise un nouveau test de Vigueur contre le Seuil de Réussite déterminé par la virulence. Un échec implique que le personnage subit les effets de la maladie tels qu'ils ont décrits ci-dessous. Cependant, un échec critique indique en plus que la catégorie de celle-ci augmente d'un cran, si toutefois cela est possible (une maladie mineure devient modérée, une maladie modérée devient majeure). Deux échecs consécutifs au test de Vigueur contre une maladie majeure impliquent la mort, ou le coma, du malade. Une réussite permet de réduire la catégorie d'un cran (une maladie majeure devient modérée, une maladie modérée devient mineure, une maladie mineure est guérie). Si le personnage est toujours infecté, un nouveau test est effectué à la fin d'une nouvelle période. Lorsque la virulence de la maladie est réduite en-deçà de la catégorie « maladie mineure », le héros est guéri.

Un succès critique sur un test de Vigueur permet au héros de se débarrasser immédiatement des effets de l'infection.

Effets : ce paragraphe décrit la perte de Points de Vie et les autres conséquences de la maladie sur l'organisme.

Quelques maladies courantes

Arthrose

Catégorie : mineure (SR10)

Période : six mois

Effets : cette maladie handicapante ne touche que les rares personnes ayant la chance d'atteindre la quarantaine. Elle se caractérise par des douleurs articulaires puis, l'âge avançant, par une déformation progressive des articulations.

Lorsqu'un héros atteint l'âge de 40 ans, il doit réaliser tous les six mois un test de Vigueur. En cas d'échec, il commence à ressentir les effets de l'arthrose et doit désormais réaliser un test à la fin de chaque nouvelle période. Un personnage souffrant d'arthrose subit un malus évolutif selon l'avancement de la maladie à toutes ses actions physiques : -2 (mineur) / -5 (modéré) / -9 (majeur).

L'arthrose ne peut pas être guérie. Une fois atteint, une réussite au test de Vigueur permet simplement de surmonter ses conséquences grâce à des baumes ou des onguents. Les effets de cette maladie ne peuvent qu'empirer.

Dysenterie

Catégorie : modérée (SR14)

Période : une journée

Effets : l'infection est liée à l'absorption d'eau souillée. Il suffit de couper l'eau avec de l'alcool pour tuer les germes pathogènes. Il s'agit sans doute de la raison pour laquelle très peu d'habitants de la Scandia boivent seulement de l'eau, ou alors préfèrent une eau de source pure. La maladie s'accompagne de diarrhées sanglantes et parfois purulentes. Le malade ressent de fortes crampes abdominales. Incapable de tenir debout, privé de toute énergie, le héros doit rester alité et se reposer. S'il doit agir, il effectue tous ses tests avec un malus de -12.

Gangrène

Catégorie : modérée (SR14)

Période : une journée

Effets : elle correspond à une infection des plaies et apparaît à cause d'un manque de précaution, de soins ou d'hygiène dans le traitement des blessures ouvertes.

La zone atteinte se nécrose peu à peu, devient purulente et très douloureuse au toucher. Un membre atteint doit être amputé dès que la maladie atteint le stade « majeure » au risque de voir la gangrène se propager et se transformer en septicémie.

À chaque début de nouvelle période, le malade perd 1D10PV qu'il ne peut commencer à récupérer qu'une fois la maladie soignée.

Scorbut

Catégorie : mineure (SR10)

Période : une semaine

Effets : cette maladie résulte d'une carence en vitamine C. Elle se caractérise par un déchaussement des dents, des gencives purulentes, une fatigue importante, des oedèmes et des hémorragies au niveau des muqueuses. Dans le pire des cas, la victime peut mourir d'épuisement. Introduire dans l'alimentation des choux, des radis, des baies fraîches ou séchées (mures, airelles...etc), des poireaux, du persil, qui sont des sources de vitamine C, suffit à faire régresser les symptômes, jusqu'à les faire peu à peu disparaître. Cependant, le malade peut, entre-temps, avoir perdu ses dents ou subi des dégâts importants au niveau des muqueuses. Le malade atteint de scorbut perd 1D10PV par semaine qu'il ne peut commencer à récupérer qu'une fois la maladie guérie. En outre, il subit un malus à toutes ses actions égal à -1/ -3 / -6 selon la catégorie actuelle de la maladie.

Trichinellose

Catégorie : mineure (SR10)

Période : une journée

Effets : cette infection est transmise par la viande de porc, de gibier, de baleine, de phoque ou de morse si elles sont mal cuites. Elle résulte de l'action d'un parasite intestinal. Le malade ressent des douleurs abdominales. Il est sujet à des nausées, des diarrhées et des vomissements. Souvent, ces symptômes s'accompagnent de fièvre, puis de douleurs musculaires et de démangeaisons. Cette maladie peut se révéler mortelle en cas de complications. Mais dans la majorité des cas, elle n'affecte pas la santé du personnage plus que ne le ferait une simple grippe.

Tant qu'il est soumis à ces effets, le personnage subit un malus à toutes ses actions égal à -3/ -6 / -9 selon la catégorie actuelle de la maladie.

Tuberculose pulmonaire

Catégorie : modérée (SR14)

Période : un mois

Effets : la maladie se caractérise par une forte toux, parfois accompagnée de crachats sanglants, une perte de poids importante et des sueurs nocturnes. La tuberculose se révèle, à terme, létale. Elle ne peut être guérie et un succès permet juste de stabiliser le stade actuel, jamais de revenir en arrière.

Chaque jour, au réveil, le personnage doit réaliser un test de Vigueur contre le Seuil de Réussite de la catégorie actuelle de la maladie. En cas de réussite, il peut agir à peu près normalement aujourd'hui, hormis de régulières quintes de toux. Un échec implique un malus de -5 à toutes les actions pour la journée.

La tuberculose est très contagieuse et se transmet dans l'air et au contact du malade.

Les poisons

La bonne connaissance des plantes et des minéraux par les herboristes de la Scandia ont amené certains d'entre eux à concocter des toxines aux effets variés. Leur utilisation reste cependant très rare. Quelle gloire peut retirer un chasseur à abattre une bête affaiblie par le poison, sans parler du fait qu'elle sera ensuite impropre à la consommation ? L'usage des poisons, dans les sagas comme dans la culture des royaumes du Nord, demeure entaché de honte et de mépris. Le recours à de tels procédés doit rester extrêmement rare et entouré de tout le dédain requis. Seuls des PNJ sans scrupule, ou certaines créatures, peuvent éventuellement employer de telles méthodes.

Pourtant, ces substances existent bel et bien et menacent les héros nordiques, en particulier par l'intermédiaire des venins que secrètent certaines créatures surnaturelles.

Les poisons sont décrits selon une approche assez semblable aux maladies.

Nom : il s'agit tout simplement du nom du venin ou du poison.

Catégories : Chaque poison, en fonction de sa dangerosité, est classé selon trois catégories : les poisons Mineurs, Modérés et Majeurs. Ces groupes représentent respectivement les poisons bénins, ceux incapacitants et, pour la dernière catégorie, les poisons foudroyants et mortels.

Chacune de ces trois catégories est associée à un Seuil de Réussite spécifique. Celui-ci donne une idée de la virulence du poison. Le personnage doit réaliser un test de Vigueur dès qu'il est infecté par la toxine. En cas de réussite, son organisme réagit correctement et il échappe aux complications. Un échec indique qu'il en subit tous les effets.

- Un poison mineur est associé à un degré de difficulté Aisé (SR10).
- Un poison modéré est associé à un degré de difficulté Moyen (SR14).

• Un poison majeur est associé à un degré de difficulté Difficile (SR19).

Attention toutefois, si aucune catégorie n'est mentionnée, il est impossible pour l'organisme de contrer cette toxine.

Type : ici est indiqué le mode d'administration du poison. Il peut être injecté dans le sang de la victime (injection), avalé avec des aliments (ingestion), efficace au contact de la peau (contact) ou des poumons si c'est un gaz (inhalation).

Effets : ce paragraphe décrit la perte de Points de Vie et les autres conséquences de la toxine sur l'organisme.

Exemple de poisons

Aconit

Catégorie : majeur (SR19)

Type : ingestion

Effet : le personnage subit une baisse importante de sa température corporelle. Il est pris de vomissements, d'une paralysie progressive et meurt d'un arrêt cardiaque au bout de (Vigueur +2) heures. Seul un antidote adapté, administré avant l'échéance fatale peut sauver le personnage. Toutefois, même dans ce cas, il se retrouve alors avec seulement la moitié de ses Points de Vie. Seule une guérison naturelle peut l'aider à retrouver son total de départ.

Amanite phalloïde

Catégorie : majeur (SR19)

Type : ingestion

Effet : cette puissante toxine, facile à trouver et à préparer, détruit le foie et les reins de sa victime. La souffrance est intolérable, la victime se tord de douleur jusqu'à l'échéance fatale. La mort survient en (Vigueur) heures. Seul un antidote adapté, administré dans la première heure peut sauver le personnage. Toutefois, même dans ce cas, il se retrouve alors avec seulement la moitié de ses Points de Vie. Seule une guérison naturelle peut l'aider à retrouver son total de départ.

Amanite tue-mouches

Catégorie : modéré (SR14)

Type : ingestion

Effet : la victime est prise de terribles maux d'estomac. Ceux-ci s'accompagnent de troubles neurologiques (tremblements, difficulté de concentration...) qui durent de 2 à 11 heures (1D10+1 heures). Ce poison n'est pas mortel en soi, mais il handicape gravement celui qui souffre des symptômes mentionnés. Tant que le personnage est sous l'effet de la toxine, il subit un malus de -9 à toutes ses actions. De plus, il perd aussitôt 1D10PV.

Arsenic

Catégorie : modéré (SR14)

Type : ingestion

Effet : on peut facilement mélanger cette substance à la nourriture ou à la boisson. La victime présente des signes de maladie intestinale aigüe : vomissements, diarrhées, déshydratation importante, abominables douleurs de ventre. La mort survient en quelques heures. Les symptômes peuvent aisément être confondus avec ceux de la dysenterie et faire croire à une mort naturelle.

Un test de Vigueur réussi permet de résister à ces effets, mais le personnage est tout de même malade pendant 1D10 heures. Ce test subit un malus de -3 par dose absorbée.

Le personnage empoisonné perd 1D10PV toutes les dix minutes. Seul un antidote efficace peut alors le sauver.

Certaines personnes s'immunisent à l'arsenic en ingérant progressivement des doses infinitésimales mais de plus en plus fortes. Dans ce cas, le personnage peut conserver 3D10 lors de son test de Vigueur, au lieu des 2D10 habituels.

Belladone

Catégorie : majeure (SR19)

Type : ingestion

Effet : la victime souffre d'une paralysie respiratoire majeure. La mort survient en moins d'une heure (Vigueur x10 minutes). Seul un antidote adapté, administré avant l'échéance fatale peut sauver le personnage. Toutefois, même dans ce cas, il se retrouve alors avec seulement la moitié de ses Points de Vie. Seule une guérison naturelle peut l'aider à retrouver son total de départ.

Gui

Catégorie : modéré (SR14)

Type : ingestion

Effet : l'empoisonnement est lié à l'absorption des fruits. Il se traduit par des troubles digestifs sans gravité dans la plupart des cas (malus de -5 à toutes les actions et perte de 1D10PV). Ces symptômes disparaissent au bout de (7 - Vigueur) jours.

Cependant, si une trop grande quantité de baies est ingérée, il apparaît alors des complications cardiaques qui se révèlent parfois mortelles. Le personnage doit réaliser un second test de Vigueur à la suite du premier. Si celui-ci résulte également en un échec, la mort survient en (Vigueur) heures.

Somnifère

Catégorie : mineur (SR10) ou modéré (SR14) selon le dosage

Type : ingestion ou injection

Effet : il en existe de nombreuses variétés, la plupart sont d'origine végétale. Toutes rendent la victime somnolente. Sa vigilance baisse et une dose suffit à le plonger lentement dans le sommeil.

Un personnage atteint qui rate son test de Vigueur s'endort pour une période d'environ quatre heures par dose utilisée.

Toxines naturelles

Catégorie : mineur (SR10)

Type : ingestion, contact ou injection

Effet : certains animaux, de nombreuses plantes sécrètent une forme de venin. Ces substances peuvent être utilisées brutes ou transformées par un expert de la pharmacopée de la Scandia. Les caractéristiques données ci-dessus correspondent à une toxine standard. Vous pouvez les faire varier afin de refléter toutes sortes d'autres substances du même type.

En général, on observe une réaction locale sur la zone touchée. La peau enfle et rougit pour un poison de contact, des maux de ventre pour une ingestion et des crampes musculaires pour une toxine injectée. Souvent, ces symptômes s'accompagnent de fièvre. Dans les cas les plus graves, le venin provoque une paralysie progressive et la mort de la victime en quelques heures ou quelques minutes.

Guérison naturelle et soins



Fort heureusement pour les héros de la Scandia, une bonne connaissance du corps, des techniques médicales élaborées et une hygiène de vie poussée permettent de se remettre de la plupart des blessures et maladies non mortelles. Les guérisseurs et *thulr* des royaumes du Nord maîtrisent un savoir étendu, mélange de médecine traditionnelle, de superstition et de pratiques magiques.

Guérison naturelle

Dans des conditions favorables, un personnage malade ou blessé retrouve peu à peu la santé. Cette guérison naturelle a toutefois ses limites.

Un personnage se forçant à un repos complet, c'est-à-dire allité confortablement, près d'un feu et correctement nourri, récupère chaque nuit un nombre de Points de Vie égal à son niveau en Vigueur.

Par contre, s'il se livre à une activité modérée (voyage, activité domestique n'exigeant pas d'effort...), il lui faut deux nuits de repos pour bénéficier de ce même gain.

Enfin, s'il ne peut s'astreindre à ce repos (activité normale, voyage harassant...), la période de cette guérison naturelle passe à une semaine avant de récupérer (Vigueur Points de Vie).

Un héros qui a frisé la mort, donc dont le nombre de Points de Vie sont tombés en dessous de zéro, nécessite obligatoirement des soins. La guérison naturelle n'est engagée qu'une fois sa jauge de vie revenue à zéro ou en positif.

Les premiers soins

Un héros poussé aux portes de la Valhöll par la gravité de ses blessures nécessite une intervention rapide afin de ne pas trépasser dans les minutes qui suivent. De même, une blessure, même légère, peut bénéficier de l'attention d'un guérisseur.

Un personnage doit posséder au minimum un niveau de Novice en Survie afin d'appliquer les premiers soins à un blessé. Il s'agit pour lui d'immobiliser un membre fracturer et de poser une attelle, de nettoyer et de panser une plaie, d'arrêter une hémorragie, de ranimer un noyé, etc...

L'intervenant réalise alors un test d'Intellect + Survie contre un Seuil de Réussite déterminé par l'état de santé du blessé.

Le blessé est...	Difficulté	SR
Encore fringant	Aisé	10
Blessé	Moyen	14
Meurtri	Difficile	19
Inconscient	Très difficile	25
Aux portes de la mort	Exceptionnel	32

En cas de succès, le blessé regagne immédiatement un nombre de Points de Vie égal à la valeur d'Intellect du soigneur. S'il se trouvait proche du trépas, cette intervention peut suffire à ramener sa jauge de PV en positif et à lui sauver la vie. Un personnage inconscient retrouve aussitôt ses esprits.

Un succès critique sur ce test double ce gain. Un échec critique empire l'état du blessé et occasionne une perte supplémentaire de 1D5 Points de Vie. Dans certains cas, cette maladresse peut tuer le malheureux.

On ne peut pratiquer qu'une seule tentative de premiers soins par blessé sauf si ce test échoue. Dans ce cas, une autre personne, mais pas la première à s'être essayée à cet exercice, peut prodiguer ces soins. Dès que les premiers soins sont correctement effectués, il n'est pas possible d'aider plus la victime, hormis par l'intervention de la médecine ou à moins qu'elle ne subisse à nouveau des dégâts et donc de nouvelles blessures.



Éloigner les valkyries

À cause d'un coup puissant ou d'un trauma massif, un héros peut voir tomber sa réserve de Points de Vie en deçà du seuil fatidique l'amenant à la mort. Dès cet instant, pour les plus valeureux, les élus d'Odhinn ou de Freyja, les Valkyries approchent et lui tendent la main.

Il reste cependant une chance de sauver la vie du malheureux.

Si un guérisseur parvient à stabiliser son état (test d'Intellect + Survie, SR32), le héros voit son total de Points de Vie actuel revenir aussitôt au niveau du seuil de Mort (-1/4PV) plus un. Ce test doit être tenté dans un délai inférieur à (Vigueur du blessé) tour de combat, à partir du moment où celui-ci reçoit la blessure mortelle.

Dans l'heure qui suit, un nouveau test de Médecine est alors nécessaire pour l'empêcher de s'enfoncer dans son coma et aller vers une fin inéluctable.



Il est impossible de récupérer tous ses Points de Vie grâce aux premiers soins. Il restera toujours au moins un PV que seule la médecine (ou la guérison naturelle) pourra aider à retrouver.

Médecine

Soigner les blessures

Un personnage compétent en Médecine peut prodiguer des soins et agir sur les blessures dont souffrent ses compagnons.

Le guérisseur réalise un test d'Intellect + Médecine contre un Seuil de Réussite déterminé par la gravité de l'état de santé du blessé (voir le tableau ci-dessus, dans le paragraphe « premiers soins »). En cas de réussite, l'état du patient est stabilisé et il regagne aussitôt un nombre de Points de Vie égal à la moitié de la Marge de Réussite du test. Un personnage inconscient retrouve aussitôt ses esprits.

Un succès critique sur ce test double ce gain, soit un gain égal à la MR. Un échec critique empire l'état du blessé et occasionne une perte supplémentaire de 1D5 Points de Vie. Dans certains cas, cette maladresse peut tuer le malheureux.

Le guérisseur ne peut tenter qu'un seul test de Médecine par jour et par blessé.

Le blessé est...	Difficulté	SR
Encore fringant	Facile	7
Blessé	Aisé	10
Meurtri	Moyen	14
Inconscient	Difficile	19
Aux portes de la mort	Très difficile	25



Hémorragie

Certaines blessures graves, et certains poisons, provoquent des saignements internes ou des hémorragies externes qui peuvent, à terme, tuer le blessé.

Des tests de Premiers soins ou de Médecine réussis permettent d'endiguer cette perte de sang. Par contre, dans ce genre de cas, la victime ne récupère aucun Point de Vie à la suite de cette intervention d'urgence.

Les premiers soins ne servent qu'à cela : stopper l'hémorragie. De nouveaux tests de Médecine, les jours suivants, aideront le blessé à guérir.



Soigner les maux et les empoisonnements

Le guérisseur doit d'abord établir un diagnostic. Pour cela, il réalise un test d'Intellect + Médecine contre un Seuil de Réussite défini par la catégorie de la maladie ou du poison. Il se fie aux symptômes et à de nombreux signes et symboles afin de déterminer les maux dont souffre le malade.

Il peut alors prescrire un traitement approprié et accompagner son patient dans sa guérison. Chaque jour, le soigneur effectue un test d'Intellect + Médecine contre ce même SR. Sa Marge de Réussite devient un bonus au test de guérison naturelle du malade (test de Vigueur contre le SR de catégorie). Ces soins prennent la forme de décoctions et de remèdes tirés de la pharmacopée traditionnelle, de bains de vapeur, de paroles magiques et de chirurgie de base.

En cas d'empoisonnement, le guérisseur détermine l'antidote adéquat afin d'enrayer les effets de la toxine. Un succès à son test de Médecine permet d'administrer le bon contrepoison et de sauver la vie de la victime avant l'échéance fatale.

Les runes de guérison

De nombreux mages guérisseurs utilisent les runes comme moyen de soins. Celles-ci sont tracées autour de la blessure ou sur la zone du corps malade. Cette pratique tient souvent plus de la tradition médicale que de la magie. Cependant, un médecin connaissant les runes (possédant donc un niveau au moins Confirmé dans cette compétence) bénéficie d'un bonus de +2 dans son test de Médecine. Il s'agit peut-être uniquement de superstition, mais qui oserait remettre en question la sagesse des dieux ?

Les remèdes naturels

Il existe dans toute la Scandia de nombreux remèdes, des onguents et des décoctions, de baumes et des philtres aux vertus curatives clairement identifiées.

La plupart proviennent de savoir des herboristes et sont composés à base de plantes, de racines, d'écorce...

Lorsqu'un personnage empoisonné ou malade bénéficie des effets d'un remède adapté, le joueur applique un bonus de +5 sur le test de Vigueur nécessaire à combattre le mal. Ce modificateur se cumule avec celui offert par l'intervention d'un médecin compétent et perdure tant que le malade poursuit son traitement.

Le Meneur de Jeu est libre d'inventer d'autres types de pharmacopée, aux effets différents. Ainsi, certains remèdes peuvent permettre de regagner immédiatement des Points de Vie, d'autres de combattre ses effets secondaires uniquement... Un antidote adéquat stoppera sans doute aussitôt les effets d'un poison.

Le MJ et les joueurs dont les héros s'avèrent compétents en herboristerie ont tout loisir d'improviser de nouvelles formules.

Les Prouesses Martiales

Les plus grands guerriers de la Scandia se montrent capables d'exploits inouïs propres à marquer les mémoires. Qu'ils soient inspirés par les dieux, qu'ils ne le doivent qu'à leurs talents martiaux ou encore qu'ils puisent leur force dans leur rage et leur soif de sang, les scaldes ne tarissent pas d'éloges lorsqu'il s'agit de narrer les prouesses de ces combattants de légende.

Les prouesses héroïques correspondent à des manœuvres, des « coups spéciaux » et des tactiques de combat employés par les héros. Elles permettent d'obtenir au combat des effets spectaculaires en contrepartie d'une dépense d'énergie conséquente ou d'une prise de risque accrue.

Acquisition des prouesses héroïques



Lors de la création du personnage, le joueur dispose de 12 points afin d'acheter des prouesses héroïques. Attention, souvenez-vous que cette réserve de points sert également aux initiés d'Odhinn pour acquérir des effets magiques. Chaque prouesse héroïque coûte un nombre de points égal au triple de son niveau (coût = niveau x3).

Lorsque le joueur décide de mettre en œuvre l'une de ses prouesses héroïques, il annonce simplement son intention et nomme la manœuvre qu'il va employer. Chacune nécessite la dépense d'une action et précise le mode (offensif, défensif, utilitaire) auquel elle correspond. Le degré de difficulté de l'action est altéré par le modificateur propre à chaque prouesse héroïque. Ainsi, porter un coup à son adversaire implique généralement un Seuil de Réussite Moyen (14) modifié par divers paramètres (modificateurs de combat, Défense Physique de la cible, etc...).

Dans le cas d'une prouesse héroïque, ce jet de dés initial est désormais également modifié par le malus associé à l'action tentée.

Exemple : Svein a réussi, tant bien que mal, à contenir les assauts de son adversaire. Il perçoit une opportunité de contrer le berserkr qui commence à montrer des signes de fatigue. Il pare un premier coup au rang d'initiative de celui-ci et décide de contre-attaquer à son propre rang d'action. Il s'agit d'une action supplémentaire, donc elle encourt un malus de (-2). En outre, il décide de faire appel à l'une de ses prouesses, « Fendre le casque ». Celle-ci est de niveau 3 et implique donc un malus supplémentaire de -9, pour un total de -11. Le Meneur de Jeu estime qu'aucun autre paramètre ne vient gêner sa tentative. Le joueur qui incarne le jeune héros opte pour une attaque en force et doit donc réaliser un test de (Puissance + Armes longues) contre un SR de 14 assorti d'un malus égal à la valeur de Défense Physique du berserkr plus un modificateur de -11. Face à la difficulté de la tâche qui l'attend, Svein décide sagement d'investir un nouveau dé de furor dans sa tentative.

Il est tout à fait possible, voire souvent utile, d'engager des dés de la réserve de furor, lors de la réalisation d'une prouesse héroïque.

Les prouesses en combat



Prouesses d'attaque

Niveau 1

Aucun abri sûr (Attaque à distance de Niveau 1)

Armes : armes de tir, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Novice »

Modificateur : -3

Description : le héros peut attaquer une cible retranchée derrière un obstacle, tant qu'il est conscient de sa présence et que l'impact de son projectile peut raisonnablement traverser cette barrière. Ainsi, une flèche passe à travers un mur d'osier tressé ou de bois fin. Une hachette peut éclater la paroi d'un tonneau dans lequel se cache un ennemi. En cas de succès, la cible est atteinte par le trait, mais ne subit que la moitié des points de dégât normaux sans prendre en compte la valeur de protection de l'obstacle.

Charge impétueuse (Attaque de Niveau 1)

Armes : toutes les armes de mêlée

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Novice »

Modificateur : -3

Description : le héros doit effectuer un déplacement afin d'engager sa cible. Si l'attaque porte, ajoutez la valeur normale de Déplacement du personnage aux dégâts infligés. S'il a passé l'action précédente à courir ou sprinter vers sa cible, et réussi son test de mouvement, ces bonus aux dégâts passent respectivement à DEP x2 (course) ou DEP x3 (sprint).

Coup de bouclier (attaque de Niveau 1)

Armes : armes courtes, armes longues

Pré-requis : armes improvisées « Novice »

Modificateur : -3

Description : le personnage doit être équipé d'un bouclier. S'il vient de réussir une parade, il porte immédiatement une violente riposte à l'aide d'un coup de bouclier contre son adversaire. Cette contre-attaque nécessite la dépense d'une action et reste donc sujette au malus d'action supplémentaire. Il faut également prendre en compte le malus de prouesse (-3). S'il réussit son test d'Armes improvisées, il inflige à sa victime (PUI + MR + 5) points de dégât.

Sonner (Attaque de Niveau 1)

Armes : toutes les armes de mêlée

Pré-requis : compétence martiale (Novice)

Modificateur : -3

Description : le personnage assène un déluge de coups violents sur son adversaire. Le dessein de l'attaquant consiste à

désorienter l'ennemi. Si le coup porte, la victime subit des dégâts normaux. En outre, elle doit immédiatement réussir un test de Ténacité contre un SR Aisé (10) avec un malus égal au montant des dégâts subis. En cas d'échec, la cible passe en mode défensif (pour les figurants, il s'agit d'un test de Résistance Mentale défensif contre ce même SR). Elle ne peut donc plus contre-attaquer pour le restant de ce tour de combat.

Niveau 2

Assommer (Attaque de Niveau 2)

Armes : toutes les armes de mêlée

Pré-requis : compétence martiale (Confirmé)

Modificateur : -6

Description : le personnage vise la tête de son adversaire et tente de lui asséner un coup puissant, mais contrôlé. Il essaie alors de le plonger dans l'inconscience, sans doute dans le but de le capturer. Si le coup porte, la victime ne subit que la moitié des dégâts infligés, mais elle doit réaliser un test de Vigueur contre un SR Moyen (14), avec un malus égal à la Marge de réussite de l'attaque (les figurants lancent simplement 2D10+Physique). En cas d'échec, elle sombre dans l'inconscience pour 1D10 minutes.

Briser le bouclier (Attaque de Niveau 2)

Armes : armes à deux mains

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -6

Description : le héros frappe de toutes ses forces le bouclier de l'adversaire. S'il atteint sa cible, il détruit automatiquement cette pièce d'équipement. Le bouclier devient inutilisable et le défenseur voit sa protection diminuer d'autant. Le défenseur ne peut pas parer ce coup, juste l'esquiver.

Comme des lapins ! (Attaque de Niveau 2)

Armes : toutes les armes de mêlée

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Expert »

Modificateur : -6

Description : le personnage doit faire face à plusieurs adversaires. Tous ne doivent être que des Figurants. Le joueur choisit sa cible principale parmi eux. Si l'attaque est réussie et qu'elle suffit à mettre hors de combat sa victime, il peut immédiatement porter un nouveau coup contre un autre ennemi à portée. Il s'agit d'une action supplémentaire. Aussi, chaque attaque au-delà de la première se voit assortie du modificateur normal d'action supplémentaire, en plus de celui associé à cette prouesse (-6). Si cette deuxième attaque suffit également pour se débarrasser de ce deuxième PNJ, le héros peut poursuivre cet enchaînement jusqu'à ce qu'il décide volontairement de l'interrompre, qu'il n'ait plus d'adversaire à portée ou ne puisse abattre sa cible d'un seul coup.

Coup de tête (Attaque de Niveau 2)

Armes : Armes courtes, armes longues, armes à deux mains

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -6

Description : Le héros est engagé dans un corps à corps et vient de réussir une action de parade. Il peut immédiatement dépenser une action afin de riposter à l'aide d'un coup de tête violent sur le visage de son adversaire. Il utilise pour cela la compétence martiale Lutte. En cas de réussite, il inflige (valeur de Puissance + Marge)



points de dégâts (ajoutez à ce montant la valeur de protection de son casque s'il en porte un). De plus, sa victime subit un modificateur supplémentaire de +3 à sa prochaine action. Par contre, en cas d'échec critique, le héros perd automatiquement, sans prendre en compte ses protections éventuelles, cinq Points de Vie (-5PV). Mais en cas de réussite critique, si l'adversaire porte un casque, celui-ci est fracassé et ne le protège plus. Sinon, doublez les dégâts infligés.

Désarçonner (Attaque de Niveau 2)

Armes : armes à deux mains, armes d'Hast, armes de jet
Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »
Modificateur : -6

Description : le personnage place un coup puissant afin de faire tomber un adversaire du haut de sa monture. Calculez normalement les dégâts infligés. La victime doit réussir un test de Vigueur + Chevaucher contre un Seuil de Réussite Moyen (14) assorti d'un malus égal au total des dégâts subis (un test de Physique + 2D10 pour les figurants). En cas d'échec, elle chute lourdement au sol et devra consacrer sa prochaine action à se relever ou accepter de combattre au sol.

Prise de Pours (Attaque de Niveau 2)

Armes : lutte
Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »
Modificateur : -6

Description : le héros empoigne son adversaire avec force et l'écrase entre ses bras puissants. La victime peut essayer de se libérer en remportant un test en opposition de Puis-

sance. Il doit consacrer une action à chaque tentative. Tant que la prise est maintenue, l'attaquant inflige automatiquement une perte de (PUI x2) Points de Vie à sa victime, au début de chaque tour de combat. Il ne peut rien faire d'autre durant cette période.

Soumets-toi ! (Attaque de Niveau 2)

Armes : lutte, armes à deux mains
Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »
Modificateur : -6

Description : le personnage exploite le déséquilibre de l'adversaire pour le jeter au sol. Si la cible ne peut parer ou esquiver cette attaque, elle est projetée à terre, aux pieds du héros. Par contre, elle ne subit que la moitié des dégâts normaux.

Venez à moi ! (Attaque de Niveau 2)

Armes : armes longues, armes à deux mains, armes d'Hast
Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »
Modificateur : -6

Description : le héros doit faire face à plusieurs adversaires. S'il réussit son attaque, il peut répartir, à sa guise, le montant total des dégâts entre tous les défenseurs. Pour le test d'attaque, prenez en compte la valeur de Défense Physique la plus élevée parmi eux.

Vider les mains (Attaque de Niveau 2)

Armes : armes courtes, armes longues
Pré-requis : armes courtes (Expert), armes longues (Confirmé)
Modificateur : -6

Les Règles - Les Prouesses Martiales

Description : le héros enchaîne une série de mouvements et de feintes puis vient frapper violemment le fer ennemi. L'adversaire qui, en réaction, rate une esquive ou une parade, ou n'agit pas, lâche son arme aussitôt. Celle-ci chute à quelques pas de là, 1D5 mètres, dans une direction du choix de l'attaquant.

Niveau 3

Fendre le casque (Attaque de Niveau 3)

Armes : armes longues, armes à deux mains, armes d'Hast, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -9
Description : le personnage sacrifie sa garde pour atteindre l'ennemi d'un coup vicieux à la tête. La Valeur de sa Défense Physique est réduite de deux points (DP -2) pour le reste du tour de combat. S'il réussit son attaque, calculez normalement les dégâts. Le casque est fendu et la valeur de protection de l'armure ennemie est réduite d'autant. En outre, la victime doit réussir un test de Vigueur contre un Seuil de Réussite Aisé (10) assorti d'un malus égal au total des dégâts subis. Si elle échoue, elle est sonnée et passe en mode défensif pour le restant de ce tour de combat (les figurants réalisent un test de Physique + 2D10 contre ce même SR).

Franchir la ligne ennemie (Attaque de Niveau 3)

Armes : toutes les armes de mêlée

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Expert »

Modificateur : -9

Description : le personnage doit effectuer une charge contre au moins trois adversaires groupés. Pour le test d'attaque, prenez en compte la valeur de Défense Physique (ou le Conflit défensif pour des figurants) la plus élevée parmi eux. Si le héros réussit son coup, calculez normalement les dégâts et désignez une seule cible parmi les défenseurs. Le personnage se retrouve à la fin de son action derrière ses ennemis, à une distance égale à la moitié de sa valeur de Déplacement (DEP/2) du personnage.

Impact ! (Attaque à distance de Niveau 3)

Armes : armes de tir, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -9

Description : le héros projette son arme de jet avec toute sa force ou vise un point précis pour déséquilibrer sa cible. Sous l'impact, lorsque celle-ci est touchée, elle se retrouve projetée de PUI mètres en arrière et chute au sol si elle rate un test d'Agilité contre un Seuil de Réussite Moyen (14) assorti d'un malus égal à la totalité des points de dégâts subis (un test de Physique +2D10 pour les figurants).

Projectile humain (Attaque de Niveau 3)

Armes : lutte

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Expert »

Modificateur : -9

Description : le personnage doit avoir réussi et maintenu une Prise de lours dans le tour de combat précédent. Il peut alors jeter sa victime jusqu'à une distance égale à sa Puissance en mètres. Celle-ci subit (PUI x2) points de dégâts dans la manoeuvre. Si d'autres ennemis sont pris pour ci-

bles, ceux-ci perdent ce même nombre de Points de Vie et doivent réussir un test d'Agilité contre un Seuil de Réussite Moyen (14) ou chuter au sol (un test de Physique +2D10 pour les figurants). Ce test de réaction ne nécessite pas la dépense d'une action.

Niveau 4

Entre les yeux (Attaque à distance de Niveau 4)

Armes : armes de tir, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Expert »

Modificateur : -12

Description : le héros réalise un tir très précis et particulièrement mortel. Si le projectile atteint la cible, celle-ci perd immédiatement la moitié des Points de Vie qui lui reste. Les figurants sont tués sur le coup.

Niveau variable

Grêle mortelle (Attaque à distance de Niveau 2 à 4)

Armes : armes de tir, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -6 / -9 / -12

Description : le personnage libère plusieurs projectiles dans le même tir, de deux à quatre selon le niveau de la prouesse (il encoche plusieurs flèches, il saisit deux javelots dans la même main, etc...) Il ne peut cependant viser qu'une seule cible. En cas de réussite, les dégâts infligés sont désormais égaux à (Marge de Réussite + potentiel de l'arme) x Nombre de projectiles.

La valeur de protection de la victime s'applique contre chaque trait. On retire donc (Protection x Nombre de projectiles) au montant total des dégâts.

La charge du sanglier (Attaque de Niveau 1 à 4)

Pré-requis : *svinfylkingar*, épée et bouclier

Modificateur : -3 / -6 / -9 / -12 selon le Niveau

Description : le personnage se rue en avant et percute violemment son adversaire. Si le joueur réussit son test, la cible ne peut tenter que d'esquiver cette attaque, avec un malus égal à celui de la prouesse (-3, -6, -9 ou -12).

Un adversaire atteint par cette attaque perd un nombre de Points de Vie égal à la somme de la Puissance du *svinfylkingar*, plus la Marge de réussite de l'attaque, plus une base dépendant du niveau de la prouesse. Soit : PUI + MR + Base.

La base des dégâts est respectivement égale à : +5 / +10 / +15 / +20, pour les niveaux 1 à 4.

L'armure s'applique normalement ici.

La victime doit réussir un test d'Agilité (SR 14 plus les points de dégât de l'attaque) ou se retrouver projetée au sol, à (Puissance du *svinfylkingar* + niveau de la prouesse) mètres en arrière.

Les crocs du loup (Attaque de Niveau 2 à 4)

Pré-requis : *ulfhedinn*, lance

Modificateur : -6 / -9 / -12 selon le Niveau

Description : le héros harcèle son adversaire de coups de lance et le maintient à sa distance. Le joueur réalise, pour une seule action, selon le niveau utilisé, un, deux, trois ou quatre tests d'attaque, assortis du malus de prouesse adé-

quat. Chaque coup porté efficacement inflige un total de points de dégâts égal à (Puissance + dégâts de la lance + niveau de la prouesse). La Marge de Réussite n'est pas prise en compte ici.



Renchérir dans les prouesses martiales

Lors d'un même assaut, il est tout à fait possible de répondre à une prouesse offensive par une prouesse défensive. Si celle-ci autorise le défenseur à contre-attaquer, il réalise immédiatement cette action. En cas de succès, son adversaire peut à nouveau tenter de se garder de ce coup. Et ainsi de suite. Cependant, dans le temps très court que représente un tour de combat, il n'est pas possible d'enchaîner de nombreuses prouesses martiales, mais un héros peut toujours dépenser des dés de *furor* pour augmenter ses chances de succès.

Ainsi, chaque protagoniste d'un combat peut mettre en œuvre **une, et une seule** prouesse martiale de chaque type (offensive, défensive ou utilitaire) lors d'un même tour de combat.

Exemple : pour sa première action du tour, le géant berserkr attaque Svein à l'aide de la prouesse martiale offensive : « Soumets-toi ! »

Le jeune héros pare l'attaque et riposte avec un « Coup de tête ». Le guerrier-faune tente une esquive et la réussit. Ici, les deux adversaires ont utilisé des prouesses offensives. Avant que le tour de combat ne se termine, ils peuvent encore chacun mettre en œuvre une prouesse défensive ou utilitaire, avec le malus d'action supplémentaire adéquat.

Certaines prouesses défensives autorisent une contre-attaque. Si le héros n'a pas encore fait appel à une prouesse offensive, il peut s'en servir à présent. Mais, quel que soit le résultat, et l'utilisation possible d'une prouesse défensive permettant une riposte par son adversaire, aucun combattant ne peut employer plus d'une prouesse de chaque type lors d'un tour de combat.



Par le Bras de Thor ! (Attaque de Niveau 1 à 4)

Armes : armes longues, armes à deux mains, armes d'Hast, armes de jet

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Novice »

Modificateur : -3 / -6 / -9 / -12 selon le Niveau

Description : le personnage invoque le nom du dieu du tonnerre et foudroie son adversaire d'un coup implacable. S'il réussit son attaque, calculez normalement les dégâts. Cependant, lancer autant de dés à dix faces que le niveau de la prouesse et ajouter le résultat au montant initial des dégâts.

Notez que le joueur peut posséder cette prouesse à différents niveaux, mais doit acheter chacun d'eux séparément. Ainsi, il lui en coûte 4 points afin de maîtriser « Par le bras de Thor ! » aux niveaux 1 et 3.

Féroce comme Pours (Attaque de Niveau 1 à 4)

Pré-requis : *berserkr*, hache à deux mains

Modificateur : -3 / -6 / -9 / -12

Description : le *berserkr* est totalement habité par sa rage de combat. La lame de sa longue hache virevolte autour de lui et fauche ses ennemis comme du blé mûr. Le héros bénéficie d'un bonus aux dégâts pour cette attaque dépendant du niveau de la prouesse (+5, +10, +15 ou +20). En outre, il rajoute immédiatement de 1 à 4 dés à sa réserve de *furor* (selon le niveau de prouesse utilisé). Ce second effet ne s'applique qu'une seule fois par combat. Si le *berserkr* fait appel à cette prouesse martiale plusieurs fois durant ce combat, il bénéficie toujours du bonus aux dégâts, mais plus de l'augmentation de la réserve de *furor*.

Prouesses défensives

Niveau 1

Feinte de corps (Défense de Niveau 1)

Pré-requis : Toutes les armes de mêlée

Modificateur : -3

Description : le personnage effectue une parade et tente de se dégager de la trajectoire de l'attaque ennemie. S'il réussit son coup, la prochaine action de l'adversaire est modifiée par un malus supplémentaire de -3.

Saut du lynx (Défense de Niveau 1)

Pré-requis : Esquive « Confirmé »

Modificateur : -3

Description : le héros se jette de côté et réalise une roulade parfaite. Il se retrouve automatiquement sur ses pieds à la fin de cette manœuvre. Lorsqu'il se relève, il est de nouveau au contact de son adversaire et peut poursuivre le combat au corps à corps.

Si le héros utilise cette prouesse afin d'échapper à un projectile, il parcourt alors une distance égale à la moitié de sa valeur de Déplacement (DEP/2), dans la direction de son choix.

Les Règles - Les Prouesses Martiales

Niveau 2

À toi ! (Défense de Niveau 2)

Armes : Esquive

Pré-requis : niveau de compétence « Confirmé »

Modificateur : -6

Description : le personnage doit se trouver au contact de plusieurs adversaires. Il dépense une action pour réaliser une esquive face à un coup qui menace de l'atteindre. S'il la réussit, il reste sur place, sans chuter, et laisse juste passer l'attaque sans qu'elle l'atteigne. Par contre, celle-ci touche automatiquement un autre de ses adversaires qui subit la moitié des dégâts normaux.

Défense de fer ! (Défense de Niveau 2)

Armes : armes courtes, armes longues

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -6

Description : le héros doit faire face à plusieurs adversaires. Il dépense une seule action pour parer deux attaques le prenant pour cible, et venant de deux ennemis différents, dans la même ronde. Le joueur effectue chaque test de parade avec un éventuel modificateur d'action supplémentaire, en plus du malus de prouesse égal à -6.

Niveau 3

Mur de fer (Défense de Niveau 3)

Armes : armes courtes, armes longues

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -9

Description : le héros balaie l'espace devant lui avec son arme, créant un véritable rempart de métal entre son adversaire et lui. S'il réussit sa parade, il ne dépense pas son action. En cas d'échec, l'action est dépensée normalement.

Ni d'estoc, ni de taille (Défense de Niveau 3)

Armes : armes longues

Pré-requis : niveau de compétence martiale « Confirmé »

Modificateur : -9

Description : le héros dépense une action pour parer une attaque adverse. Durant le restant de ce tour de combat, il peut réaliser une seconde parade sans que cela ne lui demande de sacrifier une nouvelle action. Cette seconde défense fait partie d'un enchaînement entamé avec la première. Aussi, il effectue son test sans prendre en compte de modificateur d'action supplémentaire (mais avec le malus de prouesse de -9). Cette seconde parade n'apparaît pas dans le décompte des actions pour ce tour. Cette défense ne permet que de se garder d'un coup. Il est impossible d'enchaîner une contre-attaque ensuite.

Niveau variable

Blocage (Défense de Niveau 2 à 4)

Pré-requis : Toutes les armes de mêlée

Modificateur : -6 / -9 / -12

Description : le personnage réalise une parade puissante et bloque l'arme adverse. S'il réussit son test, l'adversaire ne peut pas attaquer lors de sa prochaine action, durant ce

tour de combat ou le suivant. Celui-ci peut utiliser cette action pour réaliser autre chose, mais pas une attaque. Si le héros échoue, il réduit tout de même les dégâts occasionnés par cette attaque de 2, 4 ou 6 points selon le niveau de la prouesse.

Prouesses utilitaires

Niveau 1

Hurllement sanguinaire (Utilitaire de Niveau 1)

Pré-requis : Intimidation « Novice »

Modificateur : -3

Description : le héros se jette en hurlant sur son adversaire. Il réalise aussitôt un test de Charisme + Intimidation contre un Seuil de Réussite Moyen (14) augmenté de la Défense Mentale de sa cible (ou de Magique/passif pour un figurant). Ce test ne nécessite pas la dépense d'une action et s'effectue juste avant l'attaque. En cas de succès, la Défense Physique adverse (ou la valeur de Conflit/défensif pour un figurant) est diminuée de la valeur de Charisme du héros (minimum zéro) pour le reste de ce combat.

Rapide comme la foudre (Utilitaire de Niveau 1)

Pré-requis : Mouvement « Novice »

Modificateur : -3

Description : le personnage change brusquement de rythme dans le combat et modifie sa position pour prendre l'avantage sur son adversaire. Le joueur dépense une action et réalise un test de Mouvement contre un Seuil de Réussite Moyen (14) plus la Défense physique (ou le Conflit/défensif) d'un ennemi qui détient l'initiative sur lui (sans oublier le malus de -3 lié à la prouesse). En cas de succès, dès l'action suivante, le héros échange son rang d'initiative avec celui de son adversaire. Cette nouvelle valeur est utilisée pour tous le reste du combat, contre cet ennemi comme contre d'autres.

Niveau 2

Ralliez-vous à moi (Utilitaire de Niveau 2)

Pré-requis : tactique « Confirmé »

Modificateur : -6

Description : le héros rameute ses troupes. Sur le champ de bataille, il sonne du cor, bat le rappel et regroupe ses hommes autour de lui. Le joueur réalise un test de Intellect + Tactique + modificateurs. En cas de réussite, tous les alliés à portée de voix du héros bénéficient d'un bonus de +5 à toutes leurs actions lors de ce tour de combat. Lui-même ne peut entreprendre aucune autre action que cette prouesse durant ce laps de temps.

Niveau 3

Rugissement de Fenrir (Utilitaire de Niveau 3)
Pré-requis : Intimidation « Confirmé », guerrier-faue, *thulr*

Modificateur : -9

Description : le joueur dépense une action pour réaliser un test d'Intimidation. Le héros pousse un rugissement féroce qui résonne sur le champ de bataille comme un appel funeste. Tous les adversaires à portée de voix doivent effectuer un test en opposition de Ténacité + Défense Mentale (ou Mystique/passif) contre un Seuil de Réussite égal au résultat du test du personnage. En cas d'échec, ils subissent un modificateur égal à la valeur de Charisme du héros à toute action entreprise contre lui pour toute la durée du combat.

Niveau 4

Pas encore mort ! (Utilitaire de Niveau 4)

Pré-requis : Ténacité supérieure ou égal à 3

Modificateur au SR : -12

Description : si le héros atteint le stade « Mort », il peut, à chaque nouveau tour de combat, effectuer un test de Ténacité contre un Seuil de Réussite de base Moyen (14). Il applique à son test les différents modificateurs habituels de combat, mais pas les malus de blessure, seulement celui dû à la prouesse (-12). De plus, s'il est épuisé, il ne garde normalement qu'un seul dé. S'il réussit son test, le personnage peut agir normalement ce tour-ci. Il ne subit plus de pertes de Points de Vie supplémentaires tant qu'il bénéficie de cet effet. Dès qu'il échoue, ou dès que le combat se termine, le héros s'écroule et trépassé.

Niveau Variable

Inspiré par Odhinn (Utilitaire de Niveau 1 à 4)

Pré-requis : valeur d'Instinct égale à 3 ou plus

Modificateur : -3 / -6 / -9 / -12

Description : le personnage invoque le pouvoir du père des Ases pour soutenir son combat. Le joueur réalise un test d'Instinct contre un Seuil de Réussite Moyen (14) plus le modificateur dû au niveau de la prouesse. S'il réussit, tous les prochains tests de Ténacité réalisés durant ce combat bénéficient d'un bonus de +3/+6/+9/+12 (selon le niveau de la prouesse). Inspiré par Odhinn, il ne craint plus la mort car il sait que les Valkyries viendront le chercher afin de l'emporter vers la Valhöll et la demeure du Père de la Victoire.

Options

Voici deux règles optionnelles afin de gérer certaines situations spécifiques du combat. Une fois encore, le Meneur de Jeu et les joueurs doivent s'accorder sur leur utilisation au cours de la partie.

Arme à une main utilisée avec deux mains

Le modèle des haches et les épées longues de la Scandia autorise à les saisir à deux mains. Le héros bénéficie alors d'une puissance accrue au moment de l'impact, au détriment d'une maniabilité un peu réduite. Le personnage qui choisit de manier une arme à deux mains reçoit les modificateurs suivants tant qu'il demeure dans cette configuration : Dégâts +3 / rang d'initiative -2

Combat avec deux armes

Les guerriers du Nord sont habitués à manier à la fois une arme et un bouclier. Plus rares sont ceux qui brandissent deux armes offensives en même temps. Le personnage ne peut évidemment pas utiliser des armes à deux mains ou d'hast dans cette configuration. La plus fréquente demeure une épée courte et une hache ou un poignard.

Le personnage doit disposer d'une valeur de Puissance au moins égale à 3.

Tant qu'il combat de cette manière, le héros décide à chaque tour l'une des options suivantes :

- +AGI à ses tests d'attaque et -AGI en Parade ; ou
- +AGI en Parade et -AGI à ses tests d'attaque.

Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux tests d'attaque et de parade, jamais d'esquive.



La Magie

Odhinn changeait de forme. Alors son corps gisait comme endormi, ou mort, mais lui était oiseau, poisson ou serpent, et il allait en un instant dans des pays lointains, vaquer à ses affaires ou celles d'autrui.

-- Ynglinga saga.ch.7

La Magie est d'origine divine. Où plutôt ce sont les dieux qui l'ont enseignée aux hommes.

Il est nécessaire d'être un élu, un être marqué par le Destin pour pratiquer divination et malédictions.

Nature de la Magie

Par sa volonté, l'être prédestiné qu'est le pratiquant des diverses magies, plie le monde autour de lui à sa volonté car il connaît les mots, les intonations, les gestes et les objets à utiliser pour arriver à ses fins.

La Magie est plus un ensemble de pratiques que de théories et elle se transmet de façon orale, de mère à fille, de maître à élève car avoir le don du Destin ne suffit pas pour lancer des sorts.

Ceux qui pratiquent la Magie

Marqué par le Destin, venant souvent d'une famille réputée pour ses connaissances et son efficacité, le mage n'est

au départ qu'une personne ordinaire, avec une vie de famille et un métier, bref une place dans la société. Car la Magie n'est pas un métier en soi, mais une capacité de l'âme d'embrasser la substance de toutes choses et transcender par ses actes les barrières de ce monde pour les modifier.

L'Âme triple

L'homme de Scandia croit en l'existence de trois âmes, interférant parfois entre elles : *Hugr*, *Hamr*, *Fylgja*. La Magie utilise principalement les deux premières, le *Hugr*, et le *Hamr*.

Le Hugr

La première âme, le *Hugr*, n'appartient pas à l'individu. Il s'agit plus de la force invisible dans laquelle le monde baigne. Le *Hugr* est donc impersonnel, universel, et actif, imposant souvent son action à l'humain. Il peut être sollicité par autrui dans un but malveillant, utilisé et domestiqué à des fins agressives.

Le *Hugr* est l'Âme du Monde, sa force vitale.

Le Hamr

Le *Hamr*, au contraire, est individuel. Forme qui épouse le corps, chacun possède le sien avant la naissance, et il s'intériorise au moment de la venue au monde. Il peut néanmoins s'échapper du corps, garder ou non l'apparence de l'humain duquel il sort. L'homme peut ainsi courir sous forme animale. Il est alors *hamrammer*. C'est souvent un don familial.

L'homme ne se métamorphose pas, il laisse émerger son *Hamr* véritable, le libère. Cela peut ne se manifester que par un changement de comportement (l'humain devient plus violent), et seuls les mages peuvent prendre réellement forme de loups, ours ou autres animaux. Alors seuls les yeux conservent leur expression humaine.



La fylgja

La troisième représentation de l'âme est la *Fylgja*. Son nom qui désigne également le placenta (qui suit l'enfant durant la naissance) signifie « qui accompagne ». La *Fylgja* est le double spirituel de l'homme, son esprit tutélaire. Il ne s'agit pas uniquement d'une copie de l'individu, car elle peut également être animale, ou clanique (*Fylgjukona*).

Voir sa *Fylgja* est de mauvaise augure, car il s'agit d'une manifestation du Destin, qui peut signifier une fin prochaine. Mais, dans de très rares occasions, elle peut se manifester pour des décisions majeures concernant le clan.



La Magie en jeu



« Pour l'habile sorcière il se mit
À incanter un charme funèbre
Tant que de force elle se lève,
Paroles de cadavre prononça. »

-- Baldrdraumar. str4

Acquisition de Sorts

Lors de la création du personnage, le joueur dispose de 12 points afin d'acheter des Sorts. Attention, souvenez-vous que cette réserve de points sert également aux Prouesses. Chaque Sort ou Domaine coûte un nombre de points égal au triple de son niveau (coût = niveau x3).

Lancer un sort

En fait, la façon de procéder pour lancer un Sort dépend du type de magie utilisé. Les Seuils de Réussite, les temps de Préparation sont directement liés au type de magie : *Sejdr*, *Galdr* ou Runes.

La portée d'un sort

Tout simplement à vue. Si un mage voit sa cible, elle est à portée de sort. À part quelques exceptions comme les Runes, on considère que si le mage voit sa cible, elle est à portée de sort. Même dans le cas du *Galdr* ou le mage se sert uniquement de sa voix. La cible n'est pas obligée de l'entendre car la voie du *Galdr* sert uniquement de focus pour créer le sort et la portée de celui-ci est déterminée par la vue du mage.

Le temps de Préparation et les Actions

Quel que soit le type de Magie, quelques sorts peuvent prendre un certain nombre d'actions pour être lancés. Chaque sort lancé est soumis aux mêmes règles des Malus d'Actions. On tient compte alors du moment où le mage commence à invoquer son sort pour connaître le Malus d'Action à son Test. Mais ce Test ne sera effectué qu'à la fin de la période de Préparation. Si l'incantation déborde sur un autre Tour, il suffit de continuer le décompte tout simplement.

Exemple : Pour sa première action (action de base), un mage décide d'invoquer un sort d'Amélioration de la Défense Physique qui a un temps de Préparation de 3 actions. Lors de la 3ème Ronde, il effectue le test sans malus d'Action car il a commencé à invoquer son sort à son action de base. S'il avait commencé son invocation à sa troisième et dernière action, le sort aurait pris effet lors du Tour suivant mais avec un malus de -5 (malus des actions) à son Test.

Réduire le temps de Préparation

Quel que soit le type de magie, chaque sort est soumis à une catégorie de temps pour une Préparation. Ces catégories sont les suivantes : l'Action, le Tour, la Minute, l'Heure et la Journée.

Toute Préparation d'un Sort se détermine par un certain nombre d'unités dans une Catégorie de temps. Ainsi, une Préparation de 3 Tours, le sort prendra effet au bout de 3 Tours de jeu.

Les Règles - La Magie

Il est possible pour un mage de réduire le temps de Préparation d'un sort, au prix de malus cumulatifs qu'il aura pendant son Test de sort. Tous les malus suivants sont cumulatifs :

- 3 : Par unité de temps en moins dans une catégorie (ex : -6 pour passer d'un temps de Préparation de 3 à 1 actions ou -3 pour passer de 2 à 1 Tour).
- 10 : Pour réduire une catégorie de temps (ex : -10 pour passer de 3 heures à 3 Minutes ou -20 pour passer de 3 Minutes à 3 Actions)

Exemple : Un mage a absolument besoin de Lancer en 1 action le sort : Protection contre les envoûtements qui en principe prend 3 Tours. Comme la cible du sort est consentante le SR de Base est de 14. Le mage lance son sort à son action de Base, donc sans Malus d'Actions.

Test avec INS + Sejdr avec un malus 19 (-3 pour le niveau du sort, -10 pour être passé de Tour en Action et -6 pour être passé de 3 à 1 action).

Augmenter le temps de Préparation

Contrairement au paragraphe précédent, il est aussi possible pour un mage d'augmenter le temps de Préparation d'un sort. Cette augmentation aura pour effet bénéfique d'accorder un bonus au Test de sort. Tous les bonus suivants sont cumulatifs :

- +3 : Par unité de temps en plus dans une catégorie (ex : +6 pour passer d'un temps de Préparation de 2 à 4 actions ou +3 pour passer de 2 à 3 Tours).
- +10 : Pour augmenter une catégorie de temps (ex : +10 pour passer de 3 Minutes à 3 Heures ou +20 pour passer de 3 Actions à 3 Minutes)

Exemple : Un mage qui souhaite impressionner son assistance, décide de lancer le Sort Maîtriser les vents légers. Ce sort nécessite en principe 1 Action pour la Préparation. Le mage décide alors de prendre plus de temps afin d'améliorer sa Marge de Réussite pour que l'effet dure plus longtemps. Il passe de 1 Action à 1 Minute. Au bout d'1 Minute de Préparation, le mage fait son Test :

Test avec INS + Sejdr avec un bonus +17 (-3 pour le niveau du sort, +10 pour être passé de 1 Action à 1 Tour et +10 pour être passé de 1 Tour à 1 Minute).

Dégâts et Concentration

Lorsqu'un mage souhaite lancer un sort, il doit pour cela se concentrer et faire son invocation qui prend le temps de la Préparation. Si durant ce laps de temps le mage est blessé (rappelons que pendant une Préparation, un mage voit sa DP baisser de 3 points). Il peut tenter de garder sa concentration en faisant un Test de TEN + la compétence magique utilisée contre un SR égal aux dégâts subis. S'il réussit, le mage peut

continuer normalement sa Préparation. Dans le cas contraire, il a perdu sa concentration et doit tout reprendre depuis le début. Toutefois aucun dé de la réserve n'est dépensé en cas d'échec à la concentration. Les dés de réserve ne sont dépensés qu'au moment de lancer le sort.

Cela s'applique aussi à la Concentration qui permet de maintenir ou de contrôler un sort. En cas d'échec, le sort est brisé.

Résister à un sort

Que le sort jeté sur une personne (ou ses affaires) ait des effets positifs ou négatifs, la DM de la cible est ajoutée au SR que si, consciemment ou inconsciemment, cette personne ne veut pas en subir les effets.

Dans certains cas, précisés dans la description du sort, la victime d'un sort aura le droit de faire un test de TEN + DM pour résister aux effets du sort. Si le Défenseur obtient un résultat supérieur au mage, dans ce cas, le sort est sans effet. Reportez-vous à la règle des Tests en opposition page 120 pour plus de détails.

Opposition de sort

Si jamais les sorts de deux mages s'opposent ou tentent de s'annuler. Il suffit de tenir compte des résultats de chacun afin de déterminer le mage qui remporte l'affrontement. Quel que soit le type de magie, ces oppositions magiques se gèrent de manières identiques à des Tests en opposition, voir p 120.

Exemple : Un mage du Sejdr tente de se faire maintenir une nappe de brume afin d'échapper à ses poursuivants. Lors de son Test il a fait un résultat de 21. L'un de ses poursuivants est un scalde. Ce dernier sentant que cette brume n'est pas naturelle tente de la dissiper avec un Test en Galdr. Le scalde fait un Résultat de 26, réussissant alors à dissiper la Brume.

Prolonger un sort

Les mages n'ont pas besoin de concentration particulière pendant la durée d'un sort une fois que celui-ci est lancé. Chaque sort, dont l'effet dure une période de temps déterminée (1D5 actions, 1D5 heures,...), peut à son expiration être prolongé par le mage. Pour cela, il lui suffit à l'expiration du sort de relancer celui-ci en tenant compte des points suivants :

- Prolonger un sort ne prend qu'une Action quel que soit son temps de Préparation d'origine.
- Le SR est de 14 sans modificateur autre que le malus d'Action et le malus du Sort.
- Un mage ne peut prolonger qu'un seul sort à la fois.

Cumul des effets de sorts

Certains joueurs seraient tentés de penser qu'un même sort jeté plusieurs fois sur une même personne, cumule ses effets. Et bien... non. Aucun sort, quelle que soit le type de magie, ne permet de cumuler plusieurs fois les effets de ce sort, et ce, même s'il est lancé par différents mages. Si cela arrive, le Maître de jeu décidera quel sort prend réellement effet, toujours à l'avantage de la cible.

Exemple : Un *Sejdmadr* (ou une *Sejdköna*) avec un INS de 3, décide de lancer *Augmentation de Santé d'autrui* sur un *hirdmen*. Il réussit son sort avec une marge de 12. Il lance ses 3D10 et obtient 2, 5 et 7. Le *hirdmen* aura pendant 1D5 minutes son maximum de points de vie augmenté de 14 points de vie. Si un autre mage lance le même sort sur ce *hirdmen* et réussit son jet avec de meilleurs résultats, alors, le MJ décidera que le second sort prend effet.

Par contre, les effets positifs ou négatifs de différents sorts se cumulent. Ainsi, un personnage peut très bien avoir reçu en même temps une Amélioration de la Défense Physique du *Sejdr*, une Augmentation de la Réserve de dés du *Sejdr*, et avoir les bénéfices d'une pierre Runique augmentant sa Défense Physique. Tous les sorts des différentes magie sont cumulables.

Sejdr, Sorcellerie ou Magie de la Transe



Présentation

Le *Sejdr* est à l'origine l'art de la magie pratiqué par Freyja qui l'enseigna à Odhinn. Ses fortes connotations chamaniques font que parfois on le confond avec la magie de ces sorciers sames, dont se méfient souvent les guerriers nordiques.

Il s'agit de rituels de magie active, assez complexe et basée sur l'extase sacrée, qui peut-être bénéfique ou maléfique suivant la volonté du mage ou simplement neutre, dans le cas de la divination. Celui ou celle qui la pratique (le *sejdhmadr* ou la *sejdköna*) entre en transe sacrée, et se dédoublant libère son *hamr* (voir page 147) qui entre en communication avec les esprits.

Le mage utilise un matériel bien précis qu'il emporte avec lui, le bâton de magie, le *stafr*, qui est souvent gravé de runes et de symboles divers ou parfois une quenouille à filer, une bourse contenant des herbes et des choses aussi



Bien qu'Odhinn pratique le *Sejdr*, il est mal vu par la société nordique qu'un homme soit *sejdhmadr*. Comme raille Loki dans la *Lokasenna*, en se moquant de son frère juré, le Père des dieux, le *Sejdr* est une magie peu digne d'un homme, peu virile. Est-ce parce que la transe fait perdre contact avec la réalité, et épuisant le mage, le rend vulnérable, dépourvu de vigueur masculine ? Est-ce à cause des robes de cérémonie qui peuvent faire penser qu'il endosse des vêtements féminins ? Est-ce parce que par son origine certainement chamanique, il renvoie à Freyja, la maîtresse incontestée du *Sejdr* ? Peut-être un peu de tout ça. En tous cas, une suspicion d'activité non virile est bien présente, et donc la possibilité d'être accusé de ne pas tenir sa place d'homme. Rappelons-nous que la pire insulte dans cette société est l'homosexualité passive.

Il y a donc bien plus de femmes que d'hommes qui pratiquent le *Sejdr*, surtout certains sorts comme la divination ou les malédictions. Beaucoup de *sejdhmadr* se concentrent alors sur la maîtrise des éléments, la guérison, et la transmission de pouvoir et complètent leur savoir avec l'étude des Runes.



diverses que des griffes d'animaux, des ongles, des cheveux, et une autre contenant des os de poulet. Le mage porte pour certaines cérémonies des vêtements rituels (cape bleue ou noire, fourrures noires et blanches, robe pourpre.)

Cancer un sort du Sejdr

Si le sort a un effet positif ou neutre, le SR de Base est de 14. Le mage utilise comme caractéristique son Instinct (INS) plus sa compétence *Sejdr*.

Si le sort a un effet négatif sur une cible, le SR de Base est de 14 plus la Défense Mentale (DM) de la cible.

Sort Positif / Neutre : $INS + Sejdr \geq 14$

**Sort Négatif : $INS + Sejdr \geq 14 + DM$
(de la cible)**

Table des durées

Ce tableau permet pour certains sorts du *Sejdr* de résumer leur durée ou leur efficacité. Il tient compte de la Marge de Réussite (MR) du sort lancé par le mage.

Les Règles - La Magie

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

Présentation d'un sort

Chaque sort du *Sejdr* est présenté de la même manière en suivant le descriptif ci-dessous :

Nom : Le nom du sort.

Préparation : Le temps d'incantation ou de préparation nécessaire à invoquer le sort.

Malus : Le malus qui vient se déduire au Test. En général, il correspond à 3 x Niveau du sort.

Durée : Le temps que le sort peut durer. En général, il suffit de consulter la table ci-dessus qui détermine la durée du sort.

Zone : Cela correspond à la zone d'effet du sort. Cela peut aller du mage lui-même à d'autres personnes voire des étendues naturelles, tout dépend du sort.

Effet : Les effets du sort ainsi et comment en terme de jeu gérer ces effets.

Effet inverse : Certains sorts ont un effet inverse possible. Les effets sont décrits dans cette partie dont il faut tenir compte si le mage fait appel à cette version du sort.

Les sorts de Sejdr

Divination

Niveau 1

Nom : **Sinistres présages**

Préparation : 1 Action

Malus : -3

Durée : Instantané

Zone : Un événement (Vol d'oiseaux, croassements d'un corbeau, tourbillon dans une rivière, cheval qui bronche, éternuements irrésistibles, ..)

Effet : Le mage a un pressentiment Bon ou Mauvais sur l'avenir proche.

Niveau 2

Nom : **Ce que murmurent les os**

Préparation : 3 Tours

Malus : -6

Durée : Instantané

Zone : /

Effet : Le mage lance les os contenus dans sa bourse sur le sol en psalmodiant. En les examinant, il a une vague idée, par interprétation des ossements, de ce que l'avenir proche réserve. Il a droit à quelques détails succincts.

Niveau 3

Nom : **Songes divinatoires**

Préparation : 1 heure

Malus : -9

Durée : Une nuit

Zone : Lui-même

Effet : Le mage fait un rêve concernant un sujet précis. Ce rêve lui apporte des images floues et vagues de cet avenir. Ce rêve peut survenir soit dans son sommeil soit durant une transe provoquée par le battement d'un tambour ou la rotation d'une quenouille.

Nom : **Prophétie**

Préparation : 3 heures

Malus : -9

Durée : Le temps de Préparation

Zone : Le clan

Effet : Le mage, s'installe sur un haut siège de bois recouvert de fourrure, réservé à cet usage. Ses pieds ne doivent pas toucher terre. Il est nécessaire qu'il soit revêtu de ses vêtements de cérémonie et porte ses attributs. Entré en transe et grâce à ce sort, il peut sentir si l'avenir du clan est menacé. En général, ce sort permet de donner des « directions » à prendre afin de, peut-être, éviter le pire. Ces informations sont transmises sous formes d'images fugaces et floues que le personnage devra interpréter.

Niveau 4

Nom : **Dormir sur le tertre**

Préparation : 1 heure

Malus : -12

Durée : Une nuit

Zone : Le tertre

Effet : Le mage entre pendant la nuit en contact avec l'âme du mort et est capable de lui poser quelques questions. Le mort ne répondra à ces questions que s'il le désire et en fonction de la marge de réussite. Ce sort se nomme aussi « charme extorqué aux morts ».

MR	Nbre de questions
0 - 5	1
6 - 10	2
11 - 15	3
16 - 25	4
26+	5

Transmission de forces

Pour cette forme de magie, le mage peut pour augmenter la protection d'un objet (ou la baisser), le regarder fixement en psalmodiant un *sejdhlaeti*, une incantation spéciale. Pour la transmission de forces, le mage agit par palpation et passe ses mains le long du corps de la personne à enchanter, toujours en psalmodiant.

Niveau 1

Nom : **Renforcement de protections / Abaissement de protections**



JÉRÔME 09

Vggdrasil

Les Règles - La Magie

Préparation : 2 Actions

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : Une protection sauf bouclier

Effet : Le mage augmente la valeur de protection d'une armure, d'un casque ou de n'importe quelle Protection sauf d'un bouclier. Cet augmentation est égale à la valeur du Mage en INS.

Effet inverse : Le mage s'il réussit son Test en tenant compte de la DM de son adversaire, baisse la valeur de protection d'une armure, d'un casque,... de son choix. Cette baisse est égale à la valeur du Mage en INS.

Nom : **Amélioration de la Défense Physique**

Préparation : 3 Actions

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : Lui-même

Effet : Le mage augmente sa DP d'une valeur égale à son INS. La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau). Ce bonus à la DP s'additionne avec n'importe quel autre Bonus (magique, Bouclier,...).

Niveau 2

Nom : **Amélioration de la Défense Physique d'autrui / Abaissement de la défense Physique**

Préparation : 2 Tours

Malus : -6

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le mage augmente la DP d'une valeur égale à son INS. La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau). Ce bonus à la DP s'additionne avec n'importe quel autre Bonus (magique, Bouclier,...).

Effet inverse : Si le mage réussit son Test, il baissera la DP d'une cible de son choix, d'une valeur égale à son INS.

Nom : **Renforcement des armes / Armes émoussées**

Préparation : 3 Tours

Malus : -6

Durée : voir Tableau

Zone : Une arme

Effet : La mage augmente les dégâts d'une arme de son choix d'une valeur égale à son INS. La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau).

Effet inverse : Le mage, une fois le Test réussi, baisse le potentiel de dégâts d'une arme d'une valeur égale à son INS.

Nom : **Augmentation de la Santé**

Préparation : 2 Tours

Malus : -6

Durée : voir Tableau

Zone : Lui-même

Effet : Le mage peut dépasser ses limites en Points de Vie. Il lance un nombre de D10 équivalent à son INS, l'addition de ces D10 donne la valeur que le mage peut se rajouter en Points de vie (on ne rejette pas les 10). La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau). À aucun moment ce sort ne permet de guérir le mage et il doit être en bonne santé (maximum en PV) pour bénéficier de ce sort. Par contre, les Points de vie supplémentaires sont considérés comme un bonus et ne viennent pas modifier l'Echelle de vie.

Niveau 3

Nom : **Amélioration des protections**

Préparation : 2 Tours

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : Une protection sauf bouclier

Effet : Le mage augmente la valeur de protection d'une armure, d'un casque ou de n'importe quelle Protection sauf d'un bouclier. Cet augmentation est égale à la valeur de la compétence *Sejdr* du Mage. Le mage ne peut appliquer ce bonus que sur une seule Protection. La durée de ce bonus dépend de la marge de réussite (voir Tableau).

Nom : **Augmentation de la Santé d'autrui**

Préparation : 3 Tours

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le mage permet à une personne de son choix de dépasser ses limites en Points de Vie. Il lance un nombre de D10 équivalent à son INS, l'addition de ces D10 donne la valeur que le mage peut se rajouter aux Points de vie de la personne (**on ne rejette pas les 10**). La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau). À aucun moment ce sort ne permet de guérir un individu. La cible de ce sort doit être en bonne santé (maximum en PV) pour en bénéficier. Par contre, les Points de vie supplémentaires sont considérés comme un bonus et ne viennent pas modifier l'Echelle de vie.

Nom : **Augmentation de la Réserve de dés**

Préparation : 3 Tours

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : Lui-même

Effet : Le mage peut dépasser son maximum de Réserve de dés. Il rajoute à cette réserve un nombre de dés équivalent à son INS+1. Pour avoir les effets bénéfiques de ce sort le mage doit posséder toute sa réserve de dés au moment ou il lance ce sort. À aucun moment, ce sort ne permet de sortir d'un Epuisement et de régénérer sa réserve de dés.

Niveau 4

Nom : **Amélioration des armes**

Préparation : 3 Tours

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : Une arme

Effet : La mage augmente les dégâts d'une arme de son choix d'une valeur égale à sa compétence *Sejdr*. La durée dépend de sa marge de réussite (voir Tableau).

Nom : **Augmentation de la Réserve de dés d'autrui**

Préparation : 3 Tours

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le mage permet à une personne de son choix de dépasser son maximum de Réserve de dés. Il rajoute à cette réserve un nombre de dés équivalent à l'INS du mage. Pour bénéficier de ce sort la personne doit posséder toute sa ré-

serve de dés au moment où le mage lance ce sort. À aucun moment, ce sort ne permet de sortir d'un Epuisement et de régénérer sa réserve de dés.

Nom : **Augmentation de la Défense physique**

Préparation : 3 Tours

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : Un nombre de personnes équivalent à l'INS du mage

Effet : Le mage répartit sur une seule ou autant de personnes qu'il a en INS la totalité des points dans sa compétence *Sejdr*. Ces points viennent se rajouter à la DP des personnes visées pendant toute la durée du sort.

Guérison

Niveau 1

Nom : **Les mains qui soignent / Celui qui blesse**

Préparation : 2 Actions

Malus : -3

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage fait regagner 1D10 points de vie à une personne de son choix. À aucun moment, ce sort ne permet de dépasser son maximum de Points de vie.

Effet inverse : Le mage, s'il réussit son test, fait perdre 1D10 points de vie à une personne de son choix. On ne tient pas compte des Protections du type armure, casque,...

Nom : **Stabilisation**

Préparation : 1 Action

Malus : -3

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Lorsque le mage lance ce sort, il permet à un personnage dans le coma (entre 0 et son Seuil de Mort) de revenir instantanément à 1 point de vie. Par contre, ce sort ne permet pas d'arrêter les hémorragies.

Nom : **Libérer de la peur / Créer la peur**

Préparation : 3 Actions

Malus : -3

Durée : Instantané / Spécial

Zone : Une personne

Effet : Ce sort, s'il est réussi, permet à un joueur sous l'emprise de la Peur de refaire un Test de Peur avec un bonus équivalent à la compétence *Sejdr* du mage.

Effet inverse : La cible doit voir le mage lorsqu'il lance ce sort. Si le mage réussit son Test la victime peut faire un Test REF + DM en opposition avec le résultat du mage comme SR. Si la victime échoue, elle ne pense qu'à une seule chose, s'éloigner le plus loin et le plus rapidement possible du mage. Pour connaître la durée du sort, il suffit de consulter la table des durées.

Nom : **Guérison des maladies mineures**

Préparation : 3 Tours

Malus : -3

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Si le mage réussit son sort contre un SR équivalent à la Virulence de la maladie mineure. Il permet de guérir instantanément le malade (voir le chapitre sur les maladies page 135). Ce sort ne permet pas de soigner les effets de la maladie déjà subis par le malade.

Nom : **Protection contre les envoûtements**

Préparation : 5 Tours

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le mage accorde à une personne de son choix, un bonus contre toutes tentatives d'envoûtement de tout types de magie (*Sejdr*, *Galdr* ou Runes). Ce bonus est équivalent à la DM du mage et il viendra s'ajouter à chaque fois que la personne doit réussir un Test contre un envoûtement et ce, pendant toute la durée du sort.

Niveau 2

Nom : **Préparation de baumes, onguents**

Préparation : 3 heures

Malus : -6

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Ce sort permet de créer des baumes et des onguents. Ces baumes se conservent très longtemps, des mois, des années, à condition d'être bien conditionnés à l'abri de la lumière et dans des pots étanches.

Dés que l'on applique une dose du baume ou de l'onguent sur une personne ayant une blessure, celle-ci regagne de suite 2D10 Points de vie sans pouvoir dépasser son maximum. Le nombre de doses qu'un mage peut créer à chaque fois qu'il lance ce sort dépend de sa Marge de Réussite.

MR	Nbre de doses
0 - 5	1
6 - 10	2
11 - 15	3
16 - 25	4
26+	5

Nom : **Stabilisation des hémorragies**

Préparation : 1 Action

Malus : -6

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage en lançant ce sort stoppe toutes les hémorragies que subissait une personne. Cela ne fait pas gagner de Points de vie à la personne, mais à partir de l'instant où le sort est lancé, elle ne perd plus de Points de vie à cause des hémorragies.

Nom : **Sortir de l'épuisement**

Préparation : 2 Actions

Malus : -6

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : La personne ciblée par ce sort regagne instantanément 1 dé dans sa réserve de dés, lui permettant ainsi de sortir de son d'Epuisement. Si le bénéficiaire du sort ne faisait rien pendant le Tour ou il regagne son dé en réserve, il devra attendre le début du Tour suivant pour agir.

Niveau 3

Nom : **Regagner des Dés de Réserve / Faire perdre des Dés de Réserve**

Préparation : 3 Actions

Malus : -9

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage permet à une personne de son choix de récupérer autant de dés de réserve qu'il a en INS. Ce gain de dés ne permet pas de dépasser son maximum. Par contre, si la personne ciblée par le sort était en Épuisement, elle sort de suite de cette état. Si le bénéficiaire du sort ne faisait rien pendant le Tour où il regagne ses dés en réserve, il devra attendre le début du Tour suivant pour agir.

Effet inverse : Si le mage réussit son sort, la victime aura droit à un Test de Résistance avec comme SR le résultat du sort du mage. En cas d'échec, la victime perd instantanément un nombre de dés de réserve équivalent à l'INS du mage. Cependant, aucune victime de ce sort ne peut tomber en Épuisement, il lui restera donc au moins un dé dans sa réserve quel que soit le nombre de dés perdus.

Nom : **Soins modérés / Blessures modérées**

Préparation : 2 Actions

Malus : -9

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage fait regagner à une personne de son choix, un nombre de D10 points de vie équivalent à son INS. À aucun moment, ce sort ne permet de dépasser son maximum de Points de vie.

Effet inverse : Le mage s'il réussit son Test tente de blesser une personne de son choix. La cible tente à son tour un Test de résistance TEN + DM contre un SR équivalent au résultat du mage. En cas d'échec, le mage lui inflige INS x D10 de dommages en ignorant les armures, casques,...

Nom : **Annulation d'envoûtement mineur sur un objet**

Préparation : 3 heures

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : Un objet

Effet : Le mage doit réussir un Test en opposition à la puissance de l'envoûtement. Cet envoûtement doit obligatoirement être Mineur et sur un objet qui se lie à une personne. Si le Test est réussi, la personne est libérée de l'envoûtement. Précisons bien que l'objet est toujours envoûté et si une personne s'empare par la suite de l'objet, elle risque fort d'être victime de l'envoûtement. Le temps durant lequel l'objet envoûté est inoffensif dépend de la Marge de Réussite du mage.

Nom : **Soigner Empoisonnement**

Préparation : 3 Tours

Malus : -9

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Si le mage réussit son Test contre un SR équivalent à la Virulence du Poison. La victime est totalement purifiée, le mage ayant détruit toute trace d'empoisonnement. Ce sort ne permet pas de guérir la victime si elle a déjà subi des effets du poison (Perte de vie, de Caractéristique,...).

Nom : **Préparation de potion**

Préparation : 3 heures

Malus : -9

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Ce sort permet de créer une potion. Ces potions se conservent très longtemps, des mois voire des années, à condition d'être bien conditionnées. Dès qu'une personne boit la potion, elle regagne instantanément un certain nombre de points de Vie. Le nombre de D10 lancé pour regagner des Points de Vie est égal à l'INS du mage.

Nom : **Guérison des maladies modérées**

Préparation : 3 Tours

Malus : -9

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Si le mage réussit son sort contre un SR équivalent à la Virulence de la maladie modérée. Il permet de guérir instantanément le malade (voir le chapitre sur les maladie page 135). Ce sort ne permet pas de soigner les effets de la maladie déjà subis par le malade.

Niveau 4

Nom : **Récupération totale**

Préparation : 4 Tours

Malus : -12

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage permet à une personne de son choix de revenir à son score maximal de Point de Vie. Ce sort ne guérit pas des hémorragies, des effets de blessures graves,...

Nom : **Annulation d'un envoûtement mineur sur une personne**

Préparation : 3 heures

Malus : -12

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Le mage doit réussir un Test en opposition à la puissance de l'envoûtement. Cet envoûtement doit obligatoirement être Mineur et sur une personne. Si le Test est réussi, la personne est libérée définitivement de l'envoûtement.

Niveau 5

Nom : **Baume de récupération totale**

Préparation : 12 heures

Malus : -15

Durée : 1D10 Minutes

Zone : Une personne

Effet : Ce sort permet de créer des baumes qui se conservent très longtemps, des mois voire des années, à condition d'être bien conditionnées à l'abri de la lumière et dans des pots étanches.

Une dose de ce baume appliquée sur une personne blessée prend 1D10 Minutes pour agir. Au bout de ce laps de temps, la personne se retrouve au maximum de ses Points de Vie, de sa Réserve de dés, toute hémorragie est arrêtée. Le nombre de doses qu'un mage peut créer à chaque fois qu'il lance ce sort dépend de sa Marge de Réussite.

MR	Nbres de doses
0 - 5	1
6 - 10	2
11 - 15	3
16 - 25	4
26+	5

Nom : **Guérison des maladies graves**

Préparation : 3 Tours

Malus : -15

Durée : Instantané

Zone : Une personne

Effet : Si le mage réussit son sort contre un SR équivalent à la Virulence de la maladie grave, il guérit instantanément le malade (voir le chapitre sur les maladies page 135). Ce sort ne permet pas de soigner les effets de la maladie déjà subis par le malade.

Maîtrise des éléments

Pour agir sur les éléments, le mage doit humer l'air en chantant son *sejdrhlaeti* et tracer un cercle à l'aide de son *stafr*. Il le parcourt trois fois dans le sens inverse de la course du soleil et pour renverser le sort, refait trois fois le tour mais cette fois-ci dans le sens de la course du soleil.

Niveau 1

Nom : **Maîtriser le brouillard**

Préparation : 4 Minutes

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 200m3

Effet : Grâce à ce sort, un mage peut se faire lever ou se dissiper un Brouillard. La densité de ce brouillard dépend de la volonté du Mage, il peut varier d'une simple brume à un brouillard épais où la visibilité est quasi nulle.

Les dimensions de la nappe de brouillard sont à la discrétion du mage. Il peut très bien créer une large bande de brume comme un cercle enveloppant un bateau. Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur et la nappe de brouillard ne se déplace pas avec le mage.

Nom : **Maîtriser les vents légers**

Préparation : 1 Action

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 10m3

Effet : Dans la zone du sort, le mage lève ou fait baisser des vents légers. Pendant toute la durée du sort, le mage peut modifier l'intensité des vents de INS x 10km/h en plus ou en moins ainsi que leur direction. En sachant que la vitesse limite maximale des vents est de INS x 10km/h. Si le mage essaye d'augmenter des vents au-delà de cette vitesse le sort reste sans effet.

Pendant toute la durée du sort, le mage décide à chaque début de Tour quelle vitesse et direction auront les vents dans la zone de son sort.

Au plus fort de la vitesse des vents, tout objet, projectile pris dans la zone aura un malus pour toucher sa cible équivalent à l'INS du mage.

Ce sort peut être lancé en Extérieur et en Intérieur.

Nom : **invoquer la pluie**

Préparation : 1 heure

Malus : -3

Durée : voir Tableau

Zone : INS x100m2 au sol

Effet : Si et seulement si le temps le permet, c'est-à-dire que des nuages lourds sont présents dans le ciel, alors le mage est capable de faire tomber la pluie. Ou au contraire d'arrêter les chutes de pluie.

Le mage a la possibilité de légère modification du climat qui reste toujours dans la norme, en aucun cas le mage est capable de faire tomber des pluies diluviennes.

Niveau 2

Nom : **Ouvrir le lit d'une rivière**

Préparation : -6

Malus : 3 Tours

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 10m3

Effet : Le mage est capable d'ouvrir le lit d'une rivière afin de permettre son passage. Il a une totale maîtrise sur la zone d'effet du sort et ce pendant toute sa durée. Précisons bien que ce sort ne stoppe pas le courant de la rivière et que si le mage tente de séparer entièrement le lit de celle-ci, la puissance de la rivière brisera le sortilège afin de continuer son écoulement naturel.

Nom : **Créer obscurité / lever obscurité**

Préparation : 4 Actions

Malus : -6

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 10m3

Effet : Le mage est capable de créer une zone de INS x 10m3 dans laquelle il est maître de l'intensité lumineuse. Il peut varier cette intensité, pendant toute la durée du sort, allant à volonté d'une nuit noire sans lune à un après-midi d'été sans nuages et vice-versa. Le mage est toujours au centre de la zone affectée par ce sort même s'il se déplace. Les torches et autres moyens de s'éclairer fonctionnent normalement à l'intérieur de la zone du sort. Ce sort peut être lancé en intérieur comme en extérieur.

Niveau 3

Nom : **Maîtriser la pluie**

Préparation : 1 heure

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 100m2 au sol

Effet : Idem que le sort Invoquer la pluie, sauf que dans ce cas le mage n'est plus soumis aux conditions météorologiques pour faire tomber la pluie. Il peut désormais invoquer ou dissiper les nuages nécessaires à la pluie.

Nom : **Ouvrir le lit d'un fleuve**

Préparation :

Malus : -9

Durée : voir tableau

Zone : INS x 100m3

Effet : Le mage est capable d'ouvrir le lit d'un fleuve afin de permettre le passage. Il a une totale maîtrise sur la zone d'effet du sort et ce pendant toute sa durée. Précisons bien que ce sort ne stoppe pas le courant du fleuve

Les Règles - La Magie

et que si le mage tente de séparer entièrement le lit de celui-ci, la puissance du fleuve brisera le sortilège afin de poursuivre son écoulement naturel.

Nom : Maîtriser les vents violents

Préparation : 2 Tours

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 100m3

Effet : Dans la zone du sort, le mage crée des vents violents. Pendant toute la durée du sort, le mage peut modifier l'intensité de ces vents de INS x 50km/h en plus ou en moins ainsi que leur direction. En sachant que la vitesse limite maximale des vents est de INS x 50km/h. Si le mage essaye d'augmenter des vents au-delà de cette vitesse, le sort reste sans effet.

Pendant toute la durée du sort, le mage décide à chaque début de Tour quelle vitesse et direction auront les vents dans la zone de son sort.

Au plus fort de la vitesse des vents, toute personne prise dans la zone, à l'exception du mage, subit sans tenir compte des protections une perte de INS Points de Vie par Tour en raison des vents violents, chutes et petits objets projetés. Il est impossible de viser avec des armes de jets ou de traits quiconque à l'intérieur de la zone. Tout déplacement à l'intérieure de la zone nécessite un Test de PUI + Mouvement contre un SR équivalent à la vitesse des vents pendant ce Tour divisé par 10. Si ce Test échoue, la personne se retrouve plaquée au sol pour cette action ou collée contre un obstacle. Toute action de combat au corps à corps ou de mêlée à l'intérieur de la zone subit un malus équivalent à la vitesse des vents pendant ce Tour divisé par 10.

Ce sort peut être lancé en extérieur et en intérieur.

Niveau 4

Nom : Créer une tempête de neige

Préparation : 1 Heure

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 500m2 au sol

Effet : Le mage lève une violente tempête de neige sur toute la zone du sort. Ce sort cumule plusieurs effets : des vents violents (voir le sort : Maîtriser les vents violents pour les effets), un froid intense qui fait perdre sans tenir compte des protections une perte de INS Points de Vie par Tour, ainsi que la neige qui rend toute visibilité impossible.

Il suffit de quelques minutes pour recouvrir de neige glacieuse un groupe d'aventuriers, de quelques heures pour recouvrir une maison ou de jours pour englober sous cette neige un petit village. La quantité de neige tombée dépend de la durée du sort et de l'unité de temps du sort :

Unité de temps	Neige en cms
Par Action	INS cms
Par Tour	INS x 5cms
Par Minute	INS x 20cms
Par Heure	INS x 40cms
Par Journée	INS x 60cms

Nom : Glissement de terrain

Préparation : 10 Minutes

Malus : -12

Durée : Variable

Zone : INS x 100m3

Effet : Le mage fait appel aux forces de la terre pour faire glisser / tomber une paroi de colline, un flanc de falaise, de la boue ou de la neige,... Les dégâts qu'occasionnent ce glissement de terrain dépendent de la nature du glissement. Pour les personnes et la perte de Point de Vie, on ne tient pas compte des protections. Pour les structures, on ne s'occupe que de celles en bois et qu'à la fin du sort pour connaître leur état. Les structures de pierre ne sont pas atteintes par les glissements de terrain. La durée du sort dépend de la nature du glissement et on compte en Tour.

Nature	Durée	Personne	Structure
Boue	9	1D5 / T	Idem
Neige	7	1D10 / T	Légerement endommagée (portes et fenêtres brisées)
Terre	5	2D10 / T	Endommagée (Paroi détruite)
Pierre	3	3D10 / T	Détruite

Nom : Détourner le lit d'une rivière ou d'un fleuve

Préparation : 2 Heures

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : une Rivière

Effet : Le mage peut grâce à ce puissant sort dévier le cours d'une rivière ou d'un fleuve. Le mage décide dans quelle direction doit partir l'écoulement du fleuve ou de la rivière. Par la suite, le fleuve ou la rivière trouvera un nouveau chemin naturel et ce pendant toute la durée du sort. Ainsi, il est possible, par exemple, de dévier une rivière en plaine qui au lieu de passer sur la droite d'un village, passera au gré du mage soit par le village lui-même, soit par sa gauche.

Le tableau ci-dessous aidera à gérer, en terme de jeu, les effets dévastateurs d'un tel sort. Pour les personnes, il indique les dégâts que prend une victime prise dans le détournement du fleuve ou de la rivière. Les dommages sont calculés en Tour, et représentent aussi bien la noyade que les chocs violents contre les débris transportés par le fleuve ou la rivière. On ne tient pas compte des éventuelles protections. Pour les Structures, ce tableau décrit leur état une fois le fleuve (ou la rivière) passé.

	Personne	Struc. Bois	Struc Pierre
Rivière	1D10	Abimée*	Indemne
Fleuve	2D10	Détruite	Abimée*

* Par abimée, on entend une structure qui a perdu ses portes, ses fenêtres et peut-être même une paroi.

Niveau 5

Nom : Créer / Calmer un tremblement de terre

Préparation : 2 Heures

Malus : -15

Durée : voir Tableau

Zone : INS x 200m2 au sol

Effet : Ce sort crée un terrible et dévastateur tremblement de terre qui affecte toute la zone déterminée par le mage. Le tableau ci-dessous aidera à gérer, en termes de jeu, les effets dévastateurs d'un tel sort. Pour les personnes, il indique les dégâts que prend une victime prise dans la zone de tur-

bulences. Les dommages sont calculés en Tours, et représentent aussi bien les chocs violents contre les débris et les chutes de la personne. On ne tient pas compte des éventuelles protections. Pour les Structures, ce tableau décrit leur état une fois le tremblement de terre terminé. Les dégâts occasionnés par un tremblement de terre dépendent beaucoup de la zone dans lequel il se situe.

	Personne	Bois	Pierre
Plaine désertique	1D2	A*	I
Plaine densité faible	1D5	A*	I
Plaine densité moyenne	1D10	A*	I
Plaine densité forte	2D10	A*	A*
Colline désertique	1D5	A*	I
Colline densité faible	1D10	A*	I
Colline densité moyenne	2D10	D	A*
Colline densité forte	3D10	D	A*
Montagne désertique	1D10	D	I
Montagne densité faible	2D10	D	A*
Montagne densité moyenne	3D10	D	A*
Montagne densité forte	4D10	D	D

I = Indemne - A = Abimée - D = Détruite

* Par abimée, on entend une structure qui a perdu ses portes, ses fenêtres et peut-être même une paroi.

Malédiction

Les Hommes du Nord craignent surtout les malédictions des mages qui doivent rester vigilant à ne pas en abuser car elles peuvent constituer un crime dont il faut rendre compte devant le *thing* si elles sont lancées sur d'autres personnes que les ennemis du clan ou du royaume. Elles sont donc à utiliser avec modération, ou au moins discrétion.

Niveau 2

Nom : **Rêves sinistres**

Préparation : 3 Actions

Malus : -6

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le Mage agit une peau de chèvre noire en chantonnant un *sejdhlaeti*, qui intègre le nom de la victime. Puis, à la fin de la préparation, il laisse retomber la peau sur sa tête et ferme les yeux. Sa victime ressent alors une soudaine pesanteur dans ses membres, et une forte lassitude puis une envie incontrôlable de fermer les yeux à son tour et de s'abandonner à un sommeil agité de rêves sinistres et menaçants. Il se s'agit pas d'un sommeil réparateur, mais d'une forme de transe induite.

La victime a droit à un Test de Résistance, TEN + DM contre SR, équivalent au score du sort lancé par le mage. Si ce Test échoue, la victime s'endort sur place pendant toute la durée du sort. La douleur d'une simple gifle suffit à la faire sortir de ce sommeil ; par contre, les bruits extérieurs, aussi forts soient-ils, sont sans effet sur le sommeil.

Niveau 3

Nom : **Faire naître la confusion**

Préparation : 3 Actions

Malus : -9

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Par ce sort, le mage trouble l'esprit d'une personne au point qu'elle perde tout intérêt dans ce qu'elle était en train de faire. La victime peut quitter un champ de bataille, son foyer, la cérémonie de son propre mariage sans un mot d'explication, dans le plus parfait mutisme. Elle erre alors sans comprendre ce qu'elle fait, durant toute la durée du sort.

La victime a droit à un Test de Résistance, TEN + DM contre SR équivalent au score du sort lancé par le mage. Si ce Test échoue, elle subira les effets du sort. La victime errera sans but, se désintéressant de ce qui l'entoure.

Une fois le sort terminé, la victime ne gardera pas de souvenirs de cette période et aura l'impression de sortir du sommeil.

Niveau 4

Nom : **Pris de folie**

Préparation : 3 Actions

Malus : -12

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Effet : Le mage avance à reculons à l'intérieur du cercle qu'il a tracé. Il psalmodie sans cesse le nom de la victime qui se sent immédiatement prise de panique, contrainte de s'enfuir, sans comprendre ce qui lui arrive. Dans sa fuite, elle tuera ou tentera de tuer toute personne rencontrée quelle qu'elle soit.

La victime a droit à un Test de Résistance, TEN + DM contre SR équivalent au score du sort lancé par le mage. Si ce Test échoue, elle entrera dans un état de *Furor* aveugle, ne différenciant plus amis ou ennemis. Même épuisée, la victime continuera à combattre jusqu'à la fin du sort ou l'inconscience.

Niveau 5

Nom : **La chevauchée de la mara**

Préparation : 3 Heures

Malus : -15

Durée : voir Tableau

Zone : Une personne

Le mage s'allonge dans ses vêtements de cérémonie, son bâton à la main. Il laisse son *hamr* quitter son corps, et chevauchant en esprit son *stafr*, il parvient jusqu'à la victime endormie. Il est nécessaire qu'elle dorme. Alors il quitte son bâton, et la « chevauche », c'est-à-dire qu'il s'assied sur sa poitrine, gênant sa respiration et provoquant de mauvais rêves. La victime doit faire un jet de TEN +DM contre un SR équivalent au score du sort lancé. S'il est réussi, elle se réveille complètement épuisée (1Dé en réserve), les cheveux emmêlés de façon inhabituelle.

Si la victime échoue, son destin est entre les mains du mage qui décide dans quel état se réveille la victime ou si elle se réveille. Le mage choisit l'état de santé (Blessé, Meurtri, Inconscient ou Mort) dans lequel il laisse sa victime. La victime à son réveil n'a plus plus qu'un seul Dé en réserve et le nombre de Point de Vie correspond à son état de Santé.

La mara peut aussi décider de chevaucher un cheval attaché que l'on retrouve au matin, épuisé et couvert d'écume.

Galdr, la Magie des Incantations



« Que les Thurses du Givre te lacèrent !
Que les étalons te saillent !
Que te piquent les pailles !
Que les orages te fouaillent !
Maudit sois-tu

Si tu ne fais pas à mon vouloir ! »

-- Busluboen, la conjuration de Busla str8

Le *galdralist*, l'art du *Galdr* est lié à la puissance de la voix et donc souvent aux scaldes mais les *thulr* et *völva* y ont également accès. Si les scaldes sont particulièrement intéressés et doués dans ces pratiques, c'est qu'elles réclament une maîtrise vocale toute particulière. Il faut effectivement pour lancer un sort, utiliser le registre le plus aigüe, la voix de tête, et surtout créer et déclamer le mètre si particulier du *galdr*, le *galdralag*, si proche des strophes chantées par les scaldes. Le *galdr* n'est pas à la portée du premier mage venu. Odhinn est un maître du *galdr* comme il l'est de la poésie, et se vante souvent d'en connaître au moins dix-huit et pas des moindres.

Les *galdralag* ne sont pas psalmodiés la plupart du temps mais hurlés de cette voix aigüe si caractéristique et un peu anormale, signe du surnaturel.

Présentation

Différemment du *Sejdr*, magie qui possède une liste de sorts précis, la magie du *Galdr* se décompose en trois voies, les Malédiction, les Illusions et le Charme. Chaque voie de magie du *Galdr* est à son tour divisée en cinq Domaines de compétences. Ceux-ci représentent l'évolution de la compréhension du mage dans chaque voie. Ainsi, plus un mage possède de Domaines dans une voie du *Galdr* plus il en est maître.

Les Domaines

Chaque Domaine dans une voie du *Galdr* donne au mage une direction, un ensemble de possibilités et certaines limites pour connaître les effets d'un sort. C'est au mage de définir au sein du Domaine de magie ce qu'il désire avoir comme effet. Dans chaque voie du *Galdr* les différents Domaines seront expliqués afin d'aiguiller sur les possibilités du mage.

Exemple : Si un mage fait appel à la voie de l'illusion et désire utiliser le Domaine : Vue. C'est le mage qui choisira quel type d'illusion le sort créera. Il déterminera la forme, les couleurs l'apparence,...

Lancer un sort du Galdr

Le mage utilise comme caractéristique sa Présence (PRE) plus sa compétence *Galdr* pour lancer un sort. Le SR du sort varie selon la durée, la zone et les effets que souhaite le mage.

Le temps de Préparation d'un sort du *Galdr* est de 3 Actions. Ce temps peut être raccourci ou rallongé suivant les règles p148.

Les Éléments d'un sort du Galdr

En général un sort est composé de trois éléments : le Domaine, la Durée et la Zone ou le Nombre de cible.

Le Domaine : C'est la base du sort, la matière, ce qui le compose principalement. Le Domaine définit l'acte du mage, ce qu'il tente d'invoquer comme sortilège.

La Durée : Définit la période de temps pendant laquelle le sort est actif.

La Zone ou le Nombre de cibles : Définit dans quelle quantité ce sort agit. Par exemple "40m3" sera la zone d'effet dans laquelle le sort de Brouillard est actif, alors que "3 Personnes" indique combien de cibles une Malédiction de Maladie Modérée peut atteindre.

Calculer le SR

Pour calculer le Seuil de Réussite (SR) d'un sort de *Galdr*, il suffit de prendre le Seuil de Difficulté (SD) de chaque Élément qui compose le sort. Les SD des Éléments choisis par le mage se cumulent pour donner le Seuil de Réussite à franchir pour réussir à lancer un sort. Ainsi plus un mage souhaite un effet puissant et / ou long, plus le SR sera important.

Exemple : Un mage décide de lancer une Illusion. Il souhaite que son illusion prenne l'apparence d'un homme qui s'enfuit au coin d'une rue pour attirer l'attention des gardes. Le premier Élément de son sort va être le Domaine, le mage décide d'utiliser pour son illusion l'Ouïe et la Vue comme sens. Ce qui définit un SD de 6. Ensuite, le mage n'a pas besoin que son illusion dure trop longtemps mais afin de s'assurer que les gardes la voient, il décide dans le second Élément : la Durée, de choisir 1D10 Tour, ce qui donne un SD de 6. Comme son illusion doit avoir l'apparence d'un homme, en troisième Élément, il choisit comme Zone, la taille de INS x 1m3, celle d'un homme. Cela détermine un SD de 9. Donc, notre mage pour créer cette Illusion aura un SR de 21 (Domaine 6 + Durée 6 + Zone 9). Si le mage au lieu d'un homme avait pris la Zone INS x 10cm3 pour créer une Illusion de chat son SR aurait été de 15 (Domaine 6 + Durée 6 + Zone 3).

Malédiction

Présentation

La malédiction a une vaste palette d'action, puisque presque tout peut-être tenté, selon le niveau de gravité de l'atteinte à la victime. En général, on menace de tout ce qui peut effrayer une éventuelle victime : calamités naturelles, mais aussi maladies, impuissance, malchance, et enfin mort et surtout une fin peu glorieuse, menant tout droit chez Hel.

Elle est donc souvent utilisée comme menace, car sa mise en pratique peut se révéler lourde de conséquences.



Le nið (ou niðh)

Il existe une sorte de malédiction extrêmement grave et que l'on appelle le nið. Elle peut être uniquement vocale, le *tungunið* ou matérialisée sous forme d'une sorte de « poteau d'infamie » nommé *niðsstöng* (bâton de noisetier surmonté soit d'une formule insultante pour son destinataire, soit d'une gravure ou sculpture également infamantes, en général suggérant son homosexualité passive) qui est la forme la plus grave et correspond à une malédiction majeure. Il y a atteinte à l'inviolabilité sacrée de l'homme. Néanmoins, il est clair que si l'homme en question est d'un clan ennemi ou l'objet d'une vengeance non éteinte, le mage sera dans son droit.

Nous citons cette forme de malédiction qui est assez connue dans les Terres du Nord, mais nous déconseillons aux joueurs et aux Meneurs de jeu de l'utiliser sauf dans les malédictiones majeures

Exemple de formulation du nið :

*“Que les dieux revaillent,
Que les dieux chassent le prince du pays,
Courroucés soient les puissances et Odhinn,
Pour la spoliation de mon bien;
que fassent fuir le souverain de ses terres
Freyr et Njördhr,
Que l’Ase du pays soit fâché
Contre l’homme qui viole le sanctuaire.”*
-- Saga d'Égill, fils de Grímr le chauve

Le scalde célèbre, auteur de ce sort, condamné à l'exil, a également fabriqué un *niðsstöng*, une pique de noisetier, sur laquelle il planta une tête de cheval tournée vers le roi maudit. Pour faire bonne mesure, il grava quelques runes sur le bâton. Le scalde quitta ensuite le pays. Le roi fut contraint par les esprits tutélaires (les *landvaettir*) de s'exiler.



Les dangers de la Malédiction

Le danger principal vient d'une vendetta possible déclenchée par la famille de la victime qui peut également demander justice auprès du *thing*.

La magie est bien tolérée dans les clans des Terres du Nord, malgré la peur qu'elle peut inspirer, car elle est utile aux rois et aux *jarl*, et apporte également soins et aide aux *bondi*. Mais elle est réprimée violemment en cas d'atteinte à l'intégrité de l'homme libre, à son inviolabilité sacré, sa *mannhelgr*. Il est donc nécessaire de savoir qui est la personne que l'on attaque, et si l'on ne risque pas de graves poursuites (jusqu'au bannissement et à la mort) si la famille ou un frère juré accuse le mage devant le *thing*.

Les Domaines des Malédictiones

Action ou Maladie Mineure

Elles n'entraînent pas de maladie durable, et ne peuvent avoir de conséquences graves et définitives. Elles sont ponctuelles. (exemples de contraintes : oublier de se rendre à un endroit, échec d'une requête mineure au *thing*, échec d'un accord commercial mineur, perte momentanée des cheveux, impuissance momentanée, insomnies, etc)

Action ou Maladie Modérée

Les maladies provoquées se trouvent dans la partie Blessures et Guérison, page 135. Quand aux actions, elles sont encore limitées dans le temps et ne peuvent être infamantes ou provoquer mort, ou bannissement. (exemples : oublier de se présenter à son propre mariage, attraper la dysenterie, ne pas être reconnu selon sa renommée durant une semaine, faire tourner le lait en entrant dans les maisons, être haï temporairement des animaux, etc.)

Malédiction Mineure

Là, les effets commencent à avoir un impact durable sur la victime. Malchance au jeu, mauvais mariage, ne jamais être reconnu selon sa renommée.

Action ou Maladie Majeure

Les maladies provoquées sont graves et peuvent entraîner la mort si elles ne sont pas soignées à temps (voir Blessures et Guérison page 132). La malédiction peut aussi entraîner une disgrâce auprès du roi ou du *jarl*, l'incapacité à obtenir des enfants viables avec son épouse, perte de biens, etc.

Malédiction Majeure

Elle entraîne généralement, l'exil, la ruine ou la mort de la victime ou d'un être qui lui est cher (frère, fils, femme). Mais elle reste rarement impunie. Gare au retour de bâton.

Les Malédiction

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

Test de Résistance

Toute personne qui est la cible d'une Malédiction a le droit d'effectuer un Test de résistance. Pour cela, la victime utilise TEN + DM avec comme SR le résultat du score du mage quand il a lancé sa Malédiction. Si la victime fait un score égale ou supérieure au SR, le sort n'a aucun effet.

Il est important pour le mage de toujours noter son score de réussite lorsqu'il lance une Malédiction, car celui-ci pourra éventuellement servir par la suite.

Illusions

Présentation

Les Illusions sont intéressantes dans beaucoup de cas : favoriser une fuite, améliorer une cachette, créer une diversion dans une bataille..

L'Illusion créée ne peut nuire, blesser ou être porteuse d'effets magiques. Elle s'évanouit sans conséquences à la fin de la durée du sort. Le mage doit avoir en tête une idée extrêmement détaillée de ce qu'il crée comme Illusion. S'il ne peut décrire l'effet, le sort ne fonctionne pas.

Il est donc nécessaire qu'il ait déjà vu, entendu, senti, touché ou goûté le modèle de l'Illusion.

L'Illusion peut se déplacer (s'éloigner, se rapprocher d'une cible).

Les Domaines de l'Illusion

Ouïe

Le mage peut créer un son, et le faire provenir d'où il le désire. Il est nécessaire que le mage ait déjà entendu ce son lui-même pour pouvoir le reproduire (cri de femme, hurlement de loup, cailloux qui dévalent une pente, feuilles froissées, galop de cheval, etc).

Vue

Le mage peut créer un objet, un animal, ou un être humain, de n'importe quelle forme. Il est nécessaire que le mage ait déjà vu cet objet, animal, humain, pour pouvoir le reproduire dans son Illusion (guerrier à l'air agressif, bateau chargé, cheval qui rue, coffre fermé, etc) .

Odorat

Le mage peut créer une odeur reconnaissable, forte ou légère, de n'importe quelle origine. Il faut que ce soit une odeur connue du mage et qu'il se souvienne de l'effet qu'elle produit pour la dupliquer (fumée d'incendie, odeur de cuisine, parfum d'une femme, etc)

Goût

La mage peut créer l'illusion d'un goût qu'il a déjà expérimenté. Ce goût ne peut en aucun cas être dangereux pour la victime du sort. On peut créer l'illusion du goût d'un poison. La victime le reconnaîtra peut-être, et peut-être sera-t-elle effrayée à cette idée, mais elle ne peut mourir d'un empoisonnement. Par contre quelqu'un qui dévore un aliment périmé en lui trouvant le goût de la nourriture fraîche souffrira de troubles digestifs voire d'une intoxication alimentaire.

Toucher

Le mage rend son Illusion tangible. Elle devient donc crédible car n'importe quelle personne a la sensation de la toucher. Ce Domaine est toujours accompagné d'un autre, principalement la Vue. Pour réussir maintenant son Test de Résistance, il faut ajouter le score en *Galdr* du mage comme malus au jet de dés.

Donner l'impression qu'une Illusion est palpable ne veut pas dire qu'elle l'est réellement, c'est-à-dire, qu'il est impossible de retenir une chute de pierre ou de bloquer l'écoulement d'un riviére.

Par contre, si les victimes de l'Illusion la croient réelle, alors ils en subiront les effets ou agiront en conséquence. Une Illusion de porte bloquera l'entrée, ou alors une Illusion d'un garde armé, ou d'un kraken, blessera les victimes.

Les Illusions

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

Tous les dégâts infligés par une Illusion restent virtuels et personne ne peut mourir de cette manière. Si jamais, une victime atteint 0 Point de Vie, elle tombe dans l'inconscience et se réveillera au bout de 1D10 Minutes indemne.

Cumul des Domaines

L'Illusion est la seule voie du *Galdr* où les différents Domaines cumulent leurs effets. En effet, un mage qui fera appel au Domaine : Odorat pourra, s'il le souhaite, utiliser en plus pour le même SD, les Domaines inférieurs (Ouïe et Vue) rendant ainsi son Illusion plus crédible.

Test de Résistance

Tant qu'une personne ne comprend pas qu'elle a à faire à une Illusion, il n'est pas nécessaire de lancer un Test de résistance. Si jamais celle-ci a un doute et qu'elle l'exprime ouvertement alors elle aura droit à ce Test. Pour résister, la ou les victimes d'une Illusion utilisent REF + DM avec comme SR le score du mage quand il a lancé son Illusion. C'est pour cela qu'il est important pour le mage de toujours noter son score de réussite lorsqu'il fait une Illusion, car celui-ci pourra éventuellement servir par la suite.

Si à un moment ou un autre, un événement, une personne ou une situation rentre en conflit direct avec une Illusion, celle-ci est automatiquement dévoilée.

Exemple : Un mage a créé une illusion de lui-même. Celle-ci se fait poursuivre par un Berserkr en furie. Prenant le mage par surprise, le Berserkr fini par atteindre de sa grande hache l'illusion. Comme le mage pour créer son Illusion n'a pas fait appel au Domaine Toucher, la hache du Berserkr passe à travers dévoilant de ce fait l'illusion.

Concentration et Illusion

Lorsque le mage a créé une Illusion, celle-ci requiert toute son attention pour évoluer, bouger, parler... À moins que le mage ait créé une Illusion statique (un mur, un rocher,...) il devra se concentrer pour faire

vivre son Illusion. L'Illusion créée agit à l'Initiative du mage pendant un Tour de combat, mais n'a pas besoin de faire de Test. Le mage décide si son Illusion réussit ou non ses actions.

Pendant qu'un mage contrôle une Illusion, appliquez les mêmes règles de concentration que pour la Préparation.

Charme

*"Si de la femme sage
Je veux obtenir amour et liesse,
Je tourne la tête
De la femme aux bras blancs
et bouleverse tout son coeur."
-- Hávamál str.161*

Présentation

Le charme est un des privilèges du mage. Odhinn lui-même séduit les femmes qu'il désire dans les légendes, tout vieux, borgne et peu avenant qu'il est. Mais le charme ne concerne pas que les amours. Le mage avisé sait amadouer les animaux les plus rétifs, les humains les plus méfiants, et capter l'attention des plus blasés.

Un petit bémol à ce pouvoir : la créature charmée ne sera en aucun cas sensible aux suggestions mettant sa vie en danger. En cas de geste agressif ou de paroles désagréables, le charme est rompu.

Le charme ne peut en aucun cas être lancé, une fois les hostilités entamées.

Une fois le charme rompu, au personnage de gérer les conséquences de ses actes.

Les Domaines des Éléments

Sommeil

Le mage peut endormir quelqu'un ou le tirer d'un sommeil magique. Cela peut-être quelqu'un dans son lit mais également le garde à la porte du palais ou le compagnon

Le Charme

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

d'aventure qui s'endort au beau milieu de son tour de garde, victime d'un sort. Rien ne pourra réveiller la personne endormie, sauf la fin du sort.

Séduire

Le mage sait séduire, charmer les personnes du sexe opposé. Il n'aura aucun mal à les attirer dans sa couche. Il peut également repousser, éteindre les désirs exprimés par autrui pour sa personne ou pour un autre homme. Il peut aussi faire naître une idylle entre deux autres personnes, ou y mettre fin.

Charmer des Animaux

Le mage met en confiance les animaux, et peut sans problème les côtoyer. Cela comprend aussi bien les animaux domestiqués que les sauvages. Néanmoins, cela ne préserve pas les compagnons du mage au cas où l'animal est sauvage.

Charmer des humains

La mage charme les humains, et peut les convaincre sans peine de faire quelque chose sans danger pour lui. L'humain charmé ne fera rien de contraire à sa *mannhelgr* (voir page 147. Il n'attentera pas à sa propre vie, à sa famille ou son clan, ne trahira pas, ne se prêtera pas à des actes qu'il juge dégradants.)

Charmer des Créatures

Le mage met en confiance les créatures surnaturelles (*troll, alfar, dvergar, landvaettir*), sauf les créatures légendaires uniques. Le mage doit être seul et la présence de l'un de ses compagnons brise le charme.

Test de Résistance

Toute personne qui est la cible d'un Charme a le droit d'effectuer un Test de résistance. Pour cela, la victime utilise TEN + DM avec comme SR le résultat du score du mage quand il a lancé son Charme. Si la victime fait un score égale ou supérieure au SR, le sort n'a aucun effet.

Il est important pour le mage de toujours noter son score de réussite lorsqu'il lance un Charme, car celui-ci pourra éventuellement servir par la suite.

Les Runes : L'écriture sacrée



*"Je vis et je me tus,
Je vis et je méditai,
J'écoutai les propos des hommes ;
Des runes, j'entendis traiter,
Point n'en celèrent les pouvoirs
À la Halle du Très Haut..."*
-- Hávamál str. 111

Les runes sont à la base l'alphabet peu utilisé des Hommes du Nord.

Mais pour qui connaît leurs secrets, elles recèlent un immense pouvoir magique.

Odhinn pour les maîtriser, s'est sacrifié, pendu à Yggdrasil, durant neuf nuits, transpercé de sa propre lance. Il est donc le Maître des Runes et des charmes et malédictions que l'on peut lancer grâce à elles.

Préparation

*"Sais-tu comment il faut les tailler ?
Sais-tu comment il faut interpréter ?
Sais-tu comment il faut teindre ?"*
--Hávamál str. 144

Les Runes doivent être gravées sur du bois, du cuir, du métal, peintes sur la peau ou le tissu, pour être efficaces. Le support déterminera la durée du sort jeté.



Vǫgdrasil

Quoi qu'il en soit, elles doivent être teintées du sang du jeteur de sort. Le sang, substance de vie chargé de la magie de l'Initié, les active.

Pour annuler un sort, il suffit de gratter la rune, l'effacer ou la jeter au feu quand c'est possible.

Graver une Rune

Pour graver une rune, on utilise la caractéristique Communication plus la compétence Rune. Le résultat du test, pour réussir la gravure, doit être supérieur ou égal au seuil de réussite.

Nous rappelons qu'il est obligatoire pour cette opération, de dépenser au moins 1 dé de sa réserve. La gravure est en elle-même un acte magique.

Le temps nécessaire pour graver ou peindre une Rune dépend de son support et de l'Agilité du mage.

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

Définir la puissance d'une Rune

Le mage est en mesure de moduler la puissance des effets de la rune. La puissance va de 1 à 15 points. Il est important donc, quand le mage réussit sa gravure, de noter à côté, entre parenthèses la puissance qu'il a investi dans la rune. La puissance choisie par le mage servira au calcul du Seuil de Difficulté (SD). Ainsi, plus une rune sera puissante, plus il sera difficile de la graver.

$$SD = \text{Puissance de la Rune}$$

Durée de vie d'une Rune

La durée de vie d'une rune ne dépend que d'une seule chose, le support sur lequel elle est gravée ou peinte. Pour la déterminer, veuillez consulter le tableau ci-dessous. Le support va également contribuer au calcul du Seuil de Difficulté (SD).

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

Calcul du SR

Il faut d'abord déterminer le niveau de la Rune utilisée qui définit le Seuil de Difficulté. Ce SD est égal à trois fois le niveau de la Rune.

$$SD = \text{Niveau de la Rune} \times 3$$

Le Seuil de Réussite (SR), est équivalent à la somme du SD de la puissance de la Rune + le SD de la durée de la Rune + le SD du niveau de la Rune.

$$SR = SD \text{ Puissance} + SD \text{ Durée} + SD \text{ Niveau}$$

Exemple : Thorolf décide pour faciliter l'accouchement de la femme du jarl, d'utiliser la rune Bjarken. Il peint la rune à même la peau de la jeune femme (SD3 pour 11 heures. Compétence Rune 11).

À cause de la position sociale de l'accouchée, il décide d'investir 9 points de puissance dans la Rune (SD9). Comme la rune Bjarken est de niveau 3, elle a un SD de 9. Au final, Thorolf aura un SR de 21 (3+9+9) pour peindre la rune sur le front de la jeune femme. Le joueur notera sur sa feuille, afin de s'en souvenir : Bjarken (Puissance 9, 11 heures).

Résistance aux Runes

Un test de Résistance aux Runes est nécessaire à partir du moment où une personne est victime d'une rune contre son gré, consciemment ou inconsciemment. Le test de Résistance de la victime est $TEN+DM \geq$ à un SR de $14+Puissance$ de la Rune.

Il est important de préciser que pour subir les effets d'une Rune, il faut qu'elle soit portée ou que la victime soit en contact étroit avec celle-ci. En général, le mage camoufle les runes à effet négatif, et la cible doit retrouver la source de ses malheurs pour pouvoir la détruire.

Si le Meneur de Jeu le désire, afin de garder plus de suspens, il pourra lui-même jeter les tests de résistance des PJ, pour simuler le fait qu'ils ne sont encore au courant de rien.

Exemple : Thorolf a une dent contre Ulv, le forgeron qui le méprise et ne manque aucune occasion de railler sa magie. Il sait parfaitement que le forgeron doit aller plaider sa cause auprès du thing, car sa femme demande le divorce pour mauvais traitements. Thorolf a bien préparé son coup, et glisse durant la bousculade et les accolades du début de séance, la rune Tiwaz inversée dans la poche de sa cible.

La rune est d'une puissance de 6. Ulv doit faire un test de $TEN+DM$ contre un SR de 20 (14+6, puissance de la Rune), et obtient comme résultat, 13. Ulv a désormais -6 (puissance de la Rune) à tous ses tests d'Éloquence devant le thing. Domage, il risque de devoir quitter son logis, un baluchon sur le dos.

Liste des runes

Niveau 1

Nom : Kaun

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de la création, de l'artisanat.

Effet positif : Tout porteur de cette rune a pour bonus sa puissance lorsqu'il tente un test de compétence Artisanat.

Effet négatif : Aucun

Nom : Reith

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est la rune du voyage et des déplacements.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune n'est jamais perdue et aura comme bonus à ses tests d'Orientation et de Navigation la puissance de la rune.

Effet négatif : Toute personne porteuse de cette rune est facilement perdue et aura comme malus à ses tests d'Orientation et de Navigation la puissance de la rune.

Nom : Sól

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est la rune de la Victoire

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme bonus sa puissance à tous ses tests de Tactique.

Effet négatif : Aucun

Nom : Tiwaz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle du dieu Tyr, la justice et la loi.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme bonus sa puissance à tous ses tests d'Éloquence devant le *thing*.

Effet négatif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme malus sa puissance à tous ses tests d'Éloquence devant le *thing*.

Niveau 2

Nom : Algiz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de la protection contre les énergies maléfiques.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme bonus sa puissance à tous ses tests concernant la Défense Mentale (DM).

Effet négatif : Aucun

Nom : Fehu

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune concerne les biens. Elle entraîne l'accroissement des richesses.

Effet positif : Lorsque le porteur de cette rune tente une transaction commerciale, il a comme bonus à tous ses tests de Négociation, la puissance de la rune.

Effet négatif : Toute personne portant cette rune, aura comme malus, la puissance de la rune à ses tests de Négociation en ce qui concerne le commerce, ou des tractations portant sur les biens.

ciation en ce qui concerne le commerce, ou des tractations portant sur les biens.

Nom : Jerá

Cible : Une personne

Domaine : Jerá est la rune de la diplomatie

Effet positif : Tout personnage porteur de cette rune aura comme bonus sa puissance à ses tests de Diplomatie.

Effet négatif : Tout personnage porteur de cette rune aura comme malus sa puissance à ses tests de Diplomatie.

Nom : Ingvi

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de la sérénité, de la tranquillité.

Effet positif : Tout porteur de la rune peut dormir sur ses deux oreilles, car si on tente de le surprendre pendant son sommeil, il aura droit à un bonus équivalent à la puissance de la rune, à son test de Vigilance.

Effet négatif : Aucun

Nom : Wunjô

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de la séduction amoureuse et du plaisir

Effet positif : Tout personnage tentant un test de Séduction, s'il est porteur de cette rune, obtient un bonus équivalent à la puissance de la rune.

Effet négatif : Aucun

Niveau 3

Nom : Ansuz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle d'Odinn, de l'inspiration magique.

Effet positif : Tout personnage porteur de cette rune bénéficie d'un bonus équivalent à sa puissance pour tous ses tests de Résistance Magique

Effet négatif : Aucun

Nom : Bjarken

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de la naissance et de la fertilité.

Effet positif : Lorsque la rune est présente lors d'un accouchement, elle accorde sa puissance en bonus à tous les tests de Vigueur, aussi bien pour la mère que pour le nouveau-né.

Effet négatif : Lorsque la rune est présente lors d'un accouchement, tout test de Vigueur aura un malus de valeur de la puissance de la rune, aussi bien pour la mère que pour le nouveau-né.

Nom : Dagaz

Cible : Une personne

Domaine : Dagaz est la rune du jour opposé à la nuit.

Effet positif : Tout porteur de la rune aura un bonus équivalent à la puissance de celle-ci, à ses tests de Perception pendant la nuit.

Effet négatif : Aucun

Nom : Gebô

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle des sacrifices aux dieux.

Effet positif : Tout porteur de cette rune aura pour bonus sa puissance, à ses tests de *Sejdr*.

Effet négatif : Tout porteur de cette rune aura pour malus sa puissance, à ses tests de *Sejdr*.

Nom : Isa

Cible : Une personne

Domaine : C'est la rune de la stagnation

Effet négatif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme malus sa puissance à son test d'Initiative ou de Réaction. Il faut noter qu'un score d'Initiative négatif est toujours égal à zéro.

Effet positif : Aucun

Nom : Mathr

Cible : Une personne

Domaine : cette rune est celle de l'Homme et de son intelligence.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme bonus la puissance de cette dernière à ses tests d'Intellect.

Effet négatif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme malus la puissance de cette dernière à ses tests d'Intellect.

Nom : Othal

Cible : Une personne

Domaine : Othal est la rune de la propriété foncière.

Effet positif : Toute personne noble porteuse de cette rune aura, si elle se trouve sur ses terres, un bonus à tous ses tests de Charisme, équivalent à la puissance de la rune.

Effet négatif : Toute personne noble porteuse de cette rune aura, si elle se trouve sur ses terres, un malus à tous ses tests de Charisme, équivalent à la puissance de la rune.

Nom : Perth

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune permet de détecter la magie. Elle donne la possibilité de faire un test dans ce sens.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune aura comme bonus sa puissance à ses tests de Perception concernant tout ce qui a rapport avec la magie.

Effet négatif : Aucun

Nom : Uruz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune gère la force vitale et la santé.

Effet positif : Toute personne porteuse de cette rune regagne par heure, la puissance de la rune en points de vie, sans pouvoir dépasser son maximum de Santé.

Effet négatif : Toute personne porteuse de cette rune perd par heure, la puissance de la rune en points de vie.

Niveau 4

Nom : Hagall

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune provoque maladie, faiblesse physique.

Effet négatif : Tout personnage porteur de cette rune, aura pour malus sa puissance, dès qu'il tente le moindre test de Vigueur.

Effet positif : Aucun

Nom : Lôgr

Cible : Une personne

Domaine : Lôgr est la rune des rêves prémonitoires

Effet positif : Lorsqu'il le désire le porteur de cette rune pourra faire un rêve prémonitoire, équivalent au sort de niveau 3 du *Sejdr*, sans être mage pour autant. La puissance de la rune remplace la compétence *Sejdr* lors du test (INS+Puissance de la rune).

Effet négatif : Aucun

Nom : Nauthr

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune provoque le tourment.

Effet négatif : Tout personnage porteur de cette rune souffrira d'un malus à tous ses tests impliquant la Défense Mentale.

Effet positif : Aucun

Nom : Thurz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune négative représente les Géants du Givre et le conflit destructeur.

Effet négatif : Tout personnage porteur de cette rune provoque l'antipathie de tous ceux qu'il rencontre. Cela peut aller facilement jusqu'à l'affrontement. Le personnage a un malus à tous ses tests de caractéristique Charisme et Communication égal à la puissance de la rune.

Effet positif : Aucun

Niveau 5

Nom : Ehwaz

Cible : Une personne

Domaine : Cette rune est celle de Freyr.

Effet positif : L'association de cette rune avec une autre positive, cumule sa puissance au bonus de cette dernière.

Effet négatif : Aucun

Nom : Iwaz

Cible : Une personne

Domaine : Iwaz est la rune représentant Yggdrasill.

Effet positif : Tout personnage porteur de cette rune aura comme bonus la puissance de la rune Iwaz, à ses tests de Vigueur, pour guérir de n'importe quelle maladie.

Effet négatif : Aucun

Le blizzard avait cessé aussi brusquement qu'il avait commencé. Les quatre hommes échangèrent des regards tendus devant ce phénomène bien peu naturel. Ils chassèrent la neige entassée devant leur abri et sortirent profiter du soleil pointant à nouveau entre les nuages gris. Hildr et Jorunn émergèrent à cet instant de la caverne dans laquelle, elles avaient disparu deux bonnes heures plus tôt.

Yngwe Gilsursson s'apprêtait à lancer l'une de ses plaisanteries, mais devant les visages sévères et blêmes des deux jeunes femmes, il préféra s'abstenir. Elles se dirigeaient d'un pas ferme vers leurs compagnons qui firent cercle pour les accueillir. L'héritière du clan Helgi tenait entre ses bras, serrée contre elle, une longue lance magnifiquement ouvragée. Le fer à ailettes semblait fait d'argent, ciselé de figures animales. Loups, corbeaux et chevaux s'y mêlaient en une horde sauvage. La hampe de bois clair dégageait une étonnante impression de solidité et de souplesse. Plusieurs runes gravées se répétaient sur toute sa longueur, mais, peu versés dans ce savoir, ils n'en reconnurent qu'une : Odhinn.

Ils remarquèrent alors les mains ensanglantées de l'aristocrate. Avant qu'ils aient pu poser la moindre question, elle les dépassa sans un mot et alla s'asseoir sur un rocher surplombant la falaise. D'un petit signe, la völva les retint et leur indiqua qu'il valait mieux la laisser seule. Des cernes mauves entouraient ses yeux et elle affichait une expression d'extrême lassitude.

- Que s'est-il passé ? la pressa de répondre Sigurd. Vous avez trouvé la sorcière ? Des informations sur ce qui nous attend ?

Les autres resserraient le cercle autour d'elle, impatients d'entendre ses explications. Hildr, mal à l'aise, se dégagea, secouée par un long frisson. Le hirdmen détacha aussitôt sa cape et en couvrit les épaules de la jeune femme, tandis que Thorgrim lui offrait une outre pleine. Désaltérée, la völva reprit contenance.

- Pas de réponses, seulement de nouvelles questions, réussit-elle enfin à dire.

Un court répit suivit sa déclaration. Puis les questions fusèrent à nouveau. Hildr Thorbjorns-döttir recula encore un peu afin de laisser les quatre hommes se calmer.

- La Dame du Givre nous attendait. Elle a confirmé ce que nous supposions déjà. Un grand danger menace les Trois Royaumes du Nord, et nous aurons, à la suite de Jorunn Hrolfsdóttir, un rôle à y jouer. Tel est notre destin.

- Et c'est tout ? s'exclama Sigurd. Et maintenant ? Que fait-on ? Comment...

- Nous n'avons certainement pas obtenu ici le droit de rentrer chez nous pour y chasser le lièvre des neiges, se moqua leur scalde en l'interrompant. Mais, je doute que cette lance, à laquelle notre princesse semble tellement tenir, ait été forgée dans ce but.

À l'unisson, ils se retournèrent vers la noble descendante d'Helgi Epée-de-foudre. Elle conservait l'arme magnifique dans son giron, se balançait d'avant en arrière comme pour bercer un tout petit enfant. Des perles de sang coloraient la neige juste sous ses mains meurtries. Elle pleurait. Les yeux de Hild s'étrécirent. Elle cherchait ses mots.

- La lance est un don des dieux. Une piste, un renfort. Un mystère. Jorunn a dû briser de ses poings nus la gangue de glace qui maintenait l'arme prisonnière. Elle y a brisé ses doigts et lacéré ses chairs. Telle était son épreuve pour être digne de nous guider. Mais les runes prédisent que l'un de nous mourra également sous les coups de cette lance divine.

Un silence respectueux et craintif accueillit les paroles de la völva. Chacun se demanda alors quelles épreuves les attendaient et à quels sacrifices ils devraient consentir.

Klemet Gandalvsson fouilla dans sa besace pour en tirer la bourse de cuir qui l'accompagnait partout. Il y rangeait ses herbes médicinales et ses baumes.

- Allons-y. Allons rejoindre notre chef, fit le thulr.

Il n'y avait aucune ironie dans son propos.

À tour de rôle, les quatre hommes s'étaient relayés pour aider les jeunes femmes épuisées à redescendre jusqu'au pied de la montagne. Les mains bandées de Jorunn l'handicapaient, mais elle ne se plaignait pas. Pas plus qu'elle n'acceptait de lâcher l'étrange lance argentée. Tout le long de leur périple, un aigle au plumage immaculé décrivit de

larges cercles au-dessus d'eux. Le rapace disparut enfin alors qu'ils s'enfonçaient sous les frondaisons du bois dense menant à la grève. Une seule journée s'était écoulée. Ils avaient cependant l'impression de revenir d'un interminable voyage. Ils parlaient peu, en tous cas pas plus que nécessaire. Une fois au cœur de la forêt sombre, ils ne disposaient guère de points de repères fiables. Klemet menait cependant leur petit groupe sans marquer la moindre once d'hésitation.

- Midgardr me parle, se contenta-t-il d'expliquer lorsque Yngwe lui signala qu'ils étaient certainement perdus.

En effet, ils ne tardèrent pas à apercevoir l'orée lumineuse. Si le sorcier ne s'était pas trompé, ils sortiraient près de la plage de galets, où leur navire avait accosté la veille.

Throggrim s'immobilisa soudain, tous ses sens aux aguets. Ses compagnons l'imitèrent aussitôt.

- Quoi ? Que vous arrive-t-il ? interrogea le fils de Gilsur. Je n'entends rien.

- Justement, répliqua le berserkr en saisissant sa lourde hache.

- Les animaux se terrent, ajouta Klemet Gandalvsson en reniflant.

- Peut-être devrions-nous en faire autant ? hasarda le scalde sans vraiment croire qu'il serait entendu.

En effet, les lames jaillirent des fourreaux et le groupe reprit sa marche en avant.

Ils émergèrent sur la rive du fjord, d'où ils étaient partis au matin. Le snekkjar reposait toujours sur son ventre rebondi, mais ils ne voyaient aucune trace des marins. Un peu plus loin, le bûcher funéraire allumé à la suite de l'embuscade des sauvages achevait de se consumer. Serrés les uns contres les autres, ils s'engagèrent sur la plage désertée. Ils atteignirent le navire sans apercevoir le moindre mouvement. Puis le son plaintif d'un cor résonna dans la vallée marine.

Tout autour d'eux, des dizaines de guerriers en armure de cuir, brandissant javelines et épées de fer, surgirent de leurs cachettes. Le berserkr poussa un cri rageur, mais Sigurdr le retint avant qu'il ne se jette dans un combat inégal.

- Ce ne sont pas des sauvages, mais des hommes d'un clan du Nord, fit remarquer le scalde. Est-ce mieux ?

- Restons groupés, ordonna tout bas Jorunn. À mon signal, foncez vers le bateau. Nous y serons plus à l'abri et ils ne pourront nous attaquer que sur un seul front.

Mais avant qu'elle n'ait pu passer à l'acte, un guerrier à l'allure arrogante se détacha des lignes ennemies et vint vers eux. Ses atours luxueux, la fibule d'or retenant sa cape chamarrée comme son casque ouvragé signalaient qu'il s'agissait sans aucun doute d'un chef. Arrivé à dix pas, il les défia de la pointe de son épée.

- Où se trouve la princesse Herdiss ? Qu'avez-vous fait d'elle ?

Le ton autoritaire se voulait menaçant. L'homme parlait parfaitement la dansk tunga, la langue commune des Trois Royaumes du Nord, mais avec l'accent traînant typique des terres de l'Est.

Jorunn et ses compagnons ignoraient totalement ce que recherchaient les nouveaux venus. Ils se méprenaient certainement sur leur compte. Elle allait lui répondre sur le même ton lorsqu'elle avisa l'ornement de la fibule dorée. Une lance gravée de la rune d'Odhinn. Hildir avait également vu le symbole. À la grande surprise de ses compagnons, la noble fille de Hrolf Knudsson abaissa sa garde. À travers ce signe, le Destin venait, de se manifester à eux.



Ragnarökr

*« Temps des haches, temps des épées,
Les boucliers sont fendus,
Temps des tempêtes, temps des loups,
Avant que le monde s'effondre ;
Personne
N'épargnera personne. »*

-- Völuspá str.45

Le mot Ragnarökr signifie exactement en vieux norrois, le destin des Puissances, ce que nous traduisons souvent par le Crépuscule des Dieux. Il ne s'agit pas de la fin du monde, mais de la fin de ce monde. La fin d'Odhinn et des dieux anciens. Il n'y a pas de date fixée pour cette catastrophe. Et les personnages d'Yggdrasill, à moins de faire partie après leur mort des guerriers uniques choisis par les Valkyries, n'en seront pas témoins. Mais ces textes apocalyptiques expliquent que rien n'est immuable, que les dieux aussi sont soumis à la destruction et aux décisions du Destin.

Les dieux se sont maintes fois parjurés. Le Destin a rendu son arrêt, et le père de la Victoire ne peut rien faire d'autre que masser des troupes composées des plus valeureux guerriers, morts au combat. Ils s'entraînent tous les jours, et festoient dans la Valhöll en attendant l'heure fatidique.

La *völva* de la Völuspá, celle qui avait conté les origines de ce Monde va en prédire la fin.

Il y a d'abord des présages. La mort de Baldr, les tempêtes qui font rage, la forêt de fer à l'Est qui nourrit l'engeance de Fenrir, la rivière Péril (Slíðr) qui charrie des épées.

Puis trois coqs donnent l'alerte : Fjalarr le guetteur, un coq vermeil chante sur le bois de la potence ; chez les Ases, Gullinkimbi, à la crête d'or éveille les guerriers d'Odhinn dans la Valhöll. Enfin le dernier, un coq rouge lance son cri victorieux depuis le séjour de Hel.

Alors les frères s'entretuent, les valeurs s'effondrent, l'inceste et le crime règnent.

Heimdallr souffle dans son cor Gjallarhorn. Yggdrasill tremble et gémit. Les einherjar, les guerriers uniques d'Odhinn, revêtent leurs armures, et sortent de la Valhöll pour se masser derrière leur chef. Odhinn consulte en vain la tête de Mímir. Les loups Sköll et Hati avalent la lune et le soleil qu'ils poursuivaient depuis toujours.

Et Fenrir se libère.

*La Terre se convulse,
et les montagnes s'écroulent.*

Ragnarökr

*Les Géants montent à l'assaut. Hrymr arrive de l'Est, le bouclier haut,
et les Géants du feu, les fils de Muspell naviguent
sur le bateau-ongles Naglfar. Loki tient la barre.*

*Odhinn, en broigne et armé de Gungnir, affronte le loup Fenrir et en périt.
L'un de ses fils, Vidharr arrache la gueule de la bête et venge son père.
Thorr abat son marteau sur le serpent de Midgardr et reculant de neuf pas, tombe mort.
Freyr est occis en affrontant Surtr, le chef des Géants du feu. Heimdallr et Loki s'entretuent.*

*« Le soleil s'obscurcit,
la terre sombre dans la mer,
les étoiles étincelantes
s'évanouissent dans le ciel.
La fumée tourbillonne,
les flammes ronflent,
un brasier ardent
s'élève jusqu'au ciel. »*

--Völuspá str.57

C'est la fin.

Pourtant, une nouvelle terre sort des flots.

*« Elle*voit émerger
Une seconde fois
Une terre de l'onde,
Éternellement verte ;
Coulent les cascades,
Au-dessus plane l'aigle
Qui dans les montagnes
Pourchasse les poissons. »*

-- Völuspa str. 59

*Les Ases survivants se rassemblent comme jadis dans Ídavöllr, la « plaine étincelante ».
Ils se remémorent les événements du passé et les runes anciennes d'Odhinn.*

*Soudain, le renouveau est là. Baldr revient avec Hödr son frère ; une halle d'or, Gímlé,
plus belle que le soleil se dresse pour abriter les dieux.*

Et Alfödr, le Très Haut descend du ciel, Odhinn, le père de tous.

Yggdrasill, qui a protégé la vie durant la catastrophe, étale sa ramée.

L'ancien Monde est mort. Un nouvel Âge d'Or s'annonce.

-- la völva

Alliés et Adversaires

Même si de vastes régions de la Scandia sont désertées par les hommes, les Royaumes du Nord abritent une population importante. Hardis et curieux de découvrir de nouveaux horizons, les Nordiques n'hésitent pas à voyager et à sillonner les routes terrestres ou maritimes de leurs pays.

Les héros vont croiser de nombreuses personnalités au cours de leurs aventures. Certaines ne leur laisseront qu'un vague souvenir, d'autres mériteront de voir leur nom associé à leur légende.

Voici comment donner vie aux personnages secondaires de votre saga.

Dans Yggdrasil, les personnages animés par le Meneur de Jeu (ou PNJ) se divisent en deux catégories : les figurants et les personnalités.

Les premiers, les figurants, ne sont que des PNJ mineurs, disposant de caractéristiques génériques. Ils représentent tous ces personnages plus ou moins anonymes qui peuplent la Scandia. Ils animent le décor. Les héros les croisent, interagissent rapidement avec eux et les oublient aussitôt. Ils bénéficient de caractéristiques simplifiées qui aident le Meneur de Jeu à les mettre facilement en scène. Bien que le MJ puisse définir précisément leur profil, leur personnalité et leur rôle, les figurants restent des seconds rôles, appelés à occuper une position marginale dans la saga.

Les Attributs des figurants



Les PNJ mineurs sont gérés par l'intermédiaire de caractéristiques simplifiées. Celles-ci, au nombre de six et nommées Attributs, les définissent en termes de domaines généraux.

Le Conflit : il s'agit des capacités de combat du figurant et mesure le degré d'opposition que celui-ci représente lors d'un affrontement direct. Cet Attribut se divise en deux aspects : Offensif qui sert de bonus pour les attaques du PNJ et Défensif qui augmente le Seuil de Réussite des héros qui le prennent pour cible (cet aspect fonctionne comme la Défense Physique des personnages). Cet Attribut est noté ainsi : Conflit X/Y ou X correspond à l'aspect Offensif et Y à l'aspect Défensif.

Le Relationnel : ce domaine regroupe les aptitudes sociales du PNJ. Il permet d'évaluer son âme, mais aussi ses facilités à communiquer et interagir avec les autres.

Le Physique : cet Attribut correspond aux capacités physiques du figurant. Il englobe sa vigueur, sa puissance et son agilité.



Figurants notoires

Bien souvent, les figurants n'ont même pas un nom. Ce sont ces trois hommes rougeauds assis au fond de la salle commune, le palefrenier qui s'occupe des chevaux des héros, de ces badauds croisés dans la rue, etc...

Parfois, le Meneur de Jeu éprouvera le besoin de personnaliser un peu plus ces PNJ mineurs. Les trois hommes sont les frères Gudsson, des brutes qui gèrent une ferme à la sortie Est du village. Le jeune palefrenier admire les héros et il insiste toujours pour se mettre à leur service. Parmi les badauds, un malandrin repère les riches voyageurs afin de leur tendre, avec sa bande, une embuscade sur la route.

Ces descriptions simples suffisent à donner un peu plus de profondeur aux figurants et à en faire des personnages un peu plus remarquables et individualisés. En termes de règles de jeu, cela ne change rien à leurs caractéristiques.

Enfin, il peut arriver qu'un figurant prenne une telle importance dans votre saga qu'il devienne nécessaire de faire de lui une personnalité à part entière. Les trois frères Gudsson organisent une expédition afin d'abattre les géants qui ont détruit leurs masures. Un héros décide de prendre le jeune palefrenier sous son aile et d'en faire un guerrier. L'espion des brigands devient l'ennemi juré de l'un des personnages. Dans ce cas, le Meneur de Jeu n'a plus qu'à établir une fiche de personnage complète pour ces nouveaux intervenants d'importance.



Le Mental : il s'agit ici d'une mesure des capacités intellectuelles et sensorielles du PNJ. Cet Attribut relève de la réflexion, de l'intelligence, de l'astuce de ce personnage secondaire, mais aussi de ses cinq sens.

Le Mystique : il reflète la volonté et la force d'âme du figurant, mais aussi son lien avec les puissances surnaturelles de la Scandia. Cet Attribut se divise également en deux aspects : Actif lorsque le PNJ utilise la magie et Passif lorsqu'il en subit les effets (ce second aspect remplace la Défense Mentale des PJ et des personnalités). Il est noté de la même manière que le Conflit : Mystique X/Y

La Vitalité : elle correspond à la santé du PNJ, sa résistance aux coups et aux blessures. Contrairement aux autres personnages, la Vitalité n'est pas une « jauge de Points de Vie ». Elle définit trois états pour le PNJ : Fringant, Blessé et Mort. Lorsqu'un PNJ subit, en une fois, un nombre de points de dégâts supérieur à sa valeur de Vitalité, il change aussitôt de stade (de Fringant à Blessé, de Blessé à Mort). Tous les coups insuffisants pour modifier son statut actuel de santé correspondent à des blessures superficielles.

Comment fonctionnent les Attributs

Les Attributs représentent des modificateurs. Ils s'appliquent à la fois aux tests des joueurs et servent de base pour ceux des figurants.

Lorsqu'un héros agit à l'encontre un PNJ mineur, qu'il tente de le frapper ou de le convaincre de la validité de ses arguments, la valeur de l'Attribut se transforme en malus au test tenté, selon le domaine d'interaction du moment.

Quand ce même figurant réalise une action, la valeur de l'Attribut adéquat devient un modificateur positif. Le Meneur de Jeu l'additionne au résultat de deux dés à dix faces. Le score final obtenu permet de déterminer le succès ou l'échec de son entreprise.

Attributs et tests

Voici les utilisations les plus courantes des Attributs. Il est aisé d'en imaginer d'autres et d'extrapoler de nouvelles situations à partir de ces exemples.

Attribut	actif (bonus pour le figurant)	passif (malus pour le héros)
Conflit	attaquer (Offensif)	se défendre (Défensif)
Relationnel	séduire, mentir, convaincre	résister aux arguments, détecter un mensonge
Physique	faire un effort	bras de fer, lutter, poursuite
Mental	analyser une situation	repérer quelqu'un, évaluer un troc
Mystique	utiliser un effet magique	résister à un effet magique (DM)

Effet de la Vitalité

La Vitalité fonctionne différemment des autres Attributs. Elle ne donne droit à aucun bonus, ni modificateur de test. Il s'agit simplement d'un palier qui, lorsqu'il est franchi, amène le figurant à l'état de santé suivant.

Un coup infligeant, en une fois, un nombre de points de dégâts supérieur à la valeur de Vitalité du figurant passe celui-ci du stade « Fringant » au stade « Blessé ». Une seconde attaque tout aussi efficace l'amène au stade « Mort », à moins que le personnage ne manie une arme contondante. L'attaquant décide alors si sa victime est inconsciente (pour une durée égale à 1D10 minutes) ou morte. Dans ce deuxième cas, le PNJ est sommairement retiré du jeu sans espoir de retour à la vie.

Note : selon les besoins du Meneur de Jeu, celui-ci peut décider que le figurant plonge dans le coma au lieu de décéder immédiatement.

Un coup assez puissant pour délivrer un nombre de points de dégât supérieur à deux fois la valeur de Vitalité du figurant suffit à le tuer net.

Dégâts \geq Vitalité : le niveau de santé du PNJ empire d'un cran
Dégâts \geq Vitalité x2 : le figurant est tué net

Les figurants au combat

L'Attribut Conflit détermine le bonus à l'attaque du figurant. De même, cette valeur fonctionne comme une Défense Physique face aux attaques des personnages des joueurs.

Lorsqu'un PNJ mineur parvient à porter une attaque, il inflige un total de points de dégâts égal à la somme de son Attribut Physique, plus la Marge de réussite, plus le résultat d'un dé à dix faces.

Attaque : 2D10 + Conflit
Défense : 2D10 + Conflit
Dégâts : Physique + Marge de réussite + 1D10

Caractériser les figurants

Bien entendu, vous pouvez vous contenter d'aligner des séries de PNJ mineurs anonymes et tous semblables aux autres. Cependant, n'hésitez pas à accoler à chacun d'eux un simple épithète ou un signe particulier. Ce n'est ni compliqué, ni très long à faire. Vos joueurs finiront sans aucun doute par se montrer blasés à force de rencontrer le énième *hirdmen*. Mais si le garde d'élite qui leur barre l'accès à la maison longue du *jarl* qu'ils doivent rencontrer est un *hirdmen* « irascible », accompagné d'un autre « à la barbe rousse tressée », la scène deviendra aussitôt plus vivante à leurs yeux et dans leur esprit.

Tous les figurants n'ont pas besoin de se ressembler. Les possibilités ne manquent pas. Rapidement, avec un peu d'habitude, vos PNJ mineurs deviendront balourds, musclés, affables, au regard méfiant, laids, à la large poitrine, sveltes, séduisants...

Et pour vous, vous bénéficiez d'un appui pour animer ce figurant d'une manière unique.

Dégâts aléatoires

Les figurants restent des personnages mineurs, anonymes. Bien souvent, le Meneur de jeu se contente de les décrire rapidement, focalisant l'attention des joueurs sur un détail ou deux. Ainsi, leur équipement peut être laissé dans le vague ou s'avérer très disparate. Les quinze brigands qui encerclent les héros, brandissent tout un assortiment de haches, d'épées et de lances.

De la même manière, le système ne demande pas de gérer le type d'attaque employé par ces ruffians. Utilisent-ils leur force, leur ruse ou leur maîtrise martiale ?

Peu importe. Dans un souci de simplicité, et pour donner toute sa place aux affrontements contre des adversaires à la taille des héros, les figurants ne bénéficient pas d'un même souci du détail. N'essayez pas de savoir lequel porte une attaque avec sa lance, lequel assène un coup puissant. Contentez-vous de décrire la scène à votre guise, rendez dynamique le combat. Et lancez 1D10 à ajouter à la valeur de Physique et à la Marge de Réussite afin d'obtenir le montant total des dégâts effectués (ne relancez pas les 10).

Notez enfin que ce bonus de 1D10 ne s'applique que si un figurant brandit une arme. Dans un combat à mains nues, il ne bénéficie pas de ce jet de dé.

Types de figurants

Vous trouverez dans le tableau à côté, les Attributs de quelques PNJ mineurs caractéristiques de la Scandia. Ces modèles permettent de mettre en scène rapidement, et sans préparation, des figurants pour la plupart des situations que vous aurez à improviser. Ces archétypes servent également de base afin de créer des personnages secondaires spécifiques grâce aux caractérisations (voir plus loin).

Caractérisation des figurants

Ces archétypes basiques donnent une série de PNJ mineurs prêts à jouer et interchangeables. Le système de caractérisation permet de développer facilement des figurants uniques ou adaptés aux besoins du Meneur de Jeu et à ses envies. Il consiste à appliquer des traits de caractère sur la base posée.

Le Meneur - Alliés et Adversaires

Types de figurant

Berserkr (élite)	Conflit	12 / 8	Relationnel	2	Physique	8
	Mental	2	Mystique	3 / 5	Vitalité	12
Bondi (milicien)	Conflit	6 / 3	Relationnel	2	Physique	3
	Mental	3	Mystique	2 / 1	Vitalité	8
Hirdmen (vétérant)	Conflit	10 / 6	Relationnel	3	Physique	6
	Mental	3	Mystique	2 / 2	Vitalité	10
Marchand (émissaire)	Conflit	2 / 2	Relationnel	10	Physique	3
	Mental	4	Mystique	1 / 2	Vitalité	6
Noble (chef)	Conflit	8 / 7	Relationnel	6	Physique	5
	Mental	5	Mystique	2 / 2	Vitalité	10
Paysan (villageois)	Conflit	2 / 2	Relationnel	2	Physique	4
	Mental	2	Mystique	2 / 1	Vitalité	8
Pirate (brigand)	Conflit	8 / 6	Relationnel	4	Physique	6
	Mental	3	Mystique	2 / 2	Vitalité	10
Scalde	Conflit	6 / 4	Relationnel	10	Physique	5
	Mental	5	Mystique	7 / 5	Vitalité	8
Thulr	Conflit	5 / 3	Relationnel	5	Physique	4
	Mental	6	Mystique	8 / 6	Vitalité	8
Völva	Conflit	4 / 2	Relationnel	7	Physique	3
	Mental	8	Mystique	8 / 8	Vitalité	7

Caractères

Ces éléments permettent à la fois d'altérer les Attributs de base des figurants, mais donnent aussi une indication sur leur rôle et leur personnalité. Le Meneur de Jeu sélectionne de un à trois caractères pour son PNJ et applique leurs effets sur les Attributs.

Notez bien qu'aucun Attribut ne peut finalement, une fois toutes les modifications effectuées, atteindre un score négatif ou dépasser une valeur de 20. Par contre, un niveau égal à zéro reste tout à fait envisageable. Les effets des caractères se cumulent normalement.

Agile

Le personnage maîtrise parfaitement son corps. Souple et adroit, il peut réaliser de véritables acrobaties.

Physique +3 / Vitalité +1

Alerte

Le figurant possède des sens particulièrement aiguisés et fait preuve d'une grande vigilance.

Mental +2 / Mystique (+1/+0)

Armement supérieur

Le PNJ dispose d'un armement de qualité ou d'un équipement pléthorique.

Conflit (+2/+0) / Dégâts +2

Bagarreur

Au combat à mains nues, le figurant se révèle être un adversaire redoutable.

Conflit (+1/+0) / Physique +1 / dégâts +1D10 à mains nues

Brutal

Le figurant est un rustre sans manières qui établit ses relations uniquement sur des rapports de force.

Physique +1 / relationnel -2

Érudit

Le personnage possède de vastes connaissances et une grande sagesse.

Mental +3 / Mystique (+1/+0)

Initié

Le PNJ connaît l'une des voies magiques enseignées par Odhinn. Il maîtrise un sortilège par tranche de 3 points de son Attribut Mystique (actif).

Mystique (+2/+1) / Mental +1

Leader

Il s'agit d'un chef à la tête d'un groupe de guerrier, d'une bande de brigands ou de tout autre rassemblement voué à un but particulier.

Relationnel +3 / Mental +1

Machiavélique

Le personnage est un être rusé et manipulateur. Il avance ses pions à couvert, ses arguments biaisés revêtant toujours l'apparence de la sagesse.

Mental +2 / Relationnel +2

Mystique

Le figurant est marqué par Odhinn et ressent les énergies surnaturelles qui imprègnent l'univers.

Mystique (+3/+1) / Physique -1

Pleutre

Le PNJ est un couard, il cherche toujours à éviter les affrontements directs

Conflit (-1/+0) / Mystique (+0/-3)

Primitif

Le figurant est issu d'une culture qui survit dans les étendues sauvages de la Scandia. Il peut s'agir, par exemple, de tribus sauvages des montagnes de Norvège.

Relationnel -2 / Mystique (+2/+2)

Protection supérieure

Le figurant bénéficie d'une armure lourde et de bonne qualité. Il peut également porter un casque ou des fourrures qui augmentent l'efficacité de ses protections.

Conflit (+0/+2) / Vitalité +2

Puissant

Le figurant est un colosse ou du moins il jouit d'une grande force physique.

Physique +2 / Vitalité +2

Robuste

Le personnage se révèle doté d'une constitution hors norme. Il faut de nombreuses blessures, ou un coup particulièrement puissant, pour en venir à bout.

Vitalité +3

Séducteur

Le figurant sait se servir de son physique et de son charme naturel afin d'obtenir les faveurs de ses interlocuteurs. Il peut être manipulateur ou simplement coureur de jupon.

Relationnel +2 / Conflit -2

Souffreteux

Le personnage est doté d'une faible constitution et tombe facilement malade.

Vitalité -3 / Physique -2

Sournois

Le figurant possède un don pour la trahison. Il agit toujours sous le couvert de l'innocence, mais suit ses propres plans et se montre prêt à toutes les bassesses pour les voir se réaliser.

Relationnel -1 / Mental +1

Téméraire

Le PNJ est doué d'un courage frisant l'inconscience.

Mystique (+0/+3)

Véloce

Le PNJ se montre très leste et particulièrement vif.

Conflit (+1/+1) / Physique +1

Vétéran

Le figurant est un guerrier aguerri qui a vécu plusieurs batailles.

Conflit (+1/+1) / Mystique (+0/+1)

Violent

Le PNJ est un être brutal et cruel. Il aime par-dessus tout le combat et laisse échapper toute sa rage lorsqu'il se trouve dans le feu de la bataille.

Conflit (+3/+0) / Mental -2

Les Personnalités



Il s'agit de PNJ majeurs et importants dans la saga. Ils sont individualisés. Les personnalités possèdent un nom, des caractéristiques et un rôle spécifique dans la campagne.

Ils sont construits de la même manière que les héros incarnés par les joueurs, selon les mêmes règles de création de personnage. Une seule exception ici, le tirage des runes de Destin. Celui-ci est inutile pour la plupart des PNJ. Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut cependant ajouter cet élément pour ses adversaires ou ses alliés les plus importants.

Animaux et créatures



Vous trouverez ci-dessous un « bestiaire » succinct de la Scandia. Chaque exemple correspond à un représentant moyen de l'espèce concernée. Les animaux les plus courants y sont décrits, ainsi que quelques créatures fabuleuses issues des légendes nordiques. D'autres créatures légendaires seront traitées dans les Neuf mondes, le supplément.

Données techniques

Comme les figurants, la majorité des animaux et créatures communes appartiennent à la catégorie des PNJ mineurs. Ils sont donc définis à l'aide d'Attributs et peuvent être modifiés par le Meneur de Jeu grâce aux caractères. À moins de vouloir donner naissance à des trolls particulièrement puissants, aucune créature, monstre ou animal, ne peut recevoir le bénéfice de plus de trois caractérisations.

Cependant, certains individus remarquables, et le plus souvent uniques, utilisent les règles complètes de personnages et sont gérés comme des PNJ majeurs, des personnalités à part entière.

Attributs des créatures

Les monstres et les animaux utilisent les mêmes attributs que les PNJ mineurs. Cependant, certains ne fonctionnent que dans certaines situations bien particulières.

Conflit : cet Attribut définit normalement les capacités offensives et défensives de la créature.

Mental : ici, il s'agit de mesurer la capacité de la créature à comprendre un ordre, une injonction ou à analyser instinctivement une situation.

Relationnel : pour les créatures d'intelligence animale, ou gouvernées par leurs instincts, cet Attribut sert à mesurer les rapports de force (intimidation surtout) et, pour celles pour lesquelles c'est possible, le Relationnel sert de modificateur aux tests visant à les dresser (le malus est alors égal à 10 - Relationnel de la créature). Pour les autres, capables de réflexion, cet Attribut mesure normalement leur capacité de relation sociale et de communication.



Mystique : certaines créatures se révèlent capables de se servir de pouvoirs surnaturels, cet Attribut intervient alors dans leurs tests. Pour toutes, il sert également de Défense mentale.

Physique : cet Attribut mesure normalement les capacités physiques de la créature.

Vitalité : cet attribut fonctionne selon les règles normales.

Animaux de la Scandia

Baleine

La baleine est chassée pour sa chair et sa graisse ainsi que pour l'ambre gris. Il s'agit à chaque fois de véritables expéditions, très risquées lorsque ces animaux nagent en groupe car, plus d'une fois, les baleines se retournent contre leurs chasseurs et peuvent, dans leur rage, faire chavirer un knörr.

Conflit 2 / 4 **Relationnel** 0 **Physique** 15
Mental 0 **Mystique** 0 / 1 **Vitalité** 25

Cerf

Gibier par excellence des nobles de la Scandia, les cerfs, biches et faons abondent dans les forêts méridionales des royaumes du Nord. Les sagas prêtent parfois des attributs magiques ou surnaturels à ces animaux, et certains jouent même un rôle important dans ces histoires, souvent de messagers de dieux.

Conflit 1 / 1 **Relationnel** 0 **Physique** 6
Mental 0 **Mystique** 0 / 1 **Vitalité** 8

Cheval

La monture de la Scandia est plus robuste et trapue que le cheval de selle européen. Il sert uniquement à la monte, et de rares fois pour tracter un attelage. Tous les travaux de labour, et la plupart des chariots, utilisent plus volontiers des bœufs.

Conflit 1 / 2 **Relationnel** 3 **Physique** 5
Mental 1 **Mystique** 0 / 1 **Vitalité** 8

Chien

Il s'agit ici du grand chien de chasse, puissant et endurant que les hommes du Nord élèvent à la fois pour veiller sur leurs demeures et pour traquer le gros gibier. Bien dressé, un chien de ce type n'hésite pas à se mesurer à un sanglier et certains sont même utilisés sur le champ de bataille.

Conflit 4 / 3 **Relationnel** 4 **Physique** 3
Mental 1 **Mystique** 0 / 1 **Vitalité** 5

Loup

Hormis de rares mâles solitaires, les loups vivent en meute et se montrent d'autant plus dangereux. Rompus aux tactiques de chasse en groupe, ces animaux sont de terribles prédateurs qui n'hésitent pas à s'attaquer à un homme seul, égaré, loin de sa communauté. Le loup est aussi craint que méprisé, et on le considère comme un charognard (« fils de loup » constitue une insulte grave par exemple). On le chasse pour sa fourrure et pour protéger les villages d'une meute un peu trop entreprenante.

Conflit 4 / 4 **Relationnel** 1 **Physique** 3
Mental 1 **Mystique** 0 / 1 **Vitalité** 5

Ours

Cet animal puissant et respecté occupe toutes les forêts

de la Scandia. Il est chassé pour sa chair et sa fourrure. Redoutable adversaire, il sort parfois vainqueur de son affrontement avec les hommes.

Conflit 6 / 4 Relationnel 1 Physique 7
Mental 1 Mystique 0 / 1 Vitalité 10

Renne

Cet animal constitue une proie prisée par les chasseurs suédois et norvégiens. Certains clans des régions les plus septentrionales, et les finnois/sames, élèvent cet animal en captivité. Il peut alors être attelé à des chariots ou des traîneaux. Sa chair est appréciée, bois et peau sont utilisés par les artisans. Le renne est particulièrement adapté au climat et à la géographie de la Scandia.

Conflit 0 / 1 Relationnel 1 Physique 5
Mental 0 Mystique 0 / 1 Vitalité 7

Créatures et monstres de la Scandia

Les entités décrites ici représentent également des individus moyens. La plupart possèdent d'emblée certaines caractéristiques reflétant leurs particularités monstrueuses. Les modifications des Attributs correspondants sont déjà intégrées dans leurs profils. De plus, nombre d'entre elles disposent de pouvoirs surnaturels, en particulier celui de Terreur. Ceux-ci suivent les mêmes règles et sont présentés de la même façon. Mais, vous pouvez toujours ajouter jusqu'à trois caractérisations, en plus des pouvoirs innés, afin de personnaliser vos créatures.

Géant (Jötun)

Venus des terres du Jötunheimr, un autre royaume lové dans les racines de Yggdrasill, les géants sont les ennemis héréditaires des Ases et des Vanes. Ils démontrent pour la plupart la même hostilité face aux habitants de Midgardr, bien que l'on connaisse des cas, forts rares, d'individus issus d'une union entre humains et géants.

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

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

Caractérisations : Armure naturelle (6), Terreur (4), Ravageur

Guerrier de Hel

Ces spectres à la chair pourrissante sont des damnés surgis du royaume de la déesse infernale. Il est très rare qu'ils viennent hanter les contrées de Midgardr de leur propre initiative. Leur apparition correspond presque parfois à la réalisation d'un plan ou d'un complot ourdis par la terrible et glaciale Hel, plus souvent à l'invocation d'un *thulr*.

Conflit 10 / 6 Relationnel 0 Physique 6
Mental 1 Mystique 1 / 5 Vitalité 12

Caractérisations : Armure naturelle (4), Terreur (4), Increvable

Kraken

Monstre marin redouté par les navigateurs, le kraken a l'allure d'une pieuvre géante. Certains sont assez imposants

pour broyer un navire entier entre leurs tentacules longs d'une douzaine de mètres. Traquées, ces créatures se sont retirées peu à peu, loin des zones de navigations les plus fréquentées. Par contre, elles infestent toujours les côtes les plus isolées du golfe de Bothnia, du Skattegat ou les fjords déserts à l'Ouest de la Norvège. Quelques monstres plus hardis remontent parfois les courants jusqu'au cœur de la Baltique et se terrent à l'affût d'une proie dans les archipels et les vallées marines inhabitées.

Conflit 12 / 8 Relationnel 0 Physique 18
Mental 1 Mystique 2 / 4 Vitalité 30

Caractérisations : Armure naturelle (10), Terreur (6), Ravageur, Attaques multiples (6), Point Faible (ses yeux), Aquatique

Loup d'Hiver

Cette créature ressemble en tous points à un loup, hormis son pelage aussi blanc que la neige et sa taille. En effet, les plus gros des loups d'Hiver peuvent atteindre la carrure et le poids d'un bœuf. Certaines légendes prétendent qu'il s'agirait des rejetons de Fenrir, engendrés avec des louves normales. D'autres rapportent qu'on aurait vu ces monstres s'associer à des Géants. Le loup d'hiver fait preuve d'une grande intelligence et, s'il est plutôt de nature solitaire, plusieurs individus se regroupent parfois pour mener des attaques concertées. Dans ce cas, leur puissance combinée en fait une menace très sérieuse que même les plus grands des héros ne peuvent pas prendre à la légère.

Conflit 10 / 10 Relationnel 1 Physique 7
Mental 3 Mystique 4 / 4 Vitalité 12

Caractérisations : Armure naturelle (2), Terreur (5), Croc de gel

Margygr

La sirène de la Scandia n'est pas réputée pour sa beauté. La plupart se révèlent même carrément hideuses. Elles possèdent tout le haut du corps d'une femme et une queue de poisson à partir de la taille. Les marins considèrent leur apparition comme un présage, bon ou mauvais, seul l'avenir peut le dire. Mais la superstition prétend qu'une *margygr* qui émerge près d'un navire et le suit attire le malheur. Si elle s'en éloigne, la chance suivra le bateau durant son voyage. La *margygr* capture les hommes endormis sur un navire afin d'en faire ses amants. Elle les entraîne avec elle dans son domaine où, invariablement, ils se noient.

Conflit 4 / 8 Relationnel 2 Physique 4
Mental 5 Mystique 4 / 4 Vitalité 10

Caractérisations : Aquatique, Murmure

Marmennill

Créatures aquatiques par nature, ce sont les mâles du peuple-sirène. Le *marmennill* peut également vivre parmi les hommes sur la terre ferme. Mais toujours, il se languit des étendues maritimes et n'aspire qu'à rejoindre l'océan. Humanoïde, il peut facilement passer pour un humain hors de l'eau, même s'il garde de son milieu d'origine, une peau olivâtre et totalement imberbe. Le *marmennill* possède le don de prophétie. Capturé dans les filets d'un pêcheur, celui-ci peut exiger de son prisonnier qu'il lui révèle les fils de son destin en échange de sa liberté. Ces créatures ne se montrent pas particulièrement hostiles aux humains, mais ne font rien non plus pour les côtoyer.

Conflit 6 / 8 Relationnel 2 Physique 6
Mental 4 Mystique 4 / 4 Vitalité 12

Caractérisations : Aquatique



Troll

On nomme « troll » des créatures surnaturelles dont l'origine semble provenir d'une lignée de Jötun. Bien qu'humanoïde, le troll se caractérise par une laideur repoussante et, assez fréquemment, des attributs animaliers tels que des cornes, des sabots de chèvre, fourrure... La majorité d'entre eux est de nature solitaire et voue une haine farouche aux autres habitants de la Scandia. De cette espèce, le légendaire Grendel demeure certainement le plus connu de tous.

Conflit 14 / 6 Relationnel 1 Physique 8
Mental 2 Mystique 3 / 3 Vitalité 18

Caractérisations : Armure naturelle (6), Terreur (4), Ravageur

Caractères

Alpha

La créature est un spécimen dominant de son espèce. Il peut s'agir d'un vieux mâle dans une meute de loups ou d'un chef parmi les guerriers de Hel. Plus puissant et plus vicieux que ses congénères, l'alpha représente une menace d'autant plus sérieuse qu'il est généralement accompagné par d'autres individus plus moyens.

Conflit (+2/+2) / Relationnel +1 / Physique +2 / Mental +1 / Mystique (+0/+1) / Vitalité +2

Aquatique

La créature vit dans la mer ou les rivières. Il respire sous l'eau et nage à la perfection à une vitesse moyenne égale à son score de Physique, en mètres par tour de combat.

Armement

La créature arbore un équipement imposant. Elle brandit des armes de qualité et revêt une armure efficace. Les deux sont totalement adaptés à sa morphologie et sans doute inutilisables par des héros humains.

Exemple : hache de géant, cuirasse en fer noir des alfar, mat de navire brandi comme une massue par un kraken, broigne des chiens de guerre, etc...

Conflit : (offensif +4 et/ou défensif +4)

Armes naturelles *

Des excroissances cornées, des griffes démesurées, des crocs acérés... Le monstre dispose d'armes naturelles particulièrement efficaces.

Lorsque vous déterminez les dégâts qu'il inflige, lancez 2D10, au lieu d'un seul, et conservez le meilleur résultat.

Armure naturelle (x)

La créature possède un cuir épais, des écailles aussi dures que du fer, une fourrure drue, voire une insensibilité à la douleur qui lui assurent une protection naturelle non négligeable. La valeur du X représente la valeur d'Armure de la créature.

Attaques multiples (x) *

Ce monstre peut porter plusieurs attaques en une seule action. Chacune requiert un test distinct. Il peut choisir des cibles différentes, autant que ce nombre d'attaques (x), ou se concentrer sur une seule victime. Chaque test subit cependant un malus égal au double du nombre d'attaques effectuées (par exemple, -6 pour trois attaques).

Brouillard glacial *

La créature est entourée en permanence d'une brume glacée. Cette zone recouvre une superficie de (Instinct x10) mètres de diamètre. Tous les héros pris dans cette aire d'effet subissent un malus de -3 à leurs tests de Perception ou de compétence avec une arme à distance. De plus, au début de chaque tour de combat, un personnage doit réussir un test de Vigueur contre un Seuil de Réussite égal à 14 plus la valeur d'Instinct de la créature ou perdre 1 Point de vie à cause du froid mordant.

Colossal

La créature est bien plus grande que les standards de son espèce. Un loup aussi haut qu'un poney, un kraken assez large pour se saisir de deux *knörr*, un géant dont la tête dépasse le sommet des tours de guet d'Uppsala.

Physique +3 / Vitalité +5

Crocs de gel *

La morsure de la créature dégage un froid intense et paralyse sa victime. Si elle est blessée par cette attaque, celle-ci doit réaliser un test de ténacité + Défense mentale contre un SR Difficile (22) augmenté de l'Attribut Mystique (offensif) du monstre. En cas d'échec, le personnage sent un frisson glacé s'emparer de son corps. Son initiative est réduite de 2 points et il commence chaque tour de combat comme s'il agissait pour la seconde fois (sa première action reçoit le malus d'une deuxième action, -2. et ainsi de suite). Plusieurs morsures des crocs de gel ne cumulent pas leurs effets.

Féroce

La créature attaque sauvagement et ne cherche qu'à mettre sa proie en pièces.

Conflit (+2 / -1) / Mental -1

Incrévable

La créature est particulièrement résistante. Elle doit subir deux blessures avant d'être occise. Elle ne meurt donc que lorsque qu'elle a subi trois fois sa Vitalité en points de dégât.

Murmure *

La créature utilise un mode de communication pour s'adresser directement à ses victimes et les faire tomber en son pouvoir. Le personnage doit réussir un test de (Instinct + DM) contre un SR de 14 + l'Attribut Mystique (actif) du monstre afin de conserver son libre-arbitre. En cas d'échec, il doit obéir sans condition à la première injonction que lui fait la créature.

Point Faible *

Le corps de la créature présente une zone fragile ou exposée. Le monstre cherche bien évidemment à la protéger en priorité. Un héros peut choisir d'effectuer son attaque avec un malus de -12. En cas de réussite, la valeur de l'Attribut Vitalité de la créature est divisée par deux pour cette attaque.

Ravageur

La créature porte des attaques puissantes et peut réduire en miettes ses victimes. Vous relancez le dé de dégâts si vous obtenez un « 10 ».

Terreur (x) *

La créature provoque la peur et l'effroi dans le cœur de ceux qui doivent lui faire face. Les personnages doivent réaliser un test de Ténacité plus Défense mentale contre un

Seuil de Réussite Moyen (14). La valeur de Terreur (x) du monstre est utilisée comme malus pour ce test. En cas d'échec, le héros subit un malus égal à sa Marge d'échec à toutes ses actions s'il tente d'affronter cette entité.

* : s'applique uniquement aux créatures surnaturelles

Créatures uniques

Ces entités, monstres de légendes pour la plupart ou trolls cités dans les sagas, suivent les règles normales de création de personnage. Elles disposent donc de caractéristiques, de compétences pour certaines, et de pouvoirs spéciaux et souvent uniques. Ils sont donc présentés selon le même format que les personnalités ou les héros de la Scandia. Vous trouverez ci-dessous quelques-unes de ces créatures fabuleuses.

Le Seigneur-Kraken des îles Lofoten

Peu de légendes effraient autant les marins de la Scandia que celle du Seigneur-Kraken des îles Lofoten. On raconte qu'il mesure plus de trente fois la taille d'un cheval et que ses tentacules sont assez puissants pour broyer le plus grand des langskipp et n'en laisser que des débris à peine plus grands qu'une bûche. Les hommes tués par le monstre disparaissent à jamais et ni Freyja, ni Odhinn, ni même Hel ne peuvent réclamer leur âme. On prétend aussi que le Seigneur-Kraken est immortel et vit dans le creux du maelström depuis l'aube des temps.

On dit qu'il aurait été enfanté par Njörd afin de se venger d'une insulte proféré à son encontre par Thorr et punir les Norvégiens qui avaient ri à celle-ci. On dit que même le dieu du tonnerre hésita à aller affronter le monstre et qu'il proclama que celui qui en viendrait à bout serait son égal à la table d'Odhinn, dans la Valhöl.

C'est ce que dit la rumeur...

Car personne ne semble avoir survécu à une confrontation directe avec cette créature mythique. Mais nul ne peut ignorer le nombre impressionnant de navires qui disparaissent chaque année, autour de l'archipel des Lofoten.

Caractéristiques

Corps

Puissance 10 Vigueur 14 Agilité 6

Esprit

Intellect 2 Perception 4 Ténacité 8

Âme

Charisme 0 Instinct 6 Communication 0

Défense physique : 26

Défense mentale : 13

Déplacement : 20

Réaction : 12

Points de Vie : 112 (56 / 28 / 0 / -28)

Protection : 12 points d'armure dus à l'épaisseur de sa peau écaillée.

Compétences : Saisir et broyer 16 ; Natation 20

Pouvoirs : Armure naturelle (12), Terreur (10) ; Brouillard glacial ; Attaques multiples (x6) ; Ravageur ; Point Faible (ses yeux) ; Aquatique

Équipement et Voyage

Les héros d'Yggdrasill vont être appelés à sillonner la Scandia et à découvrir de nouveaux horizons. Ils livreront de nombreux combats et rencontreront des peuples amicaux, et d'autres moins. Lors de leurs périples, les personnages trouveront l'occasion d'employer divers objets et parfois de commercer.

Vous trouverez ci-après une liste non exhaustive de l'équipement le plus courant auquel ont accès les personnages. Il s'agit, bien entendu, d'armes et d'armures, mais aussi de nombreux objets de la vie quotidienne. Les prix sont donnés à titre indicatif. En effet, beaucoup de communautés n'utilisent pas de système monétaire et se contentent de troquer leur production contre les denrées dont ils ont besoin. Ces valeurs vous permettent cependant d'estimer l'équité des échanges proposés. Attention, cette balance commerciale est soumise aux carences éventuelles propres à une époque ou à une région. Un clan en guerre achètera plus cher des armes, un autre souffrant de disette proposera certainement une plus grande quantité de ces fourrures ramenés par ses chasseurs contre des réserves de nourriture.

Le Meneur de Jeu est libre d'adapter ces valeurs d'échange en fonction des situations et de sa perception des choses. Une fois encore, le bon sens prime ici.

Voici quelques règles d'échange en vigueur. Par souci de simplification, nous estimerons qu'elles s'appliquent partout :

- 8 onces d'argent = 1 once d'or**
- 2 onces d'argent = 1 vache laitière**
- 1 once d'argent = 3 moutons**
- 1 once d'argent = 9 mètres de lainage tissé (sur environ 1 mètre de large).**



Hacksilfr, l'argent haché

À l'époque des légendes, les hommes du Nord ne frappent pas monnaie. Ils peuvent utiliser les monnaies étrangères qu'ils récupèrent lors de leurs expéditions, que ce soit par le commerce ou le pillage, mais en général, les estiment selon leur poids en or ou en argent. L'argent facile à modeler et à transporter sous forme d'anneaux, c'est-à-dire de bracelets, est le plus utilisé.

La mesure est l'*eyrir*, mot venant du latin *aurus* (or). Un *eyrir* pèse 27 grs, c'est à dire environ une once.

Quand l'argent ne se présente pas sous la forme d'anneaux d'argent, mais d'objets ouvragés ou de bijoux troqués ou pillés, ils sont littéralement hachés avec les armes disponibles et pesés grâce à une petite balance portable facilement adaptable au pommeau de l'épée. Il est alors facile d'estimer leur valeur.



L'once d'argent sert de base d'évaluation dans tous les royaumes de la Scandia.

Bien entendu, l'usage courant consiste à utiliser de petits blocs d'argent ou des lingots pour les grosses transactions. On trouve ainsi des plaquettes d'une, deux ou cinq onces. Les lingots pèsent fréquemment dix onces.

Donc, afin de simplifier les choses, nous vous proposons d'introduire la « pièce » comme autre unité de valeur.

Vggdrasil



JÉRÔME 09

Les Armes

Au corps à corps	Dégâts	Solidité	Enc.	Valeur (en onces d'argent)	
Armes courtes					
Poignard*	3	9	0	0,5 (5 pièces)	
Hachette*	4	8	0	0,3 (3 pièces)	
Armes Longues					
Épée courte	5	11	0	2	
Épée longue	7	11	1	4	
Hache de guerre	9	10	2	1	
Armes à deux mains					
Longue hache	14	12	3	3	
Épée à deux mains	12	14	3	5	
Armes d'hast					
Lance*	10	11	2	4	

À distance	Dégâts	Solidité	Enc.	Portée (C/M/L/E)	Valeur
Armes de jet					
Javeline	6	7	2	5/10/20/40	0,4 (4 pièces)
Poignard	3	9	0	3/6/9/12	0,5 (5 pièces)
Hache de jet	4	8	0	3/6/9/15	0,3 (3 pièces)
Lance	8	11	4	5/10/15/30	4
Armes de tir					
Arc de chasse	6	8	2	10/20/40/80	1
Arc de guerre	7	10	2	10/30/50/100	2
Fronde	4	12	0	10/20/30/40	0,1 (1 pièce)

* Ces armes peuvent être lancées (voir ci-dessous).



Encombrement

La plupart des objets usuels, et de petite taille, ne comportent aucune indication d'encombrement. Il est possible de ranger dans une besace de dix à douze de ces ustensiles les plus communs. Les clefs, bourses et autres bijoux portés directement sur soi ne sont pas non plus pris en compte.

L'encombrement représente moins le poids de l'équipement que la gêne qu'il occasionne et la restriction de mouvement qu'il impose au personnage qui le porte.

Ainsi, les vêtements courants n'ont pas de valeur d'encombrement. Les armures et les habits d'hiver en possèdent une.

Tenez le compte de cet équipement pesant sur la liberté d'action du héros. Et annoncez bien aux joueurs lorsque leurs personnages sont « gênés », voire « encombrés ». À eux ensuite de gérer cet excès d'équipement.



Celle-ci correspond à une portion de bracelet et équivaut à un dixième (1/10) d'once d'argent. Elle sert pour les marchandises les moins coûteuses.

Bien sûr, en tant que Meneur de Jeu, vous pouvez préférer, pour garder un peu d'authenticité, conserver le système de troc et d'onces d'or et d'argent. Cela reste votre choix. Nous vous proposons uniquement une alternative pour simplifier les choses.

Les armes

Nul héros de la Scandia n'imagine affronter son destin sans une arme de bonne facture pendue à son côté. Car la plupart des sagas s'écrivent dans le sang et la fureur. En outre, face à la violence et aux dangers qui l'entourent, un personnage avisé compte, bien évidemment, sur ses propres forces, mais ne néglige pas l'assistance de deux pieds d'acier bien trempé.

Les armes sont définies par leur encombrement, leur solidité et leur potentiel de dégâts.

L'encombrement représente le poids et la gêne qu'occasionne le port de cette arme.

La solidité correspond à la résistance de l'arme. Lorsque le héros obtient une réussite critique sur une parade ou une attaque, baissez cette valeur de 1 point. Diminuez-la de 2 points sur un échec critique en attaque ou en parade.

Lorsque la solidité arrive à zéro, l'arme est inutilisable (cassée, émoussée, fendue...) Il devient nécessaire de la changer ou bien, si le Meneur de Jeu l'autorise, de la réparer (pour le manche brisé d'une hache, par exemple).

Le **potentiel de dégâts** indique la dangerosité de l'arme. Ajoutez ce chiffre à la Marge de Réussite de l'attaque (et à tout autre bonus) pour obtenir le montant total des dégâts occasionnés par ce coup.

Enfin, la valeur de l'objet donne une indication relative à sa place dans les échanges commerciaux de la Scandia.

Les Armures

Simple vestes renforcées de pièces de cuir cousues ou cottes de mailles élaborées et enrichies de fils d'or, les guerriers de la Scandia enfilent toutes sortes de protection afin de se garder des coups adverses.

Un héros ne peut porter qu'un seul type d'armure à la fois. Impossible d'en revêtir deux et de cumuler leur effet. Par contre, les pièces d'armures sont ajoutées à cet équipement de base. Elles confèrent donc un bonus à la valeur de protection totale.

Exemple : s'équipant pour la bataille, Svein enfle une cotte de mailles par-dessus ses vêtements courants. La protection de base liée à son armure est donc égale à 9. Puis, il se saisit d'un casque et de bracelets de cuir. Chacune de ses pièces lui apporte un bonus, respectivement +3 et +1 (pour la paire de bracelets). Au final, il bénéficie d'une valeur de protection égale à 13.

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

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

Description des pièces d'armure et des armures

Veste de cuir : il s'agit autant d'un vêtement courant que d'une armure. La veste recouvre le torse, le ventre et les hanches. Certaines possèdent des manches, courtes ou longues. Le cuir souple et fin ne restreint guère la liberté de mouvement.

Cuir renforcé : la veste devient plus épaisse et doublée de tissu. Des pièces de métal, des rivets plats en cuivre, en bronze ou en fer apportent une protection supplémentaire aux zones les plus exposées. Le col monte parfois jusque sous le menton.



Armure et Charisme

Il est évident que l'armure d'un combattant le protège, mais elle reflète également son statut, son prestige et sa richesse. Aussi, les *jarl* et les plus grands guerriers de la Scandia n'hésitent pas à se parer d'une création unique et bien souvent richement décorée. Une telle œuvre artisanale coûte cinq fois plus que le prix de base d'une protection du même genre. L'élément est orné de métaux précieux, brodé de fils d'or et d'argent, gravé de runes, d'images animales et de scènes tirées des sagas.

Le porteur d'une telle armure bénéficie d'un bonus de +1 par élément de protection ainsi décoré à tous ses tests de Charisme, qu'il s'agisse d'intimider ou d'impressionner ses interlocuteurs. Bien entendu, il doit porter l'armure sur lui à ce moment-là.



Cuir lamellé : des lamelles de cuir plus rigides sont collées et cousues sur la version précédente. La poitrine, le ventre, les omoplates et les coudes sont particulièrement renforcés. Des pièces semi-rigides, bombées, enserrant parfois les épaules.

Cotte de mailles : composée de centaines d'anneaux de fer rivetés, la cotte de mailles protège les mêmes parties du corps qu'une veste. Elle ne descend jamais sur les jambes car cela restreint trop la mobilité des combattants. Ceux-ci enfilent dessous une chemise molletonnée ou une fine veste de cuir.

Casque : le modèle le plus fréquent comporte un nasal et des « lunettes » qui protègent les yeux. Sur une base de bol en métal, des lamelles de renforts sont rivetées afin d'assurer la rigidité de l'ensemble. L'intérieur est doublé de cuir et de tissu afin d'amortir les chocs.

Épaulières de fourrure : il s'agit d'un grand morceau de peau encerclant les épaules et le cou. En général, cette fourrure est fixée sur une cape. En plus de la protection qu'elle apporte, sa nature (loup, ours, vison, etc.) donne une indication sur le statut du guerrier.

Bracelets de cuir renforcés : ils protègent l'avant-bras, du dessus de la main jusqu'au coude. Souvent gravés de motifs décoratifs, ils se composent de lamelles de cuir rigidifiées et nouées à l'aide de gros lacets.

Jambières de cuir renforcé : nouées autour des cuisses ou des mollets, elles protègent le combattant des coups visant ses jambes. Ici aussi, les artisans essaient souvent d'orner ces pièces d'armure de décorations ciselées dans la matière.

En combat, ou lors d'un impact direct, la valeur de protection est retirée du montant des dégâts subis. Ceux-ci peuvent très bien être absorbés en totalité par l'armure. Par contre, celle-ci ne sert à rien contre d'autres types de perte de Points de Vie, comme les chutes, les poisons, la noyade, etc...



Option : solidité des armures

Le système de base ne prend pas en compte la dégradation des armures. Voici une règle simple afin de simuler l'effet d'usure dû à de nombreux chocs. Chaque fois que la protection totale du personnage absorbe l'intégralité des dégâts subis lors d'une attaque adverse, l'armure, (ou les pièces d'équipement qui la composent), est abîmée.

Réduisez de 1 point la valeur de protection de l'un de ces éléments. Une fois un indice réduit à zéro, cette portion de l'armure concernée devient inutilisable.

Il est possible de réparer une armure tant que celle-ci n'a pas perdu plus de la moitié de sa valeur de protection. Dans ce cas, un artisan compétent (dans le travail du cuir, du métal ou la fabrication d'armure) doit réaliser un test étendu avec une période égale à une journée et un Seuil de Réussite difficile (19).

Exemple : Svein, engagé au milieu de la bataille, reçoit un coup de lance dans le flanc. L'attaque ennemie lui inflige 12 points de dégâts. Cependant, son armure conséquente absorbe l'ensemble de ces dommages. Le Meneur de Jeu utilise l'option de la solidité des armures.

Le joueur doit donc réduire de 1 point la valeur de protection de la cotte de mailles (qui devient alors égale à 9), celle du casque (pour un bonus de +2 dorénavant) ou celle des bracelets (réduite à +0, donc détruits par le choc). Le joueur décide que le coup a porté sur l'armure elle-même. Plusieurs anneaux ont été arrachés par l'impact et la cotte de maille ne possède donc plus qu'une valeur de protection de 8.

Au total, la protection de Svein devient égale à 12.



Si un guerrier tombe à l'eau alors qu'il est revêtu d'une armure, la valeur de protection totale devient un malus appliqué à tous ses tests de natation.

Les Boucliers

Il n'existe qu'un seul type de bouclier utilisé dans les Terres du Nord. Circulaire et d'un diamètre égal à une longueur de bras, de l'épaule au poignet, il protège le flanc gauche du combattant. Fabriqué sur une base de bois, il est renforcé par une peau de cuir tendue et invariablement colorée. Un cercle de métal vient protéger le centre du bouclier, et le bras du guerrier qui le manie.

Bouclier DP +3 ENC : 0/2* Valeur : 4

* en combat / hors combat. La seconde valeur d'encombrement du bouclier ne s'applique que lors de situations hors combat. Une fois fixé au bras, le guerrier est entraîné à manier son arme et cette protection conjointement. Cependant, porté ainsi dans une autre situation, ou plus sûrement attaché dans le dos, le bouclier réduit l'aisance du personnage et augmente alors l'encombrement de deux points.

Un bouclier ne donne aucun bonus à la valeur de protection du personnage. Il sert par contre à augmenter le niveau de sa Défense Physique. En effet, cet équipement nécessite une utilisation active pour dévier les attaques ennemies, contrairement aux armures qui se contentent d'absorber passivement les coups.

Les objets du quotidien

Bol en terre cuite, bijoux d'or et d'argent, manteaux de fourrures, cordes, corne à boire sont des objets que les personnages utiliseront au quotidien au cours de leurs aventures, bien souvent sans y faire attention. Les valeurs sont données en pièces.

La vaisselle

Assiettes en terre cuite (x6)	1
Assiette en métal (x1)	1
Plat en terre cuite	2
Plat en métal orné	5
Pot en terre cuite	2
Marmite de métal	4
Coupe en stéatite (x3)	1
Coupe en métal (x1)	1
Corne à boire	de 1 à 6 selon la richesse des ornements
Cuillères (x10)	1
Couteau	1

La vaisselle usuelle est en général constituée d'assiettes en terre cuite et de coupes en stéatite (parfois en métal pour les plus riches). On mange avec les doigts et avec un couteau personnel que chacun garde sur soi en permanence, mais des cuillères en bois sont également utilisées.

Les vêtements

Chemises, manteaux, capes, bottes, accessoires de cuir, toque, sous-vêtements, etc. permettent à l'individu civilisé d'apparaître en public dans une tenue décente.

Vêtements	Prix (mauvaise qualité / ordinaire / de luxe)
Chemise	4 / 8 / minimum 30
Robe	5 / 10 / minimum 40
Manteau de laine	10 / 16 / minimum 50
Manteau de fourrure	30 / 60 / minimum 100
Ceinture	5 / 10 / minimum 20

Cape	5 / 10 / minimum 30
Bottes	10 / 20 / minimum 50
Toque	10 / 20 / minimum 30
Sous-vêtements	1 / 5 / minimum 10
Pantalon de laine	10 / 30 / minimum 50
Pantalon de cuir	20 / 40 / minimum 70

Tissu et étoffes (sur 1m de large)

Pièce de chanvre (5 mètres)	2
Pièce de laine (5 mètres)	5
Pièce de lin (5 mètres)	3
Pièce de cuir, le mètre	9
Tenture de laine	20
Tapis, petit	16
Tapis, grand	40

Les accessoires et les bijoux

En plus de ses vêtements, le héros emporte bien souvent avec lui quelques accessoires. En outre, les habitants de la Scandia aiment à se parer de bijoux et d'ornements à la fois esthétiques et représentatifs de leur statut.

Accessoires

Bourse en cuir	5
Besace	2 à 5
Panier en osier	1
Peigne en os	5
Peigne en ivoire	1 à 5

Bijoux

Bracelet	10 à 500
Collier	10 à 1000
Anneau	5 à 100
Broche / Fibule	10 à 500

Matériel de voyage

Les hommes du Nord sont de grands explorateurs. Ceux qui souhaitent affronter la nature hostile et les mauvaises routes de la Scandia se montrent prudents en rassemblant tout le matériel nécessaire à leurs périples.

Outre de peau	2
Corde, dix mètres	1
Lanterne	12
Amadou	2
Petit sac	2
Grand sac	6
Patins (la paire)	20
Traineau	80

Le matériel médical

Il n'existe pas de standard en la matière. Chaque soigneur établit une pharmacopée à sa convenance. La plupart du temps, il s'agit d'herbes et de potions qu'il a concoctées lui-même. Pour quelques pièces (de deux à cinq), n'importe qui peut emporter dans sa besace quelques linges propres et le nécessaire pour suturer une plaie.

Les remèdes ne sont pas à vendre. Quiconque veut en bénéficier doit payer les services d'un guérisseur ou d'un *thulr*.

Les animaux

Le cheval est réservé au voyage et à la guerre. Les paysans élèvent des bœufs pour labourer leurs terres. On trouve des chiens pour garder les troupeaux ou les maisons et des chats plus ou moins sauvages veillent sur les greniers à grains. Chacun tend à élever les animaux dont il a besoin, et seuls les chevaux sont l'enjeu d'un véritable marché.

Animaux

Cheval de selle	100
Cheval de guerre	200 à 1000
Chien de garde	15
Chien de chasse	20
Chien de guerre	30
Chat	5
Faucon	20
Bœuf	12
Vache	20
Taureau	30
Oie	1
Poulet (x2)	1
Cochon	10
Mouton	4

L'immobilier

Ces coûts correspondent aux tarifs de construction, en matières premières et en main d'œuvre, de ces bâtiments.

Cabane	10 à 20 onces d'argent
Maison, petite	20 à 100 onces d'argent
Maison, grande	50 à 200 onces d'argent
Ferme	100 à 500 onces d'argent
Atelier	20 à 200 onces d'argent
Maison longue	500 à 10 000 onces d'argent
Palais	50 000 à 500 000 onces d'argent

Mobilier

Baril	2
Brasero	6
Banc	5
Chaise	3
Tabouret	1
Lit, une place	18
Lit, deux places	30
Coffre, petit	15
Coffre, grand	30
Table, petite	10
Table, grande	35

Les règles de l'hospitalité en vigueur dans la Scandia permettent à chacun de bénéficier d'un abri et d'un repas s'il en fait la demande (hormis les bannis, bien entendu). Il n'y a donc pas d'auberge. Dans le pire des cas, c'est le *jarl* qui est responsable des voyageurs de passage et qui doit leur offrir le gîte et le couvert. Dans les villes, des établissements sont dédiés à ce rôle. Bien souvent, la nourriture et le cou-

chage ne sont pas bien fameux, ce qui incite les visiteurs, sans statut à faire valoir, à s'arranger avec les habitants locaux pour occuper une maison vide et troquer les biens dont ils ont besoin.

Organiser un banquet

Les nobles de la Scandia sont friands de ces banquets sans fin. Les plus importants accueillent des dizaines, voire des centaines de convives sous leur toit. Les festivités religieuses, ou organisées à l'occasion d'événements militaires ou d'expéditions lointaines, constituent également un bon prétexte pour organiser de somptueux banquets.

Aliments

Prunes (x12)	1
Pommes (x6)	1
Noix (x12)	1
Châtaignes (x12)	1
Baies (1 kilo)	1
Choux	1
Orge (un baril)	2
Blé (un baril)	5
Navets (x4)	1
Champignons (1 kilo)	4
Bœuf, au kilo	3
Poulet, la pièce	1
Oie, la pièce	1
Porc, au kilo	2
Mouton, au kilo	1
Gibier, au kilo	4
Œufs (x12)	1
Poissons, au kilo	1
Crustacés (au kilo)	2
Fruits de mer (au kilo)	2
Sel, au kilo	3
Miel, au kilo	5
Ail, au kilo	2
Boisson	
Hydromel, le litre	5
Vin, le litre	15
Bière	2
Liqueur de fruit, le litre	5
Lait de vache, le litre	1
Lait de chèvre, le litre	2

L'équipement à la création du personnage

Afin de déterminer ce que possède un héros nouvellement créé, le Meneur de Jeu et le joueur vont, à partir de son historique et en restant logique par rapport à celui-ci, choisir dans les listes ci-dessus ce qu'il peut détenir au moment de partir à l'aventure. Restez cohérents dans cette

phase de la création du personnage. Il dispose très certainement de ses armes et de son armure ainsi que d'un équipement de base. Seuls les nobles, quelques *bondi* et *hirdmen*, ainsi que ceux qui en élèvent, possèdent un cheval. Ils ont certainement un endroit où vivre et quelques biens qu'ils ont fabriqué eux-mêmes ou dont ils ont hérités. Enfin, en guise de fortune personnelle, chaque personnage commence la partie avec quelques anneaux d'argent, pour un équivalent de 1D10 onces.

S'aventurer à travers la Scandia



Aussi attachés que soient les héros à leur clan, leurs aventures les entraîneront sans aucun doute vers d'autres contrées, peut-être même au-delà des frontières de Midgardr jusqu'aux autres royaumes d'Yggdrasill.

La Scandia possède peu de routes entretenues et la plupart ne sont en fait guère plus que des chemins de terre. Aucune voie ne mène vers certains lieux parmi les plus reculés. Les zones sauvages et inexplorées demeurent nombreuses et rendent périlleux le moindre périple.

La mer offre une alternative au voyage par voie terrestre, mais elle recèle également ses propres dangers. Pourtant, les hommes des royaumes du Nord comptent dans leurs rangs les meilleurs marins de Midgardr et privilégient ce mode de transport sur tous les autres.

Le voyage, l'exploration et la conquête de nouveaux territoires sont des thèmes récurrents dans les sagas. À n'en pas douter, les héros trouveront leur lot d'exploits à accomplir au cours de leurs pérégrinations dans toutes les régions de la Scandia.

Voyager dans la Scandia

Un voyageur qui souhaite visiter d'autres contrées a le choix entre plusieurs modes de transports. Ils sont présentés dans le tableau ci-dessous. Pour chaque catégorie, la distance moyenne pouvant être franchie en une journée y est indiquée. Cela correspond à environ 10 heures de trajet. En forçant l'allure, il est possible de doubler ce chiffre.



Mode de transport

Marche à pied
 À cheval
 Sur un attelage
 Traîneau
 Navire ; voile
 Navire ; rames
 Barque

Distance moyenne (10 heures de trajet)

25 km
 50 km
 20 km
 30 km
 60 km
 20 km
 30 km

Notes : Les routes en mauvais état ralentissent beaucoup le rythme du voyage. Il faut souvent pousser les attelages pour les sortir d'ornières boueuses.

À pied ou à cheval, la fatigue se fait vite ressentir et nécessite de prendre fréquemment des pauses.

Les traîneaux ne peuvent être employés que sur une épaisse couche de neige. Ils ne prennent pas en compte le modificateur de « neige », mais celui de « blizzard » s'applique normalement.

Modificateurs et conditions du voyage

Les distances indiquées ci-dessus correspondent à des conditions favorables, sur une route relativement bien tracée ou par mer calme.

La nature du terrain et le climat influencent grandement ces moyennes. Le tableau ci-dessous vous donne les

modificateurs correspondant à des conditions particulières. Multipliez la distance de trajet journalière par ce facteur afin d'obtenir la nouvelle vitesse de progression des héros.

Condition (climat)

Pluies modérées
 Pluies torrentielles
 Neige
 Blizzard
 Tempête en mer
 Vents favorables en mer

Modificateur

x3/4
 x2/3
 x1/2
 x1/3
 x1/3
 x3/2

Condition (terrain)

Forêt dense
 Terrain accidenté
 Collines abruptes
 Forêt et terrain accidenté
 Montagnes
 Marais

Modificateur

x1/2
 x2/3
 x1/2
 x1/3
 x1/4
 x1/3

Ces modificateurs sont cumulables. On considère d'abord le terrain, puis le climat. Ainsi, franchir une montagne à pied, par temps de neige, implique de réduire d'un quart la distance de base (25km). Le héros ne parcourt donc plus que 6km (on arrondit toujours à l'inférieur) sur ce terrain. Si, en plus, le sol est recouvert de neige, le joueur divise encore ce chiffre par deux. Au final, le personnage, malgré dix heures d'efforts, ne se déplace que de trois kilomètres ce jour-là.

Expérience et Renommée

L'expérience



D'aventures en aventures, les héros sont appelés à accomplir de nombreux exploits. Au cours de leur histoire, ils vont bien évidemment évoluer, s'améliorer et s'endurcir.

Les personnages accumulent de l'expérience, et celle-ci les aide à devenir plus compétents et plus forts encore. Ils développent leurs savoirs et leurs domaines d'expertise. Ils renforcent également leurs aptitudes et dons naturels.

En termes de règles de jeu, cela se traduit par l'accumulation de Points de Légende à la fin de chaque scénario auquel participe le personnage. Le joueur peut alors dépenser ces points afin d'augmenter les valeurs des caractéristiques et des compétences, en apprendre de nouvelles ou acquérir des prouesses martiales ou des sortilèges.

Bien entendu, le Meneur de Jeu et le joueur doivent veiller ensemble à rendre cette progression logique et cohérente avec les événements vécus par le héros.

Acquérir de l'expérience

Seuls les héros qui s'aguerrissent rapidement survivent aux périls de la Scandia. Surmonter des épreuves héroïques, traverser des aventures épiques, défaire des ennemis implacables, voilà autant de façons pour eux de gagner de l'expérience, de s'endurcir, d'affiner leurs talents en les éprouvant dans l'adversité.

Points de Légende

Actions accomplies	PL attribués
• Participer à l'aventure	2
• Jouer son personnage de façon convaincante, aider à animer la partie	0 à 2
• Proposer des idées qui font avancer le scénario, résoudre une énigme ou une situation avec intelligence ou ruse, découvrir les secrets de l'univers	0 à 2
• Agir héroïquement, tenter des actions périlleuses dignes d'une saga, se sacrifier pour le clan ou le groupe, etc	1 ou 2
• Affronter un adversaire puissant, surmonter un obstacle, vaincre une forte opposition, se venger, ou venger sa famille ou un frère juré	1 ou 2
• Acquérir du prestige, obtenir une position privilégiée, améliorer ses conditions de vie	1

Mais, il n'est pas nécessaire d'apprendre dans la confrontation. Un personnage peut également s'améliorer grâce aux conseils d'un expert accompli, le regard bienveillant d'un mentor ou en s'entraînant seul et avec acharnement.

La saga

C'est à travers les aventures légendaires et en participant aux scénarios proposés par le Meneur de Jeu que les personnages gagnent des Points de Légende (PL).

Le joueur les accumule et les dépense à sa guise.

Le MJ détermine le nombre de Points de Légende attribué aux personnages à la fin de chaque séance. Il peut ensuite autoriser les joueurs à les utiliser dès cet instant ou préférer attendre que les héros se retrouvent un peu au calme, en général une période qui correspond à leur vie entre deux scénarios. Le tableau ci-dessous vous donne quelques indications sur l'attribution des Points de Légende.

En général, un héros reçoit de 2 à 10 de ces points, selon son implication dans l'aventure et la valeur de ses exploits. Le Meneur de Jeu dispose, bien entendu, de toute latitude afin de modifier ce total comme c'est conseillé ici. Il peut ainsi gérer le rythme de progression des personnages en fonction de la tournure qu'il veut donner à sa campagne, de la puissance des adversaires qu'ils vont devoir affronter, etc...

Exemple : Svein rentre chez lui après une courte aventure en Norvège. Il y a affronté des pirates, trouvé leur repaire et surtout vaincu leur chef. Il a également mené une rébellion contre les forbans, ce qui lui a permis de renverser une bataille qui semblait pourtant perdue d'avance.

À la fin de la séance, le Meneur de jeu attribue donc des Points de légende au personnage. Svein gagne ici 2 (il participe au scénario) + 2 (affronte une forte adversité) + 2 (défait un ennemi puissant) + 2 (surmonte une situation grâce à un plan rusé), soit 8PL qu'il peut désormais dépenser afin d'améliorer ses statistiques ou les conserver pour plus tard.

S'entraîner, apprendre

Un personnage peut prendre du temps afin de s'entraîner ou d'apprendre, seul ou avec un maître. Il peut ainsi développer ses caractéristiques et ses compétences, mais aussi découvrir de nouvelles prouesses martiales ou maîtriser de nouveaux sortilèges.

Ce genre d'activité demande beaucoup de temps et un héros qui s'engage sur cette voie ne peut plus partir à l'aventure sous peine de voir tous ses efforts réduits à néant.

De cette manière, en travaillant seul, un personnage gagne un Point de Légende (1PL) par semaine qu'il consacre à son entraînement. S'il bénéficie de l'aide d'un mentor, cette période passe à 1PL par tranche de 5 jours de travail.

Seul un individu possédant au moins un niveau d'expert dans une compétence peut enseigner celle-ci et aider un apprenti à progresser dans ce domaine ou ceux qui en dépendent (prouesses martiales et apprentissage de sorts). On ne peut enseigner une compétence qu'à un niveau de maîtrise maximum égal à celui que l'on possède.

Bien évidemment, les Points de Légende gagnés au cours d'un entraînement ou d'un apprentissage ne peuvent servir qu'à améliorer la compétence, la caractéristique, ou à acheter la prouesse martiale convoitée ou le sortilège concerné.

Il est impossible de progresser dans une compétence notée par un astérisque (dans le chapitre Compétence, page 111), seul et sans l'aide d'un mentor.

Exemple : Svein souhaite améliorer ses talents de cavalier. Il décide donc de rentrer dans le village de son jarl et de consacrer quelques semaines à se reposer et à s'entraîner dans ce domaine. Chaque jour, il monte à cheval et part pour de longues randonnées.

Il s'entraîne ainsi deux semaines et accumule ainsi 2 Points de Légende. Au bout de cette période, Svold Berrensson, l'éleveur des écuries du jarl, commence à lui donner quelques conseils. Lui-même est un cavalier expert. Dix jours plus tard, grâce à ce mentor, Svein a gagné 2PL de plus. Il dispose maintenant de 4PL à dépenser pour améliorer sa compétence « Chevaucher ».

Convertir l'expérience et s'améliorer

En dépensant ses Points de Légende, le personnage va pouvoir augmenter les valeurs de ses caractéristiques et de ses compétences, accéder à de nouveaux sortilèges et de nouvelles prouesses martiales... Bref, s'approcher un peu plus du statut de héros mythique.

Améliorer les caractéristiques

Afin d'augmenter ses caractéristiques, le joueur doit dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois la valeur qu'il désire atteindre. Il doit acheter chaque niveau indépendamment.

Exemple : Svein souhaite voir passer sa caractéristique de Vigueur de 2 à 3. Il lui en coûtera donc 15 Points de Légende.

Apprendre ou améliorer une compétence

Lorsqu'il souhaite améliorer son degré de maîtrise dans une compétence, le joueur doit dépenser un nombre de Points de Légende égal au double du niveau qu'il veut atteindre. Comme précédemment, chaque niveau doit être acheté séparément des autres. Les coûts se cumulent à chaque palier.

Afin d'en acquérir une nouvelle, il doit cependant dépenser 5 Points de Légende afin d'obtenir un niveau de +1. Par la suite, chaque nouveau palier lui coûtera le nombre normal de points (4PL pour un +2, 6PL pour un +3, etc.)

Exemple : Svein désire améliorer ses talents de cavalier. Son degré d'expertise actuel s'élève à +3. Il doit donc dépenser 8 Points de Légende afin d'atteindre une valeur de +4.

De même, il compte apprendre la compétence Acrobatie, celle-ci lui ayant fait défaut lors de sa dernière aventure. Il lui en coûtera ici 5 Points de Légende afin de l'acquérir au niveau +1.

Développer une nouvelle prouesse martiale

Lors de la création du personnage, le joueur peut également acquérir de nouvelles prouesses martiales, s'il remplit toutefois les conditions pré-requises nécessaires.

Dans ce cas, il doit dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois le niveau de la prouesse étudiée.

Note : il existe des prouesses dont le niveau est indiqué comme variable. Il s'échelonne généralement entre 1 et 4. Un joueur doit acheter chaque niveau séparément, et dans l'ordre croissant (il faut posséder le niveau 1 avant de pouvoir acquérir le niveau 2).

Exemple : Svein souhaite apprendre la prouesse martiale « charge impétueuse ». Il étudie donc cette technique auprès d'un hirdmen vétérans de sa connaissance. Comme il s'agit d'une prouesse de niveau un, il lui en coûtera 5 Points de Légende et un peu de temps, ainsi que quelques horions, pour la maîtriser.

Acquérir un nouveau sortilège

Comme pour le cas des prouesses martiales, le personnage doit au préalable remplir les conditions nécessaires (en termes de compétence) avant d'acquérir de nouveaux effets magiques.

Dans ce cas, il doit également dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois le niveau du sortilège étudié.

Une fois encore, chaque niveau, chaque domaine et chaque sortilège s'achètent séparément et toujours dans l'ordre croissant. Ainsi, le personnage doit posséder le niveau originel (ou le sortilège de base) avant d'en acquérir un supérieur dans sa maîtrise de la magie.

Recalculer les caractéristiques secondaires

Une fois les améliorations effectuées grâce à la dépense de Points de Légende, le personnage a peut-être vu les valeurs de ses caractéristiques altérées. Dans ce cas, comme celles-ci servent à leur calcul, n'oubliez pas de modifier, si nécessaire, les scores des caractéristiques secondaires qui en découlent.

La Renommée



Bien entendu, les personnages d'Yggdrasill sont inscrits dans leur univers. Ils accomplissent des missions au service de leur jarl ou de leur roi, cherchent à acquérir du pouvoir ou une fortune personnelle et, plus que tout, à embrasser leur destinée, celle-là même que les Nornes ont tissée pour lui, à la naissance.

Mais, bien au-delà de ses exploits et de ses aventures, les héros écrivent avant tout une saga en lettres de feu et de sang. Ce récit épique deviendra alors la matière dont s'emparent les scaldes pour créer les légendes nourrissant les habitants de la Scandia.

C'est ainsi que les personnages vont véritablement devenir des héros. En auréolant leur nom d'une gloire immortelle que même les dieux reconnaîtront. En se taillant une place parmi les grandes personnalités des royaumes du Nord. En s'entourant, de son vivant, d'une incroyable renommée qui laissera dans l'histoire la trace de son passage.

La Renommée mesure la réputation que possède le personnage à travers l'ensemble des royaumes de la Scandia, et même au-delà de ces frontières.

Plus celle-ci est élevée, plus le héros est connu pour ses actes et ses exploits. Mais il a également plus de chances d'être reconnu quel que soit l'endroit où il se trouve.

Le Renommée ne prend pas en compte la nature des actes du personnage : un renom important peut avoir pour origine des faits d'armes héroïques comme une réputation de pillard sanguinaire et impitoyable. Seul est important le fait d'être reconnu.

La Renommée en Jeu

La Renommée sert au Meneur de Jeu pour déterminer si les gens reconnaissent le personnage lors de ses aventures et de ses voyages, selon le lieu où il se trouve. Cette reconnaissance peut avoir des conséquences positives (un héros connu se voyant accueilli chaleureusement par un puissant seigneur) comme négatives (un pillard notoire risquant d'être défié par un membre d'un clan ayant eu à subir ses exactions). Tout cela dépend des actes à l'origine de la Renommée du personnage.

Les héros peuvent également se servir de la Renommée des PNJ afin de connaître la réputation de ceux-ci, d'apprendre les origines de cette réputation et de glaner ainsi quelques informations sur les individus qu'ils seront amenés à croiser au cours de leurs pérégrinations à travers la Scandia.

À la création du personnage, la Renommée de celui-ci est égale à la valeur de sa plus haute compétence.

Les archétypes

La Renommée fait appel à la notion d'archétypes tels qu'ils sont décrits dans le chapitre sur la création du personnage, page 78.

Voici donc un résumé de la liste des archétypes indiquant les diverses occupations et les différents rôles qu'endossent les habitants de la Scandia :

- **Les nobles :**
Jarl, chef de guerre, conseiller du seigneur...
- **Les guerriers :**
Hirdmen, guerrier-fauve, mercenaire, pirate...
- **Les sages :**
Völva, thulr, scalde, seigneur...
- **Les travailleurs :**
Artisan, fermier, forestier, mineur...
- **Les voyageurs :**
Marchand, émissaire, forgeron itinérant, espion...

Faits et Exploits

Les actes qu'accomplissent les héros sont, dans un premier temps, associés à un chiffre de base, appelé « valeur du fait » et variant de 1 à 8 points.

La valeur d'un Fait dépend de plusieurs facteurs :

- L'importance de ses conséquences sur le clan : il s'agit là des répercussions que cet acte va engendrer pour son clan, ou la communauté dans laquelle le héros se trouve à cet instant, et ceci quel que soit le nombre de ses membres. Ce groupe peut correspondre à seulement quelques individus isolés comme aux habitants d'une cité. L'action doit modifier ou influencer significativement la vie de ces gens. Ceux-ci doivent se sentir directement concernés par les Faits accomplis. Par exemple, une simple bagarre d'ivrognes ne touchera personnellement que peu de monde (les adversaires et peut-être leur famille), alors que la mort d'un *jarl* affectera tout un domaine. Ou bien encore, un groupe de brigands qui détousse un voyageur esseulé réalise une action qui n'a que peu d'impact sur une communauté (uniquement sur la victime et ses proches). Cependant, si ces gredins se font pirates et pillent les navires de commerce qui approvisionnent le village, tous les habitants en subiront directement les effets.

- Son caractère héroïque : on prend en compte l'acte en lui-même, un Fait extraordinaire impliquant des moyens hors de portée des gens du commun. Que ce soit par l'utilisation de pouvoirs particuliers (prouesses martiales, magie, artefacts merveilleux, etc.), ou parce que l'action en elle-même est en principe réputée comme impossible ou du moins extrêmement difficile à réaliser. Par exemple, un seul guerrier affrontant un kraken et parvenant à l'abattre accomplit un Fait considéré comme impossible. Lors d'un combat, la démonstration de prouesses martiales ou de capacités magiques impressionnera les gens du commun, témoins de cet affrontement et révélera à leurs yeux un héros de la Scandia.

En fonction de ces deux critères, le Meneur de Jeu détermine la valeur du Fait selon son appréciation personnelle. Au besoin, vous pouvez vous référer à la liste donnée ci-après afin de comparer l'action du personnage à ces quelques exemples :

Les Faits valant 1 point

Rentrent dans cette catégorie tous les Faits importants pour un personnage, mais n'impliquant dans leurs conséquences que très peu de personnes, ou qui sont à la portée de tout un chacun.

Exemple :

- Se battre des brigands sur une route,
- Remporter des jeux de lutte ou des épreuves lors de festivités,
- Découvrir un trésor ou piller un hameau,
- Être appelé à donner son avis au *jarl* lors d'un conseil,
- Se marier avec quelqu'un de son village,
- Être le dernier à tomber ivre mort lors d'un festin,
- Profaner le tombeau d'un ancêtre local.

Les Faits valant 2 points

Dans cette catégorie sont comptabilisés tous les Faits importants pour un personnage, mais qui impliquent dans leurs conséquences plusieurs dizaines de personnes (un village, une petite communauté, etc.) ou ne sont à la portée que de peu de gens (utilisation de prouesses martiales, de la magie, etc.)

Exemple :

- Se battre dans un duel judiciaire, affronter un adversaire réputé puissant,
- Rappporter la tête d'une bête sauvage qui terrorisait un village,
- Sauver la vie d'un *jarl* ou d'une personnalité influente de la communauté,
- S'opposer à un *jarl* ou se battre dans sa maison longue,
- Mettre fin à une vendetta,
- Piller un petit village.

Les Faits valant 4 points

Dans ce cas, le personnage doit impérativement utiliser des moyens extraordinaires (magie) ou héroïques (prouesses martiales) afin de mériter ces points. En outre, on prend en compte les conséquences de l'action qui doivent toucher une communauté importante (une ville, un domaine, etc.), ou l'idée que cet acte était jusque-là réputé impossible à réaliser.

Exemple :

- Participer au conseil d'un roi et le rallier à sa décision grâce à ses arguments,
- Piller une ville,
- Tenir tête, seul, à une bande ennemie d'au moins cent hommes,
- Rappporter la tête d'un troll qui terrorisait un village,
- Mettre fin à une épidémie,
- S'opposer à quelqu'un ayant une Renommée très importante,
- Montrer de puissants pouvoirs magiques.

Les Faits valant 8 points

Ce genre de Faits nécessite toujours l'utilisation des moyens extraordinaires et héroïques. En outre, il est impératif que leurs conséquences touchent une très vaste communauté, ainsi que l'action soit réputée impossible à accomplir.

Exemple :

- Conquérir ou piller la capitale d'un royaume,
- Être couronné roi,
- Rappporter la tête d'un troll qui terrorisait un royaume,
- S'opposer à un dieu ou à ses agents,
- Provoquer la destruction de tout un clan
- Obtenir des dieux qu'ils interviennent en sa faveur.

Bien sur, cette liste d'exemples n'est en rien exhaustive. Le Meneur de Jeu est tout à fait libre d'attribuer une valeur de son choix aux Faits accomplis par les personnages, et non répertoriés ici.

Les témoins et lieux

Une fois décidée de la valeur de base du Fait réalisé par le personnage, le Meneur de Jeu doit désormais évaluer le second élément du calcul du gain de Renommée : le vecteur de diffusion.

Pour cela, il s'avère nécessaire de considérer le nombre de témoins présents ainsi que leur influence potentielle. En effet, il faut bien comprendre que vaincre le plus abominable des trolls n'aura aucun impact sur la réputation du personnage s'il n'y a personne pour assister à cet exploit. Bien entendu, les sagas remplissent ensuite leur rôle en diffusant cette in-

Le Meneur - Expérience et Renommée

formation quitte à l'enjoliver à loisir, mais l'important demeure. La rumeur circule, enflé, relayée par les scaldes jusqu'à associer le nom du héros à cette action héroïque.

Avant de déterminer la valeur d'un témoignage, il est également nécessaire de considérer l'endroit où l'action a eu lieu. Reprenons l'exemple ci-dessus : tuer un troll au fond d'une vallée perdue de haute montagne n'aura jamais le même impact que de l'abattre devant les murs de la capitale d'un royaume, en pleine journée et devant les habitants de la cité rassemblés pour assister au combat.

Le vecteur de diffusion s'échelonne entre 1 et 4. Voici quelques indications pour en estimer la justesse :

Vecteur 0 : aucun témoin n'assiste à l'action

Vecteur 1 : quelques témoins sans influence dans leur communauté, de simples gens du commun.

Vecteur 2 : entre plusieurs témoins sans influence jusqu'à une foule. Ou bien en présence de quelques témoins importants (un marchand, un scalde, un conseiller du jarl, un chef de clan, une garde de *hirdmen*, etc.).

Vecteur 3 : une foule importante est présente (des villageois, les guerriers d'une bande en guerre...) ainsi que quelques témoins influents (un riche marchand, un scalde réputé, un jarl ou un chef de clan majeur, etc.). Ou bien, l'action se déroule devant les yeux de personnalités de la Scandia (un conseiller du roi, un chef de guerre),

Vecteur 4 : l'action se déroule devant une foule très importante de témoins (des citadins, les *hirdmen* et l'armée du jarl...), ou alors en présence de personnalités majeures de la Scandia (un roi, la cour du roi, un scalde reconnu dans tous les royaumes, etc.).

Evolution de la Renommée

Avec le temps, et les aventures, la Renommée des héros est appelée à croître. Afin de calculer cette augmentation, une fois déterminés les paramètres du Fait accompli, il vous suffit simplement de multiplier la valeur de base de celui-ci par le chiffre du vecteur de diffusion.

Exemple : Svein vient de chasser les bandits qui rançonnaient les voyageurs aux abords de son village (valeur 2). Il a agi pour porter secours à un jarl capturé et a réussi à délivrer ce seigneur des griffes des brigands (vecteur 3). Il voit donc sa Renommée augmenter de 6 points.

Les Faits marquants

Certains exploits frappent ben plus les esprits que d'autres. Ils méritent une place de choix dans la saga des héros. Lorsqu'un personnage augmente, en une seule fois, de plus de 5 points sa Renommée, il devrait noter avec soin le Fait à l'origine de cette évolution. Cet événement devient un Fait marquant de son histoire, un acte dont les scaldes feront une histoire digne que l'on s'en souvienne.

En plus de résumer les circonstances ayant donné ce Fait marquant, le joueur note le niveau de Renommée atteint à cette occasion. Il peut également y indiquer toute information pertinente liée à la manière dont ce haut fait a été accompli (comme avoir subi une grave blessure, le lieu et les témoins importants, etc.).

Exemple : Svein possède un niveau de Renommée de 21. Après avoir tué seul le chef de la bande et mis les brigands en fuite, puis pour avoir délivré le jarl, un scalde décide de l'honorer au banquet du soir en relatant cet exploit. Pour cet acte héroïque, Svein voit sa Renommée augmenter de 6 points, celle-ci passe donc à 27. Sur la feuille de personnage, le joueur note : 27 - Mort du chef des brigands, acte reconnu et récompensé par le jarl sauvé à cette occasion.

Ainsi, ces notes permettent également de voir la saga d'un héros se dérouler dans un ordre chronologique alors que s'alignent peu à peu les différents Faits marquants accomplis.

Ces événements servent à définir des stades dans l'histoire du personnage. On appelle ceux-ci « périodes de Faits ». Ils correspondent au temps séparant deux Faits marquants réalisés par le héros.

Exemple : Svein, grâce à quelques Faits mineurs (n'ayant pas fait évoluer sa Renommée de plus de 5 points d'un coup), a vu sa Renommée augmenter jusqu'à 38 points. C'est alors que le jarl qu'il avait autrefois sauvé lui demande d'affronter pour lui un terrible troll qui terrorise son domaine. Aucun de ses hommes n'est sorti vivant de ce combat, mais il croit que Svein est un héros à la hauteur de cette tâche. Après un rude combat, Svein ramène la tête du troll et l'expose à la vue de tous, sur un pieu devant la maison longue du seigneur. Pour cet acte digne du héros qu'il est, Svein voit son score de Renommée augmenter de 12 points d'un coup (4 pour avoir combattu seul un troll, multiplié par 3 car le jarl et ses scaldes diffusent l'information autour d'eux). La Renommée de Svein atteint désormais un score très honorable de 50 points et il possède maintenant deux périodes de Faits : la première période allant de 27 à 49 points, et la seconde commençant à 50.

Perdre de la Renommée

La Renommée d'un héros croît avec ses exploits, mais aussi grâce aux scaldes qui relaient ces événements dans leurs récits épiques. Pourtant, l'oubli menace ceux que le Destin, ou un choix personnel, désigne.

Lorsqu'un personnage décide de se retirer du monde, ses exploits s'effacent peu à peu de la mémoire des gens. Seuls les scaldes continuent d'entretenir son souvenir, mais, même ainsi, la notoriété du héros perd de son importance.

Lorsqu'un personnage n'accomplit plus de Faits lui octroyant un gain de réputation, il risque de voir sa Renommée diminuer. Au bout d'une année sans exploit, il se met à perdre un point de Renommée par mois, puis deux points par mois l'année suivante, ensuite trois points par mois celle d'après, etc. Dès que le héros refait parler de lui, qu'il participe à un événement héroïque valant une nouvelle augmentation de sa Renommée, il brise cette impitoyable plongée dans l'oubli.

Exemple : Svein, après un combat effroyable, subit une très grave blessure. Il met plus de cinq mois à s'en remettre, et environ un an avant de retrouver l'intégralité de ses forces. Au final, il reste éloigné d'une vie aventureuse durant dix-sept mois, durant lesquels il n'accomplit plus aucun des faits héroïques qui ont fait sa réputation. Il perd donc 1 point de Renommée par mois au bout de la première année (soit 5). Svein voit donc sa Renommée, tomber de 50 à 45.

Entrer dans la légende

Certaines histoires possèdent une telle portée, se révèlent si édifiantes ou appréciées que les scaldes ne les retirent jamais de leur répertoire. Si les faits mineurs peuvent être oubliés, les exploits les plus spectaculaires sont le terreau où naissent les sagas. Une perte de Renommée ne peut jamais effacer les gains dûs à un Fait marquant. Ainsi, quels que soient les revers de la vie ou les coups du destin, le héros construit peu à peu sa légende.

Exemple : *durant sa convalescence, Svein a perdu 5 points de Renommée, et gagné une profonde cicatrice sur le torse. Sa Renommée est passée de 50 à 45 points. Cependant, même s'il devait perdre encore de sa notoriété dans la Scandia, il ne pourrait jamais redescendre en-dessous du total de Renommée gagné grâce à ses faits marquants, soit 18 points (6 pour le sauvetage du jarl, 12 pour avoir tué le troll).*

Bien souvent, le seul moyen pour un personnage de re-devenir anonyme consiste à changer de nom. Et à espérer que personne ne reconnaisse son visage. Mais quel héros voudrait une chose pareille ?

Être reconnu

Le Test de Reconnaissance

On gagne parfois à être reconnu pour ses exploits ; par exemple en arrivant à la cour d'un roi afin de bénéficier de la meilleure des hospitalités. À d'autres moments, cela devient plus problématique comme lorsque vous cherchez à infiltrer la cité ennemie afin de découvrir le plan de leurs chefs.

Afin de déterminer si un personnage connaît ou reconnaît quelqu'un, le joueur lance un dé à cent faces (D100) et compare le résultat à la Renommée de cette personne. Si celui-ci est égal ou inférieur au niveau de Renommée, en prenant toutefois en compte les différents modificateurs décrits ci-dessous, le Test de Reconnaissance est réussi. Le personnage a déjà entendu parler de cet individu, et pourra même se rappeler certains des Faits qui lui sont associés.

Comment reconnaître quelqu'un ?

Il y a deux éléments à prendre en compte lors d'un Test de Reconnaissance.

- Le personnage connaît déjà quelques détails au sujet de cette personne : on la lui a présentée, il connaît son nom, il a entendu parler de certains de ses exploits, etc. Dans ce cas, le niveau de base pour le Test sera celui de la Renommée de la personne à identifier, auquel il faut, bien entendu, appliquer les modificateurs appropriés.

Exemple : *Le jarl décide de présenter Svein à sa fille, le héros qui vient d'abattre le troll qui hantait son domaine. Pour savoir si elle a déjà entendu parler de lui, et comme Svein vient de lui être présenté, elle effectue le Test de Reconnaissance en utilisant la Renommée de Svein, c'est-à-dire une valeur de base de 50.*



Le D100

Lancer un dé à cent faces (D100) revient à lancer deux dés à dix faces (D10) en désignant l'un des deux comme le chiffre des dizaines, et l'autre comme le chiffre des unités.

Ainsi, en lançant deux D10, si on obtient 4 sur le dé des dizaines et 7 sur le dé des unités, le résultat final est 47.



- Le personnage ne dispose d'aucun élément de reconnaissance concernant cette personne : dans ce cas, le niveau de base pour le Test est égal à la Renommée de la personne divisée par 10.

Exemple : *au cours de ses périples, Svein fait halte dans la mesure de simples paysans qui lui offrent de bon gré l'hospitalité. Le chef de famille examine ce voyageur harassé, mais assez richement vêtu, qu'il n'a jamais vu auparavant dans les parages. Il réalise alors un Test de Reconnaissance en utilisant une valeur de 5 (la Renommée de Svein, 50, divisée par 10) auquel il faudra appliquer les modificateurs adéquats.*

Qui reconnaît ?

Une fois déterminée la valeur de base de la Renommée utilisée pour le test, il faut sélectionner les différents modificateurs adaptés à la situation. Ceux-ci donnent le seuil final à ne pas dépasser avec le lancer du D100 pour réussir le Test de Reconnaissance. Voici dans l'ordre ces modificateurs :

Les archétypes : si le personnage qui tente le Test appartient à la même catégorie d'archétypes que l'individu qu'il tente de reconnaître, utilisez le niveau normal de Renommée. Par contre, si les archétypes sont de types différents, vous devez réduire cette valeur de la Renommée de moitié. **Le lieu :** une fois le modificateur d'archétype appliqué, un second intervient, selon le lieu où se déroule la rencontre. En effet, en fonction de l'endroit où l'on se trouve, les scaldes ont pu plus ou moins colporter l'histoire du héros et les rumeurs importantes atteindre les gens qui vivent là.

- Dans les zones côtières, les villes de la Scandia : la valeur est divisée par 2 (arrondie à l'inférieur).
- Dans un village dans les terres, sur une route commerciale : la valeur est divisée par 3 (arrondie à l'inférieur).
- Dans un village isolé, hors des voies de commerce : la valeur est divisée par 4 (arrondie à l'inférieur).
- Dans la capitale d'un royaume : pas de modificateur.
- Si la personne est originaire de la région (ville, village, etc.) : pas de modificateur.
- Hors des frontières de la Scandia : la valeur est divisée par 5 (arrondie à l'inférieur).

Le Meneur - Expérience et Renommée

Exemple : Svein, fort de sa nouvelle Renommée après avoir tué le troll, part à nouveau à l'aventure. Après quelques déboires et ayant tout perdu, il se retrouve obligé de quémander l'hospitalité dans un petit village perdu au milieu des hautes terres norvégiennes. Le chef de cette communauté s'interroge sur ce voyageur à la triste mine. Afin de déterminer s'il a déjà entendu parler du valeureux Svein, le Meneur de Jeu réalise pour lui un Test de Reconnaissance sur une base de Renommée de 6 (50 divisé par 2 car Svein est un combattant et le chef du village est un paysan, puis 25 divisé par 4 puisqu'on se trouve dans un petit village : soit une base de 6,25 arrondie à 6).

Les actes dont on se souvient

Si le Test de Reconnaissance, une fois toutes les modifications appliquées, est réussi, on considère alors que le personnage est reconnu. Sa réputation, positive ou négative, détermine la réaction des gens qui découvrent son identité.

Dans ce sens, ceux-ci peuvent avoir entendu raconter les exploits, héroïques ou maléfiques, des personnages. Afin de savoir à travers quels Faits marquants ils les connaissent, vous devez relancer à nouveau le D100. Reportez-vous alors à la Renommée de la personne. Le résultat indique, tout simplement, à partir de quelle période de Faits on a entendu parler de lui. Tous les faits marquants inférieurs à ce second chiffre sont connus. Si le résultat donne un résultat supérieur à la Renommée de la personne, le personnage est considéré comme au courant du dernier Fait marquant.

Exemple : Le chef du village accueillant Svein effectue son Test sur une base de 6. Le résultat sur le D100 est un 05. Une réussite ! Il relance alors le D100, pour savoir de quels Faits concernant Svein il a entendu parler : le nouveau résultat est alors de 43, ce qui correspond à la première période de Faits du héros. Le villageois sait donc que le jeune hirdmen a protégé un village d'une bande de brigands et qu'il a sauvé la vie d'un jarl par la même occasion. Quelle chance pour Svein, il va se voir offrir un véritable festin par le chef du village, impressionné par l'héroïsme de son hôte.

Changer ou dissimuler son identité

Il pourra parfois arriver qu'un joueur souhaite voir son personnage dissimuler son identité ou utiliser un faux nom afin de ne pas être reconnu. Cela pourra notamment être le cas lorsque la réputation du héros risque de lui attirer des ennuis à l'endroit où parmi les gens où il se trouve. Par exemple, un personnage chasseur de hors-la-loi fera naître à n'en pas douter une animosité certaine dans une bande de brigands qu'il souhaite infiltrer.

Dans les deux cas, voici la règle à appliquer : dès que le personnage endosse une nouvelle identité, il se voit attribuer un nouveau niveau de Renommée valable pour celle-ci, d'une valeur de départ de 0. La Renommée de l'ancienne identité n'est pas effacée pour autant : le personnage possède désormais deux niveaux (ou plus) de Renommée, un pour chaque pseudonyme ou nom d'emprunt.

Cependant, reconnaître la véritable identité d'un personnage tentant de la dissimuler ainsi n'est pas évident : le Test de Reconnaissance se fait donc sur la base de la Renommée de l'identité à démasquer divisée par 10 et arrondie à l'inférieur.

Exemple : Svein, après ce somptueux repas décide de repartir sur les routes. Connaissant mal la région, il erre pendant plusieurs jours sans abri. Affamé, épuisé, Svein accepte de se joindre à un convoi de marchands en partance pour le Jylland. Malheureusement, il a plusieurs fois affronté les armées de ce royaume, et effectué quelques raids sur ces villages, alors qu'il combattait dans la garde du jarl d'Odense. Arrivé à Ribe, Svein décide de changer de nom et de se faire désormais appeler Thorfin. Cette nouvelle identité est associée à un niveau de Renommée égal à 0, tandis que la Renommée liée au nom de Svein reste égale à 50. Le démasquer sous son apparence de Thorfin nécessite de réussir un Test de Reconnaissance inférieur ou égal à 05 - le niveau de Renommée de Svein (50) divisé par 10.

Quelques exemples

Le tableau ci-dessous présente quelques valeurs de Renommée relative (c'est à dire avant l'application des modificateurs) de différentes fonctions et archétypes de la Scandia :

Artisan réputé	20
Capitaine pirate	60
Chef de la garde d'un seigneur	75
Chef de guerre du royaume	150
Chef de village	30
Chef mercenaire	25
Conseiller du roi	150
Guerrier-fauve, <i>thulr, völv</i>	25
Jarl d'un petit domaine	50
Jarl important	100
Personnalité locale	50
Roi d'un royaume mineur	200
Roi de l'un des Trois royaumes	500
Scalde	40
Marchand fortuné	70
Marchand voyageur	30



Scénario : Prémices au grand hiver

Synopsis

Les runes ont parlé, et à travers elles, les dieux. Pourtant leurs mots demeurent obscurs. Embarqués pour chercher des réponses, les personnages atteignent les côtes occidentales de la Norvège afin d'y consulter une puissante magicienne. L'endroit est dangereux et leur périple se transforme en parcours initiatique avant d'obtenir satisfaction. Ils rencontrent alors des marins jutes qui les croient impliqués dans la disparition de leur princesse. Une fois le malentendu dissipé, les personnages comprennent que leur destin est lié à cet événement. Ils se lancent alors sur les traces de la jeune noble et de son navire. Très vite la situation se complique. Des adversaires puissants oeuvrent dans l'ombre. La quête des héros les fait voyager à travers le détroit de Skagerrak. Peu à peu, les enjeux se dévoilent. Les personnages devront faire des choix difficiles face à un péril qui menace d'engloutir le Danemark dans la guerre. L'amour de deux êtres est-il le prix à payer ?

Situation

Les plus grandes sagas ont toutes un commencement. Voici comment débute celle de vos héros. Les événements décrits dans ce scénario partent du principe que tous les personnages sont issus du même clan. Il permet d'utiliser directement les archétypes fournis dans ce livre. Si vos joueurs créent leur propre *alter ego*, il vous faudra adapter légèrement la situation de départ afin de vous rapprocher de celle décrite ci-dessous. Quelques indications en ce sens vous sont proposées dans l'introduction de l'aventure.

L'été touche à sa fin dans la Scandia. Très bientôt, les forêts du Danemark se pareront de brun et de feu, un vent froid amènera des nuages gris depuis les montagnes du Nord. Le roi Frodi est assis sur le trône depuis moins d'un an. Son armée réprime toute tentative de rébellion, mais il sait qu'une colère sourde gronde encore dans le cœur de ses sujets. Si la Scania lui est fidèle, si le Sjaelland courbe l'échine, en Fyn on murmure encore contre le nouveau monarque. Frodi est un homme rusé et un habile politicien. Par des présents et des négociations bien menées, il a réussi à éloigner toute menace de conflits immédiats à ses frontières. Il se consacre donc à assurer sa position dans son propre pays. Les scaldes à sa solde clament depuis le début de l'été l'intention du roi de réconcilier tous ses sujets sous sa bannière parée du symbole du marteau. Le souverain multiplie les cadeaux à ses fidèles, ses noces avec la veuve de son frère ont été l'occasion de grandes réjouissances à travers tout le pays et il y a reçu l'hommage de nombreux *jarl*. Mais pas de tous.

En Fyn, Hord Beinirsson est le puissant seigneur d'Odense. Il n'a pas fait le déplacement jusqu'à Hleidra, prenant pour excuse le décès encore récent de son épouse. Le roi n'est pas dupe, Hord était un ami d'Halfdan, ce frère qu'il a lui-même exécuté afin de s'emparer du pouvoir. Le roi a cependant trouvé un moyen de contrôler cette province insoumise. Depuis son accession au trône, des émissaires de Frodi vont et viennent vers le Jylland. La péninsule représente à la fois un formidable débouché vers l'Occident et le Sud, ainsi qu'un partenaire commercial de choix, mais également un ennemi potentiel et dangereux. Le monarque a donc négocié l'union de la fille du roi des Jutes, Olaf Gundersen, avec l'un de ses puissants vassaux : le *jarl* d'Odense. Hord a très mal pris cette annonce, mais il ne peut s'y soustraire sans déclarer une guerre à son suzerain, guerre qu'il sait ne pouvoir gagner. De plus, cette alliance est sans doute une bénédiction pour son domaine.

Elle mettrait l'île de Fyn à l'abri des raids des pilliers jutes, et apporterait un surcroît de richesse non négligeable. Bien entendu, pour Frodi, c'est également le moyen de ramener sous sa coupe le seigneur indocile.

Sur l'île de Fyn, dans chaque village, chaque cité, on ne parle plus que de cela. Ou presque...

Note : ce premier scénario est avant tout une introduction à l'univers d'Yggdrasil. Certains détails apparaissant ici restent volontairement dans l'ombre. Selon les décisions des joueurs et les actions de leurs personnages, cette aventure peut avoir des conséquences importantes sur l'avenir du Danemark, dont une guerre et le courroux des dieux ne sont pas les moindres. Quelques encarts ouvrent l'histoire sur des intrigues secondaires que vous avez la possibilité, ou non, de développer à votre guise en autant d'aventures.

Introduction



Cette aventure prend sa source dans le Royaume du Danemark. Si vous souhaitez la déplacer ailleurs, vous aurez des adaptations à faire sur l'implication des personnages dans les événements sous-jacents. L'introduction est prévue pour les archétypes fournis dans ce livre, vous pouvez ainsi vous lancer directement dans le scénario. Si les joueurs créent leurs propres héros, il vous faut travailler avec eux leurs origines afin de les impliquer personnellement dans les événements décrits. Idéalement, ils devraient être originaires de la ville de Rohald et appartenir à un clan danois de l'île de Fyn.

Vous pouvez sinon situer la ville à votre guise, mais il est préférable que le *jarl* soit un proche de Hord Beinirsson. Bien entendu, l'annonce de son prochain remariage avec une princesse du Jylland fait grand bruit et fait naître de nombreux commentaires. Si certains se réjouissent de cette union rapprochant les deux pays, la plupart y voient bien une manœuvre de Frodi pour favoriser ses propres intérêts.

Pourtant, un autre sujet préoccupe bien plus les habitants de Rohald. À la demande du *jarl*, la *völva* de sa cour a consulté les dieux. Les runes sont formelles. Des temps troublés se profilent à l'horizon pour le clan Kjari. D'autres signes sont apparus, mais demeurent incompréhensibles, même pour la *völva*. Pourtant, quelque part, quelqu'un possède les réponses.

Relisez les historiques des archétypes fournis et inspirez-vous en afin de définir les motivations des personnages. Le *jarl* Hrolf Knudson a décidé d'envoyer des émissaires rencontrer la Dame de Givre, celle que l'on prétend être la plus puissante magicienne de la Scandia. Il a choisi les héros, pour différentes raisons. L'un d'eux peut être un membre de sa famille, ou un proche en qui il a toute confiance (un noble, un *hirdmen* ou une *völva*). D'autres peuvent être chargés de l'escorter (un *berserkr* ou un *hirdmen*) ou d'apporter leur soutien à cette entreprise grâce à leurs capacités reconnues (un *scalde*, une *völva* ou un *thulr* par exemple). Plus précisément,



La cité de Rohald et le clan Kjari

Cette ville côtière équipée d'un petit port protégé à l'embouchure d'un fleuve sinueux abrite un millier d'habitants. Elle se situe sur la côte occidentale de l'île de Fyn, exposée aux raids des pirates jutes. De fait, sa population se compose de gens rudes et prompts à prendre les armes.

Le *jarl* descend de Kjari, un héros local dont une grande pierre runique raconte les exploits légendaires, à l'entrée des bois sacrés tout proches. Cette communauté est donc connue pour son appartenance au clan Kjari. Celui-ci est lié par le sang, et ceci depuis de nombreuses générations, au seigneur d'Odense. Aussi, les décisions prises dans ce grand centre urbain pèsent également sur la vie à Rohald.

Hrolf Knudsson, le *jarl* de Rohald, est un ami et un fidèle lieutenant de Hord Beinirsson. Comme lui, il a retardé sa visite à Hleidra et a refusé, jusqu'à présent, de rendre hommage au roi Frodi. Mais il sait également que, tôt ou tard, il devra faire un choix. Il essaie simplement de toujours agir dans l'intérêt de son clan.



les runes ont pu révéler qu'il est important que telle ou telle personne participe à l'expédition. Quoi qu'il en soit, les héros se trouvent sur le quai, écoutant les dernières recommandations de Hrolf Knudsson

197

Chapitre 1 : La Dame de Givre



Scène 1 : Départ pour le fjord des glaces

Note : plongez directement les joueurs dans le scénario en lançant cette scène. Insistez bien sur l'attente du *jarl*, l'angoisse de son peuple, le sentiment de responsabilité des personnages. Ensuite, venez-en aux explications sur la situation (voir l'encart ci-après). Ainsi, les joueurs se sentiront d'autant plus impliqués, l'aspect émotionnel précédant toute forme de raisonnement.

Le navire qui va emporter les personnages vers les côtes de la Norvège se balance doucement contre le quai de bois où s'est rassemblée une foule importante. Des gamins insouciantes jouent près d'eux, et courent entre les jambes des marins qui achèvent d'embarquer les vivres et les réserves d'eau. Le *jarl*, son épouse et une partie de sa garde sont alignés face aux PJ. Ceux-ci écoutent les dernières recommandations de leur suzerain avant de monter à bord pour ce voyage qui s'annonce glorieux. La voix rauque et forte de Hrolf Knudsson couvre le clapotis des vagues contre le ponton et tout le monde l'écoute en silence. Sobrement, avec l'économie de mots qui lui est coutumière, le *jarl* salue leur courage et appelle la faveur des dieux sur leur entreprise. Puis il étreint brièvement chacun des héros pour finir par celui qui a été désigné comme le responsable de l'expédition. Hrolf sort alors de sa bourse un bijou d'argent qu'il lui tend. Il s'agit d'un pendentif en forme de marteau de Thor, gravé de runes, censé apporter bonne fortune. Ce cadeau de très grande valeur, cet objet appartient à sa famille depuis Kjari, le fondateur du clan, et prouve aux yeux de tous l'importance que le seigneur accorde à la mission que les héros vont aujourd'hui devoir accomplir. Après de derniers adieux avec leurs parents et leurs amis, les personnages rejoignent le bord. Bientôt, le navire s'éloigne du quai et entame sa lente remontée de l'embouchure du fleuve où est bâtie la ville, jusqu'à la mer. Debout à la poupe, près du navigateur, les PJ regardent s'éloigner la terre où ils ont grandi pour vivre leur première véritable aventure. Alors que les toits disparaissent derrière les arbres qui bordent la rive, les souvenirs de ces derniers jours s'imposent à leur esprit.

L'avertissement des dieux

Une fois sur le bateau, vous pouvez simplement donner les informations nécessaires aux joueurs pour qu'ils comprennent maintenant en quoi consiste la mission confiée par le *jarl*. À eux ensuite de se les approprier et d'en discuter afin de préparer leur expédition.

Si vous avez le temps, et l'envie, essayez plutôt de les distiller sous forme de scènes en flash-back. Voici les événements qui ont conduit à leur départ et pouvant servir à cet usage. Chaque fois, il est précisé le type de héros susceptible d'être présent.

• **Mauvais rêve** : il y a une semaine de cela, au beau milieu de la nuit, Hrolf Knudsson se réveille en nage dans son lit. En proie à un cauchemar, il a poussé un cri qui a réveillé toute sa maisonnée. Ensuite, enfin calmé, il raconte ainsi son horrible rêve :

« Je voguais sur un *knörr* fait des ossements des gens de mon peuple. J'étais seul et pourtant le navire magique avançait sans besoin de marins pour le manœuvrer. La mer était de sang, un brouillard épais me cernait de toutes parts. J'avais si froid. Puis, peu à peu, la brume s'est dissipée. J'ai vu... Par tous les dieux ! J'ai vu notre terre en proie à des flammes infernales ! Les maisons, les champs, les forêts de Fyn étaient en feu. La fumée noire masquait le ciel, charriait une abominable odeur de viande grillée. Le bateau s'est rapproché de la rive. Dans la mer, des charognes flottaient entre des monceaux de débris. Sur la plage montaient des cris de souffrance. Les vêtements en flammes, ceux qui espéraient s'échapper par là agonisaient sur la grève où des monstres marins achevaient les blessés et se repaissaient de leurs corps. Par Odhinn ! Que signifie tout cela ? »

Car, en effet, nul ne l'ignore, les dieux parlent aux seigneurs de Midgardr à travers leurs rêves. Mauvais présage (noble, *hirdmen*, *berserkr*).

• **Divination** : dès le lendemain, Hrolf Knudsson interroge la *völva* de la communauté sur la signification de ce rêve. Dans l'obscurité de sa maison, au milieu des fumées de brasero, la magicienne invoque le pouvoir des runes, mais une moue dubitative apparaît sur son visage. Elle peut confirmer qu'un immense péril menace d'engloutir le pays tout entier, peut-être la Scandia dans son ensemble. Mais lorsque le *jarl* la presse de se montrer plus précise sur la nature de ce danger, elle secoue tristement la tête. Le message d'Odhinn se révèle difficile à interpréter, elle ne sait qu'en penser. Puis, d'un doigt fébrile, elle désigne l'étrange figure dessinée par trois des osselets qui ont glissé sur le côté : « Mais je sais qui peut détenir une réponse ! » souffle-t-elle dans un murmure (noble, *völva*, *hirdmen*).

• **Conseil** : le soir même, le *jarl* réunit ses proches afin d'obtenir leur avis sur la situation. La plupart ne veulent pas minimiser le péril à venir, mais considèrent tout aussi dangereuses les paroles de la *völva*. Elle a en effet recommandé une visite à la légendaire Dame de Givre, une sorcière de sinistre réputation. Chacun y va de son anecdote à son sujet, issue de récits souvent abominables et plus destinés à effrayer les enfants qu'à colporter une quelconque réalité. Hrolf Knudsson en a bien conscience et tape finalement du poing sur la table. Il ordonne qu'on affrète un navire pour ce voyage, puis désigne les membres du groupe qui partira. Il choisit avec sagesse des jeunes gens qui ont déjà démontré leur valeur au sein du clan, mais qui ont tout à prouver aux yeux des dieux. À eux de ramener plus de réponses au sujet de ce rêve qui continue à le hanter et parfois déclenche un frisson angoissé dans son échine (tous).

• **Préparatifs** : on murmure en ville contre ce projet. Une telle entreprise voue sans nul doute les voyageurs à une mort certaine. De plus les ressources qu'elle nécessite seraient bien plus utiles ailleurs...

Mais Hrolf Knudsson n'a que faire des timorés et poursuit les préparatifs. Autour d'une bonne tablée, en compagnie d'Osvif qui commandera le navire, il partage avec les PJ ce que l'on sait vraiment de la Dame de Givre, ou ce que l'on croit savoir (surtout les scaldes à travers les contes qui courent à son sujet).

Une *völva* ou un *thulr* confirmera qu'elle a la réputation d'être la plus grande magicienne de Midgardr, capable de suivre toutes les trames tissées par les Nornes. On dit aussi que le prix de ses services suffit à apporter le malheur à ceux qui l'interrogent. La rumeur prétend qu'elle emprisonne les hommes qui viennent la voir, en fait ses amants puis, une fois lassée, les fige dans la glace pour orner sa demeure. Enfin, nul ne sait où elle vit vraiment, même si l'Ouest de la Norvège est un bon point de départ. Osvif rapporte que : « soudain, la mer se couvre de fine glace, votre navire de givre, le brouillard se dissipe enfin, et vous vous retrouvez face à une côte inconnue. Un fjord escarpé, aux

flancs couverts de neige s'ouvre alors devant vous. Il fait si froid... vous savez que vous êtes enfin arrivé à destination. J'ai entendu cette histoire de la bouche d'un marin de Haven qui avait perdu ses deux pieds à cause de ce froid surnaturel. Je veux bien croire qu'il disait vrai ! »

Munis de ces maigres renseignements, les personnages préparent leurs baluchons (tous).

- **Adieux** : l'aube se lève sur la cité. Les personnages sont déjà levés depuis longtemps. Ils prennent le temps d'un déjeuner avant de faire leurs adieux à leurs proches puis de sortir et se diriger lentement vers le port (tous).

Une fois les joueurs en possession de ces informations, revenez au navire. Le *snekkjar* glisse doucement sur une mer d'huile et bientôt les côtes familières disparaissent au loin. Une nuée de mouettes les accompagne un long moment, comme pour leur faire une dernière escorte. Laissez maintenant les joueurs discuter de la situation et envisager la suite de leur expédition.

Scène 2 : Embuscade

Voilà plusieurs jours que le navire des personnages longe les côtes de la Norvège en remontant vers le Nord. Lors de la traversée du détroit du Skagerrak, ils ont bien aperçu quelques voiles à l'horizon, mais ces bateaux suivaient d'autres routes et n'ont montré aucune intention de vouloir s'approcher du leur. Des marchands ou des pêcheurs, sans doute.

Les terres qu'ils aperçoivent, deviennent de plus en plus sauvages alors qu'ils remontent vers le Nord. Les rares plages ont presque toutes disparu au profit de falaises de plus en plus élevées et abruptes. Des forêts denses recouvrent les flancs des collines et des montagnes basses qui se découpent au-delà. Les nuits sont froides, mais rien d'insurmontable, et un soleil généreux brille dans la journée.



Le voyage

Si vous le souhaitez, vous pouvez introduire une ou deux rencontres durant le voyage. Marchands venant bord à bord pour échanger des nouvelles, troupeau de baleines accompagnant un moment leur route, bateau pirate qui les suit durant deux jours avant de renoncer à les traquer. À cette occasion, vous pouvez décrire les voiles et fanions rouges des pirates de Hirsk. Il est peu probable qu'aucun des personnages n'ait entendu parler de ces détails reconnaissables (test de Savoir approprié ou de culture générale SR10).



Dans l'inconnu

Les peuples de la Scandia sont très superstitieux, ne l'oubliez pas. Les événements qui sortent d'une certaine « normalité » appartiennent donc automatiquement au monde du surnaturel. Ce premier chapitre doit jouer sur ce sentiment afin de créer une tension chez les joueurs.

L'arrivée au fjord caché y participe. Demandez quelques tests d'Agilité (SR14) ou de Navigation (SR14) pour éviter qu'ils ne tombent à la mer. Il faut, dans le pire des cas, les secourir rapidement. Quelque chose nage autour d'eux, bien qu'ils ne puissent jamais vraiment savoir de quoi il s'agit. Deux héros peuvent aider Osvif à ramener la barre dans le bon chemin (test de Puissance, SR14). Rendez cette scène stressante.

Par la suite, tant qu'ils sont dans la vallée, faites de même en insistant sur le décor sinistre (givre, forêt sombre, rocher découpés, hurlements d'animaux sauvages) et la présence des primitifs qui rôdent autour d'eux. N'hésitez pas à leur demander des tests de Perception ou de Vigilance, de temps en temps, sans que cela ne donne de résultat. Juste pour qu'ils ne relâchent pas leur attention. Idéalement, alternez les épisodes de tension et d'accalmie. Maintenez les joueurs sous pression. Après tout, ils avancent dans l'inconnu et n'ont pas le droit à l'échec.



Jusqu'à ce matin-là. La nuit s'enfuit lentement et laisse place à une brume épaisse. Un froid mordant réveille les PJ allongés sur les bancs de nage. Aucun vent, aucun bruit sinon celui de la mer. Du givre blanchit le navire. De minces plaques de glace dérivent autour de la coque. Soudain, un grand fracas se fait entendre et le *snekkjar* gîte dangereusement sur sa droite. Il vient de heurter un récif. D'autres affleurent tout autour. Tout le monde, y compris les personnages, est réquisitionné pour surveiller la mer et aider à la manoeuvre. Secouez les joueurs, menacez de les envoyer par le fond. Ils n'aperçoivent les rochers qu'au dernier moment, la coque produit des craquements sinistres dès qu'elle en effleure un. Un marin trop penché passe par-dessus bord et disparaît aussitôt dans les eaux glacées. Ceux qui tentent de le secourir croient apercevoir le bras d'une créature marine happer le malheureux et l'entraîner vers le fond. Tout à coup, deux énormes piliers de pierre surgissent du brouillard. Le navire fonce droit dessus. Dans un dernier effort, Osvif parvient à dévier la barre et le *snekkjar* passe entre les deux colonnes, non sans racler ses bords des deux côtés et jeter ses passagers au sol sous le choc.

Aussitôt, la brume se lève et tout redevient plus calme. Ils débouchent dans un fjord encaissé. Des montagnes escarpées et couvertes de conifères givrés cernent une vallée marine en forme de pointe de flèche. Une grève de galets gris en occupe l'extrémité, il s'agit visiblement du seul point où il est possible d'accoster.

Le *snekkjar* remonte lentement le bras de mer vers la grève. Un personnage vigilant aperçoit alors trois colonnes de fumée montant derrière les arbres, assez loin à l'Est de leur position.

Un test de Sagas réussi rappelle que « des créatures » sont censées garder l'endroit, mais rien de plus précis. Il s'agit en fait d'une tribu d'hommes primitifs dont les chasseurs suivent la progression des personnages et donnent l'alerte. Ils préparent une embuscade dès que le navire touchera terre, considérant comme leur ennemi, quiconque entre dans ces eaux (une épreuve supplémentaire pour qui cherche à rencontrer la Dame de Givre).

Un test de Perception permet d'apercevoir quelques-uns de ces guerriers en train de se rassembler près de la grève. Mais également de deviner l'entrée d'une grotte dans la montagne, loin au-dessus d'eux.

L'attaque sauvage

Les assaillants surgissent sur la grève dès que les personnages posent pied à terre. Leur tactique est rudimentaire, ; ils comptent sur l'effet de surprise et leur nombre. Les barbares se précipitent en hurlant vers les Danois, et lancent leurs javelines avant d'engager le corps à corps.

Prévoyez trois adversaires par héros, plus une douzaine qui se jette sur les marins. Malgré sa supériorité numérique, l'ennemi n'est pas à la hauteur de combattants aussi farouches que les personnages. Surtout si ceux-ci ont éventé l'embuscade et pris le temps de s'y préparer. À eux de se montrer assez malins pour ne pas être débordés et mis en difficulté, au risque de subir une mauvaise blessure.

Les marins affrontent courageusement le danger. Mais l'un d'eux est blessé à chaque tour de combat une fois la mêlée engagée (vous pouvez désigner la victime au hasard ou choisir selon la situation). Ils sont au nombre de 9 plus Osvif (1D10). Si l'un de ces PNJ venait à être atteint deux fois, il meurt. Ce système simple permet de gérer les pertes dans le camp des Danois.

Les sauvages brandissent des armes primitives, faites de pierre, d'os et de bois. Ils ne portent que quelques fourrures malodorantes en guise d'armure. Dès que la moitié d'entre eux est hors de combat, ils s'enfuient à couvert des arbres touffus et disparaissent dans la végétation, en emportant ce qu'ils peuvent voler dans le *snekkjar*.

Les sauvages

Guerriers primitifs

Conflit 6 / 2 Relationnel 0 Physique 4
Mental 2 Mystique 4 / 3 Vitalité 6

Caractérisation : primitif (modificateurs inclus dans leur profil)

Ils vénèrent la Dame de Givre comme une déesse et subviennent à tous ses besoins sous la forme d'offrandes hebdomadaires déposées devant la grotte.

Scène 3 : La Dame de Givre

Une fois leurs adversaires en fuite, et fait le tour des dégâts subis, les personnages peuvent reprendre leurs esprits et s'intéresser à l'endroit où ils viennent d'arriver. La grève étroite est coincée entre deux promontoires rocheux et l'orée de la forêt. Les montagnes environnantes ne montent pas très haut dans le ciel, mais présentent des parois raides et marquées de plaques neigeuses. Une couverture de nuages gris masque le soleil et, la nuit, les étoiles. Impossible de se repérer exactement. Les PJ peuvent même se demander s'ils se trouvent encore sur Midgardr.

S'ils ne l'ont pas déjà vue, ils aperçoivent maintenant la gueule d'une caverne ouverte sur le flanc d'une falaise, loin au-dessus d'eux. Grâce aux runes, une *völva* pourra confirmer qu'il s'agit bien de la demeure de la Dame de Givre. Par contre, aucun chemin ne semble y mener.

En fait, un test de Survie permet de repérer un mince sentier à travers les fougères géantes. Très vite, il se sépare en deux. Une piste part vers l'Est, dans la direction des fumées aperçues plus tôt. Les traces des primitifs en fuite y sont bien visibles. L'autre voie se dirige résolument vers leur destination.

Note : si les personnages ratent la piste, ils doivent se frayer un chemin à travers la végétation dense. Leur rythme est deux fois plus lent et ils doivent effectuer régulièrement des tests de Survie afin de ne pas s'écarter de la bonne direction, au risque de perdre encore une ou deux heures avant d'atteindre le pied de la falaise.

La forêt bruisse de vie, mais jamais aucun animal n'est visible. Tout au long de leur progression, les héros ont l'impression d'être observés, mais impossible de débusquer le moindre guetteur. Le sol gelé craque sous leurs pas et la frondaison filtre le peu de lumière qui parvient jusqu'à eux. Il fait très froid.

Enfin, les personnages débouchent sur une étroite bande dégagée donnant sur le flanc abrupt de la montagne. Une fois de plus, aucun sentier ne grimpe vers le sommet, mais une observation minutieuse de la paroi permet de repérer une série de saillies et de fissures qui constituent une sorte d'escalier vers le promontoire en surplomb où se trouve la caverne. L'escalade se révèle cependant ardue et épuisante (demandez trois tests d'Escalade SR14, chaque échec implique la perte de 1D10PV). Enfin, les héros atteignent leur but alors que la nuit s'abat trop vite sur la vallée. Déjà, le paysage s'enfonce dans l'obscurité. Mais d'ici, ils découvrent l'ensemble du *fjord*, même si la mer est masquée par une nappe de brouillard qui débute au niveau des deux piliers de pierres qu'ils ont dépassés au matin.

L'esplanade est presque plate. Un chemin, invisible depuis le bas, redescend de l'autre côté du col et serpente jusqu'en bas. Face à eux, l'entrée béante de la caverne semble les attendre. Mais dès que les personnages se dirigent dans sa direction, un blizzard glacial se lève et vomit des torrents de neige sur eux. Il n'y a qu'un seul abri possible.

Une fois dans la grotte, celle-ci se réduit très vite pour donner sur une mince faille s'enfonçant sous le rocher. Devant, les PJ découvrent des paniers remplis de nourriture, viandes, légumes et fruits. Le passage se sépare dans quatre directions différentes. Toutes mènent au même endroit, la Salle du Pilier, après de nombreux tours et détours. Mais surtout les parois des



tunnels sont recouvertes de glace qui renvoie en arc-en-ciel la moindre source de lumière. Ce phénomène crée également d'étranges illusions. L'un après l'autre, les personnages en sont victimes. Référez-vous aux Runes du Destin de chacun. Les héros vont faire face à un élément (adversaire, trésor, source de terreur, etc. . .) qui se rapporte à l'une des runes (à vous d'être inventif). Selon leur réaction, ils peuvent se retrouver prisonniers de leur peur, se montrer agressifs (voire attaquer leurs propres compagnons), perdus dans un rêve chimérique... Un test d'Instinct (SR10) est nécessaire pour briser l'enchantement. Ceux qui réussissent peuvent aider les autres à quitter cet état (bonus de +2 pour le prochain test). Comme chaque héros est soumis à sa propre illusion, indiquez en aparté aux joueurs ce qu'ils voient. Par contre, faites-les réagir devant tous les autres. Cette expérience partagée qui puise au fond de leurs plus profondes motivations devrait aider à souder le groupe, conscient désormais que chacun porte en lui les germes de son destin.

Une fois cette épreuve passée, les personnages pénètrent dans le cœur du domaine souterrain, une immense salle, approximativement circulaire. Les parois couvertes de cristaux de givre irradient une lueur spectrale. La voûte de la caverne s'élève à plus de quarante pas. Des gouttes d'eau suintent le long de stalactites et forment un lac au sol. Mais surtout, une colonne gigantesque, formée de la jonction d'une stalactite et d'une stalagmite géantes, en occupe le centre. Une incroyable représentation d'Yggdrasil est gravée sur toute sa surface. Les racines plongent sous la surface du lac. Le feuillage sculpté se perd dans les stalactites.

Le froid se fait plus intense et des nuages de vapeur blanche flottent devant la bouche des PJ. Sortie de nulle part, la Dame de Givre fait alors son apparition. Elle est grande, même pour une femme du Nord. Ses traits fins et délicats ajoutent à sa beauté. Ses cheveux sont si clairs qu'ils paraissent blancs, aussi blancs que sa peau et que ses vêtements ourlés de fourrure de vison. La magicienne adresse un sourire amusé aux personnages et darde sur eux ses yeux glacés, avant de prendre place sur un trône sculpté dans une grande stalagmite dorée. Sans un mot, elle invite les visiteurs à lui faire part des raisons de leur venue.

Essayez de donner à cette scène un aspect irréel (par la lumière pâle, le silence, le froid...). La Dame de Givre écoute sans prononcer un mot. Ses gestes sont lents et gracieux. Quiconque tente de l'approcher de trop près voit ses pieds pris dans une gangue de glace l'immobilisant. Un éventuel agresseur subit le même sort, et le froid se répand peu à peu dans tout son corps.

Lorsqu'ils ont fini, la magicienne se lève et désigne du doigt la colonne gravée. Elle murmure quelques mots incompréhensibles et les runes tracées autour de la carte géante se mettent à luire. Puis elles s'éteignent peu à peu, seules quelques-unes brillent encore. Une *völva* comprend qu'il s'agit là d'un puissant sortilège de divination. La Dame de Givre, d'une voix glaciale et rauque, prononce alors ces mots :

« Feu et glace, peur et bravoure, mort et vie, nuit et jour ne feront plus qu'un. Qui peut empêcher cela lorsque même les dieux risquent alors de tomber ? Les enfants paieront pour les péchés de leurs pères. Vos destins sont déjà écrits, les Nornes y ont veillé. Mais seule la lutte importe. Le Pendu compte sur cela. Vous ! Vous aurez peut-être le pouvoir de livrer le juste combat. Vous cherchiez une réponse ? Il n'y a ici qu'un début. Si vous vous sentez assez forts pour suivre votre destinée, elle sera glorieuse. Rien ne sera vain. Cherchez le visage d'Odhinn. »

La dette à la Dame de Givre

Laissez cet élément en suspens. Il en sera question plus tard. Si vous préférez, gérez ceci à votre guise, mais sachez alors qu'elle réclamera son dû sous la forme d'un service ou d'un sacrifice personnel important. Dans les deux cas, cette dette mettra le débiteur face à un cas de conscience ou à un péril mortel qui pourra avoir des répercussions sur son entourage comme sur sa lignée.

Par contre, l'homme qui l'accompagne dans son lit reçoit un étrange bénéfice : désormais, il est bien moins sujet au froid. Tous ses tests de résistance au froid et à ses effets s'effectuent à un degré de difficulté inférieur d'un cran. N'annoncez pas cela directement au joueur. Laissez-le découvrir cet avantage plus tard, lorsque la situation se présentera. Il se posera alors certainement des questions au sujet de ce don mystérieux...

Puis elle se rassoit et demeure muette quelles que soient les questions supplémentaires qu'on lui pose. Par contre, si on lui demande le prix de ses services, elle affiche un sourire venimeux.

« Bientôt, vous paierez ce dû. Mais pour le moment, j'exige... »

La Dame de Givre choisit l'homme le plus séduisant (meilleurs scores de Charisme et de Puissance) du groupe et lui fait signe de la suivre. S'il refuse, elle en choisit un autre jusqu'à ce que l'un des personnages masculins accepte son invitation. Elle l'entraîne alors dans une salle annexe, dans sa couche de fourrure. Il n'en revient qu'une heure plus tard, avec la sensation d'avoir vécu une expérience à la fois merveilleuse et terrifiante. Si on la cherche, la magicienne a disparu.

Scène 4 : Un signe des dieux

Lorsque les héros quittent la caverne, il fait jour. Bien qu'ils aient l'impression de n'avoir passé que quelques heures à l'intérieur, la journée semble déjà bien entamée. Le blizzard a cessé, mais tout le paysage est recouvert d'une épaisse couche de neige. S'ils jettent un coup d'œil vers la vallée, de la fumée s'élève encore là où ils soupçonnent que se trouve le village des primitifs.

Les joueurs vont, sans doute, songer à redescendre par le chemin découvert la veille (la paroi glacée est impraticable sans le risque d'une chute mortelle et ainsi, ils échappent à la vue d'ennemis en contrebas.) Ils s'engagent donc dans la neige au milieu d'un glacier miroitant.

Le soleil fait une soudaine et brève apparition. Aussitôt un éclat brillant, au-dessus de leur tête, attire leur attention. Quelque chose reflète la lumière sur une corniche à environ cinquante pas plus haut, au milieu du glacier. Deux corbeaux volent en cercle dans le ciel.

Sur le glacier, l'accès est si étroit et fragile, qu'une seule personne peut y monter, de préférence pas trop lourde, mais très motivée. En effet, il faut grimper l'à-pic à la force de ses mains, et toutes les prises sont glacées, d'un froid surnaturel qui rend les gants inutiles. Il s'agit d'une nouvelle épreuve. Aucun test d'escalade n'est nécessaire, uniquement un test de Ténacité (difficile/19 avec un bonus de +10 si le personnage appartient à une lignée noble ou est l'un des *úlfhednar* d'Odhinn).

Parvenu à la corniche, le héros découvre une lance à la pointe d'argent, fichée dans la glace. Il faut de longues minutes pour la dégager, à mains nues car tout outil utilisé se brise instantanément. Les mains en sang, le précieux objet en sa possession, il peut enfin rejoindre ses compagnons (les mains du personnage sont inutilisables, les doigts glacés et sanguinolents. Mais s'il conserve la lance avec lui, comme son instinct le lui souffle, les blessures sont quasiment guéries dès le lendemain, même si des marques blanches strient ses doigts pour toujours.)

Dès que l'un des PJ se lance à l'assaut de la paroi, une meute de loups fait son apparition sur le sentier et encercle les héros. Babines retroussées, ils grognent en direction des humains. Leur chef est un vieux loup borgne au pelage élimé et blanchi par les ans. Doté d'une agilité extraordinaire, aucun coup ne peut l'atteindre. Il reste hors de portée, mais ses compagnons (deux par PJ) tentent de mordre avant de se retirer précipitamment. Ils ne s'acharnent pas, ils harcèlent simplement les héros, un comportement inhabituel pour ces animaux. Si plus de la moitié d'entre eux est blessée, ils se retirent avec de longs hurlements plaintifs. Mais dès que la lance est en possession du grimpeur, l'alpha pousse un cri qui ressemble à un rire et la meute fait aussitôt demi-tour, suivie par le vieux loup, et disparaît dans l'obscurité sylvestre.

Pendant leur descente, les PJ ont tout leur temps pour discuter, échanger leurs idées et partager leurs questions. Ils n'ont guère reçu de réponses précises. Cela sera-t-il suffisant pour se présenter devant leur *jarl* ?

Scène 5 : Retour mouvementé

Sur la grève, les personnages se sentent épiés, mais aucun sauvage ne se montre ou ne fait mine de les attaquer. Ils peuvent reprendre la mer et, étrangement, le passage entre les deux piliers de pierre se fait sans encombre.

Note : si vous le souhaitez, vous pouvez organiser une nouvelle attaque des guerriers sauvages au moment du départ des PJ. Cette fois, c'est plus d'une cinquantaine de ces hommes qui jaillissent des sous-bois et se jettent vers les intrus. Les héros doivent retenir les assaillants assez longtemps pour qu'Osvif et ses marins remettent le navire à flot. Une fois éloigné de plus d'une portée de flèche de la grève, les sauvages gesticulent et lancent des imprécations vers les personnages, mais ceux-ci sont sauvés.



La Lance des Corbeaux

Il s'agit d'une magnifique lance, à la hampe assez courte pour qu'elle puisse être utilisée au corps à corps. Le fer à ailettes semble fait d'argent, ciselé de figures animales. Loups, chevaux mais surtout des corbeaux s'y mêlent en une horde sauvage. La hampe de bois clair dégage une étonnante impression de solidité et de souplesse. Plusieurs runes gravées se répètent sur toute sa longueur, insistant sur l'origine asgardienne de l'arme.

Elles portent également une malédiction contre tout *jötun* qui oserait la toucher (lui infligeant automatiquement 20 points de dégâts).

Par contre, un porteur originaire de Midgardr, et digne d'elle, peut manier la lance avec bénéfice.

Sa compétence de combat « Lance » se voit augmentée de 3 points. Elle inflige un bonus de +5 aux dégâts et autorise une action de parade gratuite à chaque tour de jeu. De plus, le rythme de guérison naturelle de son porteur est doublé. Enfin, le fer argenté émet une puissante lueur lorsque l'on invoque le nom du Père des dieux.

La lance des Corbeaux n'est pas là par hasard. Elle est destinée à accompagner les héros dans leur aventure et surtout, une fois à Hirsk, de défaire l'oeuvre des géants. Un don d'Odhinn lui-même ou un caprice du destin ?

Voici ce qu'un scalde peut connaître de son histoire (test de Sagas SR14, SR19 pour un personnage non scalde).

L'arme aurait été forgée pour Baldr, mais il la perdit lors d'un pari contre un géant de glace. Un héros du nom de Jund Jaralsson l'aurait dérobée au *jötun* nommé Grondak le Tonnant, perforant le pied de la créature en s'enfuyant. Celle-ci boite depuis. Armé de cette lance, Jund accomplit de nombreux exploits dans le pays des Sames où une sorcière lui jeta une malédiction. Fuyant à nouveau, il voyagea vers le Sud et disparut lors de son périple, ayant refusé de faire face à son destin et d'affronter la magie noire qui pesait sur lui. Une mort glorieuse lui fut refusée malgré toutes ses prouesses car nul ne peut échapper à la trame que les Nornes filent...



Une fois parvenu au large des côtes norvégiennes, Osvif oriente résolument son navire vers le Sud. Des vents favorables poussent le *snekkjar* à vive allure et le littoral découpé par de nombreux fjords défile devant eux.

Au crépuscule d'un nouveau jour, alors qu'ils approchent de l'entrée du Skagerrak, une vigie, ou un PJ si l'un d'eux occupe cette fonction, aperçoit deux voiles entre les vagues. Visiblement, l'un des navires poursuit l'autre. Le fuyard semble mal-en-point, et sa voile écriée est déchirée. Par contre, un test de Navigation ou de Savoir SR10 permet

de reconnaître le fanion rouge du second : il s'agit d'un bateau de pirates et d'esclavagistes, ennemis déclarés du commerce des Danois.

Celui-ci repousse sa proie vers la plage où elle s'échoue finalement. Son équipage saute à terre et s'apprête à défendre chèrement sa vie, les pirates, bien plus nombreux, ne tardent pas à les rejoindre.

Si les joueurs décident de porter immédiatement secours au premier navire, les pirates posent juste pied à terre. S'ils tergiversent, hésitent, Osvif prend finalement la décision et le combat est déjà engagé sur la grève à l'avantage des pirates.

La quille du *langskip* des héros racle le gravier alors qu'il vient se ranger près de celui de leurs ennemis. Ils sautent à terre pour engager le combat. Ces renforts inattendus donnent des ailes aux fuyards qui reprennent espoir.

Combat sur la plage

Les pirates sont de simples figurants, mais ils sont au nombre de quarante-deux. Les Jutes (qui fuyaient devant eux) ne sont plus que treize guerriers valides. L'arrivée des PJ prend les bandits au dépourvu et permet de rétablir la balance. Cet affrontement promet d'être violent et bref. Chaque personnage affronte au moins un adversaire, voire deux s'il se débarrasse du premier en moins de trois tours de combat. Très vite, les pirates souhaitent éviter un combat trop incertain et tentent de repartir à la mer. Si les PJ les en empêchent, ils finissent par demander grâce. Il ne sont alors plus qu'une dizaine, blessés pour la plupart (9 + 1D10).

Victorieux, nos héros peuvent désormais faire la connaissance de ceux qu'ils viennent de sauver.

Les pirates

Conflit 8 / 6	Relationnel 4	Physique 6
Mental 3	Mystique 2 / 2	Vitalité 10

Voyons à qui les héros ont porté secours. Il s'agit d'un navire jute, mais en piteux état. Il escortait un navire du roi Frodi, parti chercher la princesse de Ribe promise au *jarl* d'Odense. Elle se trouvait sur le bateau royal, accompagnée de Vagn Hordsson, le propre fils du seigneur danois. Entrant dans le Skarregak, quatre voiles inconnues sont apparues à l'horizon, hors de portée, mais toujours dans leur sillage. Puis, alors qu'une tempête inattendue se préparait, les pirates sont passés à l'attaque. La bataille a séparé la flotte. Les marins jutes ont dévié et perdu la trace de leur princesse. Poursuivis par l'un des navires ennemis, ils ont tenté de s'enfuir vers le Nord. Mais, leur coque abîmée embarquant de l'eau, le *snekkjar* s'est finalement échoué, toujours menacé par les forbans. C'est alors que sont arrivés les héros.

Le chef jute, Guerd Latik, vient remercier chaleureusement les personnages. Un détail important devrait attirer l'attention des joueurs. Guerd est borgne (« cherchez le visage de Odhinn » avait dit la Dame de Givre...). Son navire nécessite de sérieuses réparations et, à moins qu'ils n'aient capturé le navire pirate, il lui faut au moins deux jours de travaux. Mais le guerrier borgne paraît très soucieux et sa joie fait rapidement place à de l'inquiétude. Pourtant, il propose d'organiser et de partager un plantureux repas

pour fêter cette victoire. Le *snekkjar* du Jylland contenant plusieurs tonneaux d'hydromel, l'idée de Guerd risque fort de se voir acceptée à l'unanimité. La nuit approchant, difficile de reprendre la mer sur le champ.

Un espace est rapidement aménagé entre les deux navires. Des tables et de chaises improvisées disposées en cercle, un grand feu allumé pour se réchauffer. À la nuit tombante, Jutes et Danois se mêlent autour du repas. Les cornes à boire sortent de leurs étuis et s'entrechoquent avec des rires.

Malgré tout, Guerd reste taciturne. S'il ne l'a pas déjà fait, il raconte aux personnages les circonstances de la disparition de la princesse Hedriss. Bien entendu, les héros peuvent objecter que le navire danois a très bien pu s'échapper et rejoindre l'île de Fynn. Mais le guerrier du Jylland ne saurait se satisfaire de suppositions.

Si les personnages questionnent Guerd Latik sur les navires, il se souvient alors d'avoir aussi discerné sur la voile de l'un deux le dessin d'une chaîne. Un test de Savoir approprié (SR10) ou une divination par une *völva* permet de relier cet élément aux pirates de la Cité des Chaînes (voir plus loin). Ces forbans sont connus pour écumer le Skagerrak et capturer les navires qu'ils croisent afin de réduire en esclavage leurs équipages et en piller les cales. Ce sont de redoutables guerriers et des marins hors pair. La position inexpugnable de leur base d'opération, et l'habileté politique de leurs seigneurs qui se placent en mercenaires dans les conflits embrasant la région, leur ont évité de voir une coalition se liguier contre eux et éradiquer cette menace.

Au cours de la discussion, faites en sorte que les joueurs réalisent bien les conséquences possibles d'un échec de cette alliance, dont une guerre entre les deux pays demeure la plus probable. S'ils ne se sentent pas d'eux-mêmes impliqués dans cette affaire, Guerd les engage à se joindre à lui dans ses recherches. Il insiste sur l'urgence de lancer des recherches et son navire n'est pas en état de le faire.

Le Jute compte faire voile dès que possible vers l'île de Fynn afin d'y vérifier si la princesse est arrivée à bon port, et livrer les précieux cadeaux que son roi offre au *jarl* d'Odense.

Il espère que les personnages vont lui proposer de fouiller la côte méridionale de la Norvège aux alentours de Hirsk, sinon, il leur en fera directement la demande, insistant sur l'importance de cette mission.

Guerd Latik exige que deux de ses hommes, volontaires, se joignent aux Danois dans leurs recherches. L'un d'eux, Juren est un guerrier affable, mais prompt à des colères violentes. Le second, Ligurd, se montre plus distant. Il fait secrètement partie d'une faction jute voyant d'un très mauvais œil l'alliance entre les deux peuples. S'il souhaite vraiment retrouver la princesse Hedriss, il compte bien compliquer discrètement la tâche des PJ afin d'empêcher l'union prévue. Ligurd est aussi sournois que fanatique.

Note : et si les joueurs décident de rentrer sur Fyn ? Et bien, ils découvrent que le navire de Vagn n'est jamais arrivé à bon port. Pendant le trajet, vous pouvez également provoquer une attaque d'un navire pirate de la Cité des Chaînes. Un prisonnier leur confirmera que le navire a bien été capturé par les esclavagistes. À moins que, si le combat tourne mal, les PJ n'apprennent cette information après avoir été eux-mêmes victimes de ces bandits.

Chapitre 2 : La Cité des Chaînes



Scène 1 : Accueil de glace

Hirsk, la Cité des Chaînes, est bâtie sur un haut piton rocheux, au fond d'une baie étroite et parsemée de récifs. Adossée à une montagne basse et boisée, elle n'est accessible par voie de terre que par un minuscule sentier. Face à la mer, des fortins et des tours de guet gardent l'entrée de l'anse. La Cité des Chaînes doit son nom à sa spécialité, mais aussi à une immense chaîne qui, en cas d'attaque, barre l'entrée maritime en quelques minutes. On la dit forgée par des géants et, à la vue de la taille de chaque maillon, c'est sans doute vrai.

La maison longue du seigneur domine le port et les maures branlantes qui abritent les résidents permanents, un petit millier de personnes. Des ruelles sales et pentues, entrecoupées de palissades rendent la progression difficile. Des taudis et les enclos aux esclaves, pouvant accueillir deux mille individus de plus se serrent sur la mince bande de terre près du port. Les pontons de bois sont occupés par une vingtaine de navires dont la moitié appartiennent à des marchands. L'autre arbore le fanion rouge et la voile brodée d'une chaîne des pirates. Hirsk échange ses esclaves contre des biens manufacturés et de la nourriture, un commerce intarissable. La ville est un repaire de forbans et de hors-la-loi venus de toute la Scandia, mais aussi de mercenaires sans scrupules, vétérans de nombreuses guerres et dont les talents sont prisés des roitelets belliqueux.

Les cornes des sentinelles résonnent à l'approche du navire des personnages. Une dizaine de guerriers dépareillés se pressent sur le quai pour les accueillir. S'ils ont l'habitude de voir arriver des *knörr*, un *langskip* remontant le chenal les inquiète plus. Leurs manières sont rudes et ils n'attendent pas que le bateau ait achevé d'accoster pour interpellier les PJ. Bien entendu, ils attendent que les héros déclinent leurs identités et les raisons de leur présence ici. S'ils se montrent agressifs, la situation peut vite dégénérer en bagarre à laquelle viennent rapidement se mêler les marins des alentours, obligeant les joueurs à rendre les armes.

Aucun des gardes ne tique à la mention de Hedriss ou de Vagn, si les joueurs en font mention. Il est fréquent que des émissaires des royaumes de la Scandia visitent Hirsk pour racheter des personnes capturées par les pirates. Si les héros se présentent ainsi, les guerriers se contentent de cette explication, mais ne se détendent pas pour autant. Ils leur indiquent une auberge qui peut les accueillir, un bouge infâme près des enclos mais où se négocient la plupart des échanges. Tout au long de leur séjour, les personnages ressentiront la suspicion qui règne à leur rencontre. Une ambiance lourde et chargée de menace planera autour de toutes leurs rencontres dans la Cité des Chaînes.

Note : durant leur investigation à Hirsk, faites ressentir aux joueurs l'atmosphère lourde qui y règne. Partout, on se méfie d'eux, ce qui rend les discussions difficiles. S'ils se montrent trop généreux, ils attirent l'attention de coupe-jarrets qui les attaqueront au détour d'une ruelle pour les dépouiller. S'ils sont trop directs dans leurs recherches, les portes se ferment ou on les renvoie de loin en loin sur des pistes sans intérêt. Les habitants de cette ville sont querelleurs, braillards, sournois et égoïstes. Il s'agit du pire ramassis de crapules de toute la Scandia. Ils ne peuvent faire confiance à personne et seuls des rapports de force en leur défaveur ou un gain conséquent peut inciter les gens à parler. Espérons que les joueurs en seront bien conscients au cours de leurs démarches.

Scène 2 : Premiers pas

Laissez les joueurs organiser à leur guise les recherches. Voici plusieurs pistes qu'ils peuvent suivre à Hirsk, dans l'ordre de leur choix. Certaines ne les mèneront nulle part, mais risquent de leur attirer plus d'ennuis, ou de se faire quelques alliés. Mais d'abord, voyons de quoi il retourne vraiment.

Dès leurs premiers pas dans la Cité des Chaînes, les personnages comprennent qu'ils vont devoir faire preuve de patience et de tact pour obtenir des réponses. Plusieurs possibilités s'offrent à eux. Laissez les joueurs établir un plan d'approche et organiser leur enquête. Vous trouverez ci-dessous quelques pistes qu'ils peuvent explorer, mais ils en inventeront sans doute d'autres. Dans tous les cas, gardez bien ces éléments en tête :

- Hormis le roi de Hirsk, et ses proches, tout le monde ignore la présence de Hedriss, enfermée dans une cellule troglodyte du quartier des esclaves de la longue maison.
- L'ensemble de la population locale se montre hostile envers les héros et ne répond à leurs questions que s'il y trouve un intérêt (dont celui de rester en vie, mais les gens chercheront alors à se venger rapidement ce qui peut envenimer encore la situation).
- Insistez sur l'aspect sordide de la ville, les râles et les lamentations des esclaves parqués comme des bêtes, les hommes en armes et susceptibles qu'ils croisent, la puanteur, la mauvaise bière qui coule à flût, les rues sombres qui sont autant de coupe-gorges...
- C'est sans doute au port qu'ils trouveront leurs seuls alliés, marchands âpres au gain et sans scrupules, mais prêt à tout en échange d'un profit évident.

Une fois à quai, les personnages entament la visite des lieux. Ils découvrent des entrepôts, contenant de nombreuses marchandises volées, et des tavernes le long des quais. Les enclos aux esclaves sont proches. En grim pant vers le sommet du rocher, ils se rapprochent de la demeure du seigneur et traversent des quartiers crasseux où on les toise avec méfiance.

Un premier tour en ville permet d'entendre les rumeurs suivantes :

- Un navire danois a été récemment capturé. Il contenait un riche butin.
- Dans un accès de colère, le roi Ari Stigsson vient de tuer le chef de ses *hirdmen*. Celui-ci entretenait apparemment une liaison avec l'épouse de son suzerain, désormais cloîtrée dans sa demeure. Les partisans des deux hommes sont à couteaux tirés, et il ne faut pas grand-chose pour qu'une rixe sanglante éclate entre les deux factions. Les funérailles ont lieu le lendemain de l'arrivée des PJ.
- Des émissaires d'Uppsala sont passés il y a quelques semaines à Hirsk. Les bras chargés de cadeaux, ils se sont entretenus et ont festoyé avec Ari pendant deux jours avant de repartir.
- Un important convoi d'esclaves doit quitter bientôt la ville en direction des mines de fer norvégiennes, à la limite des terres des géants.
- Hrapp Annsson est bien connu à Hirsk. Vassal du roi Ari, il contrôle une flotte d'une demi-douzaine de navires, ce qui fait de lui le second seigneur le plus puissant de la Cité des Chaînes. L'hostilité entre les deux hommes est bien connue. Il est facile d'apprendre que Hrapp s'est actuellement retiré dans le village dont il a la charge, quelques lieues au Sud du repaire des pirates.

Etoffe comme vous le souhaitez ces rumeurs et inventez-en d'autres à votre guise. Des joueurs malins trouveront sans doute un moyen de les exploiter à leur avantage.

Scène 3 : Rencontres et questions

Voici plusieurs pistes que peuvent explorer les personnages durant leur visite à Hirsk. Elles ne suivent aucun ordre chronologique précis, mettez-les en scène en fonction des agissements des joueurs, ou servez-vous en afin d'extrapoler d'autres situations.

- **Les quais :** en furetant entre les entrepôts, les personnages entendent les rumeurs citées plus haut, mais rencontrent également plusieurs marchands locaux prêts à négocier des informations. Malheureusement, bien peu d'entre eux possèdent des renseignements utiles. Notons cependant deux exceptions. Blotolf est un petit homme aux cheveux gras et au regard fuyant. Il est connu comme l'un des principaux receleurs de Hirsk. Les personnages entendront rapidement parler de lui. Approché, il écoute attentivement leurs questions et propose de les aider. En fait, il compte utiliser les PJ pour agir contre l'un de ses rivaux. Il désigne la demeure du dénommé Lodin et explique que la rumeur prétend qu'il retient une personnalité importante dans ses murs. En fait, il espère que les héros vont attaquer l'endroit et causer le plus de dégâts possibles avant d'être tués par la garde du marchand ennemi. Le fait qu'il ne demande rien en échange de son service, ou qu'il bredouille un vague « nous verrons cela plus tard », devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs. Une grande partie du butin pris sur le navire de Vagn se trouve dans ses propres entrepôts. Confondu, il livre le nom du pirate qui lui l'a vendu : Vendrad quatre-doigts.



Le sort de Vagn et d'Hedriiss

Outre une faction farouchement indépendantiste au Jylland, tout le monde n'apprécie pas de voir une alliance entre ce pays et le Danemark. En particulier, certains *jarl* danois qui refusent le joug de Frodi et cherchent à l'empêcher, discrètement, d'asseoir sa position. Un scalde proche d'un tel seigneur s'est glissé dans la suite de Vagn, il se nomme Hjalti Thorrods-son. C'est lui qui, grâce à sa maîtrise du *Galdr*, fait germer dans les cœurs des deux jeunes gens, l'amour qui les enflamme désormais. Il espère bien ainsi provoquer un drame et compromettre cette alliance en montant le puissant domaine d'Odense contre l'usurpateur. Car Vagn est connu pour son caractère impétueux et son mépris de Frodi. Si cette union n'avait pas lieu, empêchée par le fils même du vassal du roi, nul doute que la tension entre les deux seigneurs se transformerait rapidement en guerre qui affaiblirait considérablement le trône. Hjalti utilise le temps du trajet en mer pour renforcer par ses mots et sa magie le lien entre Vagn et Hedriiss et les encourager à s'enfuir ensemble.

Malheureusement, l'attaque des pirates vient chambouler ses plans. D'autant que la situation à Hirsk est des plus compliquées.

Plusieurs *jarl* y sont présents, établissant une hiérarchie selon la force de leurs armées privées. L'un d'eux gouverne la cité, il est plus ou moins reconnu comme roi. Les autres *jarl* possèdent leur flotte et bénéficient de la protection de Hirsk pour faire leur commerce.

Les navires ayant attaqué celui de Guerd et de Vagn appartiennent à l'un de ces seigneurs. Une fois de retour dans la Cité des Chaînes, le roi est mis au courant de cette prise. Craignant de voir les Jutes et les Danois s'allier contre lui, pour se venger comme pour unir leurs deux royaumes et nuire à la piraterie, il ordonne à son vassal de lui remettre la princesse Hedriiss et sa suite qu'il compte utiliser comme otages. En dédommagement, il lui laisse Vagn afin d'en tirer une rançon. De son côté, il rachète les marins danois afin de les offrir en signe d'apaisement au roi du Danemark.

Quant à Hjalti, il a réussi à rester auprès du noble danois. Il hésite encore sur la manière d'agir, mais il sait improviser. Il craint que, tôt ou tard, cet événement ne provoque malgré tout une alliance entre Jylland et Danemark, en représailles. Il doit donc s'assurer que Hedriiss et Vagn échappent aux forbans, surtout si cela leur permet de s'enfuir ensemble.





L'espion

Juren et Ligurd se contentent de suivre les actions des PJ. Si le premier peut se montrer bravache et provoquer des situations embarrassantes, voire dangereuses, le second distille plutôt ses conseils sur un ton acide. Il ignore s'il y a quelque chose à découvrir dans la Cité des Chaînes, mais si tel est le cas, il compte bien en tirer profit à son avantage.

Juren ne souhaite qu'une chose : retrouver la princesse Hedriss et la mener jusqu'à Odense. Ligurd espère aussi retrouver sa trace, mais il souhaite également faire échouer ce projet d'union en faisant incomber la faute aux danois. Dès qu'il en a l'occasion, le guerrier jute vient s'entretenir avec chaque personnage. Bien qu'il prétende se réjouir de ce mariage, il en énumère mine de rien les effets pervers (renforcement du pouvoir de Frodi, union des autres peuples contre le Danemark face à cette alliance, prise d'indépendance de nombreux roitelets Danois qui refuseront de cesser leurs pillages contre la côte du Jylland...). Il distille ces mots comme des inquiétudes, mais c'est bien les joueurs qu'il cherche à faire douter. Avec des personnages féminins, il joue sur la corde émotionnelle. Il leur raconte que la princesse Hedriss redoute par-dessus tout ce mariage avec un homme bien plus âgé qu'elle. Elle aurait d'ailleurs été dans un premier temps promise à un prince saxon qui risque de se venger de cet affront en attaquant l'île de Fyn. Bref, Ligurd compte bien que les joueurs finissent par se poser des questions sur la nécessité de cette union.

Dès que les héros retrouvent la trace de la princesse du Jylland, il change de stratégie. Toujours aussi discrètement, il essaie de gêner le plus possible leurs démarches. Il compte faire empirer la situation au point que les Danois soient considérés comme responsables si un malheur devait arriver à la princesse. Il ne le souhaite pas, espérant bien se débarrasser avant des PJ, afin de ramener lui-même Hedriss à Ribe et accuser les guerriers du Danemark de négligence. Par contre, s'il le faut, il n'hésitera pas à assassiner le fidèle Juren et cherchera à faire porter le chapeau aux personnages.

Interpréter Ligurd nécessite beaucoup de finesse dans votre jeu. Sous un aspect froid, il se révèle poli et aimable, et tente de convaincre tout le monde de sa droiture à toute épreuve. Si vous jouez bien son rôle, les joueurs devraient le considérer comme quelqu'un de distant, mais digne de confiance. Ses interventions sont toujours subtiles, noyées au milieu d'autres considérations, présentées comme des inquiétudes personnelles qu'il essaie simplement de faire partager avec d'autres. Il ne révèle sa véritable nature que s'il est démasqué, acculé dans ses derniers retranchements.

Par comparaison, Juren est jovial, mais il s'emporte rapidement. Il pourrait passer pour un ours aimable, s'il ne cessait de professer la supériorité des Jutes sur les autres peuples de la Scandia et son mépris pour tous ceux qui n'appartiennent pas à la caste des nobles ou des *hirdmen*. Xénophobe et peu compatissant, Juren finira sans doute par agacer les joueurs.



- **Les navires** : à force de patience, et de pots-de-vin, les héros sont orientés vers ce même Vendrad, un colosse malodorant à qui il manque l'index de la main droite. Il refuse de parler avec les Danois, se fait même menaçant si on insiste. Sur les quais, il peut compter sur son équipage pour lui prêter main-forte : vingt ruffians prêts à en découdre. Par contre, il passe la nuit dans les bouges du port, s'enivre et court la gueuse. Ivre, il est possible de le faire parler. Il raconte alors l'attaque des navires danois et jutes. Il peut révéler cependant le nom de son seigneur, Hrapp Annsson et la situation tendue entre lui et le roi de Hirsk. Les marins capturés se trouvent actuellement dans le parc aux esclaves.

- **Parmi les marchands** : Guldeif Guldeifsson est un marchand scanien habitué des lieux. Il négocie des biens de première nécessité contre des esclaves qu'il revend dans les mines au Nord de la Suède. Accessoirement, il espionne tout ce qui se passe dans la région au profit du roi Frodi. Si les personnages se font remarquer, ou viennent directement le voir à cause de son commerce, il commence à se renseigner de son côté. L'espion ne fera rien qui pourrait mettre en péril sa couverture, par contre il veut bien tenter d'aider les héros. Très vite, il apprend qu'une dizaine de marins danois, arrivés récemment, sont détenus dans un enclos séparé. Guldeif fournit l'information aux PJ dès qu'il l'obtient et cherche ensuite à en savoir plus. À leur demande, il peut tenter de racheter les marins, mais cela s'avère difficile. Par la suite, le marchand tente de soutenir le plus possible les actions des héros, sans trop se mouiller. Un exercice d'équilibriste complexe, mais auquel il est parfaitement rompu.

- **Le quartier des esclaves** : les personnages apprennent tôt ou tard la présence des marins danois. Par contre, ils ne peuvent les approcher et on leur explique qu'ils appartiennent au roi Ari Stigsson. S'ils parviennent finalement à s'entretenir avec eux, en s'infiltrant dans le quartier gardé ou en obtenant une autorisation de la part du roi, les PJ peuvent glaner les renseignements suivants : l'attaque des pirates et la capture de Vagn et de Hedriss, ainsi que celle de la suite de la princesse (trois servantes) et de Hjalti le scalde. Ce petit groupe a été séparé des marins et ceux-ci ignorent où ils se trouvent désormais. Par contre, ils ont cru comprendre que les navires qui les ont attaqués appartiennent à un *jarl* vassal du roi de Hirsk et celui-ci paraissait furieux lorsque les prisonniers sont arrivés ici. C'est le souverain qui a ordonné que cet homme, qu'il a appelé Hrapp, conduise les nobles devant lui. Ils ne les ont plus revus depuis. Enfin, l'un d'eux avouera avoir aperçu par hasard le noble danois et la princesse jute échanger un baiser. Une donnée qui laissera sans doute les personnages perplexes, mais que Ligurd analyse afin d'en tirer profit, accusant par exemple le jeune Vagn de parjure envers son suzerain, et son propre père.

- **Les tavernes** : on peut y recueillir les diverses rumeurs ainsi que les noms des précédents PNJ (Guldeif, Vendrad et Blotolf). Aux joueurs de se montrer assez persuasifs pour les obtenir. Ce sont des lieux mal famés où les rixes sont fréquentes. Mais vous pouvez également en profiter pour instiller des informations ou des PNJ de votre cru, habitants de Hirsk ou voyageurs, qui pourront amener à de nouvelles aventures.

• **La longue maison** : les personnages vont devoir faire preuve de sagacité pour obtenir une entrevue avec le roi de la Cité des Chaînes. Sans une bonne raison, les *hirdmen* de sa garde refusent de les laisser entrer. Invoquer les noms de Vagn et de Hedriss, ou se présenter comme des adversaires potentiels du monarque, les poussent tout de même à se montrer plus conciliants.

Ari Stigsson est un bel homme entre deux âges, élégant et souriant. Mais la dureté de son regard témoigne de la cruauté dont il est capable. Devant un verre de bière, escorté de deux *berserkir* qui ne le quittent jamais, il écoute attentivement les héros. S'ils lui mentent sur les motifs de leur visite, il n'est pas dupe. Ari convient que Vagn et Hedriss ont été capturés par son vassal, Hrapp Ansson, mais il prétend ignorer si les nobles sont encore en vie. De plus, il confirme avoir mis la main sur les marins qu'il souhaite renvoyer au roi des Danois en guise de signe d'apaisement entre eux. Bien entendu, il espère recevoir quelques « présents » en échange et propose même aux PJ de se charger de la transaction (ce qui les éloignera de là pour quelques semaines).

S'il se montre amical, il jauge les héros tout au long de l'entretien, cherchant à deviner ce qu'ils savent vraiment. S'il pense qu'ils représentent une menace pour lui, il ordonne à un groupe de pirates de les suivre et de se débarrasser d'eux, une fois qu'ils auront quitté Hirsk.

Lors de leur discussion, l'épouse du *jarl* prénommée Osk fait son apparition et les rejoint. Visiblement, le souverain est mécontent, mais il ne fait aucun commentaire devant les PJ. C'est une belle femme, encore jeune, mais au teint pâle et aux yeux cernés. Elle se contente d'écouter et de servir à boire, se bornant à déplorer la disparition de la princesse jute. Si la conversation prend une tournure plus personnelle, elle parle alors de ses origines danoises et demande des nouvelles de son pays, puis échange quelques banalités sous le regard suspicieux de son mari. Un personnage attentif (test d'Empathie SR10) comprend que Osk déteste son époux et souffre de vivre ici.

Ils pourront peut-être discuter avec Junder. Cet homme maigre au teint blafard est l'âme damnée du suzerain. Il ne révélera l'implication de son maître dans cette affaire que pour sauver sa misérable vie, mais n'avouera jamais la présence de Hedriss dans le fortin de Hirsk, prétendant plutôt qu'elle a été tuée durant l'attaque des pirates.

Les intentions d'Ari Stigsson

Le roi de Hirsk est en fâcheuse posture. Son principal vassal, Hrapp Ansson, rêve de prendre sa place et grâce à sa prise récente, pourrait bien obtenir les fonds nécessaires à la levée d'une armée et rallier d'autres mécontents à sa cause. De plus, le meurtre de son chef de guerre a mis à dos du monarque les *hirdmen* de Hirsk. Heureusement, il lui reste le soutien de sa garde de *berserkir* et celui des marchands et autres forbans qu'il protège et tient sous sa coupe d'une main de fer.

Ari Stigsson souhaite reprendre le contrôle de sa cité et se débarrasser de ses adversaires. Il espère que les Danois réclameront vengeance contre Hrapp et il est prêt à le lâcher en échange de la promesse que le puissant royaume voisin ne tentera rien contre Hirsk elle-même.

Quant à Hedriss, en vertu de la loi de la Cité des Chaînes qui autorise le roi à se saisir de n'importe quelle

part de butin, il s'en est emparée. Pour le moment, il compte gagner du temps. L'alliance entre le Danemark et le Jylland l'inquiète. Avec un tel otage, il sait pouvoir assurer sa position, voire, comme il en rêve, négocier à terme sa légitimité comme souverain de cette région au Nord du Skarregak.

• **Livrogne**. Un vieil homme édenté surgit au détour d'une venelle en zigzag. Si les personnages portent ostensiblement la lance d'Odhinn, il se met à hurler à la mort et se jette à leur pied. Dans un sabir incompréhensible d'où sortent quelques mots de norrois, il invoque les dieux et interpelle les passants en désignant les PJ : « ... corbeaux du malheur... sang et fumée... trahison... ». Puis il tombe dans le sommeil, abruti d'alcool. Si on parvient à le réveiller, il ne se souvient de rien et ne parle même pas le *dansk tunga* (c'est un esclave finnois libéré car devenu fou et qui erre depuis dans la cité).

Si la lance est cachée, il fait de même mais vers un seul personnage. Choisissez celui-ci à votre gré. La prédiction du vieux fou est tout aussi incompréhensible, mais elle fait alors référence à l'une des Runes du destin du héros. Une fois encore soyez inventif et profitez-en pour donner un indice au joueur sur ce que le destin lui réserve.

Après quelque temps passé dans la ville, les personnages devraient avoir reconstitué les événements menant à la disparition de Vagn et de Hedriss. Selon leur approche, ils se sont fait des alliés (Guldeif ou pourquoi pas des *hirdmen* ou l'épouse de Ari s'ils jouent cette carte contre le roi de la Cité des Chaînes) et des ennemis. Tenez bien le compte de leurs actions à Hirsk, car elles pourront se révéler importantes pour plus tard. Logiquement, ils devraient se préparer à se rendre auprès de ce Hrapp Ansson qui détient le prince danois. Laissez-les organiser la suite de leur voyage.

Enfin, s'ils se sont fait des ennemis (Vendrad, Blotolf qui voudra en plus récupérer la lance s'il la voit), ceux-ci fomentent une attaque contre les personnages au moment de leur départ. Profitant des funérailles de l'ancien chef des *hirdmen* du roi, qui attirent une partie de la population ailleurs, ils tentent une embuscade aux PJ sur les quais. Les soudards engagés pour cette action sont nombreux (deux fois le nombre de personnages), mais couards et fuient dès qu'un tiers des leurs est à terre. Si on les interroge, ils assurent ne pas savoir qui les a payés pour agresser les héros et tenter de les dépouiller.

Chapitre 3 : La gueule du loup



Si Osvif est toujours vivant, il mène le *langskip* le long de la côte *gautar* selon les indications des personnages. Sinon, à eux de commander le navire (à moins qu'ils ne

loutent les services d'un pilote à Hirsk, s'ils parviennent à trouver un homme de confiance ou décident de voyager par la terre). Les rivages ne possèdent guère de points de repère spécifiques. Des grèves de galets montent doucement vers des collines abruptes et recouvertes de forêts touffues. Au bout d'une journée, les héros découvrent un petit village niché dans une anse peu profonde. Trois navires sont arrimés à un unique ponton. L'un d'eux, en mauvais état, ressemble à s'y méprendre à celui des PJ. Ils ont retrouvé le *snekkjar* de Vagn.

A l'approche des héros, une quinzaine de guerriers en armes surgit des maisons et prend position sur le quai de bois. S'ils accostent, les personnages comprennent vite qu'ils ne sont pas les bienvenus et le risque de voir l'hostilité initiale se transformer en affrontement est grand.

S'ils insistent tout de même pour rencontrer le chef de cette communauté, ils sont amenés à la longue maison, sous bonne garde.

Le seigneur Hrapp Annsson, un homme corpulent, au nez proéminent, les reçoit sans plaisir et tente d'écourter au maximum leur visite. Interrogé sur l'origine du navire danois, ou directement sur la présence de Vagn et Hedriss en ces lieux, il reconnaît les avoir capturés. Cependant, le *jarl* refuse d'écouter les personnages, surtout s'ils mentionnent leur visite à Hirsk ou au roi Ari. Dans son domaine, Hrapp est en position de force ; il dispose d'une garde de presque cent guerriers.

Tout au long de la conversation, un homme se tient derrière le siège du *jarl*. Il s'agit d'un *thulr* nommé Hermod (voir plus bas) qui possède une grande influence sur son chef. Alors que Hrapp semble vouloir mettre fin à cette entrevue, Hermod lui murmure quelques mots à l'oreille. Le *jarl* fronce les sourcils puis fait un effort pour sourire.

« Je comprends votre inquiétude pour vos amis. Aussi, je vous offre, comme le veut la tradition, l'hospitalité pour cette nuit. Mangeons et buvons. Demain, nous reparlerons de tout cela et trouverons certainement un arrangement. »

Même si, en effet, il respecte la tradition d'hospitalité de la Scandia, ce revirement soudain devrait inciter les PJ à la prudence. Hrapp explique cependant qu'il espère retirer de sa générosité la reconnaissance d'un puissant seigneur comme le roi Frodi et son soutien contre ses ennemis, bien qu'il refuse d'en dire plus à ce sujet. Son argument se tient, mais la réalité est toute autre.

Hermod devine instantanément les véritables raisons de la présence des PJ, s'ils n'en font pas directement mention. Il conseille donc au *jarl* de s'emparer d'eux.

Hrapp Annsson ordonne donc que l'on prépare un banquet pour ses invités. Les tables sont dressées, des fûts de bière sont mis en perce, les hommes accourent vers la maison longue. Utilisez la description d'un tel lieu fourni page 58 comme référence, mais la demeure de Hrapp ne possède aucun étage. Son intention consiste à soûler les personnages afin de pouvoir les capturer aisément. Il se montre donc prodigue dans la distribution des victuailles et de l'alcool. Les joueurs vont certainement se méfier de cet accès soudain de générosité et devraient s'interroger sur l'identité de ce conseiller qui quitte sa place dans l'ombre pour les divertir et leur faire la conversation toute la soirée. Si les héros veulent profiter des préparatifs pour se promener dans le village,



... Et le plan de Hrapp Annsson

Le *jarl* pirate n'est pas un fin politicien. Il compte obtenir une rançon des Danois contre Vagn et acheter avec cet or la loyauté et les épées de mercenaires pour attaquer Hirsk. Il suppose que les PJ viennent libérer le jeune noble et refuse, dans un premier temps, de négocier avec eux. Mais son conseiller occulte, Hermod, lui souffle une autre idée. Capturés, les personnages représentent une monnaie d'échange supplémentaire ou un moyen de pression sur le Danemark (voir plus loin). En outre, il souhaite s'emparer de leur navire pour agrandir sa propre flotte. Hrapp compte donc utiliser ces otages afin d'obtenir, dans ses projets de rébellion, un soutien financier ou une réaction contre Hirsk de la part du roi Frodi.



Hrapp accepte après une brève hésitation. Il s'agit d'une communauté typique de bord de mer, mais les guerriers du *jarl* se postent à différents endroits afin de leur interdire l'approche d'un groupe de maisons en bordure de forêt. Bien évidemment, c'est là que Vagn est retenu prisonnier. Difficile d'agir en plein jour et à la vue de tous.

Laissez les joueurs évaluer leurs chances et préparer un plan. Lors de la soirée, les hommes de Hrapp Annsson, sauf dix de sa garde personnelle, s'enivrent et ne sont bientôt plus en état d'opposer la moindre résistance. Si les héros restent sobres, le *jarl* à bout de patience, se dresse sur son siège et ordonne en hurlant qu'on les capture (souvenez-vous qu'ils n'ont plus leurs armes dans la salle commune, à moins d'avoir inventé un stratagème subtil). Ses gardes se ruent sur les PJ et les encerclent. Voilà l'occasion de mettre en scène une bonne bagarre dans ce lieu confiné et sombre où les tabourets et les autres éléments du décor peuvent servir d'armes improvisées. Par contre, s'ils sont ivres, ou font semblant de l'être, les soudards leur attachent les mains et les emmènent jusqu'à une autre baraque, adjacente à celle où Vagn est emprisonné. Ils sont abandonnés dans ce réduit qui sert, l'hiver, d'abri à bestiaux.

À partir de cet instant, tout dépend de la manière dont les personnages ont géré la situation. Ils peuvent se retrouver prisonniers, comme ils ont peut-être prévu de partir pour revenir plus tard. Ils ont pu remporter la bataille contre les *hirdmen* de Hrapp Annsson, le prendre en otage...

Les possibilités sont multiples.

C'est donc à vous, Meneur de Jeu, d'improviser les événements suivants en fonction de la manière dont vos joueurs abordent ce passage.

Afin de vous y aider, voici dans ce chapitre une présentation des lieux, de la situation et des intervenants, ainsi que le déroulement d'une trame probable. Emparez-vous de ces éléments afin de répondre au mieux aux agissements des héros.

Notes : et si les personnages sont d'habiles négociateurs ? À moins de s'être ouvertement présentés comme des amis de Ari Stigsson, les PJ auront au cours du banquet l'occasion de s'approcher de Hrapp Ansson et de lui parler. Peut-être ont-ils deviné son intention de renverser le roi de Hirsk. Dans ce cas, ils peuvent envisager de proposer une alliance au *jarl* rebelle. D'abord surpris, Hrapp, et Hermod, les écoutent ensuite attentivement. L'idée est séduisante. Cependant, le seigneur pirate refuse de ne pas conserver une position de force. Il tente tout de même de capturer les héros durant la nuit. À moins qu'ils ne se montrent vraiment trop forts pour ses hommes, auquel cas il revient sur son ordre, il espère les tenir à sa merci et les obliger à négocier cette alliance selon des termes qu'il aura lui-même choisis. Enfin, Hrapp craint tout autant qu'Ari l'alliance entre le Jylland et le Danemark. Il ne parle pas d'Hedriiss aux Danois, prétendant qu'elle est morte durant l'attaque, à moins qu'on ne lui explique clairement qu'elle représente un élément vital de toute négociation et peut pousser le roi Frodi à attaquer Hirsk.

Le village sans nom

Cette petite communauté a été fondée il n'y a qu'une quinzaine d'années. Le père de Hrapp était un *hirdmen gautar* banni par son clan. Il trouva refuge dans la Cité des Chaînes et s'enrôla auprès de son roi. Pour ses services, il obtint le droit de fonder une colonie sur une terre inexploitée au sud de Hirsk. Hrapp est toujours vassal de Ari Stigsson et fournit nourriture, bois et fourrures à la ville de son suzerain. Bien que peu de gens l'appelle ainsi, le village porte le nom de son fondateur, Ann.

Il compte un peu plus de trois cents habitants dont une centaine sont des esclaves travaillant aux champs gagnés sur la forêt. L'autre portion se compose de guerriers du clan Ansson et de leurs familles. Le village ressemble beaucoup à celui décrit page XX si ce n'est à deux exceptions près. D'abord, toutes les maisons sont bâties autour d'une large esplanade centrale. Les ateliers, les granges et les quartiers des esclaves forment un deuxième cercle concentrique à l'extérieur du premier. On a alors plus l'impression de voir un camp de campagne fortifié qu'une communauté agricole typique. Ensuite, aucune porte ne donne du côté de la forêt qui jouxte pourtant le mur d'enceinte. D'ailleurs cette palissade est deux fois plus haute de ce côté. En effet, une créature redoutable habite dans ces bois. Il s'agit d'un ours gigantesque au pelage gris et noir que la légende prétend immortel. Quoi qu'il en soit, personne ne s'aventure trop loin dans les bois, et jamais seul. La bête rôde parfois dans les environs, s'emparant de têtes de bétail ou d'individus isolés.

La maison longue est large et basse. Un enclos à chevaux et une écurie sont appuyés à l'un de ses murs latéraux.

Les personnages remarqueront peut-être que le nombre d'esclaves présent est anormalement élevé, mais la proximité de Hirsk explique sans doute ce phénomène. Deux maisons isolées des autres sont adossées à la palissade, côté forêt. L'une est la demeure du redoutable Dusk, un géant finnois, trappeur et guerrier, qui s'est juré d'abattre la bête. Vagn est retenu chez lui. La seconde correspond à l'abri rempli de paille où des personnages prisonniers seront enfermés en compagnie de Hjalti le scalde.

Les protagonistes

• **Hrapp Ansson** : ce chef au rictus mauvais est plus un bandit qu'un noble. Il ne supporte plus son statut de vassal et les humiliations du roi Ari. Les deux hommes se détestent, mais Hrapp sait qu'il n'a ni les moyens ni le courage d'affronter le maître de la Cité des Chaînes. La langue habile de Hermod lui a fait entrevoir de nouvelles possibilités. Il a accepté de laisser Hedriiss au roi, en signe de « bonne volonté » afin de regagner ses faveurs. Il a gardé Vagn pour lequel il compte demander lui-même une rançon au *jarl* d'Odense. Avec cette fortune, il envisage ensuite de lever une armée mercenaire et déclarer dans un premier temps son indépendance avant de se lancer à la conquête des autres villages côtiers au Sud du sien, en Scandia, afin d'agrandir son domaine. Quant aux personnages, il compte s'en servir bientôt. Comme monnaie d'échange comme le lui a suggéré Hermod, ou en renvoyant leurs cadavres à Hleidra en accusant Ari de ces meurtres. Ceci plus la détention la princesse jute doit suffire à entraîner les armées danoises dans une expédition punitive contre Hirsk. Une perspective qui réjouit le *jarl* de Ann. S'il est capturé par les héros, il est prêt à tout pour obtenir la vie sauve, quitte à trahir aussitôt sa parole donnée.

• **Hermod** : ce *thulr*, défiguré par une profonde balafre, voue une haine sans borne à Ari Stigsson. Osk est son épouse légitime. Elle lui fut enlevée lors d'un raid contre son village où lui-même reçut sa blessure. Depuis, il a juré la perte du roi de Hirsk. Venu à Ann il y a trois ans, il a su, grâce à ses conseils et son sens des faiblesses humaines, se rendre indispensable auprès de Hrapp dont la personnalité est plutôt faible. Il vise à provoquer une guerre entre le vassal et son suzerain, voire avec la capture de Vagn, entre Hirsk et le Danemark. Seul le désir de vengeance l'anime et il ne se laissera jamais raisonner. Si les PJ prennent le contrôle de la situation, il révèle la duplicité de Ari et la présence de Hedriiss dans la Cité des Chaînes.

• **Dusk** : ce colosse ne connaît que quelques mots de *dansk tunga*, mais de toutes façons, il est si taciturne qu'il ne parle quasiment jamais. Ancien esclave, Hrapp lui a rendu sa liberté. En échange Dusk a promis de le protéger. Le colosse avait fondé une famille et occupé le métier de bûcheron lorsque la bête s'est emparée de sa femme et de son nouveau-né. Depuis, il scrute la forêt chaque nuit quand il entend le hurlement sauvage y résonner. Il saisit alors sa hache et plonge dans les bois. En vain. Un jour, lui, ou l'ours, mettra fin à cette traque sans issue.

• **Les guerriers** : Tous des hors-la-loi ou des exilés, ils ont juré fidélité à Ann puis à son fils, Hrapp. Ils ont ainsi reconstitué un clan dont ils sont fiers. La plupart ne sont que de piètres combattants, hormis les dix *hirdmen* composant la garde du *jarl* et qui lui sont totalement dévoués.

• **Les esclaves** : malgré leur condition, la vie n'est pas ici beaucoup plus dure pour les esclaves qu'ailleurs. Il y a peu de chance de les convaincre de se rebeller contre leurs maîtres armés. Pourtant, une dizaine d'entre eux, des marins norvégiens depuis peu en captivité, accepteraient de se joindre aux PJ si on leur fournit des armes et qu'on les libère de la chaîne qui les retient la nuit.

- **Vagn** : depuis sa capture, il vit enfermé dans un coin de la maison de Dusk, fermé par un mur de planches. Deux guerriers restent en permanence avec lui et veillent à ce que le noble ne s'enfuit pas. Il n'en a plus guère la force car il refuse de s'alimenter correctement et se laisse peu à peu mourir à la grande colère de Hrapp. Il a déjà tenté de s'échapper et a reçu de vilaines blessures à la cuisse et au flanc, ce qui l'handicape fortement. Rongé par la culpabilité, à cause de son amour, et le fait de ne pas avoir pu protéger la princesse, plus une double trahison envers son père et envers son devoir selon lui, Vagn reste prostré dans sa douleur.

- **Hjalti Thorrodson** : il est présenté plus amplement dans la partie PNJ. S'il craint que les PJ puissent nuire à son entreprise, il envisage aussi la possibilité de les utiliser à ses propres fins. Il doit faire face à une situation inattendue. Son objectif était de provoquer la mort de Hedriss alors qu'elle se trouvait sous la protection de Vagn pour provoquer un conflit entre Jylland et Danemark. Sa capture par Hrapp change la donne, mais les personnages peuvent l'aider à reprendre le contrôle de la situation. Il n'a rien révélé de son rôle à Hrapp. Après tout, lui aussi compte sortir de là et délivrer la princesse jute pour parachever son plan initial. N'oubliez pas que Hjalti est un manipulateur-né. En fait, les personnages ne devraient jamais véritablement comprendre quel est le rôle réel qu'il joue dans tout cela.

La situation

Hrapp Annsnon rêve de grandeur. Hermod de vengeance. Tous les deux s'entendent sur le fait de provoquer un conflit entre Hirsk et les Danois. Ils pensent avoir toutes les cartes en main, seule l'arrivée impromptue des personnages les oblige à revoir un peu leur plan. Vagn est prisonnier de Hrapp qui veut l'échanger contre une rançon conséquente. Accessoirement, il se moque de voir le roi du Jylland reprocher à son homologue danois la capture de la princesse. De fait, un affrontement entre les deux royaumes l'arrangerait plutôt dans ses visées conquérantes contre la Scania et Hirsk. Le jeune noble est rongé par la culpabilité. Amoureux de Hedriss, pourtant promise à son père, il ne peut s'y résoudre. Libéré, il n'a qu'une seule idée en tête, retrouver la jeune noble jute.

Pour Hjalti, les événements ont pris une tournure plutôt défavorable car il ne contrôle plus le destin de la princesse. Mais les héros peuvent l'aider à se sortir de là. S'il en a la possibilité, il tente de les convaincre de sauver Vagn et de trouver un moyen d'achever son plan. Le scalde compte réunir les deux amants et provoquer un drame ou un conflit généralisé entre les trois protagonistes, Jylland, Danemark et Cité des pirates. Comptant sur les combats qui ne manqueront pas de survenir, il trouvera peut-être l'occasion de frapper en toute impunité.

Quant aux personnages ? Ils se retrouvent plongés dans ce panier de crabes avec pour objectif initial de retrouver le fils du *jarl* d'Odense et la princesse jute. Une fois délivré le premier, et appris où se trouve la seconde, à eux de faire leurs choix.

Trame possible

Les personnages arrivent à Ann, découvrent le navire danois et obtiennent une entrevue avec le *jarl* du village.

Après un accueil glacial, Hrapp change d'attitude et les invite à sa table. Il tente de les saouler lors du banquet et de les capturer.

Jetés en cellule, les héros rejoignent Hjalti qui leur apprend où se trouvent Hedriss et Vagn. Ils parviennent à s'évader (en ralliant un esclave à leur cause, en assommant leur geôlier, lors d'une attaque de la bête...) ou tentent un coup de force alors que Hrapp les fait venir pour les interroger.

Bien entendu, il peut se produire beaucoup d'autres choses selon la manière dont les joueurs abordent cet épisode du scénario. Si Vagn venait à être tué, le *jarl* d'Odense en serait très peiné. Mais si la princesse Hedriss subissait un tel sort, le roi du Jylland pourrait en tenir les Danois pour responsables, et repousser toute alliance, voire leur déclarer la guerre, ce que cherche à provoquer Hjalti. Il ne compte pas frapper lui-même, sinon en dernier recours et s'il est certain de pouvoir accuser quelqu'un d'autre. Il est à l'affût de la moindre occasion et n'hésite pas à provoquer des situations dangereuses (comme alerter une sentinelle) s'il est certain de pouvoir ensuite s'en tirer sans ennuis.

Chapitre 4 : Retour à Hirsk



Scène 1 : Plan de bataille

Les personnages possèdent maintenant la majeure partie des clefs de cette affaire. Ils savent où se trouve emprisonnée la princesse jute et ont sans doute découvert que le roi de la Cité des Chaînes les a manipulés. Les sentiments partagés par Vagn et Hedriss compliquent sans doute la situation, mais l'enjeu final reste de taille.

Négociations

S'ils se rendent à Hirsk le jour même, les PJ ratent l'arrivée des trois navires de Hord Beinirsson (voir ci-après). Mais ils les retrouvent en rentrant à Ann si Ari Stigsson les en chasse. En effet, ils peuvent envisager de proposer de payer une rançon pour la fille du roi du Jylland. S'ils essaient de l'échanger contre la vie de Hrapp Annsnon, ils vont vite se rendre compte que Ari Stigsson n'a que faire de

ce vassal turbulent. Il apprécierait même de s'en voir débarrassé. Il faudra lui offrir bien mieux que cela pour qu'il accepte de mener des négociations.

Au cours de celles-ci, si les PJ ne se trouvent pas en position de force, le roi de Hirsk hésite entre s'emparer d'eux ou les chasser selon la manière dont ils se comportent envers lui. S'ils n'ont pas fait preuve du respect qu'il attend, ils découvrent alors qu'il sera sans doute bien plus difficile de s'évader des puits à esclaves de la Cité des Chaînes que de la remise du village de Ann. Toutefois, des héros qui ont su attirer l'attention de Osk ou des partisans du *hirdmen* assassiné par son chef lors de leur première visite, peuvent espérer recevoir une aide inattendue.

Dans le cas où ils possèdent des arguments que Ari ne peut négliger, il tente de jouer une dernière carte et leur offre de se mettre à son service, leur promettant des terres, des navires et des richesses à la hauteur de leurs ambitions. Il est plus ou moins sérieux, comptant surtout gagner un peu de temps afin de rassembler ses forces et, pourquoi pas, gagner là un ou deux alliés précieux.

Des renforts

Si les personnages prennent le temps d'évaluer la situation et cherchent à se renseigner plus avant sur les possibilités de mener une action à Hirsk (auprès des marchands d'un comptoir saxon situé à une journée de mer de là, une fois alliés à Hrapp ou grâce aux pirates capturés par exemple), ils ont la surprise de voir dès le lendemain cinq voiles fondre vers leur position. S'ils se trouvent encore à Ann, les navires se détournent de leur route initiale pour accoster sur la grève dès qu'ils aperçoivent les bateaux danois. Si les PJ sont en pleine mer ou échoués ailleurs, le convoi de *langskip* fait de même, mais les hommes à bord se montrent moins suspicieux en débarquant. Vous pouvez également décider que ces navires rattrapent les héros alors que ceux-ci naviguent vers la Cité des Chaînes.

Quoi qu'il en soit, il s'agit de Guerd Latik accompagné de quatre *langskip* d'Odense, menés par le *jarl* en personne. Inquiet de ne pas voir arriver son fils, il a pris la mer pour partir à sa recherche. Sur le chemin, il a croisé le noble jute qui lui a expliqué la situation. Supposant que les pirates de Hirsk sont impliqués, Hord Beinirsson fait voile vers cette ville pour en avoir le cœur net. Il dispose de plus de cent vingt guerriers pour appuyer son intervention.

Les retrouvailles avec son fils sont assez glaciales. Il lui reproche à demi-mots son incompetence et le fait d'avoir mis en danger sa maisonnée en ne réussissant pas à mener à bien sa mission. Hord est un homme dur, exigeant et n'éprouvant aucune compassion, pas même pour les siens. Une fois réuni avec les personnages, il écoute en silence leur récit. Puis, ordonnant que l'on dresse un camp pour la nuit suivante, il convoque un petit groupe dont font partie les personnages, Hjalti, Vagn ainsi que Guerd Latik et quelques hommes à lui (vous pouvez y inclure Ligurd s'il est toujours en vie). Ensemble, ils doivent décider de la meilleure attitude à adopter. La nuit promet d'être longue et les discussions animées. Deux possibilités évidentes s'offrent à eux, mais peut-être que les joueurs en imagineront d'autres.

- **Négociateur** : reportez-vous au chapitre ci-dessus, mais cette fois, ils se trouvent en position de force face au roi de Hirsk. Hord choisira les PJ comme émissaires car ils ont déjà rencontré Ari Stigsson.

- **Arracher Hedriss à sa prison** : c'est la solution prisée par la plupart des personnes présentes qui considèrent inutile et déshonorant de parlementer avec ces forbans. Hjalti ne prend pas position, mais oriente subtilement les choix dans ce sens. Il compte profiter de la confusion pour voir se réaliser son plan et provoquer la mort de la princesse jute alors qu'elle est placée sous la protection des Danois.

Il est bien sûr envisageable de donner directement l'assaut à la ville, mais cette option comporte de nombreux risques. Il faut donc concocter un plan présentant des chances de réussite suffisantes.

Hord compte sur les héros, ceux-ci ayant normalement déjà visité Hirsk, pour établir un plan de bataille. Répondez aux questions tactiques que se posent les joueurs en fonction de ce qu'ils ont pu remarquer lors de leur premier passage dans la Cité des Chaînes. Nombre de gardes, dispositif de défense, voies d'accès, tout cela est évoqué un peu plus loin ou dans la description de la ville. Ces éléments peuvent avoir été notés par des héros attentifs. Ensuite, laissez-les organiser l'attaque. Voici quelques pistes.

- Ils ont pu comprendre qu'une rancœur sourde règne entre les partisans du roi et une portion non négligeable de sa garde de *hirdmen*. Il est donc envisageable d'utiliser cette situation à leur avantage. Des espions envoyés en avance peuvent chercher à contacter ces derniers. S'ils ont déjà suivi cette piste lors de leur première visite, ils ont sans doute rencontré leur nouveau chef, Thorfin Aersson, un fidèle de Ari Stigsson. Mais son second, un Suédois au rictus mauvais nommé Vigfus Oddsson est le leader des mécontents. Un test d'empathie SR10 permet de deviner que ce *hirdmen* est corruptible, voire suffisamment haineux envers Ari Stigsson pour aider les PJ.

Cependant, ces guerriers demeurent des alliés douteux qui auront tôt fait de se retourner contre les guerriers d'Odense si c'est à leur avantage. S'ils parviennent à convaincre Vigfus, celui-ci peut réunir derrière lui plus des deux tiers des *hirdmen* et provoquer un soulèvement sanglant dans la ville.

- Les personnages peuvent aussi songer à Osk, et vouloir obtenir son aide. Dans les deux cas, Hord propose que les PJ retournent en éclaireur à Hirsk afin d'étudier ces deux possibilités.

- La grande chaîne qui barre l'entrée du chenal empêche le passage de navires ennemis, mais il est possible pour un petit groupe d'hommes déterminés de prendre les tours de guet d'assaut et de libérer le passage (en passant par la terre et escaladant les falaises qui surplombent l'endroit). Par contre des renforts arriveront très vite et la position deviendra intenable. À moins de briser le mécanisme. Cela s'avère vite impossible car elle a vraiment été forgée par des géants. Seule l'utilisation de la Lance des Corbeaux peut y remédier. Dans ce cas, la chaîne explose et la l'arme divine se désagrège en milliers d'éclats de glace puis disparaît. Elle a rempli son rôle. Sinon, des navires s'enfonçant dans le port ne pourront plus ressortir une fois la chaîne remontée par les nouveaux gardes.

Scénario - Prémices au grand hiver

- Si des navires entrent quotidiennement dans le port, et normalement jamais plus d'un à la fois, l'un d'eux peut déverser par surprise son chargement de guerriers sur les quais. Cette zone est assez peu protégée, mais des clôtures intérieures séparent les quartiers de la Cité des Chaînes et constituent autant d'obstacles vers le cœur du pouvoir. Par contre, une telle action peut entraîner une véritable panique parmi les marchands et les enclos des esclaves. Une diversion parfaite pour un autre groupe infiltré dans la ville à la recherche du noble danois.

- Passer par voie de terre. C'est faisable, mais une fois encore, seul un petit groupe peut accéder à la ville à travers la passe à laquelle elle est adossée, ou en effectuant la descente périlleuse de la paroi qui la surplombe. Une fois arrivé, il faut encore traverser les talus et les palissades, se débarrasser des sentinelles et franchir le périmètre gardé par les *berserkir* pour atteindre la maison longue.

- Dans la maison longue, et les bâtiments qui l'entourent, Ari Stigsson s'est entouré de ses fidèles, une trentaine de guerriers dévoués et qui ne se rendent que si leur chef est tué ou pris en otage. Mais si une diversion est organisée, ils sont obligés de se séparer et moins d'une dizaine reste auprès de leur chef, dont seulement deux *berserkir*.

Avec les éléments de réflexion dont ils disposent, glanés parmi les informations ci-dessus et d'autres auxquelles les joueurs peuvent penser, à eux de mettre un plan d'action en œuvre. En dernier recours, Hord Beinirsson se rallie à leur point de vue. Ils ont donc toutes les cartes en main afin de conclure cette aventure.

Durant tout le conseil, Vagn se tait. Ses yeux restent dans la vague. Plusieurs fois, Hjalti lui murmure quelques mots à l'oreille, et le jeune homme répond d'un petit signe de tête. Sa détresse est évidente. Si un personnage tente de lui parler, il jette un regard triste vers Hord qui poursuit ses discussions sans guère se préoccuper de son fils. Visiblement, celui-ci ne veut pas parler en sa présence. Le plan fixé, le scalde ose une question :

« - Ne craignez-vous pas, seigneur, que les pirates mettent la princesse à mort dès que l'alerte sera donnée ? »

Le visage du *jarl* d'Odense se fait plus dur encore. Il répond sur un ton monocorde :

« - Il serait mal avisé de se séparer d'un otage de cette valeur. Mais si le destin en décidait autrement... Et bien, c'est ce qu'il arrivera. Je ne négocie pas avec ces forbans ! »

A ces mots, Vagn étouffe un râle et prétexte d'être fatigué pour se retirer, suivi par Hjalti.

Si les PJ parviennent à le rencontrer peu après, il se trouve encore avec le scalde. Ses blessures l'empêchent de participer directement à l'action qui se prépare. Son père refuse qu'il s'embarque pour Hirsk et compte le renvoyer à Odense dès le lendemain. D'un haussement d'épaules, Hjalti le pousse à livrer ce qu'il a sur le cœur. Gêné, il hésite, puis lâche :

« - Je vous en prie ! Faites qu'il n'arrive rien à Hedriss. Je... Elle... Oh, pour le bien du Danemark, sauvez-la. »

Il ne peut en dire plus et retourne se reposer.

Guerre civile à Hirsk

Certains des éléments présentés ci-dessus ne prennent de réelle importance que si vous décidez que ce sont les joueurs qui déclenchent l'insurrection à Hirsk comme il est précisé dans la scène 3 : à feu et à sang (voir plus loin). Il s'agit en particulier de la rencontre avec Vigfus ou Osk. Ils sont cependant mentionnés pour ce cas. Voici alors une trame probable des événements marquant de cette guerre civile :

- Les héros reviennent à Hirsk.
- Ils rencontrent les gens susceptibles de les aider (Guldeif, Vigfus, Osk) et mènent des transactions pour organiser le soulèvement des *hirdmen* ou le sauvetage de Hedriss.
- Les adversaires du roi Ari prennent les armes et attaquent la longue maison et la garde de *berserkir*. Les combats s'étendent à toute la ville.
- Éventuellement, Hord Beinirsson et ses navires donnent l'assaut. Un groupe de héros doit briser la chaîne afin de libérer le passage aux Danois.

La bête sombre

Durant la nuit, des hurlements sinistres déchirent l'obscurité. Ils rugissent autour du village, s'éloignent, puis recommencent alors qu'on pensait la créature partie. Les animaux domestiques sont complètement affolés dans leurs enclos. Les habitants de Ann ne se montrent guère plus rassurés. Si Dusk est toujours vivant, même prisonnier, il devient hystérique et demande violemment qu'on le laisse s'armer et partir à la poursuite de la bête. Peu après, alors qu'un silence pesant régnait sur les environs, la palissade longeant l'orée de la forêt cède comme sous le coup de boutoir d'un bélier géant. La Malédiction de Ann vient prendre son repas au milieu d'une petite étable accueillant une dizaine de brebis et leurs agneaux. Si les personnages réagissent promptement, et si tel est leur choix, ils arrivent, parmi les premiers sur les lieux.

La Bête, aussi grande au garrot qu'un homme debout, tient dans sa gueule ensanglantée le corps d'un mouton déchiqueté par ses crocs formidables. Elle a déjà massacré une demi-douzaine d'ovins. Dès que les humains surgissent, elle prend la fuite vers le couvert de la forêt. Une course-poursuite peut s'engager, initiée par Dusk, les PJ ou un autre personnage, mais la créature est rusée et féroce. Si ses poursuivants se séparent, elle tend une embuscade au groupe le moins nombreux et attaque pour tuer le maximum de chasseurs.

Donnez à cette scène un aspect irréel. La lune éclaire le sous-bois d'une lueur argentée, le silence règne, l'odeur du sang imprègne l'atmosphère. Dites aux joueurs qu'ils ont perdu la piste, puis soudain faites surgir la Bête et rompez le calme apparent avec une scène d'une grande violence. Servez-vous des PNJ anonymes qui accompagnent les héros pour cela. Décrivez les corps éventrés par les coups de griffes aussi tranchantes que des rasoirs. Les membres brisés sous le choc des pattes de la créature, les os broyés par ses puissantes mâchoires. Faites-leur peur !

Peut-être parviendront-ils à bout de la Malédiction d'Ann, peut-être réussira-t-elle à s'enfuir. Des tests de Survie SR14 peuvent permettre de l'acculer à une paroi rocheuse et de régler définitivement le problème. Quoi qu'il en soit, voici l'occasion pour les personnages de participer à une traque héroïque.

Scène 2 : Départ pour la Cité des pirates

Alors que l'aube se lève à travers un brouillard épais, très vite la nouvelle arrive aux oreilles des personnages. Vagn a disparu !

Hord Beinrisonn entre aussitôt dans une fureur noire, hurlant sur ses hommes, accusant les uns et les autres d'être responsables de cet événement. Une visite dans la maison qui accueillait le jeune homme s'impose.

Premières constatations, la porte n'a pas été forcée et les esclaves présents semblent ne rien savoir. Mais l'une d'elles tremble de peur. Il faut la menacer ou la rassurer pour qu'elle accepte de révéler son secret (Empathie ou Intimidation SR10). Il est alors possible de reconstituer le fil des événements. Lorsque la Bête a frappé, et que les guerriers sont partis à sa poursuite, Vagn a fait venir le scalde et ils ont longuement discuté. Plus tard dans la nuit, profitant de la confusion régnant encore, il sortait discrètement et Hjalti aurait dit à la jeune servante qui veillait encore : « Ceci doit être fait. Inutile de lutter contre le destin. Pas un mot à qui-conque. Je pars avec le Danois afin de veiller sur lui. »

Voilà tout ce qu'elle sait. En effet, deux chevaux ont également disparu dans l'écurie du village. Les traces qu'ils ont laissées indiquent que les deux fuyards ont plusieurs heures d'avance et leur piste mène vers le Nord. Vers Hirsk.

Les joueurs se doutent certainement des motivations de Vagn. Pour autant, peuvent-ils mettre le *jarl* d'Odense dans la confiance ?

Face à cette nouvelle situation, Hord Beinrisonn montre un calme incroyable. Si les personnages proposent de partir à la poursuite de son fils, il réfléchit un court instant avant d'écarter cette idée. Le seigneur danois insiste pour que les héros s'en tiennent à leur mission initiale, à savoir se rendre dans la Cité des Chaînes pour y négocier la libération de Hedriss, ou du moins glaner assez d'informations pour envisager une opération de sauvetage. Hord lâche : « Qu'il fuit, ou qu'il tente de rattraper ses fautes. Peu m'importe ! » Il ne reste plus aux PJ qu'à jouer leur rôle.

Les héros sont donc en partance pour la Cité des Chaînes. À eux de préparer leur expédition. Ils ont le choix de reprendre un navire ou encore de remonter la côte jusqu'à Hirsk, ce qui demande plus de temps (presque deux journées complètes), mais permet une approche plus discrète de la ville s'ils en éprouvent la nécessité. Laissez-les organiser à leur gré le voyage et multiplier les conjectures au sujet de ce qui les y attend. Une fois en vue des tours de guet dressées à l'entrée du fjord, et des toits miteux de la bourgade, une surprise de taille risque de remettre en question tous leurs projets.

Enfin, dans le cas où Hord Beinrisonn aurait consenti, suite à la disparition de son fils, à monter une approche directe de la ville, la flotte des navires danois et jutes se présente groupée à l'entrée du chenal. Comme vous allez le voir, une attaque de Hirsk s'en révélera bien plus aisée.

Note : il est impossible de prévoir toutes les options envisagées par les joueurs. La solution qui sera la plus probablement adoptée consiste à envoyer les joueurs dans un rôle d'émissaires ou d'éclaireurs et il s'agit de celle retenue ici. Cependant, ils peuvent également décider que les autres navires les suivent à distance. Dans ce cas un raid armé contre la ville ravagée par son conflit interne est tout à fait envisageable. D'un autre côté, des héros plus individualistes voudront peut-être tenter une action en solitaire, s'infiltrant dans la Cité des Chaînes pour atteindre le lieu où Hedriss est retenue prisonnière. Laissez-les envisager la fin de cette aventure selon leur désir. Aucune option n'est meilleure qu'une autre, adaptez-vous à leurs choix. Le chapitre suivant vous décrit les conditions et l'environnement auxquels ils vont se retrouver confrontés. Servez-vous en afin de mettre en scène le final de ce scénario.

Et si les PJ surveillent le jeune noble ?

Il fait tout de même venir Hjalti et s'entretient avec lui. Bien qu'il prétende que l'idée vienne de Vagn, c'est bien lui qui le convainc de s'enfuir pour rejoindre Hedriss. Démasqué par les PJ, il tente à son tour de les rallier à sa décision. Après tout, ils suivent le même but, libérer la princesse jute. Il use alors de tous les arguments à sa disposition afin qu'ils acceptent de l'accompagner immédiatement dans son entreprise. Hjalti joue un double jeu, insistant sur le destin qui a réuni les deux jeunes gens, tout en se voulant l'avocat de la prudence.

Si les personnages parviennent à contraindre Vagn à demeurer à Ann, il fait mine de de renoncer et s'enfuit cette fois peu après leur départ, toujours accompagné du scalde félon.

Scène 3 : À feu et à sang

Dès que les personnages parviennent en vue de la ville de Hirsk, ils constatent que la situation nécessite de remettre en question toute leur stratégie. En effet, des colonnes de fumée noire s'élèvent des taudis longeant le port. Des entrepôts sont la proie d'incendies. Des navires à quai sont ravagés par les flammes. La Cité des Chaînes, qui avait résisté à tous les assauts des seigneurs voisins, succombe à ses propres péchés. Les soudards qui composent sa population s'affrontent dans une guerre civile qui promet de dévaster la place.

Comme les joueurs peuvent s'en douter, la rancœur des *hirdmen* a fini par avoir raison de leur loyauté envers un *jarl* cruel et méprisant. Les partisans de Ari Stigsson et les guerriers restés fidèles au chef de la garde assassiné se livrent bataille dans les rues tortueuses de Hirsk. Les com-

bats se cantonnent encore aux faubourgs et au port lorsque les PJ arrivent aux environs, mais la longue maison et les bâtiments aux alentours seront bientôt pris d'assaut à leur tour. À la lueur des incendies, les navires des marchands qui le peuvent encore quittent la rade et tentent de gagner la haute-mer, chargés de toutes les marchandises (biens et esclaves) qu'ils ont eu le temps d'embarquer. Mais les sentinelles qui gardent la gigantesque chaîne barrant le fjord sont en train de la remonter, bloquant le passage.

À la lumière de cette situation inattendue, laissez les joueurs revoir leurs plans. Malgré le danger évident, ils disposent là d'une occasion inespérée de pénétrer dans la ville et de tenter une opération de sauvetage. Qui plus est, il sera peut-être bientôt trop tard pour sauver l'otage du roi Ari.

Option : L'insurrection n'aura pas lieu... sans les héros

Dans cette configuration, l'insurrection des *hirdmen* facilite la tâche des personnages et donne immédiatement un décor apocalyptique à la dernière partie du scénario.

Cependant, en particulier avec des joueurs et un MJ expérimentés, vous pouvez opter pour une approche un peu différente. Dans ce cas, les *hirdmen* ressentent leurs griefs, mais manquent de courage pour passer à l'action. C'est donc maintenant aux héros de déclencher les événements qui vont leur permettre de faire tomber Hirsk. En fonction de ce que vous savez de la situation dans la ville (Osk, les *hirdmen*, etc...) et des actions des PJ (alliance avec Hrapp par exemple), il vous faut improviser leur retour dans la Cité des Chaînes. À eux de rencontrer les *hirdmen* et leur chef afin d'augmenter leur ressentiment. Osk, l'épouse de Ari Stigsson, peut également les aider en facilitant cette rencontre et en ralliant les serviteurs du palais à cette rébellion. De même, ils peuvent compter sur un soutien logistique de la part de Guldeif Guldeifsson. Il ne leur faudra sans doute pas plus de quelques jours pour préparer tout cela et, pourquoi pas, coupler les émeutes avec une attaque de la flotte de Hord Beinirsson. Reprenez pour cela les éléments fournis dans le chapitre précédent lorsque les Danois envisageaient la suite à donner au rapt de Hedriss. Cette approche, bien plus héroïque, nécessite également beaucoup plus de travail de préparation et d'improvisation de la part du MJ, mais avec les détails donnés sur la Cité des Chaînes, cela demeure tout à fait envisageable. Les joueurs vont devoir alors faire preuve de grandes capacités d'organisation et de planification. Une fois la révolte lancée, ils se retrouveront en plus aux premières loges, sur le front.

Vagn et Hedriss dans la tourmente

Quand arrive le jeune noble à Hirsk ? Car, en effet, les hommes de Hord Beinirsson ne parviennent pas à le rattraper.

Et bien, disons... Quand cela vous arrange. Pour conserver une certaine cohérence, considérez qu'il lui faut deux journées de cheval pour rallier la Cité des Chaînes. Les joueurs, en bateau, ne mettent qu'un jour environ, mais ils ont au mieux une demi-journée de retard, plus s'ils tergiversent au moment de partir de Ann. Vagn y arrive donc un peu après eux, meurtri par ses blessures et le voyage

éprouvant, pour assister au dénouement, ou durant leurs préparatifs s'ils sont les instigateurs de la rébellion (ce qui peut compliquer les choses s'il est capturé par les *berserkir* du roi de Hirsk).

Quant à Hedriss, elle est « l'invitée » de Ari Stigsson et réside dans sa demeure sous bonne garde. Dès que la révolte s'engage, elle est confinée dans une maison du clos, au sommet du piton rocheux, surveillée par Junder. Elle réussit à s'échapper durant les combats et erre ensuite dans la ville en flammes.

Scène 4 : Guerre civile

Qu'ils en soient les instigateurs, qu'ils en profitent pour mener une attaque ou agir discrètement, les héros se retrouvent au milieu des troubles qui menacent d'engloutir la Cité des Chaînes.

Ici aussi, mettez en scène cette partie de l'aventure en fonction des actes des joueurs. Si les navires danois se présentent à l'entrée de l'anse, il faut résoudre le problème de la chaîne géante. Des groupes armés s'affrontent dans les rues, le roi Ari se réfugie dans son domaine, la panique gagne les habitants de la ville... Au milieu de cette confusion, aux héros de bien manœuvrer afin de remplir leur mission. Voici quelques événements que vous pouvez utiliser afin de donner vie à cette rébellion et fournir quelques obstacles, et occasions de se distinguer, aux PJ.

- Les héros se retrouvent pris entre deux bandes de guerriers de factions opposées. Si l'une est visiblement composée de soldats fidèles au roi, la seconde est moins identifiable (il s'agit de pirates dont le capitaine est un allié de Hrapp et qui profite de la situation pour envenimer les choses).
- Des pillards attaquent l'entrepôt de Guldeif et menacent de jeter le marchand dans l'eau glacée du port.
- Si ce n'est déjà fait, les héros découvrent Vagn et Hjalti errant dans la ville et cherchant à se frayer un chemin vers la longue maison.
- Des esclaves enchaînés sur un navire en flammes (ou dans un bâtiment incendié) hurlent pour que l'on vienne les libérer.
- Un groupe de cinq *hirdmen* tient une palissade et bloque l'accès au chemin menant vers le sommet. Impossible de savoir à quelle faction ils appartiennent. En outre, ils lancent des projectiles improvisés vers tous ceux qui se présentent.
- Les hommes du roi tiennent fermement leur position autour du mécanisme de la chaîne et condamnent les navires qui cherchent à s'enfuir à rester bloqués dans l'anse.
- Au sommet du piton, deux *berserkir* du roi gardent les portes principales du quartier de leur maître. Ils lancent des défis à tous ceux qui s'approchent. Les cadavres de sept *hirdmen* gisent déjà à leurs pieds.

La traversée de la cité est l'occasion de nombreux combats si vous le souhaitez. Gérez cela en fonction de la puissance de vos personnages. Il ne s'agit pas de les tuer à ce stade de l'aventure, à moins qu'ils ne le cherchent. Tous leurs adversaires ne sont que des figurants. Par contre, ils ont le pouvoir de les affaiblir et de compliquer leur tâche, une fois les héros parvenus au sommet. Et surtout, de les ralentir.

Insistez sur l'ambiance apocalyptique de la situation. Des incendies menacent d'engloutir la ville, les habitants luttent tant bien que mal contre les flammes. Les esclaves hurlent. De guerriers s'affrontent sporadiquement dans les ruelles crasseuses et enfumées. Nombreux sont ceux qui profitent du désastre pour régler des comptes personnels ou se livrer au pillage. Des ruisseaux de sang s'écoulent bientôt dans les rues en pente. Si les Danois de Hord interviennent, ou si Hrapp Annsson se joint à l'attaque, la situation devient plus confuse encore. Ce dernier, s'il est présent, compte profiter de ce combat pour s'emparer de la ville, quitte à trahir aussitôt ensuite les Danois. Mais ni les *hirdmen*, ni les fidèles de Ari ne se rallieront à lui. La guerre civile devient alors tripartite.

Le vacarme, la fumée, les cris et le bruit du fer qui s'entrechoque, l'odeur de sang et celle de chair brûlée, la peur et la souffrance... Tous ces éléments font partie du décor à cet instant.

Vagn n'est guère en état de se battre, mais il insiste pour accompagner tout de même les personnages dans leur progression. S'ils ne veillent pas sur lui, le fils du *jarl* d'Odense risque fort de trouver la mort au cours de cette journée.

Alors que les héros approchent de la longue maison, Hjalti en profite pour disparaître. Il murmure à Vagn qu'il compte trouver Hedriss et tenter de la rejoindre avant que les combats ne mettent sa vie en péril. C'est bien ce qu'il compte faire en effet, mais pour de plus sombres desseins. Dans la confusion, à moins qu'ils ne se montrent très vigilants, annoncez soudain aux joueurs que le scalde n'est plus là. Si Vagn est avec eux, il tente de les rassurer. À eux de voir les conclusions qu'ils veulent en tirer.

Scène 5 : Nul n'échappe à son destin

Voici arrivé le moment de conclure cette aventure. Ici aussi, beaucoup de choses dépendent de la manière dont ont agi les héros. Nous vous proposons ci-après une trame probable des événements finaux, mais elle ne tient pas compte de l'intervention des personnages. En fonction de leurs idées, de la manière dont ils gèrent la situation, ce schéma de base est susceptible de beaucoup changer.

Les PJ cherchent sûrement à rejoindre la longue maison du roi de Hirsk afin de libérer sa prisonnière. Ils doivent pour cela affronter les deux *berserkir* qui en gardent l'accès, à moins qu'ils n'inventent une autre solution plus indirecte. Par exemple, ils peuvent envisager d'escalader la falaise ou descendre la paroi. Dans les deux cas, cela nécessite des tests d'Escalade difficile (SR19). Le sommet du piton est noyé dans une fumée âcre. Une fois dans la place, ils doivent se frayer un chemin au milieu des derniers gardes de Ari Stigsson (deux par PJ présents au maximum). Dans la longue maison, ils font alors face au souverain qui est lui-même à la recherche de Hedriss afin de s'en servir comme otage. Vont-ils initier un ultime combat ou chercher à négocier la reddition du roi ? Dans tous les cas, c'est à eux de mettre un terme à ce conflit.

Trame possible :

Les insurgés se regroupent et lancent leurs attaques dans toute la ville.

Des incendies ravagent Hirsk, les marchands tentent de s'enfuir, mais la chaîne bloque l'entrée du port (les navires danois se présentent à l'entrée de l'anse).

Vagn et Hjalti rejoignent les héros et les suivent dans leur progression vers la maison longue du roi.

Durant l'assaut du quartier du roi, les PJ affrontent les derniers gardes, *berserkir* et *hirdmen* du roi. Le scalde s'éclipse discrètement et profite de la confusion pour trouver Hedriss avant tout le monde.

Si la situation tourne en sa défaveur, Ari Stigsson se réfugie dans sa demeure avec ses derniers fidèles (Hrapp Annsson et/ou Hord Beinirsson lancent l'assaut final). Les PJ aperçoivent le roi qui s'enfuit par un chemin dérobé. Celui-ci longe la falaise et redescend vers le port.

Hjalti rejoint Hedriss, cachée dans le quartier aux esclaves de la maison royale. Il lui affirme que Vagn est mort et que les Danois qui envahissent la ville ne sont pas venus la sauver, mais uniquement se venger. La jeune femme perd tout espoir et décide de se suicider. Elle se jette du haut de la falaise.

Bien entendu, les joueurs peuvent modifier cette suite d'événements en se trouvant au bon moment au bon endroit. Hjalti ne lèvera pas la main directement sur Hedriss. Il ne veut pas non plus qu'elle tombe aux mains de Hord Beinirsson. Si elle meurt durant l'assaut des Danois, ou la tentative de sauvetage des personnages, il compte bien que le roi du Jylland en rende ceux-ci responsables et dénonce l'alliance promise à Frodi. Cependant, si les héros la sauvent avant qu'elle ne se donne la mort, le scalde change de tactique. Il se fait discret et loue leur courage. D'un autre côté, Ligurd peut encore trahir les PJ et tenter d'enlever Hedriss en profitant de la confusion totale qui règne en ces lieux. Il abandonne alors le corps sans vie de la princesse dans la cité, près de l'endroit où se trouve Guerd Latik, et il la tue avec une flèche danoise. Un accident, interprétera sans doute le guerrier jute, mais un incident suffisant pour rompre toute relation entre les deux royaumes.

Que Ari, les *hirdmen*, ou même Hrapp, remportent la bataille, peu importe. Dans tous les cas, Hirsk demeure une cité de hors-la-loi, même affaiblie. À vous de décider du sort de la bataille. Voici quelques pistes :

- Hrapp Annsson s'empare du pouvoir à Hirsk. S'il met la main sur la princesse jute, il s'empresse de la cacher, comptant s'en servir plus tard comme otage et empêcher l'alliance entre ses puissants voisins. Il reprend l'activité de la Cité des Chaînes à son compte et se montre si piètre roi qu'il est déposé par un lieutenant dans l'année qui suit.
- Hord Beinirsson mène l'assaut. Après quelques victoires rapides, il doit se replier devant le nombre important d'ennemis et le risque de se voir pris au piège dans la ville. À moins que les héros ne pèsent fortement dans la balance par leurs exploits, Hirsk reste une cité de hors-la-loi.
- Les *hirdmen* submergent leurs ennemis. Ils proclament leur chef, nouveau roi de la cité, et celui-ci épouse aussitôt Osk. Ari, s'il est retrouvé, est exécuté publiquement (pendu à la falaise qui domine la ville). Sinon, l'ancien roi s'enfuit et part, avec quelques fidèles, en Norvège. Ils reviendront quelques années plus tard réclamer vengeance.



Le destin de Hedriss

La jeune femme vit dans l'espoir que Vagn viendra la délivrer. Son amour naissant pour lui s'est transformé en un brasier représentant son unique raison de vivre. Si le fils du *jarl* d'Odense meurt, vraiment ou qu'elle le croit, elle refuse de se résigner et se donne la mort tôt ou tard.

Cependant, si les héros la sauvent, Vagn arrive peu après eux. Les combats font encore rage dans la cité. Un incendie ravage la longue maison royale. Les deux jeunes gens s'enlacent sous les yeux des PJ et s'avouent leur amour. Alors que des guerriers ennemis obligent les héros à les protéger, Vagn et Hedriss échangent quelques mots avec le scalde. La situation redevenue plus calme, ils supplient tous les deux les personnages de les laisser s'enfuir, loin du Danemark, loin du Jylland. Si les joueurs acceptent, et sont prêts à en assumer les conséquences, ils disparaissent dans la cité en proie au chaos. Hjalti propose de les accompagner et de veiller sur eux.

Si les PJ refusent et insistent sur le devoir de chacun, les deux amants font mine de se résigner. Mais dès que l'attention se relâche, par exemple lorsque surgissent Hord et Guerd, ils se précipitent dans le vide (ou dans les flammes), serrés dans les bras l'un de l'autre. Il n'y a là rien à faire pour les sauver.

Dans tous les cas, le mariage prévu à Odense n'aura pas lieu.



- Les guerriers royaux matent la rébellion. Les opposants sont exécutés de manière spectaculaire et atroce pour servir d'exemple. Ari Stigsson cherche aussitôt à faire la paix avec les Danois et offre de rendre Hedriss sans contrepartie si elle est toujours sous sa coupe (sinon celle de le laisser sur son trône). Si la princesse jute est morte, il accuse ses adversaires de ce meurtre.

Conclusion



À bord de leur *snekkjar*, les personnages regardent la côte de Norvège s'éloigner. Ils seront bientôt de retour chez eux. Ils viennent d'accomplir leurs premiers exploits et les scaldes chanteront bientôt leurs louanges au festin que leur réservera Hrolf Knudsson. Pourtant, un goût amer leur emplit la bouche. Hedriss morte, l'alliance entre Jutes et Da-

nois ne se fera pas. Pire, si Guerd est convaincu que les personnages ou les hommes de Hord sont impliqués dans cette mort, la guerre menace les deux royaumes.

Si Vagn a survécu, il reste prostré dans un coin du navire. Le jeune homme, le cœur brisé, va bientôt quitter Odense et partir en expédition. Personne ne le reverra durant de longues années.

Quant aux héros, qu'ont-ils vraiment découvert ? La Dame de Givre leur a laissé plus de questions que de réponses. Certes, ils ont accompli quelques exploits, et ils savent qu'une tourmente sans précédent menace d'envahir la Scandia. Mais quand ? Comment ?

Seuls les dieux ont sans doute la réponse.

Alors qu'ils sont cernés par les flots, des cris de corbeaux se font entendre. Deux oiseaux noirs accompagnent un moment leur route avant de s'éloigner vers le Nord. Leurs croisements ressemblent étrangement à des rires...

Figurants

Les Danois et les Jutes

Osvif et les neuf marins danois

Ce sont de rudes gaillards habitués aux expéditions dans toute la Scandia. Tous se montrent extrêmement loyaux envers le *jarl* et à ses représentants ici, les PJ. Ce ne sont pas des combattants aguerris, mais si leur navire est en danger, il n'hésitent pas prendre les épées et haches qu'ils embarquent toujours avec eux.

Marins danois *

Conflit 5 / 3	Relationnel	Physique 6
Mental 3	Mystique 2 / 1	Vitalité 9

Caractère : Agiles

Vagn Hordsson

Grand et mince, le visage presque enfantin pour ses 19 ans, sous sa barbe naissante, Vagn grandit dans l'ombre d'un père autoritaire qui lui préférerait son aîné, mort au combat durant la guerre civile déclenchée par Frodi. Le jeune homme, bien que guerrier accompli, n'a guère de prédisposition pour les armes, mais plutôt une âme rêveuse. Il est partagé entre sa culpabilité et le sentiment intense qu'il éprouve pour Hedriss. Face à un choix tragique, il risque de prendre la plus mauvaise des décisions.

Noble*

Conflit 7 / 7	Relationnel 5	Physique 5
Mental 5	Mystique 2 / 2	Vitalité 10

Caractère : Véloce

Hedriss Olafsdottir

La jeune aristocrate jute, à peine âgée de 17 ans, s'est pliée de mauvaise grâce aux désirs de son père. Depuis son enfance, on lui a toujours enseigné qu'elle devait agir en fonction de son rang et non de ses envies. Pourtant, elle ne peut réfréner l'élan de son cœur qui la pousse vers Vagn. Une fois séparés, cet amour naissant devient passion dévorante nourrie dans la peur de ne jamais le revoir. Elle se convainc peu à peu, s'appuyant sur les mots pernicieux de Hjalti, qu'elle peut choisir sa vie... ou du moins refuser celle que son entourage veut lui imposer.

Noble

Conflit 4 / 4 Relationnel 6 Physique 4
Mental 4 Mystique 2 / 2 Vitalité 8

Guerd Latik et les guerriers jutes

Fidèle du roi Olaf du Jylland, Guerd souffre dans son honneur de ne pas avoir réussi à protéger Hedriss. Il a tendance à rejeter cette faute sur les Danois puisqu'elle se trouvait à bord de leur navire. Mais il ne se cherche pas d'excuses et se montre prêt à voyager jusqu'au coeur du palais de Hel pour rattraper sa faute.

Ses hommes sont des vétérans qu'il commande depuis des années, des *hirdmen* de la garde royale. Ils le suivraient n'importe où et ne discutent jamais ses décisions. Utilisez également ce profil pour Juren et Ligurd.

hirdmen du Jylland*

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

Caractère : Vétérans

Guerd Latik est en plus « Téméraire » (ajoutez +0/+3 aux valeurs de l'Attribut Mystique indiquées ci-dessus).

Juren est en plus « Puissant » (ajoutez +2 aux valeurs des Attributs Physique et Vitalité indiquées ci-dessus).

Ligurd est en plus « Sournois » (ajoutez +1 à la valeur de l'Attribut Mental et baissez de 1 point la valeur de l'Attribut Relationnel comme indiqué ci-dessus).

Les forbans de Hírsk

Vandrad quatre-doigts et les pirates de Hírsk

Ils composent un équipage dépareillé et paillard dont les seuls points communs sont leur cruauté, leur appât du gain et la crainte, à défaut du respect, que leur inspire Hrapp. En combat, ils agissent sans guère de coordination, mais chacun d'eux est un adversaire à ne pas négliger.

Pirates*

Conflit 8 / 6 Relationnel 4 Physique 7
Mental 1 Mystique 2 / 2 Vitalité 11

Caractère : Brutaux

Vandrad est en plus « Vétéran » (ajoutez +1/+1 aux valeurs de l'Attribut Conflit et +0/+1 aux valeurs de l'Attribut Mystique indiquées ci-dessus).

Junder

Cet homme maigre au teint blafard est l'exécuteur des basses œuvres du roi Ari. Il ne s'embarrasse d'aucun scrupule et il est connu pour sa cruauté. Comme pour sa lâcheté, lorsqu'il ne se trouve pas directement dans l'ombre de son maître.

Junder*

Conflit 4 / 5 Relationnel 3 Physique 4
Mental 3 Mystique 2 / 0 Vitalité 7

Caractère : pleuteur

Blotolf et Lodin : utilisez les Attributs de base des marchands.

Conflit 2 / 2 Relationnel 10 Physique 3
Mental 4 Mystique 1 / 2 Vitalité 6

Guldeif Guldeifsson

Ce petit homme au strabisme prononcé ne paie pas de mine et il compte bien sur cela. Marchand avisé, il est également les yeux et les oreilles de Frodi dans cette région de la Scandia. Lorsque Vagn et Hedriss sont amenés captifs à Hírsk, il prépare son retour à Hleidra pour en avertir son maître. Mais l'arrivée des héros lui offre une autre opportunité d'action. Dès que la révolte éclate dans la Cité des Chaines, il s'efforce de protéger ses biens tout en apportant son soutien, sans prendre trop de risques, aux personnages.

Marchand*

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

Caractère : Alerte

Les hirdmen

Assemblage hétéroclite de guerriers venus de toute la Scandia, plus des deux tiers d'entre eux reprochent au roi l'exécution de leur ancien chef. Leur ressentiment est si grand qu'ils ne faut guère les pousser pour qu'ils se soulèvent.

Hirdmen

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

Thorfin Aersson est en plus « Vétéran » (ajoutez +1/+1 aux valeurs de l'Attribut Conflit et +0/+1 aux valeurs de l'Attribut Mystique indiquées ci-dessus).

Vigfus Oddson est en plus « Brutal » (ajoutez +1 aux valeurs des Attributs Physique et Vitalité et retirez 2 points à celle de l'Attribut mental telles qu'elles sont indiquées ci-dessus).

Les berserkir

Sans doute plus encore qu'ailleurs, ces guerriers sont sales, répugnants et arrogants. Ils font régner la terreur parmi les opposants au roi et se glorifient de leur nouveau statut privilégié maintenant que les *hirdmen* sont plus ou moins tombés en disgrâce.

Berserkir*

Conflit 12 / 8 Relationnel 2 Physique 9
Mental 0 Mystique 3 / 5 Vitalité 13

Caractères : Brutaux

À Ann

Hermod

Capturé, avec Osk, lors d'un raid conjoint de Hrapp et de Ari contre son village, il doit sa survie à sa langue bien pendue et ses capacités magiques. Le roi de Hírsk, tombé sous le charme de la jeune femme, décida de l'épouser et lui annonça la mort de son mari. Hrapp qui devait en effet exécuter Hermod préféra s'assurer ses services. Le *Thulr* voue une haine insatiable aux deux hommes et ne rêve que de vengeance. Il utilise la position gagnée auprès du *jarl* de Ann pour manœuvrer dans ce but.

Thulr*

Conflit 5 / 3 Relationnel 7 Physique 4
Mental 9 Mystique 9 / 7 Vitalité 8

Caractère : Initié, Machiavélique

Vggdrasill

Scénario - Prémices au grand hiver

Dusk

Ce géant taciturne ne sourit jamais. Hrapp le regarde plus comme un animal de compagnie que comme un être humain. De plus, le *jarl* espère que le finnois réussira à tuer la Bête qui hante la forêt. Sous son aspect brutal, Dusk est un homme bon, marqué par la souffrance et la perte de tout ce qui lui était cher dans la vie.

Dusk*

Conflit 10 / 6 Relationnel 1 Physique 10
Mental 2 Mystique 2 / 2 Vitalité 15

Caractères : Puissant, Robuste

* Les modifications dues aux caractères sont déjà intégrées dans les valeurs des Attributs.

Personnalités

Ari Stigsson

Noble Suédois 44 ans 1m85 / 83 kg

Encore bel homme à l'approche de ses 45 ans, Ari occupe le trône de Hirska depuis presque dix années, un exploit au regard du règne de ses prédécesseurs. Intelligent et fourbe, il a toujours su ménager la carotte et le bâton pour tenir les forbans de la cité sous sa coupe. Impulsif, et vraiment épris de Osk, il a commis sa première erreur en assassinant le chef de ses *hirdmen*. Il s'en rend compte et les ambitions de Hrapp, dont il est tout à fait conscient, fragilisent encore sa position. Hedriss, Vagn, les héros... Ari Stigsson manipule tous ses éléments afin d'en tirer le meilleur parti, dont une alliance avec le roi Frodi par exemple.

Statistiques

Corps : Puissance 3 Vigueur 2 Agilité 3
Esprit : Intellect 3 Perception 2 Ténacité 3
Âme : Charisme 2 Instinct 2 Com. 3

Dons et Faiblesse : Empathie, Masque de Loki – Sang chaud

Réaction : 7 Déplacement : 5
Encombrement : 8
Défense Physique : 7 Défense mentale : 8
Points de Vie : 47 (23/11/0)

Réserve de dés : 3

Compétences : Chevaucher 4 ; Commerce 2 ; Eloquence 5 ; Empathie 4 ; Esquive 4 ; Mouvement 3 ; Négociations 9 ; Tactique 4 ; Vigilance 4 ; Armes longues 9 ; Armes courtes 7

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Sonner

Niveau 2 : Vider les mains, A toi !

Équipement : (ENC = 4 - protection totale : 7)

Épée longue, deux poignards, armure de cuir lamellé, bracelets de cuir renforcé, bouclier (Défense physique +3).

Renommée : 88

Hrapp Annsson

Noble pirate gautar 42 ans 1m76 / 94 kg

Bien des gens pensent que Hrapp n'est qu'un imbécile, uniquement doté des moyens de sa politique ambitieuse. Ce n'est pas tout à fait exact. Ils oublient la capacité de ce *jarl* à assurer la loyauté de ses hommes. Par l'or, la crainte mais aussi son charisme. Hrapp bénéficie certainement des conseils politiques de Hermod, mais il sait également très bien ce qu'il désire : monter sur le trône de Hirska. Et pour cela, il est prêt à toutes les trahisons, toutes les alliances, même si les événements récents l'obligent à avancer ses pions plus vite qu'il ne le souhaitait.

Statistiques

Corps : Puissance 3 Vigueur 4 Agilité 1
Esprit : Intellect 2 Perception 2 Ténacité 2
Âme : Charisme 3 Instinct 2 Com. 2

Dons et Faiblesse : Robuste, Chef né – Cruel

Réaction : 6 Déplacement : 5
Encombrement : 10
Défense Physique : 7 Défense mentale : 6
Points de Vie : 43 (21/10/0)

Réserve de dés : 4

Compétences : Chevaucher 2 ; Eloquence 3 ; Empathie 2 ; Esquive 3 ; Intimidation 6 ; Jeux 4 ; Mouvement 3 ; Navigation 5 ; Négociations 3 ; Superstition 2 ; Tactique 2 ; Traditions 3 ; Vigilance 4 ; Armes à deux mains 10 ; Armes courtes 6

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Par le bras de Thorr (1), Charge impétueuse 1

Niveau 2 : Soumets-toi !

Niveau 3 : Fendre le casque

Équipement : (ENC = 9 - protection totale : 10)

Hache à deux mains, poignard, casque, armure de cuir renforcé, bracelets de cuir renforcé, épaulières de fourrure.

Renommée : 47

Hjalti Thorrodsson

Scalde danois 32 ans 1m79 / 75kg

Le scalde officie normalement à la cour de Frodi. Il servait auparavant Halfdan, son frère. Certains le considèrent comme un traître, mais Hjalti est avant tout un opportuniste. En outre, il se sait bien plus utile dans cette position afin de saper les efforts du monarque usurpateur. Si les héros comprennent que le scalde, apparemment l'instigateur du complot contre cette union, est en fait motivé par l'idée de fragiliser la position de Frodi, leur regard sur son action sera sans doute tout autre. Il agit aussi en accord avec plusieurs seigneurs danois dont il ne divulguera jamais les noms. Reste une question à se poser : la fin justifie-t-elle les moyens, et ici en l'occurrence les sacrifices de Hedriss et Vagn ? C'est ce que Hjalti semble croire.

Le scalde possède un physique banal où, seuls des yeux d'un bleu intense brillent comme des étoiles. Ses manières sont polies, ses paroles mesurées et il est doté d'un humour

parfois grinçant. Mais, sous la forme de conseils avisés, il sait dispenser le venin de ses idées pernicieuses.

Hjalti aime agrémenter ses vêtements, uniformément gris, de pièces de fourrure dorée.

Statistiques

Corps : Puissance 2	Vigueur 2	Agilité 3
Esprit : Intellect 3	Perception 3	Ténacité 2
Âme : Charisme 3	Instinct 2	Com. 3

Dons et Faiblesse : Initié (*galdr*), Séducteur – Rancunier

Réaction : 8 **Déplacement :** 5
Encombrement : 6
Défense Physique : 7 **Défense mentale :** 7
Points de Vie : 45 (22/11/0)

Réserve de dés : 7

Compétences : Acrobatie 4 ; Art (musique) 5 ; Art (poésie) 7 ; Chevaucher 4 ; Discrétion 5 ; Eloquence 8 ; Empathie 5 ; Esquive 2 ; *Galdr* 6 ; Jeux 3 ; Mouvement 2 ; Négociations 3 ; Séduction 5 ; Superstition 2 ; Traditions 3 ; Vigilance 5
Armes courtes : 6 ; Lancer 2

Prouesses martiales :

Niveau 1 : Rapide comme la foudre

Niveau 2 : Défense de fer

Magie :

Illusion : Oufie

Charme : Sommeil, Séduire

Équipement : (ENC = 0 - protection totale : 2)

Aucun au moment où les PJ le retrouve. Puis : poignard, veste de cuir.

Renommée : 23

L'ours de Ann

Cette créature hante ces bois depuis l'arrivée de Ann, et la légende prétend qu'elle fait partie de sa malédiction. Personne n'a jamais réussi à abattre la bête et certains prétendent qu'elle tient plus du troll que de l'animal. En effet, l'ours de Ann, bien que l'on ignore ses origines, possède quelques particularités surnaturelles.

En particulier, il se montre insensible à la plupart des coups, tant son cuir épais ressemble à une armure et il régénère rapidement ses blessures. Mais surtout, il porte en lui sa propre malédiction. Quiconque se baignera dans son sang encore chaud bénéficiera du pouvoir de régénérer ses blessures. En termes de règles, doublez le rythme de la guérison naturelle. Par contre, toute blessure occasionnée par une lame d'argent ne guérira jamais. La plaie suintera en permanence et le héros verra désormais sa valeur de Vigueur réduite d'1 point.

Statistiques

Corps : Puissance 5	Vigueur 5	Agilité 3
Esprit : Intellect 2	Perception 4	Ténacité 4
Âme : Charisme 0	Instinct 4	Com. 0

Réaction : 10 **Déplacement :** 8
Encombrement : -
Défense Physique : 12 **Défense mentale :** 10
Points de Vie : 63 (31/15/0)

Compétences : Discrétion 5 ; Esquive 6 ; Mouvement 13 ; Survie 12 ; Vigilance 9 ; Griffes 11 ; Crocs 9

Dégâts : la bête de Ann choisit à chaque attaque d'utiliser ses griffes ou ses crocs. Elle ne peut pas parer les coups ennemis, juste les esquiver.

Griffes (6) Croc (9)

Protection : Peau épaisse (3)

Pouvoirs : Terreur (6)

Renommée : 22

Annexes : listes des PNJ

Le roi Frodi : roi du Danemark, l'usurpateur monté sur le trône après avoir assassiné son frère Halfdan.

Hord Beinirsson : *jarl* d'Odense, opposé à Frodi, futur époux de Hedriss.

Olaf Gundersen : roi du Jylland, père de Hedriss.

Hroff Knudsson : *jarl* du clan Kjari et de la ville de Rohald sur l'île de Fyn.

Osvif : capitaine du navire des PJ.

Vagn Hordsson : fils de Hord Beinirsson, noble danois d'Odense, amoureux de Hedriss.

Hedriss Olafsdottir : fille du roi du Jylland, promise à Hord Beinirsson,oureuse de Vagn Hordsson.

Guerd Latik : guerrier borgne, chef des Jutes chargés d'escorter la princesse jusqu'à Odense.

Hjalti Thorrodsson : scalde, émissaire des opposants danois à l'alliance avec le Jylland.

Ari Stigsson : roi de Hirsk.

Hrapp Ansson : *jarl* de Ann, pirate, vassal du roi Ari qu'il rêve de détrôner à son profit. Ses hommes ont capturé Vagn et Hedriss, il retient le noble danois dans son village.

Junder : âme damnée du roi Ari.

Hermod : *thulr*, conseiller de Hrapp Ansson, époux légitime de Osk.

Dusk : ancien esclave finnois, colosse ayant juré la perte de la bête de Ann.

Juren : guerrier jute accompagnant les PJ. Arrogant et xénophobe.

Ligurd : guerrier jute accompagnant les PJ. Traître, il envisage de faire échouer leur mission.

Blotolf : marchand de Hirsk, il recèle le butin de Hrapp et pousse les PJ à attaquer Lodin.

Lodin : marchand de Hirsk, rival du précédent.

Vendrad quatre-doigts : chef des pirates au service de Hrapp qui ont capturé les deux jeunes nobles.

Guldeif Guldeifson : marchand danois à Hirsk, espion à la solde de Frodi.

Thorfin Aersson : nouveau chef des *hirdmen* de Hirsk, fidèle du roi, détesté par la plupart de ses hommes pour cette raison.

Vigfus Oddson : second de Thorfin Aersson, *hirdmen* suédois prêt à trahir le roi de Hirsk afin de venger son ancien chef et ami.

Inspirations

Nous nous inspirons des légendes antérieures à l'ère dite viking c'est-à-dire l'époque supposée des hauts-faits de Beowulf (IV/V/VI^e siècle de notre ère).

Films

Il existe peu de films pouvant vraiment servir de source d'inspiration à part le premier cité.

Les autres comportent parfois de bons éléments historiques mais aussi pas mal d'erreurs volontaires ou non.

Beowulf, la légende viking (Titre original : Beowulf et Grendel) de Sturla Gunnarsson (2005)

Sûrement le meilleur support visuel, proche de l'Histoire, avec peu de surnaturel.

Le 13^{ème} Guerrier de John McTierman (1999)

Du bon et du moins bon, mais les Hommes du Nord sont assez bien représentés.

Outlander d'Howard Mc Cain (2008)

Si l'on omet l'histoire d'extraterrestre, il y a de bonnes scènes, comme le défi des boucliers

Beowulf de Robert Zemeckis (2007)

La légende de Beowulf réinterprétée.

Erik le Viking de Terry Gilliam (1989)

Pour la détente, hein ?...Iconoclaste, caricatural et drôle.

Livres

Edda de Snorri Sturluson, traduction François-Xavier Dillmann

Edda poétique traduction Régis Boyer. Fayard

Les Vikings Régis Boyer. Bouquins. Robert Laffont

Historia - spécial n°16 (mars/avril 92 : les vikings)

Les dieux des Vikings Jean Renaud. Éditions Ouest-France

Le monde du Double Régis Boyer chez Berg International-L'Île Verte

Les magiciens dans l'Islande ancienne François-Xavier Dillmann

Noms de famille

Les hommes utilisent le nom de leur père (mis au génitif) suivi de -son et les femmes le font suivre de -dóttir.

Petit auxiliaire de prononciation.

Nous avons tenté de vous proposer les orthographes les plus simples en norrois. Mais voici quelques petites règles de prononciation pour les mots difficiles.

- Lorsque vous tombez sur un mot se terminant par une consonne+un r, faites comme s'il y avait un "e" juste avant le r et prononcez-le "eur". Berserkr se lit berserker. Sigurdr se lit Sigurder, et Thulr se lit Thuler.

- Les Th se prononcent à l'anglaise. Exemple, Thulr. On prononce le th comme dans "thing" anglais. Et le "thing" nordique, l'assemblée et donc le "r" à la fin se prononce "eur".

- Dans le cas de Sejdr, le "d" est en fait un "ð", qui se prononce comme un "th". Mais comme c'est également le cas du "d" d'Odhinn que nous prononçons "d" à la française, vous pouvez également le prononcer ainsi. "Seytheur" ou "Seydeur".

- Le J enfin, se prononce comme un "i" ou un "y".

Prénoms des habitants des Trois Royaumes

Masculins			Féminins
Agnar	Haldor	Orm	Aasta
Alf	Halfdan	Ospak	Alfdis
An	Hall	Osvif	Astrid
Ari	Hallstein	Ottar	Aud
Armod	Ham	Reidar	Béra
Arnel	Harald	Rongvald	Bergotha
Arnor	Harbein	Runolf	Borghild
Askjel	Hauk	Sigurd	Brunehilde
Asgaut	Heinrek	Skati	Freyvar
Asgeir	Helgi	Skule	Gerreid
Audun	Herjolf	Snorri	Gjaflaug
Balder	Hermod	Stein	Groa
Bard	Hildebrand	Stig	Gudny
Beinir	Hjalti	Stigandi	Gudrid
Bersi	Hord	Styr	Gunnhild
Bjarni	Horik	Sumarlidi	Gunnvor
Bjorn	Hoskuld	Svein	Gytha
Bjovulf	Hrani	Svertig	Heidh
Blotolf	Hrapp	Svipdag	Helha
Bolli	Hroar	Thangbrand	Herdis
Dag	Hrolf	Thorarin	Hild
Domar	Hrörik	Thorbeg	Hrefna
Egil	Hugleik	Thorbjorn	Hvit
Eilif	Hulvid	Thorfinn	Ingebjorg
Eirik	Hunbogi	Thorgils	Ingunn
Eldgrim	Hunding	Thorgrim	Jorunn
Eyvid	Hvsing	Thorleik	Melkorka
Frodi	Ingemar	Thormod	Olof
Gandalv	Ingjald	Thorod	Osk
Ganger	Ingolf	Thorolf	Signy
Geirmund	Isleif	Thorstein	Sigrídh
Gest	Ivar	Tjodolv	Skuld
Gisli	Ketil	Tryggve	Thahild
Gizur	Kjallak	Ulfar	Thorgunna
Gorm	Kjari	Ulv	Thorunn
Grimm	Kjartan	Unn	Thurid
Guldaug	Klmet	Vagn	Valthjona
Guldeif	Knud	Vandrad	
Gunnar	Knut	Vermund	
Gunnstein	Kolbein	Vifil	
Gyrd	Lodin	Vigfus	
Hagbard	Magnar	Yngrar	
Hakon	Magnus	Yngwe	
	Odd		
	Olaf		



Nom	_____	Archétype	_____
Prénom	_____	Profession	_____
Age	_____	Taille	_____
Royaume	_____	Poids	_____
Don	_____	faiblesse	_____



CORPS		ESPRIT		ÂME	
Duïssance	_____	Intellect	_____	Charisme	_____
Vigueur	_____	Perception	_____	Instinct	_____
Agilité	_____	Ténacité	_____	Communication	_____

INI	DP	DM	0	SR 10	SR 14
REA _____	Base _____	Base _____	DEP _____	_____	_____
ENC _____	ENC _____	Prot. _____	_____	-3	+1 Niv
Prot. _____	Prot. _____	Magie _____	ENC _____	_____	_____
Magie _____	Magie _____	_____	_____	_____	_____
Total _____	Total _____	Total _____	Renommée	_____	_____

Aerobatie _____	Langues* _____	Galdr* _____
Artisanat _____	Larcins _____	Runes* _____
Arts _____	Médecine* _____	Sejdr* _____
Attelage _____	Mouvement _____	Armes courtes _____
Chercher _____	Navigation _____	Armes longues _____
Chevaucher _____	Natation _____	Armes à deux mains _____
Commerce _____	Négociation _____	Armes d'bast _____
Discrétion _____	Sagas _____	Armes de tir _____
Eloquence _____	Savoir _____	Lancer _____
Empathie _____	Séduction _____	Lutte _____
Escalade _____	Superstition _____	Armes Improvisées _____
Esquive _____	Survie _____	_____
Herboristerie _____	Tactique _____	_____
Intimidation _____	Traditions _____	_____
Jeux _____	Vigilance _____	_____

Vie	Armes	Niv	Dgts	PC	PM	PE	PE	Prouesses
0	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
-3	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
-10	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
0	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
Mort	Actions	-2	-5	-10	-15	-20	Réserve de Dés	

Équipement / Argent

Historique

Renommée

faits Marquants :

PROUesses MARTIALES

Nom

Niv

Effet

SORTS DU SEJDR

Nom

Niv

Mal.

Prép.

Zone

Effet

SORTS DU GALDR

SD

Domaine

Durée Cible / Zone Effet

3

6

9

12

15

SD

Domaine

Durée Cible / Zone Effet

3

6

9

12

15

RUNES

SD

Nom

Niv

Support / Durée

Effet

3

6

9

12

15

Peau - Heure

Tissu - Jour

Cuir - Semaine

Bois - Mois

Pierre/Métal - An







Sami

Golfe de Bothnia



Aldeigjuborg

finnois



Midgardr

Angles Nom de peuple

Gautar Nom de province

Ahus Nom de Cité



Capitale



Cité

Baltes

0 100 km 200 km



Yggdrasill

*Silence, je demande à tous
Les êtres sacrés,
Petits et grands...
...Je révèle
Les anciens récits des hommes
Les plus reculés que je me rappelle...
-- Völuspá. str1*

Ainsi débute le récit du Destin des Hommes du Nord, dans la vision de la völva...

- Yggdrasill, Les Terres du Nord, vous permet de vivre des aventures palpitantes dans un cadre dense et fascinant, et de devenir ainsi un héros dans cette Scandia encore légendaire. Intrigues, combats, quêtes, magie et créatures mythiques vous y attendent.

- Héros en quête d'aventure, de gloire ou d'immortalité, vous prendrez part aux grandes batailles qui mèneront des plaines enneigées du Jylland à la cour des rois, et peut-être même, héros reconnu par Odhinn, le Redoutable, à son banquet de la Valhöll en prévision de l'affrontement ultime entre les Géants et les Puissances, le Ragnarök, qui marquera la fin de l'ère des légendes et celle des dieux eux-mêmes.

- Mercenaire ou *hirdmen*, *berserkr* ou noble, prophétesse ou sorcier, le Destin vous guidera sur les pentes glacées des fjords, les mers profondes lors des expéditions périlleuses, les forêts abritant des monstres et les scaldes chanteront vos exploits pour les siècles à venir.

Hommes du Nord ! Ici naissent les légendes !



9 782914 892650

ISBN : 2-914892-65-0

Prix de vente : 42,00€





Yggdrasill

*Silence, je demande à tous
Les êtres sacrés,
Petits et grands...
...Je révèle
Les anciens récits des hommes
Les plus reculés que je me rappelle...
-- Völuspá. str 1*

Ainsi débute le récit du Destin des Hommes du Nord, dans la vision de la völva...

- Yggdrasill, Les Terres du Nord, vous permet de vivre des aventures palpitantes dans un cadre dense et fascinant, et de devenir ainsi un héros dans cette Scandia encore légendaire. Intrigues, combats, quêtes, magie et créatures mythiques vous y attendent.
- Héros en quête d'aventure, de gloire ou d'immortalité, vous prendrez part aux grandes batailles qui mèneront des plaines enneigées du Jylland à la cour des rois, et peut-être même, héros reconnu par Odhinn, le Redoutable, à son banquet de la Valhöll en prévision de l'affrontement ultime entre les Géants et les Puissances, le Ragnarök, qui marquera la fin de l'ère des légendes et celle des dieux eux-mêmes.
- Mercenaire ou *hirdmen*, *berserkr* ou noble, prophétesse ou sorcier, le Destin vous guidera sur les pentes glacées des fjords, les mers profondes lors des expéditions périlleuses, les forêts abritant des monstres et les scaldes chanteront vos exploits pour les siècles à venir.

Hommes du Nord ! Ici naissent les légendes !

Yggdrasill

Yggdrasill



9 782914 892650

ISBN : 2-914892-65-0

Prix de vente : 42,00€





Midgardr

- Angles Nom de peuple
- Gautar** Nom de province
- Ahus Nom de Cité
-  Capitale
-  Cité

0 100 km 200 km

Halogi
 Maere
 Raumi
 Klepp
 Agandli
 Borre
 Jasberg
 Svealand
 Uppsala
 Helgo
 Vadstena
 Gautar
 Kattogat
 Jylland
 Bleidra
 Scania
 Ahus
 Sjaeland
 Ribe
 Angles
 Saxons

Sami
 Golfe de Bohmia
 finnois
 Aldeigjuborg
 Baltes

