

Les fils d'Halfdan



Vydrasill



Crédits

Idée originale

Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Tristan Blind, Stéphane Gallot et Neko

Synopsis

Kristoff Valla

Relecture

Neko

Illustration de couverture

David Lecossu

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Nicolas Jamme et Florrent

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

©2012 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés
10, rue d'Alexandre
64600 Anglet
www.7emecercle.com

Yggdrasill

Sommaire

Introduction	5
La fin de la campagne ?	5
Des fils d'Halfdan à Hrolf Kraki	5
Pourquoi choisir cette saga ?	6
Beowulf et Hrolf Kraki	6
La campagne au centre d'Yggdrasil	7
Campagne : Les Fils d'Halfdan	8
Introduction : Revoir les siens !	8
Une terre, un roi	8
Banquet royal sur les marches du Temple d'or	10
Le roi Frodi	10
Le secret de Uli Thorrdensson	12
Adieu Uppsala !	13
Une étrange rencontre	15
Chapitre 1 : Terres de glace, Coeur de Feu	16
En passant par... la Scania	16
Tournons donc nos regards vers l'Ouest	19
Conclusion	27
Chapitre 2 : Quelque chose de pourri au Danemark	28
Une situation complexe	28
Alliés et ennemis	28
Préparatifs de guerre	31
Chapitre 3 : La Dame Rouge	33
Décrypter la prophétie	34
Contourner les aléas	34
L'appel de la route	35
La dernière halte	35
Premiers pas vers les brumes	36
Le dédale vert	37
Une nature hostile	38
À la frontière...	39
L'inférieure descente	40
Au cœur des ténèbres	41
La Perle Noire	42
Le Palais de Cristal	42
Le banquet	43
Le retour de la Dame Rouge	44
Le tissage de l'aiguille	47
Retour vers Midgardr	47
Chapitre 4 : le serment de Frodi	48
Faisons donc le point	49
Les forces en présence	49
Chaos sur la Scandia	50
Raids et missions possibles	50
Tempête sur Hleidra	55
Au cœur des combats	56
Sauver le Sjaelland	59
...et lui rendre son roi	59
Les Morts qui marchent	60
Le coup fatal	63
À l'heure où la rosée...	63
Conclusion	64



Vggdrasill

Introduction

La fin de la campagne ?



Dans ce livre qui achève un cycle, vous trouverez donc la fin de la campagne des Fils d'Halfdan. Cela ne signifie pas pour autant la fin de la gamme Yggdrasill. En effet, nous avons décidé de suivre la saga de Hrolf Kraki, et pourtant, me direz-vous, ce roi mythique, l'un des derniers, n'apparaît encore nulle part dans les suppléments du jeu. C'est tout à fait normal. Un petit résumé et une mise au point seront donc nécessaires pour les Meneurs de jeu qui ne savent pas vers quoi ils entraînent leurs joueurs.



Des fils d'Halfdan à Hrolf Kraki



L'histoire du meurtre d'Halfdan par son frère se trouve au tout début de la saga de Hrolf Kraki. Résumons : Halfdan roi du Danemark est assassiné par son propre frère, Frodi. Les deux fils d'Halfdan aidés par un ami de leur père s'enfuient. Leur sœur, Signy, mariée à un *jarl* leur viendra en aide, ainsi qu'un des *jarls* de leur père. Leur mère, Sigridh, hélas, a été contrainte d'épouser le meurtrier de son époux. Elle n'a donc aucune nouvelle de ses deux enfants et demeure impuissante. Lorsqu'ils arrivent à se venger, Hroar et Helgi deviennent rois du Danemark, ensemble, en jurant de ne jamais s'affronter comme leur oncle et leur père. Et ils tiennent parole. Hroar est plus posé et sage. Il reste dans la capitale pour gérer le royaume. L'impétueux Helgi, lui, va entraîner les guerriers et partir en exploration. Il mourra en voulant récupérer sa fille chez le roi Adhils du Svithjodh. À la mort de son père, son fils cadet, haï de tous monte sur le

trône, l'aîné ayant péri. Helgi, lui, a bien eu un fils mais son origine incestueuse l'empêche à priori de régner. Néanmoins, devant l'incurie du dernier fils de Hroar, les *jarls* se révoltent et mettent Hrolf fils d'Helgi sur le trône d'un Danemark affaibli et divisé. Hrolf « Kraki » devient alors le roi légitime et va réclamer son héritage, le trésor d'Helgi qu'Adhils, roi du Svithjodh, conserve illégalement, après avoir épousé Yrsa, l'ancienne épouse et fille du co-régent du Danemark.

Ce surnom, Kraki, lui a été donné car en vieux norrois, il désigne une échelle sommairement taillée dans un tronc d'arbre, sûrement parce qu'il était élancé mais peut-être aussi à cause de son père, qui, suivant la légende avait échappé avec son frère Hroar aux hommes de Frodi en utilisant ce genre d'échelle fruste pour se dissimuler dans des planques protégées par du feuillage.

Pourquoi choisir cette saga ?



Parce qu'elle est purement nordique, et conte l'histoire très humaine des derniers rois mythiques scandinaves. C'est aussi une saga dont les éléments se retrouvent dans le manuscrit anglo-saxon de Beowulf, que l'on retrouve dans la saga de Hrolf Kraki, sous son nom d'origine, Bjovulf, un héros *gautar* (voir LdB p 40). Les touches de surnaturel n'entravent pas ici la geste des héros. Ils se dressent, arme à la main, vifs et rieurs, impatients d'entrer dans l'action, de jouer le rôle que le Destin leur a attribué.

Et une possibilité s'offre à nous : vous donner l'opportunité de faire entrer deux fois les joueurs dans les sagas, comme Hroar et Helgi, mais grâce à leur descendance.

Dans la première partie, les personnages des joueurs se familiarisent avec ce monde scandinave, nouent amitiés et inimitiés, accumulent les hauts faits, décident de l'avenir de la Scandia et deviennent des héros. Ils achèvent leur parcours en aidant les fils d'Halfdan à retrouver leur trône. Alors à eux les honneurs, les titres, les terres, la reconnaissance, une famille sûrement. Parce que la famille symbolisant à

plus petite échelle le clan est au centre de la société scandinave. Ne pas se marier et avoir de descendance est rarissime et il s'agit toujours d'un grand malheur que l'on pallie en adoptant un neveu, un jeune cousin ou un enfant que l'on décide d'élever et de faire entrer dans la famille. Peut-être les héros désireront-ils rapidement retourner vers d'autres aventures, laissant la maisonnée à la garde d'une vaillante épouse ou un enfant légitime à des personnes de confiance. Reviendront-ils ? Trouveront-ils une fin digne d'un héros ? Leurs héritiers, quels qu'ils soient seront-ils fiers de porter le nom de ce fils ou de cette fille de la Scandia ? Le choix final reviendra à vos joueurs. Mais veillez, s'ils n'y pensent pas à leur attribuer une descendance légitime ou pas.

Dans la deuxième partie, le supplément « Hrolf Kraki », leurs héritiers prendront alors la suite, contemporains de la génération suivante, celle du roi du Danemark sus-cité. Ils affronteront, entre autres, le souverain du Svithjodh, Adhils, ce roi que leurs parents eux-mêmes ont mis sur le trône dans la première partie de la campagne en éliminant le vieux sorcier Egil. Ironie du Destin implacable.

Beowulf et Hrolf Kraki



Beaucoup de personnes sont un peu déstabilisées devant la saga de Hrolf Kraki lorsqu'elles y découvrent Beowulf sous son nom d'origine Bjovulf, héros puis roi des Gautars.

Le manuscrit de Beowulf, également connu sous le nom de manuscrit Nowell, daterait du Xe siècle, mais certains experts estiment qu'il pourrait s'agir d'une copie d'une œuvre du VIIIe siècle. Les noms cités sont à priori des personnages historiques comme le roi Hugleik (Hygelac), souverain des *Gautars* et donc son neveu, le fils de sa sœur, Bjovulf (Beowulf).

Les noms cités dans le manuscrit Nowell sont en ancien anglais. Les noms sont donc différents. Voici les équivalences majeures pour les fans de Beowulf dont Tolkien a été un grand défenseur alors qu'il donnait des cours de linguistique, norrois, vieil anglais et vieux gallois à Oxford.

La campagne au centre d'Yggdrasil

Beowulf (Bjovulf), Hygelac (Heigleik), Hrothgar (Hroar, roi du Danemark), Halga (Helgi), Healthdene (Halfdan), Eadgils (Adhils, roi du Svithjoldh), Ohthere (Ottar), Onela (Aali), Ingeld (Ingjald, fils de Frodi, roi du Danemark), Froda (Frodi, frère d'Halfdan), Hrothulf (Hrolf Kraki).

Certains spécialistes pensent aussi que Beowulf lui-même est représenté dans la légende de Hrolf Kraki sous le nom de Bödvar Bjarki et son ami Wiglaf, sous celui de Hjalti. Mais dans la saga, cet « Ours des batailles » est le petit-fils du roi de Norvège, même si son frère est devenu roi des Gautars. Et comme Beowulf, il débarrasse la cour du roi du Danemark, Hroar, d'une créature monstrueuse, plus proche du dragon que du Grendel de Beowulf.

Qu'importe, les deux récits sont très proches et certains noms historiques. Le manuscrit de Beowulf est plus empreint de christianisme et Tolkien ne s'y est pas trompé. Mais la saga de Hrolf Kraki met en scène Odhinn, les *alfars* et la sorcellerie dans cette histoire de vengeance.

Les femmes y jouent un rôle important et ne sont pas réduites à de la figuration. Signy, Sigridh, Yrsa, Olof, et même la demi-*alfar* Skuld, l'instrument du Destin, sont au centre de la saga, à la mesure de leur importance dans la société scandinave.

À la fois proche de la réalité historique et des mythes, empreinte de magie, « pleine de bruit et de fureur », exposant de façon magistrale les intrigues politiques des royaumes du Nord, la saga de Hrolf Kraki offre une peinture convaincante de la vie des scandinaves des Ve et VIe siècles.

La campagne au centre d'Yggdrasil



Je voudrais préciser quelques petits détails concernant cette campagne d'Yggdrasil, basée sur la saga de Hrolf Kraki. On pourrait penser qu'elle

prend trop de place dans les suppléments et que ceux qui ne désirent pas la faire jouer sont finalement un peu floués.

Tout d'abord, Yggdrasil reste un jeu. Malgré nos efforts pour restituer une « réalité » historique basée sur des écrits reconnus et des rapports archéologiques, il ne s'agit pas d'une thèse sur les peuples scandinaves de la fin de l'Âge de Fer. Yggdrasil n'existe que pour être joué, interprété par des personnes qui veulent faire revivre pour quelques heures ces héros aujourd'hui oubliés, des sagas. Yggdrasil est un jeu de rôle, ni une thèse, ni un roman. Il n'est pas à lire uniquement mais à jouer.

Nous avons conçu cette campagne pour qu'elle regorge littéralement d'éléments réutilisables qui puissent se retrouver dans vos propres scénarios : PNJ, synopsis, citations, légendes, nouvelles règles, nouveaux sorts, nouvelles armes, descriptions de villes, de pays, de peuples divers, de religions, de dieux, etc.

La campagne n'est pas une partie du jeu, elle est le jeu. Car plus qu'une simple série de scénarios qui se suivent, c'est une saga à lire et à vivre et une boîte à outils pour créer vous-même vos aventures. Elle contient de précieuses informations sur l'activité économique et politique des trois royaumes de Scandia. Elle est aussi importante voire plus que la partie « background » du Livre de Base et des suppléments. Ne pas la lire, c'est passer à côté de ce jeu. La campagne est l'essence même d'Yggdrasil.

Pourquoi ? Parce qu'elle donne vie à tous les personnages dont nous avons parlé dans la description des pays et de leurs dirigeants, elle les fait agir, rire, pleurer, jurer, trahir, festoyer, combattre pour finalement vaincre ou mourir, heureux d'avoir tenu dignement la place qui leur est réservée dans les plans du Destin.

Tout le dynamisme de ce peuple, qui ne saurait se laisser figer dans le temps et dans le simple exposé de leur vie rude, explose littéralement dans les scénarios et la campagne.

Nous espérons que vous la jouerez ou utiliserez ces données dans vos propres scénarios pour le découvrir.

Vér sjáumst ! À très bientôt ! Avec Hrolf Kraki.

Campagne : Les fils D'Halfdan

Introduction : Revoir les siens !



« ... Loeil sévère, le Père observe. La Bête à terre, les cieus s'entrouvrent. L'éclair blanc, l'aiguille de fer, la voix de l'ouragan, le frère tue le frère. Il est temps ! Nouveaux joyaux sur nouveau front, héros ! Tu as fait face. Gloire et liqueurs s'affadissent, ta place est ailleurs. Vois ! Entends le grondement dans le vent ! Suis son regard unique. Cette fumée ? Un doux foyer ou un incendie ? Il est temps, héros ! La destinée prend parfois la pause, mais n'a point de fin ! »

-- Chant de Hjalti Thorrodsson au banquet de couronnement du roi Adhils de Svithjodh.

Une terre, un roi

Ce nouveau chapitre de la saga de vos personnages débute au Svithjodh, quelques semaines après la prise de pouvoir d'Adhils. La guerre civile semble heureusement toucher à sa fin. Le nouveau monarque soutenu par des guerriers fidèles à son père écrase peu à peu les derniers bastions de rébellion. Les dieux eux-mêmes paraissent avoir choisi leur camp tant rien ne semble pouvoir arrêter sa marche en avant. Alliances et trahisons succèdent aux coups de force et aux batailles sporadiques, assurant la main mise du neveu d'Egil sur le royaume suédois. Bientôt, la Suède sera à nouveau réunie dans la poigne du nouveau souverain, adepte des arts magiques, digne représentant de la lignée des Ynglingar.

Dans Uppsala, la population s'est très vite rangée derrière son nouveau dirigeant et sa clique. Dans un premier temps, si beaucoup se félicitaient de la mort d'Egil et de l'avènement d'un nouveau maître, certains déchantent très vite tant Adhils présente une personnalité proche de celle de son oncle. Ces traits de caractère des Ynglingar qui produisent souvent des souverains aussi puissants que sournois.

Après avoir écarté tous les nobles et conseillers dont il se méfiait, Adhils s'est entouré de fidèles, courtisans obséquieux ou conseillers pragmatiques, propres à l'aider à assurer son règne, quels que soient les moyens à mettre en œuvre. Il a également établi très rapidement une garde de *berserkir* autour de sa personne, tous Suédois et choisis par ses soins. Pendant presque un mois, Uppsala a vécu dans la terreur des purges et bannissements prononcés contre tous



Résidents d'Uppsala

Depuis quelques mois déjà, les personnages demeurent dans la capitale suédoise. Selon la manière dont ils se sont impliqués dans les événements qui ont secoué le royaume des Ynglingar, leur séjour devient plus ou moins confortable avec l'avènement d'Adhils. Ils se sont certainement fait de nombreuses relations dans la cité, des amis sans doute, des inimités également. Certains ont peut-être même eu l'opportunité de s'y marier et de fonder une famille, ou du moins de développer des relations plus intimes avec des personnes de leur entourage. Avant de lancer le scénario, prenez le temps de faire le bilan avec les joueurs de cette période de la vie des héros à Uppsala. Déterminez ensemble leur situation actuelle : logement, statut, fortune, relations... Puis demandez à chaque joueur de décrire la ou les choses qui comptent désormais pour son personnage, à cet instant et en ce lieu, depuis son arrivée au Svithjodh. De même, amenez-les à réfléchir sur leur avenir. Après tout, leur arrivée ici n'est que le fruit d'une longue aventure, entamée il y a plus de deux ans, dans l'île de Fynn. S'ils en ressentent le besoin, n'hésitez pas à distiller quelques informations générales sur la situation de la Scandia par l'intermédiaire d'un scalde voyageur ou d'un marchand danois (encore et toujours ce bon Guldeif Guldeifsson ?). Donnez-leur le temps de s'interroger sur ce qu'ils comptent faire maintenant. Sans doute leur destin ne s'est-il pas encore complètement accompli.

Quoi qu'il en soit, ils doivent assister dans les jours qui viennent à un banquet donné par le roi Adhils, un événement qu'ils ne peuvent se permettre de rater. Mais déjà, ils sentent certainement l'appel de leur mère-patrie résonner en eux...

Lors de l'épilogue du scénario « Les loups entre eux », les personnages ont pu entrer en possession d'une information de première importance. Grâce à un pacte signé avec Ottar, ils savent peut-être maintenant où commencer à chercher les fils d'Halfdan, roi trahi du Sjaelland, Hroar et Helgi. Mais aussi fort que soit leur désir de quitter Uppsala, il leur faut toutefois régler quelques détails avant de partir, en particulier organiser ce long voyage de retour. De même, ils doivent obtenir une autorisation de la part d'Adhils qui semble étrangement peu pressé de la leur accorder. Recensez les motivations des héros et laissez les joueurs préparer leur prochain mouvement.

Il est temps de jouer le dernier acte de cette saga.



ceux qui déplaisaient au nouvel homme fort du pays. Aujourd'hui, alors que la victoire finale ne fait plus guère de doute, les choses rentrent peu à peu dans l'ordre et la vie reprend son cours normal. Toutefois, même si Adhils renchérit dans les démonstrations de générosité et de magnanimité afin de ramener la paix civile dans son royaume et assurer une réunification plus paisible, chacun comprend que le monarque ne laissera personne mettre en péril ce qu'il vient d'acquiescer ou même remettre ses choix en question.

Banquet royal sur les marches du Temple d'Or

*« Mieux vaut boire sa bière modérément,
Parlez de manière sensée ou restez coi :
Nul ne blâmera de mauvaises manières celui
Allant sagement se retirer de bonne heure. »*

-- Hávamál, str.19

Le soleil matinal annonce une journée magnifique sur Uppsala. Esclaves et serviteurs s'activent depuis bien avant l'aube afin de préparer le festin du soir. De toute la Suède arrivent des nobles et leurs suites, invités par le nouveau roi à célébrer son accession au pouvoir. Les personnages sont également conviés, mais sans doute plus par raison que par amitié. Il se murmure en effet qu'Adhils se sent ainsi obligé de leur rendre hommage, pour le rôle qu'ils ont joué dans sa victoire, suite à une divination et un signe des dieux. Lui-même n'en dira rien, mais cela relève de l'entière vérité. Les runes ont parlé, la présence des héros est requise sous peine de périls à venir, c'est pourquoi il les retient dans la capitale malgré son désir de les voir partir.

De leur côté, les PJ préparent certainement leur départ et peuvent mettre cette journée à profit. Knut Juggensson, le nouvel intendant du palais du roi leur a promis l'autorisation de voyage du monarque pour le lendemain. Ils assistent donc à l'agitation bourdonnante qui secoue Uppsala et peuvent en profiter pour rendre une dernière visite à des amis, régler quelques problèmes en suspens et rencontrer d'autres personnalités du Svithjodh venues pour l'occasion.

Vers midi, la rumeur va certainement les atteindre : le roi Frodi et son escorte arrivent. Bien qu'il soit très difficile de l'approcher, les PJ ont vite la confirmation de cette nouvelle. Le roi danois répond ainsi à l'invitation de son homologue.

Le soir printanier tombe enfin sur la grande cité et tous les invités se rendent au banquet. Celui-ci se déroule sur l'esplanade au pied des marches du Temple d'Or et regroupe plus de trois cents personnes.

Les personnages sont attablés assez loin d'Adhils mais, de leur position, ils voient parfaitement Frodi l'Usurpateur. Celui-ci, ainsi que dix nobles et *hirdmen* et trois *berserker* de sa suite sont assis à quelques mètres. Plus près d'eux, siège Jörd Leiffersson, représentant du roi de Norvège qui n'a pu (ou voulu) se déplacer. S'ils le souhaitent, laissez les joueurs sympathiser avec ce PNJ qui jouera un rôle important dans la suite de la campagne. Il peut ainsi leur donner quelques renseignements assez neutres et conventionnels sur la situation actuelle de son pays, même si son inquiétude est palpable. Adhils apparaît dès que le soleil se couche et que les centaines de torches sont allumées. Il fait un rapide discours dans lequel il remercie les personnes présentes d'être venues et, à demi-mots les personnages, les « héros étrangers qui ont participé aux changements survenus au Svithjodh ». Le souverain lève enfin sa corne précieuse avec un grand « *Sköl !* » repris par toute l'assemblée. Dans la soirée, Adhils renouvelle les serments de ses vassaux et distribue des cadeaux. Les héros sont appelés tour à tour, parmi de nombreux *hirdmen* ou citoyens plus anonymes. Distant, mais avec un sourire aimable de circonstance, le monarque suédois offre bracelets d'or ou vêtement taillé dans un tissu précieux comme la soie, arme incrustée de pierres précieuses ou objet rare (un instrument de musique, une amulette, un coffret d'ébénisterie, un bijou...), adapté au récipiendaire (à vous de choisir en fonction de vos PJ).

Le banquet commence et dure toute la nuit. Selon l'implication des joueurs, passez plus ou moins rapidement sur cette scène. S'ils souhaitent discuter avec des PNJ, se mêler aux festivités (dances, épreuves de force, récits et musiques...), donnez-leur en la possibilité. Attention toutefois, s'ils se font trop remarquer, ils risquent d'attirer des regards sévères de la part des personnalités présentes. Après tout, il ne leur faut pas ternir leur réputation. Les banquets sont toujours prétextes à des beuveries et des échanges de quolibets. Néanmoins, il est mal vu de se laisser aller à dire ce que l'on pense réellement à la table du roi. Surtout celui-ci. S'ils préfèrent passer à la suite, résumez la soirée en insistant sur son faste et l'intervention rapide de la garde royale en cas de débordements.

Le roi Frodi

Le roi danois affiche une bonhomie joyeuse. Les mèches blanches sur ses tempes, les rides sur son front pâle et parfois un léger tremblement des mains trahissent pourtant ses préoccupations. Il n'est pas aussi serein qu'il veut bien le montrer. S'il jette parfois un coup d'œil en direction des PJ, il ne cherche pas à les rencontrer. Eux, cependant, peuvent toujours essayer.

Débordements

« Un invité se doit d'être courtois
Lorsqu'il arrive à table
Et s'asseoir dans le silence,
Les oreilles attentives,
Les yeux en alerte... »

-- Hávamál, str.7

Quel genre de débordements peut-on attendre à cette occasion ? Les banquets sont souvent un moment de défolement, après une bataille, au retour d'une expédition dangereuse, ou simplement pour fêter dignement un événement religieux. L'avènement d'un roi est une occasion classique. Alors, bien sûr, comme le Hávamál le conseille, il est préférable de se taire, occuper sans discuter les présences la place que l'on vous indique, boire modérément, et ne pas offenser quiconque, mais n'en penser pas moins. Normalement, les personnages n'en sont pas à leur premier banquet officiel et ont appris à se tenir convenablement à une table royale, si ce n'était déjà le cas.

Dites-leur toutefois que durant le festin (que vous pouvez abréger, s'ils se tiennent coi) ce qui est dit par les joueurs l'est réellement par leurs personnages. N'hésitez pas à parler des regards réprobateurs, parfois méprisants ou entendus, suite à des plaisanteries déplacées ou insultantes, des possibles accrochages et faites intervenir un PNJ de leurs amis en cas de débordements trop graves. Ce serait idiot pour des héros de risquer leur vie dès le début de l'aventure ou de révéler quelque secret qui leur est cher. Notez ostensiblement les détails qu'ils lâchent par mégarde, en expliquant que, tout proche un convive semble intéressé par leur histoire et fait remplir leurs cornes à boire, plus que ne le veut l'usage. Cela pourrait bien être un espion d'Adhils ou de Frodi, plutôt qu'un vrai compagnon de beuverie.

Dès qu'ils s'approchent, les *hirdmen* de sa garde s'interposent mais le roi, un sourire amusé aux lèvres, les autorise à le rejoindre. N'oubliez pas que Frodi est un homme très intelligent, retors et manipulateur. Il appuie également sa position sur un encadrement dévoué et efficace. Il connaît l'art de la diplomatie et sait évaluer les rapports de force pour les faire jouer en sa faveur. Aussi, une discussion directe est envisageable, où même les sujets difficiles peuvent être abordés si c'est à mots couverts et dans le respect de son statut. Il ne faut pas omettre qu'il est roi et toute incorrection à son adresse provoquera l'expulsion plus ou moins musclée du fauteur de trouble. Voici plusieurs sujets que le monarque danois veut bien évoquer avec les héros :

Leur bannissement : il confirme que celui-ci est terminé et il les convie même à Hleidra pour l'annoncer officiellement. En outre, il félicite les personnages pour leurs exploits qui lui ont été rapportés. Frodi est sincèrement fier (Empathie SR 12) que des sujets danois aient porté haut l'image de leur pays à travers la Scandia et que les scaldes chantent leurs prouesses.

Brenna

Frodi propose de rattacher le comptoir au royaume danois. Il les désigne alors comme *jarls* de ce domaine (ce qui implique tribut royal et allégeance, mais également soutien matériel). Si les joueurs refusent, le roi masque sa contrariété (un autre comptoir danois a été établi près de là depuis peu et il envisage de conquérir Brenna dans l'année à venir).

Le clan Kjari

Frodi dépeint une image positive du Sjaelland. Selon lui, les clans sont soumis, le roi d'Odense a prêté serment (ce qui est vrai, celui-ci n'a pu faire autrement, sous la menace d'une guerre qu'il ne pouvait gagner). Il prétend que le commerce fleurit à nouveau, même si les pirates continuent de menacer les routes maritimes du Skagerrak. Le clan Kjari est en première ligne dans la défense du territoire contre les incursions jutes, de plus en plus nombreuses.

Les fils d'Halfdan

Le roi grimace si l'on aborde ce sujet et le repousse d'un revers nerveux de la main. « Mes pauvres neveux sont morts, assure-t-il, et ceux qui prétendaient les aider les ont simplement soustraits à mon pardon et à mon amour familial. Je sais que l'hiver dernier, très rude, a réclamé leur pauvre vie car on a voulu les dissimuler loin de tout abri valable. Ce qui a causé leur perte. Quel gâchis ! ». Cette fois, s'il a l'air sincère, Frodi ment (Empathie SR15), mais est-ce au sujet du pardon qu'il voulait leur accorder ou de la survie des deux adolescents ?

Leur retour au Sjaelland

Le roi réitère son invitation à Hleidra et sa proposition de reconnaître comme chef d'un nouveau clan, pour Brenna, un noble ou un *hirdmen* parmi eux. Il est manifeste qu'il compte associer leur gloire à son règne et s'adjoindre leurs services. De l'or, des titres, des terres, Frodi peut offrir tout cela contre leur loyauté. Plus encore, si la conversation prend cette direction, il va jusqu'à envisager à mots couverts d'accorder le pardon aux habitants de Rohald qui n'ont toujours pas reconnu par serment son autorité. Il n'attend pas de réponse immédiate, ce n'est pas le lieu, et il espère qu'ils en reparleront dès que les PJ se rendront à sa cour de Hleidra. Il propose également de mettre un navire à leur disposition dans un port de la Scania.

Frodi se montre cordial tant qu'on lui témoigne le respect qui lui est dû. La discussion ne peut cependant s'éterniser, tant d'autres nobles personnalités souhaitent s'entretenir avec le roi danois. Si les PJ se montrent discourtois, n'hésitez pas à faire intervenir la garde royale suédoise qui les évacue sans ménagement. Mais cette rencontre, bien menée, offre bien plus d'informations et de possibilités pour la suite. Si les joueurs refusent les propositions du monarque, il hausse les épaules en souriant, mais rien d'étonnant à cela car il sait déjà qu'ils sont ennemis. S'ils acceptent, il hésite encore sur la conduite à tenir une fois à Hleidra : leur accorder une confiance limitée le temps de tester leur loyauté ou les empoisonner et se débarrasser de ces héros aux noms trop souvent associés à l'ancien régime.

Enfin, un dernier événement, mineur en apparence, se produit au cours du repas. Alors qu'ils sont tout près de lui, ou qu'ils l'observent, les personnages voient Frodi s'entailler légèrement la paume de la main avec son couteau. Aussitôt, le conseiller à ses côtés tend un linge propre au roi qui essuie discrètement le sang. Mais, quelques minutes plus tard, ils peuvent remarquer qu'il n'a plus aucune trace de blessure dans la main...

Le secret de Uli Thorrdensson

Hjalti Thorrodsson ? Les personnages se sont sans doute habitués à sa présence auprès d'eux, jamais trop envahissant, toujours à portée de voix lorsque la situation l'exige, souvent de bon conseil. Comme indiqué depuis « Rois des Mers », il ne suit pas les PJ par hasard. Que ce soit le destin ou sa mission, il s'attache à leurs pas, cherchant à occuper une position de confident ou de conseiller au mieux, d'aide occasionnel et de témoin de leurs prouesses au pire. C'est à vous que revient la tâche difficile de jouer ce

personnage tout en nuances afin qu'il se fonde dans le quotidien des héros sans qu'ils y fassent plus attention, comme ils ne s'étonnent plus de trouver chaque matin leurs armes près du lit. À Uppsala, le scalde a pu parfois les soutenir, mais il est resté très discret. Plusieurs fois, il a quitté la cité pour suivre ses propres affaires, mais toujours pour revenir dans leur entourage. C'est devenu un PNJ récurrent et les joueurs ne doivent plus s'étonner de voir Hjalti dans leur sillage. Alors, lorsqu'ils annoncent leur départ de la capitale suédoise, c'est tout naturellement qu'il demande à les accompagner. Il assure que le Danemark lui manque à lui aussi et il désire revoir son foyer, un sentiment que les personnages peuvent aisément comprendre. C'est la pure vérité, mais il y a plus.

Souvenez-vous que le scalde avait rejoint Brenna afin, également, d'arracher un secret à Uli Thorrdensson, chef des mercenaires suédois rencontrés chez les Angles (voir « Rois des Mers », page 34). Il a enfin pu obtenir l'information convoitée par Starkadh, son mentor (soit que Uli ait accompagné les PJ à Uppsala, soit que Hjalti, lors d'un voyage à Brenna ait pu la lui soutirer).

Uli a longtemps servi dans la garde royale du Svithjodh, sous le règne d'Egil. Mais, il y a de cela cinq ans, il a eu le malheur de déplaire au monarque suédois. Disgracié, il a quitté Uppsala et rejoint la Scania où il est devenu mercenaire au service de Frodi, encore simplement seigneur de cette terre. Le futur fratricide complotait déjà son coup d'état, mais sa nature superstitieuse et pusillanime le retenait encore. Pourtant Frodi prépara un jour en secret une curieuse expédition. S'entourant de quelques proches dont il était assuré de la loyauté ainsi que de simples mercenaires, le groupe voyagea discrètement jusqu'aux montagnes du centre de la Norvège, évitant tout contact avec la population locale. Enfin arrivés dans une vallée isolée, le *jarl* de Scania y rencontra une étrange sorcière et sa fille, une adolescente au regard mort.

Deux jours durant, Frodi resta enfermé dans la cabane de branchage d'où s'élevait une sinistre mélodie. Lorsqu'il en sortit, pâle, hagard, il irradiait une aura de magie. Devant ses suivants médusés, le roi s'empara d'une dague et se transperça le bras. La blessure disparut en quelques instants.

« Par le sang des dieux ! Je suis invincible ! » hurla Frodi.

« Par le sang des dieux, corrigea la voix chevrotante de la vieille femme qui l'avait suivi, tout ce qui vient de la terre ne peut plus t'atteindre. Crains seulement laiguille tissée hors de Midgardr par les mains de celle qui fixe les ténèbres ! Et maintenant, seigneur de haine et d'ambition, paie ta dette à Kulkä. »

« Oui, femme ! Tu vas recevoir ce que tu mérites. » déclara Frodi en passant son épée au travers du corps de la sorcière.

D'un signe, il ordonna ensuite à ses mercenaires de tout brûler avant de repartir. Uli aurait dû également tuer la jeune fille aveugle, mais, las des méfaits du roi, il ne put s'y résoudre. Il la cacha donc dans un fourré, trempa sa lame dans le sang d'un cochon et brûla la cabane.

Le groupe repartit pour la Scania, mais Uli se méfiait. Et il avait raison. Le lendemain de leur retour, les hommes ayant participé à l'expédition de Norvège furent tous assassinés dans leur sommeil. Lui seul s'échappa, prit un bateau et rejoignit la terre des Angles où il retrouva quelques Suédois et réunit un nouveau groupe de mercenaires. C'est alors que les héros le rencontrent quelques années plus tard.

Uli garde son secret à la fois comme un atout et comme une malédiction car il sait que Frodi ne le laissera pas menacer son trône. Toutefois, par amitié, loyauté ou parce qu'on lui a tiré les vers du nez, le Suédois révèle finalement cette histoire aux PJ.

Face à un Frodi que leurs épées ne peuvent manifester pas tuer, seule l'imprécation de Kulkä semble offrir une solution. Les joueurs ont sans doute compris qu'ils doivent retrouver la fille de la sorcière (« celle qui fixe les ténèbres ») afin d'obtenir l'arme pouvant blesser le roi du Danemark et contourner son pouvoir.



Découvrir le secret

Si les joueurs s'inquiètent de ce qu'ils ont vu au banquet d'Adhils, une divination ou bien Hjalti lui-même les mettra sur la voie d'Uli. Le scalde sait en effet que le mercenaire suédois cache une information importante au sujet de Frodi. Il peut soit l'arracher lui-même, soit pousser les personnages à l'obtenir. Il leur faudra peut-être pour cela repasser par Brenna où ils pourront retrouver leurs amis et sujets (et où vous pouvez mettre en scène une petite aventure de transition). Mais Uli, apprenant leur départ pour le Sjaleand, peut également leur faire parvenir cette information par la voix d'un scalde, d'une personne de confiance, voire de Hjalti Thorrodsson.

Idéalement, en quittant Uppsala, les PJ devraient connaître l'étrange don de Frodi, son origine et envisager de trouver le moyen de l'en défaire.

Quoi qu'il en soit, muni de ce savoir, le scalde va tenter de convaincre les héros d'effectuer un détour par l'Oslofjord, capitale du roi Hring de Norvège. Qu'ils acceptent ou pas, le Destin est capricieux et les dieux sont peu enclins à voir les choses leur échapper. Les éléments pourraient bien diriger leurs pas vers le royaume le plus occidental de la Scandia.



Adieu Uppsala !

Une matinée brumeuse baigne la capitale suédoise. Leurs bagages chargés, les héros jettent un dernier regard vers les hautes palissades. Au loin, un rayon de soleil frappe soudain le sommet du Temple d'or. Le reflet trace une ligne dans le ciel gris vers le Sud-Ouest. Un vol de corbeaux s'élève depuis le hallier qui s'étend derrière le bâtiment. Quelques rares citadins sont venus les saluer, mais aucun officiel d'Uppsala ne s'est déplacé. Leurs compagnons de route (s'ils en ont) sont prêts et les chevaux piaffent d'impatience. Il est temps de partir.

Les joueurs disposent de trois options : faire route vers l'Est et Höggom pour y embarquer, voyager vers l'Ouest et trouver un navire à Jasberg, ou traverser le Svithjodh par le Sud-Ouest pour rejoindre la Scania. Des personnages superstitieux pourraient interpréter comme un signe divin le bref rayon de soleil. De même, les osselets semblent préférer cette troisième voie, mais toutes sont valables.

Donnez une ambiance mélancolique à cette scène. Bien sûr, les héros rentrent enfin chez eux où de grandes tâches les attendent encore, mais ils laissent également derrière eux presque trois années de leurs vies, de nombreuses aventures, des amis sans doute et peut-être quelques regrets. Si, alors que vous décrivez les murs de la cité suédoise disparaissant au loin, vos joueurs laissent planer un silence et peut-être font part aux autres d'une émotion nostalgique. Cet épisode, bien que très simple est nécessaire et marquera tout de même la saga.

Alors qu'ils atteignent le pont près du lac, quelques PNJ qu'ils ont connu à Uppsala les y attendent. Tous sont venus les saluer loin du regard du roi Adhils. Certains leur apportent des cadeaux (nourriture et équipement, mais aussi des souvenirs plus personnalisés). Selon ce qu'ont vécu les personnages dans la capitale, cela peut être des amis, des personnes qui leur sont reconnaissantes de leur engagement, des amours naissantes peut-être, qu'ils sont contraints de laisser derrière eux. Voilà de quoi insister un peu plus sur le côté poignant de ce départ.

Les personnages peuvent envisager la route de leur choix. Ils n'ont à craindre aucun obstacle à leur voyage de la part des hommes du roi. Toutefois, si vous souhaitez apporter quelques rebondissements à ce périple, voici des options pour l'agréments :

Les PJ arrivent dans un village dévasté. Il a été la cible de bandits, anciens *hirdmen* fidèles à Egil, tombés dans la clandestinité. Ils se livrent au brigandage et au meurtre, moins par conviction politique que par appât du gain et goût du sang. Ils sont une trentaine, sans scrupules, cachés dans une région de collines forestières. Le convoi des personnages et de leur escorte constitue une cible bien tentante.

Faisant escale dans une ville suédoise, alors qu'il est invité par le *jarl*, l'un des héros est attaqué par surprise par un vieux noble qui tente de le poignarder. Qu'il blesse ou pas le personnage, l'agresseur se



JÉRÔME
2012

Introduction : Revoir les siens !

suicidera avant de pouvoir être maîtrisé. Qui est-il et quelles sont ses motivations ? Une rapide enquête permet de découvrir que la fille de cet homme était l'une des maîtresses d'Egil. Elle a été tuée lors des combats autour de la maison longue royale. Une vengeance, donc. Pourtant, juste avant de reprendre la route, un serviteur de ce noble révèle aux héros que son maître avait rencontré le nouveau roi Adhils le jour de leur départ d'Uppsala...

Si vous ne l'avez pas encore fait jouer, le scénario *one-shot* « Les boucliers blancs » (Uppsala, page 33) peut très facilement s'insérer durant ce voyage.

Comme d'habitude, n'hésitez pas à ajouter d'autres péripéties de votre création si vous le souhaitez. C'est également l'occasion de remettre en scène certains PNJ croisés auparavant lors de leur séjour au Svithjodh.

Une étrange rencontre

Cet évènement est optionnel. Il utilise l'aspect merveilleux de l'univers d'Yggdrasil et joue sur la superstition de ses habitants. Il indique également combien les dieux se sentent concernés par les événements actuels secouant les Royaumes du Nord et la place que les personnages ont à y jouer. Si vous préférez un cadre plus terre-à-terre, ignorez simplement ce paragraphe.

Quelle que soit la direction prise, un événement étrange survient et va sans doute orienter leurs pas. Vous pouvez le localiser n'importe où dans leur parcours, mais préférez une zone assez peu peuplée et plutôt sauvage. Placez de loin en loin plusieurs fermes ou hameaux devant les personnages afin que cette maison semble anodine. S'ils voyagent par bateau, une île minuscule, presque un banc de sable un peu éloigné de la côte, fera l'affaire.

Une violente tempête se prépare depuis l'aube et éclate finalement dans l'après-midi. Des nuées d'eau s'abattent sur les PJ qui sont vite trempés. La visibilité se réduit à quelques mètres, des éclairs zèbrent le ciel noir et la foudre frappe près d'eux. Sous ce déluge, un abri apparaît soudain. Une petite maison isolée et ses dépendances, cerclées par un muret de pierres sèches. Une faible et douce lumière filtre derrière les volets de bois plein. Les héros devraient vite y chercher un abri. Personne ne vient cependant les aider à s'occuper de leurs montures, mais de la paille fraîche les attend dans l'écurie vide. La porte s'ouvre sur un intérieur enfumé, mais dégageant une douce chaleur, plongé dans la pénombre contre laquelle ne lutte que la lueur du feu central. Les personnages sont accueillis par une femme entre deux âges, d'une beauté troublante. Deux autres jeunes filles sont présentes, muettes et effacées, si bien qu'il est difficile de dire s'il s'agit de ses filles ou de simples servantes. Aucun

homme ne vit ici, et pas une arme n'est visible près de la porte. Leur hôtesse se présente sous le nom de Frigga et les invite à se reposer chez elle.

Étrangement, la maison paraît bien plus grande une fois à l'intérieur. Des symboles végétaux et l'image de cygnes ornent les poteaux de bois. Baignez cette scène d'une aura d'irréalité. La faible lumière dorée, les sons étouffés, la chaleur apaisante, comme une lenteur pesant sur chaque geste... Dehors, le rideau de pluie, plus épais encore, a fait disparaître le monde. Frigga sert un repas aussi copieux que délicieux à ses invités, de l'hydromel et des fruits tout à fait hors de saison. S'ils s'en étonnent ou la questionne, elle reste évasive, assurant qu'elle est parfaitement satisfaite de sa situation. La politesse veut que les PJ respectent son mystère, et en fin de compte, elle affirmera simplement « Toutes les questions n'ont pas besoin de réponse. Certaines ne réclament que la foi en son Destin. » Laissez la soirée s'écouler à un rythme tranquille, avec le chant mélodieux de leur hôtesse pour divertissement. Elle déclame avec un talent inouï quelques strophes de la saga des dieux puis les invite à dormir dans la salle commune.

Très vite, le sommeil s'empare des héros. Tous vont alors faire le même rêve :

Dans une caverne immense, des milliers de regards brillants luisent dans l'ombre. Parés de leurs plus beaux atours, l'arme au poing, chaque héros ressent la morsure d'un froid intense. Il est seul, sans ses compagnons. Une silhouette de ténèbres se détache alors de l'obscurité, avance vers le personnage et, dans sa main tendue, tient une perle géante. Des images se forment peu à peu à la surface de la sphère laiteuse. Chaque héros y voit alors une répétition des illusions aperçues dans la caverne de la dame de Givre. Une voix profonde dit alors : « Le Destin gouverne chaque chose. Seuls les plus grands héros savent l'embrasser pour s'en emparer. Et toi, à quel sacrifice consentiras-tu afin de réaliser ta destinée ? Quelle est la clef de ton salut ? De celui du monde ? » Le père de l'enfant de la Dame de Givre voit en plus à cet instant l'image de son fils, pour les autres, cherchez un PNJ (ou un PJ) auquel ils se sont attachés durant les épisodes précédents. Puis le reflet change pour faire apparaître une chaîne de hautes montagnes enneigées typiques de la Norvège.

La lumière du matin les surprend. La maison est déserte, aucune trace de leur hôtesse, juste des pommes dorées en guise de dernier cadeau, posées sur la table dressée. Tous se sentent parfaitement reposés et, au cas où certains souffriraient de blessures, celles-ci ont disparu. Un soleil printanier brille sur la Scandiam. Alors qu'ils se préparent à repartir, un croisement les amène à se retourner. À une centaine de pas, un corbeau et un cygne immaculé, d'un blanc de neige semblent regarder ensemble dans leur direction...

Chapitre 1 : Terres de glace, Coeur de Feu



En route pour le Sjaelland, les héros doivent d'abord envisager un détour par la Scania, province du Danemark autrefois régie par Frodi. En effet, le secret d'Uli leur ayant été révélé, ils doivent maintenant comprendre que l'Usurpateur est protégé par une étrange magie contre laquelle leurs armes seront inefficaces. Pire, cette bénédiction surnaturelle risque d'auréoler Frodi d'une image d'invincibilité, ou d'êlu des dieux, qu'il ne se privera pas d'utiliser à son avantage. En toute logique, ils doivent donc tenter d'en apprendre plus au sujet de ce sortilège et essayer de trouver un moyen d'en annuler les effets.

En passant par... la Scania

Tôt ou tard, il est plus que probable que les personnages décident de diriger leurs pas vers la région autrefois gouvernée par Frodi. En effet, grâce à la révélation du secret d'Uli, ils savent désormais que l'Usurpateur bénéficie d'un avantage surnaturel conséquent et qu'il en a payé le prix. De leur propre fait, ou en accord avec les tenants de la résistance contre Frodi est déjà déclenchée (les héros devront alors faire preuve d'encore plus de célérité). Aux joueurs de choisir, ou de subir, le moment où ils devront mener cette quête.

Ce voyage peut donc constituer le premier épisode de cette aventure, ou survenir à n'importe quel moment par la suite, même alors que la guerre civile contre Frodi est déjà déclenchée (les héros devront alors faire preuve d'encore plus de célérité). Aux joueurs de choisir, ou de subir, le moment où ils devront mener cette quête.

Le village perdu

Les personnages doivent traverser les terres autrefois gouvernées par Frodi. Le *jarl* actuel de la Scania reste l'un de ses proches fidèles, mais il doit lui aussi composer avec une opposition réelle de la part de quelques seigneurs locaux, prompts à faire alliance avec les Gautars. En effet, l'ogre suédois, avec l'avè-

Et si les héros rentrent directement au Danemark ?

Ils peuvent en effet décider de se rendre d'abord auprès des leurs. Après tout, ils sont partis depuis si longtemps...

Cela ne pose en soi aucun problème. N'oubliez pas que, à Uppsala, Frodi a exprimé son désir de les voir passer par sa cour. Vous aurez là l'occasion de mettre à nouveau en scène l'invulnérabilité physique du monarque et démontrer aux joueurs indécis combien le règne de l'Usurpateur pèse sur les Danois. Si la magie qui le protège est révélée, après un court temps de réflexion, Frodi retourne cette annonce à son avantage et se présente comme « béni par les dieux ». Ce discours perturbe ses adversaires et risque fort de lui rallier le peuple. Toutefois, une divination révèle la nature corrompue de ce sortilège sans en donner la véritable nature.

Quelle que soit la direction prise par les héros une fois revenus au Danemark, ils vont certainement envisager, tôt ou tard, de lever le mystère entourant cette magie pour la contrer. En effet, toute action contre le souverain semble vouée à l'échec tant qu'il sera ainsi hors d'atteinte. De plus, la cohorte de *thulrs* et de *völv*as qui l'entoure veille à ce qu'aucune magie néfaste ne puisse lui nuire. Il faut donc bien entamer cette quête quelque part et les PJ ne disposent que d'une seule piste : la Scania où tout a commencé.

On peut également supposer que, comme certains *jarls* danois, les joueurs essaient de s'approcher de Frodi en déguisant leurs sentiments réels. N'oubliez pas que le monarque s'entoure de nombreuses *völv*as propres à le renseigner sur les uns et les autres. Toutefois, son désir de s'approprier la gloire des héros peut le pousser à accepter ceux-ci à sa cour. Mais, très vite, le souverain va les mettre à l'épreuve. Il leur confie certaines tâches diplomatiques ou d'émissaires, par exemple, visant ternir leur réputation auprès des clans encore rebelles (comme porter les demandes de serment du roi ou son refus de reconnaître l'alliance entre deux clans).

Enfin, il leur donne une importante mission : le représenter auprès du roi de Norvège qui doit se marier dans les semaines à venir. Chargés de cadeaux et accompagnés par une escorte de serviteurs, les personnages repartent donc vers le Nord. Ils peuvent alors envisager un détour par la Scania ou retrouver cette trame, une fois parvenus dans l'Oslofjord (voir plus loin).

Chapitre 1 : Terres de glace, Coeur de feu

nement d'Adhils, menace la frontière commune entre les trois royaumes et inquiète ces *jarls*, alors que Frodi semble tergiverser.

Il faut être prudent sur la route, se méfier de tous (en particulier de Guldeif Guldeifsson qui propose de les transporter mais espionne pour le roi, s'ils ne l'ont pas encore compris, et pourra les trahir à la première occasion).

Durant le trajet en Scania, les PJ rencontrent la population. Le pays est bien misérable, souffre de mauvaises récoltes depuis deux ans et la famine menace. La colère gronde. Les partisans de Frodi les surveillent nerveusement, mais d'autres peuvent les aider. Ils rencontrent les uns et les autres et peuvent même se trouver quelques alliés.

Lorsqu'ils atteignent le village près de la maison de la sorcière Külka, ils ne peuvent que contempler des ruines. Aux alentours, quelques fermes isolées survivent difficilement. Ils pourront tout de même y apprendre ce qui se dit dans la région : Frodi aurait fait disparaître de manière systématique tout ce qui entoure l'origine de son pouvoir, sauf la fille épargnée par Uli. Or, on peut aussi leur parler d'une *völva* aveugle vivant dans les bois, capable d'étranges prédictions et de soins miraculeux.

La forêt qui sépare les PJ de la clairière où vit la *völva* se révèle sombre, menaçante et dangereuse. Les arbres serrés et le terrain accidenté rendent la progression difficile. La distance n'est pas très longue et en temps normal, une demi-journée devrait normalement suffire pour la parcourir, mais dans ce bois sinistre, il faudra une bonne journée.

Plus ils s'approchent de la clairière, plus le chemin devient pénible et escarpé. Quelques jets d'Agilité paraissent utiles pour éviter une cheville tordue, quelques éraflures ou une chute malencontreuse. Rien de très sérieux, mais des blessures qui pourraient bien s'avérer gênantes lorsque, tout près de la clairière, ils se retrouvent face à face avec une meute de loups.

Ceux-ci sont agressifs et l'affrontement est inévitable. Ils combattent en groupe de manière intelligente, concentrant leurs attaques à plusieurs contre un personnage tandis que les autres animaux tiennent à l'écart le reste des héros. Ces derniers auront en plus le désavantage de se trouver coincés sur un terrain difficile. N'hésitez pas à leur infliger des malus en fonction de leur placement ou de leurs actions (se déplacer est ardu, et les loups savent comment les pousser dans des endroits où ils seront en déséquilibre) et en fonction des petites blessures acquises sur le trajet. Cette fameuse cheville tordue n'était qu'une gêne pour marcher. Elle devient un handicap pour combattre.

Toutefois, les loups ne sont pas des soldats et ne se battent pas jusqu'à la mort. Lorsque la meute s'avère trop affaiblie pour espérer remporter le combat, ils fuient sans demander leur reste.

Lorsqu'ils arrivent à la clairière, les personnages ne peuvent que constater l'ampleur des dégâts. L'abri d'Indr est ravagé et elle a disparu, visiblement depuis plusieurs jours. Une étude attentive des différentes traces laissées dans la clairière peut éclairer les personnages sur la nature guerrière de ceux qui ont pétré ces destructions. De plus, il est possible de les pister dans les bois. Les traces mènent à la route vers Inffir, cité du *jarl* Gorrden Ludsson, régent de Scania. En suivant cette piste, ils aperçoivent finalement au loin la cité, perchée sur une colline rocheuse et entourée d'arbres géants.

Inffir

Celui-ci a fait enlever Indr et l'a amenée au chevet de son épouse, qui attend un enfant. Après cinq fausses-couches, il espère que la *völva* pourra sauver son héritier à naître d'ici deux mois. Lorsque les PJ se rendent dans sa cité, Ludsson nie d'abord détenir la prisonnière, dont il ignore la véritable identité et le lien avec Frodi. Il connaît par contre la réputation des héros et se méfie d'eux.

Coïncé, il expose sa situation, et se montre véritablement inquiet de la survie de son enfant. Mais il refuse de laisser les PJ voir Indr et, s'ils les accueillent selon les lois de l'hospitalité, il les tient à l'écart, par une surveillance rapprochée s'il le faut.

La *völva* est détenue dans une chambre proche de celle de sa femme, dont la porte est gardée jour et nuit. Ses repas lui sont amenés par des serviteurs deux fois par jour et elle ne peut sortir que sous escorte pour se rendre dans la chambre voisine.

Ils doivent donc trouver un moyen de la rencontrer, de lui expliquer les raisons de leur venue et ce qu'ils attendent d'elle.

Leurs chambres sont éloignées de celle de la prisonnière, dans un autre logis, et il n'est pas aisé de se déplacer dans le palais sans être repéré, d'autant plus qu'ils ne connaissent pas les lieux. De l'extérieur, il est impossible de repérer à coup sûr sa fenêtre, bien que celle-ci donne sur les jardins. Elle fera un point de sortie idéal en cas de besoin, mais n'est pas un bon point d'entrée.

Un combat devant la porte sera compliqué à gérer, car des renforts arriveront rapidement et fuir l'enceinte du palais vivant est quasiment impossible après un tel coup d'éclat. La discrétion et la finesse sont donc de mise, afin d'atteindre la *völva* et lui exposer le problème.

Indr

Indr est la fille de Külka, mais elle cache son origine. Il s'agit d'une jeune femme de dix-neuf ans, aveugle mais d'une beauté troublante et sauvage. Une haine brûlante coule dans ses veines, mais elle a appris à la masquer derrière un calme glacial. Pour survivre, elle a dû accepter bien des choses jusqu'à ce que ses pouvoirs éloignent d'elle les gens. Les personnages lui donnent l'opportunité de se venger, elle les aidera tant que leurs intérêts seront les siens. Elle peut les manipuler, jouer de son infirmité pour les attendrir, les séduire... elle est prête à tous les sacrifices, même le sien, pour abattre Frodi, voire provoquer la ruine entière du Danemark. Seul le souvenir enfoui de la clémence d'Uli peut réveiller en elle des sentiments plus nobles. Un héros affichant vis-à-vis d'elle ou des autres, douceur, noblesse et honneur, au-delà de ce qu'elle croit un homme de guerre capable, pourrait, sinon la changer, du moins la faire douter. Malgré sa détermination, sa carapace qu'elle s'est fabriquée présente de nombreuses failles. Elle serait émue et touchée par une telle rencontre et sans doute pourrait-elle facilement tomber amoureuse. Sa résolution pourrait alors faiblir et entraîner son choix vers une extrémité impossible à concilier pour elle : une fin tragique, à laquelle elle ne pourrait se résoudre.

Ses pouvoirs

Voyance : Indr possède un don naturel de vision qui lui permet de percevoir le destin des gens. Elle devine les runes qui les décrivent et peut en déduire des événements qui les attendent.

Soins : elle peut guérir n'importe quelle blessure ou maladie, mais ce don impose qu'elle en subisse elle-même les conséquences dans sa chair par une perte de sang pouvant s'avérer fatale si les maux soignés sont trop importants pour elle. Elle est donc très faible après chaque guérison qu'elle procure et il lui faut parfois des semaines pour s'en remettre.

Pour tisser « l'aiguille » pouvant abattre Frodi, elle précise qu'il faut trouver un lieu sur « Midgardr, hors de cette Terre ».

Les personnages peuvent penser au domaine de la Dame de Givre, par exemple, mais il est impossible de le retrouver sans son accord. Il ne reste donc que le royaume de la reine des Alfars sombres qui avait défié le roi d'Odense.



Vggdrasill



Mise au courant, Indr veut bien les aider à venger sa mère, mais ils doivent, pour cela, la faire évader. Ceci condamnera la femme de Ludsson et son enfant, qui mourront lors de l'accouchement et Indr en est consciente, tout comme le *jarl*. La *völva* a quelques réticences à cette idée, mais son désir de vengeance est grand et si l'opportunité d'enfin l'assouvir se présente, elle n'hésite pas.

Si les PJ parviennent à lui faire quitter le palais, Ludsson lance ses hommes à leurs trousses aussi longtemps qu'il le peut. Si les PJ parviennent à fuir le territoire, il envoie alors des espions les retrouver et les assassiner, afin de venger la mort de sa femme et de son fils. Il deviendra ainsi un ennemi puissant des personnages, qu'il tient pour responsables de sa grande douleur. Il dispose de moyens importants et n'hésitera pas à les consacrer à sa vendetta.

Tournons donc nos regards vers l'Ouest

Les personnages peuvent avoir deux raisons de se rendre en Norvège :

- Soit parce que Frodi les y envoie pour assister au mariage du roi Hring en tant qu'émisaires du Sjaelland

- Soit parce qu'ils veulent rencontrer Starkadh, qui a beaucoup voyagé en Scandia et semble la personne la plus indiquée pour les aider à trouver l'entrée du royaume des *alfars*. Or, le barde vit à la cour de Norvège.

Note : si les joueurs commencent par la Norvège, et vont ensuite en Scania, Starkadh les accompagne, car il compte retrouver Hjalti et surtout voir de ses yeux le dénouement de l'affaire de Frodi contre ses neveux.

Dans les deux cas, la réputation des personnages les a précédés à l'Oslofjord et ils bénéficient d'un accueil chaleureux. Même si on n'aime guère les Suédois ici, on n'en admire pas moins les héros, et leur implication dans la chute des pirates de Hirsk est bien connue.

L'Oslofjord

Lorsque les personnages pénètrent dans la cité du roi Hring, ils la trouvent en effervescence, en pleine préparation des festivités. La petite ville est construite au pied et au sommet d'une falaise de plus de trente pas de haut, à cheval sur une crevasse. Le palais du roi, le Fort de Njörd est bâti sur un large piton rocheux au-dessus de la mer, relié à la terre par un long pont de bois assez large et solide pour laisser passer un chariot.



Le Royaume de Norvège

Le Royaume de Norvège est quelque peu différent des deux autres pays en Scandia. Tout d'abord, il est le moins peuplé, environ deux fois moins que le Danemark. Découpé par les fjords et les hautes montagnes, il reste sauvage et les voies de communication sont rares. Les habitants utilisent surtout la navigation même pour remonter les rivières. Le bateau et la mer sont primordiaux et poussent à l'exploration des terres lointaines. Les ressources sont maigres. Les fermes servent surtout à l'agriculture vivrière et bien sûr la pêche fournit souvent la nourriture de base, car les quelques villes se trouvent sur les côtes. L'intérieur des terres est sauvage et la chaîne de hautes montagnes appelées Kjolen sépare la Norvège du Svithjodh de ses pentes escarpées. On prétend que jadis, le géant Mimir en personne soutenait ces monts couverts de neige sur ces épaules puissantes. Bien peu de voyageurs se risquent à l'intérieur du pays, traditionnellement habité par des *jötunnar*, des géants qui vivent dans des villages et des vallées retirées, parfois également infestées de trolls. En plus de la pêche et de maigres récoltes, les Norvégiens vivent de la chasse, de la construction de bateaux et de l'exploitation du bois. Ils vendent des fourrures, de l'ambre, des pierres précieuses, quelques métaux précieux. Tout au Nord, vivent des tribus qui ne prêtent pas allégeance au roi, ni à ses *jarls*. Il en va de même dans les montagnes frontalières avec le Svithjodh. Il est impossible de surveiller et encore moins de régner sur ces territoires sauvages.

Quand à son gouvernement, il est bien éloigné de la royauté du Svithjodh ou du Danemark. Le *konungr*, le roi, est à peine plus riche et puissant que ses *jarls*, qui peuvent à tout moment le remettre en question et ne s'en privent pas car ils tiennent plus que tout à leur indépendance. Et ce malgré les efforts des *jarls* de l'Oslofjord pour créer des liens entre les nobles norvégiens grâce à des alliances, des mariages, etc. Hring est contraint de mener une guerre permanente contre ses sujets agités, ce qui l'épuise avant l'âge. Seule son ascendance, il est le petit-fils d'un roi mythique nommé Nór (d'où le nom du pays en vieux norrois, *Nórvergr*, qui signifie également la Route du Nord), lui permet de régner car il est donc aussi celui qui relie le Royaume aux ancêtres illustres. Son caractère impétueux et son charisme font le reste.

Mais, malgré son peu de richesse apparente et ses contrées froides et hostiles, loin des machinations politiques, la Norvège est sûrement tout ce qu'il reste du pays des légendes, des rois mythiques, des sagas, des géants et des dieux.



Vggdrasill



JÉRÔME
2012

Sous une apparence de liesse, les gens semblent toutefois assez sombres et préoccupés. Les rumeurs apprennent aux joueurs que les clans du Nord du pays semblent en rébellion contre leur roi et beaucoup de *jarls* ont décidé de ne pas venir au mariage. Même ici, à sa cour, certains s'opposent à cette union avec une princesse jute (si Hedriss Olafsdottir a survécu au premier scénario, elle est cette femme, mariée par décision de son père, sinon ce sera sa sœur, mais dans les deux cas, la mariée n'est pas franchement enchantée).

Elle est arrivée la veille avec sa suite. Les PJ pourront revoir Vagn Hordsson, Guerd Latik, Juren et Ligurd parmi eux (s'ils ont survécu au premier scénario) et en apprendre d'avantage sur l'aspect diplomatique de cette union.

Le mariage a lieu deux jours après l'arrivée des PJ. La cérémonie se révèle bien moins fastueuse et luxueuse que celles observées en Suède ou au Danemark. En fait, elle semble beaucoup plus marquée par la rudesse septentrionale. Il n'en s'agit pas moins d'un mariage royal même si la condition de roi de Norvège est bien différente de celle des autres souverains des autres royaumes du Nord et de nombreux personnages d'importance ont fait le voyage de toute la Scandia. Aussi, n'hésitez pas à réintroduire ici certains des PNJ rencontrés par les héros au cours de leurs voyages. Amis et adversaires, ces festivités sont l'occasion de mettre en scène des retrouvailles. Les personnages ont depuis changé de statut et vécu de grandes aventures. Ces personnalités également sans doute. Mettez à profit ces deux jours de préparation au mariage pour renouer ces liens et jouer ces rencontres (les assassins de Gorden Ludsson pourraient bien se dissimuler dans la foule).

Le mariage

De nombreux *jarls* sont absents, ce qui crée de nombreuses discussions de couloirs et de messes basses, alourdissant une ambiance qui n'est déjà pas au beau fixe. Les personnages pourront aussi remarquer que Starkadhr est lui aussi absent.

Il est parti au Nord pour négocier avec les *jarls* rebelles, il y a plus d'un mois, et n'est pas revenu. S'ils s'intéressent au sujet, les PJ peuvent apprendre qu'il devait rencontrer le leader des dissidents : Knut Kergensson. Or, ils peuvent également entendre que ce *jarl* est l'ami de Farud Dreggssen et qu'il abrite à sa cour la Confrérie des guerriers du Dernier jour.

La situation dépend donc totalement de la façon dont les personnages ont géré leur conflit avec Farud Dreggssen à Höggom (voir « Uppsala » page 53). Si celui-ci s'est enfui avec l'enfant de la Dame de Givre (ou que Helha l'a emmené), ils savent maintenant où les retrouver. Mais s'ils ont gardé l'enfant, ils peuvent tenter d'obtenir à cette occasion de plus amples informations de la part de la fille de la Dame de Givre.

Au cours des festivités, un petit groupe d'une dizaine d'hommes va tenter d'assassiner la princesse pour montrer son désaccord vis-à-vis de l'alliance entre les Jutes et Hring. Ce sont des fanatiques qui comptent un *bersekr* dans leurs rangs, et ils sont bien persuadés que ce geste rendra service au roi. Celui-ci n'est pas au courant de la situation et n'a rien fait pour l'encourager ou la provoquer.

Note : si les assassins de Ludsson se trouvent également à l'Osloford, leur présence et leurs plans peuvent ajouter à la confusion et faire une heureuse diversion pour les comploteurs.

Ils agiront lors du banquet et de la fête suivant la cérémonie, alors que tout le monde mange et s'amuse, oubliant ou faisant mine de ne plus se souvenir des rumeurs de tensions, se laissant aller à s'enivrer. L'ambiance est bruyante et confuse, les invités allant et venant à tout instant, les scaldes chantant et divers amusements distrayant les convives.

Les comploteurs s'aperçoivent vite que les PJ connaissent la princesse et/ou les émissaires jutes et, craignant que ces héros ne contrarient leurs plans, décident de les écarter avant toute autre action.

Ils les surveillent dès qu'ils les ont repérés et guettent le moment opportun pour agir. En attendant de pouvoir les éliminer par un poison glissé au bon endroit ou un coup de poignard discret au détour d'un couloir isolé, ils feront courir quelques fausses rumeurs sur eux, espérant les discréditer. Ils pourront utiliser une supposée alliance avec les *jarls* rebelles, une conspiration de leur part pour amener les Jutes à usurper le trône...

Dans tous les cas, les PJ seront concernés par le complot qui vise la princesse.

Les fanatiques ne s'occuperont des personnages qu'un par un, craignant de les affronter tous à la fois.

Si la situation dégénère et qu'ils se sentent menacés, ils précipiteront leur attaque sur la princesse, quitte à y laisser leurs vies.

Laissez rapidement aux joueurs l'occasion de comprendre que quelque chose se trame, afin de mettre en scène une foule d'éléments inquiétants, d'indices et de fausses alertes, et faites monter la pression. Peu à peu, les comploteurs dévoileront leur jeu, tentant d'éliminer les personnages avant de se jeter sur la princesse lorsque la situation deviendra désespérée.

Mettez en scène un jeu de dupes dans lequel les PJ identifient progressivement les comploteurs et sont eux-mêmes identifiés par les traîtres, au sein d'un banquet festif et où personne d'autre ne perçoit ce qui se passe. Les jeux de regards, de placement et de coups bas feront monter la tension alors que les joueurs cherchent à comprendre ce qui se prépare exactement.

À roi faible, terre malade

Hring vieillit, se fatigue des guerres constantes entre *jarls* sur son territoire et il est malade de ses abus de festins, de chevauchées, de manque de repos. Il n'a pas encore d'héritier officiel. Il cherche des alliances, mais craint Adhils et méprise Frodi. Quant à Kergensson, c'est son neveu, le fils de son frère, et un fidèle ami, mais il a peur d'engager ses ressources pour l'aider.

Un clan de géants menace le Nord de la Norvège, et Hring croit qu'il s'agit d'un signe du Ragnarokr. Kergensson pense pouvoir régler ce problème, mais espère l'appui de son roi. Il pourrait être un allié puissant pour le souverain, mais les croyances du monarque, plus dictées par la peur que la raison, les séparent.

Car derrière son apparence d'ours jovial et bienveillant, Hring a peur de la mort, de la fin du monde, de la trahison et de ne rien laisser derrière lui. Sa mauvaise santé a amplifié ces sentiments et il ne parvient plus à se raisonner, délaissant son neveu aux prises avec les géants et laissant courir le bruit d'une rébellion pour couvrir ses couardes motivations.

La Confrérie des guerriers du Dernier jour

La Confrérie tient son quartier général dans le nord de la Norvège, là où les armées du Ragnarokr doivent arriver, selon les légendes. Dregssen en est le chef et Kergensson, son ami, est son second. Ce dernier est célibataire, bel homme, droit, fier et profondément mystique. Bien qu'il ne soit pas le dirigeant de la Confrérie, c'est lui qui s'occupe de tout, au quotidien, et dirige les hommes.

Selon ce qui s'est passé avec les PJ, il accueille Helha, Farud et l'enfant et les garde auprès de lui. Sinon, il envisage de le récupérer dès qu'il aura réglé le problème de cette guerre sur sa frontière.

Les clans de cette région ne sont pas véritablement en rébellion contre leur roi, mais ils dénoncent son manque d'intérêt face à leur problème et expriment leur colère afin de mettre la pression sur lui. Ils lui restent toutefois fidèles car ils considèrent que leur rôle est de protéger la Norvège, leur roi, la Scandia et tout Midgardr. Ils n'ont en aucun cas une volonté de renverser le pouvoir, mais espèrent, par leur absence, créer un symbole qui forcera le souverain à réagir.

Note : La confrérie se compose de 32 guerriers d'élite, deux *berserkir* (deux frères jumeaux aussi stupides qu'imposants, mais totalement dévoués à leur cause) et d'une centaine de *bondis* assurant l'intendance, dans la population des clans, soit environ trois mille personnes dans toute la région de montagnes et de vallées.

Starkadh est venu négocier et se rendre compte par lui-même de la situation, sur invitation du roi. Kergensson lui a expliqué (et il le fera aussi pour les PJ) que les géants se contentent en général de raids hivernaux limités. Mais cette fois, ils sont venus s'installer dans les vallées les plus au Nord et menacent la région.

Il manque de moyens pour les anéantir, mais refuse toute autre idée qu'une guerre totale, c'est pour cela qu'il recherche l'appui du roi.

Il précise tout de même que le barde croyait à une autre solution. Il est parti à la rencontre des géants, mais il a disparu. Il est sans doute retenu prisonnier, voire a été tué, mais Kergensson ne peut envoyer ses hommes à une mort certaine dans une mission de sauvetage vouée à l'échec.

Le défi des géants

En fait, les géants ne sont pas là par plaisir. Ils ont été chassés de chez eux par un effroyable dragon qui s'est emparé de leurs cavernes de glace et continué à les harceler. Leur peuple a été décimé et ceux qui arrivent en Norvège depuis l'an dernier ne sont que les vestiges d'un clan autrefois important (les deux tiers des arrivants sont des femmes et des enfants). Ils se sont installés dans une vallée étroite et peu arable. Ils doivent piller les alentours pour survivre et cherchent à chasser sur le territoire des clans norvégiens. Ceux-ci, n'ayant vu que les guerriers, croient à une invasion.

Starkadh est parti vers le Nord, et les PJ n'ont d'autre choix que de suivre sa trace eux-mêmes. Ils doivent se préparer à un voyage difficile car la région est hostile et ils ne savent pas quelles distances ils devront parcourir.

Les conditions climatiques sont rudes et lorsque le terrain n'est pas accidenté et difficile, les vents glacés venus du Nord qui balaient les vallées, traversent les vêtements et fouettent les visages, ralentissant la marche.

Heureusement, leur voyage sera relativement de courte durée. À environ trente kilomètres du quartier général de la Confrérie, les personnages découvrent la vallée des géants. Contre toute attente, le spectacle qu'ils y observent est très différent de ce que Kergensson a imaginé : il s'agit d'un groupe essentiellement composé de femmes et d'enfants, malades et affamés, en difficulté. Quelques hommes aux allures guerrières sont bien présents, mais semblent eux aussi affaiblis et ils tentent de prendre soin de leurs familles.

Dans la vallée a été dressé un camp de fortune, fait de cabanes et d'abris visiblement fragilisés par des violences antérieures. Certains refuges sont effondrés ou détruits, des amas de bois et de pierres révèlent le harcèlement dont sont victimes les géants. La plupart d'entre eux présentent des blessures, plus ou moins graves. Il est évident que ce campement regroupe des réfugiés fuyant un danger plutôt que des guerriers prêts à fondre sur la Norvège.



Vggdrasill

JEROME
2012

Géants ennemis ou alliés ?

Bien entendu, lorsque l'on est bercé depuis toujours par les chants des scaldes relatant les exploits de Thorr contre les géants, ennemis des Ases, l'acharnement du dieu contre cette race primordiale, on est peu enclin à les voir comme d'éventuels alliés. Mais il faut aussi se souvenir que même dans les sagas, les dieux ne leur sont pas systématiquement hostiles et des mariages sont même fréquents entre les deux clans. La mère de Thorr le tueur de géants, la Terre, Jörd, est de la race des *jötunnar*.

Il faut aussi bien faire la différence entre les géants que l'on peut rencontrer dans les hautes terres de Norvège et les géants de givre ou de feu, résidant dans d'autres plans (voir le supplément Les 9 mondes) et qui eux sont hostiles de par leur nature même, puisqu'outils du Destin, ils doivent être les instruments du Ragnarökr. Ce n'est pas la première fois que nous les mettons en scène dans Yggdrasill car ils font partie du Royaume de Norvège, le plus sauvage et le moins exploré des trois pays de Scandia, à cause des hautes montagnes creusées de fjords profonds et envahies de forêts épaisses et parfois quasi-impénétrables. Ici vivent les géants et les dernières créatures surnaturelles que la civilisation chasse peu à peu vers le pays des légendes ou l'oubli.

Lorsque les PJ sont repérés, les géants tentent de les capturer, selon les ordres de Derund, leur chef qui les prend pour des ennemis. Pourtant, lorsque ceux-ci sont acculés ou si les personnages arrivent à les convaincre que leur présence est pacifique, Derund acceptera de négocier et expliquera la situation.

Il peut aussi leur confirmer que Starkadh est là, mais qu'il est inconscient depuis une attaque du dragon venu piller et chasser, et lors de laquelle il a été blessé. Derund mène les personnages à son chevet, et ils peuvent constater qu'il est dans le coma.

Lors de leur première nuit sur place (ils ne peuvent repartir le jour même), le dragon attaque la vallée. Il sème la panique et détruit visiblement pour le simple plaisir de semer confusion, peur et mort. Il est très compliqué d'entreprendre quoi que ce soit contre

l'ennemi volant lors d'un raid de la sorte et les personnages ne peuvent sans doute qu'aider les géants à panser leur blessure et réparer les dégâts.

Le lendemain, Starkadh se réveille. Il est très faible, ne peut se déplacer et alterne encore les phases d'éveil et d'inconscience. Toutefois, il peut révéler que le dragon est Offnader, le « Serpent de la colère ». Son destin est de tracer une ligne de sang à travers la Scandia si personne ne l'en empêche.

Mais l'affronter de face serait purement et simplement un suicide, les PJ ne peuvent le faire seuls. Ils peuvent, toutefois, d'ores et déjà compter sur l'aide des géants. Ils sont affaiblis et n'ont pas réussi à le vaincre jusque-là, mais la survie de leur clan est une motivation qui leur donne la volonté de se battre jusqu'au bout.

L'aide de Kergensson serait précieuse. Ses hommes et lui sont entraînés, en bonne forme physique et pourraient renverser le rapport de force. Le convaincre n'est pourtant pas chose facile. Il est croyant, convaincu de la justesse de son combat, et espère pouvoir faire face à toutes ces menaces sans avoir à s'allier avec ceux qu'ils considèrent comme ses ennemis. Il se trompe pourtant certainement.

Créer une alliance entre hommes et géants serait une page glorieuse de la saga des personnages. Combattre le dragon serait possible, même si la ruse reste leur meilleure arme : une embuscade, ou un piège permettant de l'enfermer dans sa caverne (ce qui forcerait les géants à rester en Norvège, sujet de négociation très difficile avec Kergensson) semblent être les seules solutions raisonnables, car de front, il reste d'une puissance démesurée.

Pourtant, la mise à mort du dragon est l'issue la plus à même de motiver aussi bien les géants que Kergensson et ses hommes.

Il existe au nord de la vallée un col offrant les dispositions nécessaires pour une embuscade : de nombreuses cachettes, un passage sinueux et étroit qui, bien que dangereux, permet de savoir où se trouvera le Serpent et des points en hauteur permettant de l'attaquer. Se trouver sur le passage qui traverse le col afin de servir d'appât semble toutefois suicidaire et nul ne souhaite prendre ce risque. Il faut pour cela s'en remettre à l'alliance créée, et celle-ci est fragile. Les PJ peuvent endosser ce rôle mais prennent un risque considérable et ne devraient pas s'en sortir indemnes, malgré toute l'aide qu'ils auront. Ils seront en première ligne, la plus dangereuse.

Quoique les PJ décident et réussissent à organiser, ils doivent se débarrasser du Serpent. Et peut-être grâce à cet exploit, gagner quelque avantage inattendu (voir encart).

Le dragon défait, leur gloire en sera grandement renforcée. Même s'ils ne peuvent pas négocier avec Kergensson, celui-ci leur sera très reconnaissant de leurs exploits.



Vggdrasill



Tueurs de dragons

Les tueurs de dragons sont rares mais auréolés de prestige dans les sagas et légendes du Nord. Le Dragon, c'est bien sûr Jörmungandr, le serpent qui encercle Midgardr, Nidhöggr celui qui ronge Yggdrasill lui-même. Mais c'est aussi Fafnir, tué par le héros Sigurdr Fafnir-bani (tueur de Fafnir). Tuer un dragon est un acte ultime, symbolique. Dans les légendes, on ne trouve guère que Sigurdr et Thorr bien sûr (durant le Ragnarökr) en tueurs de dragons.

Sigurdr a fait cuire le cœur du dragon et en consommant son sang, a obtenu un pouvoir, celui de comprendre le langage des oiseaux. Il existe aussi une légende prétendant qu'il se serait baigné dans le sang et que sa peau se serait durcie pour le rendre quasi-invulnérable (sauf à l'endroit où une feuille serait tombée dans son dos, indiquant ainsi comment il serait tué). Une tradition indique aussi que manger la langue d'un dragon rendrait capable de distinguer les mensonges ou d'avoir le dessus dans toute dispute verbale. Bref, personne n'en sait rien.

C'est donc à vous Meneur de jeu de rappeler ces légendes à vos joueurs, si eux-mêmes ne s'en souviennent pas (le scalde devrait avoir toutefois quelques souvenirs), et de décider si oui ou non, les effets sont réels et lesquels vous utilisez ou pas. N'hésitez pas à utiliser les runes du tirage initial pour justifier tel ou tel usage, si cela vous convient.

Si les personnages se souviennent des sagas, ils se souviendront que Sigurdr n'a pas franchement bien fini, assassiné par ses proches. Starkadh, lui, n'y touchera pas (il estime avoir déjà assez de problèmes comme ça).



Les géants pourront réintégrer leurs cavernes et lèveront ainsi la menace qui effrayait Hring et monopolisait l'attention et les forces de Kergensson. Leur collaboration sera à nouveau complète et les rumeurs de rébellion s'éteindront.



Dragon

Conflit 14/10	Relationnel 8
Physique 16	Mental 8
Mystique 10/12	Vitalité 26

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

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



Conclusion

Une fois Starkadh remis sur pied, au bout de quelques jours, il pourra les mener au royaume de la reine *dökkalfar* en Sjaelland. Ils savent maintenant comment contourner et annuler la protection de Frodi. Reste, bien sûr, à la mettre en œuvre.

Ils ont eu l'occasion de se faire des alliés et des ennemis en Norvège et en Scania, ce qui peut compliquer leur retour à Hleidra mais s'avérer précieux à l'avenir. Ils ne doivent plus compter uniquement sur leurs propres forces mais utiliser toutes les forces amies qui pourront peser dans la balance lors de la bataille finale.



Chapitre 2 : Quelque chose de pourri au Danemark



Après de nombreuses aventures, les personnages retrouvent enfin leur foyer. Ce retour au Danemark, espéré, attendu, met fin à une sentence d'exil qu'ils n'ont sans doute pas encore digérée. Mais, auréolés de gloire, ils abordent enfin leur terre natale. Pourtant, ce qui devrait être un moment de joie va vite laisser place à de l'amertume.

Ce chapitre décrit la situation et divers événements pouvant avoir lieu alors que les personnages rentrent enfin au Sjaelland. Il part du principe que les héros n'ont pas renoncé à leurs allégeances passées et espèrent toujours renverser l'Usurpateur, une fois les héritiers légitimes d'Halfdan retrouvés. Il n'a pas de ligne directrice obligatoire. Vous pouvez mettre en scène ces épisodes dans l'ordre de votre choix, selon les actions et les directions prises par les héros, au gré de leurs allers et retours en Scandia, voire les intercaler avec les autres pièces de cette aventure.

Une situation complexe

Frodi prétend que Helgi et Hroar sont morts, mais nombreux sont ceux qui en doutent toujours. La plupart des *jarls* ont aujourd'hui prêté serment au roi, même celui d'Odense. Seul le seigneur du clan Kjari, et quelques autres, refusent encore, mais ils en subissent les conséquences (leurs terres sont parcourues par des mercenaires désœuvrés et manipulés par Frodi, ils sont condamnés à l'isolement, les routes commerciales et diplomatiques sont coupées et la population en est, bien entendu, la première victime...).

En silence, beaucoup de *jarls*, autrefois sujets de Halfdan méprisent l'Usurpateur, mais celui-ci entretient un vaste réseau d'espions. Il a pris soin de remplacer certains seigneurs à des positions importantes par des fidèles à sa cause, empêchant les rebelles de s'organiser efficacement. Toutefois, certains *jarls*

restent en place, car il serait trop délicat de les faire partir (en particulier ceux d'Odense ou de Haven) et Frodi compose avec ceux-ci. Mais sous ses airs mielleux, il prépare dans l'ombre leur déchéance.

À **Hleidra**, il tient le pouvoir d'une main ferme, règne sur une population soumise et est très bien entouré (garde royale importante, douze *berserkir* pour sa protection, plusieurs *thulrs* et *völva* à son service qui guident ses agents de maintien de l'ordre et des espions qui renseignent ceux-ci comme une véritable police de l'ombre).

À **Rohald**, la situation est misérable. Le manque d'argent, de ressources et les brigands anéantissent tous les efforts de la population et du *jarl* pour s'en sortir. En même temps, les Jutes pillent régulièrement la côte. Toutefois, il est possible de négocier avec le roi Olaf si les personnages ont gardé de bonnes relations avec sa fille. La situation du clan Kjari est développée à la fin de ce chapitre.

À **Odense**, le roi tente de rallier des mécontents, mais il est très surveillé : les filles d'Odhinn, une fois convaincue de rejoindre la conjuration, peuvent couvrir ses activités et relayer les messages.

À **Haven** : Signy (la soeur aînée de Hroar et Helgi) et son mari font profil bas, mais possèdent la flotte la plus puissante du Danemark et savent que Regin a caché les enfants.

De nombreux *jarls* arrivistes peuvent trahir les personnages s'ils ne se méfient pas (la délation fait loi) ou convoiter leurs biens. Souvent, ces opportunistes bénéficient de l'appui du roi Frodi. Les opposants sont muselés, dispersés et craintifs.

Alliés et ennemis

Que ce soit de leur propre initiative ou parce qu'on leur en confie la mission, les PJ vont devoir fédérer les rebelles, leur redonner espoir et retrouver la trace des enfants d'Halfdan. Leur aura de héros fait d'eux les parfaits candidats pour cette tâche d'envergure.

Hrolf Knudsson est persuadé que quelqu'un cache les fils d'Halfdan quelque part au Danemark, mais il n'a aucune idée de qui cela peut bien être, ni à qui se fier ou faire confiance.

Voici quelques alliés et ennemis potentiels dans la lutte qui se profile. Cette préparation peut aussi être l'occasion de se débarrasser d'alliés trop puissants du roi Frodi, avec tact cependant, pour ne pas s'attirer à nouveau les foudres de l'usurpateur.



Les brigands de Rohald

Lorsque les PJ se rendent à Rohald, ils sont attaqués sur la route par un groupe de brigands. Ils peuvent les mettre facilement en fuite, mais comprendront vite, en traversant les villages misérables, que cela est devenu un événement très banal dans la région. Les attaques se multiplient et la population vit dans la crainte permanente d'un raid ou d'une embuscade.

N'importe quelle personne ayant des responsabilités au niveau local pourra leur confirmer que toute la province de Rohald est touchée par le problème depuis quelques temps, et les choses ne vont pas en s'arrangeant. C'est toute l'économie qui en souffre et le peuple, déjà en difficulté, plonge dans la misère.

Si les PJ s'intéressent à cette situation, leur meilleur moyen de récolter des informations reste de traquer un groupe de brigands pour retrouver leur chef et l'interroger. Celui-ci pourra avouer qu'il a été chassé par Frodi et repoussé dans cette région, et il n'est pas le seul dans ce cas. Dès qu'ils atteignent le Rohald, les brigands sont laissés tranquilles par les forces du roi. C'est une véritable économie parallèle qui s'organise ici et même la population a fini par racheter des biens volés pour subsister.

La fragilité du clan Kjari n'arrange rien à la situation, et inversement, celle-ci pèse sur l'unité du clan.



Alliés

Le roi d'Odense, en fonction de la fin du scénario du supplément « Les 9 mondes », peut s'avérer un allié précieux. Il essaye, lui-même, de fédérer les mécontents. Il voit d'un bon œil l'entrée des héros qui lui fourniraient une aide précieuse dans cette entreprise.

Le clan Kjari est d'ores et déjà acquis à la cause des PJ, mais il est affaibli, miné par les luttes internes et n'a que peu d'énergie à investir dans une guerre car il se bat pour sa propre survie.

Saevil et Regin peuvent accueillir les PJ, leur fournir une aide matérielle mais ils ne souhaitent pas s'impliquer de manière trop directe ni trop voyante. Ils essaient de se faire discrets pour rester loin de l'attention de Frodi, avant tout pour protéger les fils d'Halfdan.

Lübr Dragsson, le responsable des esclaves à Hleidra est un sympathisant de l'ancien roi et pourra être un allié précieux car il est sans doute le plus proche de Frodi à pouvoir aider les PJ. Il devra toutefois rester très discret car le roi surveille de près ceux qui l'entourent.

Le clan Arnkel (voir le scénario **Le Rôdeur dans « les 9 Mondes » p56**) est traditionnellement hostile aux Kjari, mais aussi à Frodi. Il dispose de ressources importantes tant au niveau militaire que logistique. Il ne sera toutefois pas aisé de convaincre les deux clans de s'allier, mais l'ennemi commun et l'aura des héros pourront fortement y contribuer.

Ennemis

Des mercenaires angles, engagés par Frodi pour assurer la sécurité du royaume, servent en fait de milice pour rétablir l'ordre intérieur lorsque cela devient nécessaire. Frodi fait plus facilement appel à eux qu'à l'armée pour les interventions contre la population et contre les rebelles, car à priori, n'ayant pas de famille, ni de proches sur place, ils ne risquent guère de tourner casaque.

Des jarls des terres avoisinantes se sont ralliés à la cause de Frodi. Ils représenteront un danger permanent, étant capables à tout moment d'alerter le monarque au sujet des agissements des PJ et de leurs alliés.

Un thulr dirigeant un groupe d'espions et de tueurs a été envoyé par le roi sur les traces des héritiers. Ils ont des moyens importants et, bien entendu, tous les droits pour les retrouver. Ils n'hésitent pas à user de la force et de la corruption pour accomplir leur mission.

Le sénéchal de Haven espionne Saevil et Signy pour le compte du roi. Il est discret et n'agira jamais directement contre les PJ ou contre Haven. Il veut conserver sa place et sa couverture, mais il rapportera un maximum d'informations à Frodi.

Une noble de la cour de Hleidra, totalement dévouée au roi, est prête à tout pour convaincre les PJ de rejoindre sa cause. Elle n'est pas mauvaise, ne manœuvre pas dans l'ombre ni ne complot. Elle est sincèrement convaincue et souhaite transmettre ce sentiment aux héros. Elle dispose de ressources importantes et peut offrir beaucoup pour ramener les rebelles dans le droit chemin.

Les autres

Beaucoup de *jarls* et de simples Danois attendent simplement de voir la tournure que prennent les choses avant de se positionner. La plupart haïssent et craignent Frodi mais n'osent pas s'y opposer. Si la rébellion s'organise, commence à apparaître comme une solution viable et présente une vraie possibilité de succès, ils pourront peu à peu se rallier aux PJ. Ce mouvement sera toutefois long à se mettre en place et interviendra le plus tard possible.

La propre reine de Frodi, Sigridh, qui fut la femme d'Halfdan se tient en retrait. Trop de menaces pèsent sur elle et sa fille pour qu'elle ose désavouer son mari. Mais en secret, elle espère le retour de ses fils et si elle peut apporter son aide dans les moments ultimes précédant la chute de Frodi, elle le fera.

Saevil et Signy

À Haven, ils affectent un profil bas. Le *jarl* assure son rôle de protecteur du Kattogat, mais ne soutient pas particulièrement Frodi, voire réagit mollement à ses ordres.

Les deux frères ont été un moment dissimulés parmi leur suite, mais ils ont dû partir car Frodi faisait surveiller de près Haven. Regin s'est occupé à son tour de les cacher. Pour délivrer cette information, Signy doit avoir une confiance absolue envers les PJ, une confiance qu'il faudra mériter et également gagner auprès de son mari.

Saevil est un homme droit et juste et son attitude neutre lui pèse. Il aime profondément sa femme, si belle et si triste, qui ne parvient pas à faire taire son inquiétude grandissante quant à l'avenir de ses frères. Signy pleure aussi sur le destin de sa mère condamnée à partager la couche et la table de l'assassin de son époux, son ancien beau-frère.

Haven peut servir de lieu d'accueil aux PJ durant cet épisode, Frodi n'osant pas trop y infiltrer plus qu'une poignée d'espions et la cour locale, assez sûre, les protégeant.

Le secret de Regin

C'est bien lui qui a aidé les enfants à s'enfuir lors du massacre de leur père. Il les a d'abord cachés chez un vieux sorcier, puis en pleine nature, et enfin chez leur soeur. Pressé par Frodi, il a décidé de les déplacer, mais pour leur sécurité, lui-même ignore où : c'est son plus ancien serviteur, aujourd'hui retiré dans une ferme isolée, qui s'en est chargé. Comme pour Signy, Regin doit accorder sa confiance aux héros pour révéler ces renseignements. La réputation des





L'amitié de Frodi

À Uppsala, Frodi a offert son amitié aux PJ. Il compte les attirer dans sa suite à l'aide de cadeaux et de promesses pour s'approprier leur gloire et faire fléchir les derniers opposants. Mais il se méfie aussi d'eux. S'ils acceptent de venir à sa cour de Hleidra, il en fait, en grande pompe, des ambassadeurs qu'il envoie en Norvège (voir chapitre 1) ou en Jylland négocier un traité avec le roi Olaf.

S'il obtient la preuve d'une trahison de leur part, il les condamne à mort sans faire appel au Thing et met leurs têtes à prix. S'ils déclinent simplement l'offre, il les fait surveiller et feint de ne pas leur en vouloir (mais les gens autour d'eux risquent de subir quelques désagréments).

Tant qu'ils jouent la comédie, les PJ peuvent avoir accès à l'entourage de Frodi, mais tôt ou tard, sa méfiance va pousser l'Usurpateur à les mettre à distance.

Les joueurs peuvent utiliser cette proposition afin d'approcher le roi, obtenir des informations et découvrir ses faiblesses. Mais cela revient à jouer un jeu dangereux qui risque à tout moment de provoquer leur perte, ou du moins les plonger dans la clandestinité.



personnages peut les y aider, une recommandation de la jeune femme également.

Frodi ne tente rien contre le vieil homme car il sait que beaucoup de ses sujets l'aiment et le respectent. Il craint d'attiser ainsi le mécontentement et un sentiment la révolte.

Retrouver le serviteur, Arnulf Deirsson, reste assez facile. Il faut toutefois se montrer vigilant à ne pas entraîner derrière soi les espions de Frodi qui veillent et sont tout particulièrement attentifs à ce sujet. Arnulf est un vieil homme encore vif et vaillant, et entièrement dévoué aux jeunes héritiers.

Il est toutefois possible de le rencontrer et, une fois rassuré, il conduit les PJ aux deux fils d'Haldan, traversant une série de cavernes sur une petite île de l'est du Sjaelland.

Hroar et Helgi rêvent d'en découdre. Les deux adolescents ont la fougue et la résistance acquise dans les épreuves pour eux, mais ils n'ont ni la sagesse, ni l'expérience nécessaires. Il faut passer un peu de temps à les entraîner correctement aux armes, les former au commandement, à la tactique, à l'étiquette qui sied à des chefs, bref, les préparer à faire un retour comme des fils de roi et pas de misérables fugitifs dont ils ont aujourd'hui l'apparence. Pour cela, le mieux consiste à les ramener à Rohald, en secret, ou dans un autre endroit de confiance. Les PJ ont ensuite tout l'été pour former des rois.

Les deux frères se montrent attentifs à cet enseignement et ont, malgré leur désir de revanche, conscience du statut qui est le leur et qu'ils doivent assumer s'ils veulent fédérer les *jarls*. La somme de travail à accomplir n'en est pas moins importante, car leur enfance, et leur réclusion, ne les a absolument pas préparés à ce rôle.

Les PJ doivent aussi se souvenir qu'une *völva*, un *thulr* ou un *scalde* doit maintenir autour d'eux l'enchantement qui empêche les sorciers de Frodi de les localiser.

Préparatifs de guerre

Durant cette phase, les personnages dirigent l'organisation de la rébellion. Il faut visiter les alliés, organiser les combattants, préparer des réserves d'armes, le ravitaillement et bien sûr démasquer et éliminer les espions, affaiblir les ennemis, propager de fausses rumeurs, engager des mercenaires, des pourparlers avec les pays voisins... bref, mettre en place un plan d'action qui permettra de soulever le Danemark d'un seul coup lorsque le retour des héritiers légitimes au trône sera proclamé, et bien sûr sans se faire remarquer par Frodi.

Impliquez les joueurs en fonction de leurs spécificités et de leurs goûts personnels en leur confiant de nombreuses responsabilités, à tous les niveaux : militaire, diplomatique, gestion des hommes et gestion des armes, de la nourriture, etc.

Laissez-les mettre en oeuvre un plan général et le gérer de bout en bout, la plupart des intervenants comptant sur eux, leur statut de héros aidant. Ils devront savoir bien s'entourer et déléguer les tâches subalternes aux bonnes personnes pour se préparer au mieux à la guerre inévitable qui fond sur le Danemark.

Selon leurs préparatifs, vous devez estimer la situation initiale du conflit :

Difficile : il y aura beaucoup de victimes de part et d'autres dont des PNJ importants et de gros risques pour les héros lors des affrontements finaux (plus d'adversaires, plus puissants, des pièges tendus par Frodi...). Les PJ ne peuvent espérer qu'une victoire à l'arrachée, et la défaite demeure tout à fait possible.



Hroar et Helgi

Les deux frères sont âgés d'environ seize et quatorze ans. Leurs mains sont calleuses car ils ont travaillé dans des écuries pour passer inaperçus et ont souvent chassé pour subsister. Ils sont robustes et ont dormi plus d'une fois à la belle étoile dans des buissons et par tous les temps. Ils arborent tous deux les traits rudes de la lignée des Skojldung, leurs longs cheveux tressés, blonds lin, brûlés par le soleil et la vie au grand air, les yeux bleu azur. Mais Hroar a beau être l'aîné, il est plus petit et mince que son cadet. Il est également plus calme et réfléchi. Il écoute toujours longuement avant d'intervenir. Helgi, lui, promet de devenir un robuste guerrier, fougueux et rieur, prompt à se mettre en colère comme à éclater de rire. Le contraste est frappant mais il ne faut pas penser que cela les oppose. Leur entente est réelle et profonde. Les années de fuite, les malheurs, le poids de leur secret les ont rapprochés et rien ne peut entamer leur complicité. Hroar sait calmer la fougue d'Helgi d'un coup d'œil ou de quelques mots. Ils mourraient l'un pour l'autre. Ils sont comme les deux faces d'une même pièce.

Les deux personnages sont assez sympathiques et ils se comportent comme de bons camarades (*drengr godr*, l'idéal humain de la société nordique, de « bons camarades », des personnes de confiance), courtois et sans aucune hauteur, ni prétention. Il ne faut pas que le fait qu'ils soient si jeunes dérange les joueurs. En cas d'hésitation, rappelez-leur que dans la société scandinave, ils sont majeurs et considérés comme des hommes à part entière, pas des enfants ! Dans une situation normale, ils pourraient même être mariés. Il est donc parfaitement normal que Hroar et Helgi prennent part à la bataille, tuent leur oncle et montent sur le trône du Danemark sans qu'il y ait de régent envisagé.



Équilibrée : la situation est confuse et tendue, la victoire sera difficile avec des pertes personnelles (amis, parents...) mais elle s'avère accessible.

Avantagée : un coup d'État par surprise est envisageable avec des pertes limitées et uniquement dans des conditions dramatiques (en ce qui concerne les PNJ), il y aura quelques poches de résistance à mater et un combat final héroïque avec les PJ en première ligne.

L'héritage du clan Kjari

Kjari, porteur de l'Épée de foudre, fut un grand héros et participa à la fondation du Sjaelland. Le temps a passé et la légende s'est estompée, si bien que le clan Kjari est aujourd'hui dans une situation complexe. Les luttes internes ont amoindri sa puissance et son importance. Lui rendre son unité et son aura d'antan pourra en faire un allié de choix.

Si les détails vous échappent, référez-vous au Livre de base Yggdrasil, p196, dans le premier volet de la campagne, le scénario « Prémices au grand hiver ».

Situation

Hernulf Thorrodensson est le cousin de Hrolf, *jarl* du clan Kjari. Il s'est rapproché de Frodi pour obtenir son soutien afin de réclamer la tête du clan. Il conteste la légitimité de Hrolf devant le Thing, puisque celui-ci ne peut empêcher la déchéance du clan. Frodi l'épaule dans sa tentative de prendre le pouvoir, aux yeux de tous comme dans l'ombre.

Si les PJ sont membres du clan, ils peuvent tenter de contrer les manœuvres de Hernulf qui a rallié des partisans dans la communauté et menace de la faire exploser de l'intérieur, précipitant un peu plus sa chute. Ramener l'épée de la légende serait un acte fort, capable de fédérer à nouveau le peuple sous l'égide de Hrolf.

Si Jorunn est présente, elle peut aussi vouloir entamer la quête afin de rallier le clan derrière elle et ce symbole de légitimité, de puissance du Danemark et de ses héros.

Retrouver l'épée

Avant tout, il faut étudier les runes gravées sur le piton rocheux au centre de Rohald qui révèlent une sorte de carte, peu précise, indiquant l'endroit où Kjari débarqua autrefois. En longeant la côte indiquée, au sud du Sjaelland et tout le réseau d'îles granitiques qui s'y trouvent, les PJ ne trouvent rien.

Toutefois, des signes peuvent les aider : corbeaux, orages et tonnerre, plumes blanches tombant du ciel, sillons de lave sous la mer. Ils les mènent à une falaise.

Un sacrifice aux dieux, qu'il soit personnel ou symbolique, ou un rite d'une *völva*, révèle une grotte maritime, gigantesque et scintillante, cachée dans la falaise, à laquelle on ne peut accéder qu'en bateau.



Serpent de mer, Les 9 Mondes p 43

Conflit 10/10 Relationnel 0
Mental 2 Mystique 1/2

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

Marmennill, LdB p 178

Conflit 6 / 8 Relationnel 2
Physique 6 Mental 4
Mystique 4 / 4 Vitalité 12

Caractérisations : Aquatique



Dans la caverne vit une vieille femme qui se présente comme la première épouse de Kjari. Elle écoute les PJ, mais il faut la convaincre que le Danemark est en danger pour la faire réagir positivement à leurs demandes. Elle leur offre alors une boisson censée les envoyer « là où est cachée la dent blanche qui déchire les cieux ».

Lorsqu'ils boivent, les PJ sombrent dans l'inconscience. Ils se réveillent sous les eaux bleues d'une mer glacée, sous une épaisse couche de glace. Ils peuvent respirer sous l'eau, mais sont prisonnier sous la banquise. Tout a l'air réel, mais ils ont des sensations étranges, ne sachant dire s'ils sont dans un rêve ou si leur corps est encore drogué par la boisson. Le froid, la pression de l'eau, leurs sens ne leur font toutefois pas douter de la réalité de la situation.

Ils aperçoivent alors, dans les profondeurs, l'épée. Dès qu'ils s'en approchent, des *Marmennills* (p178 Livre de base) surgissent et défendent l'arme. Ils sont dirigés par un puissant seigneur et sont prêts à se battre (l'opposition avec les PJ est équilibrée).

Si les PJ choisissent de négocier, les Marmennill se montreront intraitables : ils ont fait serment de garder l'épée pour Kjari. Ils ne la remettront qu'à son propriétaire, à un valeureux descendant ou à un héros qui se montrera digne de Kjari. En racontant leur histoire et vantant leur légende, les PJ peuvent éventuellement convaincre les Marmennill.

S'ils choisissent le combat, les gardiens se défendent jusqu'à la mort.

Quelle que soit l'option choisie, lorsque les PJ saisissent l'épée, un serpent de mer gigantesque surgit. Les *Marmennills* (s'ils sont en vie) le nomme « Dévoreur d'espoir » et ils les terrorisent. Ceux-ci s'allieront aux PJ pour combattre le serpent (l'opposition est très forte).

Le combat, sous l'eau, doit être épique. Le serpent bouge vite et, lui, se sent à l'aise dans ce milieu aquatique, bien plus que les PJ. Il sait se servir du terrain (crevasse, bancs de sable, algues, etc.) pour déstabiliser ses adversaires, les piéger ou les surprendre.

Lorsque les PJ finissent par le vaincre, l'eau se trouble de son sang qui ne cesse de couler et les PJ ont de plus en plus de mal à respirer jusqu'à étouffer totalement. Ils se réveillent sur le pont de leur bateau, à la dérive près des côtes jutes, mais en possession de l'épée.

Cette arme est avant tout un symbole fort. Sa réapparition redonne espoir aux Danois et contrarie fortement Frodi, qui n'hésitera pas à envoyer des hommes pour s'en emparer. Il le fera au plus vite, car lorsque la nouvelle commencera à circuler, il ne pourra plus la dérober au clan Kjari.

Si Jorunn (ou un noble de la lignée de Kjari) la brandit, elle bénéficie de la faveur de Thorr : elle peut invoquer un orage et des nuages noirs grâce à un test de Instinct/Superstition SR20 et appeler la foudre sur ses ennemis (Ténacité/superstition SR20). L'éclair frappe l'épée (le porteur subit 1d10 dommages) et repart vers son ennemi (4d10 dommages). Chaque utilisation de l'épée augmente de 1 le SR.

De plus, avec les *alfars*, le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux négociations grâce au prestige de l'épée.

Chapitre 3 : La Dame Rouge



« Écoutez mon poème,
Dignes poutres du coursier,
Bleu noir des tentes (dignes guerriers),
Car je m'entends à composer ; »
-- Sigvatr Thórdarson au roi Oláfr

La rébellion mise sur des rails, les frontières de la Norvège stabilisées, le clan Kjari enfin sauf et les problèmes des PJ réglés à court ou moyen terme,

les héros doivent reprendre les routes de la Scandia pour obtenir l'unique arme à même de blesser Frodi l'Usurpateur. Sans elle, les chances de vaincre le tyran sont presque nulles et son apparente invulnérabilité jouera en sa faveur lors du retournement des clans contre le trône et au cœur des dernières batailles.

Décrypter la prophétie

Au cours de leurs précédentes aventures, les héros ont appris les derniers mots de la *völva* qui a rendu Frodi presque invulnérable : « *Tout ce qui vient de la terre ne peut plus l'atteindre. Crains seulement l'aiguille tissée dans les cieux par les mains de celle qui fixe les ténèbres !* ». À ce stade du scénario, les PJ ont normalement compris qu'Indr, aveugle et avide de revanche sur le roi qui a tué sa mère, est celle qui « *fixe les ténèbres* ». Celle-ci a de plus précisé aux PJ que pour « *tisser l'aiguille* » (c'est-à-dire forger l'épée) capable d'abattre Frodi, il faut trouver un lieu « *hors de cette terre* ». Starkadh peut montrer aux héros le chemin menant jusqu'au domaine des *dökkalfars* où ils devront traiter avec la Dame Rouge, la princesse qu'ils ont déjà rencontré dans le scénario *Le Serment Oublié* à la fin du supplément *Les 9 Mondes*. Les paroles prophétiques de la *völva* doivent faire sens pour les héros avant qu'ils entreprennent la suite de leur quête. Au besoin, les dernières zones d'ombre peuvent être dissipées au cours d'une discussion animée avec Starkadh, Indr ou un autre sage connu des PJ.

Contourner les aléas

Si, pour une raison quelconque, les héros ne peuvent descendre en *Svartalfheimr* avec Indr et lui faire forger la lame, une solution de secours s'impose. En faisant appel à la divination ou en demandant les conseils d'un sage, les héros apprennent alors qu'une autre *völva* peut remplacer la jeune fille aveugle, à condition de sacrifier ses yeux à Odhinn au moment de fabriquer « l'aiguille ». Trouver la candidate idéale ne sera pas franchement aisé et le prix à payer sera probablement trop lourd pour un tel sacrifice mais il reste un espoir même en l'absence de la jeune Indr. Il faut trouver une apprentie prêtresse extrêmement impliquée dans l'histoire ou désireuse de se rapprocher de la divinité, ou une jeune *völva* qui verrait dans ce sacrifice un sens à sa vie.

De la même façon, bien que Starkadh soit supposé mener les héros vers *Svartalfheimr*, les aléas de votre propre campagne peuvent compliquer ce plan bien huilé. Si le célèbre scalde ne peut conduire les PJ vers l'entrée du domaine des sombres *alfars*, les Filles d'Odhinn, déjà croisées par les héros à Odense lors du scénario *Le Serment Oublié*, connaissent elles

Le temps manque . . .

En toute logique, ce chapitre devrait se dérouler après les deux premiers, mais les joueurs auront peut-être le désir de réaliser cette quête juste après leur rencontre avec Starkadh et leur périple pour ramener Indr au Danemark. Cet ordre d'action est parfaitement envisageable mais risque cependant de leur porter préjudice. Si les joueurs entreprennent la quête avant de s'être intéressés au destin de Hroar et Helgi, mais surtout avant d'avoir commencé à organiser le soulèvement contre Frodi, ils ressortiront du domaine des *alfars* sombres tout juste trois semaines avant que l'Usurpateur ne passe à l'action et lance ses armées contre les comploteurs supposés. Les PJ devront dès lors faire très vite pour rassembler les opposants, les armer, retrouver les Fils d'Halfdan et résoudre les difficultés que rencontre le clan Kjari. Peut-être auront-ils à renoncer à certaines de ces quêtes, et l'affrontement final contre Frodi n'en sera que plus difficile. Quant à former les jeunes Hroar et Helgi pour les préparer à leur titre légitime et aux fonctions et combats qui les attendent, le temps risque de manquer.

Si vos joueurs sont bien décidés à faire les choses dans le désordre mais que vous souhaitez leur épargner ces complications et leur donner toutes les chances de vaincre au terme de leur long périple, une solution très simple existe : affaiblir la jeune Indr. Se rendre en terre *alfar* est complètement inutile sans la *völva* destinée à forger l'arme qui tuera le tyran, et si elle est trop malade pour voyager, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de prendre leur mal en patience.

Pour mettre en scène cette situation, l'idéal est évidemment qu'Indr subisse ce mal après avoir soigné l'un des PJ, gravement blessé lors d'un affrontement ou lui-même tombé malade. La jeune fille souffre pour un temps de tous les maux qu'elle soigne. Si une occasion de ce type ne se présente pas, des fièvres violentes ou une maladie s'apparentant à la grippe peuvent faire l'affaire. Indr est humaine après tout, et sa juste colère ne la protège pas des frimas des Terres du Nord. En cas de soupçon d'une malédiction par des PJ qui s'inquiètent des *thulrs* au service de Frodi, faites intervenir un guérisseur ou une *völva* qui pourra les rassurer en certifiant qu'il s'agit d'une affection toute naturelle. Rappelez-leur ensuite que le temps passé au chevet de leur malade pourrait être employé plus utilement en commençant à rassembler les forces prêtes à renverser le tyran ou en reprenant la quête des justes héritiers du trône du Danemark.



Par-delà les frontières du monde

En fonction des aventures que vous avez fait vivre à vos PJ, ceux-ci peuvent avoir d'autres pistes que les seuls domaines de la Dame de Givre et de la Dame Rouge. Peut-être leur avez-vous, par exemple, révélé l'existence d'une passe vers Jötunheimr ou ouvert une porte vers les Mondes inférieurs qu'habitent les *dvergars*. Comment dès lors justifier l'obligation de se rendre sur les terres de la Dame Rouge ? La solution est extrêmement simple : ne le faites pas.

Si vous avez l'opportunité de faire de ce voyage avec Indr et Starkadh un moment de bravoure nourri de tensions, si vous savez quelles intrigues et quels choix difficiles vous pourrez offrir aux héros sur place, ne vous refusez surtout pas cette chance et lancez les PJ dans cette direction. Enfin, si vous souhaitez absolument pousser les PJ vers Svartalfheimr, laissez d'abord les héros épuiser toutes les autres possibilités qui les attirent. Les voies menant d'un monde à l'autre sont capricieuses et changeantes. Quant aux seigneurs des différents domaines, les hommes devraient savoir qu'on ne les rencontre que selon leur propre désir. N'empêchez pas les héros de tenter leur chance mais bloquez les issues. Des tests de Superstition (SR 14) ou une divination pourront au besoin les réorienter vers la bonne direction : Odense, puis les forêts les plus sombres du Sjaelland et enfin les terres souterraines des *dökkalfars*.



aussi les voies vers les terres de la Dame Rouge. En contrepartie de leur aide dans cette quête, les gardiennes du sanctuaire d'Odinn exigeront toutefois de chaque PJ une terrible promesse : chacun des héros devra remettre à cette communauté de mystiques sa première fille née ou à naître.

L'appel de la route

Dès que le groupe de héros est prêt à entreprendre cette ultime quête, Starkadh leur révèle l'emplacement d'une porte menant au royaume des *dökkalfars*, au cœur même du Sjaelland, au plus profond d'une forêt sombre et de mauvaise réputation. Le village d'Arsi, du nom de son fondateur, constituera la dernière halte en terre humaine avant que les PJ ne s'enfoncent sous les frondaisons à destination de terres quasi inexplorées. En fonction de leurs habitudes, ceux-ci peuvent entreprendre ce trajet, seuls ou accompagnés d'une petite troupe, ce que leur statut leur permet de faire. Afin de pleinement profiter de la tension croissante durant l'expédition vers les terres de la Dame Rouge, la présence de quelques hommes d'armes est indéniablement un plus. Si les héros partent avec des chevaux, Starkadh les prévient que leurs montures ne pourront probablement pas accomplir la dernière partie du trajet et refuseront de pénétrer dans les profondeurs des bois. Le scalde insiste d'ailleurs pour accompagner les PJ afin de pouvoir les guider jusqu'à leur destination. Il serait honoré de pouvoir suivre ensuite les héros dans leur périple, afin de peut-être en tirer une chanson, mais cette décision leur revient et les PJ peuvent préférer descendre seuls vers le foyer des *dökkalfars* avec lesquels ils ont un certain passif.

Quelle que soit la saison — qui dépend évidemment de l'ordre dans lequel les PJ entreprennent leurs différentes quêtes mais aussi du temps consacré à chacune —, le groupe entame son voyage sous un ciel dégagé où brille faiblement un soleil qui peine à réchauffer les terres. Un vent frais souffle du nord et pousse les PJ en avant. Le trajet vers Arsi est court, s'ils n'ont pas quitté le Sjaelland, et devrait prendre un à deux jours selon le mode de transport choisi et le nombre d'hommes qui accompagnent les héros. Comme Hleidra est proche, les personnages souhaiteront peut-être faire profil bas durant ce voyage si les hostilités sont déjà déclarées ou menacent de l'être sous peu.

À mesure qu'ils approchent d'Arsi, le ciel se couvre progressivement quoique le vent ne forcisse pas. Dès le début de la première après-midi de trajet, des cieux bas et lourds donnent des allures de crépuscule à la mi-journée et les hommes frissonnent en observant la pénombre presque surnaturelle qui s'est abattue sur le pays. Au soir, que les héros aient atteint le village ou choisi de faire une halte à mi-chemin, une bruine tiède et désagréable commence à tomber. La pluie ne cessera de s'intensifier dans les jours suivants.

La dernière halte

L'accueil à Arsi est chaleureux si les héros se présentent avant la tombée de la nuit. Une fois le soleil couché, les portes sont closes et il faut appeler longuement avant que le chef du village, Hulvid Sveinsson



Arsi, village oublié

Petit village à l'orée d'une forêt réputée hantée que nul n'a pris la peine de nommer, Arsi porte le nom de son fondateur Arsi Ognarsson, dont les hauts faits d'armes ont été de longue date oubliés. Comptant six solides maisons de bois, le village abrite des familles de bûcherons et de paysans (une vingtaine de personnes au total), qui mènent la rude vie des gens du Nord, éloignés de tout et presque reclus malgré la proximité relative de villes d'importance.

La voie qui conduit en ces lieux est simplement peu empruntée et le commerce du bois et du charbon de bois ne se fait que deux à trois fois l'an, comme les achats de provisions. Aussi, le village profite d'une vie difficile mais paisible, et ne se soucie guère des questions d'allégeance qui secouent le reste de la Scandia. Hulvid Sveinsson, le chef du village, a entendu parler des affaires du pays lors de ses déplacements annuels pour vendre la production locale, mais nul n'est venu lui réclamer de serment et il n'a pas tenu à perdre quelques jours pour aller proposer le sien de sa propre initiative.

Son grand-père aurait, dit-on, autrefois prêté serment devant Frodi le Paisible, mais ces promesses datent et n'ont pas été renouvelées.

Les personnages peuvent remarquer que le muret entourant le village se transforme en véritable palissade vers le Sud, face à la forêt. À la limite du village, près de l'orée des bois, une stèle érodée ornée de caractères runiques partiellement effacés témoigne de la promesse faite par Arsi Ognarson de toujours forcer la forêt ancienne à reculer devant les hommes. Rien de plus. Les hommes du village ne savent pas lire et ignorent le message inscrit tout comme le serment qui lui correspond.



ne sorte de sa demeure escorté par plusieurs hommes en armes. Les PJ sont alors invités à rejoindre la table du maître des lieux où un repas, modeste mais offert de bon cœur, attend les héros et leurs éventuels compagnons. Plusieurs fois, Hulvid regrette ne pouvoir offrir mieux aux héros qui lui font l'honneur de cette visite ; son petit village manque simplement de ressources.

Utile pour permettre aux PJ une nuit de sommeil bienvenue avant de plonger dans la forêt vers le royaume des *dökkalfars*, cette halte au seuil des bois est surtout l'occasion de faire monter la tension. À peine les héros ont-ils passé la porte de la maison d'Hulvid que ses hommes et serveurs s'empressent de la barrer avec une lourde poutre de bois. La nuit, les habitants d'Arsi se cloîtent chez eux. Des créatures rôdent à l'orée des bois et des bruits étranges réveillent souvent les habitants au cœur de la nuit. Au matin, d'étranges traces de pas montrent que des créatures sont passées dans le village entre le crépuscule et l'aube, des empreintes qui repartent ensuite dans les bois où elles disparaissent mystérieusement après quelques centaines de mètres, face à un arbre, derrière un cours d'eau boueuse ou au milieu d'un tapis de mousse et de feuilles. Les villageois pensent être sous la menace de créatures fantastiques, peut-être d'un troll, mais les lieux n'ont jamais subi d'attaque du vivant des habitants et aucune disparition n'est à déplorer depuis plus de vingt ans. La prudence qui anime les villageois peut sembler excessive mais elle les protège bel et bien.

Premiers pas vers les brumes

Au matin, les héros peuvent reprendre leur chemin. La bruine s'est changée en pluie et une légère brume s'attache aux pas des héros tandis qu'ils s'éloignent de la maison d'Hulvid. Ils ont normalement constitué quelques réserves de nourriture pour leur expédition, mais demandez tout de même aux PJ pour combien de jours. Si l'on en croit les cartes, la forêt ne doit pas être bien profonde mais Starkadh rappelle que les distances deviennent toutes relatives et les cartes peu fiables lorsque les hommes approchent des limites de Midgardr. Si les PJ désirent augmenter légèrement le nombre de leurs rations de voyage avant de partir, laissez-les négocier avec les habitants d'Arsi en vous référant aux prix des denrées indiqués dans le Livre de Base, page 181 à 187.

La forêt est un territoire inexploré, envahi de broussailles et de mousses qui rendent la marche pénible et le sol souvent glissant. Pour s'enfoncer dans les bois, les PJ doivent impérativement laisser leurs montures en arrière s'ils sont venus à cheval. Un de leurs hommes peut les garder (plusieurs sont volontaires, peut-être alarmés par les histoires des villageois et la sinistre réputation de ces bois). À défaut, Hulvid Sveinsson s'engage à les garder et à bien les nourrir en l'absence des héros.

Après quelques dizaines de mètres dans les bois, la palissade du village est indiscernable. Dès lors, le soleil ne perce plus la frondaison épaisse, plongeant les bois dans une semi-pénombre à peine entrecoupée par quelques rares éclats de lumière, une trouée per-

Chapitre 3 : La Dame Rouge

mettant par endroit le passage d'un voile lumineux.

Une heure plus tard, les héros ayant bien avancé, ils constatent qu'un silence presque parfait règne sur ces lieux. Ni bruissement, ni chants d'oiseaux, seul le craquement de la neige ou des branches au sol et les bruits dus au frottement du cuir contre les buissons répondent aux grognements des hommes. Pas d'empreinte animale non plus dans cette zone de la forêt. Starkadh semble pourtant savoir où il va et paraît s'orienter aisément dans cette mer verte et brune.

Si ce calme surnaturel est bienvenu dans un premier temps, il devient rapidement oppressant pour les Hommes du Nord, qui peuvent s'inquiéter de son origine. Les héros qui composent le groupe des PJ en ont vu d'autres, mais il n'en est pas forcément de même pour leurs compagnons d'aventure et la tension monte d'un cran. Un vent léger souffle parfois, il est seul à porter les parfums des bois. Quand l'air ne bouge pas, aucune odeur n'est perçue. Le monde alentour n'est pas seulement silencieux, il est parfaitement inodore. Ce détail est discret et peu de personnes le comprendront, il crée cependant une

impression persistante d'irréalité, suscitant un malaise qui prend aux tripes et que les héros auront bien du mal à s'expliquer.

Le dédale vert

La forêt est un véritable dédale dans lequel les Hommes du Nord vont bien vite perdre tous leurs repères. Atteindre sa destination tient plus du coup de chance que du talent d'un quelconque guide. Le scalde le sait, comme le deviendront probablement les *völvas* et *thulrs* du groupe ; en ces lieux, les hommes parviennent à leur but lorsque la forêt en décide ainsi. La durée du périple des héros relève donc en partie du hasard et il faudra suivre des signes et des intuitions plutôt qu'une direction particulière. Pour chaque demi-journée, demandez au PJ qui guide le groupe un test de INS + Survie (SR 19).

Les repères ne sont pas seuls à se montrer fantasmagoriques dans ces bois, il en va de même du climat, qui ne cesse de changer. Pour chaque demi-journée passée dans la forêt, lancez 1d10 et ajustez vos descriptions en fonction du résultat indiqué ci-après.





Ni chemin, ni sente . . .

Puisqu'il s'agit de la seule porte connue menant vers le royaume souterrain des *dökkalfar*, les PJ pourraient bien espérer une sente, une voie de déplacement, même cachée plus loin dans les sous-bois. Ils vont cependant au-devant d'une grande déception. Les *alfars* sont libres d'apparaître n'importe où en Sjaelland et n'ont nul besoin de cette entrée pour pénétrer le monde des hommes. Ils vont et viennent à leur guise.

Si les héros s'étonnent ainsi de l'absence de toute piste, Starkadh peut leur révéler cette information, un enseignement probablement tiré d'une vieille chanson même s'il ne paraît pas se souvenir précisément de laquelle.



D10 Type de forêt et description

1-2 **Forêt de rocs** : rocs, pierres, arbres tordus et/ou morts, mousses, végétation pourrissante.

3-4 **Jungle verte** : rideau dense d'arbres et de buissons, feuillus et persistants mêlés, mousses et lichens, herbes hautes. Déplacements difficiles.

5-6 **Bosquet inondé** : la tourbière se mêle aux bois dans un enchevêtrement de branches, de racines et de boue. Le vert des feuillages et le brun des troncs se mêlent au noir de la boue et se reflètent dans les rares flaques d'eau claire. Poches de brume. Déplacements difficiles.

7-8 **Parure automnale** : conifères et arbres feuillus aux couleurs mordorées, tapis de feuilles mortes, mousses abondantes et champignons, quelques ronces. Brume légère.

9-10 **Décor hivernal** : neige et glace au sol, arbres nus, rocs couverts de lichens, rares buissons épineux et conifères. Brume légère à épaisse. Déplacements difficiles.

Les variations de température et les changements de végétations se font toujours progressivement et les héros ne réalisent souvent qu'à rebours qu'ils ont « changé de saison », passant par exemple d'une zone de végétation luxuriante à une nouvelle aire au paysage sinistre, criblé de rocs brisés et d'arbres morts ou ayant perdu leur feuillage.



Une nature hostile

Quel que soit le décor, le terrain se montre traître : crevasses et failles, rocs glissants couverts de glace ou de mousses, branches menaçantes, ronces et autres épineux... L'environnement agit contre les personnages qui sont considérés comme des intrus. Afin de refléter ces conditions de déplacement difficile, quelques jets de Mouvement, voire d'Acrobatie et de Survie, s'imposent naturellement par exemple pour descendre une pente glissante et rocailleuse, sauter un ru ou une petite crevasse, traverser une zone broussailleuse si épaisse qu'il faut y trancher son chemin, etc. Le SR devrait osciller entre 14 et 19 en fonction des conditions et de l'encombrement des personnages. Faites aussi un jet pour déterminer comment le reste de la troupe passe l'épreuve. Une réussite indique un passage fait sans heurt, un échec marque une traversée réussie mais qui a causé son lot de petits bleus et accroc (rien de grave, juste de légères plaies sans grande importance mais qui ne manqueront toutefois pas d'agacer et d'énerver leurs victimes). Un échec critique indique une vraie blessure. Pour un PJ, appliquez les règles détaillées page 134 du Livre

Chapitre 3 : La Dame Rouge

de Base ; pour les PNJ qui les accompagnent, comptez une véritable blessure en ajustant sa gravité en fonction des circonstances (de la cheville foulée à la jambe cassée). L'objectif est de diminuer le moral des membres de l'expédition : le transport d'un homme affaibli (avec toutes les complications qu'il implique) est exactement ce qu'il vous faut.

La végétation ne produit rien, aucune nourriture. Les champignons et racines qui poussent dans ces bois ne sont pas nourrissants. En dépit de l'humidité ambiante, même l'eau se fait rare. Et en l'absence de toute vie animale, la chasse est exclue. Les membres de l'expédition ne peuvent donc compter que sur leurs rations. Si les vivres viennent à manquer, soyez sans pitié dans l'application des règles.

À la frontière . . .

Une fois les PJ profondément enfoncés dans les bois, le caractère surnaturel de ces lieux devrait leur apparaître peu à peu. Après le silence mystérieux qui pèse sur la forêt et son climat changeant, les PJ vont être confrontés à d'autres manifestations plus étranges encore, quoique ne les menaçant pas directement. L'objectif, au fur et à mesure que l'angoisse se répand parmi leurs hommes, est de les forcer à s'entre-affronter. Pour parvenir à ce résultat, outre les éléments décrits plus hauts, voici quelques pistes à suivre pour faire monter la tension et pousser les héros à marcher l'arme à la main, même si seule la forêt les menace vraiment.

- Des bruits étranges, dont l'origine est au mieux douteuse, se répètent à intervalles irréguliers : bruits de cavalcades, hurlements de loups, rires d'enfants, cris, hululements de chouettes, cliquetis d'armes tirées du fourreau ... des sons toujours proches, mais dont la source reste perpétuellement indiscernable, des bruits qui détonnent au milieu du silence pesant sur la forêt, au point de faire sursauter les Hommes du Nord lorsqu'ils surviennent (les MJ ne devraient d'ailleurs pas hésiter à taper du poing sur la table pour faire sursauter aussi leurs joueurs).

- Des formes fantomatiques harcèlent les personnages à la périphérie de leur vision. Sans cesse, il leur semble avoir aperçu quelque chose, un mouvement, tantôt en avant, tantôt sur un flanc, etc. Des bruits viennent parfois confirmer le sentiment de n'être pas seul. Des oiseaux, les premiers animaux vus depuis longtemps, s'envolent subitement en piaillant depuis un espace à quelques dizaines de mètres sur le flanc du groupe. Normalement, les Hommes du Nord tirent leurs armes.

- En levant le camp après une nuit dans la forêt, un homme découvre son outre d'eau entièrement vidée. Quelqu'un a bu ses réserves jusqu'à la dernière

goutte. Le guerrier accuse un de ses compagnons et le ton monte vite. Si les PJ n'interviennent pas, ils vont en venir aux mains. La nuit suivante, si les héros ont organisé des tours de garde, demandez un jet de Vigilance à chacun d'eux. Ceux qui réussissent entendent un bruit curieux de frottement qui se répète à proximité. En approchant de sa source, ils voient la gourde encore pleine d'un de leurs compagnons subitement se gonfler, s'ouvrir sous la pression et commencer à se vider. Lorsque l'un d'eux se saisit de l'outre pour l'empêcher de couler bêtement au sol, l'homme ouvre les yeux et accuse le PJ d'une tentative de vol.

- Alors que les PJ évoluent dans un environnement limitant la visibilité (végétation dense ou brume), des formes commencent à se détacher en avant accompagnés par des tintements d'armes et des sons qui pourraient être des paroles indistinctes. Les choses en face semblent essayer de ne pas faire de bruit et approchent du groupe, lentement mais sûrement. À huit mètres de distance, s'ils restent voilés par les brumes, il devient évident que ces humanoïdes sont lourdement armés. Demandez un test de Ténacité SR 14. En cas de réussite, les héros sont libres d'agir comme bon leur semble. Si les PJ se cachent ou cessent de bouger, s'ils appellent ou tentent de prendre contact, les formes s'évanouissent dans la brume et ne laissent aucune trace de leur passage. Répétez éventuellement cette scène plus tard en accentuant l'aspect menaçant de la troupe dans vos descriptions.

- Si les PJ décident d'attaquer ou se ruent au combat, les formes s'évanouissent également sans laisser de trace. Si l'un d'eux (ou un de leurs hommes) décoche une flèche ou lance une arme à distance (hachette, couteau, ...) ou si un homme armé d'un arc rate son jet de Ténacité (et tire donc par accident à cause du stress), demandez au joueur concerné un jet sous la compétence martiale adéquate et déterminez les dégâts. Si l'arme touche, un râle étouffé accompagne la chute de la cible et des cris fusent ordonnant de se mettre à couvert. Pourtant, à l'endroit où devrait se trouver la victime, nulle trace de passage ou de sang. Si l'attaque ne porte pas, elle est tout de même remarquée et la troupe ennemie se jette au sol avec des cris, sans pour autant laisser de trace et sans que l'arme lancée puisse être retrouvée.

Plus tard, si possible des heures plus tard voire le lendemain, après un ou plusieurs autres événements, faites subir au groupe des PJ l'attaque à distance tout juste effectuée. Si l'attaque précédemment réalisée n'a pas touché, les PJ entendent et voient une flèche (ou un couteau, ou une hachette) passer au-dessus de leurs têtes et se planter dans un tronc à quelques mètres. Si l'attaque a touché, déterminez au hasard la personne frappée et appliquez les dégâts calculés plus tôt. Laissez ensuite le groupe réagir et découvrir qu'il n'y a nulle trace d'ennemi dans les environs. Puis apprenez au personnage blessé ou visé qu'il reconnaît la flèche ou l'arme comme la sienne ou celle de tel membre de la troupe.

• Enfin, si vos PJ ont besoin d'un véritable combat pour rythmer ce voyage (à chacun ses traditions), faites intervenir une créature surnaturelle pour surprendre les membres du groupe, si possible alors qu'ils passent un obstacle (faille, ruisseau gelé, forte pente). Un ours géant et malade, au corps légèrement déformé et à la fourrure blanche et pelée fera parfaitement l'affaire. Fou de rage, il brise soudain le silence des lieux et attaque les hommes les plus en difficulté face à l'obstacle (voir encart).



Ours

Conflit 6 / 4
Relationnel 1
Physique 7

Mental 1
Mystique 0 / 1
Vitalité 10

Caractérisation : Colossal, Crocs de gel et Increvable.



Au cœur des bois

Quatre réussites aux jets d'INS + Survie pour « s'orienter » permettent finalement de rejoindre une grande clairière entièrement envahie de hiboux blancs et noirs. En son centre trône un frêne aux dimensions colossales et au feuillage blanc immaculé. L'arbre sacré est majestueux et domine de sa taille impressionnante les nouveaux venus. En s'avancant sous sa ramure, les PJ peuvent constater que les hiboux ne bougent pas, ne clignent pas et se contentent de fixer les intrus de leur intimidant regard doré.

Le lieu est majestueux et empreint d'irréalité. Un sentiment de sérénité mêlé de crainte révérencieuse devrait envahir les PJ tout comme leurs compagnons, qui sont un bon moyen d'illustrer les impressions contradictoires ressenties en arrivant dans la clairière. Certains hommes soufflent et semblent apaisés, d'autres regardent avec angoisse les frondaisons et leur faune curieuse.

Creux, l'arbre cache en son sein un escalier. Lorsque les héros s'en approchent, l'arbre paraît un instant se tordre et tourner légèrement sur lui-même en émettant un bruit de frottement sourd. Sous les yeux ébahis des aventuriers, une étroite fissure s'ouvre dans le tronc, mais assez large pour qu'un homme, même massif, puisse se glisser à l'intérieur en se contorsionnant. À l'intérieur, un escalier de bois en spirale s'enfonce sous terre entre les racines.

L'Infernale descente

À l'intérieur, les marches de bois sont bientôt remplacées par des marches creusées dans le sol. La lumière extérieure cesse très vite d'éclairer le chemin, à peine distinguable grâce à quelques racines et champignons luminescents dépassant parfois entre les marches et sur les murs. Après des heures de marche, l'escalier devient de pierre et des gemmes viennent prendre le relais, projetant une lumière terne tandis que disparaissent peu à peu les dernières traces de végétation et de vie, pour étranges qu'elles aient pu être. Rouges ou blanches, les gemmes éclairent faiblement le trajet et la descente se poursuit, sans changement, dans des ténèbres de plus en plus denses, pendant des heures, puis des jours.

Tout au long de ce périple, la température diminue progressivement pour se figer autour de 10°C. Le temps s'étire pour les personnages, qui ont l'impression d'avancer pendant des jours entiers sans percevoir de signes de changement. Les Hommes du Nord sont dans une zone de transition, et le temps ne s'écoule plus pour eux selon son cours normal. Comme indiqué dans le supplément Les 9 Mondes, dans le domaine des *dökkalfars*, une heure correspond à une journée sur Midgardr. Les personnages subissent actuellement ce paradoxe et le temps n'a pas fini de leur jouer des tours... Lorsque les héros ressortiront de l'arbre creux, à moins qu'ils aient demandé à la Dame Rouge de les ramener vers le monde des hommes à la date de leur départ (une faveur qu'il faudra payer au prix fort), les PJ apprendront que la bataille entre Frodi et les Fils d'Halfdan a commencé depuis plus d'une semaine.

Pour l'heure, la fatigue, la faim et la soif étreignent les Hommes du Nord durant cette infernale descente. Le doute s'insinue en eux et la flamme de l'espoir menace de s'éteindre. Pour illustrer la lassitude qui croît parmi les hommes et qui attaque leur résolution, un test de Ténacité est nécessaire pour chacun des trois jours de marche dans l'escalier menant vers les profondeurs. Le SR du premier test est de 10, le second de 14, le dernier de 19. Demandez un test à chaque personnage et faites en secret un test pour chaque PNJ important et un dernier pour le reste de la troupe (les circonstances décrites en cas d'échec n'affectent à chaque fois qu'un seul personnage de la troupe).

Chapitre 3 : La Dame Rouge

Un échec indique que la résolution du personnage faiblit. Celui-ci parle de renoncer, de remonter vers la terre des hommes, affirme que rien n'attend les héros en bas. Il tente de convaincre les autres de le suivre ; aux PJ de remettre de l'ordre dans leurs rangs. Un échec critique indique qu'un personnage fait une crise de panique, entre claustrophobie et hystérie ; s'il s'agit d'un PNJ ou du résultat de la troupe, après quelques minutes d'un monologue sur le thème « on va tous mourir », un des hommes sort son arme et annonce qu'il remonte, qu'il ne mourra pas comme un lâche en courant derrière des chimères, et il menace de mort quiconque se mettra en travers de son chemin. Le problème, c'est qu'il paraît décidé à partir avec les réserves d'eau du groupe. Une nouvelle fois, aux PJ de traiter la situation, avec diplomatie ou non. À l'inverse, une réussite critique sur l'un des jets indique une résolution intacte et une farouche volonté d'aller au bout de cette aventure ; aucun autre test n'est nécessaire au personnage jusqu'à la fin de la descente.

Au cœur des ténèbres

Après trois jours de cette interminable descente, l'escalier s'arrête enfin devant une porte massive faite de roches veinées de cuivre. Derrière, une immense cavité souterraine s'étend à perte de vue, très faiblement éclairée par sa voûte constellée de pierres précieuses luminescentes dessinant un ciel nocturne. Malgré la pénombre omniprésente, il n'est pas difficile de dresser les contours de la terrasse entourée d'eau sur laquelle donne la porte. Longue d'une cinquantaine de pas, dallée, celle-ci prend fin abruptement avec une jetée avançant sur un lac paisible dont les limites demeurent indiscernables dans les ténèbres ambiantes. Au bout de la jetée, une corde neuve au tressage délicat témoigne d'un passage récent, mais nulle trace de vie à perte de vue, à l'exception de la faune sous-marine (crabes, poissons et algues) qui poursuit sans changement ses discrètes occupations. Les seuls reliefs à quelque distance sont des allées de stalagmites géantes, irrégulières et disséminées sur toute la surface de l'étendue d'eau. Un calme parfait règne ici-bas.

Quelques minutes après l'intrusion des PJ dans le royaume des *alfars* sombres, deux barques se présentent, ornées de gravure de la poupe à la proue, belles et effrayantes, glissant sur l'onde dans un silence parfait, chacune porteuse de six guerriers *dökkalfars* en armure.

Tandis que leurs embarcations approchent de la jetée et de l'ilot, l'un d'eux se dresse à la proue et ordonne aux héros de se présenter et d'exposer les raisons de leur présence. « *Je suis Ebellid, de la Maison d'Opale, et j'ai la responsabilité de cette porte et de sa sécurité. Je vous ai fait l'honneur de vous donner mon nom et ma charge. Quels sont les vôtres et quel Destin retors vous pousse aussi loin de Midgardr ?* ».

Pour se faire escorter au cœur du Royaume, où ils trouveront la Dame Rouge et les forges recherchées, les PJ doivent montrer patte blanche. Il leur faut donc se présenter individuellement et faire preuve d'assez de respect pour rassurer la patrouille et éviter un conflit d'entrée de jeu.

Si les PJ font bonne figure, Ebellid et ses patrouilleurs les escortent jusqu'au centre de leur domaine, bien plus profond dans le royaume des *dökkalfars*. Les barques sont suffisamment grandes pour que tous les personnages et leurs compagnons puissent y monter. Une fois le dernier homme à bord, elles se mettent subitement à glisser sur le lac, sans qu'aucune rame ne soit tirée et sans que le moindre courant ne soit perceptible aux Hommes du Nord. Après une traversée qui dure une trentaine de minutes et qui conduit les PJ à passer de gigantesques cavernes en grottes somptueuses, les barques finissent par accoster sur un pont léger au pied d'une colossale cité aux dimensions inhumaines. Durant le trajet, à moins que les PJ n'engagent la conversation, Ebellid et ses *dökkalfars* restent silencieux. Ils répondent cependant poliment aux demandes formulées par les hommes du nord, à condition que ceux-ci respectent l'étiquette et soient francs dans leur approche. Les flatteries grossières sont ignorées, les discours tortueux sont traités avec mépris, les indiscretions sont perçues comme une forme d'irrespect.

Si les héros s'y prennent mal, par exemple en refusant de répondre aux questions d'Ebellid ou en se montrant menaçants, la réaction des *dökkalfars* est immédiate, ceux-ci mettent pied à terre pour corriger les importuns. Même le plus lâche des *alfars* ne se laissera pas insulter par un simple humain, et certainement pas sur ses terres. Si l'opportunité se présente, faites proposer par Ebellid un duel de champions afin de traiter le différend des deux groupes de manière civilisée. Aux héros de choisir les termes du duel et notamment s'il s'agira d'un duel au premier sang ou d'un combat à mort. En cas de victoire des PJ, ceux-ci seront menés au Palais pour négocier avec la Dame Rouge. En cas de défaite, les PJ seront conduits à la Dame, mais en tant que prisonniers. Si le champion désigné par les PJ gagne son duel à la loyale, il bénéficiera ensuite d'une certaine considération au sein des guerriers *dökkalfars*, rien qui puisse réellement influencer les négociations à venir, mais un élément à garder en tête en cas d'interaction future avec le sombre peuple.

Si les PJ tentent un passage en force, que ce soit d'emblée ou après une négociation ratée, laissez-les faire. Vaincus, ils seront menés à la Dame Rouge pieds et poings liés. Victorieux, ils pourront récupérer les deux barques qui les mèneront directement à la grande cité. Cet affrontement inutile leur sera cependant reproché lors des négociations ultérieures et jouera en leur défaveur, surtout s'ils ont achevé les sentinelles.

N'hésitez pas à consulter les pages du supplément Les 9 Mondes pour plus d'informations sur le peuple des sombres *alfars* et leur culture si particulière. Ne les prenez pas pour de simples « elfes »!

Les sentinelles dökkalfars . . .

Sveltes et de taille moyenne, les *dökkalfars* sont polymorphes mais choisissent, en général, pour apparence commune celle d'humanoïdes à la peau claire et aux cheveux habituellement sombres, même si les anciens ont parfois des chevelures argentées ou d'un blanc immaculé. Leurs yeux présentent toutes les teintes de gris, vont quelquefois vers des noirs profonds, et plus rarement vers des bleus pâles évoquant la couleur des glaces du Nord et des ciels d'hiver.

Leurs tuniques et leurs armures sombres, brunes, grises et noires, aident à se dissimuler dans les couloirs enténébrés des profondeurs. Des bijoux d'or et d'argent aux entrelacs sophistiqués rehaussent discrètement ces parures sobres. Les guerriers sont équipés d'armures légères, qui épousent silencieusement leurs mouvements, et chacun porte une épée à lame courbe au côté. Un sombre *alfar* à la proue de chaque navire tient un arc élégant, une flèche encochée et reste prêt à tirer. Son arme reste dirigée vers les eaux du lac tant que les Hommes du Nord ne se montrent pas menaçants.

Sentinelle dökkalfar

Conflit 16/12 Relationnel 4
Physique 9 Mental 8
Mystique 8/10 Vitalité 20

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

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

Le champion dökkalfar possède les mêmes caractéristiques que ses compagnons à deux exceptions près : son score de Conflit est égal à 18/10, et son score de Physique est de 10.

Ebellid, dökkalfar, type noble.

Conflit 18/12 Relationnel 6 Mental 8 Mys-
tique 9/12

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

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

La Perle Noire

La cité la plus proche de la porte empruntée par les héros ne possède pas de nom qui puisse se prononcer dans la langue du Nord, à peine les hommes parviennent-ils à en entendre la résonance, un son musical, ancien et mélancolique. Ce nom mystérieux peut toutefois se traduire dans le sabir des hommes et les rares visiteurs l'appellent ainsi, La Perle Noire.

Depuis le petit port, la cité des *dökkalfars* apparaît dans toute sa démesure. Épousant un roc aux dimensions colossales, se déployant en hauteur au point de venir caresser le plafond de l'immense caverne qui l'accueille, la Perle Noire est une merveille qui ébranle les sens. En accostant, les héros ne peuvent qu'être frappés de stupeur devant les arcs vertigineux d'argent et de pierres volcaniques que déploie la ville dans toutes les directions. Depuis les sommets de la cité, des rivières de lave et des cascades d'eau plongent vers les rues, se chevauchant sous les ponts enjambant les quartiers de la ville tout en noyant les rues sous un brouillard permanent.

La traversée de la cité et la montée vers son palais réservent aussi des surprises. Partout l'œil s'égare sur des splendeurs insensées et irréelles. Le labyrinthe des ruelles menant du port au palais offre un défilé furieux de bâtiments aux bas-reliefs plus splendides les uns que les autres. Le décor présente en alternance des scènes de chasse et des épisodes issus de légendes, les représentations des dieux et les ornements glorifiant la flore extérieure, ainsi que maintes images évoquant des lieux et des héros parfaitement inconnus des Hommes du Nord. Les maisons elles-mêmes défient les lois de la gravité, soutenues par des arches fines comme des dentelles et toujours ciselées avec un soin extrême.

Dans les rues, alors que s'avance la compagnie escortée par les sentinelles, des *dökkalfars* s'arrêtent et s'étonnent de découvrir en leurs terres des hommes venus de si loin. Pourtant, un fait devrait frapper les Hommes du Nord, surtout après la visite de Hleidra et d'Uppsala, la ville est curieusement calme et peu peuplée. Si chaque demeure jouit de riches ornements et paraît parfaitement entretenue, rares sont celles qui témoignent d'une présence ou semblent être habitées. Pour superbe qu'elle soit, la Perle symbolise aussi le crépuscule des nobles *dökkalfars*.

Le Palais de Cristal

Alors qu'ils passent un dernier pont loin au-dessus d'un terrible flot de lave, les hommes du nord découvrent soudain le palais dominant la Perle Noire et ses trois tours liées, coiffées de dômes. De cristal et

Chapitre 3 : La Dame Rouge

de pierres volcaniques, la structure est conçue pour se jouer des reflets des glaciers et des sources de lave afin qu'une flamboyante aurore boréale projetée sur le plafond proche éblouisse les visiteurs de passage et distraie les occupants du palais.

Derrière de lourdes portes aux entrelacs compliqués qu'aucun gardien ne semble protéger, le palais s'ouvre sur un tranquille jardin d'hiver tristement dépourvu de végétation. Dans cette cour splendide où discutent quelques nobles figures du royaume, drapées dans de riches vêtements d'apparat flottant autour d'eux, Ebellid abandonne un instant les PJ pour faire signaler en haut-lieu son arrivée et leur présence. En attendant une réponse quant à leur requête, que les PJ aient demandé l'accès aux forges ou un entretien avec les seigneurs de ces lieux (ou avec la Dame Rouge), Ebellid les prie de bien vouloir s'installer dans l'aile réservée aux visiteurs. Une grande salle est prête pour les hommes venus de Scandia, avec tout le nécessaire pour se restaurer, dormir et se rendre présentable (vêtements de rechange somptueux, bains chauds et parfumés, collation, etc).

Quelques heures plus tard, Ebellid revient, porteur de nouvelles en demi-teinte. Si les PJ avaient demandé la permission d'accéder aux forges de la cité, il leur est répondu que cette décision sera prise par la Dame Rouge à son retour. Si la requête des joueurs était une demande d'entretien avec le seigneur de ces lieux, la réponse est évidemment similaire : la Dame Rouge est partie la veille pour une grande chasse avec plusieurs membres de la Maison d'Onyx, elle sera de retour très bientôt et cette décision ne peut être prise en son absence.

Dans l'intervalle, les visiteurs se faisant rares au Svartalfheimr et leur présence ayant excité la curiosité de plusieurs nobles et membres de la cour, la Princesse d'Opale a décidé d'organiser un banquet pour divertir son entourage et découvrir ces aventuriers, membres de la jeune race, qui ont osé défier les frontières de Midgardr.

Le banquet

*« Mieux vaut boire sa bière modérément,
Parlez de manière sensée ou restez coi. »*

-- Hávamál str.19

Fastueux, d'un raffinement bien au-delà de tout ce que les héros ont connu, le banquet rassemble autour d'une longue table membres de la cour et nobles guerriers, pour la plupart en tenue d'apparat. Lorsque les PJ pénètrent dans la salle, nul ne semble particulièrement s'intéresser à eux de prime abord, mais un test réussi de Per + Empathie (SR 14) permet de réaliser

que ce n'est qu'apparence. Altiers et fiers, les *dökkalfars* sont curieux et intrigués par ces nouveaux venus mais ne tiennent pas à s'abaisser à le laisser paraître.

Au bout de la table, en se faisant resservir du vin doré, la princesse d'Opale lance des regards insistants en direction des Hommes du Nord, puis les invite à rejoindre le banquet et à narrer, une nouvelle fois, leurs aventures et la raison de leur présence en terre *dökkalfar*. Après quelques courts instants d'hésitation, un serviteur approche des héros et leur indique des places autour de la table, près du centre et face à plusieurs guerriers déjà aperçus plus tôt parmi les sentinelles d'Ebellid. Aux PJ de conter, avec franchise et élégance, leurs aventures passées.

En fonction des efforts fournis tant pour se présenter que pour s'habiller en prévision du banquet, accordez un bonus de +1 à +3 aux tests suivants impliquant le Charisme, la Communication et qui affectent les interactions des PJ. Si les Hommes du Nord ne font pas d'efforts, aucun malus ne s'applique ; ils donnent simplement raison aux membres de la cour qui les considèrent comme des rustres.

Passée cette introduction, à table, les convives se donnent globalement peu de mal pour échanger avec les héros : la plupart discutent dans leur propre langue, parlent à voix basse entre connaissances, et seuls les voisins immédiats échangeront avec les guerriers du groupe si ceux-ci ont mentionné à un moment ou un autre un des exploits de leur saga. L'exception est la Princesse d'Opale elle-même, qui tout en conversant avec ses voisins, jette des regards intrigués vers ses invités (et en particulier vers Starkadh s'il est présent ainsi que vers tout personnage présenté comme scalde). En ouvrant la conversation avec les guerriers ou en discutant de sujets relatifs à la poésie, à l'art, ou aux splendeurs de la cité, les PJ peuvent cependant déridier progressivement leurs voisins de table jusqu'à parvenir à une entente cordiale. La glace brisée, certains *dökkalfars* s'enquière de l'identité de Starkadh si elle n'a pas déjà été révélée. Le scalde norvégien ne passe jamais inaperçu, avec sa haute taille et son air sombre. Sa réputation de poète inégalable le précède partout en Scandia et visiblement jusque chez les *alfars* sombres. Ou peut-être est-ce la légende de la malédiction qui l'accompagne ?

Les heures passent, les mets délicats succèdent aux vins capiteux, et peu à peu, les discussions s'orientent vers la question des divertissements promis. La Princesse frappe alors dans ses mains et invite deux scaldes et quelques danseurs (et danseuses) à se produire dans la salle. Le silence se fait et le premier scalde entonne un long chant sur la douleur de l'Exil, rapidement repris par un chœur de voix mélodieuses aux différents coins de la table. Le morceau s'achève sous une pluie d'applaudissements et certains nobles cachent à peine les larmes que le chant mélancolique a fait couler. Tout spectateur présent et un minimum attentif doit comprendre à cet instant que la musique et la poésie sont de véritables clés pour toucher les



La Princesse d'Opale

Comptant parmi les bijoux de la capitale, la Princesse d'Opale est une des « jeunes » figures montantes de la noblesse *dökkalfar*. Seule héritière d'une Maison mineure, elle dispose officiellement d'un pouvoir restreint à la cour mais son influence croît inexorablement. Son apparente et éclatante jeunesse, son teint diaphane et ses cheveux pâles aux reflets dorés légèrement iridescents la distinguent des autres personnalités en lice dans le jeu des Maisons, tout comme ses parures aux teintes d'ivoire et de neige. Toujours digne et souriante, elle ne paraît pas avoir été affectée par l'Exil et les souffrances de son peuple. Sa gaieté permanente attire ainsi les âmes mélancoliques désireuses de retrouver à travers elle un éclat, un soupçon de l'innocence et des jours heureux d'autrefois.

Perpétuellement cernée par une cour de soupirants, son innocence (feinte) que chacun tâche de préserver la protège des menaces et ses mouvements sur l'échiquier politique sont rarement considérés pour ce qu'ils sont, des manœuvres discrètes menées d'une main experte pour consolider sa position et son influence. Sa beauté légendaire reste sa meilleure arme, une lame dont le tranchant a été affûté sur les cœurs de nombreux *alfars*.



dökkalfars et gagner leur estime, un moyen de se faire reconnaître et de transmettre ses messages, même pour un étranger. Si Starkadh est présent, la Princesse lui propose d'interpréter un morceau, mais demande une création récente, une saga ou un chant vivifiant pour alterner après la première œuvre. Starkadh s'exécute après s'être incliné devant la Princesse et peu à peu les sourires reviennent sur les visages pâles, le vin doré et transparent circule à nouveau. Après un tonnerre d'applaudissements, le second chanteur *alfar* prend la relève et enchaîne poèmes et musiques pour les danseurs. Si le groupe des PJ comprend un scalde, la Princesse le prie de bien vouloir jouer une de ses créations. Demandez un test de Cha + Arts (musique ou poésie). Un résultat inférieur à 14 laisse l'assistance de marbre et le scalde ignoré. Un résul-

tat supérieur à 20 vaut à la représentation des salves d'applaudissements. La Princesse invite alors l'artiste à s'approcher d'elle pour la divertir. Les Hommes du Nord viennent clairement de marquer des points !

Après la musique et les performances scaldiques, la maîtresse des lieux annonce que les prochains divertissements et jeux impliqueront toute l'assemblée. Les convives autour des PJ expliquent brièvement que la table va jouer au jeu de Balgi ou jeu de la Pomme d'Or, un exercice poétique qui a les faveurs de la Princesse d'Opale depuis quelques mois. Chacun est libre de participer selon son inspiration et l'envie du moment, mais c'est un excellent moyen de se distinguer à ses yeux et de nombreux courtisans s'essaient donc à cet étrange passe-temps (voir encart page suivante).

Alors que les rires et les acclamations fusent autour de la table et que les PJ se distinguent peut-être par leurs interventions, la porte de la salle de banquet s'ouvre soudain en grand sur la Dame Rouge et plusieurs hommes en armes. La fête est finie.

Le retour de la Dame Rouge

*« Beaucoup ont appris
Comme les hommes, jadis,
Donnèrent un banquet
Dont bien peu jouirent. »*

-- Atlamál, str. 1

L'œil furieux, elle désigne le groupe des Hommes du Nord d'un doigt méprisant et s'adresse à la cour réunie sur un ton glacial : « *Que font-ils ici ? Ignorez-vous de quels tourments ils sont la cause ?* ». Quelle qu'ait été l'issue du scénario *Le Serment Oublié*, la Dame Rouge doit avoir des griefs à reprocher aux PJ et le temps n'a apparemment pas altéré sa rancœur vis-à-vis des héros nordiques. Après cette irruption soudaine qui a surpris toute l'assemblée, en fonction de la manière dont les PJ se sont intégrés, ou non, parmi les convives, les membres du banquet s'éloignent ou se resserrent autour des héros tandis que s'approche la Dame Rouge. Debout à côté de la Princesse d'Opale, qui siège toujours tranquillement au bout de la table de banquet sans paraître gênée le moins du monde, celle-ci attend des explications. Aux PJ de se montrer diplomates et d'exposer (une ultime fois) le motif de leur intrusion.

Toujours hostile, la Dame accepte cependant de négocier l'accès aux forges de son domaine. Le ton des négociations est donné d'emblée lorsqu'elle demande sur un ton sec : « *Que me proposez-vous ? Quelles compensations pourrez-vous apporter pour l'inconfort que votre présence cause à mon peuple ?* ».

Le jeu de la Pomme d'Or

Soyons honnête, même avec une table bercée au roleplay depuis l'enfance, organiser un véritable concours de poésie bardique ou scaldique au milieu d'une partie de JdR tient du suicide ludique, même avec préparation. Dans ces conditions, demander de ses PJ une prestation honorable en impromptu est, dans le meilleur des cas, une catastrophe en prévision. Et il faut reconnaître au fond que cela est tout de même bien dommage, car tout un pan de festins et des banquets perd de son charme. Oui, il y a des jeux, de la boisson et toutes sortes d'évènements. Chaque chose est abondamment décrite et des règles permettent de simuler les moments de tension ainsi que la place prise par les PJ dans ces petits évènements. Mais il manque toujours quelque chose au final, le je-ne-sais-quoi qui rend une soirée mémorable, qui marque la mémoire des PJ par une action accomplie non aux dés, mais par la force du verbe ou de l'imagination...

Restituer un peu de cette magie, c'est tout l'objet du jeu de Bragi (parfois appelé jeu de la Pomme d'Or), le dieu des scaldes et de l'éloquence et mari d'Idunn aux Pommes d'Or, déesse de la jeunesse éternelle, un jeu que vous pourrez jouer en « roleplay » autour de la table. Le principe en est simple : l'hôte accueillant le banquet ou l'un de ses invités s'emparant de la Pomme d'Or posée au centre de la table entame une phrase avec un qualificatif qu'il faut ensuite compléter, avant de reposer le fruit sacré. La formule consacrée est : XXX comme... (XXX étant à remplacer par le mot d'ouverture choisi, par exemple « Fier comme... » ou « Acéré comme... »).

L'objectif pour les participants est de finir la phrase avec une image poétique, édifiante ou élégante, qui peut éventuellement faire honneur aux dieux ou à un invité présent, ou faire écho à une saga connue de tous. Chacun autour de la table peut se lever, prendre la Pomme d'Or et proposer une fin. Lorsque trois hommes ont tour à tour tenté de compléter la phrase, quelquefois en se répondant, la phrase est complète et un nouveau qualificatif est choisi pour que le jeu reprenne. Selon leur qualité, les phrases offertes par les participants peuvent être accueillies par des vivats, un silence respectueux durant lequel chacun mesure la beauté ou l'importance de ce qui vient d'être dit, par des rires ou des quolibets, mais celui qui a participé reçoit toujours en tous cas de grandes tapes dans le dos. Ces concours sont souvent l'occasion de pratiquer le double langage et ils servent régulièrement de jeu de séduction entre jeunes gens à la langue agile. Bien sûr la présence de scaldes rend le jeu plus ardu, car ils sont prompts à enrichir et corser le jeu de métaphores appelés *kenningar* (voir page 55 du Livre de base) et de *heiti* (synonymes)

Certains mots de départ sont reconnus comme faciles et réservés à l'ouverture de ce divertissement, avant que commencent les choses sérieuses.
Exemples d'ouvertures faciles : Amer, Beau, Douloureux, Fier, Fort, Noble, Utile...
Exemples de départ plus complexes : Bleu, Fidèle, Flamboyant, Jeune, Mélancolique, Morne, Nécessaire, Ravissant, Tortueux...

Quelques exemples de phrases :

- *Beau comme le chêne qui croît sur une terre épargnée par l'orage*
- *Noble comme le ciel au lendemain des batailles, quand il s'entrouvre pour laisser voir aux dieux les élus et aux hommes leurs maîtres*
- *Fidèle comme Freyja, aux larmes d'or rouge, toujours en quête du père de son enfant*
- *Fier comme celui qui se dresse animé d'un juste courroux*
- *Triste comme le père qui reconnaît son enfant dans la mer des lames brisées*
- *Pâle comme la neige des jours d'hiver, quand la nature se pare des atouts des Princesses et que les guerriers jouissent du repos du foyer.*

La négociation

La discussion doit être interprétée par les joueurs autour de la table et jouée en temps réel pour augmenter la tension. Tout au long des échanges, la négociation doit être tendue, crispée, et les PJ doivent se trouver en difficulté, à nouveau contraints de s'en remettre aux mots malgré toute leur puissance. La Dame Rouge est hostile à Frodi et à ses sorciers, sa mort l'arrangerait, mais elle veut tirer avantage de la situation et se venger de ceux qui ont osé la défier autrefois. Pour son malheur, les PJ se sont peut-être bien intégrés lors du banquet (comme l'espérait secrètement la Princesse d'Opale) et la Dame Rouge ne peut donc pas faire peser sur eux autant de pression qu'elle le souhaiterait, à moins d'enfreindre en public les règles de l'hospitalité et la bienséance.

Selon les arguments avancés par les PJ et en fonction de leur interprétation de cette scène, fixez un SR entre 20 et 30 pour le jet final de Com + Négociation. Au fil des échanges, notez bien les modificateurs affectant le jet final pour vous assurer de ne pas les oublier :

- Porter l'épée de Kjari : +2 au test de Négociation (+4 avec les *alfars*, +2 avec les *dökkalfars*)
- Avoir affronté des sentinelles *dökkalfars* (dans un cadre autre qu'un duel) : SR +1
- Avoir tué des sentinelles *dökkalfars* (dans un cadre autre qu'un duel) : SR +2
- S'être intégré au banquet (discussion avec ses voisins, vêtements convenables) : SR -1
- S'être distingué au banquet (prestation du scalde, échanges agréables avec ses voisins, participation au jeu de Bragi) : SR -1 à -3
- Offrir des présents de grande valeur : SR -2
- Faire des offres dignes d'intérêts pour la Dame Rouge (servir la reine pendant un an, lui offrir chaque vie prise au combat, protéger la forêt de l'intrusion des hommes, etc.) : SR -1 par proposition acceptée

Si les PJ semblent décontenancés par l'ouverture de ces négociations et manquent d'inspiration pour proposer des compensations, la Dame Rouge peut également demander (aux PJ d'accepter ou de refuser) :

- la tête d'une personnalité du Sjaelland, haïe pour un motif connu d'elle seule (Hord, Hrolf ou toute autre personne qui compte pour les PJ) ;
- que l'un des PJ de son choix (si possible le plus avenant) vienne la rejoindre une fois la guerre finie pour devenir son prince consort (il sera dès lors condamné à vivre dans ce domaine, dans la Maison de la Dame Rouge ; ne pas choisir pour cette charge le personnage ayant couché avec la Dame de Givre, mais tout de même un héros plutôt bel homme). Cela peut être considéré comme un grand honneur mais aussi une condamnation ;
- que les héros lui ramènent un objet du trésor de Frodi (un symbole appartenant à Halfdan que ses fils refuseront de donner, comme par exemple, son bracelet de bras en or représentant Jörmungandr, un des symboles de son pouvoir) ;

- que les PJ sacrifient à la Dame Rouge un cheval de race chaque année jusqu'à leur mort ou que l'un d'eux brise une pierre dressée à l'extérieur de son domaine (une malédiction lancée par Freyr frappant ensuite le PJ qui ne peut plus manger de viande de mammifère sans vomir).

Chaque compensation acceptée par les PJ diminue le SR de 1.

Les termes d'un éventuel accord ayant été fixés, il faut à présent entériner l'ensemble, ce qui se traduit par le test de Négociation. Pour mener à bien cette dernière phase, rappelez-vous qu'une bonne négociation se conclut par un accord qui laisse repartir les protagonistes mutuellement déçus.

Si le test est réussi, un serment fait sur les dieux et ancêtres des héros est solennellement exigé. Les Hommes du Nord s'engagent à tenir leur parole et la Dame Rouge leur laisse libre accès aux forges du palais.



Comment poursuivre l'aventure en cas d'échec

Si le test est raté, la Dame Rouge refuse aux Hommes du Nord l'accès aux forges. Comme des heures, voire des jours, seront nécessaires pour forger l'« aiguille » tant attendue, une expédition n'est pas même envisageable pour passer outre sa décision. Et même si les héros sont parvenus à s'attirer la sympathie des invités au banquet et de la Princesse d'Opale, celle-ci appartient à une autre Maison, mineure de surcroît et nul ne s'opposera frontalement à un ordre donné par la Dame Rouge.

Dans cette situation, les PJ n'ont pas vraiment le choix. Cette solution finalement hors de leur portée, il leur faudra se débarrasser de Frodi autrement, et probablement par des moyens odieux. Frodi étant invulnérable, mais pas immortel, il est possible de le mettre hors d'état de nuire en l'enterrant vivant, en l'enfermant dans un coffre scellé avant de le jeter à l'eau, etc. De tels actes marqueront certainement la réputation des héros du sceau du déshonneur, mais comme on le dit dans le Nord aussi : « Aux grands maux, les grands remèdes ».

Outre ces problèmes posés à long terme, l'invulnérabilité apparente de Frodi sur le champ de bataille jouera aussi en la défaveur des PJ, rendant le conflit final plus difficile et indécis en abaissant le moral des troupes rebelles et en permettant le ralliement à l'ennemi de quelques indécis, craintifs et superstitieux.



Le tissage de l'aiguille

Les négociations finies, plus personne n'a le cœur de poursuivre le festin. L'irruption de la Dame Rouge a terni les festivités et le serment des PJ (ou l'échec des négociations) a constitué un point d'orgue après lequel il est délicat d'entreprendre de nouvelles activités et encore moins les festivités. Chacun rejoint donc sa chambre ou sa demeure après avoir salué poliment les autres invités.

Au matin, si les négociations ont abouti, les Hommes du Nord escortent Indr vers les forges du palais, un complexe tortueux qui s'enfonce sous les bâtiments de cristal et de basalte dans les profondeurs de la cité. Entourée par les forgerons *dökkalfars* responsables des lieux, celle-ci tisse lentement l'aiguille à partir de fils d'or et d'argent avant de la solidifier dans le creuset de lave au cœur de la Perle Noire.

Le procédé complet dure trois jours et exige de nombreux aller-retour de l'établi vers le creuset et la forge principale au centre du dispositif. Les gestes semblent venir spontanément à Indr, qui n'a pourtant jamais approché d'une forge ou été formée à l'art de fabriquer armes et épées. L'œuvre achevée, l'aiguille porte bien mal son nom et la longue lame ainsi tissée se révèle être une merveille d'équilibre et de beauté. Les forgerons *dökkalfars* eux-mêmes retiennent leur souffle lorsque l'épée émerge pour la dernière fois de l'eau cristalline et glacée supposée la refroidir après son ultime passage dans les flammes.

Le dernier jour, la Dame Rouge, elle-même, vient contempler l'arme forgée par la jeune aveugle. Alors que le travail est sur le point d'être achevé, la noble *dökkalfar* demande un entretien à l'un des PJ (celui qui manifeste le plus grand attachement à Indr ou, par défaut, celui qui a causé le plus de soucis à l'auguste princesse). En privé, la Dame révèle à l'Homme du Nord que l'épée ne révélera son plein potentiel et ses facultés magiques qu'une fois trempée dans le sang de sa tisseuse.

La Dame Rouge ne dit que la vérité. Augures et présages confirment ses paroles. D'ailleurs, à demi-mot, les forgerons *dökkalfars* s'étonnent de ne pas percevoir dès à présent le pouvoir contenu dans l'aiguille. Il n'est cependant pas nécessaire de tuer Indr pour doter l'arme de ses pouvoirs. Une blessure suffit. Mais la Dame Rouge, cruelle, veut voir jusqu'où les héros peuvent aller et cherche à leur causer du tourment. Elle n'hésitera pas à expliquer leur erreur aux PJ (avant de partir dans un grand éclat de rire) si ceux-ci tuent la jeune aveugle.

L'arme est solide, mais Indr et Starkadh pourront apprendre aux PJ qu'elle se brisera une fois le coup mortel porté à Frodi. En possession de leur arme secrète, prêts à renverser le cours des événements, les héros peuvent regagner le monde qui les a vus naître.



Nommer une arme

Il est d'usage de nommer les épées, surtout si celles-ci sont magiques, ce qui est le cas ici, même si elle ne doit avoir qu'un usage unique.

Quelques noms d'épées légendaires nordiques dont nous avons déjà parlé (voir livret de l'écran) :

- *Gram* (parfois appelée *Nothung*), appartenant au héros *Sigurdr*
- *Tyrfingr*, l'épée forgée par deux nains pour le roi *Svafrlami*
- *Dáinsleif*, appartenant au roi *Högni*
- *Hrunting* et *Naegling*, épées légendaires du héros *Bjovulf*
- *Skofnung*, l'épée du roi *Hrolf Kraki*

L'aiguille pour l'instant n'a pas de nom, l'honneur de la nommer revient aux héros. Voici quelques propositions :

Alfrnål : aiguille des *alfars*,
Eldrånål : aiguille de feu,
Eldrfingr : doigt de feu,
Svartnål : aiguille sombre, etc.



Retour vers Midgardr

Au moment du départ, si les PJ se sont rapprochés de certains résidents du palais et en particulier de la Princesse d'Opale, et ont discuté avec ceux-ci, ils pourront apprendre que le temps s'écoule différemment sur *Midgardr* et dans les mondes inférieurs, une heure en *Svartalfheimr* correspondant à une journée sur la terre des hommes. Si une demande est faite pour que la Dame Rouge les ramène au moment où ils ont pénétré le royaume des sombres *alfars*, et si les PJ ont obtenu gain de cause lors de la négociation, accordez-leur cet avantage. Que les personnages aient anticipé cet écueil justifie ce coup de pouce.

Le chemin du retour diffère dans tous les cas de l'aller. Accompagnés par *Ebellid* et quelques sentinelles, éventuellement par quelques *dökkalfars* venus

assister à leur départ et leur dire adieu, les PJ sont conduits derrière le palais, à travers un dédale de tunnels menant vers une arche colossale dont les ors évoquent irrésistiblement le travail précis et raffiné des *dvergars*. Derrière l'arche mystérieuse, à seulement quelques pas, la caverne s'arrête abruptement pour laisser voir le vide et une rivière de lave en contrebas. Un sourire aux lèvres, Ebellid indique aux héros le chemin de Midgardr, les Hommes du Nord doivent tout simplement passer sous l'arche.

Son seuil franchi, les personnages retrouvent le jour, et ont la surprise d'émerger du même arbre creux mais à l'orée de la forêt. Devant eux s'étendent, sur des lieux, des souches coupées et des arbres brisés, une large portion du bois ayant subie une violente et apparemment très soudaine déforestation. Si les PJ ont laissé des hommes en arrière au seuil de l'escalier, ils les retrouvent devant le vieux chêne, à l'exception de quelques-uns partis chasser à distance ou troquer de la nourriture à ramener pour leurs compagnons. Ils se sont endormis un soir au milieu de la forêt pour découvrir les lieux dans cet état au matin. Voilà plusieurs semaines qu'ils montent la

garde pour les héros. Un ermite à la barbe longue est passé après une semaine pour leur affirmer que les PJ étaient parvenus à bon port et pour demander aux soldats de ne pas perdre patience. Si les héros ont obtenu de la Dame Rouge qu'elle leur épargne ce décalage temporel, deux jours seulement sont passés depuis que les PJ ont pénétré au sein de l'étrange clairière.

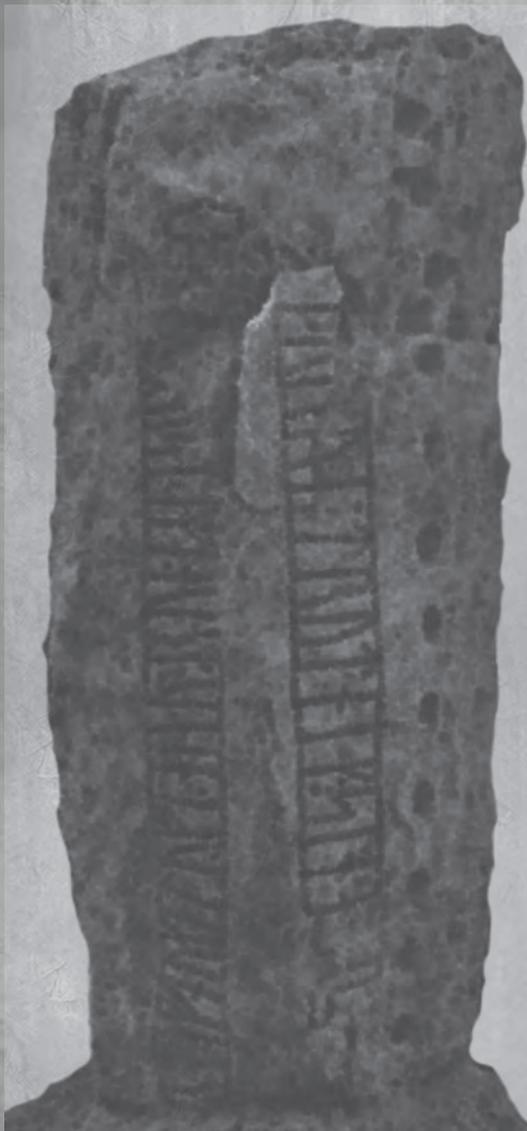
En s'orientant pour revenir sur leurs pas et retrouver le village, les PJ peuvent apercevoir une palissade de bois dressée à distance après quelques heures de marche soutenue. En arpétant les cent derniers mètres avant le village, les héros ont la surprise de découvrir un espace en ruine, les maisons sont délabrées, la palissade a moisi et un petit tumulus se dresse désormais à côté de la stèle du fondateur. Les lieux sont abandonnés depuis plusieurs décennies. Si les personnages ont confiés leurs chevaux à Hulvid Sveinsson, les bêtes sont attachées à un piquet dans l'herbe près du tumulus et en pleine santé. S'ils avaient également laissé des hommes au village, nulle trace de ceux-ci. Se réveillant dans un village désert et très certainement maudit par les dieux, les hommes ont fui à bride abattue et sont repartis vers les terres de leur clan.

Quelle ait été longue de plusieurs semaines ou seulement de quelques jours, de nombreux événements se sont produits en l'absence des héros. Il est temps pour eux de revenir aux cœurs des intrigues humaines, mais surtout au cœur des combats qui décideront de l'avenir de la Scandia.

Chapitre 4 : le serment de Frodi



Conclusion de nombreux mois d'aventure, ce dernier acte met en scène le destin du Danemark. Son commencement, comme son issue, dépend largement des actions que les PJ ont réalisées, ou manquées, jusqu'à ce moment précis, lorsque Frodi ouvre le jeu, lorsque la rébellion se met véritablement en marche en vue de renverser l'Usurpateur.



faisons donc le point

« De son ami, on doit être l'ami,
De lui et de son ami.
Mais de son ennemi,
Nul ne devrait
Être l'ami de l'ami. »

-- Hávamál str.43

Les personnages sont revenus depuis peu de leur quête chez les *dökkalfars*. À moins qu'ils aient pensé à demander à la Dame Rouge un second privilège, celui de revenir au moment précis du début de leur périple hors de Midgardr, ils découvrent avec stupeur que des semaines entières se sont écoulées à l'extérieur... et que Frodi n'est pas resté inactif. S'ils se sont bien comportés chez les sombres *alfars*, par exemple durant le banquet, lors des chants, du jeu, ou peut-être en se montrant particulièrement humble et arrangeant avec la Dame Rouge, le Meneur de Jeu, sous les traits d'Ebellid peut-être leur souffler l'idée de faire cette demande, si cette solution l'arrange également, bien sûr.

Les espions du monarque danois ont rapporté à leur maître les préparatifs de divers clans, les actions entreprises par les PJ (comme leur voyage à la recherche de l'épée de Kjari ou leur périple à travers des forêts réputées maudites au cœur du Sjaelland). Face à la menace croissante que constituent les PJ, Frodi prépare sa riposte. Et surtout, il accentue la traque des héritiers légitimes, les fils d'Halfdan.

Lorsque les PJ émergent des sombres forêts qui bordaient autrefois le village d'Arسي, Frodi vient de déplacer ses premiers pions sur l'échiquier de la Scandia. Des troupes se mettent en mouvement, des assassins partent en mission, des ports sont bloqués... La guerre n'est pas encore déclarée, mais quelques batailles, des escarmouches essentiellement, commencent à avoir lieu. Le vieux monarque avance peu à peu ses pièces et engage la partie. À moins que les PJ ne perturbent son calendrier par leurs actions, il prévoit de mater la rébellion par une offensive majeure. Trois semaines lui sont nécessaires pour réunir et déployer ses troupes, qui se rassemblent déjà aussi discrètement que possible autour de la capitale. Une fois cette armée prête et parée au combat devant les murailles de Hleidra, le sort de la Scandia sera jeté, pour le meilleur ou pour le pire, et les forces de Frodi seront brisées ou déferleront pour annihiler toute résistance. Aux PJ de changer la face du Nord, de ces terres où sont nées leurs légendes !

L'erreur de Frodi

Habituellement imperturbable, Frodi commet cependant une erreur lorsque ses espions lui confirment qu'une rébellion se prépare. Même s'il veut se persuader de la mort des fils d'Halfdan, d'une disparition définitive de cette menace venue du passé, il n'y croit pas véritablement. Et cette crainte devient malade, au point de pousser le monarque à accomplir son premier faux pas : il relance la poursuite de Hroar et Helgi. Et dans sa précipitation, sa volonté d'en finir une fois pour toutes avec cette histoire, il manœuvre en manquant cruellement de discrétion. Chacun sait, ou prétend savoir de source sûre, qu'il a demandé à ses hommes de reprendre l'ancienne piste là où ils l'avaient laissée.

En faisant rechercher activement les héritiers si longtemps après leur départ, Frodi répand et rend encore plus crédible la rumeur de leur retour. Pire, il ouvre à nouveau la plaie qu'il s'est si longuement efforcé de refermer, rappelant au souvenir du peuple l'histoire récente du royaume. Les noms des fils d'Halfdan, Hroar et Helgi, reviennent peu à peu sur le devant de la scène, dans les conversations, ils sont plus souvent prononcés dans les maisons longues qu'au cours des années précédentes. Et le mot « Usurpateur » réapparaît au même rythme partout où se lèvent des cornes à boire.

Les forces en présence

Au commencement de cet acte, Frodi dispose d'une puissance de base d'une valeur de 14. Sauf action particulière des PJ (sabotage, désinformation, guérilla, retournement ou corruption de certains *jarls*), la puissance de Frodi augmente de 2 points par semaine et il s'engage dans une véritable guerre, une attaque frontale, lorsque son score de puissance atteint ou dépasse 20.

De leur côté, les rebelles possèdent 10 points, un score de base qu'il convient de modifier comme suit :

- +1 pour l'épée de Kjari ;
- +1 à +3 si les personnages ont bien préparé leur insurrection (éliminer les espions, cacher des armes, coordonner des actions de désinformation, tromper les sorciers de Frodi, orchestrer une alliance avec les Jutes ou d'autres peuples...);
- +1 à +3 selon les clans acquis à leur cause depuis le début de cet acte ;
- +1 à +3 si les personnages sont considérés comme des héros de légende (les scaldes ont rapporté leurs exploits au Finland, en terre des Angles, en Suède, en Norvège, l'un des héros a accepté de se sacrifier et donc sera le consort de la Dame rouge...);
- +1 si l'un des PJ porte le titre de *jarl* ;

- 1 si les PJ ont accepté l'invitation de Frodi à Hleidra ;
- 1 si les espions de Frodi à Odense ou Rohald n'ont pas été démasqués (et notamment Gudeilfsson) ;
- 2 si Hernulf a pris le pouvoir à Rohald ;
- 1 si les héritiers légitimes n'ont pas été entraînés ou formés par les PJ ou à leur demande.

Notez les scores de puissance de Frodi et des joueurs et ajustez ceux-ci chaque semaine en fonction des actes des PJ. Tout clan rallié à leur cause permet d'augmenter leur puissance. Un réseau d'espion révélé affaiblit Frodi et mine sa puissance. Si les personnages ont vent d'un blocus empêchant l'apport de vivres et d'armes vers un de leurs bastions et qu'ils ne réagissent pas (peut-être occupés sur un autre front), leur puissance diminue. Et il en va de même pour la puissance de Frodi pour chaque action de sape menée avec succès par les PJ.

Quand la puissance de Frodi atteint le score fatidique de 20, le temps des préparatifs et des escarmouches prend fin. Un homme fidèle aux PJ vient leur porter la terrible nouvelle : « *une armée colossale s'est rassemblée dans la capitale, plus forte qu'aucune autre dans les Royaumes du Nord jusqu'à ce jour. Bientôt, elle se mettra en marche et toute opposition sera balayée.* »

La seule option des héros, leur seule chance de triompher : aller au-devant de cette armée avant qu'elle soit en ordre de bataille et porter le combat au cœur de la capitale, jusque devant le palais du roi du Danemark. Les dieux jugeront alors du courage de chacun et les odieux crimes de l'Usurpateur seront punis. C'est, du moins, ce qu'en disent les oracles.



Chaos sur la Scandia

En tant que MJ, dans cette partie de l'aventure, votre travail va consister à faire monter progressivement la tension au fil des semaines de préparatifs précédant la bataille finale. Pour donner vie à cette période trouble où chacun essaie de prendre l'avantage, utilisez les synopsis ci-dessous et sentez-vous libre d'ajouter tout événement ou élément de votre cru. Enfin, n'hésitez pas à rebondir sur les idées de vos joueurs, il est temps qu'ils prennent en main leur destinée et toute initiative de leur part doit être accueillie avec enthousiasme.

En termes de difficulté, ces événements doivent mettre à mal les PJ, mais ne devraient pas représenter un danger mortel pour les héros. Les personnages devraient toujours être en mesure de s'en tirer avec une pirouette ou en comptant sur leurs capacités. Ils ont trimé longtemps, ont réalisés de nombreux exploits et se sont aguerris ces derniers mois. Les PJ sont désormais de véritables héros. Alors, il est hors de question qu'ils meurent bêtement dans une embuscade à quelques semaines de la bataille finale. En outre, ils sentent confusément qu'autour d'eux l'espoir augmente et que c'est dû en partie à leur réputation. Leur seule présence entraîne parfois un silence respectueux des *bondis*, les sourires des jeunes filles, les plaisanteries fraternelles des aînés, des guerriers entraînés et valeureux. Tout cela devrait les rasséréner et leur donner du cœur à l'ouvrage.

Les exemples qui suivent couvrent une large gamme de « missions », de la rencontre diplomatique à l'escarmouche en passant par la traque aux espions, le raid pur et simple et la négociation commerciale. Vous pouvez développer à loisir ces synopsis pour en faire de véritables aventures. Les gains et pertes en points de puissance qu'apportent ces événements sont toujours indiqués après le synopsis. Faites toutefois ressentir aux joueurs que le temps s'écoule et que la pression monte. Poussez-les en avant, multipliez les obstacles, les rumeurs. Entamez avec eux l'ultime compte-à-rebours...

Raids et missions possibles

Les lances de Bjolgorn

Le clan de Runolf est assiégé par des mercenaires depuis l'aube. Les hommes ont réussi à contenir leurs ennemis à l'extérieur des palissades de Bjolgorn, leur village, mais ils ne tarderont pas à se faire déborder. Si les hommes de ce village ne sont pas véritablement indispensables à la rébellion (vingt guerriers, pour la



Et si . . .

Mes PJ attaquent avant que Frodi n'ait rassemblé ses troupes ?

Faites comme si de rien était, appliquez simplement les modificateurs prévus pour donner vie à la bataille. Vous trouverez toutes les informations sur ces modificateurs plus loin dans le texte.

Mes PJ semblent partir au casse-pipe ?

Normalement, rien n'est joué ; l'adversité sera plus forte, les pertes dans leurs rangs plus importantes, mais le sort du Danemark est encore entre leurs mains et la victoire toujours possible. En cas de mauvaise préparation ou si vos joueurs prévoient une attaque de manière vraiment prématurée (ou présomptueuse), n'oubliez pas qu'ils sont entourés d'autres *jarls* et hommes d'armes, des vétérans pour la plupart. Si le plan des PJ transpire la catastrophe assurée et paraît mener les rebelles droit au carnage, ces hommes aguerris ne manqueront pas de le faire remarquer, de demander un autre plan, d'exiger que l'assaut soit repoussé. Si les héros semblent vraiment perdus, ces mêmes vétérans n'hésiteront pas (en dernier recours) à émettre directement des suggestions. Et si les héros échouent tout de même au final, faites comprendre aux joueurs que tel était leur Destin.

Mes PJ ont une puissance supérieure à celle de l'Usurpateur ?

Félicitez-les pour leurs préparatifs soignés et leur sens tactique, puis engagez la bataille.

Les PJ souhaitent éviter la bataille finale, en fomentant par exemple l'assassinat de Frodi ?

Pour retomber sur vos pattes, faites partir vos PJ seuls en fin de journée, puis perdez-les dans Hleidra. La ville est sur ses gardes, les rues bruissant du fracas des armes de mercenaires et de guerriers. Évoluer en toute discrétion exige des trésors de patience et d'ingéniosité, surtout si la réputation et la gloire des PJ les ont suivi à travers la Scandia. Au matin, alors que les PJ atteignent enfin la maison longue de l'Usurpateur, des hurlements s'élèvent des remparts et palissades : une armée campe à vue, prête à attaquer la ville. La bataille aura lieu avec le lever du soleil, et vous pourrez ainsi placer une bonne part des événements prévus par le scénario, pour peu que vous ralentissiez encore légèrement vos PJ.

Les PJ souhaitent tenter une ultime négociation avec Frodi ou cherchent une autre issue pacifique ?

Donnez-leur de l'espoir. Après de longues négociations tendues, le roi décide de considérer leurs arguments et abonde dans le sens de la paix, faisant même de bonne grâce plusieurs actes symboliques allant dans la direction souhaitée par vos pacifiques joueurs. Mais en même temps, Frodi consolide ses troupes, déterminé à profiter de la naïveté de ses interlocuteurs. Une fois son armée rassemblée et en ordre de bataille, il déferle sur le Sjaelland. Quel que soit le score de puissance des PJ, mettez en marche la dernière phase du scénario. Une tentative d'assassinat, par exemple par empoisonnement (une méthode de lâche), peut aussi remettre les joueurs sur leurs gardes et raviver leur rancœur à l'égard de l'usurpateur.

Mes PJ n'ont pas trouvé Hroar et Helgi ?

Dans cette configuration, vous avez deux solutions : s'il est encore temps, faire entamer la traque des Fils d'Halfdan à vos PJ (voir chapitre 1), ou bien vous devrez vous passer des héritiers légitimes qui ne retrouveront leur trône que plus tard, une fois la guerre touchant à sa fin, ramenés sur le devant de la scène par Regin pour mettre à mort l'Usurpateur.

Si le chapitre final s'engage sans Hroar et Helgi pour mener les troupes (ne serait-ce que symboliquement), le roi d'Odense et le jarl d'Haven demandent aux PJ de prendre la tête des forces rebelles.

Vous n'avez pas du tout suivi le cours de la campagne et vous êtes dans une autre situation ?

Improvisiez en utilisant les données de ce scénario ! Vous êtes le Meneur de jeu par Odhinn !



plupart de fraîches recrues qui n'ont pas encore connu la fureur des combats), leur village est important sur le plan stratégique car proche de Hleidra. D'ailleurs, une partie des armes destinées à l'insurrection a été enterrée dans l'enceinte de Bjolgorn quelques mois plus tôt. Les mercenaires seraient une cinquantaine, en majorité des vétérans.

L'intervention des PJ peut s'avérer nécessaire pour débloquer la situation. En visite chez un *jarl* voisin quand la nouvelle leur parvient, les héros peuvent compter sur une dizaine de *hirdmen*, des braves qui ont proposé leur bras à l'annonce de ce combat.

Infiltration parmi les mercenaires, négociation avec leur chef, duel de champions, entrée furtive dans Bjolgorn pour coordonner une attaque partant simultanément de l'intérieur et de l'extérieur du village contre le camp des mercenaires. De multiples options s'offrent aux héros.

En cas de victoire des PJ, ceux-ci pourront apprendre de l'un des mercenaires qu'une autre troupe a été envoyée par voie de mer pour bloquer les transports de vivre à destination d'Odense. Les PJ pourront ainsi se lancer à la poursuite des navires ennemis et contrer cette tentative de blocus avant même que le fief d'Odense ne soit menacé de pénurie. Les mercenaires auront été payés en partie d'avance par Frodi, les PJ pourront aussi faire main basse sur une petite fortune en plus des bateaux de leurs adversaires, de quoi justifier un gain d'1 point de puissance.

En cas d'échec ou si les PJ ne réagissent pas, diminuez leur score de puissance de 1 point. Ils perdent là une belle réserve d'armes et le soutien d'un jeune clan de guerriers à proximité de Hleidra. Là aussi, n'hésitez pas si vous sentez que les joueurs sont trop passifs, à utiliser des PNJ, bons conseillers.

L'or des vassaux

Pour convaincre certains vassaux indécis ou s'assurer de leur fidélité et de leur soutien, Frodi fait parvenir de l'or (et des hommes) à différents clans sur ses terres. Apprenant la rumeur, puis la nouvelle, par un de leurs espions ou par un clan ayant décliné l'offre du roi, les personnages des joueurs auront certainement envie de s'attaquer à l'un de ces convois d'or pour affaiblir leur ennemi. Laissez-les rivaliser d'ingéniosité. Lorsque les PJ auront découvert les routes prises par ces convois ou localisé l'un d'entre eux, permettez-leur une attaque contre les hommes de Frodi.

La réussite de cette attaque fait perdre aussitôt 1 point de puissance à Frodi et l'or récupéré permet aux PJ d'augmenter leur puissance de 1 point. Un *berserker* accompagne souvent ces convois, menés par un vétéran loyal et des gardes d'élite.



Les mercenaires

Ce sont des rustres à l'équipement disparate amassé d'une bataille à l'autre, des chiens de guerre dont la formation martiale varie beaucoup d'un individu à l'autre, mais qui se sont tous endurcis au fil des escarmouches.

Motivés par l'or promis par Frodi, ces hommes ont fait de la guerre leur métier. S'ils ont du cran et ne reculent pas devant l'ennemi, ils ne se lanceront pas pour autant dans un combat désespéré et n'hésiteront pas à se rendre ou à fuir face à une trop forte opposition.

Conflit 8/6	Relationnel 4	Physique 8
Mental 3	Mystique 2/2	Vitalité 10

Chef des mercenaires

Leur chef, Isvar, est un vétéran toujours sur ses gardes, respecté de ses hommes et redoutable une hache à la main. Il profite des caractérisations Vétéran, Leader et Véloce.

Isvar

Conflit 10/8	Relationnel 7	Physique 9
Mental 4	Mystique 2/3	Vitalité 10

Note : le profil des mercenaires, affiché ci-dessus, peut-être employé pour la plupart des gardes et opposants faisant face aux PJ durant les semaines de *Chaos sur la Scandia*.

Note : vous pouvez également faire réapparaître ici des PNJ mercenaires croisés par les héros lors de leurs incursions chez les Angles ou en Svithjodh par exemple.



Des alliances à négocier

Un puissant *jarl* de la côte du Sjaelland tarde à choisir son camp et une mission diplomatique s'impose. Le problème des héros du Nord est simple, rien ne paraît pouvoir intéresser Hulvar du clan Stifgrid. Il ne manque ni d'or, ni de ressources, ni de nourriture ou d'hommes. En revanche, il a deux filles à marier. Lorsque les héros arrivent sur place, l'atmosphère

est tendue à la cour, principalement parce que plusieurs conseillers du *jarl*, corrompus par Frodi, tentent de faire pencher la balance en faveur de l'homme au pouvoir. Pourtant, à table, quand enfin le *jarl* se présente, les PJ découvrent un homme affable, ravi que sa table soit honorée par d'authentiques héros des terres du nord. Après le festin d'usage en présence de pareils invités, les négociations peuvent durer tard dans la nuit avec le *jarl* et ses conseillers. Si l'un des PJ est un héros de noble ascendance, la promesse d'un mariage peut faire basculer le cours des échanges en faveur des rebelles. Et si le retour de Hroar et Helgi n'est plus qu'un secret de polichinelle, ou si les PJ en ont parlé au *jarl* au cours des échanges, le maître du clan Stifgrid se montre très intéressé par une offre de mariage avec l'une de ses filles faite par un seigneur de leur suite ou de leurs connaissances. Les personnages commencent à connaître nombre de *jarls* veufs ou célibataires, ou leurs fils en âge de convoler. Ils peuvent eux-mêmes être intéressés par une alliance avec un clan riche et près à leur tomber dans les bras. Bien sûr, un *jarl* ou autre noble sera mieux accepté qu'un simple *hirdmen* et il est hors de question de marier les filles du *jarl* à un *berserkr*, un *thulr* ou un simple scalde. Les PJ négocieront-ils les noces de l'un des leurs ou d'un autre seigneur ? Voire du futur roi (ce qui paraît nettement plus hasardeux, car les deux héritiers sont majeurs et la décision leur revient.) ?

Si les échanges aboutissent, la puissance des PJ augmente de 2 points grâce à ce soutien majeur. En cas d'échec, les conseillers à la solde de Frodi obtiennent gain de cause au bout de quelques jours et le clan Stifgrid se rallie mollement à l'Usurpateur, qui gagne un point de puissance.

Un espion dans les rangs

Tandis que les PJ tiennent une réunion ou sont en train de se reposer, un messenger fait irruption avec de mauvaises nouvelles. Les hommes d'Odense ont découvert des espions parmi eux et un des traîtres a fini par parler. Un homme des PJ, Crag, serait au service de l'Usurpateur. Lorsque les héros partent à la recherche du dit Crag, celui-ci a déjà mis les voiles et il fuit à bride abattue vers la capitale, fort de nombreuses informations qui pourraient mettre en péril les actions des rebelles (caches d'armes, nom du camp retranché où attendent Hroar et Helgi, nombre de *hirdmen* composant les forces rebelles, etc.). L'espion doit être rattrapé à tout prix. C'est le départ d'une grande course-poursuite à travers le Sjaelland.

Si l'espion est rattrapé, les PJ sont saufs. S'il parvient à Hleidra, la puissance de Frodi augmente d'1 point.



Le loup dans la bergerie

Toujours discret, Crag fait partie des hommes du peuple ayant rejoint la rébellion pour se venger de l'usurpateur. Son père travaillait comme forgeron du temps d'Halfdan et il a eu le malheur de lui forger quelques lames avec talent. Sa famille entière fut bannie lors de l'ascension de Frodi et Crag a beaucoup souffert de la perte de son père, mort de maladie durant les années d'exil qui suivirent. Du moins, voilà ce que prétendait Crag jusqu'à ce jour.

L'espion à la solde de Frodi est en réalité un maraud qui est né et a grandi dans les rues de Hleidra entre bagarres et menus larcins. Il a soutenu Frodi dès son entrée dans la capitale et a tout entrepris pour s'en faire remarquer et échapper à sa triste condition en entrant au service du roi. Conscient du potentiel caché de ce pauvre hère, l'usurpateur n'a pas hésité longtemps avant de lui proposer le travail d'infiltration que Crag assure maintenant depuis plus de 2 ans avec beaucoup de succès.

Très vif, robuste mais voûté, Crag a souffert du scorbut au cours des derniers mois et il commence à peine à se remettre de son affaiblissement.

Conflit 6/3 Relationnel 10 Physique 4
Mental 4 Mystique 2/1 Vitalité 6



Le Danemark sous une seule bannière

Les PJ peuvent également entreprendre des actes forts sur le plan symbolique : crieurs qui annoncent le retour des héritiers légitimes, bénédiction de Hroar et Helgi par des personnalités, reprise des armes et emblèmes d'Halfdan, composition de chants scaldiques à la gloire des insurgés ou vilipendant l'Usurpateur... Au final, chacun de ces actes est susceptible d'attirer de nouveaux partisans et soutiens, tant chez



De bien mauvaises nouvelles

Si les héros peuvent contrer les plans de l'Usurpateur et sont en mesure de lui mettre régulièrement des bâtons dans les roues, ils ne peuvent être partout ou anticiper chacun de ses mouvements. De loin en loin, ils entendront donc parler des agissements de leur ennemi et de ses réussites par le biais des rumeurs et autres nouvelles.

Ainsi, dès la première semaine, plusieurs jarls et quelques personnalités proches de l'ancien roi meurent subitement. On parle dans les tavernes de mauvais sort. Des convois d'hommes, d'armes et d'or traversent la Scandia pour rejoindre les vassaux les plus fidèles à Frodi, qui consolide ainsi ses alliances. Des ambassadeurs négocient actuellement des accords militaires et commerciaux avec les Angles, voire les Suédois d'Adhils, et seraient en train de rencontrer un franc succès dans leur initiative. Plusieurs camps lointains et alliés des rebelles subissent des attaques régulières de mercenaires depuis plusieurs jours, certains seraient tombés aux mains de l'ennemi.

Dans les jours précédant le combat final, le conflit passe à une toute autre dimension et Frodi riposte aux attaques des PJ de manière crue et directe : massacres de civils, terres brûlées, envoi d'assassins contre les meneurs, action coordonnée des sorciers du roi pour que des pluies violentes ralentissent les rebelles et leur sapent le moral...

Colportée à mots couverts, une rumeur ne manquera pas d'intriguer les PJ : le roi ferait fouiller certains tertres aux quatre coins de la Scandia. Pour beaucoup, c'est la preuve que le roi a perdu la raison.

Une dernière rumeur se répand à l'approche du combat final : lors d'un banquet, Frodi aurait promis à chacun que le Danemark vivrait avec lui pour roi ou périrait avec lui, une annonce qui a glacé ses hôtes et tous les hommes présents. De l'avis des intéressés, le roi ne paraissait pas plaisanter ou parler à la légère.

Même si ces informations arrivent aux PJ sous la forme de rumeurs ou de rapports, celles-ci devraient les inquiéter et leur faire comprendre que l'ennemi n'est pas inactif, mais se prépare lui aussi au conflit, avec un certain succès.



Chapitre 4 : le serment de Frodi

les *jarls* que parmi le peuple. En fonction des actes accomplis par les PJ, accordez-leur 1 à 3 points de puissance supplémentaires.

Renforts de dernière minute

De manière plus pragmatique, les PJ peuvent également tenter de corrompre des mercenaires à la solde de Frodi, chercher à grossir leurs troupes avec des Gautars ou des Jutes, essayer de négocier des accords, de soulever des clans par la force de leur conviction, etc. Chacune de ces actions peut leur rapporter 1 à 2 points de puissance supplémentaire.

Le succès de telles entreprises dépend beaucoup de la réputation et de la gloire des PJ, ainsi que de leur promptitude à agir.

Tempête sur Hleidra

Les troupes de Frodi ont atteint un score de puissance égal ou supérieur à 20 ; le seuil fatidique est passé. Il n'est plus possible de cacher une telle armée à Hleidra ou dans ses environs. La machine de guerre doit être mise en marche. Les PJ savent qu'ils n'ont plus le choix : il est temps de combattre, et de vaincre ou périr.

Mobilisée, l'armée de l'Usurpateur semble invincible. À court d'options, les rebelles ont pris leur décision. Les derniers mouvements de Frodi le fratricide sur l'échiquier du Danemark ne leur laissent pas vraiment le choix. L'assaut sera mené sous deux jours, le temps de réunir et rassembler les troupes devant la capitale.

Au matin de la bataille finale, après une nuit calme passée sous un ciel clair et clément, les hommes du nord se font surprendre par une petite bruine qui s'amplifie progressivement. Devant eux, la capitale s'agite, des hommes courent sur les remparts, des guerriers s'assemblent dans la plaine, la tension monte.

Le plan de bataille est simple : fondre en hurlant sur la capitale, forcer ses murailles et ses portes, abattre toute résistance se présentant sur le trajet, courir les rues en étripant les hommes refusant de se rendre, porter les combats au pied du palais et tuer l'Usurpateur, devant les marches s'il se conduit en homme et dans sa chambre s'il s'y terre comme un lâche. Chaque *jarl* part à la tête de ses propres troupes. L'escouade des PJ compte une vingtaine de guerriers parmi lesquels vous êtes invité à placer d'anciennes connaissances des héros. Les PJ sont libres d'agir comme bon leur semble, à vous de les plonger au cœur de l'action. Si les personnages s'inquiètent du sort et de la place que tiendront les fils d'Halfdan au

cours de cette bataille, il leur est proposé de prendre Hroar et Helgi parmi leurs hommes, un grand privilège pour eux et pour les PJ. Devenir frères d'armes avec les futurs rois du Danemark est une occasion unique de rentrer une fois de plus dans les sagas et assurer leur avenir.



100 ? 1000 ? Ils sont nombreux mais combien sont-ils ?

Comment estimer les forces en présence lors d'une bataille de ce type ? Doit-on compter en centaines ou en milliers de combattants ? Faut-il se fier aux romans de chevalerie, aux chants ayant survécu aux âges, aux exagérations des copistes, aux rares et indécises estimations des historiens ? Le problème est épineux et ne connaît pas de solution miracle. Les historiens repoussent tous les chiffres des sagas, mais ne se hasardent pas à donner d'estimation précise. Vous êtes évidemment libre de faire comme bon vous semble, en fonction de la tonalité réaliste ou épique que vous avez donné à votre campagne jusqu'à présent. Ne prenez pas comme exemple les chiffres donnés par Snorri ou ceux des armées d'Alexandre. Il faut au minimum les diviser par dix. Pour être un peu réaliste, comptez entre trois cent à cinq cent hommes, si vous voulez être dans l'épique, trois mille.

Si cette réponse ne vous satisfait pas, évitez simplement de donner des chiffres à vos joueurs. Dans vos descriptions, montrez-vous évocateur mais imprécis : parlez d'une mer de lances, de la jeunesse du Danemark, fougueuse et fière, prête à porter le fer et le sang jusque dans le palais du roi-sorcier, utilisez l'image d'une plaine de cuir et de fer. Mettez-vous à la place des hommes de l'époque. Par combien de guerriers fondant sur votre groupe seriez-vous impressionné ?



Revue des troupes

Après des semaines consacrées au recrutement d'une armée et à la sape des forces ennemies, les héros représentent normalement une menace sérieuse pour Frodi et ses défenses.

Reprenez les scores de puissance des rebelles et de Frodi et ajoutez +2 aux insurgés si les héros ont pensé à placer l'armée sous l'autorité des héritiers, même si elle n'est que symbolique. Enfin, demandez à l'un de vos joueurs de faire un jet d'INT + Tactique (SR 14). Pour chaque tranche de 3 points de MR ou de ME, accordez respectivement +1 ou -1 à la puissance de l'armée des PJ.

Comparez les scores de puissance de Frodi et des troupes rebelles :

- Si le score de Frodi est supérieur de 3 points ou plus, la bataille s'annonce « **difficile** » ;
- Si les forces de Frodi ont un score de puissance inférieur de 3 points ou plus, la bataille est livrée en position « **avantagée** » ;
- Entre les deux, la bataille finale est livrée dans une position « **équilibrée** ».

Ajustez vos descriptions des armées dans et hors de la ville en fonction de cette donnée.

L'Ultime épreuve

Traditionnellement, un héros, ce n'est pas un homme qui abat des monstres pour les sagas, ou pour sauver la veuve et l'orphelin, c'est aussi un personnage au destin tragique, sur lequel le sort s'acharne, un homme poussé dans ses derniers retranchements, et qui au final perd tout ou sacrifie tout sur l'autel d'un dessein supérieur, pour mener à bien sa quête et accomplir des actes dont la portée finale dépasse sa condition d'origine, déjà décidés par le Destin inexorable. Et qui l'accepte car c'est sa place dans le monde. Alors qu'approche l'épilogue de leur saga, les Hommes du Nord vont être confrontés à un dernier choix, une ultime menace, une nouvelle qui ravivera leur rage avant le combat final ou qui leur fera ployer l'échine et quitter les lieux qui auraient dû voir leur triomphe après des années d'errance et d'aventure.

Les préparatifs de l'assaut sur Hleidra vont bon train. Dès l'aube, les héros mèneront leurs troupes au combat pour abattre l'Usurpateur et placer sur le trône de Danemark les héritiers légitimes qu'appelle une partie du peuple. Les discussions ont duré tard dans la nuit et viennent tout juste de prendre fin quand un espion à la solde des troupes rebelles fait irruption dans la tente, porteur de sombres nouvelles. Un vaisseau chargé d'hommes a appareillé avec la marée montante, en fin d'après-midi, et se dirige vers Brenna. Les hommes ont pour ordre d'exécuter sommairement tous les habitants du comptoir des PJ, et donc, très probablement, les proches des héros. Si

ceux-ci se sont mariés ou ont eu des enfants au fil des années et des événements de la campagne, nul doute que leurs familles sont en grand danger.

Les PJ ont peut-être fait preuve de jugeote, anticipé ce mouvement et pris des initiatives pour mettre leurs proches à l'abri. Ils peuvent partir au combat l'esprit tranquille. Dans le cas contraire, les voici face à un dilemme : ils peuvent poursuivre sur leur lancée et abattre Frodi dans la journée ou prendre la mer aussitôt pour aller défendre leur comptoir et ses habitants. En tant que héros, les personnages devraient être prêts à sacrifier leur bonheur individuel au profit d'un dessein supérieur, le retour des héritiers légitimes sur le trône et les années de paix que promet ce changement politique majeur à leur patrie souffrante, le Danemark. Assumeront-ils leur Destin ?

Bien entendu, il existe des parades existantes. Les PJ peuvent se séparer, certains partant en direction de Brenna pour intercepter les guerriers de Frodi et pour protéger le comptoir tandis que le reste du groupe mène l'assaut tant attendu contre l'Usurpateur. Les héros peuvent aussi charger quelques hommes de confiance d'embarquer en direction de leur comptoir pour mettre leurs proches à l'abri ou, le cas échéant, pour les venger une fois sur place. Mais dans ce cas, ils iront au combat dans l'incertitude et le cœur lourd. Peut-être attisera-t-il leur rage et leur détermination ?

Au cœur des combats

Le tour des troupes est terminé, les hommes se tiennent bien droits, l'arme à la main. Les discours d'usage ont été faits. Peut-être un PJ a-t-il pris la parole pour inspirer les guerriers avec des mots furieux, des promesses de gloire éternelle et pour rappeler à chacun combien le combat qu'ils vont livrer est juste et que les scaldes chanteront longtemps leurs hauts faits. Tambours et cors retentissent soudain, l'assaut est donné. À moins qu'ils n'aient affiché d'autres ambitions ou qu'ils suivent un plan différent, les PJ sont en première ligne. Dès cet instant, le rythme doit être effréné autour de la table, les événements doivent se succéder sans trêve, sans que les joueurs aient le loisir de réfléchir ou d'anticiper l'embûche suivante. Chaque seconde, chaque coin de rue, chaque couloir est porteur de menaces et d'occasions de se distinguer ou de faire basculer le cours de la bataille. Chaque scène doit être épique et potentiellement mortelle. La conclusion de la saga approche peut-être pour certains d'entre eux, montrez-vous cruel et sans pitié.

Pour vous aider à donner corps à cette journée de tuerie qui doit marquer la fin du règne de Frodi ou celle de la rébellion, voici quelques événements à placer au cours de la bataille afin que les PJ soient au cœur de l'action tout au long de leur avancée vers le palais.



Impliquer les héros

Si les personnages du groupe ont des griefs contre Frodi et de nombreuses raisons de participer à cette insurrection contre l'Usurpateur, rien ne vaut une querelle personnelle pour motiver un PJ. Lors des affrontements, n'hésitez pas à faire ressurgir des ennemis anciens issus du passé des héros, des antagonistes venus se rallier à Frodi dans le seul but de recroiser le fer avec les PJ et leurs amis. Certaines querelles et rivalités sont tenaces et ne s'apaisent que dans le sang.

Plus globalement, pensez à mettre la pression aux joueurs, à leur donner une opposition forte, à mettre en danger leurs personnages, à leur faire peur. Les défis doivent être à la hauteur des capacités des héros !

Enfin, tentez autant que possible d'impliquer les runes des personnages dans les situations qu'ils doivent affronter, aussi bien positives que négatives.



Premier revers au mur d'enceinte

La charge a été donnée et les hommes luttent devant les portes de Hleidra qui restent désespérément closes. Pire, des hommes de Frodi, cachés dans les bois alentour, prennent à revers les rebelles. La troupe est essentiellement composée de mercenaires, mais ils sont menés par un fidèle du roi, un *jarl* puissant et redoutable. Si celui-ci est tué, les mercenaires se dispersent. En revanche, tant que le terrible Olaf les commande et fauche les rangs rebelles de son gigantesque marteau, les forces des PJ sont prises entre le fer et l'enclume. Avec leur escouade de vingt guerriers, les héros qu'incarnent les joueurs peuvent faire basculer le cours des événements.

Une fois la menace détournée, les hommes reprennent l'assaut de la porte principale avec une vigueur renouvelée. Plein de hargne, ils font enfin céder la résistance. La course vers le palais à l'intérieur de la ville peut commencer.

Si les forces de la troupe des PJ étaient en position équilibrée au début des combats, ils perdent ici 1d2 hommes. S'ils étaient dans une situation difficile, 1d5 de leurs guerriers meurent sous les portes ou face aux mercenaires. Si les joueurs portaient avantagés, les hommes ne subissent que des blessures légères et superficielles.



Gardes et mercenaires de Hleidra

Le rempart pour armure, le nombre pour force.

Conflit 8/4	Relationnel 2	Physique 4
Mental 3	Mystique 2/1	Vitalité 8

Olaf le Terrible

D'une stature colossale, le *jarl* Olaf ne vit que pour l'ivresse du combat. Dépassant les autres guerriers de plus d'une tête, il ne cesse d'abattre son marteau de fer en rugissant avec férocité.

PUI 4	VIG 4	AGI 3
INT 2	PER 3	TEN 4
CHA 2	INS 3	COM 2
DP 10	DM 9	REA 8
DEP 7	PV 58/29/14/0	

Réserve de Furor : 5

Équipement : poignard, bouclier, marteau de guerre

Protection : 10 (armure de cuir lamellé, épaulières de fourrure, jambières de cuir renforcé)

Compétences : Chevaucher 8, Discrétion 4, Éloquence 6, Escalade 6, Esquive 8, Intimidation 8, Mouvement 8, Natation 5, Navigation 4, Survie 5, Tactique 7, Tradition 4, Vigilance 6, Armes courtes 5, Armes à deux mains 10, Lutte 9

Prouesses : Charge impétueuse, Prise de l'ours, Par le Bras de Thor (Niveau 2), À toi !, Hurlement sanguinaire



Course vers le palais

Dans les rues, les combats font rage. Des archers et des frondeurs tirent depuis les toits. Quelques maisons proches des palissades ont pris feu, la fumée des incendies est épaisse et gêne la visibilité. Partout des hommes se battent féroce-ment.

Ici, les PJ peuvent participer aux affrontements, s'en prendre aux tireurs sur les toits, tenter d'accélérer les incendies ou simplement se tailler un chemin vers le palais, isolé face à la mer sur les hauteurs d'une grande falaise.

- Si la condition de départ des PJ était difficile, opposez-leur une résistance importante, à laquelle participent les habitants de Hleidra (hommes, femmes, enfants et vieillards). Ils sont poussés, chahutés, hués, des enfants leur jettent des pierres, de vieux guerriers au crâne dégarni s'efforcent de leur barrer le passage vers les hauteurs avec pour seule arme leur bâton de marche... Les manœuvres de propagande et de désinformation de Frodi ont parfaitement fonctionné. Le moral de la troupe des héros en prend un coup ; plusieurs *hirdmen* refusent de se battre contre les habitants de la capitale. 1d5 hommes succombent dans les rues ou disparaissent.

- Si la situation de départ des rebelles était équilibrée, seuls des guerriers s'opposent aux héros. Mettez en scène deux ou trois combats dans des ruelles boueuses, au milieu de la fumée de plusieurs incendies proches.

- Si les héros partaient dans une situation avantagée, la population de Hleidra soutient l'insurrection. Des vieillards s'interposent entre les mercenaires et les rebelles, les archers sur les toits sont chassés et des vivats accueillent les libérateurs. Dans les ruelles enfumées par les débuts d'incendie, des enfants guident les PJ pour qu'ils ne perdent pas leur chemin dans la capitale. Les guerriers blessés sont immédiatement accueillis dans quelques maisons où ils sont cachés et les premiers soins leur sont administrés. Les combats dans les ruelles sont brefs et les défenseurs de la ville fuient souvent à l'approche des rebelles.

Si vous souhaitez augmenter le caractère épique de cette dernière bataille, séparez les PJ en petits groupes en profitant de la fumée, des combats et des mouvements de foule entre les maisons qui s'affaissent. Certains se retrouveront seuls, d'autres accompagnés par 1d5 combattants. Faites selon vos envies. Les héros devront tous donner le meilleur d'eux-mêmes pour s'en tirer et peut-être se retrouver. Si l'un d'eux meurt, pensez toutefois à faire en sorte qu'un autre personnage l'aperçoive et puisse le rejoindre afin de le venger, de recueillir ses dernières paroles et de permettre que ce départ glorieux ne soit pas oublié dans la saga des PJ.



Gardes et mercenaires de Hleidra

Conflit 8/4	Relationnel 2	Physique 4
Mental 3	Mystique 2/1	Vitalité 8

Gardes de la ville haute

Conflit 8/6	Relationnel 2	Physique 6
Mental 3	Mystique 2/2	Vitalité 10



Dos à la falaise

Une palissade gardée par des hommes d'élite protège la forteresse de Frodi et les bâtiments du palais. Pendant que des rebelles font diversion et occupent les gardes du palais au niveau des portes, un groupe de *hirdmen* escalade la falaise pour prendre à revers la porte principale. Les PJ peuvent être dans n'importe lequel des deux groupes et peuvent même être répartis dans les deux. Le problème est que les *völvas* de Frodi ont prédit cette entreprise périlleuse et qu'un piège attend les valeureux grimpeurs (si un sort masque le projet des *hirdmen* et leur ascension, la tentative a tout de même été envisagée mais l'opposition est moins forte). Un détachement de vétérans se prépare à repousser dans le vide quiconque se hisserait en haut de la falaise. Un combat difficile s'annonce en surplomb de la mer et des rochers.

Aux portes, il faut tenter une charge désespérée pour venir au secours de camarades en difficulté. Du côté de la falaise, chaque passe d'armes s'accompagne d'un risque de chute dans le vide.

Ajustez la difficulté sur les deux fronts en fonction de la situation de départ des PJ. Dans une situation avantagée, les PJ font basculer l'équilibre et ils peuvent déborder les ennemis par leur nombre. S'ils ont commencé la journée en situation difficile, comptez deux ennemis par PJ quel que soit leur front. Dans cette configuration malheureuse, 1d10 de leurs hommes mourront au combat. En cas de situation équilibrée, 1d5 *hirdmen* alliés des PJ tombent au combat, blessés plus ou moins grièvement.

Derrière les héros, en contrebas, la ville brûle. La bruine s'épaissit pour devenir rapidement une véritable averse, une pluie sale qui ne parvient pourtant pas à éteindre les feux dévorant la cité.

Sauver le Sjaelland . . .

Parvenus dans l'enceinte de la forteresse et du palais, les PJ ne sont pas au bout de leurs surprises. Les hommes qui les accompagnent courent en tous sens pour éliminer les derniers gardes de la porte. Ailleurs, des *hirdmen* s'efforcent d'endiguer le flot de guerriers qui semble ne jamais devoir tarir devant les portes du palais. Pourtant, les gardes d'élite protègent un autre bâtiment, de l'autre côté de la cour, une maison basse où couve un feu si fort que sa chaleur et sa lumière sont perceptibles de l'extérieur, au travers des rondins et des planches qui constituent les murs de la bâtisse.

Tandis que l'essentiel des assaillants se rassemble devant des bâtiments déversant sans cesse de nouveaux soldats à la solde de Frodi, les PJ devraient s'intéresser à cette curieuse bâtisse si bien protégée et dont les gardiens ne bougent pas pour se mêler à la cohue générale. Autour d'eux, la pluie redouble d'intensité, l'orage gagne en puissance à une vitesse surnaturelle.

Si les PJ s'approchent des portes de la maison basse, les gardes réagissent enfin, abandonnant leur immobilité de statue pour porter la main à leurs armes et se préparer au combat. Derrière eux, une bourrasque entrouvre une des portes mal fermées, une série d'incantations scandées en rythme par neuf voix d'homme se fait entendre un court instant, suivie par un hurlement de femme. La porte se referme et le chant rituel redevient inaudible, couvert par le fracas de la foudre qui vient de s'abattre sur la ville et le palais. Si le groupe des PJ comprend un *thulr* ou un héros versé dans les arts sacrés, celui-ci réalise immédiatement que cette invocation n'annonce rien de bon (un joueur doté de bon sens peut aussi parvenir seul à cette conclusion).

En frissonnant, frappé un instant par l'horreur de ce qu'il pressent, le personnage concerné peut tenter un test de INS + Sejdr (SR 14). Une réussite lui apprend que le rituel implique le ciel et le feu. Avec une marge de 3 points ou plus, le personnage apprend également que le sort vise non le palais ou Hleidra, mais l'ensemble des terres du Sjaelland. Frodi met sa menace à exécution : le Danemark vivra avec lui sur le trône ou mourra avec lui ; les neuf *thulrs* œuvrent à déchaîner une pluie de cendres brûlantes sur les terres. Il ne reste que quelques minutes d'incantation, trois femmes sont déjà passées sous le fil d'un couteau sacrificiel, six autres poussent des hurlements hystériques, enchaînées aux murs de la demeure et craignant que leur tour arrive avant qu'interviennent leurs libérateurs.

Le rituel doit impérativement être interrompu. Partout autour les éléments se déchaînent, des vents furieux balayent la place, l'orage n'a plus rien de naturel et la foudre s'abat à plusieurs reprises au centre de l'enceinte supérieure. Les guerriers peinent à présent à combattre. Mais les PJ doivent passer les gardes d'élite avant d'espérer faire taire les officiants.



Gardes d'élite (enceinte du palais)

Conflit 12/8 Relationnel 3 Physique 6
Mental 3 Mystique 2/2 Vitalité 10

Les neuf officiants

Conflit 6/4 Relationnel 5 Physique 3
Mental 6 Mystique 11/10 Vitalité 8



. . . et lui rendre son roi

Le flot de gardes et de *hirdmen* cesse enfin mais les hommes autour du palais reculent, frappés de stupeur. Alors que les PJ se dirigent vers l'immense maison longue, ils distinguent enfin l'objet de leur colère, l'Usurpateur qui se tient en haut d'une volée de marche, entouré par sa garde rapprochée, des guerriers à l'allure sauvage. Derrière les PJ, qu'ils aient fait partie de leur escouade ou non, Hroar et Helgi se lèvent et se dressent ensemble face au fratricide. Les visages affichent une expression résolue, l'instant est solennel. Couverts de suie et de sang, les frères ont une allure noble et farouche. L'heure du changement est venue. L'heure de la vengeance. L'heure de la justice ! Enfin !

Les fils vont enfin faire payer le prix du fer au meurtrier de leur père.

Si les PJ n'ont pas encore pensé à remettre l'aiguille-épée destinée à tuer Frodi aux deux fils d'Halfdan, il est temps de le faire ! Mais il reste encore à approcher et vaincre l'escorte de *berserkir* de l'Usurpateur.

Le combat débute sur les marches du palais, face aux douze *berserkir* de la garde royale de Frodi. L'Usurpateur rit à gorge déployée depuis le seuil de sa maison longue, se vantant de ne pouvoir être blessé, hurlant à qui veut l'entendre qu'il ne craint personne et qu'il tuera chaque rebelle lui-même s'il le faut... Évidemment, une fois l'inverse démontré et l'Usurpateur atteint dans sa chair, ce dernier panique et chute avant de fuir à l'intérieur de son palais déjà partiellement dévoré par les flammes.



Les berserkir de la garde royale

Conflit 16/10	Relationnel 2
Physique 14	Mental 2
Mystique 4/10	Vitalité 18



Les Morts qui marchent

Une fois blessé, Frodi fuit dans la maison longue. Utilisez le décor pour favoriser son recul dans les pièces qu'un incendie commence à ravager. Flamme qui grimpe aux murs, poutres qui s'effondrent... Le combat final approche et un décor apocalyptique s'impose. La scène doit être confuse, les PJ doivent sentir autour d'eux la fureur des combats, avoir conscience des cris, de la fumée et du sang qui les accompagnent depuis le matin. Pendant ce temps, l'orage au-dessus de Hleidra continue à faire rage.

Finalement, alors que les PJ viennent d'acculer l'Usurpateur dans une vaste salle, Frodi abat sa dernière carte : un groupe de *draugr* asservis par la sorcellerie.



Draugr type

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

Caractérisation : Armes naturelles, Armure naturelle (6), Attaques multiples (2), Terreur (4)
Pouvoir : Chevaucher le Dormeur, Éthéré, Galdr (Illusion - 3), Possession
Spécial : Chevaucher le dormeur (P42 Les 9 mondes)



L'Usurpateur

Du roi plein de superbe, du négociateur habile à la langue d'or, il ne reste que peu de choses lorsque Frodi paraît au seuil de son palais. Le décorum dont s'entourait le tyran a commencé à s'effondrer pour révéler le triste despote aux rênes du royaume du Danemark. Les traits tirés, la bave aux lèvres, le corps encore robuste, mais vieillissant, à peine protégé par un manteau de peaux outrageusement surchargé de d'or et de pierres précieuses, le roi a l'œil d'un fou furieux. Du haut des marches, défiant les envahisseurs, une hache à la main, il croit toujours à son invincibilité et entend montrer une bonne fois pour toutes qui règne en maître sur ses terres.

Une fois blessé par l'aiguille ou la nature de la fameuse lame révélée par un moyen ou un autre, la situation change : Frodi se décompose, rattrapé par sa peur panique de la mort.

PUI 4	VIG 3	AGI 3
INT 5	PER 3	TEN 4
CHA 4	INS 4	COM 4
DP 10	DM 9	REA 8
DEP 7	PV 58/29/14/0	

Réserve de Furor : 5

Équipement : couteau, bouclier, hache de guerre

Protection : 6 (armure d'apparat, jambières de cuir renforcé)

Compétences : Chevaucher 8, Commerce 10, Éloquence 15, Empathie 12, Escalade 6, Esquive 11, Intimidation 10, Mouvement 7, Natation 8, Navigation 8, Négociation 15, Sagas 9, Savoir (politique) 16, Séduction 9, Survie 5, Tactique 14, Tradition 14, Vigilance 16, Armes courtes 7, Armes longues 14, Lutte 7

Prouesses : Briser le bouclier, Coup de tête, Vider les mains, Fendre le casque, Défense de fer !, Mur de fer, Ralliez-vous à moi, Pas encore mort !





JÉRÔME
2012



Voir Hleidra et mourir

Mourir au combat est un noble destin pour les Hommes du Nord et cet épisode sanglant risque bien d'emporter un ou deux PJ dans les rues de Hleidra consumées par la guerre. S'il est un moment de la campagne où le MJ ne doit pas retenir ses coups, c'est bien durant cette journée de bataille. La fin glorieuse d'un héros contribuera à la dimension tragique de cette journée et fixera ces événements dans les mémoires des joueurs. Mais comment gérer ce moment particulier ?

D'abord, n'hésitez pas à verser dans l'épique, le grandiose. C'est la fin d'un héros, un moment-clé dans la grande saga qu'écrivent les joueurs. Donnez au PJ l'occasion d'un dernier geste digne d'être conté, d'une dernière action louable, voire déterminante. Puis laissez-le prononcer ses derniers mots, dire quelque chose d'important à ses camarades, peut-être leur recommander des personnes chères, faire ses adieux.

Si le personnage est tombé loin de ses frères, dans un lieu distant où ceux-ci ne pourront pas le rejoindre pour recueillir ses dernières paroles, osez marquer sa gloire différemment en décrivant à ses compagnons la vision d'une Valkyrie, une fille d'Odhinn, une vierge au bouclier descendant du ciel sur son cheval ailé, pour récupérer le corps au milieu du charnier. La dépouille du frère d'armes des PJ ne sera jamais retrouvée et sa légende grandira, intacte au fil des années.

Si le personnage d'un joueur meurt tôt dans la journée, alors que le combat final paraît encore bien loin, proposez au joueur d'incarner un autre membre de la troupe des PJ, un jeune *hirdmen* anonyme mais plein de courage, voire l'un des fils d'Halfdan. Il pourra ainsi assister à la fin de l'aventure et participer aux événements de ce jour funeste sans rester simplement spectateur. Le profil du *hirdmen* du livre de base d'*Yggdrasill*, page 82-83, se prête parfaitement à cet emploi.

Enfin, la tentation peut être grande de tuer tous les PJ dans la fureur de ce dernier acte. Si cette hécatombe peut bel et bien marquer une conclusion épique à leur saga, et leur offrir une fin tragique, digne de la mélancolie qui sied aux héros des Royaumes du Nord, elle n'est pas vraiment souhaitable. Rappelez-vous aussi que d'autres aventures peuvent attendre vos joueurs dans la gamme *Yggdrasill*. Ils ont encore tant de choses à faire, peut-être aux côtés du futur roi ! Dès le banquet qui ne manquera pas de fêter le couronnement de ce dernier. Faut-il rater ces moments de gloire récompensant le courage ? Il peut aussi être important de sauver au moins un personnage afin qu'il puisse élever dignement les enfants de ses compagnons et veiller à l'entretien de la saga de ses frères d'armes. Après tant d'années d'aventure, il serait regrettable que les héros sombrent dans l'oubli et ne puissent pas léguer un certain héritage, au moins symbolique, à leurs descendants et à leurs proches.

N'oubliez pas non plus que beaucoup de joueurs détestent voir mourir, même de façon glorieuse, le héros, leur personnage, avec lequel ils ont passé tant d'heures d'aventures trépidantes. Vous connaissez votre table et vos joueurs, c'est à vous de décider au mieux. Mais il est nécessaire, même si vous les sauvez, de leur faire croire que leur dernière heure est peut-être arrivée. « À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire » si vous nous permettez cet anachronisme furtif.

Chapitre 4 : le serment de Frodi

Comptez un *draugr* par PJ plus deux en réserve pour déborder les meilleurs combattants. Pour leur profil, voir l'encart.

La vue des *apgangr*, les morts qui marchent, est en soi un motif d'horreur, une source de répulsion pour les hommes du nord qui se voient là confrontés à un véritable cauchemar. La terreur qui doit saisir les PJ est toutefois plus profonde encore, car à la lueur des flammes, ceux-ci reconnaissent peu à peu les visages déformés par la mort d'amis et de proches, de connaissances perdues au fil de leurs aventures ou assassinées en secret par le tyran dans les dernières semaines.

Après un instant de stupéfaction durant lequel le temps semble se figer (et où un test de TEN + DM s'impose), la traque de l'Usurpateur reprend, ainsi que les combats. Les PJ ont deux moyens de se défaire des *draugr* : les décapiter ou tuer le *thulr* responsable de leur malheur pour les libérer de son emprise. Ce dernier se tient en retrait, derrière Frodi, et il assiste le roi de sa magie contre les rebelles. Son profil est le même que celui des neuf *thulrs* affrontés dans le bâtiment face au palais.

Le coup fatal

Lorsque l'aiguille forgée hors de Midgardr frappe enfin le tyran au cœur, la vie semble immédiatement l'abandonner et il s'effondre misérablement, le corps voûté, le teint gris, s'accrochant aux jambes de son meurtrier en implorant grâce. Si le porteur de l'aiguille hésite à porter le coup fatal, Frodi tente discrètement de saisir une lame cachée dans sa botte droite et essaie ensuite de frapper son opposant avant d'esquisser une fuite qui ne pourra guère durer et que le premier venu dans la salle interrompra d'un coup sauvage. Au moment de son exécution, le vieux roi n'a plus l'air si majestueux ou impressionnant. Les traits tirés, il ne montre pas grand courage.

Que ce soit un PJ ou non qui porte le coup mortel à Frodi, les scaldes affirmeront qu'il fut tué par les fils d'Halfdan et les PJ penseront peut être d'eux mêmes à conserver cette version afin d'appuyer encore la légitimité des frères au trône. D'un commun accord, les héritiers ont convenu que Hroar régnerait avec Helgi comme co-régent et premier conseiller.

La guerre civile prend fin ici, avec la mort d'un vieillard qui n'aurait jamais dû envier son frère.



Que fait alors la reine Sigridh ?

*« Mais je sais une chose
qui jamais ne meurt :
Le jugement porté
sur chaque mort. »*

-- Hávamal, str 77

Bien sûr, réunir la mère et ses deux fils, ayant enfin vengé leur père, aurait pu être un moment charmant. Mais l'honneur de Sigridh en a décidé autrement. Pleurant de joie face à ses enfants sains et saufs, devant le cadavre du tyran, l'assassin de son époux, la reine ne s'avance pas vers ses fils malgré leurs appels déchirants. Elle se drape dans sa lourde cape de fourrures, ornée de splendides bijoux et hoche la tête, leur souriant à travers ses larmes avant de rentrer précipitamment dans la maison longue en flammes.

Quelques minutes plus tard, le toit s'effondre et les *hirdmen* (et les PJ peut-être) retiennent les deux frères qui voudraient tenter de sauver leur mère. Elle considère qu'elle a trahi son époux Halfdan en lui survivant et en épousant son meurtrier. Elle ne peut survivre à son deuxième époux et conserver son honneur. La mort seule est possible. Tout Homme du Nord peut comprendre cela. Ce qui n'empêche pas le chagrin des deux orphelins.



À l'heure où la rosée . . .

« Cela restera dans la mémoire des hommes
Tant qu'ils vivront. »

-- Inscription runique de Runby

À l'aube, lorsque la fumée se disperse, la victoire appartient aux rebelles (à moins que les PJ n'aient complètement raté leur gestion de cette guerre et échoué avant d'atteindre les portes du palais, réécrivant totalement l'histoire de la Scandia). Au terme des combats, comptabilisez les morts et les blessés dans l'escouade des PJ et utilisez ce ratio pour estimer plus globalement les pertes subies par l'armée rebelle.

L'heure est au bilan. Certains personnages ont pu tomber au combat et ont obtenu une mort glorieuse digne de la *Valhöll*, certains ont probablement des dettes à payer (auprès de la Dame Rouge, d'alliés anciens ou nouveaux... des services, un mariage ?), quelques PJ ont aussi pu atteindre tous leurs objectifs, réalisant leur destin avant de se tourner vers une vie plus paisible, à Brenna ou ailleurs.

Chaque joueur devrait prendre un moment pour réfléchir à ce que son personnage espère à présent de la vie, au chemin qu'il empruntera (ou tentera d'arpenter) pour les longues années qu'il lui reste à vivre. Chercher d'autres aventures, fonder une famille, éduquer et établir leurs enfants, entamer une carrière politique, aider les deux frères à régner et reconstruire la ville, entreprendre des voyages... Qui sait ?

Le roi Hroar et son co-régent Helgi ne seront ni oubliés ni ingrats et si les personnages les ont aidés, ils leur offriront des terres en Danemark, une épouse choisie dans les meilleures familles, des titres. Dans le cas, où les PJ ont été quelques jours, quelques heures leurs frères d'armes, voire leurs instructeurs, les deux frères insisteront en plus pour garder les personnages auprès d'eux, comme conseillers, *jarls*...etc. Ils ne se vexeront pas, toutefois, si les joueurs décident que les PJ décident de repartir à l'aventure (pourquoi pas d'ici quelque temps avec Helgi ?) ou s'installer à Brenna avec leurs familles, par exemple. Quoi qu'il en soit, le roi du Danemark leur assurera l'amitié indéfectible de ce royaume pour eux et leurs descendants.

Conclusion

Nous voici à la fin de la saga de Frodi, le roi fratricide. Les PJ sont désormais des héros légendaires renommés dans toute la Scandia. Une nouvelle aube se lève sur le Danemark, qui va se reconstruire autour de Hroar et Helgi, les héritiers légitimes. L'histoire de

ce changement majeur, de ses prémisses à sa conclusion sanglante, formera une grande et belle histoire que les scaldes chanteront, un chant sombre et grave que les personnages eux-mêmes ont écrit.

Mais la saga n'est pas finie et nous vous donnons rendez-vous dans le dernier supplément Yggdrasill, intitulé « Hrolf Kraki » qui permettra à vos joueurs et peut-être leurs héros et descendants d'arpenter une dernière fois les territoires enneigés de la Scandia et de vivre des aventures palpitantes aux côtés des derniers héros mythiques. Hommes du Nord ! Ici naissent les légendes ! Vos légendes !





« Jadis il s'est trouvé
que les porteurs d'épée
Rougirent le sol
Du sang de leur roi . . . »

-- Vnglingatal

Les héros ont mis Adhils, le neveu d'Egil, sur le trône du Svithjodh. Mais le Destin leur fait à nouveau signe. Ils ont beau être pardonnés et pouvoir rentrer de leur exil forcé, supporteront-ils de vivre sous les ordres du fratricide souverain, Frodi du Danemark ? Ou bien rejoindront-ils les rebelles qui veulent mettre les héritiers légitimes sur le trône de leur pays, les fils d'Halfdan, ce roi assassiné par son frère ?

Du banquet royal à l'assaut de Hleidra, en passant par le domaine des dökkalfars ou le Fort de Njörd, palais du roi Hring, les chemins escarpés de l'aventure s'ouvrent à nouveau et peut-être pour la dernière fois devant les héros chantés par les scaldes.

Voici le dernier volet de la première campagne d'Yggdrasill.

Les personnages ont déjà acquis notoriété et richesses durant les aventures précédentes. Les vierges d'Odhinn viendront-elles les chercher sous les murailles de Hleidra ?

« *That skal at minnum manna
Medan menn lifa* »

« *Cela restera dans la mémoire des hommes,
Tant qu'ils vivront* »

-- Inscription de Runby, Suède



9 782914 892926

Prix de vente : 19,90€