



Vögdrasil
Uppsala



Vydrasil



Crédits

Idée originale

Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Neko et Kristoff Valla

Relecture

Neko

Illustration de couverture

Marc Simonetti

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Nicolas Jamme et Florrent

“J'aimerais dédier ce supplément Yggdrasill à Alexandre D., demi-géant en Scandia et véritable géant dans le combat de la vie.

Un grand merci tout particulier à Claude et Olivier sans lesquels la cour d'Uppsala ne serait pas autant un nid de vipères.”

Kristoff Valla

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

©2009 Le 7ème Cercle

Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com

Sommaire

Introduction	5	Campagne : Le Fer et le Sang	47
Yggdrasil, la Scandinavie à l'âge de Vendel	5	Le puissant et mystique Svithjodh	47
L'ancienne Uppsala	6	Synopsis	47
Historique ou fantastique ?	8	Introduction	48
Quelques mots encore...	10	Poursuivre la campagne	48
Le Svithjodh	11	Chapitre 1 : Meurtres dans la cité	49
Histoire	11	Brenna en flammes !	49
Situation politique	11	Un enfant sans nom	49
Factions et forces en présence	12	Les voleurs d'enfant	50
Villes du Svithjodh	13	Toutes voiles vers l'Ouest	50
Le rêve oriental et l'Austervegr	13	Et si... les héros ne quittent pas Brenna ?	50
Uppsala	14	Höggom	51
Vue générale	14	Événements à Höggom	52
Atteindre Uppsala	15	Traces de sang	52
Les coursiers	16	Trois pistes, trois drames	52
Le bac de la Hulotte	17	Nouveaux sortilèges du Sejdr : Divination	55
Événements de voyage	19	La maison longue de Höggom	56
Uppsala	20	Le plan de Farud	57
Vivre au quotidien	22	La mort de Farud	58
Défenses et fortifications	22	Conclusion	61
La pierre gémissante	23	Lud Omsson	61
La galerie des gardiens	25	La volonté des dieux	62
Les Ynglingar, rois du Sivthjodh	31	Chapitre 2 : Dans la lumière d'Uppsala	62
Les rois-sorciers d'Uppsala	31	De Höggom à Uppsala	62
Kolbein Kolsson	32	Devant le mythe	63
Les Boucliers blancs	33	Dans les bras d'Uppsala	64
Synopsis	33	Les assassins	64
Dernier carré : mourir aujourd'hui !	33	Des aventures...	65
Dernier carré : à la rescousse !	34	Le clan Ketil	65
L'aire des aigles blancs	35	Au sein d'Uppsala	66
Le clan Djargsson ?	35	Les incendiaires	66
Et si...	35	Egil et les marchands	67
Le clan des boucliers blancs	36	PNJ	69
Le domaine du clan Djargsson	36	Dans le coeur d'Uppsala	69
Aurore blanche...	37	Note : l'humeur du roi	70
La véritable histoire du clan Djargsson	38	Le sanglier géant	72
... grise journée...	39	Les nobles vindicatifs	73
Négociations	40	Dans l'ombre d'Uppsala	74
...Crépuscule rouge !	42	S'en prendre à Ottar ?	75
Dernier carré : mourir aujourd'hui ?	42	Les rebelles du clan Ketil	76
Au service du clan Djargsson	42	Gydh et Aali	78
Au service de Thorlbrand Eireksson	43	Chapitre 3 : Les Loups entre eux	79
La caverne d'Iffnir	43	Farud Dergssen ?	79
Loin de là...	44	Sous les murs d'Uppsala	80
Dans tous les cas...	44	Dans ou devant Uppsala ?	80
Conclusion	44	Le rituel	81
Le dernier carré	44	Du sang sur les marches d'or	82
Annexe : PNJ	45	Combats sur les palissades	82
Le trésor	45	Trop tard ?	83
		La garde royale meurt, mais ne se rend pas !	83
		La mort de Egil ? Trichez !	85
		L'adieu d'une reine	86
		La fin d'Asmund	86
		Le destin de Freyvar	86
		Épilogue : retour au Danemark	87



Vggdrasil

Introduction

Introduction

Yggdrasill, la Scandinavie à l'âge de Vendel

Yggdrasill, tout en introduisant les légendes et le surnaturel dans la vie rude des Hommes du Nord, se veut un jeu à forte base historique traitant des derniers rois légendaires de ce que les archéologues appellent l'âge de Vendel pour la Suède (qui précède l'âge des "Vikings"), c'est-à-dire de 550 à 793 ap.J.C, ce qui correspond à l'âge de fer germanique, la période des grandes invasions. La société est extrêmement clanique, les tertres funéraires abondent, les frontières sont indécises, et c'est à la fin de cette période que les Suédois s'installeront franchement en Russie après avoir créé des comptoirs dans les pays baltes.

Les détails de la vie du quotidien, de la religion, de l'organisation sociale et politique, les plus réalistes possibles, ont permis à ce jeu d'être autre chose qu'un énième jeu médiéval fantastique lambda, pseudo-"viking", traitant des Scandinaves imaginaires de "féroces barbares", et basé sur des univers fictifs. Ces jeux sont d'ailleurs parfaitement jouables et acceptables, même nous trouvons l'usage de ces clichés manichéens depuis une vingtaine d'années, lassants et répétitifs.

Yggdrasill est différent. Et cette différence, nous y tenons.

Nous avons, pour préparer Yggdrasill, fait des recherches approfondies, écartés les récits fantaisistes, discuté avec des spécialistes pour, comme on dit, séparer le bon grain de l'ivraie. Et nous continuons, à chaque supplément, à approfondir nos recherches.

Cette rigueur historique a été heureusement tempérée par les envolées lyriques des sagas, qui ont souvent élevé de petits chefs de village, des "roitelets", au rang de héros craints et respectés, fiers descendants de lignées aux origines divines.

Certains joueurs, habitués aux jeux uniquement fantastiques, ont du mal à gérer un monde plus réaliste, sans infrastructures, et sans religion organisée. C'est pourtant le cas de la Scandinavie qui n'a tout simplement pas été occupée par les Romains. Sans Romains, il n'y avait pas de routes, pas d'écoles, pas d'arènes, pas de thermes, pas de véritables cités (seulement des comptoirs et des villages), pas d'administration centrale, pas de frontières stables et définies. Seulement des rois-chefs de clans, et des *jarl* changeant sans cesse d'allégeance, faisant ainsi sans cesse évoluer le jeu politique. Il n'y a donc ni routes, ni frontières, ni cités, ni cartes. Pas plus que de véritables batailles rangées avant le X^e siècle, comme il y en avait dans l'Antiquité chez les Grecs, les Perses ou bien sûr les Romains.

La religion est dans le même cas. Il n'y a pas de religion organisée, que cela plaise ou non. Elle est polythéiste, et d'origine chamanique et animiste. Donc, il n'existe pas de clergé (être *godi* n'est pas un métier, encore moins une "classe"), pas de dogmes, pas d'obligation de culte, pas de livres sacrés fondateurs, pas de temples. Pourquoi ? Parce qu'il n'en est nul besoin. Les rites, peu nombreux et liés aux

saisons, et aux récoltes, sont une bonne occasion de se réunir, et de faire bombance pour fêter avec une corne d'hydromel la survie et la prospérité de la communauté. C'est tout. Qui refuserait après une année de dur labeur de banqueter joyeusement dans la maison longue du chef ?

Les dieux sont redoutés et on révère en général les divinités mineures de la fécondité et de la nature, plus utiles que les Ases, pour la survie dans ces pays au climat rude.

Vous trouverez dans le livre de base d'Yggdrasill et ses suppléments tout ce qu'a été la religion scandinave avant la christianisation. Nous n'inventerons pas des prêtres et nous ne ferons pas des cartes fantaisistes pour ressembler à un autre jeu.

Un gros problème s'est toutefois posé à nous et de façon insoluble : Uppsala, le centre sacré, politique et commercial, résidence des rois du Svithjodh de la dynastie légendaire des Ynglingar.

Rien ne subsiste de la ville impressionnante chantée dans les sagas, à part quelques tertres funéraires. Yggdrasill étant basé à la fois sur les découvertes archéologiques, les ouvrages d'historiens récents et les sagas, un dilemme se posait.

L'ancienne Uppsala

Petites précisions géographiques et archéologiques

Voici tout d'abord, quelques petites précisions sur la "ville" en question.

Quand on parle d'Uppsala, il faut préciser qu'il ne s'agit en aucun cas de l'actuelle Uppsala.

Nous parlons de Gamla Uppsala (la Vieille-Uppsal) située à environ 5 km de la ville actuelle qui était à l'époque le port de Gamla Uppsala, Östra Aros. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un village dans la région de l'Uppland, et il ne reste que quelques tertres funéraires royaux (selon la légende les tombes d'Odinn, Freyr et Thor ou plus tard d'Aun, Egil et Adhills, mais rien n'est sûr), témoins de sa splendeur passée.

Aucune trace jusqu'à présent de l'ancienne ville, qui construite en bois n'a pas résisté au passage du temps et au saccage éventuel de son temple mythique par les chrétiens, à priori en 1087 par le roi Ingjold Ier.

Les archéologues que nous avons consultés, ont tous affirmé que jusqu'à présent, ils n'avaient rien découvert d'autre que les tertres funéraires fouillés à la fin du XIX^e siècle et, peut-être, quelques orifices de poteaux ayant pu appartenir aussi bien à une vieille église qu'à une simple maison longue. Et cette maison longue, nous y reviendrons plus loin.

Bref, il est impossible aujourd'hui de faire un plan de la petite ville que fût l'Uppsala, capitale des rois de Svithjod.

Uppsala, capitale du roi des Svéar

"Odinn fixa sa résidence au bord du Lögr, à l'endroit qui s'appelle maintenant les anciens tûn de Sig ; il y fit un grand temple et y sacrifia selon la coutume des Ases."

-- Ynglinga saga. Ch.5

Petite ou pas, Uppsala bénéficiait d'une renommée exceptionnelle dans le monde scandinave de l'époque, et depuis longtemps. Elle était la résidence des rois légendaires du Svithjodh, de la célèbre lignée des Ynglingar. On désigne souvent le roi du Svithjodh par le terme de "roi d'Uppsala" ou "celui qui trône à Uppsala", au centre de l'*Uppsala auðr* (ou *Uppasla öd*), l'ensemble des terres royales.

Non seulement, Uppsala était le centre politique du Svithjodh mais également son centre cultuel, réputé bien au-delà des frontières. La légende prétend que les rois de la lignée des Ynglingar descendaient d'Yngvi-Freyr, qu'ils étaient d'ascendance divine, et leur lieu de résidence était donc en quelque sorte un centre sacré. Il ne faut pas oublier qu'il n'existe pas de prêtrise chez les anciens Scandinaves, et que c'est souvent le "chef", *jarl* ou *koningr*, qui peut tenir le rôle de *godi*, officiant durant les rites. Deux bonnes raisons pour lier religion et pouvoir en un même lieu.

C'est aussi à Uppsala que se tenait, fin février-début mars (*Goe*), le *Thing allra Svía* (ou *Disablót*), le Thing royal de tous les Svéar, assemblée de tous les hommes libres du Svithjodh. Et comme le sacré se mêlait au religieux et au profane, se tenaient en même temps le *Disablót*, ou sacrifice aux Dises (divinités féminines, voir LdB) et une importante foire commerciale de très grande réputation.

C'est aussi à cette époque de l'année, que le roi décidait des éventuelles défenses maritimes à mettre en place ainsi que diverses opérations militaires, et levait des troupes à ces fins.

Uppsala n'était sûrement pas la ville la plus peuplée de Svithjodh, mais elle en était le symbole religieux, politique, et économique.

Uppsala, les mythes et son temple

“Dans ce temple qui est tout recouvert d’or, on vénère les statues des trois Dieux...À proximité de ce temple, il y a un arbre extrêmement grand qui étend largement ses branches et reste vert hiver comme été. Nul ne sait quelle sorte d’arbre c’est. Il y a là également un bourbier près duquel les païens ont coutume d’exécuter leurs sacrifices et dans lequel ils précipitent un homme vivant...Une chaîne d’or est suspendue autour du temple ; elle monte plus haut que le toit et les arrivants la voient scintiller de loin, car le sanctuaire lui-même qui est érigé sur une plaine, est entouré de monts qui sont disposés de telle sorte qu’ils dessinent une sorte de théâtre.”

-- Adam de Brème. “Histoire des archevêques de Hambourg” XI^e siècle.

Uppsala est souvent citée, et c’est bien normal, dans les sagas, mais c’est à cause d’Adam de Brème, chanoine, directeur d’école et chroniqueur du XI^e siècle, que l’on a évoqué l’existence d’un temple à Uppsala (qu’il appelle d’ailleurs *Ubsola*).

Pour ceux qui connaissent la religion scandinave, cela semble une aberration. Les rites se pratiquent en plein air, dans des bosquets sacrés, près d’une source, d’un marais parfois. Mais de temples, point, pas plus que de prêtres. Sur les indications d’Adam de Brème, les archéologues et historiens ont tenté de trouver des vestiges corroborant sa version. Peine perdue.

Il faut bien comprendre qu’il ne s’agit pas de jeter la pierre à un chroniqueur, qui n’a fait que répéter les récits des prédicateurs chrétiens qui revenaient des pays nordiques. Snorri est d’ailleurs aussi peu fiable à ce sujet. Adam de Brème n’a pu voir le dit-temple, n’ayant jamais mis les pieds lui-même à Uppsala, ni en Suède d’ailleurs. Les prédicateurs ont interprété selon leurs croyances ce qu’ils ont vu (sont-ils seulement entrés dans le dit-temple “païen?”), et Adam de Brème, inspiré par d’autres écrits religieux a sûrement brodé pour rendre son récit plus intéressant et par la même occasion, jeter l’opprobre sur une religion polythéiste décadente et, espérait-il, moribonde. Il ne faut pas oublier que son livre est un ouvrage à portée politique et religieuse. D’où son insistance sur les sacrifices humains, et son assimilation des dieux scandinaves aux démons. Rien de bien original. Pour bien se faire comprendre de ses contemporains, il a peut-être aussi utilisé des descriptions d’idoles et de temples provenant de la Bible, mais aussi des images tout droit venues de la mythologie scandinave. Il décrit en quelque sorte Yggdrasil, le bosquet sacré et les toits dorés de la *Vahöll*.

Il est clair qu’il ne peut concevoir de religion sans temple, ni église et qu’il ne puisse envisager qu’une trinité/triade (Odinn, Freyr, Thor). Il n’est pas du tout sûr que cette trinité ait été réelle. Thor bien que populaire, n’est que peu vénéré et à Uppsala c’est Freyr qui est le Seigneur des Svear.

Il ne faut donc pas s’attendre à ce que la description soit fidèle. C’est parfaitement impossible. Mais le chroniqueur a tout de même, malgré une interprétation des récits, laissé un témoignage de ce qui tenait lieu de temple aux Svear.

Adam de Brème a bien parlé d’un lieu cultuel, sûrement une maison longue, très belle et très ornée, dans laquelle les fidèles se rassemblaient après le sacrifice en plein air, dans le bosquet attenant, pour festoyer auprès du roi, car c’était la coutume dans toute la Scandia. Il lui attribue également le nom de *triclinium*, une salle de banquet, ce qui est plus proche de la réalité. Dans cette même maison longue devait également se tenir le Thing.

En fait, les archéologues ont découvert plusieurs vestiges de maisons longues, trois en tout, dont une en partie sous l’église actuelle de Gamla Uppsala.

Le Dr. Martin Rundkvist, archéologue suédois, avec qui j’ai pu échanger quelques mails (et que je remercie chaleureusement pour sa gentillesse et ses renseignements sur Uppsala), m’a affirmé ceci :

“Seules de petites parcelles de Gamla Uppsala ont été fouillées, et nous avons très peu d’informations sur l’endroit où se trouvaient les bâtiments du village à la période “viking”. Tout ce dont nous sommes sûrs pour le moment, c’est qu’il y avait au moins trois maisons longues royales : une sur le site de la cathédrale médiévale, et deux autres au nord de celle-ci.”

Donc pas de temple, né de l’imagination de chrétiens étrangers qui voulaient y voir des édifices religieux semblables à ce qu’ils connaissaient par les écrits de la Bible. Il n’y avait peut-être pas de statues de dieux à cette époque, mais certainement des runes gravées dont celle d’Odinn, des représentations symboliques (le sanglier de Freyr, ou un symbole phallique), un grand arbre rappelant Yggdrasil, etc.

Donc, le fameux temple est sûrement un *hof*, une des maisons longues qui se trouvaient sur les hauteurs d’Uppsala, et Snorri Sturlurson, d’ailleurs, le mentionne dans la *Heimskringla*.

Les sacrifices humains sont également évoqués comme des actes de barbarie innommables, mêlant hommes et animaux dans la même horreur. Dans le bois sacré, on laissait alors pourrir des cadavres dont la puanteur envahissait les lieux.

Les sacrifices ont bien existé, il ne faut pas se leurrer. Beaucoup de religions polythéistes ou même monothéistes ont pratiqué à un moment de leur histoire le sacrifice humain, sous une forme ou une autre. Mais il ne faut pas imaginer comme l'explique Magnus Alkarp, archéologue de l'Université d'Uppsala, Suède (*Det Gamla Uppsala : Berättelser Metamorfoser*) que l'on choisissait des personnes lambda tirées de leur lit pour être offertes aux dieux en pleine nuit. Dans certains cas très graves, on pouvait être condamné à mort, au *blót*, par le Thing. C'était très rare, mais les crimes étaient alors considérés comme trop extrêmes pour être susceptibles d'entraîner un *wergeld*, compensation financière. Les étrangers ayant commis ce genre de crimes et ne pouvant être exilés de leur clan, pouvaient certainement être condamnés à mort et donc sacrifiés, en étant rituellement pendus ou noyés, offerts à Odhinn. Bref, comment honorer les dieux grâce à une exécution pénale, de toutes façons déjà programmée. Voilà une preuve, non pas de cruauté gratuite, mais de grand pragmatisme.

Ces sacrifices humains n'étaient pas si fréquents. On offrait plutôt des animaux selon le dieu à honorer, et uniquement à l'occasion des *blót* importants, deux à trois fois par an. Il est aussi franchement erroné de penser qu'on laissait l'animal sacrifié pourrir sur le lieu de son abattage. Il était consommé lors de la fête qui suivait, dans la maison longue, avec force cornes d'hydromel.

Uppsala, ville, cité ou capitale ?

“Alors commença la richesse d'Uppsala et elle s'est toujours maintenue depuis.”

-- Ynglinga saga ch.10

Uppsala à l'époque n'est même pas une ville au sens moderne du terme et sûrement pas une cité. Les archéologues et historiens utilisent souvent le terme de “site urbain”. Disons que pour les Hommes du Nord, il s'agit quand même d'une agglomération relativement importante, et que pour nous, il s'agit d'un village. On considère souvent que la population des comptoirs ou des villes de l'époque allait d'une centaine de personnes à un maximum de trois mille à l'occasion de fêtes ou de foires. C'est déjà énorme pour l'époque. Hauthaby, comptoir internationalement connu, situé au Jutland, fondé au début du IX^e siècle, ne dépassait pas les mille personnes, au mieux.

En outre, Uppsala n'était pas la ville la plus peuplée du royaume de Svithjodh. Mais elle était le centre commercial, politique, et sacré, donc correspondant assez à la définition d'une capitale. Les rois étaient enterrés à Uppsala et la région regorgeait de tertres funéraires, disparus aujourd'hui (plus de deux mille, deux cent cinquante aujourd'hui, dont trois dits “royaux”).

Uppsala était plus qu'une ville à l'époque, c'était un symbole. Un symbole de la royauté, de l'ascendance divine des rois du Svithjodh, de la présence terrifiante et sacré des dieux en Scandia, et des sacrifices qu'il faut leur faire. Impressionnante, effrayante, royale, divine, voilà comment les Hommes du Nord considéraient Uppsala.

Historique ou fantastique ?



Nous sommes parfaitement conscients du problème que pose un historique incertain, encore à découvrir pour beaucoup d'archéologues, dans un jeu de rôle. Les textes sont apocryphes, modifiés, réinterprétés, ou basés sur des sources perdues. Ne restent que les vestiges éventuels encore enfouis.

Pour nous, auteurs et éditeurs d'Yggdrasil, la problématique reste la même : ne pas trahir les Hommes du Nord et garder la saveur et l'originalité de cette civilisation, ou tenter d'extrapoler à partir des sagas ce qui, hélas a disparu dans les sables du temps, et peut-être finalement affadir Uppsala et la rendre quelque peu semblable à toute capitale de jeu médiéval-fantastique.

Que faire alors ? Garder l'Uppsala historique, un village de huit cent à mille habitants (au mieux), symbole certes, à l'époque, mais bien peu impressionnante pour notre vision moderne de joueurs, ou embellir quelque peu les apparences et faire rêver une table de nouveaux aventuriers ?

Nous avons choisi exceptionnellement d'extrapoler, mais sans vous mentir.

Et c'est la raison d'être de cette longue introduction. À vous, Meneurs de jeu, représentant le Destin à votre table, de choisir entre la réalité peu glorieuse mais purement historique, ou une vision plus “glamour” et qui n'a jamais existé dans les terres rudes de Scandia, sauf dans l'imagination enflammée et subjective de quelques copistes, à six siècles au moins de distance. Choisissez selon votre campagne et les joueurs que vous dirigez, la version que vous désirez utiliser.

Si vous choisissez l'Histoire, vous avez les données nécessaires pour rectifier les textes et chiffres de ce supplément et les faire coller à ce qu'on peut en déduire. Et dans ce cas-là, comprenez bien que même si Uppsala n'était qu'un village un peu plus grand que ses voisins, et résidence des rois, les Hommes du Nord étaient sûrement à la fois émerveillés et anxieux d'entrer dans ce qui était pour eux, une ville aux mille légendes, siège de la royauté et du divin, centre du Svithjodh, haut lieu de rencontre et de culte. N'hésitez pas à le faire comprendre à vos joueurs.

Si vous et vos joueurs préférez les sagas, utilisez le texte et le contexte de campagne tel quel.

Quelques mots encore...



Une dernière précision avant d'ouvrir les portes d'Uppsala. Si vous ne jouez pas la campagne à votre table, nous vous conseillons fortement de la lire tout de même. Car elle fournit des détails et des PNJ que nous n'allons pas mettre en double, dans la partie background et la campagne.

Elle constitue une boîte à outils conséquente et extrêmement vivante car elle met en scène les différents acteurs, rois, créatures surnaturelles ou simples *hirdmen*, laissant à votre disposition PNJ, situations, lieux, synopsis divers, réutilisables à l'infini dans vos propres scénarios.

Elle vous permet également de voir comment se comportent les Hommes du Nord et peut répondre à beaucoup de questions sur la façon de jouer ces personnages tout en restant cohérent avec le contexte.

Si vous décidez de la faire jouer, n'hésitez pas à utiliser les synopsis proposés, durant la campagne pour détourner les joueurs de leur but, ou leur offrir une bouffée d'air frais dans une situation oppressante, ou entre deux scénarios. Ce livre, cette campagne est à vous : jouez avec ses composants selon les réactions de vos joueurs et leurs habitudes. Vous leur ferez vivre une expérience unique.

Cette campagne a été jouée et testée, elle fonctionne. Mais vous savez bien que comme tout scénario écrit, il faut tenir compte des acteurs de cette histoire, les PJ. Modifiez des détails selon leur historique, en faisant bien attention de ne pas ainsi risquer de rendre incohérente la ligne directrice de la campagne. Elle permet aux PJ de suivre les événements marquants politiques et surtout d'y jouer un rôle important.

N'oubliez pas non plus que vos aventuriers ont aussi une vie en dehors de la campagne. Ils ont une famille, des responsabilités, un métier, des terres ; ils sont mariés ou fiancés, ou ont peut-être laissé femme et enfants derrière eux. Ou bien comptent-ils s'installer à la fin de la campagne, couverts de biens et d'honneurs. C'est tout à fait dans l'esprit d'Yggdrasil. Et la campagne offrira de nombreuses possibilités de s'établir, de grimper dans l'échelle sociale.

La famille, la descendance, le clan ancrent un homme dans la vie sociale. Les solitaires, sans descendance, sont voués à la mort, l'exil et l'oubli.

*“Mieux vaut avoir un fils
Même s'il naît trop tard,
après la mort de son père ;
Rarement pierre commémorative
se dresse au bord du chemin
Si le parent ne l'érige au parent.”*

-- Hávamál. ch. 72

Quel que soit votre choix, faites en sorte que vos parties soient riches en surprises, émotions, combats et fureur. Que vos joueurs sachent que leurs aventures seront chantées par les scaldes !

Hommes du Nord, ici naissent les légendes !



Le Svithjodh

Le Svithjodh

Histoire

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

Le climat se révèle relativement tempéré en dépit de la situation septentrionale du royaume en Scandia. Des courants chauds, bien connus des marins, chassent le froid le long des zones littorales. Mais l'hiver s'accompagne de son éternel manteau neigeux et une épaisseur de glace, pouvant aller d'une fine pellicule jusqu'à une coudée les mauvaises années, s'empare de la majorité des ports et des nombreux lacs.

Une grande partie des terres de Svithjodh est recouverte d'immenses forêts sombres que de rares routes souvent impraticables à cause des intempéries, et très rarement entretenues, permettent de traverser.

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

Situation politique

Le clan royal porte le nom de Yngling et dirige le pays depuis cette ville sacrée, Uppsala, sa capitale. Les souverains de Svithjodh sacrifient à d'étranges rites où se mêlent fécondité et mort. Leur sang transmet le pouvoir de pratiquer la sorcellerie et leur peuple les reconnaît comme les égaux des dieux. Ils furent également pour la plupart de grands guerriers, pourtant ce don semble peu à peu se perdre de génération en génération. Les seigneurs suédois se caractérisent plus aujourd'hui par leur goût de la sorcellerie. Et quand le pouvoir se manifeste trop faiblement en eux, ils recourent à la ruse et aux stratagèmes. Fins politiciens, les rois de Suède savent parvenir à leurs fins par des moyens détournés. Leurs ressources dans ce domaine, comme en bien d'autres, assurent la gloire de leurs armées et la force de leur position. L'arrogance des souverains de Svithjodh n'a d'égale que leur force brute.

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

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

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

Ottar est le frère du monarque. Grand meneur d'homme, guerrier farouche, et aussi expansif que le roi Egil est renfermé, il règne sur son propre domaine, une terre riche sur le littoral oriental et une ville importante sur le lac Mälaren, Helgö. Cet homme avide et querelleur, prompt à la colère, aimerait voir l'un de ses deux fils, Asmund et Adhils, monter sur le trône de Suède. Mais Egil a également un héritier reconnu du nom de Aali et, bien qu'il soit encore jeune, le titre de roi lui revient de droit.

Ottar enrage en silence, mais il n'est pas assez stupide pour défier son aîné.

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

Vieillissant, le roi Egil semble de plus en plus accaparé par ses recherches en matière de sorcellerie, au point d'en délaisser les affaires du royaume. C'est du moins l'impression qu'il donne, car on ne voit plus guère que ses conseillers présider aux assemblées et veiller à l'exécution des ordres du souverain. Egil, bien au contraire, prépare activement l'avenir de la Suède et cherche à assurer la pérennité de la lignée des Ynglingar.

Factions et forces en présence



Le royaume semble tout entier sous le joug sévère du monarque. Cependant la situation politique demeure très compliquée. Pris dans ces rêves de grandeur, effrayé à l'idée de la mort qui l'attend tôt ou tard, tout comme son père le cruel Aun dit l'Ancien avant lui, Egil multiplie les offrandes sanglantes aux dieux tout en explorant les limites de la sorcellerie. Ses pouvoirs, ses sombres études, mais aussi la nature de son sang affectent son jugement. À la cour d'Uppsala, le protocole accorde aujourd'hui au souverain les mêmes prérogatives et le même statut que les divinités du panthéon nordique. Egil a lancé de gros travaux près de la cité afin de faire construire un immense tertre destiné à l'accueillir. Certains prétendent qu'il a découvert un moyen de devenir immortel et que cet ouvrage participe à ce rite. Ce savoir interdit terrorise ses sujets.

Le règne d'Egil se fait de plus en plus tyrannique. Ses recherches, ses campagnes et sa politique intérieure engloutissent des fortunes, menaçant l'équilibre du trésor royal. Ses opposants, discrets et craintifs, se font chaque jour plus nombreux. Certains, parmi les princes *svaer*, ont pris contact avec Aali Egilsson, le fils du monarque, afin d'envisager son accession au trône bien plus tôt que prévu. Le jeune homme hésite à se dresser contre son roi, mais les beaux discours et la peur que lui inspire Egil le laissent ouvert à ces propositions. Les conseillers suédois du roi pensent que le fils n'est que l'espion du père pour démasquer les conspirateurs.

Ottar est tout à fait conscient du danger que son frère fait courir au pays dans sa démente dictatorial, mais reconnaît que l'unification, même par la force, du Svithjodh est une bonne chose. Les rancœurs se dirigent aujourd'hui contre Egil et son héritier, laissant place à ses propres ambitions. Le fils d'Ottar, Asmund est un bon guerrier, mais n'a aucun sens politique. En l'envoyant combattre les seigneurs indépendantistes du Nord, au nom du roi, Ottar lui permet de s'aguerrir sur le champ de bataille, mais lui ôte également toute légitimité pour une accession au trône soutenue par le Thing. Son cadet, Adhils, est lui beaucoup plus intéressé et de la trempe dont on fait les rois. Dans l'ombre de son père et de son oncle, il apprend et noue son réseau de relations dans la perspective du conflit qui, il le sait, embrasera tôt ou tard le Svithjodh. Chaque jour qui passe éloigne plus irrémédiablement les deux frères, Egil et Ottar. Les *jarl* suédois grondent. Les taxes sont écrasantes, le roi lointain et suspect, la prospérité du pays semble s'épuiser. De nombreuses factions divisent le paysage politique. Fanatiques dévoués à Egil, seigneurs vaincus et revanchards du Sud ou du Nord, représentants des intérêts

des marchands et des *bondi*, *jarl svaer pro Ottar* ou pro Aali... La guerre civile qui décidera de l'avenir du Svithjodh ne saurait tarder à éclater.

Villes du Svithjodh

Parmi les villes du Svithjodh, peu rivalisent avec Uppsala, le centre religieux, économique et politique des *Svear*. Depuis quelques temps, une installation sur une île du lac Malären, sur l'île de örkö semble faire présumer l'installation d'un comptoir mais pour l'instant, il n'y a qu'une poignée fermes et quelques tertres funéraires des *jarl*. Les autres villes ne sont que des villages es autour de la maison longue du *jarl* : Höggom qui de petit port de pêcheurs devient peu à peu une cité portuaire, ou Vendel sur un confluent de la Sala, faisant également partie du domaine royal, qui tente de développer son commerce, ou encore Lömgard, également, sur la Sala qui sert d'avant-poste à Uppsala à la fois commercial et militaire.

Un seul site urbain peut rivaliser d'activité avec Uppsala : Helgö, située sur une île du lac Malären, résidence du frère du roi, Ottar qui dirige d'une main de fer la protection du commerce suédois, repoussant pirates et pillards *gautar*, grâce à ses *hirdmen* les nombreux *snekkjar* et *langship* qui y mouillent.

Helgö est réputée pour son port de commerce, qui permet de fructueux échanges avec les *Gautar* et le contrôle de tout le commerce sur le lac Mälaren, mais également pour son industrie de ferronnerie ainsi que ses nombreux et talentueux joailliers. Toute l'exportation du métal suédois vers les pays baltes passe par Helgö.

Ce qui fait d'Ottar, un homme puissant et riche, apprécié de ses hommes, et un chef de guerre du roi en position de rivalité pour la succession au trône face au bien seul et jeune successeur, Aali, fils d'Egil.

Le rêve oriental et l'Austervegr, la route de l'Est

Le Finland et les pays Baltes sont un enjeu pour l'établissement de comptoirs orientaux, et descommerciales de l'Est convoitées par les Suédois: celle de la Volga, allant de la mer Baltique à l'Orient en passant par la mer Caspienne, et celle du Dniepr, partant toujours de la mer Baltique mais cette fois descendant vers l'empire Byzantin en passant par la mer Noire.

La Suède est particulièrement bien placée grâce au port d'Helgö pour envoyer des commerçants protégés vers ces pays méridionaux pour y échanger métal, fourrures précieuses (martres, zibelines, vairs, petit-gris,etc), ambre, *vaðmal* (laine de moutons angoras, tissée, stockée en gros rouleaux et de grande valeur) ivoire de morse, stéatite et hommes ou femmes, contre des étoffes rares et luxueuses (soie), des épices, de l'argent, de l'étain, de la cire, du miel, des bijoux, du verre, du vin, du sel, des statuettes, les précieux étriers venant des steppes d'Asie, et grain.

Certains comptoirs, comme Holmgarðr, situé sur une rivière se jetant dans le lac Ladoga auprès duquel sont installées des tribus finnoises souvent amicales, semblent extrêmement prometteurs et les guerriers accompagnant les commerçants n'hésitent pas, à leur demande, à aider les tribus locales à pacifier les alentours des futurs comptoirs.

Quand à Byzance, qu'ils appellent, émerveillés et les yeux emplis de convoitise, "*Mikligarðr*" (la grande cité), c'est une plate-forme commerciale incontournable dans laquelle ils sont accueillis à bras ouverts grâce à leurs fourrures luxueuses et leurs esclaves aux cheveux de lin, souvent raziées sur les côtes norvégiennes. Car la splendide ville est au centre du trafic d'esclaves. Pour y accéder, il faut franchir plusieurs rapides dangereux, et résister aux Slaves, Bulgares et Khazars ou négocier leur passage. Mais le jeu en vaut la chandelle et les Suédois comptent bien s'installer le long de cette route prestigieuse et hautement lucrative, visant ainsi à la fois une expansion commerciale, mais aussi territoriale.



Uppsala

« ...Je n'avais que dix-sept ans lors de ma première visite à Uppsala. A l'époque, plein de fougue et sujet à l'aveuglement propre à la jeunesse, je ne rêvais que d'en découdre et de porter le fer et le feu chez nos ennemis. Halfdan régnait encore sur le Danemark et mon père, Kori Kundssen, était son vassal. Puissant jarl du clan Horggesson, il possédait une bonne partie des terres orientales de la Scania. Trois ans plus tôt, les territoires gautar limitrophes avaient accepté la paix imposée par le roi Halfdan, et, hormis quelques raids saisonniers sur les villages voisins, nos jeunes gens, dont je faisais partie, ne trouvaient guère d'occasions de prouver leur valeur. Je rêvais d'expéditions lointaines, de combats glorieux et d'aventures périlleuses. Tout cela, je devais l'obtenir finalement bien des années plus tard, étant devenu l'un des chefs de guerre de Frodi, monarque de Scania, même si mon épée a plus fait couler le sang du frère et mes larmes que ravi mon cœur guerrier. Mais, durant mes jeunes années, j'aurais parcouru le monde entier juste pour livrer bataille. Peu importait la nature de l'ennemi. Aussi, imaginez mon désappointement lorsque mon père m'annonça que je devais le suivre jusqu'à la capitale des Suédois, non pour y délivrer un quelconque défi ou ultimatum de notre monarque, mais bel et bien pour y négocier des traités d'alliance et commerciaux, et porter à leur souverain un message d'amitié. Je souhaitais devenir un héros de saga, et j'en étais réduit au simple rôle d'ambassadeur. Un messager...

Bien sûr, les années ont passé, et aujourd'hui je vois le monde bien différemment. J'ai souvent obéi alors qu'il fallait se rebeller. Et parfois j'ai refusé, par orgueil ou par ignorance, de faire ce qui était

juste. Mais si l'on me désigne aujourd'hui comme le plus grand connaisseur du Svithjodh vivant au Danemark, je le dois aux longues années où j'ai vécu à Uppsala. »

-- Souvenirs du jarl Avard Korisson tels qu'il les confia au scalde Starkadh lors de sa réclusion à Hleidra.

Vue générale



Les voyageurs qui découvrent la capitale du Svithjodh pour la première fois restent souvent bouche bée devant le panorama qui s'offre à eux. Bien sûr, Uppsala n'est pas aussi étendue, ni aussi cosmopolite, que peuvent l'être les cités marchandes de Ribe ou d'Ahus. Pourtant, elle dégage une aura de magnificence et de puissance qu'aucune autre grande ville de la Scandia ne possède. Cette sensation d'arriver dans un lieu mythique doit beaucoup aux histoires et rumeurs qui courent au sujet d'Uppsala. Un sentiment renforcé par l'éprouvant périple que les visiteurs ont bien souvent dû subir pour contempler enfin la cité au temple d'or.



Atteindre Uppsala

« ... Cette information surprend souvent les gens. Oui, je le sais très bien. La cité d'Uppsala ne donne pas sur la mer. Elle est même très loin de la côte et, contrairement à Helgö ou Höggom par exemple, la ville ne s'organise pas du tout autour des activités liées à la navigation. Mais Uppsala possède cependant un port. Oui, de longs quais bordent les rives pentues et de nombreux navires remontent le fleuve ou sillonnent les eaux du lac. Aussi, certes dans une moindre mesure et, par certains aspects, de manière bien différente, la capitale du Svithjodh demeure l'un des ports les plus symboliques de la Scandia... »

-- Souvenirs du jarl Avard Korisson tels qu'il les confia au scalde Starkadh lors de sa réclusion à Hleidra.

Contrairement à ses homologues, la capitale du royaume de Suède présente la particularité de ne pas se dresser sur le littoral. Elle n'est pas ouverte vers la mer et au commerce maritime qui en découle. Implantée loin à l'intérieur des terres, sa position particulière représente à la fois une bénédiction et un désavantage.

En effet, Uppsala se révèle difficile à atteindre et sa situation géographique impose un long voyage aux marchands et aux différents visiteurs venus d'une autre contrée. Car le flot de personnes arrivant ou quittant la

cité, sans s'avérer ingérable, demeure suffisamment important pour être comparé à l'activité bourdonnante des autres villes de foire. Car Uppsala symbolise, dans l'inconscient des habitants de la Scandia, le pouvoir et la victoire des hommes sur leur environnement. Elle représente sans doute la plus grande des merveilles parmi les réalisations humaines des Terres du Nord. Aussi, son emplacement dans une région difficile d'accès la protège également de toutes les convoitises, si toutefois la puissance militaire et occulte de ses souverains n'y suffisait pas.

Malgré de nombreux conflits au cours de son histoire, aussi bien contre des clans suédois que d'autres royaumes, Uppsala n'a, jusqu'à présent, jamais été prise par l'ennemi. Il faut reconnaître que la capitale du Svithjodh bénéficie de nombreux atouts pour sa défense.

En premier lieu, elle peut compter sur un environnement naturel des plus favorables. En effet, même si cela doit se faire au détriment de sa puissance commerciale, l'implantation urbaine loin à l'intérieur des terres constitue un obstacle important à toute force d'invasion. De nombreux villages, des villes et leurs garnisons jalonnent la route jusqu'à Uppsala. L'environnement lui-même ralentit considérablement un agresseur potentiel qui doit faire progresser ses troupes à travers des successions de champs cultivés, de forêts épaisses, de collines sauvages et d'escarpements abrupts. De plus, le réseau fluvial important dans cette région établit autant d'obstacles, du simple ruisseau au fond d'un fossé à une large rivière aux berges boueuses, devant une armée en marche. Les rares pistes sillonnant cette portion de la Suède ne sont guère plus que des chemins vaguement entretenus sur lesquels il est facile de se perdre.



Les coursiers

À cause de sa position géographique, mais également de l'étendue de leur royaume, les maîtres d'Uppsala ont mis en place un système d'alerte et de surveillance du territoire unique dans toute la Scandia. Les coursiers regroupent des *hirdmen* sélectionnés à la fois pour leur loyauté au monarque, mais également pour leurs qualités de cavaliers et leur excellente connaissance de la région. En effet, leur rôle consiste à rallier les différentes cités du Svithjodh en un minimum de temps, portant ordres et nouvelles au bénéfice du roi, et de lui seul.

L'équitation reste une compétence peu développée parmi les hommes du Nord, même s'ils élèvent des chevaux de monte, mais le roi Egil lui-même est bon cavalier. Les coursiers démontrent dès leur plus jeunes âge des dispositions dans ce domaine et continuent de s'entraîner tant qu'il restent en fonction. Ils peuvent en général parcourir entre soixante-dix et cent vingt kilomètres par jour selon les conditions climatiques et la nature du terrain. Les fortins assurant la protection de la Sala et des voies d'accès à Uppsala fournissent des chevaux frais, d'autres relais royaux sont installés dans les grandes villes de Suède. Ce corps unique de messagers talentueux n'obéit qu'au roi et relaie ses ordres à travers tout le royaume. Toutefois, en cas d'attaque, un coursier a le devoir de partir aussitôt pour la capitale, de sa propre initiative, afin d'en avertir le monarque et ses conseillers, assurant une mobilisation rapide des *hirdmen* de la garde royale, ainsi que des *bondi*.

Les coursiers ne portent que des armures légères et se montrent aptes à survivre seuls, en pleine nature, durant de longues périodes si nécessaire. Leur excellente connaissance du Svithjodh fait que certains servent également de guides ou d'éclaireurs lorsque le souverain les affecte à ce genre de mission. Un cercle d'or autour de leur bras gauche, orné d'une représentation symbolique d'un cheval, signale l'appartenance à ce corps d'élite.

Coursier du Svithjodh

Conflit 12 / 7 Relationnel 2 P h y -
sique 9

Mental 5 Mystique 3 / 2

Vitalité 11

Caractérisations* : Agile ; Alerte ; Armement supérieur (dégâts +2) ; Cavalier ; Arrogant

* Les caractérisations sont déjà prises en compte dans le profil donné.

Nouvelles caractérisations :

Cavalier (Physique +1) : le figurant possède une grande compétence pour monter à cheval ou en dresser un. Ajouter un bonus de +1 à ses Tests lorsqu'il combat ou manœuvre sur le dos de sa monture.

Arrogant (Relationnel -1) : le personnage se montre imbu de lui-même et, sûr de sa supériorité, réelle ou supposée, méprise les gens qu'il considère comme lui devant le respect.

Uppsala ne se trouve pas pour autant complètement isolée et elle compte principalement sur la rivière Sala (aujourd'hui la Fyris) pour assurer ses communications avec l'extérieur. Le port d'Östra Aros sur le lac Mälaren (ou lac Mälar), sert de port marchand et contrôle l'accès terrestre à la capitale depuis la voie fluviale. Mais là non plus, un éventuel assaillant ne gagnera aucun avantage à suivre cet itinéraire. Très fréquenté, le large cours d'eau est certes navigable, mais aussi surveillé par plus d'une demi-douzaine de camps fortifiés tout le long de son parcours. De plus, la Sala traverse des marais les Fyrisvellir, impraticables et dangereux, où sont inhumés des rois mythiques, et ce pratiquement jusqu'à Uppsala. D'une manière ou d'une autre, impossible d'atteindre la cité sans donner auparavant l'alerte et permettre à de rapides coursiers, se tenant toujours prêts à partir au galop, d'atteindre la capitale pour avertir d'une attaque. Qu'il vienne du Sud, du Nord ou de l'Est, l'ennemi, après avoir épuisé ses guerriers dans une longue progression, devrait encore faire face à une cité en état d'alerte, prête au combat.

L'approche occidentale n'est guère plus aisée. Aucun sentier connu et fréquenté ne parcourt la forêt impénétrable qui recouvre cette région. De nombreuses créatures sauvages hantent les bosquets obscurs et peu de chasseurs osent même s'enfoncer bien loin dans les profondeurs sylvestres, que l'on abandonne volontiers aux dieux et aux esprits. Les contreforts montagneux à l'horizon forment un autre rempart naturel. Au plus près de la cité, la densité de population augmente de nouveau et les communautés rurales exploitent l'orée de la forêt.

Il est donc très difficile pour le voyageur désireux de se rendre à Uppsala d'y parvenir sans se faire remarquer.

Afin de se rendre à Uppsala, un visiteur ne dispose guère que de deux options. Par voie terrestre, nous venons de le voir, le voyage se révèle à la fois long et périlleux, quelle que soit la direction par laquelle on arrive. Il n'y a que trois routes balisées menant à la capitale, et encore elles ne s'avèrent praticables qu'au cours de la bonne saison. L'hiver, la neige et la pluie, ont tôt fait de les transformer en bourbier.

Depuis la ville, la piste principale part vers l'Est, longe la Sala sur une dizaine de lieues avant de bifurquer au Sud, en direction de Helgö. À cet endroit, le Fortin de la Hulotte garde le seul bac permettant de traverser la rivière sur des kilomètres à la ronde. Celui-ci est assez large pour emporter six chariots à quatre boeufs en un seul trajet. Curieusement, il s'agit là d'une entreprise privée, les guerriers du fort assurant simplement la sécurité de la zone, sans percevoir la moindre taxe sur les passages. Quinze *hirdmen* et leurs familles en composent la garnison. L'un d'eux appartient au corps des coursiers et il dispose en permanence de trois chevaux prêts à partir. L'enceinte fortifiée enferme une demi-douzaine de bâtisses en bois dominées par une haute tour de guet. De cette position, une sentinelle peut surveiller la rivière sur plusieurs lieues en amont comme en aval.

Un petit hameau s'est installé à deux portées de flèche du fortin, appuyé contre un grand bosquet de feuillus. La vingtaine de fermiers subvient aux besoins des soldats et revend ses excédents aux marchands de passage.



Uppsala

Une autre route quitte Uppsala par le Nord. Elle serpente à travers des régions de collines rocailleuses jusqu'à la côte où il est alors possible de s'embarquer pour Vendel. Cette voie demeure peu fréquentée, les villages y sont rares et leurs habitants, des éleveurs de moutons pour la plupart, se montrent rudes et peu accueillants au minimum exigé par les lois de l'hospitalité.

De l'autre côté du lac d'Uppsala, une route large et presque agréable s'enfonce vers l'Ouest en direction de Jasberg. La piste contourne la grande forêt par le Sud en des détours parfois difficiles à suivre à travers des vallées étroites et des landes sauvages. L'hiver, la neige bloque totalement ce passage pour les marchands et leurs convois, seuls de rares téméraires osent braver les éléments pour rejoindre les deux cités. À la bonne saison, le trafic y est à peine plus important. Des caravanes transportent des biens venus de Norvège ou du Jylland, mais la menace de pillards ou le risque de se perdre en route suffit à décourager les moins entreprenants. Le voyage maritime, bien que plus long, demeure également bien plus sûr.

Tout le long de ces voies, des postes de surveillance assurent la protection des voyageurs, mais surtout la sécurité de la région qui les entoure. S'ils sont assez nombreux et conséquents, en taille et en effectifs, sur la route de l'est, les deux autres directions bénéficient tout au plus de campements provisoires démontés avant l'arrivée de l'hiver, ou d'un unique *hirdman* affecté dans l'une des petites bourgades éparpillées sur le trajet. Cependant, Vendel, Helgö et Jasberg disposent chacune d'un petit contingent de coursiers propres à maintenir un lien permanent avec la capitale de la Suède, quels que soient la saison et les rigueurs du temps.

Les fortins sur la route

La plupart ne sont guère plus que des campements, certains s'avérant même saisonniers. Composés d'une levée de terre circulaire entourant quelques bâtiments de bois aux toits de chaume ou de planches, ces fortins abritent d'une vingtaine de personnes à plus de cinquante pour les plus importants. Ceux-ci se dressent en général près d'un carrefour, d'un bras de la rivière particulièrement exposé, d'un village prospère. Leur population se compose bien entendu de *hirdmen*, mais également de leurs familles et esclaves. Le poste de guet n'occupe qu'une portion de leur temps. Les guerriers affectés aux fortins sont également paysans et exploitent les terres alentours qui leur sont allouées. Cependant, cette activité complémentaires, voire essentielle pour la plupart, ne leur permet pas de produire d'excédent, juste le nécessaire pour assurer leur subsistance quotidienne. Les meilleurs combattants de la Svithjodh se retrouvent rarement envoyés dans ces camps d'alerte. Certains ne sont même guère mieux que des *bondi* à peine formés aux armes. Toutefois, la plupart prennent leur rôle très au sérieux, plus par crainte de la colère du monarque d'Uppsala à leur encontre en cas d'erreur, que par loyauté envers le royaume.



Le bac de la Hulotte

L'unique moyen de traverser la Sala, à des lieues à la ronde, appartient au vieux Grend Lofsson et à ses fils. Trois générations vivent ensemble dans une demeure cossue aux abords du fort militaire. La rumeur prétend que cet ancien *hirdman* aurait autrefois rendu un service au roi Egil, ce qui lui aurait valu ce privilège. Mais le bonhomme refuse d'en dire quoi que ce soit, se contentant d'un sourire énigmatique lorsque l'on aborde le sujet. Quoi qu'il en soit, cette activité assure la prospérité de sa famille. On raconte également qu'il a accumulé au fil des ans une véritable fortune, cachée quelque part dans sa maison ou dans ses dépendances qui l'entourent. À ceux qui cherchent à vérifier par eux-mêmes, Grend montre bien que, malgré ses cinquante-cinq années révolues, il sait encore manier la hache avec force et dextérité.

Grend Lofsson, ancien *hirdman* de la garde royale d'Uppsala

1m85 84 kg 56 ans

Profil : *hirdman*

Caractérisations : vétéran ; robuste ; méfiant

Nouvelle caractérisation : Méfiant (mental +1 / relationnel -1)

Le personnage est doté d'un caractère renfrogné et se méfie de tout le monde, mais plus particulièrement des étrangers. Il accorde très rarement sa confiance et seulement après une démonstration convaincante de l'honneur et de l'honnêteté scrupuleuse de son interlocuteur.



Sur la Sala

La rivière Sala prend sa source dans le lac d'Uppsala puis file vers l'Est et la mer Baltique. Large, son cours paisible est navigable sur toute sa longueur. Près de son embouchure, une série d'îlots transforme le lit de la Sala en un dédale où les bancs de sable nombreux constituent autant de pièges pour un navigateur peu habitué à cette zone. Ici, des marécages lovés entre des collines basses rendent l'endroit difficile d'accès par voie de terre. La rivière se jette dans un delta étroit et inhabité, hormis la petite cité portuaire et fortifiée de Lömgard bâtie sur un isthme rocheux, véritable rade naturelle donnant sur la mer. Comparée aux autres agglomérations suédoises, cette ville demeure assez récente, fondée il y a moins de quarante ans par les maîtres d'Uppsala afin de réguler la navigation et le commerce vers la capitale du Svithjodh. Toute son activité est dirigée en ce sens. Sa population



se compose pour moitié de marchands, ainsi que de leurs employés, et d'artisans spécialisés dans le travail naval, de soldats en garnison pour l'autre moitié. Le gouverneur de Lömgard est depuis toujours choisi parmi les fidèles du souverain. Ses responsabilités, en tant que chef de la première ligne de défense de la principale voie d'accès à Uppsala expliquent ce fait. Il dispose dans ce but d'une trentaine d'hommes, postés en sentinelle sur les remparts de bois ou en patrouille le long du littoral, ainsi que deux *snekkjar* et de leurs équipages respectifs. L'un d'eux se trouve toujours à flot, sillonnant le cours paisible de la Sala.

En voyageant vers l'amont, le paysage laisse place à des rives enfermées dans des forêts drues, entrecoupées de temps en temps de champs cultivés et de hameaux prospères. Cette route est également surveillée de loin en loin par des fortins autant destinés à assurer la sécurité sur la rivière que d'apporter de l'aide si nécessaire aux navires de passage.

Le courant se fait plus fort à l'approche du grand lac et les marins doivent se montrer vigilants tant qu'ils n'ont pas mené leur bateau dans ses eaux calmes. En effet, des hauts-fonds et quelques rochers affleurant parsèment les dernières lieues du voyage. Mais une fois sur le lac, les voyageurs ne sont toutefois pas encore au bout de leur périple. En effet, ils débouchent face au village portuaire de Östra Aros où ils doivent accoster. Cette bourgade d'une centaine d'habitants, surveillée par un fortin surélevé propose les services de ses navigateurs expérimentés pour guider les embarcations marchandes sur la rivière, mais sert également de port commercial pour la capitale suédoise, située encore à deux lieues au Nord, au milieu des collines escarpées. Les visiteurs doivent donc louer sur place entrepôts, chariots et montures avant de poursuivre leur chemin.

Lömgard

Cette petite ville est construite le long de l'isthme rocheux dont elle épouse la forme d'un croissant de lune. Un haut talus de terre (4 mètres) surmonté d'une palissade de gros rondins blanchis par les embruns cerne l'agglomération toute en longueur. Trois tours de guet, au Nord, à l'Est et au Sud, surveillent les flots marins et les marécages des alentours. Environ cent cinquante personnes vivent là en permanence. La population se compose de la garnison, de bondis (marchands et artisans) et d'esclaves travaillant surtout sur le port. Celui-ci peut accueillir jusqu'à douze navires le long de son quai de planches et de pierres, à l'abri du vent du large. Plusieurs maisons très proches sont destinées aux voyageurs en partance, ou de retour, pour Uppsala.

Lömgard est une ville laborieuse et sans charme, aux rues étroites et rectilignes, grise, morne. Pour sa subsistance, elle dépend entièrement de l'approvisionnement par les navires marchands de passage, les terres aux alentours demeurant pour la plupart marécageuses, voire insalubres. Les gardes se montrent naturellement suspicieux avec tous les nouveaux venus et n'hésitent pas à fouiller les navires qui leur paraissent suspects. La plupart se montrent incorruptibles, car ils savent qu'un manquement par leur faute à la sécurité d'Uppsala équivaldrait à la pire des sentences. Cependant, certains profitent de leur position pour extorquer un « droit de passage » aux nouveaux visiteurs. Le *jarl* laisse faire tant que cette taxe demeure symbolique et ne risque pas de provoquer la rébellion des voyageurs.

Uppsala

Knud Forssen, « mauvaise jambe »

Jarl de Lömgard 42 ans 1m75 76 kg
PUI 4 VIG 4 AGI 2
DP 9 DM 8 REA 8
INT 2 PER 3 TEN 3
DEP 6 PV 54 / 27 / 13 / 0
CHA 3 INS 3 COM 2

Réserve de Furor : 5

Équipement : épée longue, poignard, hache, bouclier

Protection : 15 (cotte de maille, casque, épaulières, bracelets de cuir renforcés)

Compétences : Chercher 14 ; Chevaucher 12 ; Commerce 9 ; Eloquence 11 ; Empathie 5 ; Esquive 10 ; Intimidation 12 ; Mouvement 8 ; navigation 6 ; Natation 14 ; Savoir (Uppsala) 13 ; Tactique 10 ; Traditions 11 ; Vigilance 12 ; Armes courtes 8 ; Armes longues 13 ; Lancer 10 ; Lutte 9

Prouesses : Coup de bouclier ; Sonner ; Défense de fer

Knud Forssen est un vétéran de plusieurs expéditions contre la Norvège et le pays des *Gautar*. Simple *hirdman* à l'époque, il officiait sous les ordres directs d'Ottar, le frère du roi. Ensemble, ils ont remporté bien des batailles et ramenés maints trésors à Uppsala. Après une blessure sérieuse à la hanche qui le laissa boiteux, Knud abandonna les raids lointains pour se consacrer à l'entraînement de la garde royale dans la capitale. A ce poste, il gagna la confiance du souverain, au point de se voir attribuer, il y a deux ans, le titre de *Jarl* et la fonction de gouverneur de Lömgard. Depuis cette date, il officie de son mieux dans cette nouvelle position, s'appuyant à la fois sur son charisme et sur son expérience pour s'assurer l'indéfectible soutien de ses hommes. Knud Forssen est un loyal serviteur du trône de Suède. Originaire d'Uppsala, il compte bien y finir ses jours et s'est juré de défendre l'intégrité de la cité par tous les moyens.

Accroche : Bien qu'ils se soient moins vus ces dernières années, Ottar et Knud ont conservé l'un pour l'autre une amitié sincère. Aussi, le *jarl* de Lömgard se trouve aujourd'hui dans une situation bien difficile. Le frère du roi est venu le voir secrètement, il y a quelques semaines. Le but de sa visite, toute politique, visait à éprouver le sentiment de loyauté du gouverneur envers Egil. Comme il s'en doutait, Ottar a trouvé avant tout un patriote suédois, quel que soit le monarque assis sur le trône. Grâce à quelques arguments bien sentis, il a su instiller le doute dans le cœur du vétéran. Celui-ci n'est pas idiot, et il voit bien que la politique du souverain actuel menace l'équilibre du royaume. Mais il est également un homme d'honneur et sa charge compte beaucoup pour lui. Si Ottar l'a félicité de son implication dans la sécurité de la capitale, il lui a aussi rappelé que son vieil ami lui devait la vie. Après tout, n'est-ce pas lui, Ottar, qui l'a ramené à travers les lignes ennemies, gravement blessé, vers les siens ?

Depuis cette visite, Knud Forssen redoute, comme il le pressent depuis des années, connaissant bien les deux hommes, l'affrontement qui risque d'embraser son pays. Il refuse d'y penser pour le moment et se concentre sur son travail, en espérant que le roi Egil ignore tout de sa rencontre avec Ottar. Il est loin de se douter que sa propre fille, Magda, espionne tout ce qui se passe à Lömgard, au profit du souverain.

Événements de voyage

Lorsque vos personnages suivent la route, ou la rivière Sala depuis ou en direction de Uppsala, vous pouvez émailler leur périple à l'aide d'événements et de rencontres tirés du tableau suivant. Lancez 1D10 ou choisissez celui qui vous semble le plus opportun.

- 1) Une pluie torrentielle s'abat sur la région, obligeant les voyageurs à s'arrêter pour chercher un abri ou couvrir le risque de se perdre (Survie SR16 pour conserver la bonne direction). Le lendemain, la route détrempée et boueuse, ou la rivière charriant des débris, ralentit de moitié la vitesse de déplacement des voyageurs.
- 2) Un groupe de brigands opère dans les environs. Ils suivent les personnages de loin, estimant leurs chances en fonction du butin espéré. Face à trop forte partie, ils renoncent.
- 3) Des marchands font route dans la même direction que les personnages. Ils colportent rumeurs et informations et, une fois rassurés sur leurs intentions, acceptent ces nouveaux compagnons de voyage avec joie.
- 4) Les personnages aperçoivent une colonne de fumée derrière un bosquet d'arbres. Celle-ci provient d'une ferme isolée, incendiée récemment. Le bétail comme les habitants des lieux restent introuvables. En se renseignant, dans le prochain village, ils apprennent qu'une bande d'esclavagistes sévit dans la région (et fournit de la main d'œuvre à un riche marchand de Höggom qui implante sa colonie en secret sur le littoral finnois).
- 5) Les personnages croisent un groupe d'une douzaine de *hirdmen* en route pour Lömgard où ils doivent s'embarquer pour une expédition. Leur capitaine, un gros homme goguenard, est toujours à la recherche d'autres volontaires. Il promet butin et gloire.
- 6) Un cheval affolé au milieu du chemin, un cadavre dans un fossé. Qui a bien pu tuer un coursier royal et que transportait donc celui-ci ?
- 7) Deux *berserkir* suédois rejoignent les personnages sur le trajet. Ils vont dans la même direction et décident de cheminer un moment avec eux. Bien qu'ils ne cherchent pas la bagarre, mais ne font rien pour l'éviter non plus, leurs manières de rustres et leur arrogance met à rude épreuve la patience de leurs compagnons de route.
- 8) La rivière Sala en crue déborde de son lit. De grandes zones sont immergées, obligeant à faire de longs détours à travers bois et rend la navigation bien plus difficile à travers les débris flottant sur un fort courant (Navigation SR18).
- 9) Un émissaire royal et sa suite occupent le seul emplacement où il est possible de bivouaquer pour la nuit. Peut-être consentira-t-il à le partager ?
- 10) Un fortin a été mis en alerte, et des hommes en armes non identifiés ont été aperçus dans la région. Les personnages tombent face à une patrouille des plus nerveuses, surtout qu'ils ont dû laisser une garnison symbolique derrière eux pour protéger leur campement et leurs familles.

Uppsala

Population

La capitale du Svithjodh n'est pas la cité la plus peuplée de la Scandia : Ahus et Ribe se disputent ce titre avec entre douze à treize mille habitants chacune. Cependant, dans ce total on compte traditionnellement tous les sujets du souverain local, soumis à son autorité directe et vivant dans le périmètre d'influence de la ville (en général, une à deux lieues). Dans ce cas, Uppsala regroupe une dizaine de millier d'âmes. Mais si l'on dénombre uniquement les résidents présents dans la zone urbaine, la cité suédoise devient sans conteste la plus impressionnante.

À l'abri de ses hautes palissades renforcées, Uppsala abrite près de huit mille habitants permanents, auxquels s'ajoute un millier de visiteurs ne cessant de circuler sur les routes du Svithjodh. Cette population particulièrement dense exige bien entendu une organisation stricte et efficace. Le roi s'appuie sur un conseil dont le seul rôle consiste à assurer la sécurité et l'approvisionnement de tous ces gens, mais également la gestion quotidienne de la cité.

Les terres alentours sont exploitées par des hommes libres, vassaux du monarque. Ces familles de *bondi*, et leurs nombreux esclaves, fournissent aux citadins la nourriture et les fournitures essentielles grâce à une agriculture au rendement important. L'importation de denrées et d'objets manufacturés depuis toute la Scandia, et bien au-delà, complète cet approvisionnement de base. Si on trouve dans la région du bois et du grès en abondance, l'apport constant d'autres matières premières, métaux précieux, ivoire, stéatite, fer, fait vivre le coeur de la cité, le Quartier des Outils où se regroupent les artisans.

Une grande partie de la population d'Uppsala est tournée vers la production d'objets manufacturés qui fondent sa réputation. Depuis des décennies, les souverains suédois cherchent à s'entourer d'excellents ouvriers et d'artistes propres à satisfaire leurs propres besoins, mais également à étendre le rayonnement culturel de la cité dans toutes les Terres du Nord.

Étrangement, on croise assez peu de *thulr* ou de *völva* dans l'enceinte de la ville, en tout cas proportionnellement moins qu'à Hleidra où le roi Frodi tente d'attirer des mystiques à sa cour. Il existe une bonne raison à cela, les lois d'Uppsala se révèlent très contraignantes à leur égard. En effet, le monarque étant lui-même, par tradition, un puissant sorcier, il vise à garder sous contrôle les autres pratiquants de la magie nordique. Tout adepte doit se faire connaître auprès du Thing de la cité et obtenir son aval afin de pratiquer son art. On observe donc une sorte « de reconnaissance royale » de ces personnes que beaucoup comparent, à raison, à une tentative de les tenir à l'oeil. Officiellement, il s'agit d'éviter tout débordement et autre crime perpétré par ces moyens contre le peuple suédois. Officieusement, le monarque maîtrise ainsi une population dont il se méfie pour divers motifs.

Le Thing d'Uppsala

Le Thing d'Uppsala accueille en son sein des nobles, mais aussi des notables connus et représentant les hommes libres de la cité. Contrairement au Thing royal, ce conseil se réunit une fois par saison afin de discuter des affaires concernant la ville, des aménagements nécessaires, des doléances de ses habitants, de l'amélioration de la défense de l'agglomération...

Le roi préside cette réunion qui se déroule dans la salle commune de la basse maison, une grande demeure communautaire située dans le quartier résidentiel des Toits jaunes. L'assemblée regroupe vingt-quatre membres, divisés en trois tiers. L'un comporte huit nobles désignés par le souverain, le second huit des plus riches marchands d'Uppsala, le dernier huit représentants du peuple, choisis en général parmi les artisans les plus en vue. Cette organisation unique en Scandia vise plus à décharger le roi au quotidien de la gestion de la ville dans ces aspects les plus triviaux. Bien entendu, pour les questions importantes ou qui retiennent l'attention du monarque, il n'attend pas que ce conseil se réunisse ou impose ses décisions lors de celui-ci. Dans tous les cas, il est impensable que le Thing d'Uppsala s'oppose aux volontés affichées de son seigneur.

Kaldr Orgensson

Noble, membre du thing d'Uppsala

1m69 75 kg 41 ans

Voilà cinq années que Kaldr a été nommé à ce poste où il appuie systématiquement son souverain. Originaire d'Helgö, il a rejoint Uppsala avec son père, chef militaire réputé au temps du père d'Egil. Son fils ne possède cependant aucune prédisposition pour les armes, mais d'une mielleuse affabilité et d'un don inné pour le compromis. Il a su au fil des ans se faire remarquer par le roi et jouit aujourd'hui, si ce n'est de sa confiance absolue, du moins d'une certaine légitimité.

Mais Kaldr est un homme ambitieux et il se morfond de ne pas occuper une position plus prestigieuse qu'il estime lui revenir de droit. Il aime le luxe et vit bien au-dessus de ses moyens. Un problème qui lui a valu, il y a deux ans, d'être approché par un riche marchand norvégien, Oleg Svenssen. En échange d'avantages en nature, Kaldr fournit des informations à celui-ci sur ce qui se dit à la cour. Pour le moment, le noble suédois n'a lâché aucun secret important et jouit de sa bonne fortune, certain de pouvoir maîtriser son double jeu, tant qu'Egil ne soupçonne rien.

Note : le souverain a découvert la duplicité de son sujet, mais plutôt que de le châtier, il préfère l'utiliser pour distiller des informations contrôlées ou falsifiées. Kaldr Orgensson ne se doute de rien, pas même que sa maîtresse actuelle, une servante du roi nommée Otterni, le manipule selon les ordres de son seigneur.

Profil : noble

Caractérisations : machiavélique ; soufiteux, protection supérieure.



Vivre au quotidien

Malgré sa taille, son apparence extraordinaire et sa réputation inquiétante, la capitale suédoise demeure par bien des aspects une ville largement entrant dans la norme de la Scandia. Cependant, afin de mettre en scène le décor d'Uppsala et le rendre unique, le Meneur de Jeu devrait garder en tête les spécificités suivantes et bien insister.

- La cité est plus que tout autre lieu du Svithjodh dédiée au dieu Freyr. Des effigies et des associations symboliques (sangliers ou porcs, lances croisées, attributs phalliques) de la divinité décorent de nombreux bâtiments. Des totems sculptés, de pierre ou de bois, reprenant cette imagerie, se dressent au milieu des places, devant les bâtiments importants et à certains carrefours, dans Uppsala comme sur les voies d'accès alentours.

- On compte également un grand nombre de porcs en semi-liberté dans l'enceinte de la ville. Animal sacré de Freyr, leur élevage intensif dans toute la région, comme source de nourriture, de sacrifice et symbole du Seigneur des Vanes, explique leur omniprésence. Bien entendu, en conséquence, les rues sont sales et une odeur forte persiste à toute période de l'année, inconvenients auxquels les habitants semblent avoir fini par s'habituer.

- La cité antique n'était guère plus qu'un simple village avant que le clan des Ynglingar ne prenne son essor et réunissent les autres clans sous son égide; le royaume de Suède était né. Au fur et à mesure de leur ascension, les rois du Svithjodh ont été amenés à agrandir leur capitale. Uppsala s'est développée anarchiquement, dans toutes les directions, sans toutefois jamais empiéter sur la forêt qui jouxte désormais sa limite septentrionale. De fait, les nouveaux quartiers ont englobé peu à peu les fortifications initiales, repoussant l'enceinte toujours plus loin. On trouve encore dans le centre urbain des mottes et des levées de terre ou de pierre, issues de pans de remparts originels. Certaines bâtisses les ont intégrées à leur construction, alors que d'autres étranglent inexplicablement une voie ou la longent sur plusieurs dizaines de mètres. Quelques vestiges restaurés constituent une ligne de défense intérieure, isolant par exemple le quartier royal du reste de la cité ou barrant ici et là l'accès à une portion d'un quartier.

- Ce développement étalé dans le temps a empêché Uppsala de se construire autour d'un plan d'ensemble cohérent. Dans les quartiers du centre, les rues serpentent entre les bâtiments dans une sorte de dédale. Une voie large devient soudain une ruelle étroite au détour d'un virage en angle droit. Des places surgissent dans des endroits où on ne les attend pas, la ville est caractérisée par de nombreuses impasses. Par recherche d'un gain de place, les édifices se sont dotés d'étages supplémentaires, jusqu'à trois niveaux parfois. Certains possèdent même des caves, simples trous dans le sol fermés par une trappe de bois et servant en général de garde-manger.

- La population, importante pour la superficie disponible, implique que les rues soient souvent bondées. Les demeures sont assez petites et les gens ont tendance, lorsque le temps le permet, à vivre dehors. Les artisans travaillent souvent sur le seuil de leur atelier, à l'abri sous une toile épaisse ou un toit amovible fait de planches. Les nombreuses places constituent plus un lieu de vie et de rencontre que de passage. La présence d'animaux (cochons, chèvres, volailles et chiens essentiellement) ajoute à cette confusion.

- Pour son approvisionnement, Uppsala dépend en quasi exclusivité du commerce et des fermes alentours. De nombreux marchés se tiennent quotidiennement sur les nombreuses places, mais on trouve également des paysans installés dans les rues, venus échanger leurs produits. Hors les murs, se dresse tous les trois jours un grand marché auquel participent les marchands étrangers. Plusieurs ruisseaux traversent la cité en direction du lac et de la Sala. De petits ponts permettent de les enjamber et accueillent des pêcheurs de friture. Ces courants servent également à nettoyer la ville, et on y jette les ordures et les déjections humaines comme animales. Pour l'eau douce, de nombreux puits plongent dans la nappe phréatique située sous la colline.

- Si Uppsala ressemble assez aux autres cités de la Scandia dans son architecture, certains éléments la placent pourtant à part. Le palais royal tout d'abord domine la ville de son ombre sinistre et austère. Cet ensemble d'édifices symbolise à eux seuls la puissance du souverain du Svithjodh. Mais surtout, impossible de ne pas apercevoir l'imposant temple d'Uppsala dès que l'on s'approche de la ville. Rutinant sous le soleil, aussi massif qu'une montagne sous la tempête ou la neige, comment oublier alors que la capitale suédoise est un domaine à la fois mystique et magique.

- Les habitants vaquent à leurs occupations quotidiennes et, comme partout ailleurs, mènent leurs affaires au mieux de leurs capacités. Pour les visiteurs occasionnels et les gens de passage, rien d'inhabituel en soi. Mais une fois bien intégré dans la cité, on remarque le poids constant qui semble peser sur leurs épaules. Attention, la majorité des sujets d'Egil soutient le souverain et ils sont tous fiers d'appartenir au royaume de Suède, leur terre qu'ils sont prêts à défendre contre toutes les menaces. Cependant, ils sont gouvernés par un roi-sorcier et cela implique à la fois une crainte légitime de leur roi, mais également un sentiment de respect frisant la vénération tant celui-ci est perçu traditionnellement comme d'essence semi-divine. Les Suédois savent qu'ils obéissent à un élu des dieux, et ce pour leur plus grande gloire. Même si cela nécessite parfois de sombres sacrifices.

Défenses et fortifications

Comme de nombreuses cités de la Scandia, Uppsala est entourée d'une longue et haute enceinte fortifiée. Cependant, l'étendue et la profondeur de ces défenses indiquent le souci de sécurité de ses maîtres. Au premier regard, l'im-

Vggdrasil

posante et sombre palissade semble propre à retenir à l'extérieur le plus formidable des assaut. Les toitures serrées dépassant au-dessus du rempart renforcent cette impression d'une cité renfermée sur elle-même. Au point de se demander si cette abondance de fortifications ne vise pas également à contenir ceux qui se trouvent à l'intérieur.

L'enceinte

Elle fait entièrement le tour de la cité, l'enfermant derrière une levée de terre surmontée d'une haute palissade. Le monticule atteint la hauteur d'un homme face à l'Ouest, et il dépasse celle d'un cheval et de son cavalier dans les trois autres directions où il s'appuie sur le flanc de la colline. Cette base, large de quinze pas, se compose de gros blocs de rocher et poutres de bois entrecroisées, assurant la rigidité de l'ensemble, le tout recouvert d'une épaisse couche de terre tassée. De loin en loin, spécialement au pied des tours de guet, des plaques de pierre plates renforcent le talus. Ajustées les unes aux autres, elles rendent l'escalade de la pente très raide plus difficile encore (SR19) que sur les parties simplement damées (SR15).

La palissade mesure deux hommes debout de haut et chaque rondin est plus large que la cuisse d'un puissant guerrier. Ils sont taillés en pointe et celle-ci est durcie au feu. De ce fait, la muraille de bois est surmontée d'une ligne noire caractéristique et inquiétante. Les défenseurs utilisent les arbres de la forêt avoisinante et l'atelier de coupe et de fabrication se trouve à une demi-lieue au Nord-Est de la ville, relié par un chemin contournant la colline à travers le sous-bois. Les rondins sont profondément enfoncés dans le talus, attachés entre eux et renforcés par de gros clous aux têtes larges, également noircis au feu. Enfin, on enduit ce mur d'un composé à base de teinture qui lui donne sa couleur oscillant entre le brun et le rouge, et possède des vertus ignifuges.

Par endroit, une observation attentive montre que des pans entiers s'avèrent plus récents que d'autres. Les épais troncs de bois sont plus sombres, et ont un aspect humide. Vue la longueur de l'enceinte, celle-ci est presque continuellement en travaux, les portions les plus anciennes étant remplacées par un roulement sur environ onze années.

En plus de cette muraille, d'autres éléments participent à la défense passive de la ville. Sur plus des deux-tiers de sa circonférence, les maîtres d'Uppsala ont fait raser le moindre relief de la colline. En plus d'offrir un espace dégagé pour le marché bi hebdomadaire, une vaste zone plane et semi-circulaire près de la barbacane orientale, et des aires de pâtures pour les animaux de la ville, un éventuel agresseur ne trouvera ici aucun couvert pour s'approcher en sécurité. La ligne des arbres reprend au pied de cette éminence, soit à plus de deux portées de flèche de la palissade. Cependant, au Nord, la grande forêt, domaine sacré d'Uppsala, jouxte presque la ville. Mais c'est également de ce côté que la muraille se trouve la plus renforcée. Elle est appuyée là sur un pan rocheux vertical d'à peine cinq coudees de haut mais le longe sur quatre à cinq cents pas.



La pierre gémissante

Lorsque, au plus fort de l'hiver, le vent du Nord vient lécher les abords d'Uppsala, un sifflement aigu et intermittent monte parfois du fossé devant les palissades et s'entend jusqu'au coeur de la ville. Ce phénomène inquiétant est pourtant bien connu des habitants. Il naît du vent qui s'engouffre, selon un certain angle, au pied d'une série de rondins, sous les contreforts d'une tour de guet. À cet endroit, un énorme bloc de pierre grise sert d'appui à la muraille. Les terrassiers ont d'abord essayé de le briser, forant quelques trous pour le faire éclater. Mais devant la taille du rocher, car la partie visible crée une saillie de plus de trois pas de long, sept de large et quatre de haut, ils ont renoncé. L'architecte de cette portion a finalement opté pour l'intégration du bloc au système de défense. Mais les conséquences des coups de pic à sa surface provoquent cet étrange son.

Aux visiteurs effrayés, dans la pénombre et d'une voix sourde, les résidents du quartier ont pris l'habitude de raconter l'histoire suivante : il y a fort longtemps, lorsqu'Uppsala était en cours de construction, un *bondi* de la vallée découvrit que sa femme entretenait une liaison avec un *hirdmen* de la cité. Une nuit, il la suivit vers son rendez-vous coupable. Profitant du fait qu'ils étaient seuls, il la rattrapa et, fou de jalousie, la tua. Pour cacher son crime, il enfouit le corps dans le talus en cours d'édification, juste à côté du gros rocher. Depuis, à chaque date anniversaire de ce meurtre, on entend le spectre de la jeune femme se lamenter sur son sort.

Parfois devant la mine sinistre ou effrayée de leur auditoire, les conteurs se mettent alors à rire de leur bonne farce, ou les laissent aller se coucher sans leur révéler la vérité.

Cette légende urbaine se perpétue depuis des décennies pour le plus grand amusement des habitants.

Pourtant, lorsque les beaux jours reviennent après de longues semaines de pluie, des ouvriers font le tour de la motte de terre afin de damer les portions ayant glissé. Quelques ossements très anciens, des côtes d'origine à priori humaine, dépassent de la boue près du rocher...



Un fossé (cinq pas de large, trois de profondeur) enserme l'enceinte sur presque tout son pourtour. En soi, il ne représente pas un obstacle bien sérieux, avec ses pentes douces et herbeuses, mais son fond boueux et sa taille ralentissent considérablement les assaillants, les mettant un peu plus en danger face aux armes de jet et aux tirs des défenseurs.

Enfin, un chemin de ronde en bois suit la palissade par endroit. S'il n'est pas continu, et se concentre surtout à droite et à gauche des tours de guet, il permet aux Suédois de masser leurs guerriers sur le rempart, quelle que soit la direction de l'attaque, et d'opposer à l'ennemi des volées de projectiles meurtriers. Un réseau d'échelles, un simple tronc dénudé où sont fichés des barres latérales, assure un accès rapide aux postes de combat. En temps de paix, personne ne veille ici, les sentinelles des tours et des barbacanes suffisant à cette tâche. En temps de trouble, ou face à une attaque, plus de sept cents combattants peuvent se dresser sur les hauts des murs d'Uppsala.

Les tours de guet

Ces structures de bois surmontent de loin en loin la longue palissade ceinturant Uppsala. On dénombre exactement quarante-sept tours sur l'ensemble du périmètre. Toutes suivent le même plan de construction. Il s'agit d'une simple plateforme de bois entourée d'une rambarde pleine et renforcée de fines barres de métal clouées horizontalement sur les rondins. De gros crochets de fer servent à fixer des boucliers devant les défenseurs, renforçant leur protection contre les tirs des assaillants (un guerrier posté ici bénéficie alors d'une couverture imposant un malus de -9 aux attaques dirigées contre lui). Quatre poteaux supportent un toit pyramidal fait de planches et recouvert de peaux tannées, cousues entre elles et peintes en rouge. En plus d'offrir une vision intimidante au regard des visiteurs, cet artifice permet de protéger la tour des projectiles ennemis enflammés.

Chaque poste de guet avance légèrement par rapport au rempart et domine le fossé en contrebas, offrant aux sentinelles une vue parfaite à pratiquement une portée de flèche, à droite comme à gauche. Une échelle semblable à celles menant aux chemins de ronde grimpe depuis le sol jusqu'à une trappe étroite. Quatre hommes parés pour la guerre tiennent à l'aise dans cet espace. En période de calme, une tour sur trois est occupée la nuit, moins d'une sur six le jour et par une seule sentinelle. En cas de troubles, deux guerriers sont déployés par position, pouvant être rapidement rejoints par des renforts si nécessaire. En plus de leur équipement personnel, ils y trouvent à toute époque une lance et deux javelots chacun, un cor d'alerte et deux couvertures de laine épaisse pour combattre le froid de la nuit.

Les jours de liesse, ou lors de cérémonies particulières, les esclaves déploient des étoffes colorées depuis le sommet des tours, contrastant violemment avec leur teinte écarlate.

La barbacane orientale

La grande route de l'Est fait étape à Östra Aros avant de bifurquer vers le Nord-Ouest, de contourner les collines basses qui longent le grand lac et de remonter doucement vers la capitale suédoise. La région vallonnée et boisée laisse rapidement place à de grandes étendues cultivées, destinées à nourrir la population d'Uppsala. Le voyageur découvre alors la longue pente douce grim pant jusqu'à sa

destination finale et contemple pour la première fois l'imposante agglomération. Las de son périple, il espère sans doute pénétrer sans tarder à l'abri des murs épais. Il va vite déchanter.

Principal accès à la cité, la barbacane orientale, également appelée Porte des Guerriers, participe à la vision sécuritaire poursuivie par les souverains du Svithjodh. Nul, hormis le roi et ceux qui l'accompagnent, ne peut franchir ce seuil sans rendre des comptes aux gardes qui y sont en poste.

La barbacane consiste en une importante avancée de l'enceinte sur le flanc de la colline. Elle suit un plan carré de quarante pas de côté et cerne une grande cour damée. Le talus, recouvert de pierres sombre à la surface polie, s'élève sur plus de vingt coudées au niveau de la route. Il suit la pente pour ne mesurer plus que trois pas de haut en rejoignant la muraille de la ville. La palissade est en tout point semblable au reste de l'enceinte, deux tours de guet, constamment occupées par deux sentinelles, flanquent chaque portail. Le premier que franchissent les visiteurs reste ouvert la journée, mais il est clos la nuit. Les troncs qui le composent mesurent quatre pas de haut, six plaques circulaires de fer rouillé, aussi larges qu'un bouclier, renforcent chaque montant. Trois chariots peuvent se croiser dans l'embrasure sans se gêner.

La seconde porte demeure ouverte de jour comme de nuit, sauf en période de guerre, où elle est constamment fermée et ne s'ouvre que sur l'ordre du chef des gardes, Rüd Stiregsson. Cette ouverture est un peu plus petite que la précédente, les battants uniquement faits de bois, mais les rondins verticaux se voient renforcés par des planches clouées verticalement.

De grosses barres de bois bloquent les portails en cas de nécessité, et leur poids à lui seul nécessite trois hommes pour les manipuler (soulever une barre seul : Test de Puissance SR 19,+2 par personne supplémentaire ; pousser un battant seul : Test de Puissance SR 17 +2 par personne supplémentaire).

La cour est un espace parfaitement dégagé en son centre. Des écuries, des abris pour les sentinelles, des entrepôts sont adossés aux murs, dominés par le chemin de ronde. De nombreuses échelles, quatre par côté, permettent d'y accéder en toute célérité. Devant chaque bâtiment, un grand panneau de planches, recouvert d'osier tressé offre une ultime couverture en cas de combat contre un éventuel assaillant.

Une douzaine de *hirdmen* restent positionnés dans la barbacane à tout moment de la journée. Leur rôle consiste à surveiller les nombreuses entrées et sorties au sein de la cité. Ils reconnaissent aisément les visages familiers de ceux qui vivent dans Uppsala ou à proximité, ou encore empruntent régulièrement cette entrée (ce qui est le cas de plusieurs marchands suédois effectuant la liaison entre les villes du royaume). En cas de doute, ils vérifient systématiquement les cargaisons ou interrogent les visiteurs sur leur identité et les motifs de leur venue. Ceux-ci sont alors soit confiés à un guide armé qui les mène à l'intérieur des

murs, soit, s'ils se sont montrés peu convaincants, escortés jusqu'à la Maison Grise pour un interrogatoire plus musclé. Cependant, à moins qu'il ne s'agisse d'un hors-la-loi notoire ou que cette personne se comporte très agressivement, les lois de l'hospitalité de la Scandia prévalent et le nouveau venu se verra simplement ordonner de se tenir tranquille tant qu'il demeure dans l'enceinte d'Uppsala.

En général, les sentinelles profitent de ce moment pour expliquer que la loi du Roi interdit de porter une arme plus imposante qu'une épée courte au sein de la ville. Seuls les *svinfylkingar*, les guerriers-sangliers et les *hirdmen* affectés à la garde royale dérogent à cette règle.

Rüdden Stiregsson

Ce grand gaillard à la silhouette dégingandée porte la responsabilité de la sécurité de la Porte des Guerriers. Son allure nonchalante et voûtée, sa maigreur mènent souvent les gens à le sous-estimer. Grave erreur. Âgé d'à peine trente ans, il est déjà un vétéran de l'armée du Svithjodh. Rüdden a participé à de nombreux conflits, aussi bien sur la frontière norvégienne que lors de l'implantation de colonies au Finland. Issu d'une longue lignée de *hirdmen* d'Uppsala, il a finalement, et tout naturellement, trouvé sa place dans la garnison de la capitale. Il occupe ce poste de commandement depuis maintenant deux ans et ses hommes, à défaut de l'aimer, le respectent à la fois pour ses capacités martiales, mais aussi pour son sens de la discipline frisant l'obsession.

Bon soldat, bon sujet, Rüdden Stiregsson obéit sans se poser de questions aux ordres du roi ou de son supérieur, Amrod Thorarisson, chef de la garde royale, et s'acquitte de sa tâche avec zèle. Il est persuadé d'œuvrer pour le bien de la population autant que pour la sécurité du monarque, et croit en la supériorité de son royaume sur tous les autres pays de la Scandia. Il n'est cependant pas idiot bien que, une fois de plus, son image puisse amener à penser le contraire. Rüdden loge seul, dans la cité, près de la barbacane. On le croise à n'importe quelle heure dans la cour à inspecter les passants ou s'assurer que les sentinelles exécutent parfaitement les consignes. Vêtu de sa tunique de cuir usée, une hache et une épée au côté, souvent hirsute, il semble errer sans but en ce lieu. Que l'on ne s'y trompe pas ! Rüdden Stiregsson exerce son oeil d'aigle et son intuition remarquable n'a pour le moment jamais été mise à défaut.

Hirdman, chef de la garde de la barbacane orientale
31 ans 1m81 70 kg

Profil : *hirdman*

Caractérisation : Agile ; Alerte ; Leader ; Redoutable ; Vétéran

Nouvelle caractérisation : Redoutable

Le personnage est un adversaire dangereux, rompu à de nombreuses techniques de combat. Il frappe vite, fort et bien : Conflit (+2/+0 ; dégâts +2)



La galerie des gardiens

Un inquiétante légende court sur les masques de métal enchâssés dans le portail occidental. Les scaldes racontent qu'il s'agit des visages arrachés et pétrifiés par magie, de ses proies et des ennemis du premier roi d'Uppsala, Yngvir. À chacune de ses victimes, il aurait volé à la fois sa force vitale et un fragment de sa puissance. Le reste de celle-ci aurait été insufflée dans le faciès de fer et transmise au portail. Les conteurs terminent en général leur récit en précisant que, lorsque la cité est en danger, ces êtres s'éveillent à nouveau pour arracher et broyer les âmes des ennemis.

Toucher ces masques est sacrilège. La punition pour un tel crime est la mutilation, en général l'amputation d'une main. Cette loi suffit à dissuader la plupart des voleurs potentiels. Pour les autres, le fait d'avoir retrouvé au cours du dernier hiver le cadavre de l'un d'entre eux au pied de la Porte des Dieux, pousse à y réfléchir à deux fois. Le visage du mort était déformé par un rictus de terreur et on a observé des traces noires sur le bout de ses doigts. Peut-être que Skati Hamsson pourrait en dire plus à ce sujet. Cet habile artisan est le descendant d'une longue lignée d'orfèvres, seuls autorisés à manipuler les masques pour les restaurer lorsque cela est nécessaire. Mais ce secret semble faire partie de sa fonction et demeure bien gardé. Pourtant, Skati n'a eu que trois filles, l'aînée arrivant bientôt en âge de se marier. Il va devoir tôt ou tard se trouver un nouvel apprenti.

Skati Hamsson

Artisan suédois réputé (orfèvre)

38 ans 1m74 76 kg

Profil : Artisan

Caractérisations : Affable ; Civil ; Véloce

Nouveau profil : artisan

Conflit 5/4	Relationnel 3	Physique 5
Mental 4	Mystique 3/3	Vitalité 8

Nouvelle caractérisation : Affable

Le personnage est doué d'une personnalité avenante et se montre à l'aise dans les situations sociales. (Relationnel +2)



Le portail occidental

Seconde issue publique de la cité d'Uppsala, puisqu'il existe une porte réservée à la garnison dans le Quartier des Haches, elle est également nommée Porte des Vanes.

Contrairement à la barbacane orientale, le portail occidental reste assez peu fréquenté. La route du Nord contourne la colline où se dresse la ville pour rejoindre la voie marchande venant d'Östra Aros. Ce second accès, bien qu'ouvert la plupart de temps, ne sert véritablement que lors des grandes cérémonies. Au quotidien, ce sont surtout des artisans ou des *bondi* qui l'empruntent, ainsi que tous ceux qui cherchent à se rendre dans la forêt. En effet, la Porte des Vanes donne sur un large chemin rocailleux menant directement au plateau où se dresse le grand temple d'Uppsala. D'autres sentiers quittent la voie principale et s'enfoncent sous la frondaison, en direction de carrières, de zone de coupes ou de la vaste clairière où l'on fabrique le charbon de bois.

Comme la Porte des Guerriers, il s'agit d'une sorte de sas enfermé entre de hauts murs de bois, mais ici, le talus s'avère bien moins élevé, à peine une demi-hauteur d'homme. La palissade par contre mesure plus de quinze coudées de haut. Le passage étant à la fois long (soixante pas) et assez étroit (douze pas), les processions qui l'empruntent ressentent souvent une forte impression de confinement qui impose le silence. Cet effet est renforcé par les nombreuses gravures qui ornent les parois intérieures. Des représentations symboliques des Vanes, de Freyr surtout, des images d'animaux mais aussi des scènes de sacrifices ou de combat recouvrent ces surfaces blanchies à la chaux. Hormis deux pierres dressées de part et d'autre du portail extérieur, également gravées de runes*, la cour n'est qu'une esplanade dégagée, au sol de gravier blanc.

* Voici la traduction du texte qui y est inscrit, en deux parties, une sur chaque pierre :

« Ici, *Yngvir* (Freyr) prit femmes parmi les *Svaer* et fonda son foyer. Feu de la terre, sève du monde, esprit immortel. Les esquifs depuis longtemps renversés, oubliés les miroirs de *Njörd*, abritent son peuple. Sa descendance règne ici par le droit et le pouvoir du sang. »

« *Yngvir* éternel, mais loin de l'être, à d'autres horizons consacré. Sa force, sa volonté dans le portecouronne. Fils *Yngling*, soit digne et fier, soit aimé ou craint, règne sur ce qui te revient. Ici est Uppsala, la cité d'*Yngvir*, le joyau du monde. »

De ce côté, les ouvrages défensifs se révèlent bien moindres. Deux tours de guets, occupées uniquement en temps de guerre ou lors des cérémonies, encadrent le portail extérieur constitué de lourds troncs de bouleaux blancs décorés de dizaines de masques de fer rehaussés de métaux précieux. On distingue des faces d'animaux de taille réelle, mêlés à d'autres humaines ou plus fantastiques. Aucun chemin de ronde ici. Une seule tour surplombe les battants de la porte intérieure, plus austères. Aussi large que l'ouverture (douze pas), elle accueille en permanence au moins trois sentinelles de la garde royale, commandés directement par un *hirdman* de palais. L'endroit est aménagé comme une véritable maison et s'avère confortable derrière ses murs de planches, percés de petites fenêtres. Les jours

de célébration, deux statuettes de sanglier en or sont apportées depuis la maison longue et déposées sur le faite du toit de cette tour, symbole du lien qui unit Freyr à cette cité.

La garnison

Si officiellement, plusieurs centaines d'hommes en armes assurent la sécurité de la capitale en toute saison, la réalité s'avère toute autre. Bien entendu, ces *hirdmen* existent bel et bien et forment le noyau des troupes du seigneur de la Suède. Cependant, moins d'une centaine d'entre eux se voient affectés, en temps de paix, à la garde permanente d'Uppsala. En outre, il s'agit rarement des meilleurs éléments.

Lorsque rien ne menace particulièrement la sécurité de la cité, on dénombre une vingtaine de sentinelles, de jour et le double la nuit, arpentant le chemin de ronde faisant le tour de l'enceinte. Les tours de guet les plus imposantes, situées aux quatre points cardinaux, sont occupées en permanence, en général par un seul guerrier si les conditions demeurent paisibles. La barbacane orientale dispose de ses propres effectifs sous les ordres de *Rüdden Stireggson*.

Toutefois, les *hirdmen* de la garnison d'Uppsala sont au régal d'une réputation d'incorruptibilité, voire de zèle excessif, en particulier dans leur fonction de maintien de l'ordre, lorsque ceux qui ne sont pas affectés aux remparts, patrouillent les rues. En effet, autant ils bénéficient d'un statut avantageux, autant il leur est demandé de se montrer exemplaires dans leur mission. Les châtiments réservés aux laxistes (de fortes amendes), aux criminels (le bannissement) ou aux traîtres (la mort) suffisent à assurer leur bonne volonté.

De manière assez surprenante, la garnison d'Uppsala regroupe les *hirdmen* du *jarl* *Amrod Thorarisson*, et non du souverain (assignés eux à la garde royale). *Thorarisson* n'est pas le seigneur de la cité, simplement le chef des troupes assurant sa défense. Fidèle parmi les fidèles de *Egil*, il bénéficie d'un accès important au trésor de la couronne pour solder ses hommes.

Amrod Thorarisson

Jarl de la garnison d'Uppsala

44 ans 1m71 86 kg

PUI 3	VIG 4	AGI 2
INT 3	PER 3	TEN 4
CHA 2	INS 3	COM 2
DP 9	DM 10	REA 9
DEP 6	PV 54 / 27 / 13 / 0	

Réserve de furor : 5

Équipement : épée longue, poignard, bouclier

Protection : 15 au combat (cottes de maille, casque, épaulières, bracelets de cuir renforcés) ou 2 à la cour (veste de cuir).

Compétences : Chercher 7 ; Chevaucher 10 ; Discrétion 7 ; Eloquence 9 ; Empathie 7 ; Esquive 10 ; Intimidation 13 ; Mouvement 7 ; Natation 9 ; Négociation 7 ; Savoir (noblesse suédoise) 14 ; Savoir (Uppsala) 14 ; Superstitions 8 ;

Uppsala

Tactique 13 ; Traditions 12 ; Vigilance 12 ; Armes courtes 6 ; Armes longues 12 ; Lutte 8

Prouesses : Sonner ; Assommer ; Coup de tête ; Feinte de Corps ; Mur de fer ; Ralliez-vous à moi !

Ce noble issu d'une lignée prestigieuse du Svithjodh se vante d'être l'un des plus proches conseillers de roi. S'il occupe aujourd'hui ce poste militaire, il le doit moins à ses prouesses guerrières, somme toute limitées, qu'à ses intrigues de cour et son réseau d'alliances personnelles. Mais il est surtout un indéfectible partisan d'Egil qui sait utiliser au mieux ses capacités ainsi que ses relations. Le souverain a récemment décrété le mariage d'Amrod, suite au décès de sa première épouse, avec l'une de ses nombreuses bâtardes. Le fait que cette jeune fille de 17 ans, Ingebjorg, jusque là zélote du temple d'Uppsala, ait été originellement promise au fils d'un *jarl* d'Helgö risque cependant de compliquer un peu les choses. Quant à Ingebjorg, elle prétend être déjà l'épouse de Freyr...

Hirdman de la garnison d'Uppsala

Profil : *hirdman*

Caractérisations : Armement supérieur ; Brutal ; Méfiant ; Protection supérieure

Typiquement, les gardes d'Uppsala sont armés d'une lance courte, d'une épée courte, d'un poignard et d'un bouclier ornés de motifs fantastiques. La plupart portent des armures de cuir renforcées, recouvertes d'un manteau de fourrure pour la saison froide. Les chefs de groupe bénéficient d'une cote de maille, pour marquer à la fois leur statut et leur richesse.

Le Croc

À un peu plus de deux lieues en avant des contreforts de la cité se dresse le Croc. Érigée sur une éminence rocheuse surmontée d'un piton conique, cette large tour de bois surveille la route marchande venant d'Östra Aros, poste d'alerte supplémentaire. La lisière de la forêt au Sud barre l'horizon à une lieue de là, mais dans les autres directions, hormis quelques bois, on ne trouve que des champs et des fermes isolées. Le Croc bénéficie ainsi d'une ligne de vue dégagée à des lieues à la ronde. Cette trouée entre les collines plus escarpées à l'Est et les régions forestières denses à l'Ouest est la plus susceptible de voir passer une armée ennemie; impossible d'échapper à la vigilance des sentinelles sur la tour de guet.

Le Croc se compose d'une tour de bois identique à celles qui ceignent la capitale, si ce n'est un peu plus haute (vingt-cinq pas) et un peu plus large (onze pas de côté). Appuyé au piton gris, elle domine totalement la région environnante. On y grimpe à l'aide d'échelles particulièrement raides exigeant un bon sens de l'équilibre (Escalade SR17 si l'on doit se presser).

Cependant, la tour du Croc possède une particularité unique. Un énorme chaudron de bronze, pendu par quatre chaînes, se trouve au centre de la plateforme. Une trouée dans le toit a été aménagée juste au-dessus. À l'intérieur, un mélange de poix, de feuilles, de charbon de bois et d'au-

tres composants issues des ateliers des herboristes d'Uppsala. En cas d'alerte, les gardes embrasent le contenu à l'aide des tisons entretenus jour et nuit dans le brasero posé tout près de là. Il se dégage alors une épaisse fumée noire visible jusqu'à la cité, constellée de particules enflammées qui illuminent la nuit sur la même distance. En cas de grand vent, un système plus classique de cors et de flèches d'alarme relayés de hameau en hameau jusqu'à la ville peut prendre le relais.

Le bloc rocheux est ceinturé par une forte palissade englobant les dépendances, une écurie avec six chevaux, une demeure commune, un atelier, une réserve enterrée. L'ensemble du fortin représente un cercle imparfait d'environ soixante pas dans sa plus grande largeur.

Trois à six hommes, selon le danger estimé, se trouvent en permanence de faction à cet endroit. Loin d'être une punition, cette affectation demeure très prisée par les *hirdmen* d'Uppsala qui y passent une semaine à tour de rôle. En effet, tant qu'ils remplissent leur mission avec application, ils jouissent d'une relative indépendance. Aucun chef sur leur dos, et seul un responsable vient de temps en temps vérifier le bon fonctionnement de la garnison du Croc. De plus, les paysans des alentours se montrent plutôt accueillants avec ces guerriers qui assurent leur sécurité et bien plus présents que leurs homologues de la ville. Les vivres et la bière se trouvent en abondance, et les quelques filles du coin se montrent peu farouches. Enfin, la route marchande se révélant assez fréquentée, les gardes du Croc ont rarement l'occasion d'intervenir. Quelques brigands parfois, des loups à chasser en hiver, apporter leur aide à un négociant dont une roue de chariot s'est brisée... voilà leurs tâches les plus ardues. De mémoire d'habitant de la capitale, on n'a pas vu une armée ennemie s'aventurer par là depuis des générations.

La patience de Hrefna

La ferme la plus proche du Croc est celle de la famille de Jörd Jurensen. Elle ne se trouve qu'à quelques centaines de mètres à l'Ouest du fortin, au milieu d'un bosquet d'érables. Jörd brasse une excellente bière grâce à l'eau limpide surgissant d'une source claire sur ses terres et de la qualité de son houblon. Bien entendu, il fournit les gardes de la tour de guet. Il avait deux filles, Ingold et Hrefna, mais la première est décédée l'année précédente, elle allait avoir seize printemps. Elle est tombée d'une falaise, et certains prétendent qu'elle a sauté intentionnellement.

Seule sa soeur connaît la vérité. Séduite par l'un des *hirdmen* en faction au Croc, Ingold a cru ses promesses et ses cajoleries. Mais une fois parvenu à ses fins, le guerrier, nommé Hralf Undssen, s'est moqué de sa naïveté puis est rentré tranquillement chez lui, auprès de sa femme légitime. Ingold n'a pu le supporter. Hrefna, sa cadette d'un an, non plus. Mais son caractère bien plus dur que celui de sa soeur attise le feu de sa colère et son désir de vengeance. Au rythme des rotations, elle sait que Hralf ne reviendra pas avant des mois sans doute. Peu importe, elle attend. Elle rumine déjà un plan pour l'attirer hors du fortin, comptant sur ses charmes réels. Hrefna sait ce qu'elle risque en s'attaquant à un homme d'Egil. Mais elle s'en moque, tant sa douleur est grande. Elle conserve précieusement un poi-

gnard offert par un autre de ces *hirdmen* quand elle était enfant. Le seul qui lui ait jamais paru respectable. Il s'appelait Rüdiden, mais aujourd'hui, elle doute également qu'il ait pu être un honnête homme.

Les différents quartiers

La capitale du Svithjodh suit en apparence une structure assez classique, ce qui la rend par bien des points comparable aux autres villes de la Scandia. Ainsi, de nombreuses fermes se trouvent disséminées dans les environs et exploitent les terres royales, fournissant aux citadins une grande partie des denrées nécessaires à leur alimentation et à leurs besoins quotidiens. De même, l'enceinte enferme et protège les bâtiments répartis en quartiers. Comme souvent, ceux-ci regroupent en leur sein un type d'activité particulier, à moins qu'il ne s'agisse de zones purement résidentielles. Toutefois, Uppsala présente quelques spécificités propres à son histoire, à ses résidents et à l'étrangeté de ses maîtres.

Architecture d'Uppsala

Une fois encore, Uppsala présente de nombreux points communs avec les autres cités de la Scandia, affirmant leur appartenance à une culture commune. Cependant, quelques éléments spécifiques lui donnent une identité unique et participent à son atmosphère singulière.

La cité a grandi de manière assez anarchique, sans suivre la moindre notion de plan de sol et d'organisation de l'espace. Les rues les plus larges découpent Uppsala selon les axes Nord-Sud et Est-Ouest et desservent ainsi chaque portion. Dès que l'on s'enfonce dans ces quartiers, ces voies ne deviennent guère plus que des ruelles sinueuses se faufilant entre les bâtiments. Le fait que les ateliers, les dépendances ou des enclos pour les animaux empiètent sur ces passages n'arrange en rien la circulation.

Par recherche d'un éventuel gain de place, les demeures de la capitale ont souvent suivi une construction en hauteur. Les édifices d'un ou deux étages sont plus fréquents qu'ailleurs, mais surtout parmi les plus récentes dans le quartier marchand, le plus bas de la ville. Par contre, il est interdit de construire des baraques de ce modèle autour du palais royal. La maison longue du souverain doit toujours dominer les zones urbaines qui l'entourent.

Les habitants d'Uppsala vouent un grand respect à leur divinité tutélaire, Freyr qu'ils nomment également Yngvir. Peu de façades sont dépourvues d'éléments décoratifs s'y référant. Si les images animalières demeurent les plus fréquentes, porcs et chevaux essentiellement, des représentations symboliques du Vane, de ses attributs (lances, phallus dressé en signe de fertilité, disque solaire, arbres...) ne sont pas rares. En outre, la tradition pousse les gens à teindre le bois de leurs maisons dans des tons chauds, nuances rouges et oranges le plus souvent, mais aussi bruns et marrons clairs. Les gravures sur les poteaux de soutènement sont très fréquentes, des statuette (animaux, créatures mythiques, dieux) ornent les bases et le faite des toitures.

Par crainte des incendies et de leur propagation rapide, les murs des bâtiments sont construits avec un mélange de terre et de poutres de bois. Un enduit à la chaux est généralement appliqué par-dessus, et ensuite peint. De la même manière, les toits de planches, assez pentus en raison d'hiver avec beaucoup de neige, sont recouverts de plaques d'ardoises, de tuiles de bois vernissées ou de chaume pour les plus pauvres.

De nombreuses habitations bénéficient de caves. Il s'agit de simples trous circulaires ou carrés creusés dans le sol et fermés par une trappe, rarement plus profond qu'une hauteur d'homme. Mais ces réserves restent relativement fraîches et permettent d'entreposer vivres et boissons à l'abri des rongeurs et autre vermine.

Même parmi la population la moins aisée, la norme consiste à décorer la structure intérieure de la maisonnée. Poteaux et poutres sont ornés de gravures aux connotations souvent mystiques. Les autres attributs de ces demeures restent très classiques. Les maisons à étages s'organisent le plus souvent autour d'un rez-de-chaussée aménagé autour d'une salle commune, et pour certaines d'un atelier donnant sur la rue. Les étages accueillent les chambres et, pour les plus riches, la salle de tissage voire un espace de repos.

Si elles s'appuient sur leurs voisins, la plupart des habitations disposent souvent d'une petite cour à l'arrière ou devant la façade. Il s'agit la plupart du temps d'un simple carré de trois à six pas de côté, fermé par un muret bas, parfois d'une véritable courette cernée de dépendances. On y parque la volaille, voire un cochon si la place est suffisante, on y travaille, et les enfants y jouent. Les femmes cultivent quelques simples dans des bacs en terre ou y étendent le linge lavé dans les nombreux ruisseaux qui sillonnent la ville. Les plus nantis y installent des toilettes individuelles; pour les autres, il faut recourir aux toilettes mises à disposition dans chaque quartier ou se contenter de pots de chambre. Des bains publics, et leurs fameuses saunas, existent également. Bien qu'une fois encore, les plus riches puissent en faire aménager chez eux, ces endroits, séparés pour les hommes et les femmes, demeurent des lieux de rencontres et de discussion pour les gens d'un même voisinage.

Le quartier des marchands

Sans surprise, cette portion de la ville est la première que les visiteurs atteignent une fois franchie la Porte des Guerriers. À la belle saison, elle grouille de vie et d'activité. Cette frénésie se calme nettement avec la venue de l'hiver et la fermeture de la plupart des routes de la région. Seuls les plus téméraires des marchands, et ils sont nombreux pour avoir choisi cette vocation, continuent d'approvisionner la capitale suédoise malgré le mauvais temps.

Si les hameaux agricoles des environs fournissent la base des apports essentiels et quotidiens d'Uppsala, le quartier marchand en représente le poumon économique et la porte sur le reste des terres du Nord, voire du monde. On peut y trouver non seulement des marchandises locales ou venant des pays nordiques comme la stéatite, la riche laine angora tissée serré, chaude et imperméable, l'ambre mor-



doré, et le meilleur hydromel, mais aussi des articles plus exotiques provenant de pays lointains, si l'on y met le prix, bien entendu : riches soieries aux couleurs chatoyantes, bijoux d'or et d'argent sertis de pierres étranges, armes inconnues, épices parfumées et vins capiteux, peignes d'ivoire ou de bois de senteur, parfums inconnus dans des flacons de verre précieux, miel, cire, et esclaves étrangers. Tout cela sur les étals des échoppes ou en plein air, lorsque le soleil brille ou bien, lors des foires à l'abri de tentes, ou au fond des échoppes lorsqu'il fait froid ou que l'humidité interdit toute exposition extérieure.

Le quartier des artisans

Le quartier des artisans est aussi bruyant et animé que celui des marchands mais les demeures sont souvent un peu plus modestes. Le choc des marteaux des forgerons et autres ferronniers sur les enclumes domine parfois les conversations, même si leurs ateliers sont un peu à l'écart, et plus proches des points d'eau. Les ateliers des joaillers, tailleurs, et sculpteurs sur corne, sur bois et sur os, sont nombreux et sont regroupés à l'écart de ceux des tanneurs car l'odeur forte qui provient de leur activité indispose les autres artisans et surtout les éventuels clients.

Si vous désirez faire fabriquer une épée unique, une paire de bottes neuves sur mesure, un objet en os ou en ivoire de morse que vous avez imaginé, c'est dans ce quartier que vous devez passer commande.

Le quartier des Haches

Les *hirdmen* sont regroupés dans le quartier dit "des haches". Ce qui leur permet de s'entraîner à toute heure, sans heurter les autres habitants et de rester entre eux pour deviser, boire, parfois s'affronter en combat loyal, et sûrement échanger maints précieux renseignements. Les espions du roi et de son neveu se sont glissés parmi eux, et il est dangereux de trop boire et de s'épancher auprès d'inconnus.

*"Nest pas si bonne que bonne on la dit
La bière pour les fils des hommes ;
Car plus il boit,
Moins l'homme garde*

-- Le contrôle de ses esprits."
Hávamál ch.12

Des bagarres éclatent régulièrement, car l'inactivité et la tension qui règnent dans la capitale du Svithjodh jouent sur les nerfs des meilleurs guerriers.

La maison longue des rois du Svithjoldh

Le palais des rois-sorciers occupe une éminence rocheuse au centre de la cité. Une seconde enceinte de bois clôt un espace à peu près carré. Des bâtisses élancées et sévères entourent une grande cour dallée, des dépendances pour les serviteurs et les chevaux s'alignent le long du mur



Yggdrasil

Les Ynglingar, rois du Sivthjodh

Ancêtres divins : Freyr et Gerðr

*Fjölfnir 1er roi de la lignée. Il mourut noyé dans un fût d'hydromel. Son fils ðir lui succéda.

*Sveigðir époux d'une Vane, disparut dans une pierre, victime de la ruse d'un *dverg*.

*Vanlandi, son fils, épousa une Finn qu'il oublia. Par vengeance, elle le fit mourir en le faisant chevaucher par une sorcière, dans son sommeil. Leur fils Visbur lui succéda.

*Visbur mourut brûlé vif dans un incendie criminel allumé par ses deux fils, qu'il avait déshérités.

*Domalde son fils aîné est entré dans la légende car, victime d'une malédiction, et à la suite de trois années de disette, il fut sacrifié aux dieux par ses sujets lors d'un *blót*. prospérité et les bonnes récoltes revinrent alors. Son frère Domar lui succéda.

*Domar profita d'un règne paisible et prospère. Il mourut dans son lit. Son fils, Dyggvi lui succéda.

*Dyggvi est réputé pour avoir, après son décès et un règne sans histoire, épousé Hel, fille de Loki.

*Son fils Dag le Sage pouvait comprendre le langage des oiseaux et fût assassiné par un *thrall*.

*Agni son fils mourut pendu dans son sommeil par Skjálfr, sa femme, dont il avait tué le père, roi des Finns.

*Alrek et Eirík, leur deux fils lui succédèrent et tout indiquait quand on les retrouva morts, qu'ils s'étaient entre-tués. La raison est inconnue.

*Yngvi et Alf fils d'Alrek lui succédèrent. Alf, pensant que sa femme Bera le trompait avec son frère était jaloux de ce dernier. Ils s'entre-tuèrent.

*Hugleik, fils d'Alf leur succéda. Il mourut avec ses deux fils, lors de la bataille de Fyrisvellir devant Uppsala en résistant à deux rois des mers, venus saccager la Suède, Haki et Hagbard.

*Haki s'empara alors du trône d'Uppsala, mais un cousin d'Hugleik, Jorund, fils d'Yngvi, et son frère Eirik vengèrent le roi Yngling, et Haki se fit brûler dans un longship funéraire, mourant mais encore vif.

* Jorund reprit alors le trône d'Uppsala, appartenant à sa lignée. Ce qui ne l'empêcha pas, l'été, de poursuivre ses pillages des côtes du Jutland. Il y fût capturé par un pirate norvégien qui le fit pendre.

*Son fils Aun dit l'Ancien monta sur le trône. Il dut vivre en exil chez les Danois durant vingt-cinq ans et, de retour sur le trône d'Uppsala, pour vivre le plus longtemps possible, sacrifia à Odhinn un de ses fils tous les dix ans. Il mourut dans son lit et son fils Egil Vendilkraka, rescapé du massacre, lui succéda.

Les rois-sorciers d'Uppsala

*"En Uppsala, le roi cruel,
Massacra ses fils sur l'autel d'Odhinn,
Massacra ses fils d'un cruel couteau
Pour une vie longue de ce dieu obtenir..."*

-- Ynglinga saga. ch.29

Les rois d'Uppsala ont une solide réputation de sorciers cruels, une réputation parfois imméritée. Cette particularité, la sensibilité à la magie (semblable à celle des demi-*alfár*, voir "Les 9 mondes"), venant sans doute de leur double ascendance divine, ne s'est pas toujours révélée dans leur lignée, ou a pris des formes moins redoutables. Par exemple, Dag le Sage, sans aucune connaissance magique, comprenait spontanément le langage des oiseaux et les aimait tant qu'il punissait quiconque leur faisait du mal. Cette réputation est peut-être assez récente mais parfaitement justifiée si l'on ne se base que sur les deux derniers rois : Aun l'Ancien et son fils, Egil Vendilkraka, le roi actuel.

La légende prétend qu'Aun sacrifia tous les dix ans, un fils à Odhinn pour vivre plus longtemps. Il ne lui restait plus que deux fils sur neuf quand les Suédois s'opposèrent enfin au sacrifice. Aun qui n'avait plus une dent valide et devait se nourrir de bouillie mourut enfin. Depuis, en Sivthjodh, l'expression "mourir de la maladie d'Aun", signifie "mourir de vieillesse dans son lit".

Le roi actuel Egil n'est pas un guerrier contrairement à certains de ses valeureux ancêtres, et il est devenu un sorcier redouté. Son neveu Adhils semble avoir hérité également des mêmes prédispositions qu'il met à profit, vu son manque d'intérêt pour les champs de bataille. est reconnu comme l'un des plus puissants *thulr* royaume, après son oncle.

Egil, roi-sorcier utilise les pouvoirs des runes et du *sejdr*, n'hésitant pas à enrôler les *thulret völva*s plus du royaume, ni à mener lui-même les *blót* les plus sanglants pour s'attirer faveurs et prédictions des dieux, surtout d'Odhinn, maître des runes et des sacrifices.

Initié aux secrets de la sorcellerie, il ajoute ce talent à ses capacités de persuasion.

Très superstitieux, le roi Egil ne néglige aucun signe et plusieurs *völva* attachées à son service afin d'interpréter ses rêves.



Kolbein Kolsson

Difficile de donner un âge à cet homme à la peau tannée, à la barbe et aux cheveux pâles et aux traits fins. Ses yeux d'un bleu intense paraissent trop jeunes pour son visage buriné. Revêtu, été comme hiver, d'un énorme manteau en peau de loup, Kolbein inquiète même ceux qui le fréquentent au quotidien. Seul Egil semble lui faire confiance. Le *thulr* parle peu, donne ses ordres avec parcimonie, surveille tout et tous de son regard sinistre. Lors des cérémonies ou des jours sacrés, il veille au-dessus de la Porte des Dieux sur les processions, murmurant dans sa barbe des mots incompréhensibles.

Kolbein n'était qu'un esclave, fils d'esclave à la cour de Suède. Il a grandi avec Egil et a partagé, voire subi, ses jeux et ses études. Peu à peu, le noble tissa un lien étrange, mélange d'amitié et de domination perverse, avec le *thrall*. Alors que l'accession au trône de l'actuel souverain du Svithjodh n'était pas encore assurée, Egil fit du jeune esclave son espion et son homme à tout faire. Il réussit à le placer dans l'entourage de ses opposants. Plusieurs d'entre eux disparurent dans des circonstances étranges dans les trois ans précédant son couronnement.

Les années se sont écoulées, et Kolbein a été affranchi. Personne ne sait ce qu'il adviendra de sa loyauté.



d'enceinte. Malgré de nombreux ornements sur ses façades rougeâtres et ses pignons, le palais demeure un endroit austère et sinistre. Le bois sombre utilisé pour sa construction renforce cette impression.

La garde est très stricte et ne peuvent entrer que les invités dûment nommés et autorisés par le roi ou la reine.

Le temple d'Uppsala

Le célèbre temple d'Uppsala se dresse sur un large promontoire de pierre grise. Il s'agit du plus grand bâtiment de ce type dans tout Midgardr. Il est visible des kilomètres à la ronde, depuis toute la vallée autour du lac jusqu'au fin fond des plaines s'étalant au pied de la cité.

Construit à la lisière de la profonde forêt contenant de nombreux bosquets et ruisseaux sacrés, il en est un peu la porte. Construit selon le plan traditionnel du *hof*, le grand

temple d'Uppsala lance ses toits successifs vers les . Toutes les poutres, tous les pignons, même les faites de la toiture s'ornent de têtes d'animaux menaçants. Mais le plus remarquable demeure l'insoutenable éclat qui émane du temple sous le soleil. En effet, ses murs ne sont pas peints, comme le veut la coutume, mais recouverts d'or et ses piliers ornés de chaînes du même métal. Des runes sont tracées régulièrement avec le sang des sacrifices sur sa façade.

Dans la salle principale, les statues en bois des dieux majeurs accueillent les adorateurs. Parmi ceux-ci, Odhinn, Thorr et bien entendu Freyr occupent les places d'honneur ainsi que les symboles de leur puissance (phallique ou sanglier pour Freyr, corbeaux et *valknöt* pour Odhinn, marteau pour Thorr). Des runes et des scènes présageant du Ragnarök décorent les poutres et les murs intérieurs. Un immense autel est destiné aux sacrifices de chevaux ou de taureaux sacrés. Des rigoles dans la pierre permettent de recueillir le sang dans des coupes afin d'en asperger ensuite l'assemblée à l'aide de branches de saule. Les viandes sont ensuite cuites dans d'énormes chaudrons placés dans une salle attenante et sont enfin distribuées au peuple et aux hôtes du roi dans la maison-longue. Mais les rois-sorciers d'Uppsala mettent également à mort des hommes et des femmes condamnés, selon des rituels macabres destinés à renforcer la puissance de leur sorcellerie.

Ces *blót* se pratiquent en pleine nature, dans le hallier derrière le Temple, le bosquet sacré, et Egil en personne, en est souvent l'officiant principal. Les sacrifiés sont alors pendus ou noyés, et restent ensuite exposés, servant de nourriture aux corbeaux sacrés, jusqu'à ce que l'odeur pestilentielle indique aux serviteurs qu'il est temps de les faire brûler.

Seules des femmes sont autorisées à entrer dans le temple d'Uppsala (à l'exception des *thulr*, *völva* et du roi) en dehors des cérémonies. Elles se chargent de son entretien, en particulier de laver les statues divines grâce à de l'eau puisée dans une source sacrée jaillissant dans la forêt.



Scénario : Les boucliers blancs

Synopsis

Alors que les personnages avancent péniblement dans la longue chaîne de montagnes dessinant la frontière entre le Svithjodh et la Norvège, ils assistent à une violente escarmouche opposant d'effrayants guerriers à de simples *bondi*. C'est pour eux le début d'une aventure étonnante qui va les plonger au centre d'une vendetta sanglante. Entre d'improbables alliés et des ennemis aussi puissants que prêts à tout, nos héros vont devoir faire appel à toutes leurs ressources afin de démêler cette intrigue et sauver leur réputation... ainsi que leurs vies.

Cette aventure doit normalement se dérouler dans les régions escarpées à l'ouest de la Suède, alors que les personnages les traversent ou sont en train de les sillonner. Cette zone est depuis de nombreuses années l'enjeu d'un conflit larvé entre ce pays et son voisin norvégien. Les escarmouches s'y révèlent fréquentes. Elle peut s'insérer facilement dans la campagne officielle, alors que les héros participent aux événements décrits dans Uppsala, ou à un autre moment selon vos besoins et leurs périples. Ce scénario met en avant un conflit meurtrier nécessitant de bonnes compétences martiales, la capacité à gérer une opposition conséquente, tout comme une bonne dose de diplomatie afin de ne pas se retrouver au final cernés par les ennemis.

Dernier carré : mourir aujourd'hui !

Le blizzard se calme enfin, mais la neige soulevée par le vent limite encore la visibilité à quelques mètres. Le froid glacial engourdit les membres, et brûle les poumons. Au pied de la falaise, les héros, et les quelques guerriers qui les accompagnent, se redressent lentement. Ils se forcent à ne pas rester immobiles pour réactiver le sang dans leur corps gelé. Adossés à la paroi, abrités par quelques gros rochers, ils réajustent leurs armures, et empoignent fermement leurs armes. Une quinzaine de cadavres gisent autour de leur ultime cercle de défense, amis et ennemis à moitié recouverts de neige. On ne distingue plus le sang, juste une blancheur immaculée.

Des cris résonnent au-delà, à l'orée des bois en contrebas. La vallée apparaît peu à peu à travers la nappe grisâtre, la pente rocailleuse d'où ils vont à nouveau surgir. Ils seront bientôt là. Trop nombreux, trop assoiffés de carnage. Les personnages échangent un regard dur. Ont-ils fait les bons choix ? Doivent-ils mourir ici et aujourd'hui ? Si cela doit être le cas, eh bien qu'Odhinn les accueillent en sa Vall-höl ! Car ce sera un combat glorieux et digne de leur légende. Une dernière empoignade amicale, lourde de



Vous pouvez bien entendu faire jouer ce scénario dans un autre contexte, au prix de quelques adaptations. Le lieu importe finalement assez peu, du moment qu'il s'agisse d'un village isolé dans une région montagneuse. Idéalement, il serait intéressant que les personnages soient en train d'effectuer un voyage pour des raisons personnelles ou suite à un ordre donné par leur seigneur. Veillez à rattacher le secret du clan Djargsson à l'historique d'au moins l'un des héros. Celui-ci devrait avoir un parent, père ou grand-père ayant disparu dans cette région, lors d'un raid ou une expédition. L'implication des personnages en sera grandement facilitée.



sous-entendus. Chacun ressent la fierté et la détermination de ses frères d'armes. Il n'y a nulle meilleure compagnie pour livrer ce dernier combat.

L'air s'éclaircit. Les ennemis approchent, hurlant leur rage. Il est temps.

Avec cette introduction, plongez directement les joueurs dans l'histoire. Une fois votre description achevée, répondez rapidement à leurs questions. Donnez-leur des détails sur leur situation, mais pas encore sur les raisons qui les ont conduits ici.

Leur groupe ne compte plus que quatre guerriers en plus d'eux-mêmes. Ils sont perdus au beau milieu d'un col de montagne, à une altitude de plus de 2000 mètres. L'air est pur et glacé. Ils se trouvent encerclés d'ennemis. Lors du premier assaut, deux des leurs sont tombés, mais pour dix adversaires tués. Pourtant, ce ne sera pas suffisant. Donnez-leur cette impression de destin inéluctable, de fin de saga, d'un ultime combat à livrer. Un affrontement juste, mais perdu d'avance. Mais ne leur dites vraiment rien de la nature de la menace qui pèse sur eux. Pas encore. D'ailleurs, dès que les joueurs, remis de leur surprise, commencent à poser des questions plus précises, revenez en arrière. Trois jours auparavant...

Dernier carré : à la rescousse !



Les derniers jours de l'hiver, les pires, lorsque celui-ci s'acharne et refuse de céder devant la nouvelle saison. Il libère sa colère et ses dernières forces, comme pour rappeler aux hommes son emprise mortelle sur leur monde et s'assurer qu'ils n'oublieront jamais que, tôt ou tard, il reviendra. Les personnages chevauchent lentement sous un ciel gris et sans vent. Ils se fraient un chemin entre les congères et les plaques de verglas qui rendent le sentier déjà escarpé plus dangereux encore. Ils ont dépassé le dernier village depuis presque une demi-journée, où on les a bien mis en garde contre les risques encourus à quitter la piste. On les a également prévenus que, à ce rythme, ils n'atteindraient pas la prochaine bourgade, de l'autre côté des contreforts montagneux, avant un à deux jours.

Alors que la journée est bien avancée, il devient évident qu'ils ne pourront l'atteindre avant la nuit. Il vaut mieux trouver un abri car la température baisse vite, dès que le soleil se couche, ce qui arrive assez rapidement derrière les crêtes découpées qu'ils longent depuis la veille. Mais alors que les PJ franchissent une petite butte enneigée et débouchent sur un étroit vallon boisé, ils entendent les rumeurs d'un combat en contrebas. Un test de Vigilance (SR12) permet de discerner une agitation frénétique entre les arbres à deux portées de flèches de là. Au bord d'un petit torrent, un groupe de paysans semble pris à partie par un fort contingent d'hommes en armes !

Il est peu probable que vos héros demeurent de marbre face à ce spectacle et ne cherchent pas à en savoir plus. Toutefois, si nécessaire, vous pouvez leur préciser les choses suivantes (en particulier s'ils s'approchent discrètement pour mieux comprendre ce qu'il se passe) :

- une demi-douzaine de *bondi* armés de haches et de poignards tentent de repousser l'assaut d'une bande de guerriers en armure, trois fois plus nombreux qu'eux. Quatre paysans gisent déjà au sol dans leur sang.

- Trois *hirdmen*, à la stature frêle, engoncés dans une armure complète (un casque masque leur visage) accompagnent les *bondi*. Ils protègent visiblement une petite carriole bâchée, tirée par deux poneys. Détail curieux, leur bouclier rond est entièrement blanc, sans aucun motif (Traditions SR10, cela ne correspond à aucun clan qu'ils connaissent, pas plus qu'aux habitudes des hommes du Nord).

- Un instant, un visage féminin et terrifié apparaît entre les fentes de la bâche.

- Le chef des agresseurs exhorte ses hommes à l'attaque une fois qu'ils ont cerné leurs proies. Il ordonne : "Un tonneau d'hydromel à celui qui me ramène cette chienne ! Tuez tous les autres !"

Les Boucliers blancs

Les guerriers se jettent alors aussitôt en avant. Très vite, les *bondi* se retrouvent submergés et tentent de fuir, et leur leader est blessé. Les *hirdmen* continuent pourtant de lutter avec l'énergie du désespoir. Si les personnages n'interviennent pas, le chef des agresseurs finit par les apercevoir et détache quelques uns de ses hommes pour les attaquer. Il ne veut pas de témoins. Comptez un adversaire par PJ plus trois en renfort. L'affrontement est violent, mais court. Dès que les forbans comprennent qu'ils n'ont plus l'initiative, ils battent en retraite dans les bois et leurs chevaux très proches. Ils font de même s'ils parviennent à s'emparer de la jeune noble dans le chariot. Ils y renoncent cependant si les héros offrent une résistance, à l'évidence trop forte pour eux. Dès que le calme revient, les personnages peuvent enfin faire connaissance avec ceux qu'ils viennent de sauver.

Les protagonistes du combat :

Les *bondi* : prendre le profil de base des *bondi*, page 175 du livre de base, sans modification.

Kleanjod, la noble, Melkorka et les gardes du corps : voir PNJ en annexe

Les guerriers : voir PNJ en annexe

L'aire des aigles blancs



Les héros devraient normalement prendre contact avec les victimes. Première surprise, lorsqu'ils enlèvent leur casque, ils constatent que les *hirdmen* sont en fait de jeunes femmes. Leur chef se présente sous le nom de Melkorka, sans plus. La noble dans la carriole bâchée reste en retrait et refuse de répondre si on l'interroge directement, action qui attire de plus, vers les PJ un regard furieux de la part de son garde du corps. Les deux femmes dialoguent un moment, et se disputent dans une langue que les personnages ont du mal à suivre (Traditions SR15 ou SR12 pour un scalde, il s'agit d'une version antique du norrois, plutôt destinée à la poésie). Finalement, Melkorka semble renoncer et propose aux personnages de les accompagner jusqu'à leur village. Si on lui pose des questions, elle précise qu'il s'agit d'un vœu de la princesse Kleanjod qui se sent redevable de leur intervention. De plus, la nuit approche et d'ici deux heures, il fera très froid. Elle explique cependant qu'aucun étranger ne doit adresser la parole à sa protégée, telle est la loi du clan Djargsson. Mais les fréquents coups d'oeil que la princesse lance dans leur direction, derrière le voile blanc de son véhicule, trahit sa curiosité à leur égard.



Et si...

Et si les personnages n'interviennent pas :

Kleanjod est capturée. Ses gardes tués et Melkorka blessée à l'épaule, les *bondi* dispersés et massacrés (seuls deux survivent en se cachant). En aidant Melkorka, les PJ entrent ainsi dans le scénario, il faudra simplement envisager en plus, de délivrer la noble, retenue dans le campement des bandits, avec toutes les complications que cela implique.

Et si les personnages capturent un guerrier :

en l'interrogeant, il confirme plus ou moins l'histoire de Melkorka (le clan Djargsson et son nid d'aigle, le butin caché, voir ci-dessous). C'est un mercenaire *gautar*, il n'en sait guère plus si ce n'est que ceux qui l'ont engagé vouent une haine sans borne à leurs ennemies et parlent de vendetta. Leur chef s'appelle Thorlbrand Eireksson.



Le clan Djargsson ?

À priori, les personnages n'ont jamais entendu parlé de ce clan. Un test de Traditions SR17 permet de se souvenir du nom de Jarno Djargsson, un noble norvégien qui aurait été le compagnon d'armes du premier souverain de ce royaume.

Un test de Saga SR19 ajoute qu'il était surnommé Jarno "au bouclier d'argent" et qu'un récit obscur narre son combat contre un dragon blanc dont il aurait utilisé une écaille pour fabriquer son bouclier.





Le domaine du clan Djargsson

Les gens de la région connaissent l'existence de cette vallée, commercent parfois avec ses habitants, mais n'en parlent pas, par crainte superstitieuse et pour ne pas ternir leur relations avec le clan.

Ses terres s'étendent de l'autre côté d'un contrefort montagneux. Ici, l'altitude reste encore modérée (à peine 900 mètres pour la maison longue). La vallée s'élargit rapidement et donne sur des zones très boisées. Au fond, des prés d'herbes hautes, irrigués par de nombreux ruisseaux, nourrissent le bétail et permettent des cultures de base (avoine, orge, millet). Mais les habitations s'étalent sur la pente raide, dominées trente mètres plus haut par la maison longue. Les rues étroites ne sont guère que des sentiers où il s'avère difficile de progresser plus vite qu'en marchant (test de Mouvement SR12 pour courir), encore plus de s'y battre (malus de -3 aux tests de combat).



Leurs hôtes invitent les personnages à les suivre. Ils rejoignent la route principale, mais la quittent presque aussitôt pour s'engager dans un sentier de montagne dissimulé par un éboulement rocheux qu'il leur faut contourner. La piste serpente entre les falaises, longe un torrent au cours tumultueux et grimpe vers un passage étroit. Au bout de plus d'une heure d'ascension, au cours de laquelle il faut parfois aider les poneys à la peine, ils débouchent enfin sur une crête plate. Le soleil se couche au loin, plongeant le décor dans une lumière orangée. Les héros arrivent à flanc de falaise. Melorka sonne du cor pendu à son côté et deux grandes portes de bois, bloquant le col, s'ouvrent aussitôt, poussées par quatre guerrières en armure. Un village d'une vingtaine de maisons, dispersées sur des escarpements irréguliers, s'étend devant eux vers le fond de la vallée. De petits jardins en terrasses ont été récemment labourés car la neige commence à fondre; plus bas, de grands pâturages entre des bois denses accueillent moutons et chèvres. Vailles et porcs vivent en liberté dans les rues pentues. Deux cascades encadrent la bourgade, et un pont de bois, suspendu au-dessus du vide et retenu par de grosses poutres noircies, enjambe la première.

Alors que l'obscurité s'impose, les personnages découvrent la maison longue du clan. Il ne s'agit que d'une grande demeure assez classique dans sa construction. Un escalier assez large pour deux hommes de front, taillé dans

la pierre, monte jusqu'à ce nid d'aigle dressé au sommet d'un piton gris. La maison longue surplombe le village, le plonge dans son ombre comme pour mieux le retenir sous son aile. Deux grands poteaux plantés au bord du vide, sur une mince esplanade devant le seuil principal, arborent de magnifiques têtes de dragons sculptées et recouvertes de fines feuilles d'argent.

Une fois franchi le seuil de l'imposant portail, Melorka souffle à nouveau dans son cor. Les quelques villageois dans les rues se précipitent alors à leur rencontre.

Les villageois accueillent sans chaleur les nouveaux venus. Dans un norrois actuel, Melorka donne ses ordres. Il faut s'occuper de leur véhicule et des poneys. Les PJ doivent être bien nourris et confortablement logés. Un vieil homme, Ingmar, chef du village, est désigné comme responsable d'eux. Puis les deux jeunes femmes les quittent pour grimper jusqu'à la maison longue.

Les joueurs peuvent s'étonner de ne pas y être invités, mais Ingmar explique que seuls les membres du clan y ont accès. Deux autres détails devraient susciter l'intérêt des héros : les villageois semblent soumis et craintifs face aux deux femmes et, en y regardant de plus près, tous sont des esclaves !

Le clan des boucliers blancs



Les PJ sont conduits chez Ingmar et ses voisins qui leur font une place dans leurs modestes foyers. Au cours de la soirée, autour d'un repas pris en commun chez le chef du village, ils peuvent glaner de plus amples informations sur la situation locale. Attention, les habitants craignent leurs maîtresses et ne parlent que du bout des lèvres, de ce qu'ils savent, ou croient savoir, du clan Djargsson. En effet, depuis le temps, l'histoire a laissé peu à peu place à la légende.

Voici donc ce que peuvent apprendre les joueurs ayant réussi à rassurer leurs hôtes.

- Le clan Djargsson se compose uniquement de femmes. Elles portent toutes le nom du clan. Leur *jarl* est une vieille femme nommée Bergotha. Les autres sont ses filles et ses soeurs, la garde se compose de guerrières choisies parmi les filles du village dès leur plus jeune âge. Au total, celles-ci sont une vingtaine.

- Ils ignorent la raison exacte de cette situation, mais la légende prétend que les hommes du clan ont subi une malédiction.

Les Boucliers blancs

- Leur rôle d'esclave n'est pas trop pénible. Ils sont bien traités et jouissent d'une vie agréable, comparable aux *bondi*, tant qu'ils respectent leurs seigneurs et n'enfreignent pas leurs lois.
- On raconte que la maison longue cache un trésor fabuleux, bien que personne ne semble d'accord sur sa nature (de l'or, des bijoux, une arme fabuleuse, le sang d'un dieu...)
- Le clan limite au maximum ses contacts avec l'extérieur. Ingmar et son fils, Jolt, se rendent une fois par lune dans un village de l'autre côté de la crête pour commercer. Melorka les accompagne parfois.
- Les *hirdmen* capturent généralement les voyageurs qui s'égarer sur leurs terres (d'où l'avertissement de ne pas quitter la route principale). La plupart grossissent les rangs des esclaves, et certains hommes rejoignent le lit de l'une d'entre elles le temps de procréer. Puis il disparaît à jamais ou vient vivre au village (si dans son historique, un personnage possède un père ou un grand-père ayant disparu en expédition dans cette région, il serait intéressant qu'il découvre que l'une des filles de Bergotha lui ressemble énormément...).
- Laissez les joueurs s'étonner de cette étrange situation. S'ils s'interrogent sur la raison pour laquelle les *thrall* ne tentent pas de s'enfuir, ceux-ci ouvrent des yeux effrayés. Pour aller où ? Ici, ils se trouvent à l'abri de la faim et de la guerre. Bien entendu, ils sont esclaves, mais leurs maîtresses ont autant besoin d'eux, qu'eux de leur protection. Alors, à quoi bon ?

Un test d'Empathie SR15 montrent qu'ils cachent autre chose. En fait, chaque esclave qui tente de quitter les lieux a toujours été repris et horriblement exécuté. Ainsi que toute sa famille... la peur, et la résignation, en plus d'un sort somme toute enviable, suffit à assurer leur loyauté au clan.

Enfin, en particulier si des hommes ayant survécu à l'attaque se trouvent avec eux, les héros peuvent essayer d'en apprendre un peu plus à ce sujet, Melorka ayant chassé toutes questions d'un laconique "Des brigands !"

Mais si Ingmar, comme tous les autres *thrall*, ignore leur identité, il peut finir par avouer que Melorka, chef des *hirdmen* du clan, poursuivait la jeune Klaenjod, fille du *jarl*, qui s'était enfuie le matin même, pour la ramener. Une conduite contraire aux principes du clan qui interdisent aux nobles dames de quitter leurs terres

En discutant avec les autres villageois, une autre rumeur circule. Ces guerriers se seraient présentés juste avant l'hiver à l'entrée des terres du clan, mais Bergotha aurait refusé de les recevoir. En insistant un peu, deux jeunes paysans peuvent confirmer ce fait. Ils n'osent pas trop en parler car, s'ils se trouvaient là à ce moment, Melorka les a menacés de sévices cruels s'ils rapportaient ce qu'ils avaient vu.

Un groupe de guerriers (une douzaine) a bien envoyé un message à au *jarl* du clan Djargsson. Melorka a relayé sa réponse qui n'a pas eu l'heur de plaire au chef de ces hommes, un grand gaillard roux à l'armure rutilante. En partant, celui-ci a promis de revenir bientôt pour prendre ce qui lui revient de droit et a déclaré qu'il engageait une vendetta entre leurs deux clans.

Avec ces renseignements, les personnages comprennent qu'ils se trouvent mêlés à une étrange histoire. Alors que la nuit avance, une tempête fond sur les montagnes et d'importantes chutes de neige s'abattent sur eux. Dehors, on ne voit plus rien dans le blizzard. En moins d'une heure, le col est entièrement bloqué. Tenter de quitter le village dans ces conditions friserait le suicide. Les voilà à leur tour prisonniers du clan Djargsson.

Aurore blanche...



Au matin, une épaisse couche de neige recouvre le paysage, rendant quasiment infranchissable le chemin par lequel les héros sont arrivés. Alors qu'ils discutent des options possibles, Melorka, visiblement soucieuse et accompagnée de cinq jeunes femmes en armure, vient les chercher. Le *jarl* souhaite les rencontrer... et elle n'aime pas attendre.

L'entretien se déroule sur le parvis devant la maison longue d'où l'on peut embrasser du regard toute la vallée couverte de neige. Sur le flanc des contreforts qui leur font face, des personnages attentifs remarquent un sentier de chèvres entrecoupé d'escaliers taillés dans la paroi. Cette voie disparaît derrière un pan de roche vertical dont la pointe évoque vaguement une tête de dragon (Vigilance SR14).

Bergotha est accompagnée de Melorka et de trois de ses filles, richement vêtues, parées de somptueux bijoux d'argent. Elles restent muettes durant toute la rencontre, mais dévisagent sans gêne aucune les héros masculins. Deux *hirdmen* par PJ assurent la protection de ce groupe.

La vieille femme scrute les nouveaux-venus et si un personnage féminin est présent, elle s'adresse à elle en priorité. Bergotha commence par remercier les héros de leur intervention puis les interroge sur leur présence dans cette région. Enfin, elle accepte de répondre à quelques unes de leurs questions, tout en restant très évasive sur la nature du "trésor" de son clan, du dragon ou de ses intentions à leur égard.

Bergotha est intelligente et manipulatrice. Elle réalise l'importance de ce qui se passe et juge ses interlocuteurs en termes de services qu'ils peuvent lui rendre... ou du type d'esclaves qu'ils peuvent devenir. Soyez fuyant dans votre dialogue pour l'interpréter, sondez les héros en échange d'un minimum d'informations. Méfiante, le *jarl* du clan

La véritable histoire du clan Djargsson

Voici les origines de cet étrange clan de femmes. Les personnages pourront la découvrir soit en l'obtenant directement d'un membre de cette famille (Klaenjod en particulier, voire même sa mère s'ils réussissent à gagner sa confiance), soit grâce aux runes et images dans la grotte d'Iffnir (voir plus loin). Un test de Saga SR21 permet également de se remémorer les événements indiqués en gras.

Jarno Djargsson était un puissant guerrier proche de l'homme qui allait s'emparer du pouvoir en Norvège et y fonder une nouvelle dynastie, il y a sept générations de cela. Par ordre de son souverain, il vint en cette région afin de la pacifier et de l'incorporer au royaume. À cette époque, ces terres n'étaient pas encore réclamées par le Svithjodh, plongé dans une guerre de conquête au Nord contre les tribus sames. **Jarno et ses troupes accomplirent leur tâche avec zèle, apportant stabilité et sécurité à ceux qui acceptaient son offre, massacrant et réduisant en esclavage les autres.** Un clan primitif lui résistait pourtant, caché dans une profonde vallée, dirigé par une lignée de *völva* et surtout prétendument protégé par un dragon. Jarno perdit beaucoup de temps et d'hommes à tenter de s'emparer de ces terres. Finalement, renonçant à un assaut frontal, il réclama une entrevue. Durant celle-ci, le puissant héros argumenta sur la futilité à terme de cette résistance. Il promit la vie sauve aux habitants en échange de leur soumission. Mais la reine barbare posa un défi en condition de sa reddition, la plupart des hommes ayant péri dans le conflit, elle n'avait guère d'autre choix. Le conquérant devait affronter le dragon Iffnir dans sa tanière. **Jarno affronta le dragon et le terrassa. Il s'installa dans cette vallée prospère, épousa la reine-völva, fonda une nouvelle colonie et régna plusieurs années sur cette région.**

Mais sa réussite, ses visées sur les terres suédoises voisines au mépris des pactes en cours, et son ambition de se voir couronner monarque de son propre domaine agaça son suzerain qui ordonna son éviction. Il envoya une armée s'emparer de son turbulent vassal. Celui-ci eut vent de la manoeuvre et se prépara à l'affrontement. Une grande bataille eut lieu à plusieurs lieues à l'Ouest de là. L'armée du roi tendit une embuscade à Jarno et massacra ses hommes. Les rares survivants s'enfuirent vers leurs demeures, poursuivis par les troupes royales. Celles-ci déferlèrent sur la vallée, où Jarno livra son dernier combat. Les villageois terrorisés refusèrent de prendre les armes et ouvrirent les portes aux assaillants. Les *hirdmen* du roi tuèrent les hommes et les enfants nobles, et s'emparèrent des femmes. Le village fut incendié et pillé, un énorme butin entassé. Les captives rassemblées dans une caverne sous la maison longue étaient promises au trépas dès le départ des soudards, le lendemain. Mais durant la nuit, une effroyable avalanche rasa l'édifice, emportant avec elle les ennemis du clan. Certains prétendent que les femmes humiliées du clan Djargsson chantèrent toute la nuit précédente des mélodies mystiques et inquiétantes. En Norvège, le roi affaibli par la perte de ses meilleurs hommes dut faire face à une rébellion de ses autres *jarl*. Il lui fallut plus de quinze années pour mater ce mouvement, et la vallée fut oubliée.

Le corps de Jarno ne fut jamais retrouvé, dit-on. Au matin, elles sortirent indemnes de leur grotte. Folles de rage, elles assassinèrent les rares *hirdmen* hagards, errant encore dans leur vallée. La première d'entre elles, Fyldrya, instaura le nouveau fonctionnement du clan, tel qu'il perdure encore aujourd'hui. Placé sous le patronage de Freya, ces femmes règnent sur une population d'esclaves, descendants des villageois qui se rendirent sans combattre à l'envahisseur, soumis et incapables de se battre. Elles maintiennent leur isolement pour assurer leur sécurité et ont juré que plus jamais aucun homme ne les dominerait.

Les Boucliers blancs

Djargsson craint qu'ils soient des espions, mais elle est assez maligne pour comprendre son erreur si les joueurs se montrent convaincants. Ils auront toutefois fort à faire pour gagner une once de sa confiance.

Deux éléments peuvent jouer en leur faveur. Des héros mâles attirants, bien faits de leur personne et visiblement futés sont des reproducteurs potentiels. Plus important encore, malgré son isolement, le clan Djargsson maintient un réseau d'informateurs (essentiellement des filles du village mariées dans les communautés extérieures) et la saga des personnages a pu arriver jusqu'à elles. Si leurs noms sont reconnus, et associés à des faits honorables et des exploits légendaires, alors Bergotah se montre plutôt bienveillante. Si en plus, leur histoire est marquée par le Destin et les dieux, elle semble réfléchir rapidement avant de leur adresser un sourire franc. Du coup, le *jarl* les invite à sa table le soir même. En attendant, qu'ils profitent de l'hospitalité de ses gens ! Dans le cas contraire, une fois que ses filles ont fait leur choix, elle renvoie les PJ au village où ils devront attendre sa décision quant à leur avenir.

Un test de Vigilance SR18 (ou bien un joueur qui précise qu'il regarde la maison longue) permet de repérer Klaenjod derrière un volet de l'unique étage de la demeure. Elle observe attentivement les héros, son expression trahissant à la fois une certaine crainte mais également une réelle fascination.

... grise journée...



Les personnages disposent donc d'une longue journée devant eux. Si les joueurs décident d'attendre le soir, passez directement à la scène suivante. Sinon, ils peuvent en profiter entre autres pour discuter avec les habitants, observer les lieux, se renseigner ou explorer la vallée. Voici quelques événements pour animer cette partie. Libre à vous d'en ajouter d'autres en réaction des initiatives de vos joueurs.

- Les *thrall* se mettent au travail pour débayer la neige des chemins escarpés du village. Encadrés par deux *hirdmen*, ils dégagent également celle accumulée autour du grand portail fermant la vallée. Un groupe d'enfants joue sur le pont de bois. Soudain, l'un d'eux glisse et passe sous la rambarde. Il se raccroche du bout des doigts au tablier, au-dessus du vide. Ses camarades hurlent, courent dans tous les sens et appellent à l'aide.

- Melorka n'éprouve visiblement aucune sympathie pour les étrangers. On la voit passer plusieurs fois



Négociations

En suivant Jolt lors de son escapade, ou bien plus tard, une fois les envahisseurs installés dans la vallée, Thorlbrand Eireksson souhaitera les rencontrer. Jolt le prévient de leur présence et viendra les chercher discrètement.

Jolt est amoureux de Klaenjod, même si ce sentiment n'est en rien réciproque. La princesse rêve de découvrir le monde extérieur qu'il lui décrit, même s'il enjolive beaucoup son récit. Lui rêve d'être celui qui exaucera son vœu pour enfin briller à ses yeux. Jolt a rencontré Thorlbrand Eireksson lors d'un voyage à l'extérieur, juste avant l'hiver. Le guerrier *gautar* lui a offert la possibilité de réaliser ses plans en échange de son aide pour s'emparer du trésor. Jolt l'a cru, surtout que le guerrier a prêté serment (effectivement il tient toujours sa parole). Le jeune esclave a indiqué un passage dans la montagne pour rejoindre le fond de la vallée. Impraticable en hiver, les hommes de Eireksson ont dû patienter pour l'emprunter enfin, la veille. Ceux qui gardaient la route principale ont eu la surprise de voir Klaenjod surgir toute seule, puis rattrapée par Melorka et sa suite. Ils ont tenté de les capturer.

Thorlbrand Eireksson et une partie de ses mercenaires campent dans la vallée, hors de vue du village, entre deux contreforts formant une encoche étroite dans la montagne (le soir, en se rendant à la maison longue, les PJ peuvent apercevoir une lueur au fond de la vallée... des torches ? Test de Vigilance SR16). Les autres guerriers doivent le rejoindre le lendemain, une fois le passage dégagé de la neige fraîchement tombée.

Après avoir préparé la carriole pour sa fuite, Jolt rejoint le *Gautar* en cachette. S'il est suivi, les sentinelles ne manquent pas de repérer les héros. Thorlbrand Eireksson ne cherche pas à se battre : il compte d'abord négocier et présenter ses conditions.

Le campement de tentes compte une trentaine de *hirdmen* correctement équipés et tous vétérans de nombreux conflits. Ils seront le double dès le lendemain, ce que Thorlbrand n'oubliera pas de préciser en guise d'argument pour obtenir la reddition de ses ennemis bien moins nombreux.

Thorlbrand Eireksson est un homme encore jeune et séduisant. Doué d'une nature sociable, il possède un charisme certain et sait se montrer généreux et d'une compagnie agréable. Mais il est également capable de colères terribles lorsqu'il se trouve frustré dans ses désirs.

Dans tous les cas le chef des ennemis accueille aimablement les PJ. Il veut savoir qui ils sont, mais surtout s'il peut les rallier à sa cause. Pour cela, il leur raconte son histoire :

Thorlbrand Eireksson est un noble *gautar*, proche du roi jusqu'à deux années de cela. Mais pour s'être opposé au plus fidèle conseiller du monarque, Bjovulf, et dans un accès de colère avoir tué un ami de celui-ci, il a été banni avec les membres de son clan qui ont bien voulu le suivre. Thorlbrand préconisait la guerre contre le Svithjodh empêtré dans ses problèmes internes. Obsédé par son idée rejetée par son souverain, il a décidé de se tailler son propre royaume entre les deux États. Mais pour ce faire, il a besoin d'argent. De beaucoup d'argent. Or, le clan de Thorlbrand vivait autrefois dans la région conquise par Jarno Djargsson. Ils tentèrent de résister, mais furent presque anéantis, les rares survivants fuyant au Sud et se faisant une nouvelle place chez les *Gautar*. La tradition orale transmet plus ou moins fidèlement ces faits du passé et Thorlbrand a mis plus d'un an, en sillonnant cette région de montagnes, à collecter des bribes d'informations pour reconstituer une vision plus complète de l'histoire, et situer la vallée interdite. Il est persuadé que le trésor conservé en ce lieu lui permettra de lever une armée. Mais surtout, il a fini par se convaincre qu'il lui revient de droit, fruit du pillage de son clan originel. Il a donc décrété une vendetta contre le clan Djargsson. Pour venger son honneur, les morts de son clan, et forger son propre destin.

Lorsqu'il explique tout cela, incarnez Thorlbrand Eireksson avec foi et passion. Il hait les femmes du clan ennemi et justifie ce sentiment par l'exil et la destruction des siens. Il exalte sa vision d'un État souverain et promet de manière très convaincante gloire et richesse à ceux qui le suivront. Pour preuve de son destin, il dénude son torse : une trace de brûlure barre sa poitrine d'une épaule à la hanche opposée. Frappé par la foudre alors qu'il n'avait que onze ans, il y voit le signe que Thorr lui-même l'a désigné pour accomplir un grand destin (un test de Superstitions SR12 permet d'interpréter ce fait autrement : "marqué par le feu céleste, mourra par les armes divines").

Tentez de rendre Thorlbrand convaincant. Ses arguments se tiennent, il y croit profondément, et visiblement d'autres aussi. À aucun moment ses hommes ne le laisseront seul avec les PJ. Il y aura toujours au moins quatre guerriers par personnage présent.

À la fin de l'entretien, Thorlbrand pose un ultimatum. Soit les héros sont avec lui, et il leur promet une place à ses côtés à la mesure de leur légende. S'ils refusent sa proposition, il leur demande de quitter au plus vite ces lieux. Il n'a rien contre eux et cette affaire ne les concerne pas. S'ils refusent à nouveau, l'air sombre, le *Gautar* les laisse partir en leur assurant qu'ils mourront de sa propre main.

Une fois la rencontre avec Thorlbrand Eireksson terminée, les joueurs disposent de presque tous les éléments pour faire leur choix. Une fois que Bergotha leur aura exposé ses pensées, à eux de gérer à l'envie la fin de cette aventure.

Vggdrasil

Les Boucliers blancs

dans le village, les observant de loin. Parfois, elle discute avec l'une de ses sentinelles qui vient ensuite tourner autour des héros avant de lâcher une remarque désobligeante sur leur tenue, leur attitude ou ce qu'ils sont en train de faire. Rien d'insultant, juste de quoi énerver et, sans doute à terme, perdre son sang-froid au risque de se montrer impoli face à l'hospitalité offerte par le clan Djargsson.

- Hormis Ingmar, les esclaves évitent ostensiblement les personnages, à moins de déployer des trésors de patience envers eux. Dans ce cas, ils se montrent plutôt affables et accueillants, curieux d'avoir des nouvelles du monde extérieur qu'ils ne connaissent pas du tout. Mais, dès que les PJ s'éloignent, ils se font réprimander par Melorka qui refuse de voir ses *thrall* sympathiser avec les étrangers.

- Jolt, fils d'Ingmar prépare la carriole pour un prochain voyage hors de la vallée. Le village a besoin de fournitures et les routes seront bientôt praticables. Toutefois, le jeune homme a l'air particulièrement nerveux aujourd'hui. Il se montre irritable et peu loquace. Dans l'après-midi, il disparaît pendant plus de trois heures, ne revenant qu'à la nuit tombante. Si des PJ le suivent, reportez-vous à l'encart "Négociations", ci-dessous. En se renseignant un peu sur le jeune homme, l'un de ses amis, très gêné, finit par avouer que la princesse Klaenjod venait systématiquement le voir à ses retours de l'extérieur, pour écouter, émerveillée, le récit de son voyage.

- Une jeune esclave travaillant à la maison longue approche discrètement l'un des PJ. Elle craint visiblement que Melorka ou l'une de ses guerrières puisse la voir leur parler. Elle a message à délivrer. Elle est envoyée par Klaenjod qui souhaite quitter cette vallée où elle est retenue prisonnière. En échange de leur aide, la noble du clan Djargsson offre de les conduire au "trésor"...

- S'ils explorent le domaine, les personnages doivent faire face à un des sentiers enneigés et glissants. La vallée en elle-même s'avère très jolie, mais sans mystère. Le chemin aperçu depuis la maison longue est difficile d'accès par endroit (test d'Escalade SR11) mène à une grotte peu profonde aux parois gravées de runes. Un test de Runes permet de déchiffrer des litanies dédiées à Freya pour s'attirer ses faveurs et sa protection. Cette assistance se matérialise par la présence d'un "guerrier-dragon" dont plusieurs images (un corps d'homme avec une tête de reptile) décorent les parois. Une tête de dragon sculptée se trouve bien à l'entrée, mais très érodée par le temps. À partir de là, en suivant son regard, on aperçoit un point noir au pied d'une falaise bien plus loin dans la vallée. Une autre grotte visiblement. Quelques runes tracées sur cette statue de pierre disent (test de Runes SR14) : "Je te vois, Iffnir, je veille pour toi."

- N'hésitez pas à animer le village avec des personnalités de votre création. Les *thrall*, résignés et soumis, se montrent polis mais incrédules face à la suggestion d'une rébellion. Certains sont intrigués par les récits des étrangers, mais les femmes du clan entretiennent la croyance qu'il n'y a que la guerre et la désolation au-delà de leurs frontières, ce que relate également la tradition orale depuis la mort de Jarno.



...Crépuscule rouge !



À la tombée de la nuit, deux guerrières viennent chercher les personnages pour les conduire à la maison longue. Sous le ciel menaçant, quelques flocons de neige tourbillonnent et annoncent un temps maussade pour le lendemain. La salle commune est petite, étroite et écrasée sous un plafond bas. Un escalier en spirale près de l'entrée monte à l'étage où, sous le toit pentu, se trouvent les chambres. Contre la paroi, le long de la demeure du jarl, un long bâtiment s'ouvre dans cette pièce par une porte latérale, la maison des *hirdmen*.

Une douzaine de personnes sont déjà là. Bergotha et ses filles à une table au fond, huit *hirdmen* dont Melorka assises le long des murs, et quatre servantes. L'ambiance paraît tendue et les conversations cessent dès que les PJ entrent. Le *jarl* les accueille poliment et leur fait signe de s'installer à une table dressée en face d'elle. Le repas commence, la discussion est plus ou moins cordiale selon la première impression faite au matin par les héros.

Au cours de la soirée, leurs hôtes jettent des regards curieux vers les étrangers. Mais si Klaenjod semble fascinée, Melorka et Lyvving affichent ostensiblement leur hostilité. Pourtant, personne ne parle hormis leur seigneur. Si les joueurs parviennent à gagner sa confiance, ou au moins éveiller son intérêt (par exemple grâce à un scalde, il n'y en a aucun ici ou une *völva*), Bergotha se détend peu à peu. Elle répond plus franchement à quelques questions, évoque l'histoire de son clan et Jarno Djargsson. Sur le trésor, elle demeure évasive et déclare juste qu'il s'agit d'une "grande richesse". Lorsque celle-ci aborde le sujet de l'isolement de sa communauté, le chef des *hirdmen* tique et se renfrogne. Pourtant, le *jarl* demande ouvertement leur avis aux héros. Laissez planer un silence tendu, puis donnez-leur la parole. Selon leurs arguments et leur opinion finale, ils se font des alliés ou des ennemis des uns et des autres. Difficile de trouver un bon compromis.

Mais alors que Bergotha s'apprête à leur répondre, une sentinelle entre en coup de vent dans la salle. Elle invite tout le monde à sortir. Depuis le parvis, à travers les chutes de neige plus abondantes, on devine des dizaines de torches au fond de la vallée. Les troupes de Thorlbrand Eireksson se regroupent et s'installent.

L'ambiance change radicalement et Melorka donne l'alerte. Les PJ sont congédiés et renvoyés dans leur logis. Le *jarl* réunit son conseil.

S'ils n'ont pas encore rencontré Thorlbrand Eireksson, Jolt réveille les héros et les convie à une entrevue secrète avec le chef *gautar* (voir "Négociations" ci-dessus). Il faut quitter discrètement l'enceinte du village, ce qui reste aisé malgré les sentinelles en alerte (grâce à l'obscurité et à la neige). Un test de Discrétion SR12 est suffisant. Le noble tente donc de les rallier à sa cause.

À partir de cet instant, tout dépend des décisions des joueurs. Nous en revenons donc à notre introduction.

Dernier carré : mourir aujourd'hui ?

Une fois que tous les éléments sont en place, et que les joueurs semblent avoir choisi un camp, revenez au point de départ. Le blizzard cesse, les corps dans la neige, l'approche des ennemis. Plusieurs cas se présentent, voici ce que vous pouvez résumer aux joueurs pour leur expliquer leur situation désespérée :

Au service du clan Djargsson

Au matin, Bergotha convoque les héros. Ils peuvent à ce moment leur parler de leur rencontre avec Thorlbrand. Elle n'en est guère ravie, mais apprécie leur franchise. Elle demande alors leur aide. Le *jarl* affirme qu'elle veut avant tout protéger son clan et ses sujets. Son plan consiste à fortifier le village, difficile d'accès depuis la vallée. Mais le trésor se trouve ailleurs, dans une grotte, la caverne d'Iffnir, à flanc de falaise, à une demi-journée de marche de là. Elle prie les personnages de s'y rendre, accompagnés de six de ses *hirdmen*, afin de le ramener avant que Thorlbrand ne le découvre et de le mettre en sécurité. Un tel exploit, surtout s'ils ont accepté de mettre leur épée au service du clan Djargsson, méritera d'entrer dans leur légende.

L'expédition est préparée à la hâte, car il faut profiter du blizzard pour traverser la vallée inaperçus. Demandez des tests de Survie (SR17) pour conserver la bonne direction, sinon, leur groupe se perd et souffre d'engelures (-4PV pour tous).

Les Boucliers blancs

Mais alors qu'ils arrivent en vue de la falaise, des ennemis surgissent derrière eux. Une quarantaine de guerriers menés par Thorlbrand Eireksson. Ils ont repéré les héros et se lancent à leur poursuite. Après une première escarmouche, les PJ atteignent le pied de la falaise, mais sont rattrapés avant d'avoir pu escalader les quelques pas qui les séparent de l'entrée de la caverne. Ils repoussent un assaut, le blizzard forçit et leur octroie un bref répit. Retour au dernier carré.

La trahison de Bergotha

Le *jarl* du clan ne compte pas leur laisser le trésor. En fait, elle compte sur eux pour faire diversion et préparer sa contre-attaque loin du village, une fois que les héros auront entamé les effectifs adverses. Si les mercenaires les ont repérés, c'est parce que les guerrières qui accompagnent les PJ ont tout fait pour (en laissant une piste derrière elle). Volontaires, prêtes à se sacrifier pour ce plan, elles jouent leur rôle à la perfection et livrent un combat sans espoir et furieux (ces figurants ne testent jamais leur moral).

Au service de Thorlbrand Eireksson :

Les personnages peuvent accepter l'alliance avec le noble *gautar*. Quel que soit le moment où a lieu la rencontre, Melorka, qui se méfie d'eux, parvient à les faire suivre. Alors que les héros et Thorlbrand préparent leur plan d'action, ou négocient les conditions de leur entente, une volée de flèches file vers le camp des mercenaires. Une dizaine d'hommes tombe sous cette première salve. Une seconde la suit aussitôt, terrassant une demi-douzaine de guerriers de plus. La place est encerclée par les *hirdmen* du clan Djargsson qui noient leurs ennemis sous les projectiles depuis le couvert de la forêt. Bien entendu, elles sont moins nombreuses (une quinzaine de combattantes, plus Melorka), mais leur attaque surprise crée un grand désordre dans les rangs de leurs cibles. Un énorme vacarme retentit depuis le sentier qui monte au village. Une vingtaine de *thrall*, armés de haches et de piques, bloquent cette issue. Melorka emploie une tactique de guérilla, ses troupes, après trois tirs meurtriers, se déplacent sans cesse et harcèlent les *gautar*. Thorlbrand Eireksson est pris d'une rage furieuse et ordonne la contre-attaque. Mais dans l'urgence, sous les projectiles ennemis, celle-ci se révèle particulièrement désordonnée. Les mercenaires se ruent en avant à travers les fourrés. Si ce combat se déroule de nuit, leurs ripostes s'avèrent plus inefficaces encore.

S'ils restent sur place, les PJ vont se retrouver lardés de flèches et de javelines. Ils décident de suivre Thorlbrand qui tente une percée à travers les lignes ennemies. Cette charge fonctionne trop bien, et leur groupe se retrouve profondément enfoncé dans la forêt, à la merci de tireurs isolés qui les harcèlent. Les guerrières du clan Djargsson connaissent parfaitement les lieux et usent de cet avantage pour frapper et disparaître aussitôt. Les mercenaires fous



La caverne d'Iffnir

Elle ne contient bien évidemment pas de trésor. Simplement la tombe de Jarno. Il s'agit bien de la grotte que l'on peut apercevoir depuis la tête de dragon sculptée dans le rocher, en face de la maison longue. Presque circulaire, elle abrite un tumulus de pierres grises. Des runes et des fresques narrent l'histoire du héros norvégien et ses exploits dans cette région. Il y affronta un guerrier puissant armé d'un bouclier blanc et doté d'une tête de dragon. Les runes (test de Runes SR11) expliquent qu'il s'agit d'Iffnir, le maître-forgeron du village. Sa légende est également contée. Elle prétend qu'il avait du sang de *dvergar* et que nul ne pouvait rivaliser avec sa maîtrise du travail de l'argent. Époux de la *völva* régnant sur la vallée, et son protecteur, il avait déjà plus de deux siècles à l'arrivée de Jarno Djargsson. Ils s'affrontèrent en combat singulier. Le norvégien tua son adversaire dans ce duel honorable. Il conquiert le domaine, mais les clauses du défi impliquait qu'il prenne aussi la place d'Iffnir. Ce qu'il fit puisqu'il avait prêté serment.

Sur le tumulus, on découvre deux objets exceptionnels : un casque en fer et en argent, rehaussé de fils d'or, forgé pour ressembler à une tête de dragon (protection +3, mais apporte un bonus de +3 aux tests d'Intimidation pour commander des troupes ou effrayer des ennemis). Il y a également un large bouclier rond. Sur une base de bois, il est recouvert d'une fine couche de feuilles d'argent. Cet objet possède les caractéristiques classiques d'un bouclier (DP+3, ENC 0/2), mais il est indestructible. Aucun coup ne peut l'ébrécher, aucun trait ne peut le percer. Un guerrier portant de tels atours voit ses gains de Renommée au combat augmenter systématiquement de 1 point.



de rage suivent des ombres, et se séparent. Au bout d'une heure, l'armée de Thorlbrand est totalement dispersée dans la végétation dense. Les personnages l'ont finalement perdue de vue après une nouvelle embuscade. Usant de leur sens tactique, ils ont réussi à rassembler six *gautar* auprès d'eux et à atteindre une falaise dans laquelle s'ouvre une caverne, un peu au-dessus de leur position. Ils viennent de repousser une violente attaque menée par Melorka. Plusieurs *thrall* sont tombés, deux *hirdmen* également. Le blizzard soudain leur a offert un court instant de répit, mais un nouvel assaut se prépare. Retour au dernier carré...

Ici, reprenez la description de la caverne d'Iffnir fournie en encart. Les conditions de cet ultime combat, quel que soit le camp choisi par les héros, sont décrites dans l'encart : "Le dernier carré".



Le dernier carré

Le combat oppose donc les PJ et quatre guerriers à une trentaine d'ennemis. Ils arrivent, et leurs cris de guerre retentissent dans le brouillard. Les PJ disposent de 2 + 1d5 tours avant de voir fondre sur eux leurs adversaires. Grimper la falaise irrégulière jusqu'à la caverne nécessite un tour complet et un jet d'Escalade SR11. Une seule personne à la fois, mais une fois en hauteur, les défenseurs bénéficient d'une position avantageuse. Il est également possible de gagner le couvert des bois et de livrer un combat d'escarmouche en jouant à cache-cache avec leurs ennemis dans la brume et le terrain accidenté. Cette solution permet de reprendre l'initiative, même si elle nécessite de se séparer en plus petits groupes. Un test réussi de Tactique opposé contre le chef ennemi donne un avantage aux héros. Ils bénéficient d'un bonus de +3 à toutes leurs actions durant une période égale à la marge de réussite en tours. En cas d'échec, ils sont de nouveaux encerclés.

Un test de Survie SR14 permet de repérer un gros amas de neige juste au-dessus de leur position, accroché à un escarpement rocheux. Le son d'un cor, ou tout autre bruit retentissant, peut provoquer une avalanche. Il faut alors se plaquer contre la falaise (test d'esquive SR12 ou perte de 1D10PV), mais pour que cette action soit efficace offensivement, il faut que la mêlée soit déjà engagée. En cas de succès, 2D10 ennemis sont mis hors de combat (mais pas le meneur adverse).

Comptez sur les joueurs pour imaginer d'autres plans, mais mettez-les quand même dans l'urgence de la situation. Ne les laissez pas réfléchir trop longtemps, pressez-les, et s'ils hésitent trop longtemps, faites surgir les attaquants.



Loïn de là



Et si les personnages choisissent de quitter la vallée et de ne pas se mêler de ce conflit ?

Aucun problème, ce dernier carré se déroule tout de même, mais deux ans plus tard. Ayant fui les terres du clan Djargsson, ils n'assistent pas à la fin de cette histoire, mais ils en entendent le récit. Thorlbrand Eireksson s'empare du

village et massacre ses habitants au nom de sa vendetta. Quel que soit le trésor qu'il a découvert, cela n'a pas suffi à lui permettre de lever une armée. Toutefois, il s'installe dans la vallée avec ses hommes et s'érige en roi brigand, rançonnant les communautés et les marchands alentours. Les événements en Norvège et en Suède font que les monarques de ces États négligent de combattre ce roitelet sur leurs frontières, dans une région sans grand intérêt. Mais Thorlbrand est persuadé que les PJ ont fui avec les richesses dont il voulait s'emparer. Il finit par retrouver leur trace et lance un raid pour s'emparer d'eux et se venger.

Les PJ voyageaient avec leur escorte, ils ont été surpris par cette embuscade et ont dû se réfugier au pied d'une falaise avec leurs derniers hommes (point de tombe de Jarno ici). Auraient-ils dû combattre le noble *gautar* deux ans plus tôt ? Qui sait. Aujourd'hui, ils doivent lutter pour leur survie.

Dans tous les cas...

Gérer cet ultime affrontement au mieux des possibilités des adversaires des personnages. Qu'ils combattent Melorka ou Thorlbrand, l'un comme l'autre livrent une lutte acharnée dont dépend leur survie, mais aussi leur avenir. Les héros doivent faire preuve de toutes leurs capacités martiales et exploiter au mieux leurs autres ressources pour avoir une chance de s'en sortir.

Toutefois, si vous le souhaitez, des renforts peuvent surgir au dernier moment. Les *hirdmen* du clan Djargsson prennent à revers les mercenaires, à moins que Thorlbrand ne retrouve leur trace et vienne à leur secours. A vous de voir...

Conclusion

La fin de cette aventure dépend énormément des choix des joueurs. S'ils se sont alliés à Bergotha, celle-ci profite de leur diversion pour déplacer son trésor, conservé dans la cave sous la maison longue. Si Thorlbrand prend le dessus, elle s'enfuit avec ses filles. Leur destination est la cour du roi de Norvège où elles savent qu'elles trouveront refuge (voir ci-dessous, "le trésor"). Les personnages n'entendent peut-être plus jamais parler d'elles. Peut-être... Mais si les PJ dispersent l'armée ennemie, Bergotha les accueille en héros. Même Melorka doit admettre leur bravoure et re-

Les Boucliers blancs

nonce, pour un temps, à s'opposer à son *jarl*. Le seigneur du clan Djargsson leur révèle alors son secret (voir ci-dessous). À eux de voir ce qu'ils veulent en faire...

Alliés de Thorlbrand, le résultat du dernier carré détermine la suite de l'histoire. Vainqueurs, les personnages donnent l'opportunité au noble *gautar* de s'emparer de la vallée. Vaincus et en fuite, Melorka poursuit les derniers mercenaires et les massacre sans pitié.

En fin de compte, les choix pris par les joueurs déterminent l'avenir des deux camps. Quels qu'ils aient été, il leur faudra vivre avec.

Annexe : PNJ

Thorlbrand Eireksson

Jarl gäutar déchu

35 ans	1m78	84 kg
PUI 4	VIG 3	AGI 3
INT 3	PER 3	TEN 3
CHA 4	INS 3	COM 3
DP 9	DM 9	REA 9
DEP 6	PV 64 / 32 / 16 / 0	

Réserve de Furor : 4

Don : Avenant ; Meneur d'hommes

Faiblesse : Rancunier

Équipement : épée longue, lance, hache de jet, bouclier
Protection : 16 (cotte de maille, casque, épaulières, jambières de cuir renforcé).

Compétences : Chercher 9 ; Chevaucher 9 ; Discrétion 5 ; Éloquence 9 ; Empathie 3 ; Escalade 7 ; Esquive 8 ; Intimidation 11 ; Mouvement 9 ; Natation 6 ; Négociation 8 ; Savoir (*gäutar*) 8 ; Superstitions 2 ; Survie 3 ; Tactique 10 ; Traditions 7 ; Vigilance 11 ; Armes courtes 7 ; Armes longues 11 ; Armes d'hast 9 ; Lancer 11

Prouesses : Coup de bouclier ; Impact ! ; Feinte de Corps ; A toi !

Thorlbrand Eireksson est un homme paradoxal. Séducteur, généreux, il peut devenir un être cruel et impulsif sous l'emprise de la colère. Il est persuadé de son grand destin et se montre prêt à tout pour atteindre ses buts. Homme de parole, il ne trahit jamais un serment ; il a fait celui d'éradiquer le clan Djargsson.

Les guerriers de Thorlbrand Eireksson

Ils sont une quarantaine, rebuts de la société nordique, originaires de toutes les régions de la Scandia. Mercenaires, brigands, hors-la-loi, seul l'appât du gain les motive, une corde avec laquelle Thorlbrand sait très bien jouer. S'ils ne sont pas particulièrement loyaux, ces hommes durs possèdent un caractère bien trempé, un courage à la hauteur des gains espérés et une expérience poussée du combat. La



Le trésor

Iffnir était un grand artisan. Il a laissé derrière lui de nombreux objets, des armes et des bijoux de qualité. Le casque et le bouclier d'Iffnir ne sont pas les moindres. Une mine d'argent dans la montagne assure également l'opulence du clan. Mais le véritable trésor est tout autre.

Sous la maison longue, dans un coffre scellé, repose l'objet le plus précieux de la lignée de Jarno Djargsson. Un torque.

Un simple torque ? Oui. Mais celui-ci, magnifique, est unique ou presque. Il existe un modèle identique à la cour de l'Öslofjord. Voilà le secret du clan :

Jarno était plus que le compagnon d'arme du futur roi de Norvège. Il était son frère bâtard. Leur père, chef du clan Olfsson, avait caché ce fait car la mère de l'enfant n'était autre que la reine de l'époque. Jarno fut élevé dans un clan mineur, le clan Djargsson. Mais lors de la guerre civile, il rejoignit la cause des insurgés contre un souverain cruel et incompetent. Après trois années de combat, le frère de Jarno accéda au trône, le clan Olfsson établissait une nouvelle dynastie en Norvège. Sur son lit de mort, le père des deux amis leur révéla la vérité sur les origines de Jarno. Fils de l'ancienne reine, celui-ci pouvait prétendre à la succession et cette éventualité risquait de détruire ce qui venait d'être fait. Jarno accepta de quitter la Norvège pour l'Est où commence sa saga. Mais son père avait fait graver deux torques identiques, chacun contenant la moitié de l'histoire. À l'intérieur, les runes racontent la véritable ascendance de Jarno. Il emporta le premier, et le second est l'un des symboles de la royauté norvégienne. Il est précieusement conservé, et caché, dans un coffre du Fort de Njörd.

Le récit de ses exploits atteignant la cour de Norvège, le nouveau roi prit ombrage de l'aura de son frère bâtard, craignant que celui-ci vienne réclamer le trône. Il décida de se débarrasser de lui. Ainsi commence l'histoire actuelle du clan Djargsson...

Ce secret peut ébranler le royaume de Norvège et la position peu stable du roi Hring. Il l'ignore pourtant totalement. Si celui-ci venait à lui être révélé, Hring en homme intelligent, proposerait d'incorporer le clan Djargsson à son entourage et à la famille royale, en mariant l'un de ses fils à Klaenjod. Ainsi, il raffermirait sa lignée sur le trône et récompenserait discrètement le clan de Jarno, tout en achetant son silence. Mais la révélation de ce récit pourrait également pousser des *jarl* rebelles à remettre en cause le roi Hring. Une chose que Jarno, agonisant, a refusé. Ses descendantes portent le serment de ne jamais agir contre la lignée de leur père. Même trahi par son frère, Jarno Djargsson souhaitait avant tout la prospérité et la stabilité de son pays, que seule la nouvelle dynastie pouvait assurer...



moitié d'entre eux emportent un javelot. Si possible, ils optent pour des tactiques d'embuscade et tentent de cerner et d'écraser sous le nombre leurs ennemis.

Profil : Pirates

Caractérisations : Bagarreurs ; Protection supérieure ; Vétérans, Violents

Melkorka

Hirdman du clan Djargsson

	26 ans	1m81	76 kg
PUI 3	VIG 3		AGI 4
INT 2	PER 3		TEN 4
CHA 3	INS 3		COM 2
DP 10	DM 9		REA 8
DEP 7	PV 56 / 28 / 14 / 0		

Réserve de Furore : 5

Équipement : épée longue, bouclier, arc

Protection : 12 (cuir lamellé, casque, bracelets de cuir renforcé, jambières).

Compétences : Chercher 6 ; Discrétion 3 ; Escalade 11 ; Esquive 7 ; Intimidation 8 ; Langue (vieux norrois) 10 ; Mouvement 9 ; Savoir (clan Djargsson) 12 ; Superstitions 6 ; Tactique 8 ; Traditions 8 ; Vigilance 10 ; Armes courtes 7 ; Armes longues 11 ; Armes de tir 10

Prouesses : Sonner ; Saut du Lynx ; Ralliez-vous à moi !

Melkorka est fanatiquement dévouée aux traditions du clan. Elle refuse de voir remises en question ces lois et son mode de vie. Les doutes de Bergotha, les aspirations de Klaenjod à s'élever au monde extérieur la terrorisent autant qu'ils la scandalisent. Les étrangers sont pour la guerrière les catalyseurs de cette corruption. Au sein du clan, d'autres pensent comme elle. Certaines des *hirdmen* mais aussi Lyvving, une fille du *jarl*. Fidèle à son clan, Melorka hésite à s'opposer directement à Bergotha. Mais elle se dit prête au pire pour en assurer la pérennité.

Hirdmen du clan Djargsson

Vingt guerrières bien entraînées et bien équipées. Aucune n'a connu de combat réel : sur un résultat de "double 1" pour un test de combat, le figurant est démoralisé et s'enfuit. En cas de conflit interne au clan, la moitié est fidèle à Melorka, l'autre partie à Bergotha.

Profil : Hirdman

Caractérisations : Alertes ; Protection supérieure ; Redoutables ; Véloces

Klaenjod

Princesse prisonnière de son statut

17 ans 1m63 49 kg

Profil : Noble

Caractérisations : Agile ; Affable ; Séductrice

La plus jeune des quatre filles de Bergotha, elle est rêveuse et curieuse de tout. Elle harcèle depuis des années Jolt pour qu'il lui raconte ses voyages au-dehors de la vallée. Même s'il ne va pas très loin, ces récits lui donnent envie de voir tout cela par elle-même. Elle est consciente des héritages de sa mère et espère voir leur mode de vie changer bientôt. Au début de l'aventure, elle a essayé de quitter

la vallée pour "voir dehors". Repérée rapidement, elle a été rattrapée par Melorka et son groupe parti à sa poursuite. Klaenjod compte utiliser les héros pour réaliser son rêve de voyage, quitte à se servir de ses charmes certains.

Nobles dames du clan Djargsson

Profil : Noble

Caractérisations : Méfiantes

Les trois autres filles de Bergotha, plutôt jolies. La cadette, Lyvving, est la plus rusée et la plus ambitieuse. Elle espère que le fanatisme de Melorka l'aidera à succéder à sa mère.

Bergotha

Jarl du clan Djargsson

51 ans 1m65 60 kg

Profil : Völva

Caractérisations : Initiée ; Leader ; Machiavélique ; Méfiante

Le *jarl* du clan Djargsson est une femme usée, mais toujours vive et perspicace. Aucune de ses filles ne possède le don, et elle est la dernière d'une longue lignée de *völva*. Aussi, elle se pose la question de l'avenir du clan. Certaines divinations semblent indiquer qu'il est temps de s'élever au monde, mais elle n'est sûre de rien. Elle attend depuis des années un événement majeur, un signe divin de ce qu'elle doit faire. Les événements se précipitant actuellement pourraient bien répondre à son souhait. Bergotha est bien consciente de la réticence de Melorka, mais elle veut croire que la fidélité de la guerrière au clan, et donc à son seigneur, sera la plus forte.



Campagne : Le fer et le sang

Le puissant et mystique Svíthjóðh



Parmi toutes les terres de la Scandia, aucune ne génère plus de rumeurs et de récits colportés par les scaldes que la Suède. Ce royaume prospère évoque, plus que tout autre, la main mise de l'homme sur le monde qui l'entoure. La fabuleuse cité d'Uppsala, déjà entrée dans la légende cristallise cette vision d'un État à la fois puissant et mystérieux. La réalité dépasse parfois la fiction, et bien souvent elle se révèle bien différente.

Il est temps pour vos héros de se rendre compte par eux-mêmes de ce qui se cache derrière les histoires qu'ils ont maintes fois entendues. Qu'en est-il de la magie cruelle des rois-sorciers ? Les armées du Svíthjóðh sont-elles réellement invincibles ? Freyr foule-t-il toujours le sol de son royaume de prédilection ? Est-il vrai qu'un aventurier talentueux peut faire fortune en Suède très vite, *bondi* un jour, *jarl* le lendemain ? La magie est-elle vraiment si présente en Svíthjóðh que les *völva* et les *thulr* peuvent y plier le monde à leur volonté ?

Vos personnages vont bientôt pouvoir répondre à toutes ces questions en participant à une nouvelle fresque de leur saga. Ils ont sans doute déjà approché des côtés de cet immense État, voire traversé ses terres sauvages. Voici pour eux l'opportunité de visiter les hauts lieux de la Suède, de vivre quelque temps à Uppsala et de devenir les acteurs d'événements qui vont à coup sûr bouleverser l'échiquier politique des Terres du Nord.

Synopsis



Les héros rêvaient d'une vie plus sereine dans leur nouveau territoire de Brenna, ils commençaient à songer à un retour digne au Danemark, mais leur Destin va rapidement les rattraper. C'est vers l'Ouest qu'il veut aujourd'hui les pousser, vers le puissant et énigmatique royaume du Svíthjóðh. Dans cette immense contrée, ils vont côtoyer des seigneurs ambitieux, des guerriers exceptionnels et une magie sinistre. Ils auront l'occasion de se couvrir de gloire et de se voir rejetés. Ils se feront des amis fidèles, des ennemis mortels et participeront à un événement majeur de l'histoire de la Scandia. À moins qu'ils en soient eux-mêmes les instigateurs ; dans tous les cas, ils n'oublieront jamais la plus fabuleuse cité des Terres du Nord, la capitale suédoise qui va les accueillir : Uppsala !



Poursuivre la campagne

Si vous suivez la trame de la campagne officielle de Yggdrasill, vos héros se trouvent actuellement à Brenna et dirigent certainement cette colonie. Ils veillent également sur le « cadeau » de la Dame de Givre, l'enfant qu'elle a volontairement porté après avoir partagé sa couche avec l'un d'entre eux. À partir de là, les événements vont naturellement mener les personnages vers le Svithjodh.

Bien qu'ils puissent désormais rentrer au Danemark, leur bannissement touchant à sa fin, le puissant royaume de Suède devrait les retenir quelque temps entre ses frontières.

Les opportunités y sont nombreuses : fortune, gloire, prouesses et même unions. Il est important que les joueurs trouvent leur compte à se rendre à Uppsala. La cité regorge de personnages et d'intrigues. Avec deux des trois scénarios de la campagne, vous avez là de quoi faire jouer de nombreuses heures au sein de cette cité.

Rendez-là vivante, multipliez les pistes d'aventures, suivez les envies de vos joueurs et donnez-leur la liberté de s'intégrer pleinement à ce décor. Le personnage de Lud Omsson représente, par défaut, un bon moyen d'accrocher les héros. Présentez-le de manière à attirer leur sympathie, il sera le fil rouge de leur séjour à Uppsala. Vous pouvez aisément le remplacer par un autre PNJ de votre choix ou de votre création, affublé du même rôle. En fin de compte, les PJ vont avoir l'occasion d'acquérir un secret incroyable qui va leur permettre de renverser le cours de l'Histoire au Danemark. Leur passage au royaume de Suède, en plus d'écrire une nouvelle strophe dans leur saga, s'ouvre vers le dernier chapitre de leurs aventures et les mènera tout droit aux fils d'Halfdan.

Si vous décidez d'utiliser ce supplément en dehors de cette trame générale et nous vous le conseillons si vous n'aimez pas jouer en campagne ou si vous ne l'avez pas suivie depuis le début, la cité d'Uppsala constitue tout de même un décor d'une grande richesse qui devrait vous offrir de nombreuses idées de scénarios. L'intrigue principale, et les événements déclencheurs, devront toutefois être adaptés à votre chronique si vous désirez faire jouer les trois épisodes présentés ici.

Enfin, le précédent scénario one-shot, « Les boucliers blancs », peut très facilement être intégré dans le déroulement de la campagne, lorsque les héros sont au service d'Egil, ou après (quand ils rentrent au Danemark).

Introduction



Le ciel bleu immense noie le littoral printanier de sa lumière éclatante. Le bruit de la mer aux reflets verts résonne à l'unisson avec la nature qui s'éveille de son long sommeil. Une nouvelle année débute et les dieux semblent vouloir la placer sous le signe de la félicité. Le comptoir de Brenna a survécu au plus terrible des hivers qu'il lui fut donné de surmonter. Sous la houlette des héros danois devenus les chefs de cette petite communauté, elle renaît au rythme du paysage qui s'épanouit, dans une dynamique d'espoir pour l'avenir.

Donnez aux joueurs une vision paisible, presque poétique de leur situation actuelle. Après les terribles événements ayant marqué le long hiver qu'ils viennent de passer, ils ont enfin la sensation de profiter d'une accalmie. Autour d'eux, les habitants de Brenna se montrent optimistes. Dans le meilleur des cas, une alliance avec les Finns a été conclue, les loups de l'hiver vaincus, et leur colonie peut envisager de prendre son essor dans un proche futur. Si la situation n'est pas aussi parfaite, appuyez toutefois sur les éléments positifs.

Pourtant, très vite, ramenez les personnages à des questions importantes et immédiates. En effet, ils se trouvent dans tous les cas prêts à prendre un nouveau départ. En premier lieu, la sentence de bannissement qui les frappe arrive à son terme. Une année (et quelle année !) s'est écoulée depuis leur départ de Rohald. Grâce à leurs exploits dont la rumeur est peut-être déjà arrivée jusqu'au Danemark, ils ont d'ors et déjà gagné le droit de rentrer chez eux la tête haute.

Mais il faut également songer à Brenna. En ayant fait le choix de s'engager dans la gestion de cette colonie, les héros ont accepté la responsabilité de ceux qui y vivent. Peut-être même l'un d'entre eux porte-t-il désormais le titre de *jarl*. Peuvent-ils abandonner tout cela derrière eux ?

En outre, l'un de vos personnages a reçu un bien étrange et inattendu cadeau. Il est devenu père d'un fils issu de sa liaison avec la Dame de Givre : qu'est-ce que cela implique pour lui ?

Enfin, selon les actions de vos joueurs, ils ont sans doute d'autres situations à gérer (relations avec les Finns, avec les Suédois, liens commerciaux avec la Scandia et le pays des Angles...).

Si les joueurs tendent à oublier tout cela, n'hésitez pas à le leur rappeler.

Un enfant sans nom

Lors de sa visite, la Dame de Givre n'a pas donné au père de l'enfant le nom de celui-ci. Il lui revient donc le devoir de le baptiser. Dans la suite de la campagne, il sera donc simplement appelé « l'enfant » ou « le demi-alfár » ou encore « le fils de la Dame de Givre ».

Chapitre 1 : Meurtres dans la cité

Brenna en flammes !

Une fois l'équation posée, laissez les joueurs discuter de leur situation, de leurs options et des choix à faire. Le comptoir de Brenna s'éveille paresseusement au printemps, mais il y a également mille autres tâches à accomplir. Préparer les champs, les troupeaux, remettre les navires et les habitations en état, renouer le contact avec les camps finnois des alentours...

Donnez aux joueurs une vision assez vaste de ce qui les attend dans les semaines à venir, pour qu'ils commencent à planifier tout cela. Après tout, ils sont encore, en ce moment, les chefs de la communauté et les *bondi* comptent sur eux pour organiser le renouveau. Entre ces différentes tâches à gérer, ils ne devraient pas s'ennuyer. Insistez bien sur l'ambiance calme, amicale et printanière. En y songeant, les personnages n'ont peut-être pas été aussi heureux depuis plusieurs années.

Une fois que les joueurs se sentent bien concernés par ce qui les entoure, introduisez le premier événement ci-dessous. Un matin, un groupe de pasteurs finnois se présente devant la porte du village (il peut s'agir d'Ungen s'il est toujours vivant, ou d'un de ses représentants, voir Rois des Mers page 48). Comme à leur habitude, ceux-ci se

montrent distants mais pacifiques. Ils sont juste venu prévenir leurs voisins que des guerriers de la Scandia débarquent en nombre à une douzaine de jours de marche de cette région. Si on leur pose la question de combien d'hommes, les visiteurs se montrent évasifs. Au moins quatre navires pleins. Cette arrivée se déroule bien plus au Nord de là, mais Ungen préfère tout de même avertir ses alliés, avant de quitter la région pour nomadiser plus à l'Est. Cette péripétie apparemment anodine prendra sans doute du sens un peu plus tard.

Le lendemain, un navire marchand suédois fait escale à Brenna. Le capitaine, Farud Dregensson demande l'hospitalité pour deux jours, le temps d'établir des liens commerciaux. Ses hommes, une vingtaine, font preuve d'une discipline remarquable et se montrent très respectueux. Farud lui-même est un homme intelligent, qui avoue être autant un guerrier qu'un négociant. Mais il tient ses marins d'une poigne de fer et aucun débordement n'est à constater. Le *knarr* repart pour Höggom en ayant, ou pas, obtenu satisfaction.

De nouveau, deux jours s'écourent sans encombres. Puis, un matin couvert de brumes, Björn Udsson, chasseur réputé de Brenna, surgit en hurlant. Il est essoufflé et visiblement affolé. Une fois qu'il a pu reprendre son calme, il raconte qu'il suivait depuis la veille du gibier au Nord quand il a aperçu des colonnes de fumée s'élever dans la direction du campement des Finns. Björn a voulu s'approcher, mais il a découvert le cadavre d'un Finn, une flèche à pointe de fer plantée dans la gorge, et de nombreuses traces de bottes. Le chasseur a aussitôt décidé de faire demi-tour et de venir chercher de l'aide. Ne serait-ce que pour comprendre ce qu'il se passe, les personnages vont sans doute monter une expédition.

Il ne s'agit en fait que d'une diversion. Le but réel des ennemis (voir plus loin) est tout autre. En tout cas, il vise surtout à éloigner les héros, et un maximum d'hommes, de Brenna. Il faut un peu plus d'une heure pour atteindre la position du cadavre. La fumée noire est encore visible, il faut une heure de plus pour voir de quoi il s'agit. Mais un test de Survie SR14 permet rapidement de comprendre que, si les traces laissées par les meurtriers viennent bien de cette direction, elles font mine d'y revenir avant de contourner une colline et de se diriger tout droit vers le Sud. Vers Brenna.

S'ils prennent le temps de vérifier, les personnages ne découvrent que des tas de branchages humides brûlés, à l'endroit où ils pensaient trouver les Finns. Quelqu'un a tout fait pour les éloigner de leur village.

Ils ont beau revenir aussi vite qu'ils le peuvent, mais ils n'arriveront jamais à temps. Dans leur course, ils voient de nouveaux des colonnes de fumée, mais cette fois au Sud. Parvenus sur les hauteurs qui entourent le comptoir de Brenna, ils trouvent plusieurs maisons du village et leurs bateaux en flammes. Les *bondi* sont paniqués, et tentent d'éteindre les incendies. Des blessés errent dans les rues, des hurlements de détresses montent dans le ciel. Au loin, une voile s'éloigne. Un test de Navigation SR15 permet de reconnaître le *knarr* de Farud Dregensson.

Les voleurs d'enfant

Très vite, les personnages vont se rendre compte que Brenna n'a pas été pillée. Les assaillants semblent avoir surgi du brouillard et mené un raid aussi rapide que sauvage. Au moins une cinquantaine d'hommes (Farud Dregensson avait caché la moitié de son équipage à un jour de là sur la côte), sanglés dans des armures et bien armés, ont attaqué tous ceux qui se mettaient en travers de leur chemin, traversé le village au pas de course, jeté des torches sur le pont des navires et dans les maisons puis, répondant à l'appel d'un cor, ont sauté sur leur bateau pour s'enfuir sans rien emporter.

Laissez les joueurs se perdre en conjectures jusqu'à ce que l'un d'eux pose la question (ou qu'un serveur affolé ne les appelle). Le corps de la nourrice de l'enfant vient d'être découvert. Elle git ensanglantée sur le berceau vide, comme si elle avait essayé de le protéger jusqu'à son dernier souffle. Les agresseurs ne venaient que pour une chose : kidnapper le fils de la Dame de Givre.

Toutes voiles vers l'Ouest

Une fois remis de leurs émotions, les joueurs peuvent envisager de poursuivre les ravisseurs. Il faut d'abord réparer les bateaux incendiés ce qui prendra au moins deux journées (une de moins avec un test de Artisanat : construction de navire SR21 réussi).

Entre temps, ils peuvent rassembler les indices dont ils disposent :

- Farud Dregensson est suédois : il disait venir d'Höggom ce qui est sans doute vrai vu qu'il connaissait visiblement très bien cette ville. En outre, la plupart des navires du Svithjodh navigant vers le Finland appareillent depuis cette cité.
- Ses hommes sont visiblement plus des *hirdmen* que de simples marins. Un équipage composé uniquement de guerriers reste assez rare, surtout que leur discipline semble exclure des mercenaires.
- En y repensant (test d'Intellect SR 12) plusieurs de ces hommes portaient un même tatouage, sur le biceps gauche : une tête de cerf avec deux runes dans ses cornes : (Test de Runes SR14 : il s'agit de Algiz et Mathr, positive). Mais personne n'a déjà vu ce type de marque et ne sait à quoi il correspond.
- Durant son séjour à Brenna, jamais Farud n'a semblé s'intéresser à l'enfant ou poser de question à son sujet. Il devait déjà connaître sa présence en ce lieu.

Lorsqu'un navire est enfin prêt, les PJ peuvent se lancer sur l'*Austmarr*. Ils n'ont guère d'autre choix que de faire voile vers Höggom, au moins pour retrouver la trace de ce Farud.

Et si... les héros ne quittent pas Brenna ?

Farud Dregensson attaque tout de même dès qu'il en a l'opportunité. Dès que les personnages se rendent à la chasse, s'éloignent du village ou partent naviguer. Des témoins pourront toujours l'identifier.

Toutefois, si aucune bonne occasion ne se présente, le Suédois lance l'assaut de nuit pour surprendre le plus possible les défenseurs. Si les héros pensent à protéger l'enfant, ils découvrent la chambre vide. La nourrice s'est enfui avec lui lorsque les ennemis ont surgi dans sa chambre. Les PJ la retrouvent, morte, dans la rue.

Dans tous les cas, le demi-alfar est enlevé. Cet événement est primordial, arrangez-vous pour qu'il survienne de manière plausible et inéluctable. Quant à la raison de ce rapt, nous en reparlerons plus tard.

Avec cette attaque sur Brenna, peu d'hommes peuvent se permettre de quitter le village. Trop de travail en perspective. Les PJ peuvent péniblement recruter cinq marins prêts à faire la traversée, et ils doivent organiser la communauté durant leur absence. Enfin, Hjalti insiste pour les accompagner, arguant du fait qu'il a déjà visité la Suède et possède quelques contacts dans ce royaume.

Si Hjalti Thorrodsson (voir livre de base page 219) ne fait plus partie de votre campagne, trouvez un autre PNJ présent à Brenna, un homme sympathique au passé un peu mystérieux. Quand au scalde danois, ses secrets vous seront bientôt révélés.

La traversée peut s'avérer aussi paisible ou mouvementée que vous le souhaitez. Dès qu'ils s'approchent de la côte du Svithjodh, les personnages constatent que le trafic maritime s'intensifie. Par deux fois, ils croisent ou voient de loin des groupes de trois à quatre *snekkjar* faisant route vers l'Est. Près d'Höggom, un autre de ces bateaux vient à leur rencontre. Il patrouille le long du littoral et s'enquiert de leur identité et de leur destination. Si la renommée des héros les a précédés, les formalités se font moins contraignantes. Mais ce genre de contrôle devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs. La situation semble tendue en Suède, même si le capitaine du navire qui les intercepte le nie mollement.

Campagne : Le fer et le Sang

S'ils y pensent, les joueurs peuvent en profiter pour poser des questions sur leur proie. Le nom de Dregensson ne dit rien à ceux qu'ils interrogent, mais la description du *knarr* et de ses occupants donne les informations suivantes : ceux-ci sont bien passés par là et se dirigeaient vers Höggom. Mais le capitaine du navire s'est présenté sous le nom de Farud Dergssen et disait venir de Vendel. C'est un Svaer, précise leur interlocuteur avec une pointe de respect, c'est à dire, un membre originaire de la même région que le clan royal. Détail intéressant, une jeune femme brune à l'allure princière voyageait avec eux. Elle s'occupait d'un enfant en bas âge...

Höggom

La cité portuaire est assez récente, construite sur les vestiges d'un simple village de pêcheurs. Höggom occupe un promontoire rocheux avançant légèrement dans la mer et dessinant une anse où s'alignent une trentaine de navires, pour moitié des *knarr*, le reste de la flotte étant surtout composée de *snekkjar*. Des maisons neuves se dressent le long du littoral, une enceinte bien mince encercle uniquement la colline qui surplombe le port, et la maison longue du *jarl*. La cité compte près de quatre mille résidents, mais moins de la moitié vivent ici de manière permanente. Les autres sont avant tout des aventuriers en partance pour le Finland, des marchands et des voyageurs en transit.

Höggom bruisse d'une activité intense, jusqu'à tard dans la soirée. Le roi du Svithjodh a décidé d'une politique d'exploration et de colonisation des terres de l'Est, et il met en oeuvre de nombreux moyens à cette fin. Chantier naval, entrepôts, recrutement de mercenaires, enregistrement des colons, chargement, arrivée et départ des navires, il se passe toujours quelque chose. De fait, la cité ressemble plus à une fourmilière en pleine activité qu'à une ville typique de la Scandia, ressemblant peut-être un peu à Ahus, la ville marchande des *Gautar*. Insistez sur cet aspect fébrile, sur l'orientation donnée à la ville vers l'Orient. Dans les rues dessinées au cordeau, une foule bigarrée se croise, s'interpelle, s'agite. On rencontre ici une majorité de Suédois, bien entendu, mais aussi des Danois, des Norvégiens, des *Gautar* et même des représentants d'autres peuples plus éloignés (Angles, Germains, Jutes, voire des Sames ou des Finns). Pour des personnes entreprenantes, il y a toujours une opportunité à saisir à Höggom, qu'il s'agisse d'un raid, d'une expédition, d'un échange commercial ou d'une possibilité de gagner sa terre. D'un autre côté, dans cette agglomération cosmopolite et affairée, mieux vaut avoir de bons contacts pour ne pas perdre son temps en vaines recherches.

La ville est dirigée par le *jarl* Hotter Bjarnsson, un fidèle du roi Egil. Il possède cependant une mauvaise réputation : on le dit vénal et antipathique. Il appuie son autorité sur une garde brutale et fait respecter la loi du souverain avec force dans la plupart des cas, ferme les yeux sur de petits arrangements lorsque cela sert son propre intérêt. Une quarantaine de *hirdmen* assure la sécurité de la ville, secondés par une milice de presque cent *bondi*. Hotter

Bjarnsson a pour consigne de favoriser la conquête du Finland et le commerce avec ce pays. Il remplit parfaitement son rôle et profite de chaque avantage que lui octroie sa fonction.

Personnalités de Höggom

Hotter Bjarnsson

Jarl de Höggom 40 ans 1m68 69kg

Hotter aime le pouvoir et le luxe par-dessus tout. Il n'existe qu'un seul frein à son avidité, la crainte que lui inspire son monarque. Il a fait de sa maison longue, aux dimensions démesurées pour la ville, un véritable palais. Il s'entoure de nombreuses esclaves qu'il préfère jeunes et jolies, et il s'est découvert un nouveau faible pour les peaux brunes des femmes finnoises. Hotter est un homme intelligent et il sait prendre un risque pour gagner gros. Il sait également quand il doit cesser le jeu pour sauver sa mise.

Profil : Noble

Caractérisations : brutal ; leader ; machiavélique ; protection supérieure ; vétéran

La garde de Höggom

Ces *hirdmen* sont tous issus du clan de Hotter Bjarnsson et lui sont fidèles. Ils en sont récompensés par un statut qui leur assure une certaine impunité dans le cadre de leur fonction. Ils sont commandés par Urlve Harrensson, un colosse, vétéran d'expédition au Finland qui s'est pris de passion pour ce pays.

Profil : Hirdmen

Caractérisations : armement supérieur ; brutaux ; vétérans

Urlve Harrensson

Profil : Hirdmen

Caractérisations : Armement supérieur ; Puissant ; Téméraire ; Protection supérieure ; Vétéran

Kjori Lingstrom

Cet homme entre deux âges gère le trafic marchand du port d'Höggom. Excellent administrateur, il connaît tous les gens dépendants de sa juridiction et représente une mine de renseignements potentiels. Malheureusement, depuis le décès de son fils, un an plus tôt, tué lors d'un raid de Ravageur, il s'adonne à la boisson. Il s'enivre le soir, mais on le retrouve toujours droit et efficace au matin.

profil : Marchand

Caractérisations : Machiavélique

Ulla Miggsdottir

Cette vieille femme, veuve d'un capitaine célèbre à Höggom, a ouvert sa grande demeure donnant sur le port aux visiteurs que lui désigne le *jarl*. Celui-ci peut ainsi les accueillir confortablement sans les loger dans sa propre maison s'il considère ne pas leur devoir ce respect. Ulla s'acquitte de sa tâche avec joie, surtout depuis le départ de ses cinq fils, devenus marchands, marins ou même pour le cadet, *hirdman* à Uppsala. Elle aime s'occuper des gens, et possède une dizaine de serviteurs et d'esclaves pour l'aider.

Profil : *Bondi*

Caractérisations : Affable

Événements à Höggom

Vous pouvez utiliser le tableau suivant afin de rythmer le séjour des personnages dans cette cité portuaire de la Suède. À vous de voir si vous préférez choisir les situations, les tirer au hasard et si vous souhaitez les mettre toutes en scène ou simplement une partie d'entre elles.

1D10 Événement

1-2 Une expédition en partance pour le Finland. 1D5 navires s'apprentent à appareiller. La soirée précédant leur départ est l'occasion d'une fête agitée. Le capitaine de ce convoi est un vieux marin qui prétend avoir sillonné toutes les mers du Nord, jusqu'aux limites de Midgardr.

3-4 Une bagarre éclate entre marins et mercenaires sur les pontons. La milice intervient mais l'échauffourée dégénère. La garde est appelée en renfort.

5-6 Un marchand accoste au matin. Il vient de Ribe et a longé les côtes jusqu'à Höggom. Il porte des nouvelles des différentes contrées qu'il a traversées. Au Danemark, le roi Frodi est de plus en plus détesté, mais sa puissance fait encore taire les contestataires. Qui sait ce qui pourrait advenir si des héros prenaient les armes contre lui, ou si les fils d'Halfdan refaisaient leur apparition.

7-8 Retour d'une expédition de Finland. Les *snekkjar* ont essuyé une grave tempête au large et sont très abimés. Les marins sont maussades. Le pays oriental est bien une contrée riche de ressources naturelles, mais point de trésors fabuleux annoncés. Leur chef file directement chez le *jarl* d'Höggom. Apparemment, il n'a pas découvert ce que son roi l'avait envoyé chercher.

9-10 Les habitants organisent des festivités locales : on rend hommage à Freyr et à son épouse, mais aussi Njördr, en sacrifiant du bétail, en mettant en perce de nombreux tonneaux de bière et en coulant au large un petit navire votif chargé d'offrandes.

Traces de sang

L'arrivée des personnages à Höggom passe assez inaperçue tant l'activité du port est importante. Renseignements pris, Egil a ordonné de nouvelles expéditions vers le Finland depuis le retour des beaux jours. Ses hommes s'enfoncent de plus en plus loin dans ces terres orientales, la rumeur prétend qu'ils sont à la recherche de quelque chose de bien précis, mais quoi, nul ne le sait. On raconte aussi que Lud Omsson, un proche du roi, parti il y a deux mois, aurait pour mission de rencontrer les reines-sorcières.

Une fois que les PJ ont posé le pied à terre, plongez les dans cette ambiance électrique. Les marchands affairés, les guerriers impatients de s'embarquer, les artisans et les esclaves au travail, les habitants en spectateurs... Tout le monde est si pressé que parfois des bagarres éclatent sans raison. N'hésitez pas à placer là quelques rumeurs et informations plus ou moins fantaisistes. Certaines parlent du Finland et les héros, qui ont sillonné ces terres, se rendent

compte que beaucoup ignorent la véritable nature de ce pays. Peut-être entendront-ils parler de Ravageur et des dégâts qu'il a causé aux marchands locaux. Sur le quai, un marin parle même du Comptoir de Brenna et enjolive la fin du troll et l'arrivée de nouveaux chefs en ce lieu.

Les joueurs vont sans doute vouloir se renseigner assez vite sur Farud Dergssen (grâce à Kjori Lingstrom, par exemple). Il n'est pas difficile de retrouver son navire au milieu des autres (test de Navigation SR10 pour le reconnaître). Une demi-douzaine de marins sont à bord, préparant le *snekkjar* pour un nouveau voyage. À la vue des personnages, ils reprennent vite contenance après un bref instant de surprise. Face aux PJ, ils restent calmes, presque détachés. Dans le port de Höggom, ils savent que la garde ne laissera pas éclater un affrontement trop important et les protégera si les héros se montrent trop vindicatifs. Ils refusent de répondre aux Danois, déclarant simplement qu'ils devraient se satisfaire d'être encore en vie, oublier tout ça et retourner chez eux où les leurs comptent sur eux. Un test d'Empathie SR13 indique que le guerrier qui leur parle se sent vraiment concerné. Il ne ressent aucune hostilité envers les héros, au contraire, mais espère sincèrement qu'ils écouteront son conseil. Si on lui demande où trouver Farud, il secoue la tête et répète une fois de plus : « *Par la sagesse d'Odinn, oubliez-ça.* »

Les personnages ne vont sans doute pas en rester là. Dès que la conversation s'anime, ou menace de dégénérer (les *hirdmen* ne veulent pas se battre, mais y sont préparés), un cri d'effroi retentit sur le ponton voisin. Une femme hurle sans pouvoir s'arrêter, et un attroupement se crée alors. La garde arrive très vite, les *hirdmen* rengainent leurs armes.

Dans l'eau, flotte un cadavre mutilé. Deux marins derrière les PJ échangent ses mots sibyllins :

- *Encore un ?*
- *Je crois bien. Ça en fait trois maintenant. Que Freyr et tous les Vanes nous protègent...*

En s'approchant du bord, on peut voir deux hommes tirer le corps boursoufflé d'une femme nue. Ses mains ont été tranchées, sa gorge déchiquetée, ses yeux arrachés et son visage lacéré comme par les griffes d'un animal sauvage. Mais surtout, sur son ventre blanc, on devine un dessin réalisé à la pointe d'une lame : une tête de loup fort semblable à celle tatouée sur la peau du Ravageur !

Trois pistes, trois drames

À compter de cet instant, les héros vont se retrouver mêlés aux événements qui vont secouer Höggom dans les jours à venir. Vous trouverez ci-après les explications et le déroulement probable de chacun d'eux. Bien entendu, les actions des personnages vont certainement venir bouleverser cette trame. Donnez leur toute liberté pour agir selon leurs désirs. Ils peuvent très bien suivre les trois pistes ou en ignorer certaines. Dans tous les cas, n'oubliez pas que la cité vit autour d'eux et que de nombreuses choses se déroulent avec ou sans eux. Entremêlez les intrigues selon les voies suivies par les joueurs. N'hésitez pas à rajouter des

événements secondaires, importants ou anodins, ou mieux liés aux historiques personnels des héros. Plus ils auront d'éléments à traiter, plus le sentiment d'urgence sera grand, plus les joueurs se sentiront impliqués.

Première piste : les kidnappeurs.

Si les personnages ont voyagé jusqu'à Höggom, c'est avant tout pour retrouver Farud Dergssen et l'enfant. Les premiers témoignages recueillis parlent également d'une femme brune et s'ils ont parlé aux marins de Farud, les joueurs se doutent peut-être que la situation s'avère bien plus complexe que prévue. En premier lieu, les ravisseurs n'apparaissent pas comme des monstres. Ils ne veulent visiblement pas de rançon, pas plus qu'ils n'agissent contre les héros. Mais alors, quelle est donc la nature de leur motivation ? Les joueurs ne peuvent se perdre qu'en hypothèses. Ensuite, Farud Dergssen semble être une personnalité suédoise. S'il jouit d'un certain prestige grâce à son ascendance ethnique, en tant que membre des Svaer, ce n'est pas tout à fait vrai en considération de l'échiquier politique du Svithjodh (une présentation plus complète de ce PNJ est fournie ci-dessous). Toutefois, sa renommée suffit à lui ouvrir les portes de la maison longue et à lui assurer la protection du jarl Hotter Bjarnsson. Si les personnages envisagent de récupérer le demi-alfár les armes à la main, ils devraient très vite revoir leur plan au risque d'affronter une centaine d'hommes au minimum et de se retrouver déclarés hors-la-loi sur le territoire de la Suède. Forts de ces considérations, il semble judicieux pour nos héros d'opter pour une approche plus réfléchie du problème.

Farud Dergssen et la Confrérie des guerriers du Dernier Jour

Un test de Savoir : Svithjodh SR21 ou Savoir : Svaer SR17 permet de reconnaître ce nom. Farud est un jeune cousin du roi Egil, mais cette branche de la famille a été écartée du pouvoir et de la capitale avec le couronnement du monarque actuel. Les raisons de cette disgrâce restent mal connues, et on suppose qu'Egil sanctionnait ainsi leur manque de soutien durant son accession au trône.

Quoi qu'il en soit, Farud Dergssen n'a jamais vraiment vécu à Upssala, mais à Vendel où il s'est pris de passion pour la mer et la navigation. A trente ans, il avait déjà parcouru l'ensemble des eaux de la Scandia, voyagé bien au Sud du Jylland et visité la plupart des cités des Terres du Nord. C'est lors d'un périple vers le cercle polaire, au large de la Norvège, qu'il rencontra son destin. Un orage aussi violent que soudain poussa son navire vers le célèbre maëlstrom. Son équipage se voyait perdu lorsque Farud parvint à reprendre le contrôle du navire et à le jeter sur la grève d'une île toute proche. Le bateau se fracassa sur les rochers, mais seuls deux marins périrent dans le naufrage. Les survivants s'organisèrent de leur mieux. Mais cet endroit n'était pas désert. Découvrant des troupeaux de moutons, Farud chercha leurs bergers. Il découvrit une communauté de femmes de tous âges, vivant en recluses sur cet îlot isolé. Auprès de celles-ci, le noble suédois fut initié à un terrible secret.

Ces femmes sont toutes des filles de la Dame de Givre. La reine alfár aime partager sa couche avec des hommes attirants qui viennent la voir et la questionner. De ces unions éphémères naissent parfois un enfant, toujours une fille. Lorsque celles-ci atteignent l'âge de trois mois, elles sont confiées à leurs sœurs sur cette île perdue; et ceci dure depuis des siècles. Toutes les demi-alfárs sont dotées du don de divination. Ces *völva*, bien que moins puissantes que leur mère, obtiennent cependant de bons résultats en cumulant leurs visions. Elles vivent dans la terreur de l'une d'elles : le premier garçon auquel donnera naissance la Dame de Givre portera en lui l'étincelle de la fin d'un monde. Fortes de ce savoir, l'arrivée (plus ou moins provoquée) de Farud leur donne un moyen d'agir, car elles ont vu que le temps de cette catastrophe approchait. Le jeune noble fut convaincu et décida de se mettre au service de ces dames pour empêcher cette apocalypse. Guidé par leurs visions, il a constitué un groupe autour de lui, à partir de ses hommes les plus fidèles, partageant son fardeau avec eux. Ces guerriers fanatiquement dévoués à leur mission ont tous juré de s'opposer à ce destin funeste qu'ils prédisent pour Midgardr. La Confrérie des guerriers du Dernier Jour était née. C'était il y a onze ans.

Il a fallu un peu de temps, après la naissance de l'enfant, pour que les *völva* puissent le localiser. Farud Dergssen et ses hommes se sont aussitôt mis en route. Au comptoir de Brenna, ils ont observé les lieux et agi au mieux, sacrifiant leur guide finnois pour servir de leurre. Rien ne peut les détourner de leur but, ils sont persuadés de sauver le monde et l'humanité, voire même les dieux. Malheureusement, il ne suffit pas de tuer le fils de la dame de Givre. Aucune vision ne s'accorde sur le sujet. Est-ce sa mort ou bien un acte qu'il commettra un jour qui lancera le combat final ? Impossible de le dire. Dans le doute, les guerriers du Dernier Jour ont décidé d'enlever l'enfant et le cloître loin du regard des hommes, mais aussi de celui de sa mère. Il existe un lieu inaccessible sur Midgardr même aux plus puissants enchantements divinatoires. Tout au Nord de la Scandia, à la frontière avec le Jotunheimr, un pic percé d'un labyrinthe abritait autrefois une communauté de *dvergar*. Le fer mystique contenu dans ses mines annule toute magie. C'est là que Farud et ses hommes ont décidés de se retirer. Ils s'y préparent depuis de longues années.

Farud Dergssen

Noble suédois, chef des guerriers du Dernier Jour

	40 ans	1m82	85kg
INT 3	PER 2	TEN 4	
PUI 4	VIG 4	AGI 4	
CHA 4	INS 3	COM 3	
DP 11	DM 7	REA 10	
DEP 8	PV 64 / 32 / 16 / 0		

Réserve de Furor : 5

Équipement : épée longue, hache de jet, bouclier

Protection : 12 (veste de cuir lamellé, bracelets de cuir renforcé, épaulières, casque).

Compétences : Artisanat (réparation de navire) 4 ; Chercher 6 ; Chevaucher 7 ; Commerce 7 ; Eloquence 8 ; Empathie 4 ; Escalade 6 ; Esquive 9 ; Intimidation 5 ; Langues (alfár) 3 ; Mouvement 9 ; Navigation 17 ; Natation 14 ; Sagas 4 ; Savoir (Scandia) 10 ; Savoir (alfár) 4 ; Superstition

9 ; Survie 6 ; Tactique 7 ; Traditions 11 ; Vigilance 10 ;
Armes courtes 5 ; Armes longues 12 ; Lancer 10 ; Lutte 8
Prouesses : Coup de bouclier ; Vider les mains ; Feinte de
corps ; Mur de fer ; Ralliez-vous à moi !

Farud Dergssen est un bel homme dans la force de l'âge. Sa barbe courte est barrée par une cicatrice sur le menton. Ses sourcils épais lui donnent un air autoritaire, mais il affiche souvent un sourire franc et séducteur. Ses yeux bleus pâles brillent aussi intensément que le feu sacré qui l'habite. Rien ne peut le faire renoncer à sa mission. Il lui est totalement dévoué au point de ne jamais la remettre en question. Il a su communiquer cette foi à ses hommes et personne ne s'est jamais demandé pourquoi la Dame de Givre avait laissé ses filles révéler ce secret...

Les guerriers du Dernier Jour

Ils sont actuellement cinquante-quatre, tous personnellement choisis par Farud Dergssen. La plupart sont des Svaer, issus de son clan, mais il sait jauger un homme et reconnaître chez lui ce qui en fera un compagnon d'armes fiable et loyal à sa cause. Ils sont fanatiques et totalement dévoués à leur cause. Par contre, comme leur maître, la violence est pour eux un simple moyen, un dernier recours.

Profil : Hirdmen

Caractérisations : Agiles ; Armement supérieur ; Fanatiques ; Protection supérieure ; Puissants, Téméraires.

Nouvelle caractérisation : Fanatique

Ce figurant n'abandonne jamais, ne renonce jamais tant qu'il oeuvre dans le sens de ce en quoi il croit. Un personnage fanatique doit subir trois blessures avant d'être mis hors de combat (Mystique +1/+1 ; Vitalité +1).

Helha

La jeune femme brune accompagnant Farud est l'une des filles de la Dame de Givre. Elle prétend que son père n'est autre que le demi-géant Brovder au service du roi de Norvège. Hormis sa haute taille, sa silhouette fine ne penche pas en faveur de cette affirmation. Helha a été désignée par ses soeurs pour s'occuper de l'enfant. Elle accepte son rôle en silence, sachant qu'il la condamne à une vie cloîtrée au fond d'une caverne. Aussi, elle en profite pour observer le monde dont elle ignore tout et que ce voyage avec Farud lui laisse entrevoir. Curieuse de tout, Helha n'en est pas pour autant naïve et il est bien difficile de la prendre défaut. Actuellement, elle s'inquiète de ses sentiments. Elle espérait haïr ce frère porteur de désastre mais, le bébé dans les bras, elle ne peut s'empêcher d'être émue.

Campagne : Le fer et le Sang

Helha

Völva demi-alfár 17 ans 1m84 64kg
PUI 1 VIG 2 AGI 4
INT 3 PER 4 TEN 3
CHA 4 INS 5 COM 2
DP 11 DM 11 REA 12
DEP 6 PV 51 / 25 / 12 / 0

Réserve de Furor : 10

Équipement : poignard, pierres runiques

Protection : 1 (vêtements épais).

Compétences : Artisanat (tissage) 4 ; Art (chant) 7 ; Chercher 6 ; Discrétion 7 ; Éloquence 6 ; Empathie 9 ; herboristerie 2 ; Langues (alfár) 3 ; Mouvement 3 ; Natation 4 ; Savoir (Dame de Givre) 4 ; Séduction 3 ; Superstition 3 ; Vigilance 5 ; Armes courtes 4 ; Lutte 2 ; *Sejdr* 7

Sejdr : *Divination : Sinistres présages ; Révéler la puissance ; Révéler la destinée ; Ce que murmurent les os

*Transmissions des forces : Renforcement / abaissement de protection

La peau pâle, les yeux gris et les cheveux bruns, Helha possède la beauté de la jeunesse et un corps souple et svelte qui attire les regards. Elle est d'un tempérament calme et soupèse longuement chaque décision devant un choix crucial. Formée par ses aînées, elle sait l'importance de sa mission et s'est jurée de ne pas renoncer. Pourtant, elle découvre, depuis qu'elle a quitté son île sanctuaire, la force des émotions, aussi bien chez les autres, que chez elle. Helha se persuade qu'elle doit les apprivoiser pour mieux les contrôler.

* * *

Les personnages vont rapidement découvrir que le chef des ravisseurs est l'hôte du *jarl* de Höggom. Ils peuvent également apprendre assez facilement quelques détails à son sujet, ce qui se dit en ville. Farud est un *Svaer*, condition qui s'accompagne d'un prestige certain, il est lié à la famille royale du Svithjodh, et sa renommée en tant que marin et explorateur n'est plus à faire. De même, il possède une réputation d'homme juste et droit. Un portrait étonnant pour un kidnappeur d'enfant. Par contre, même en faisant tout le tour de la cité, personne ne semble connaître la jeune femme qui l'accompagne. Le plus simple pour obtenir ces renseignements consiste à interroger les administrateurs sur le port, les quelques marchands suédois qui voyagent jusqu'à Uppsala ou les serviteurs et les esclaves de la maison longue lorsqu'ils quittent l'enceinte fortifiée.

Laissez les joueurs mener l'enquête à leur guise. À eux de trouver les bons angles d'approche, de se mêler à la population et de trouver des indicateurs fiables. Leur éloquence, leur sagacité et leurs noms s'ils sont couverts de gloire restent leurs meilleurs arguments pour délier les langues.

Les joueurs peuvent également envisager de s'attaquer aux marins de Farud Dergssen restés à bord de son navire. Il est bien rare qu'ils s'éloignent seuls de leur poste. Ces hommes sont prudents et méfiants. Une bagarre risque vite de dégénérer et d'alerter la milice. Se faire remarquer ainsi ne constitue certes pas la meilleure solution pour obtenir une entrevue, ou l'écoute, de Hotter Bjarnsson. Même s'ils parviennent à capturer un membre de la confrérie, celui-ci



Nouveaux sortilèges du Sejdr : Divination

Niveau 1

Révéler la puissance

Préparation : 1 minute

Malus : -3

Durée : instantanée

Zone : une créature à portée de vue

Effet : le mage perçoit les forces et les faiblesses de la personne ou de la créature qu'il observe. Le joueur peut demander au MJ de lui révéler la valeur d'une caractéristique, d'une caractéristique secondaire ou d'une compétence de la cible. Il peut également choisir de se voir révéler un don ou une faiblesse de celle-ci.

Marge de Réussite	Nbre d'éléments révélés
0 à 5	1
6 à 10	2
7 à 16	3
17 +	4

Niveau 2

Révéler la destinée

Préparation : 1 heure

Malus : -6

Durée : instantanée

Zone : une créature à portée de vue

Effet : le mage perçoit les trames du destin de la personne qu'il observe. Le joueur peut demander au MJ de lui révéler la nature d'une des runes qui marquent sa destinée.

Marge de Réussite	Nbre de runes révélées
0 à 9	1
10 à 19	2
20 +	3



demeure muet face à leurs questions. Ils sont tellement persuadés de l'importance de leur mission que rien ne peut les obliger à trahir les leurs. Très vite, les joueurs devraient comprendre que leur meilleure chance consiste en une approche diplomatique du problème.

Encore faut-il se faire entendre. La première difficulté relève d'une rencontre avec le *jarl*. Hotter Bjarnsson ne peut, et ne veut, en aucun cas froisser son invité de marque, le cousin d'Egil. Or, se présenter devant le portail de l'en-

ceinte de sa demeure et clamer que Farud a enlevé un enfant le place carrément dans l'embarras. S'ils en font la demande, il refuse de les loger chez lui, prétextant le manque de lits. Par contre, son porte-parole, Urlve Harrensson les accompagne jusque chez Ulla Miggsdottir et s'assure qu'ils sont bien reçus. Le chef de la garde de Höggom prend également le temps de les écouter et, si nécessaire, leur explique plus précisément qui est vraiment Farud Dergssen. Le *hirdman* ne se montre ni hostile, ni condescendant, mais plutôt intrigué, surtout si la renommée des PJ, ou un récent exploit dans sa ville, plaide en leur faveur. Urlve reste le meilleur intermédiaire pour les héros afin d'accéder au seigneur de la ville.

S'ils accusent ouvertement le cousin du roi d'être un criminel, il leur faudrait normalement porter leurs dires devant le *thing* du *jarl*. Mais Hotter préfère éviter cela. Il prend son temps, tergiverse, les fait patienter. S'il ne peut les convaincre de renoncer, et de rentrer en Finland (quitte à leur proposer un « dédommagement »), le *jarl* se voit contraint de les convier à sa table. Les héros reçoivent une invitation pour le lendemain au repas du soir du seigneur. Ils ont donc une journée entière pour s'y préparer.

Farud apprend la présence des personnages à Höggom juste après leur arrivée. Il le regrette, mais n'en est pas surpris. Il doit donc trouver un moyen de les obliger à cesser leur poursuite, sans pour autant vouloir les tuer. Après tout, il reconnaît en eux des héros dont la Scandia pourrait bien avoir besoin si sa mission échoue. Le noble suédois pousse donc Hotter Bjarnsson à gagner du temps, pendant qu'il prépare un plan de repli.

Invités à la maison longue, les PJ se retrouvent donc soumis aux lois de l'hospitalité. Rappelez-leur que provoquer une esclandre, voire pire, un combat, sous le toit du *jarl* peut avoir des conséquences extrêmes dans l'immédiat, mais également au niveau de leurs relations avec tout le Svithjodh. En outre, si les joueurs se montrent assez malins, ils disposent ici d'un excellent moyen d'en savoir plus sur les motivations de Farud, ainsi que de recueillir des informations pertinentes au cas où ils envisageraient une action plus directe à plus ou moins long terme. Enfin, tout bien pensé, ils n'ont sans doute pas de meilleure option (vos joueurs monteront sans doute toutes sortes de plans extravagants. Laissez-les faire, peut-être réussiront-ils même à en trouver un qui peut fonctionner...)

La maison longue de Höggom

Le bâtiment principal est assez classique dans son agencement, même si sa façade lourdement ornementée tente de s'approcher, mais sans le même équilibre, du faste du palais royal de Uppsala. La seule véritable enceinte de Höggom entoure la demeure du *jarl* et les dépendances de ses gens, maison des esclaves, logements des *hirdmen*, ateliers, écurie, cuisines et forge du seigneur des lieux. La maison longue s'avère deux fois plus longue que large et peut accueillir aisément jusqu'à une centaine de personnes. À l'intérieur, le décor, gravures et objets précieux accrochés aux murs, est plus tape-à-l'œil que véritablement de bon goût. Hotter Bjarnsson aime étaler ostensiblement sa fortune et son rang.

Lors de la soirée à laquelle ils sont invités, les personnages se voient installés le long du mur à la gauche du *jarl*. En face d'eux, à sept mètres de l'autre côté de la fosse à feu, une table dressée pour Farud Dergssen, Helha et huit de ses hommes. Hotter est assis sous un dais avec son épouse, Imlään, sa fille adolescente Jurid et Urlve. Douze de ses *hirdmen*, six assis près des PJ, six en face, participent également au repas. Malgré les paroles de bienvenue, l'ambiance promet d'être tendue.

Le seigneur de Höggom paraît indécis (un test d'Empathie SR12 permet de confirmer ce sentiment). Il jette des coups d'œil curieux vers sa droite comme vers sa gauche, épiant les réactions de chacun. Si personne n'aborde le sujet, il finit par avouer son trouble dans le différent qui oppose les héros au cousin du roi. Il déclare également souhaiter un arrangement entre eux. Bien entendu, si cela ne pouvait avoir lieu, il s'arroge le droit, en tant que maître de la cité et hôte de trancher selon son intime conviction. À mots couverts, il demande donc à chaque camp de le convaincre de sa bonne foi, sans toutefois déroger aux règles de politesse en vigueur sous son toit.

Mettez en scène cet épisode à travers les discussions qui vont s'y dérouler. Ici, difficile de cadrer totalement ce qui va se passer, tenez-vous prêt à improviser en fonction des actions de vos joueurs. Tout est déjà joué, mais les personnages l'ignorent. Hotter Bjarnsson arbitre les échanges et veille à leur courtoisie, même s'il est de connivence avec Farud (voir plus bas). Par contre, son épouse et sa fille, ainsi que le chef de sa garde ne savent rien de son arrangement avec le noble d'Uppsala. Des joueurs astucieux peuvent les faire basculer dans leur camp. Voici quelques événements et pistes pour animer la soirée.

- L'enfant n'est pas présent et si l'on pose la question, Farud se contente d'affirmer qu'il est en sécurité. Il se trouve avec une servante à l'étage de la maison longue. Deux *hirdmen* gardent l'escalier, derrière le lourd rideau de laine rouge qui cache le fond de la salle.
- Si Farud est accusé d'avoir enlevé le fils d'un des héros, celui-ci reste stoïque et affirme qu'il s'agit de son enfant, dont la mère est à côté de lui. Il ment assez mal et ne cherche pas à être crédible. Il avance ainsi simplement l'argument qui sera le sien dans cette joute, même si personne n'est dupe. Face au récit de l'attaque de Brenna, il se tait et ne se défend pas.
- Les joueurs voudront sans doute essayer d'impressionner le *jarl* et sa famille pour gagner leur faveur. Un scalde parmi les PJ a le plus de chance d'y parvenir. Un récit des exploits des personnages serait du meilleur effet. Cependant, il doit alors s'opposer dans une joute oratoire à l'un des hommes de Farud, également doué d'un bon sens artistique. Livrez trois duels entre les deux poètes (tests en opposition). Le premier met en scène un récit héroïque (test de Saga), le second une histoire humoristique (test d'Éloquence), le dernier une démonstration de connaissance des traditions (test de Traditions). Ici, considérez que le scalde suédois possède les caractéristiques suivantes : Charisme 3 et Communication 3, Saga 7, Éloquence 8 et Tradition 9. Celui qui remporte deux duels impressionne l'auditoire et le gagne à sa cause.

- Helha demeure silencieuse une bonne partie du repas, car elle scrute intensément les personnages, leurs réactions comme leurs visages. Un test d'Instinct SR12 permet de discerner son ascendance *alfár* et de lui trouver une ressemblance certaine avec la Dame de Givre.
- Au cours de la soirée, un *hirdmen* du *jarl* propose un concours de danse (Charisme + Art : danse ou Relationnel + 2d10 pour un figurant) et un autre de lancer de hache (Agilité + Lancer ou Physique + 2D10 pour un figurant) afin d'animer le repas. Là encore, un personnage qui se distingue dans ces épreuves s'attire la sympathie des convives.
- Une esclave renverse maladroitement un peu de vin sur la chemise brodée d'Hotter. Furieux, celui-ci bondit hors de sa chaise et frappe violemment la jeune fille au visage ; personne n'ose réagir et elle s'enfuit en pleurs, la lèvre fendue. Le *jarl* se rassied en maugréant « foutue esclave ! » puis reprend la soirée comme si de rien n'était. Son épouse et sa fille, et toute l'assistance restent médusées. Farud échange alors un regard dépité avec l'un des PJ.

Vous pouvez ajouter d'autres péripéties de votre invention, mais les discussions passionnées risquent déjà de pas mal rythmer la scène. Interprétez au mieux chaque protagoniste, rendez-les vivants, complexes et surtout donnez des arguments reflétant leurs motivations. Si les joueurs se débrouillent bien, ils devraient réussir, ou du moins penser y parvenir, à mettre en défaut leur adversaire. Ils ont peut-être même convaincu les nobles dames d'Höggom et Urlve. Pourtant, mettant fin au repas, Hotter Bjarnsson congédie les héros avec ces mots :

« Rien de ce que vous avez dit ne m'assure de la vérité. Ici, vous êtes en terre suédoise. Vous accusez un prince suédois d'un crime que vous ne pouvez prouver. Vous dites peut-être vrai, mais peut être pas. Je décide que l'enfant doit rester avec Farud Dergssen. À lui la tâche d'en faire un homme à la hauteur de celui qu'il est. »

Les *hirdmen* de la garde se lèvent pour escorter les personnages à l'extérieur. Douze autres attendent dehors en cas de grabuge. Les joueurs n'ont plus qu'à ruminer leur rancœur et commencer à évaluer leurs chances dans un plan de secours. Mais alors qu'ils sortent, Farud et Helha se rapprochent. À voix basse pour qu'eux seuls entendent, ils prononcent ces mots :

Farud : *« Je vous en conjure. Abandonnez. Vous n'en connaissez pas les enjeux. Vous n'en serez pas moins grands et la Scandia aura encore besoin de vous. »*

Helha (au père de l'enfant) : *« Vous ne connaissez pas ma mère. Êtes-vous certain de pouvoir lui faire confiance ? »*

L'escorte les reconduit ensuite en ville.

Cet épisode peut se finir de bien des manières. Les joueurs peuvent accepter la mort de l'enfant (s'ils tentent un coup de main, Farud peut utiliser cette action pour leur imputer l'incendie dans un combat et renforcer sa version). Ils peuvent aussi renoncer à cause des doutes qu'ont tenté d'instiller en eux le noble suédois et Helha. Idéalement, ils devraient parvenir à s'enfuir avec le fils de la Dame de Givre et rejoindre leur retraite secrète.



Le plan de Farud

Il espère convaincre les PJ de renoncer sans leur révéler son secret. Toutefois, au cas où cela s'avérerait impossible, il prévoit un plan concocté avec la complicité d'Hotter, soumis aux ordres de la famille royale. Dès le lendemain soir, il va mettre en scène l'incendie de la maison des invités dans l'enceinte, un événement qui n'est pas rare dans ces bâtisses en bois. Il compte faire croire aux héros que l'enfant a péri dans les flammes. Pour ajouter de la vraisemblance à ce scénario, le *jarl* compte sacrifier deux esclaves et leur bébé, jetés dans le brasier. Farud n'est pas au courant, et il s'y opposerait. D'ailleurs, s'il rencontre les PJ après cet événement, son visage triste trahit une culpabilité réelle (test d'Empathie SR14).

Ensuite, il compte fuir avec ses hommes, Helha et l'enfant, et perdre sa piste dans le Nord du Svithjodh.



Mais les héros peuvent également ne rien lâcher et vouloir récupérer à tout prix l'enfant. Ne sous-estimez pas leurs efforts et leur ingéniosité pour trouver un moyen de le faire. Une action directe ou discrète peut réussir si leur plan est suffisamment abouti et raisonnable. Il vous faudra alors mettre en place le décor et les obstacles. En plus de Farud et de ses hommes (une dizaine dans l'enceinte), il leur faudra aussi compter sur la garde renforcée par Hotter Bjarnsson (des sentinelles jours et nuits) et les membres de la Confrérie qui les surveillent en ville. Mais pourquoi pas.

Enfin, Imlään, Jurid, et même Urlve, peuvent devenir leurs alliés s'ils se sont montrés convaincants et dignes de foi.

Dans ce cas, il leur faudra composer avec un enfant sur les bras. Qu'en faire ? Retourner à Brenna ? Le renvoyer là-bas ? Le garder avec soi ? Mais comment s'en occuper alors qu'ils doivent poursuivre leurs aventures ? Car tôt ou tard, il leur faudra partir pour Uppsala (voir plus loin).

S'ils parviennent à récupérer le fils de la Dame de Givre, la Confrérie du Dernier Jour renoncera à le reprendre. Las, ou impressionnés, Farud et Helha préféreront observer de loin et surveiller. La demi-*alfár* peut même proposer de rester avec l'enfant, à Brenna ou ailleurs, un compromis qui pourrait avoir du sens si les PJ démontrent qu'on peut leur faire confiance, au point peut-être de lever un pan du voile sur le secret de la Confrérie.



La mort de Farud

Cet événement est une éventualité à envisager. Les joueurs peuvent chercher une confrontation directe avec le noble suédois. S'il devait tomber sous leurs coups, vous avez deux options. Considérer qu'il est gravement atteint et que les PJ le laissent pour mort. Ou le laisser trépasser et mettre Helha ou un autre guerrier à la tête de la Confrérie. Quoi qu'il en soit, au moment de s'effondrer, Farud murmure un tragique : « Vous ne savez pas ce que vous faites. Nous sommes tous condamnés... »

De quoi renforcer le doute dans leurs esprits.



Deuxième piste : le spectre de Ravageur

La blessure sur la cadavre flottant devrait suffire à intriguer les joueurs. Mais les discussions et le souvenir laissé par Ravageur à Höggom permettent d'insister un peu sur cet événement. Si les personnages cherchent à en savoir plus, ils peuvent commencer par glaner quelques rumeurs autour du port. Il faut faire le tri entre les éléments réels et les on-dits provenant du frère d'un ami bien informé. Ravageur (voir le supplément « Rois des mers ») et ses pillards ont attaqué plusieurs navires marchands et même le port de Höggom au cours de l'automne dernier. Si leur raid fut court et peu fructueux, ils ont tout de même causé de gros dégâts et la mort de plusieurs personnes. La sauvagerie de cette attaque fait encore frémir ceux qui en ont été les témoins. Si les héros se présentent comme les vainqueurs des forbans, les regards se font plus respectueux, voire plein de gratitude, encore faut-il qu'ils puissent prouver leurs dires.

Parmi les rumeurs, certains prétendent que Ravageur est revenu, d'autres, espérant son décès, suspectent son spectre de revenir hanter le Svithjodh d'où il fut chassé. Ceux qui ne le connaissent pas parlent d'un troll issu des profondeurs marines. Quoi qu'il en soit, ces mentions du guerrier-fauve sanguinaire devraient attiser la curiosité des joueurs et de leurs personnages. Entre autres choses, ils peuvent toujours tenter d'en savoir un peu plus à ce sujet.

Les personnages se livrant à une enquête peuvent recueillir les indices suivants :

- Les trois meurtres (connus) ont eu lieu en cinq jours, les deux derniers durant les deux derniers jours. Il s'agit d'une femme de marin (Hersa), d'un commis (Knud) et d'une servante de Ulla Miggsdottir (nommée Byrrgod). Interro-

ger leurs proches ne donne pas grand chose. Apparemment, les trois victimes ne se connaissaient pas et n'avaient aucun ennemi. Elles ont toutes été assassinées après la nuit tombée, dans le quartier du port.

- Il est possible de voir les deux derniers cadavres, car le premier a déjà été incinéré. Ils se trouvent chez le *thulr* Hauk Alfsson qui prépare les funérailles. Un test de Médecine SR14, ou d'Arme courte SR17, permet de déterminer que le tueur manie une sorte de poignard à la lame très fine, peut-être un outil pour graver le bois. Des lambeaux de chair ont été arrachés avec les dents (test de Médecine SR12, il s'agit d'une dentition humaine). Les trois cadavres présentent les mêmes mutilations, hormis la première précise Hauk, où la tête de loup n'apparaissait pas.

- Un vieil ivrogne dort sur sa barque la journée et arpente les quais la nuit. Si tout le monde le connaît, personne ne lui fait confiance tant il s'est fait une spécialité d'inventer des histoires fabuleuses pour se faire offrir à boire; pourtant, il affirme avoir vu à trois reprises, la nuit, la silhouette d'un troll énorme errer près des pontons nord. À la lumière d'un flambeau, il a pu apercevoir la griffe de fer du monstre et son visage abominable. Il en fait depuis des cauchemars.

- Une nouvelle victime est découverte deux jours plus tard. Afnar, un jeune adolescent rêvant de s'embarquer pour le Finland. Le *jarl*, devant la peur qui s'installe en ville, déploie sa milice dans le quartier du port. La nuit suivante, un ouvrier à la carrure imposante, fin soûl et essayant d'agresser une jeune fille, est battu à mort par erreur.

- Interrogé avec précision, Kjori Lingstrom se souvient d'un navire rentré de Finland il y a un peu moins d'un mois. À son bord, il y avait un homme défiguré par le froid, convalescent. Un explorateur sans doute. Il ne sait pas ce que celui-ci est devenu.

- En insistant de ce côté, une guérisseuse de Höggom admet avoir fourni du matériel de soin à un couple de Sames vivant près de la cité. Ceux-ci avait recueilli un pauvre diable, muet et idiot à première vue, sans doute frappé par la malédiction des reines-sorcières. La vieille femme radote ensuite de longues minutes sur le Ragnarökr qu'elle est certaine de voir bientôt se déclencher si l'on continue à essayer de s'emparer des terres orientales où, comme chacun le sait, vivent les géants du froid. Entre deux phrases, elle précise que le Same est graveur sur bois.

Avec ces quelques éléments, les PJ doivent reconstituer le fin mot de l'histoire. S'ils se renseignent sur un « outil pour graver le bois » ou suivent la piste de la guérisseuse, les héros découvrent les cadavres des Sames, morts depuis plus d'une semaine. Ils ont été roués de coups, mutilés (mais pas de trace du loup sanglant). Les quais nord sont également une indication intéressante. Dans cette zone, une grève rocheuse forme une sorte de rade naturelle. Impossible d'y relever la moindre trace. Par contre, il y a la possibilité de se glisser sous les pontons depuis cet endroit. Ce passage boueux et malodorant donne sur un canal d'évacuation venant de la ville. Celui-ci débouche une centaine de mètres plus loin, au milieu des entrepôts. Maggr Bjornsson l'emprunte pour rejoindre sa cachette dans un abri à bois adossé à un atelier de séchage de harengs.

Campagne : Le fer et le Sang

S'ils n'interviennent pas dans cette affaire, les PJ entendront parler d'une dernière victime, puis plus rien. Après celle-ci, la garde vient renforcer la surveillance du port. Maggr, loin d'être stupide, décide de quitter Höggom. De nuit, il part vers la route du Sud, vers Uppsala. Les personnages entendront peut-être encore parler de lui à l'avenir.

Par contre, s'ils s'intéressent à l'affaire, il leur faudra tôt ou tard affronter le guerrier-fauve devenu fou. Celui-ci est un adversaire redoutable et, acculé, combat au mépris de sa sécurité. Il entre automatiquement en rage dès qu'il doit se battre, mais aussi à la moindre réaction de dégoût ou de peur face à son visage monstrueux. Maggr Bjornsson est une machine à tuer : son don et son entraînement martial y pourvoient. N'hésitez pas à user de toutes ses ressources pour affronter les héros dans une lutte sauvage et furieuse. Espérons qu'ils sauront trouver les moyens de venir à bout de ce formidable ennemi.

Le tueur au loup

Voici pour commencer la réalité derrière cette série de meurtres horribles. Les héros ayant affronté Ravageur au coeur du Finland supposaient que tous ses sbires avait péri au cours de ce voyage en plein hiver. Ils ont tort. Maggr Bjornsson faisait partie du groupe des *svinfylkingar*. Doté d'une constitution hors norme, il a survécu aux rigueurs hivernales. Pendant plus de deux mois, il a erré dans la forêt, fuyant le contact des loups comme celui des hommes. Se nourrissant de racines et de petits animaux dévorés crus, marchant toujours vers le soleil couchant, dans l'espoir de rentrer chez lui, Maggr a gagné son combat contre la nature, mais perdu celui contre la folie. C'est une épave à moitié morte de faim et de froid qui a atteint enfin un comptoir suédois sur la côte. Épuisé, il n'a pu expliquer sa présence. Il n'est pas rare de voir des trappeurs ou des explorateurs revenir hagards et blessés de leurs expéditions. Les colons l'ont remis d'aplomb et aidé à embarquer sur un navire en partance pour Höggom. Il y a fini sa convalescence et a retrouvé depuis quelques jours toute sa vigueur. Par contre, le froid a eu raison de son corps. Maggr a dû être amputé de sa main gauche, de deux doigts de la main droite, de ses orteils, du nez et de ses oreilles. Défiguré, boiteux, son image monstrueuse a fini de le faire basculer dans la démence. Il a assassiné le couple qui l'avait recueilli, mais ce double meurtre est pour le moment passé inaperçu, ces gens d'origine same, vivant un peu à l'écart de la cité, n'y venant qu'une fois par semaine afin de vendre les gravures sur écorce qu'ils produisent.

Depuis trois jours, Maggr se terre dans la zone des quais, ne sortant que la nuit. Il a tenté de s'approcher de quelqu'un qui a hurlé en le voyant. Enragé par cette réaction Maggr l'a fait taire à jamais. Depuis, il s'est persuadé qu'il est un monstre, un troll, tel qu'on le voit désormais. Il se nourrit de chair humaine et mutilé ses victimes pour défier les dieux qu'il accuse de son état.



Maggr Bjornsson

Guerrier-fauve dément

	31 ans	1m98	102kg
PUI 5	VIG 5		AGI 3
INT 1	PER 3		TEN 3
CHA 1	INS 3		COM 1
DP 11	DM 7		REA 7
DEP 8	PV 58 / 29 / 15 / 0		

Réserve de Furor : 11

Équipement : épée courte, lance, gantelet-poignard (Maggr a recouvert d'un gant ajusté équipé d'une lame effilée sa main gauche amputée, cette arme dépend de la compétence Lutte)

Protection : 5 (veste de cuir, bracelets de cuir renforcé, épaulières).

Compétences : Chercher 8 ; Discrétion 5 ; Escalade 10 ; Esquive 8 ; Intimidation 10 ; Mouvement 9 ; Superstitions 2 ; Vigilance 10 ; Armes courtes 7 ; Armes d'hast 11 ; Lutte 10 ; Armes improvisées 5

Prouesses : Charge impétueuse ; Prise de l'ours ; Les crocs du Loup (niveau 3) ; Saut du Lynx ; Pas encore mort !

La fin du Tueur

La peur envahit peu à peu le cœur des habitants d'Höggom. Les rumeurs se font de plus en plus morbides. Peuple superstitieux, les hommes du Nord interprètent bientôt ces faits comme une punition divine. Hotter Bjarnsson, le *jarl*, reste plus terre à terre, mais doit tout de même tenir compte de la terreur que provoque cet assassin. Il comprend surtout que cela nuit au commerce et à sa position. Ni la milice, ni la garde, tout aussi effrayées que les autres, ne parviennent à arrêter Maggr. Si les personnages réussissent cet exploit, débarrassent Höggom du tueur et surtout prouvent qu'il ne s'agit que d'un être humain, et pas d'une quelconque créature mythique, ils gagnent avant tout le respect, et parfois le soutien, de la population. Hotter fait bonne figure et admet qu'il leur est redevable. Toutefois, la popularité de ces étrangers inquiétants lui déplaît et il fera tout pour les voir partir rapidement de sa juridiction. Quitte à se montrer plus complaisant dans leur conflit contre Farud.

Troisième piste : les alliances de Hjalti Thorrodsson

Cette intrigue secondaire nécessite la présence du scalde Hjalti pour prendre sa pleine mesure. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez tout de même introduire les personnages et les événements dont il est question ici, en toile de fond de la présence des héros à Höggom.

Dès leur arrivée à Höggom, Hjalti Thorrodsson s'absente pour, dit-il, rencontrer ses contacts en ville. Si cela est bien le cas, il poursuit son propre plan.

Le scalde danois, comme il est expliqué dans le supplément « Rois des mers », se trouve particulièrement impliqué dans la politique de la Scandia. Il a entre autres accompagné Starkadh (Yggdrasil, page 36) quelque temps

dans ses voyages, ce qui lui a permis de rencontrer de nombreuses personnalités, mais aussi de nouer un important réseau de relations.

Parmi celles-ci, Ottar et ses fils. Le roi Egil est contesté au Svithjodh, et son désir de voir son fils né d'un second mariage lui succéder sur le trône déplaît à de nombreux nobles. Ce gamin a en effet démontré bien peu de talents politiques, et encore moins de don pour la sorcellerie. Le frère du monarque y voit une occasion de placer la couronne sur la tête de son propre fils, Asmund. Mais il sait que cela ne se fera pas sans heurts, et il est même prêt à assumer une guerre civile.

Hjalti, comme d'autres, craint une Scandia unifiée et un royaume du Svithjodh surpuissant est le plus capable de réaliser une telle prouesse. En outre, l'enseignement secret de Starkadh préconise un état de guerre permanent afin de maintenir une tradition guerrière forte dans les Terres du Nord, en prévision de Ragnarökr. Chaque homme tombé avec les armes à la main renforce l'armée de la *Vallhöl*. Aussi, Hjalti Thorrodsson a choisi le camp du frère ambiteux.

A Höggom, il compte retrouver un complice et recruter les personnages pour sa cause. Il les a suffisamment observés pour comprendre qu'un tel appui peut compter dans le conflit qui se prépare. Voici donc les événements attachés à cet épisode. Comme pour les deux précédents, à vous de les intégrer au cœur de l'intrigue générale en fonction des actions des personnages et de l'implication des joueurs à partir des pistes fournies. En entremêlant ces différentes parties, vous allez les placer devant de nombreux choix qui prendront tous leur sens dans un avenir proche.

- Un Danois à Höggom : arrivés en ville, sans y connaître personne, les héros vont devoir dans un premier temps se familiariser avec leur nouvel environnement. Pour cela, ils font une rencontre surprenante sur les quais : Guldeif Guldeifsson (voir Yggdrasil page 218). Le marchand danois s'intéresse au commerce avec le Finland et vit ici depuis huit mois. Une fois encore, il se montre de bon conseil, chaleureux et amical. Toutefois, sa présence à Höggom relève également d'un autre dessein. Toujours espion au service du monarque danois, Frodi l'usurpateur, il cherche à savoir pour quelle raison le roi Egil envoie toutes ces expéditions au Finland. Il écoute toutes les rumeurs pour tenter de deviner la vérité. Mais son maître n'est pas l'ennemi d'Egil, au contraire, et les deux hommes envisagent une alliance pour envahir et se partager le pays des *Gautar*. Hjalti connaît le vrai rôle que joue Guldeif auprès de Frodi (alors que le marchand ignore tout du scalde) et n'hésitera pas à le dénoncer aux PJ, leur expliquant que, déjà à Hirska, il les avait manipulés.

- Les amis de Hjalti : un soir, le scalde présente quelques connaissances aux personnages. Tous sont d'anciens *hirdmen* de l'armée royale, mais fidèles et loyaux envers Ottar. Ces six hommes peuvent fournir un appui non négligeable aux héros s'ils en ont besoin... Ils ne demandent rien en échange, mais laissent tomber dans leurs oreilles quelques tirades contre le monarque actuel et autant de compliments sur son frère.

- Hjalti emmène les personnages à la rencontre d'une *völva* qui se cache dans l'arrière-pays, à quelques lieues de Höggom. Il prétend qu'elle a des révélations à leur faire au sujet du fils de la Dame de Givre. Mais lorsqu'ils arrivent sur

Campagne : Le fer et le Sang

place, des *hirdmen* de la cité sont en train d'incendier la modeste mesure. La vieille femme est pendue à un arbre, déjà morte. Si on les interroge, ils répliquent vertement que celle-ci s'est rendue coupable de magie noire contre le roi. Ils ajoutent en ricanant que nul sorcier en Svithjodh ne doit rivaliser avec le souverain. Devant cette démonstration de cruauté, le scalde espère attiser la colère des PJ. Il tait le fait qu'il a lui-même dénoncé la *völva* et arrangé l'arrivée des héros au moment opportun.

- Alors qu'il rejoint les personnages, Hjalti Thorrodsson est attaqué dans la rue par une bande de malandrins. Il s'agit au choix (selon le plus plausible après les événements de votre campagne) d'hommes de main de Guldeif Guldeifsson pour se venger de la dénonciation du scalde, ou de loyaux sujets du roi qui ont mis à jour ses manigances. Dans tous les cas, ses cris attirent l'attention des PJ. Mettez en scène un bagarre dans une rue sombre et sordide, au milieu des tonneaux de poissons en saumure et des filets tendus entre les bâtiments. Les agresseurs sont trois fois plus nombreux que les héros, mais détalent dès que la moitié d'entre eux est mise hors de combat.

Des assassins dans la nuit :

Profil : Pirates

Caractérisations : Brutaux ; Violents

Avec ces différents éléments, Hjalti Thorrodsson essaie d'amener les héros à se méfier d'Egil, voire à envisager comme une bonne chose son éviction au profit d'un autre souverain. Jouez le finement. Il est très intelligent et rusé. Il sait trouver la corde sensible de chacun de ses interlocuteurs et s'en servir. Hjalti est patient et suffisamment discret pour rester au second plan, distillant un conseil ou un avis qui souvent semble le bon. Essayez de le rapprocher d'un des PJ, celui qui sera probablement le plus susceptible de développer une amitié avec le scalde. Si un lien assez fort se noue entre eux, il évoquera, avec force flatteries et déclarations solennelles, la possibilité de prêter le serment de frère juré entre eux. Un bon moyen de manipuler plus encore le héros par la suite.

Conclusion

De nombreux événements se produisent durant le séjour des héros à Höggom. À partir de l'enlèvement de l'enfant demi-*alfár*, une nouvelle série d'aventures les attend. Leur Destin est de nouveau en marche. Et il veut les mener vers l'Ouest, vers Uppsala. Plusieurs méthodes pour arriver à cela.

- Si Farud et sa suite disparaissent de Höggom, les joueurs peuvent supposer qu'il est parti pour la capitale puisqu'il y est prince royal. Cette hypothèse se révélera fausse, mais il ne pourront véritablement l'infirmier qu'une fois sur place.
- Hjalti Thorrodsson compte les mener à Uppsala où toutes les décisions importantes pour le Svithjodh sont prises. Une fois là-bas, il continuera son travail de sape pour les faire pencher du côté d'Ottar lorsque la guerre éclatera. Le scalde est conscient qu'ils sont de puissants héros en devenir et leur aide peut servir sans aucun doute dans l'affrontement contre le roi-sorcier. Peut-être seront-ils même ceux qui porteront le coup fatal au monarque déchu.

- Si les personnages accomplissent quelques exploits retentissants à Höggom, impressionnent Hotter Bjarnsson ou font suffisamment parler d'eux, Egil en personne exprimera le souhait de les rencontrer. Ils se voient alors officiellement invités à Uppsala.

- Enfin, alors qu'ils achèvent leur affaires dans cette cité portuaire, la nouvelle du retour de Lud Omsson se répand dans la ville. Le conseiller du souverain rentre du Finland et il a l'air ravi. Dans les cales de ses trois navires, de l'ivoire, des fourrures, des esclaves, mais surtout une prise fabuleuse : l'une des reines-sorcières. Il ne passe que deux jours chez Hotter Bjarnsson avant de reprendre la route vers Uppsala pour porter son présent au roi Egil. Les PJ ont l'occasion d'apercevoir la jeune femme qu'il connait pour l'avoir déjà vue lors de leurs aventures en Finland (Avec « Nuit blanche », paru dans le magazine *Casus Belli* n°5, il peut même s'agir de Hundy). Entravée, exposée comme une prise de guerre, elle leur adresse un sourire mystérieux et victorieux derrière sa frange défaite. Vos héros auront sans doute envie de comprendre pourquoi le monarque du Svithjodh veut s'emparer d'une reine-sorcière...

Vous pouvez utiliser l'une ou plusieurs de ces accroches pour orienter vos personnages vers la fabuleuse Uppsala. D'un autre côté, qui résisterait à l'opportunité de visiter la cité la plus mythique de Scandia ?



Lud Omsson

Grand, bel homme et charismatique, ce noble suédois est un ancien membre de la garde royale, devenu conseiller du roi. Il promène sa silhouette élancée à travers le pays, car il est les yeux et les oreilles de son souverain, son porte-parole auprès de ses sujets les plus éloignés. Lud Omsson est un homme habile qui sait où se trouve son intérêt. Diplomate quand il le faut, autoritaire si nécessaire, il mène sa carrière comme sa vie, avec le désir d'en tirer le plus possible d'avantages. On lui connaît deux passions : les chevaux, il est friand de combats d'étalons, et sa concubine Heidh, la plus jeune fille d'un riche marchand de la cité.

Profil : Noble

Caractérisations : Agile ; Cavalier ; Redoutable ; Séducteur

Le personnage de Lud Omsson est destiné à devenir le lien entre les héros et les factions d'Uppsala. N'hésitez pas à le rendre sympathique, voire proche des aspirations des joueurs. Adaptez sa personnalité à leur vision d'un noble droit et, dans la fournaise de la capitale suédoise, honnête. Du moins en apparence, car Lud doit conserver une part de mystère. Vous en apprendrez plus à son sujet au fur et à mesure de ce scénario.

Vous pouvez également remplacer ce PNJ par un autre de votre choix afin qu'il assume le même rôle. Ceci fonctionnera d'autant mieux si les héros ont déjà rencontré cette personne auparavant.



Chapitre 2 : Dans la lumière d'Uppsala



Dans cette seconde partie, les pas des personnages vont les conduire jusqu'à Uppsala. Impliqués dans des conflits locaux, ils vont découvrir les complots des uns et des autres et vivre quelques temps dans la fantastique capitale du royaume de Suède. Auprès de la cour du roi Egil, nos héros deviendront des instruments du pouvoir, ou des grains de sable dans ses rouages. Une fois encore, leurs choix, leurs alliances et leur destin vont peser sur l'avenir de la Scandinavie. Et des armes de fer, aussi puissantes que soit le bras qui les brandit, ne suffiront pas à emporter la décision.

De Höggom à Uppsala

Une fois leurs affaires bouclées dans la ville portuaire de Höggom, les personnages devraient avoir au moins un motif valable de partir pour la capitale du royaume. Leurs bagages prêts, ils laissent derrière eux sans doute quelques amis, peut-être des inimitiés et, espérons-le, une nouvelle strophe de légende à leur saga. Il existe plusieurs moyens de rejoindre la cité des rois-sorciers depuis la côte. La route directe, à travers les terres, reste la plus déconseillée. Peu de routes carrossables, de vastes zones sauvages à traverser, des difficultés de ravitaillement évidentes... Toutefois, cette approche s'avère la plus discrète au cas où cela serait nécessaire.

La plupart des marchands d'Höggom préfèrent s'embarquer pour Lömgard, à l'embouchure de la Sala. Depuis cette petite ville sans charme, ils empruntent alors des navires légers remontant le fleuve, ou le longe en convoi de chariots par la route de terre. Cette voie est considérée comme la plus sûre, et demeure la plus fréquentée.

Une troisième possibilité consiste à prendre la mer jusqu'à Vendel puis, depuis là, s'enfoncer dans les terres vers Uppsala. Cette région est bien plus civilisée et les villages ou les fermes y sont bien plus fréquentes. Mais, une fois encore, l'absence de route véritablement tracée sur tout le long du périple ralentit considérablement les voyageurs.

Une fois leur choix effectué, les joueurs doivent organiser leur périple. Guldeif Guldeifsson se rend régulièrement à la capitale et peut leur proposer de se joindre à son expédition (Hjalti ne s'y opposera pas, mais demeurera renfrogné tout le long du trajet). D'autres marchands font la liaison et ne rechignent pas à voir quelques braves se joindre à eux. Les dangers du voyage, quoi que minces, demeurent réels. Bien entendu, tous transitent par Lömgard.

Ils peuvent également tenter de suivre Lud Omsson, voire de rejoindre son convoi. Lui aussi emprunte cet itinéraire, mais il bénéficie de sa propre garde (une douzaine d'*hirdmen*), d'une vingtaine d'esclaves et de serviteurs et de trois chariots pour son butin. L'un d'entre eux est réservé à la reine-sorcière du Finland. Le noble suédois se soucie moins de renforcer son escorte que de s'assurer une bonne compagnie pour le voyage. Des héros charismatiques, éloquentes et auréolés d'une bonne réputation peuvent répondre à son besoin de distraction.

Enfin, les PJ peuvent décider de voyager seuls et d'organiser leur propre périple. À leur guise; il leur faut toutefois bien préparer leur itinéraire et le matériel dont ils auront besoin. Par mer, ils suivent la route classique. Par voie de terre, il leur faudra se montrer prudent, surtout en traversant les forêts denses qui parsèment ces régions. Les loups et les ours ne sont pas les pires dangers auxquels ils s'exposent. En outre, cette option attire la suspicion des gens autour d'eux.

Enfin, en fonction des événements précédents, à vous de décider des moyens dont disposent vos héros. Sont-ils seuls ? Les marins de Brenna exprimeront clairement leur souhait de rentrer auprès de leurs familles. Hjalti propose de les accompagner, mais en cas de refus, se rend par ses propres moyens à Uppsala (il arrivera deux jours après les personnages). Hotter Bjarnsson peut faciliter ou au contraire gêner leurs préparatifs selon les relations que les héros entretiennent avec le *jarl* de Höggom.

Cependant, dans tous les cas, les PJ partent pour Uppsala. Vous pouvez émailler le trajet d'autant de péripéties ou d'événements secondaires de votre choix afin de le rendre plus vivant. Pour cela, reportez-vous aux événements de voyage décrits dans l'encart page 19 ou inventez les vôtres. Le chapitre consacré au moyen d'accéder à la capitale vous fournit quelques descriptions utiles pour mettre en scène de ce long trajet. Mais, au final, au bout de sept à quinze jours, selon leur itinéraire, ils arrivent en vue de l'incroyable cité des rois-sorciers.



La volonté des dieux

Une *völva* inquiète peut demander leur avis aux esprits divins. Une lecture des runes mentionne toujours la cité d'Uppsala, d'une manière ou d'une autre, en positif ou en négatif. Un *thulr* remarquera (Superstition SR12) que tous les corbeaux volent vers le soleil couchant, vers la capitale suédoise. Ces éléments supplémentaires devraient pousser les héros à suivre leur Destin plus à l'Ouest.





Devant le mythe

Les personnages ont déjà probablement entendu parler de la plus grande cité du Svithjodh. Mais aux rares récits des voyageurs qui ont arpenté ses rues se mêlent les rumeurs et les histoires les plus folles. N'hésitez pas à distiller quelques unes de ces anecdotes au cours du trajet vers Uppsala. Puis, lorsqu'ils arrivent enfin en vue de la ville au sommet de sa colline, prenez le temps d'en poser une description générale à la fois grandiose et spectaculaire. Essayez d'émerveiller les joueurs avec des images à la hauteur de la légende de la capitale suédoise.



Au fur et à mesure qu'ils approchent de l'enceinte fortifiée, introduisez quelques éléments rappelant qu'Uppsala est avant tout une cité de la Scandia. Les caractéristiques de base sont identiques à celles de ses homologues des Terres du Nord. La forme de la muraille, l'agencement de l'agglomération et des terres alentours, les gardes devant la porte. Pourtant, en y regardant de plus près, de nombreux détails rendent la ville totalement unique. Alors que leur groupe atteint la Porte des Guerriers, insistez désormais sur quelques points marquants : le système de défense terriblement renforcé, les façades ornementées, les maisons de bois dans des tons bruns et rouges, l'important nombre de porcs en liberté, la foule dans les rues étroites, l'aspect cosmopolite de celle-ci...

Si, une fois leurs personnages à l'intérieur des murs, les joueurs ont l'impression de fouler un sol sinon sacré, du moins mythique, vous avez réussi votre entrée en matière. L'image d'Uppsala, comme une entité en soi de la Scandia, ne s'effacera plus jamais de leur mémoire.

Conseil : pourquoi ne pas accompagner cette arrivée et ce premier contact d'une musique appropriée ? Bien choisie, celle-ci renforcera encore les impressions ressenties par les joueurs.

L'entrée des PJ dans Uppsala dépend beaucoup de la manière dont ils arrivent. Dans la journée, le grand portail de la barbacane orientale reste ouvert. Au matin, le marché se tient à proximité et attire les habitants dehors. Un mouvement de foule incessant entre l'intérieur et l'extérieur dépasse les capacités de vigilance de la garde. Toutefois, des guerriers voyageant seuls ne manqueront pas d'attirer l'attention des sentinelles. S'ils accompagnent un convoi de marchands, les formalités (fouilles des chariots et présentations des voyageurs) durent une quinzaine de minutes avant d'obtenir l'autorisation d'entrer en ville.

S'ils font partie de la suite de Lud Omsson, la garde les interroge sur leur identité et attend que le noble se porte



Les assassins

Au nombre de cinq, ils cernent Lud avant de passer à l'action. Deux d'entre eux lui barre la route devant lui, deux autres sortent de venelles latérales et le dernier le suit. Ils comptent sur la densité de la foule pour s'approcher, frapper et s'enfuir aussitôt. Quant à leur motivation, ce sont des partisans du clan Ketil. Après la mort sans héritier de son *jarl* il y a deux ans, assassiné dans de mystérieuses circonstances, le clan fut absorbé par le roi Egil, et ses membres assujettis au clan royal. Une rumeur récente prétend que Lud Omsson pourrait avoir commandité cet assassinat...

Profil : Hirdmen

Caractérisations : Puissants, Vétérans, Violents



garant d'eux pour les laisser passer. Dans tous les cas, hormis le sentiment que le souverain d'Uppsala tient à sa sécurité, rien ne s'interpose à eux.

Note : bien évidemment, si les héros sont, pour une raison ou une autre, hors-la-loi au royaume de Svithjodh, ils n'ont pas intérêt à donner leurs véritables noms. En outre, tôt ou tard, cette situation risque d'entraîner pour eux des conséquences fâcheuses.

Dans les bras d'Uppsala

Laissez les personnages errer quelque temps dans la capitale et découvrir ce nouveau décor. Ils peuvent diriger leurs pas où ils le souhaitent, visiter un quartier, chercher un hôte pour les accueillir... Très vite, ils vont se rendre compte que Uppsala est aussi fortifiée à l'intérieur qu'à l'extérieur. De loin en loin, ils tombent sur les palissades et les murs séparant les quartiers. La zone réservée au roi est entourée d'une véritable muraille.

Si les personnages accompagnent Lud Omsson, celui-ci donne ses ordres pour que l'on s'occupe de ses gens et de ses chariots. Puis, il propose aux PJ de leur faire visiter la ville. Dans le cas contraire, les héros aperçoivent Lud Omsson, croisé à Höggom, alors qu'ils remontent une rue bondée. Le noble suédois, seul, se dirige vers le quartier royal à grandes enjambées.

Demandez alors aux joueurs de lancer les dés (il s'agit d'un test de Vigilance SR11, mais inutile de le préciser). Ceux qui réussissent devinent la présence d'un homme qui épie manifestement le noble. Grand, le visage mince et mangé par une barbe hirsute, le guetteur fait un signe à un complice invisible parmi la foule. Donnez quelques se-

condes aux PJ pour anticiper ce qu'il va se passer. Puis, lancez l'assaut contre le noble. Cinq hommes fendent la foule et, une épée courte en main, se fraient un passage vers leur cible. Les héros disposent d'un tour pour réagir. Mettez-les dans l'urgence car visiblement personne d'autre n'a remarqué l'agression qui se prépare.

Si nécessaire, au moins l'un des assaillants frôle un PJ dans sa charge. Il est fort probable que les héros interviennent. Engagez un combat désordonné au milieu de la foule qui panique, multipliez les obstacles (des porcs, une charrette, un civil qui se jette malencontreusement au milieu de la mêlée, un enfant qui tombe devant un personnage, l'apprentis d'un atelier qui s'écroule quand on le heurte...). Leurs adversaires ne sont pas véritablement à leur niveau et tentent de s'enfuir dès que leur mission ne peut plus être menée à bien. Les héros parviendront peut-être à capturer l'un d'eux et à le faire parler.

Lud Omsson doit la vie sauve aux héros et il est bien conscient de la dette qu'il a contracté envers eux (le noble suédois considère qu'il leur doit la sauvegarde de son bien le plus précieux : lui-même). Dès cet instant, à moins que les joueurs trahissent ce sentiment, il se fait leur plus fidèle allié au Svithjodh. Les PJ viennent de gagner leur clef pour Uppsala.

Quoi qu'il en soit, grâce à ce soutien haut placé, les personnages ont désormais accès aux diverses intrigues en cours dans Uppsala. Avec leurs propres objectifs, et les événements à venir, ils auront de quoi s'occuper pour les mois à venir. Bienvenue à Uppsala !

Impliquer les personnages à Uppsala

Afin que les joueurs puissent s'intéresser aux événements majeurs qui vont secouer le royaume du Svithjodh, il est nécessaire que leurs personnages se trouvent fortement impliqués dans le jeu des factions de la ville. Le moyen le plus évident, au départ de Höggom, consiste à utiliser Lud Omsson dans ce dessein. En faisant sa connaissance dans la cité portuaire, puis en effectuant le voyage jusqu'à la capitale en sa compagnie, les héros peuvent simuler une relation amicale avec cette personnalité somme toute honnête et attachante. D'un autre côté, vu le rôle que celui-ci s'apprête à jouer dans les mois à venir, il peut très bien trouver un intérêt non négligeable à s'entourer de héros notoires et leur proposer alors de rejoindre sa suite.

Lui sauver la vie une fois à Uppsala constitue une méthode certes un peu artificielle mais intéressante de lier les personnages à ce PNJ. En outre, elle permet d'introduire l'histoire du clan Ketil qui va jouer un rôle important par la suite.

Vos joueurs possèdent peut-être leurs propres motifs pour se rendre à Uppsala. Exploitez alors leurs historiques personnels en ce sens et poussez les à suivre cette voie jusqu'au bout.

Enfin, selon leurs aventures passées, les héros disposent peut-être de connexions personnelles en Suède. Hjalti Thorrodsson ou Gudeilf Gudeilfsson peuvent servir ici d'intermédiaires entre les PJ et des personnalités influentes du royaume. Là aussi, n'hésitez pas à utiliser ces pistes et à les développer selon vos besoins.

Vggdrasil



Le clan Ketil

Voici quelques éléments supplémentaires sur le clan Ketil. Ces informations prendront toute leur importance plus tard.

Ce clan *svaer* avait toujours été allié aux souverains d'Uppsala, mais son dernier *jarl*, Isleif Jernansson avait très mal pris que sa fille, devenue concubine d'Egil, soit retrouvée morte au matin au pied de l'enceinte. Les relations entre les deux hommes devinrent tendues et s'envenimèrent au point qu'Isleif quitte le thing d'Uppsala et que ses *hirdmen* en viennent aux mains avec ceux de la garde royale. Le *jarl* des Ketil se retira alors dans ses terres à l'ouest de la capitale pour éviter un conflit ouvert. Lud Omsson fut envoyé à la tête d'un contingent armé pour ramener le dissident à la raison. Devant la puissance royale, Isleif plia et accepta de se réconcilier avec son souverain. Il fut reçu en grande pompe à Uppsala et les deux hommes échangèrent des cadeaux et des paroles apaisantes. Mais Egil comprit que cela n'était que façade. Refusant de voir les terres *svaer* morcelées, une fois Isleif rentré chez lui, il y renvoya Lud Omsson pour une mission secrète. Personne ne sut qu'il avait fait ce voyage, et le *jarl* du clan Ketil mourut dans un stupide accident de chasse. Sans héritier, son clan risquait d'être dissout, mais Egil fit valoir leur lointain cousinage et l'incorpora au siens. Depuis deux ans, les anciens membres du clan Ketil se tiennent plus ou moins tranquilles, mais ruminent leur amère humiliation. Ils savent pourtant que, tant qu'ils sont au service du roi, ils sont en sécurité pour comploter leur vengeance. Le roi-sorcier n'est pas dupe, mais il tient à maintenir l'unité des *Svaer* et compte sur le temps pour apaiser ce sentiment.

Ottar, de son côté, a découvert la vérité grâce à un serviteur à la langue trop bien pendue. Il ourdit un plan pour fragiliser la position de son frère. En trahissant, par personnes interposées, le nom de l'assassin d'Isleif, il espère bien provoquer une réaction en chaîne. En sacrifiant Lud Omsson, il désigne le roi qui se cache derrière l'homme de main. Que les Ketil réussissent ou pas leur action, Egil devra prendre des mesures contre eux. Et en effet, si les personnages arrivent à obtenir les aveux d'un des agresseurs, dans la semaine qui suit, le souverain déclare hors-la-loi le clan et donne trois jours à ses membres pour se rendre. Ceux qui acceptent sont dispersés dans différentes régions du royaume. Les autres sont la cible des autorités et officiellement bannis du Svithjodh.

Cette décision ne manque pas de faire du bruit et les héros en entendront certainement parler, surtout qu'ils en sont en partie à l'origine.

Mais l'histoire du clan Ketil n'est pas encore finie...



En fin de compte, il vous faut essentiellement mettre en place une situation dans laquelle les héros gravitent autour des hautes sphères de Uppsala, de préférence auprès d'un « patron » ayant accès à la cour royale. À partir de là, toutes sortes d'opportunités leurs seront offertes.

Attention cependant, s'ils sont proches d'une des deux personnalités majeures du conflit à venir (le Roi Egil ou son frère Ottar), les personnages devront jongler plus finement encore entre leurs intérêts personnels et leur loyauté ou leurs serments.

Une fois impliqués et installés pour quelque temps à Uppsala, les héros danois logent soit dans le quartier des Haches, comme la plupart des hommes d'armes et des étrangers, soit avec les autres résidents permanents de la cité. Selon leur degré d'amitié, Lud Omsson peut également leur proposer de poser leurs bagages dans sa vaste demeure du quartier royal, ce qui leur permet de se trouver au coeur des intrigues, mais attire également sur eux les regards et la vigilance de la garde du roi. Si les joueurs expriment le souhait d'habiter ailleurs, laissez-les faire. Les ennuis et l'aventure parviendront toujours à les trouver. N'est-ce pas leur destin ?



Des aventures...

Ce second scénario s'articule autour des événements majeurs qui vont précipiter peu à peu le royaume du Svithjodh vers la guerre civile. Plusieurs semaines, voire quelques mois peuvent s'écouler entre chacun d'eux. Vous avez le choix de sauter ces périodes « creuses », de les résumer dans une ellipse narrative, ou de les meubler d'aventures secondaires. Les personnalités présentées dans la description de la cité permettent de mettre en scène de nombreuses intrigues à une échelle plus locale. Rebondissez sur leurs rencontres et ce qui peut éveiller leur intérêt au gré de leur vie dans la capitale. De la même manière, proposez aux joueurs des éléments en rapport avec leurs historiques personnels. Uppsala est une grande cité cosmopolite, beaucoup de gens y passent et s'y croisent. Quelques individus connus au Danemark ou au pays des Angles peuvent faire leur apparition et entraîner les PJ vers de nouvelles péripéties. Leur passé n'est que la base de leur futur. Faites bien comprendre aux joueurs, à travers les événements qui touchent leurs héros, que tout cela fait partie de leur destin, que tout s'entremêle, que ce qu'ils ont déjà vécu n'était que le prologue de ce qui se produit aujourd'hui.

Enfin, si les PJ ont récupéré l'enfant, et décidé de le garder avec eux, n'hésitez pas à leur compliquer l'existence avec celui-ci. S'occuper d'un tout jeune garçon nécessite une attention de tous les instants. Faites-leur assumer leur choix.



La campagne Yggdrasil se poursuit donc à Uppsala. Au cours de leur séjour dans la cité suédoise, les personnages vont vivre de nombreux événements, mais voici la trame des intrigues majeures dans lesquelles ils vont être impliqués. Chaque épisode est relativement ouvert et peut mener votre saga vers diverses options selon les choix et les succès (ou les échecs) des héros. Comme il s'avère impossible de prévoir à l'avance toutes les possibilités, il vous faudra certainement aménager le décor et les introductions de chaque nouvelle aventure en fonction de ces données.

Au sein d'Uppsala

Voici la première péripétie de leurs aventures dans la capitale. Elle devrait permettre aux héros de se familiariser avec le décor, la politique et les personnalités locales. Une fois encore, n'hésitez pas à introduire d'autres intrigues secondaires en arrière-plan de celle-ci afin d'enrichir l'aventure principale.

Introduction

Les personnages ne sont installés à Uppsala que depuis quelques jours et en ont certainement profité pour découvrir la cité et certains de ses habitants. L'incessant va-et-vient des marchands et la densité de la foule dans les rues rendent l'endroit unique par rapport au lieux qu'ils ont déjà pu visiter. La ville bruisse d'une activité bourdonnante qui ne se calme qu'avec la nuit. Pourtant, ce matin là bien avant l'aurore, une clameur enflé et réveille les résidents. Les héros sont parmi les premiers alertés. Un rapide coup d'oeil par la fenêtre permet de comprendre aussitôt ce qu'il se passe. Tout près de leur résidence, à une rue de là, d'immenses flammes s'échappent d'un vaste bâtiment. Un test réussi de Savoir : Uppsala SR12 ou d'Intellect SR14 aide à reconnaître celui-ci comme l'un des entrepôts royaux où les marchands déposent les biens destinés au palais du souverain. Les incendies ne sont pas rares dans les cités de la Scandia, mais la bruine qui est tombée ces derniers jours ne laissait rien présager de tel. Dehors, la cohue s'organise pour combattre le feu. Si les PJ possèdent leurs propres chevaux, ceux-ci sont sans doute hébergés dans l'écurie royale adjacente au grand bâtiment. S'ils n'y vont pas d'eux-mêmes, Lud ou une personne de leur connaissance surgit alors et exhorte les héros à se joindre aux volontaires.

Un début de panique s'empare des riverains, la milice tente de calmer tout le monde et d'organiser les secours. Très vite, on essaie surtout de contenir le feu loin des autres résidences du quartier. Des lignes se forment, puisant de l'eau dans les puits et les canaux pour arroser la zone. Les PJ sont poussés vers l'arrière du bâtiment enflammé, près des écuries, où rien n'est encore en place. Alors qu'ils réunissent les citadins qui arrivent, et qu'une pluie battante tombe soudain, demandez-leur un test de Vigilance SR12. À travers la fumée noire qui rampe au sol, ils aperçoivent la silhouette d'un homme qui jette une torche. Il porte un lourd paquet et rejoint deux autres personnes avant de s'éloigner des lieux du sinistre. Un héros qui tente de ren-



Les incendiaires

Trois mercenaires sans foi ni loi. Ils savent que, capturés vivants, un sort horrible les attend et préfèrent mourir une arme à la main. Si vous voulez compliquer la situation pour les PJ, une unité de cinq miliciens surgit à cet instant. Un fuyard malin désigne les héros et hurle qu'il les a vu mettre le feu à l'entrepôt. Il faut alors se débarrasser d'eux sans les tuer ou se disculper avant de se lancer à la poursuite des véritables criminels.

Profil : Hirdmen

Caractérisations : Puissants ; Vétérans ; Violents

Il s'agit des deux Danois accompagnant le porteur du paquet. Celui-ci, Thorril, bénéficie de caractéristiques complètes fournies à la fin de cet épisode.

Une enquête rapide donnera par la suite le nom de l'un d'eux : Thorril Ingesson, un Danois, ancien *hirdmen* d'Halfdan chassé par la prise de pouvoir de Frodi. On raconte qu'il travaillait actuellement pour un marchand *gautar* nommé Tjodov Unsson.



trer dans l'entrepôt doit réussir un test de Vigueur SR14. L'intérieur est ravagé par les flammes, mais il trouve le corps d'un garde gisant près de l'entrée, poignardé dans le dos. En outre, une forte odeur d'huile flotte dans l'air. Avec ces éléments, ils devraient comprendre que l'incendie n'a rien de naturel et suspecter les trois ombres qui disparaissent au coin de la rue.

Il n'est pas bien compliqué de les rattraper, sauf qu'il faut se frayer un chemin dans la cohue qui envahit le quartier (Agilité SR12). Interpellés, les trois hommes s'enfuient en courant et se séparent à la première intersection. Demandez aux joueurs des tests en opposition de Mouvement (Physique pour les fuyards). Rejoints, ils se battent à mort.

Si les héros ne rattrapent pas les trois forbans, le paquet risque de leur échapper. Déterminer au hasard le fuyard qui l'emporte avec lui. S'ils parviennent à mettre la main dessus, les PJ découvrent une étonnante et fine statuette en grès, de la taille d'un bras, dans un style primitif (test de Savoir : Scandia ou autre approprié SR15 : il ne s'agit pas d'un style du Nord, mais plus probablement Balte). La figurine de pierre représente une femme aux traits crispés, nue et le corps couvert par endroit de feuillage. Elle tient une faux de ses mains jointes. Des taches brunes à sa surface ressemblent à du sang coagulé depuis longtemps.

Il faut longtemps pour maîtriser l'incendie. À la mi-journée le bâtiment n'est plus que cendres et poutres noircies. Mais l'averse a évité que le feu se propage au reste de la cité. Si les personnages ne disposent pas encore de ces éléments, ils peuvent tenter de déterminer l'origine du feu. Le cadavre carbonisé du garde est moins parlant (test de Médecine SR19 pour trouver la trace du poignard). Une fois le calme revenu, Lud rejoint les PJ. S'ils ont poursuivi les incendiaires, il écoute leur récit et réfléchit un moment. Puis il demande aux personnages de le suivre, sans même prendre le temps de se changer. D'un pas résolu, il se dirige vers la maison longue royale. Guidé par le noble suédois, les PJ pénètrent dans le quartier le plus surveillé d'Uppsala. Les regards inquisiteurs de la garde royale les suit alors qu'ils pénètrent dans un pavillon près de l'entrée principale. Lud Omsson fait servir un déjeuner aux héros et les prie d'attendre là son retour. Il revient une dizaine de minutes plus tard dans la salle austère, suivi par le roi Egil en personne. Le monarque se fait présenter les héros et salue chacun d'eux avec un petit mot personnel. Les scaldes ont sans doute déjà chanté leurs exploits à la cour du Svithjodh.

Ensuite, les deux nobles échangent quelques mots au sujet de l'incendie. Egil maîtrise sa fureur puis interroge les PJ sur les informations qu'ils détiennent. Avec une moue énervée, le souverain donne ses ordres :

« Bien. Bien sûr qu'il ne s'agit pas d'un accident. Les pertes économiques causées par l'incendie sont énormes, mais elles signifient surtout que quelqu'un veut me nuire. Quelqu'un de ma cité. Trouvez de qui il s'agit et rapportez-moi son nom. Vous, vous n'êtes pas d'ici et je crois Lud lorsqu'il vous dit dignes de confiance. Soyez mes yeux furieux, ma voix tonnante et mon bras vengeur et juste. Vous ne le regretterez pas... »

Bien entendu, le puissant souverain du Svithjodh ne s'attend pas à ce que l'on refuse son offre.

Avant de retourner à ses occupations, il répond à quelques questions des PJ.

- Le roi Egil se vante d'avoir peu d'opposants dans son royaume. Du moins peu encore en état de se dresser contre lui, ajoute-t-il avec un sourire cruel. Mais sa position attire forcément des ennemis, même parmi ses sujets. Parmi eux, quelques membres du thing d'Uppsala opposés à sa politique orientée vers le Finland. Certains nobles désireux de porter la guerre vers le Sud et le royaume des *gautar*.
- Le clan Ketil ? Le visage du monarque devient un instant plus grave, puis se déride aussitôt. « Le clan Ketil n'existe plus » précise-t-il d'un ton sans réplique.
- La statuette : une pièce parmi d'autres, des objets culturels baltes que le roi souhaite étudier (il collectionne les objets de culte des autres contrées). Il se montre d'ailleurs ravi de la récupérer.
- Les marchandises entreposées : tissus, objets du quotidien, huile de phoque, denrées non périssables, matières premières destinées aux ateliers royaux, objets d'arts. Une perte économique autant que de prestige.



Egil et les marchands

Les joueurs risquent de se focaliser sur la statuette, et ils ont tort. La motivation du commanditaire des incendiaires sont purement économiques. Le vol de la figurine n'est que secondaire, même si elle a son importance. Mais plus tard.

Voici le fin mot de l'histoire : Ottar commence à bouger ses pièces sur l'échiquier du Svithjodh. Son but consiste à saper peu à peu la position du roi, son frère. Il décide donc de s'attaquer discrètement au poumon de Uppsala : les marchands de la maison royale.

Béra est l'une des nombreuses concubines de Egil. Elle est aussi la veuve du marchand Gord Reinsson, réfugié à Uppsala après la prise de pouvoir de Frodi au Danemark. Mais peu de temps après son arrivée, le négociant meurt subitement. Sa jeune épouse reste sans ressources et accepte de devenir l'une des maîtresses du roi.

Ottar la présente à son fils Asmund et, en secret, les deux jeunes gens deviennent amants. Asmund, sur les directives de son père, souffle à la jeune femme que la mort de son mari n'a peut-être rien de naturelle. Il lui explique qu'Egil se débarrasse des marchands qui ne lui conviennent pas et veut contrôler le commerce de sa cité. Patiemment, il instille la haine du roi de Suède dans son cœur. Quelques mois passent, Asmund part en patrouille aux frontières de l'Ouest. Restée seule, Béra rumine sa rage. Lorsqu'une occasion se présente, elle passe à l'action, croyant agir de son propre chef, mais ne faisant que répondre aux sentiments créés par son amant.

Une semaine plus tôt, Béra retrouve Thorril Ingesson, au détour d'une rue, le cousin de son défunt mari. Ils passent un long moment à discuter et la jeune femme lui fait part de son trouble. Thorril accepte de l'aider à se venger, mais elle ne veut pas tuer le roi, juste le frapper à un point sensible. C'est elle qui ordonne l'incendie de l'entrepôt, ainsi que le vol de la statuette, car elle a entendu Egil en parler comme d'un « élément essentiel dans ce qui lui reste à accomplir au nom de Freyr ». Thorril recrute deux autres mercenaires danois et ils passent à l'action.

De loin, Ottar observe et se réjouit. Il espère non seulement s'attaquer à l'image du roi, mais également mettre en péril les négociations actuelles de Egil avec d'autres marchands (dont Guldeifsson). Son frère est en effet très exigeant sur la gestion du commerce à Uppsala et ce revers de fortune le met en difficulté face à ses interlocuteurs. Enfin, cerise sur le gâteau, Thorril Ingesson travaillant pour un marchand *gautar*, Ottar espère voir celui-ci impliqué et peut-être des représailles envisagées contre ce royaume.



Au service du roi Egil

Les héros disposent de toute latitude pour mener leur enquête. La milice a reçu l'ordre de leur faciliter la tâche, la garde royale les évite pour, à défaut d'aider ces étrangers, au moins de ne pas les gêner.

Laissez les joueurs suivre les pistes dont ils disposent. Voici ci-dessous quelques éléments qu'ils peuvent exploiter. Mettez-les en scène en fonction des actions des PJ. Peu à peu, ils devraient démêler les fils de cette affaire jusqu'à remonter à son origine.

- **Thorril Ingesson** : il faut passer du temps dans le quartier marchand pour en apprendre plus à son sujet, faire preuve de patience et savoir flatter / menacer / écouter les gens. Avec une simple description, les PJ vont suivre quelques fausses pistes avant de tomber sur le bon nom. Un tatouage sur le bras droit représente son seul signe distinctif. Par bribes, les joueurs glanent les informations suivantes : hirdmen danois arrivé depuis une semaine environ, membre de l'escorte de Tjodov Unsson. Ses compagnons de route en savent un peu plus sur lui (son exil du Danemark et son mépris pour Frodi). Un test de Recherche SR15 permet de découvrir un jeune apprenti qui se souvient avoir vu Thorril en compagnie d'une jeune femme très bien vêtue, trois jours avant l'incendie. Ils avaient l'air d'être amis et mener une discussion sérieuse. Il peut décrire la jeune femme, mais n'a rien entendu de la conversation (si Thorril s'est échappé, les PJ le retrouveront finalement, caché dans la maison de Tjodov. Il combattra pour s'enfuir, mais mourra plutôt que de livrer son secret).

- **Tjodov Unsson** : ce bonhomme au faciès maussade pue la sueur quelle que soit l'heure de la journée. Il s'asperge de parfum exotique, mais l'effet est encore pire. Ce marchand *gautar* fait un parfait bouc-émissaire. Il a été écarté des négociations actuelles avec le thing d'Uppsala car Egil ne supportait pas son odeur. Tjodov l'a très mal pris et ne cesse de parler, à voix basse, contre le roi avec ses collègues marchands. De fait, le monarque l'a renvoyé la veille de l'incendie, avec ses marchandises (qui donc ont été épargnées). S'il est suspecté, Tjodov Unsson tente de quitter précipitamment Uppsala, attirant encore plus les soupçons sur lui. Lâche et vénal, il livre Thorril, parle de la jeune femme qu'il a vu une fois en compagnie du *hirdman*, si cela peut sauver sa peau ou n'hésite pas à dénoncer l'un de ses concurrents. Accusé, il disparaît peu après, sans que personne ne sache ce qu'il est advenu de lui... Si les personnages évoquent cette piste au palais ou devant Lud, peu de temps après Ottar les croise « par hasard » et, après quelques flatteries, insiste pour qu'il suivent cette option. Il en rajoute un peu et prétend que Tjodov a déjà causé des troubles dans sa ville de Helgo.

- **La statuette** : si elle lui est restituée, Egil ne la laissera pas entre les mains des PJ. Personne ne semble savoir à quoi elle correspond vraiment (au-delà d'un objet de culte balte). Si Thorril a réussi à s'enfuir avec, il compte la donner à Béra juste avant de quitter la ville, deux jours après l'incendie; entre temps, il la cache dans un sac de peau dont il ne se sépare jamais.

Campagne : Le fer et le Sang

• **Les négociations** : tous les marchands sont au courant. Une délégation de sept d'entre eux se rend quotidiennement au quartier royal pour y rencontrer le thing d'Uppsala. Les discussions portent sur les octrois du commerce avec la maison royale. La rumeur prétend qu'Egil veut imposer un contrôle plus strict sur les fournisseurs du palais, et revoir les taxes sur son territoire. Guldeif Guldeifsson peut sûrement leur en apprendre plus, en particulier la mésaventure de Tjodov Unsson.

• **Béra** : elle savoure sa victoire et pleure peut-être la mort de Thorril. On la trouve en général dans le quartier royal. Si elle a la statuette, elle la cache dans sa chambre, sous son lit. On peut la trouver de différentes manières : grâce à un témoin (l'apprenti ou Tjodov) qui l'a vu avec le hirdmen danois, en remarquant sa présence incongrue près du bâtiment incendié (elle vient voir le résultat de ses manigances), en enquêtant auprès de la communauté danoise (Thorril est danois et on se souvient qu'il est le cousin de Gord Reinsson. Quelqu'un pourra raconter aux héros son histoire, et celle de son épouse) ou grâce à une divination (qui indique « la vengeance de la femme du marchand danois »). Tôt ou tard, les personnages devraient remonter cette piste, à moins de se focaliser sur l'option Tjodov Unsson. S'ils enquêtent au palais, sous le regard suspicieux de la garde royale, ils vont vite rencontrer Béra. Toutefois, s'ils prennent le temps de poser plus de questions, une esclave mentionnera ses rendez-vous galants avec Asmund, avant de se rétracter aussitôt, comprenant qu'elle en a trop dit.

Béra confondue, ne nie rien. Au contraire, elle se montre même fière et, un sanglot dans la voix, crie sa vengeance contre l'assassin de son mari. Si cette scène a lieu en public, la garde se précipite pour la faire taire et s'empare d'elle sans ménagement. Dans une atmosphère plus privée, la jeune Danoise prend le temps d'expliquer ses motifs. Elle est persuadée de la culpabilité d'Egil, « gros porc parmi ses semblables ». Si on mentionne devant elle le nom d'Asmund, un léger éclat passe dans ses yeux. Elle murmure timidement que personne ne l'avait jamais aimée ainsi avant de se murer dans le silence. La situation est délicate, car si cela venait à se savoir, le scandale pourrait faire éclater la famille royale (si c'est le cas, le fils d'Ottar est banni sur la frontière same et ne reviendra qu'au déclenchement de la guerre civile). De même, Lud Omsson mis au courant prie les héros de garder ce secret, argumentant sur l'aspect politique bien sûr, mais aussi émotionnel pour ne pas enfoncer un peu plus Béra.

Egil mis au courant rumine une colère froide. Il se retire seul, toute la nuit, dans ses appartements. Au matin, il annonce la sentence. Béra sera pendue puis brûlée devant le temple d'or.

Alors que le chariot dans lequel elle est attachée fend la foule jusqu'à la porte occidentale, sous les huées de la foule rassemblée, son regard croise celui d'Asmund qui vient juste de rentrer à Uppsala. Les PJ présents et attentifs peuvent surprendre leur échange tendre et silencieux. Le prince suédois a peut-être trop bien joué son rôle dans cette affaire...

Mais le roi Egil est maussade. Dans une crise de colère, il chasse pour quelques jours toutes ses concubines et ordonne que leurs bâtards, quel que soit leur âge, soient bannis au Finland. À Uppsala, l'image du roi en sort ternie.

Si Tjodov est désigné coupable, le roi Egil fou de rage expulse aussitôt tous les marchands *gautar* de sa ville. Il prévoit de le faire exécuter, mais l'ambassadeur du royaume du Sud vient plaider la clémence alors que le souverain reçoit à dîner les héros pour les féliciter de leur travail. Il se tourne alors vers eux et, avec un sourire amusé, les interroge sur ce qu'il doit faire. S'ils optent pour la mansuétude, Egil acquiesce. Il demande en guise de réparation que lui soit livré le poids du marchand en or et en argent. Et pour réduire cette peine, il ordonne en riant que ses mains et ses pieds soient tranchés.

Dans les semaines qui suivent, les relations avec le royaume des *Gaiutar* s'enveniment. Ottar reçoit l'autorisation de son frère d'armer ses *bondi* et de masser des troupes au Sud. Ses fidèles, étant pour la guerre, viennent de marquer un point important.

Dans ce cas, Béra disparaît quelques jours plus tard. Elle laisse juste derrière elle la statuette brisée en deux que Egil retrouvera en essayant de la rejoindre dans sa chambre désertée. Il piquera une crise de rage qui durera toute une nuit. Malheur à ceux qui se trouveront sur son chemin !

PNJ

Thoril Ingesson

Ancien hirdmen de Hleidra

	44 ans	1m75	76kg
PUI 4	VIG 3		AGI 3
INT 2	PER 3		TEN 3
CHA 2	INS 3		COM 2
DP 9	DM 8		REA 8
DEP 6	PV 53 / 26 / 13 / 0		

Réserve de Furore : 4

Équipement : épée courte, poignard, statuette balte

Protection : 5 (veste de cuir renforcé, bracelets de cuir renforcé).

Compétences : Acrobatie 7 ; Chercher 6 ; Chevaucher 5 ; Discrétion 7 ; Eloquence 5 ; Escalade 9 ; Esquive 4 ; Mouvement 7 ; Natation 5 ; Superstition 3 ; Survie 4 ; Tradition 4 ; Vigilance 6 ; Armes courtes 6 ; Armes longues 9 ; Lutte 5

Prouesses : Sonner ; Saut du Lynx

Blonds, les yeux sombres et sévères, Thorril vit dans le regret du monde qu'il a perdu avec l'avènement de Frodi. Il doit aujourd'hui se contenter de louer son épée pour survivre. Mais l'idée de venger son cousin Gord, même à travers la ruse d'une femme le ramène à ce qu'il était autrefois, un homme qui osait lutter contre des rois.

Tjodov Unsson

Marchand rusé et habile, il possède un sens inné des affaires. On raconte qu'il a fait fortune en pratiquant le commerce d'esclave avec Hirsk. La chute de la cité pirate lui a coûté très cher.

Profil : Marchand

Caractérisations : Pleutre ; Sournois



Note : l'humeur du roi

Certains imputent la réaction de Egil après la mort (ou le départ) de Béra aux sentiments qu'il éprouvait pour elle. Erreur, comme peuvent le comprendre les joueurs en discutant avec les proches du roi ou grâce à un test d'Empathie SR13. Le souverain de Suède n'aime personne à part lui-même.

Ce qui l'inquiète est tout autre. Depuis des années, il essaie d'ignorer une prophétie qui affirme qu'il chutera par la main qu'il caresse. Le puissant monarque craint que cela soit bien le cas aujourd'hui.

Une *völva* pourra obtenir la même prophétie avec des os, mais les servantes du temple d'or sont toutes au courant de son existence.



L'escorte de Tjodov Unsson

Onze hommes, pour la plupart des mercenaires peu fiables. La moitié d'entre eux servait le roi de Hirsk. Que leur maître soit arrêté ou non, ils risquent d'avoir envie d'en découdre avec les PJ, en les provoquant ou en leur tendant une embuscade.

Profil : Pirates

Caractérisations : Bagarreurs ; Brutaux ; Vétérans

Béra

Encore jeune, à peine vingt-sept ans, elle n'aimait pas son mari, mais lui était attachée comme toute bonne épouse doit l'être. Elle n'a accepté de rejoindre la couche de Egil que pour assurer son quotidien et son avenir. Mais le souverain de Suède lui fait peur et, convaincue par Asmund, elle s'est mise à le détester autant qu'à le craindre. Elle est prête à mourir pour le mettre dans l'embarras, ce qui satisfait son besoin de vengeance. Elle est amoureuse du fils d'Ottar, et ne le trahira jamais.

Profil : Bondi

Caractérisations : Civile ; Machiavélique ; Véloce

Dans le coeur d'Uppsala

Pour ce deuxième épisode, un peu plus mystique que le précédent, les personnages vont découvrir la face sombre des rois-sorciers du Svithjodh. Ils risquent fort de remettre en question ce qu'ils croyaient acquis et de douter de la

validité de leurs allégeances. Mais n'est-ce pas le destin des héros que d'affronter leur propre déchéance avant de revenir en pleine lumière ?

Introduction

Voilà quelques mois que les héros résident à Uppsala. Si ce n'est pas encore le cas, Lud Omsson leur propose de rejoindre sa maison, comme *hirdmen* ou membres de sa suite. En effet, depuis la trahison de Béra, le souverain se montre de plus en plus renfermé et s'isole souvent, laissant les affaires du royaume à ses conseillers. Ses visites au temple d'Uppsala se font plus fréquentes et le monarque s'emporte facilement, se querellant parfois sans véritable raison avec ses proches. Dans la cité, on commence à murmurer qu'Egil perd le sens des réalités et on craint que la folie, qui frappe certains des Ynglingar, ne s'abatte à son tour sur lui. Ottar a quitté Helgö pour rejoindre la capitale. Sa présence rassure la population et il prend de plus en plus d'influence auprès de la milice qu'il a réorganisée avec l'aval distrait de son frère.

Dans cette ambiance lourde, la cité s'appête à fêter le solstice d'été et veut oublier pour un temps l'humeur noire du maître des lieux. Dans deux jours, toutes les personnalités du Svithjodh seront réunies à Uppsala. Le temple d'or ouvrira ses portes pour des cérémonies fastueuses. Nul ne souhaite voir les réjouissances dédiées à Freyr et à sa soeur, Freya, gâchées. Et pourtant...

Vggdrasil

Campagne : Le fer et le Sang

L'été bat son plein et Uppsala, écrasée par la chaleur, s'en réjouit. Le paysage alentour s'est paré de ses plus beaux verts et le soleil resplendit sur le toit doré du grand temple, striant le ciel de rais lumineux, un spectacle unique et étonnant. Les habitants compare ce phénomène à la main de Freyr apportant le fortune sur leur cité. Malgré ces dernières semaines grises, tous veulent croire que l'avenir s'annonce radieux sous le ciel du Svthjodh.

Ce matin-là, Lud Omsson retrouve les personnages au pied de la colline d'Uppsala. Il affiche un grand sourire en leur faisant découvrir sa dernière acquisition : un puissant étalon à la robe noire et luisante, comme ils n'en ont jamais vu. Le cheval vient des îles calédoniennes, précise-t-il. Il est facile d'imaginer ce qu'un tel animal représente, à la fois comme valeur marchande, mais également comme symbole de prestige. Mais le noble suédois veut également leur présenter quelqu'un. Parmi les membres de sa suite, il appelle une jeune fille au doux regard qui vient se placer timidement à ses côtés. Lud se tourne alors vers l'un des héros (choisissez le personnage le plus adapté, un noble ou un *hirdmen* de préférence, surtout s'il a noué une relation amicale avec Lud).

« *Voici Freyvar, ma jeune nièce. Par le sang de ma soeur Gjaflaug, elle est de lignée svaer. Si tel est ton désir, mon ami, elle sera ton épouse lors de la cérémonie qui aura lieu dans deux jours.* »

Cette offre vise à honorer le PJ. Freyvar est courtisée par plusieurs fils de la noblesse d'Uppsala, Il doit bien comprendre la confiance que Lud Omsson place en lui à cet instant (ainsi que son désir d'intégrer un héros renommé dans sa famille).

Le joueur n'a pas à donner sa réponse immédiatement. Mais il doit le faire avant le lendemain soir pour permettre les préparatifs du mariage (une douzaine seront célébrés durant ces festivités). Lud Omsson gratifie le personnage d'une grande tape amicale et laisse les deux jeunes gens faire connaissance.

Freyvar discute un peu avec son « fiancé » et ses amis pour faire connaissance. Elle essaie de faire bonne impression, avec une naïveté touchante, mais fait preuve d'une personnalité assez marquée derrière sa courtoisie protocolaire. Enfin, elle propose au groupe de se rendre jusqu'au temple : elle a envie de le voir de près (elle n'est arrivée à Uppsala que la veille).

Dans l'enceinte du temple d'or et sur la colline alentour, les préparatifs vont bon train. Une foule de serviteurs et d'esclaves accroche des guirlandes de fleurs partout, dresse des effigies symbolisant Freyr et les autres Vanes, et trace le chemin de la procession qui aura bientôt lieu à cet endroit. La garde royale cerne l'endroit, le souverain se trouve dans le bâtiment.

Mais alors que les personnages longent l'orée de la forêt, une silhouette titubante en émerge et s'écroule à quelques pas d'eux. Sa robe est lacérée, et des plaies sanglantes strient sa peau tuméfiée (Survie SR16 : cela ressemble à des coups de défense d'un sanglier). Elle délire, tremble et s'évanouit sur ces derniers mots « ...la fin... venue... ».

Une fois l'alerte donnée, les autres serviteurs viennent

s'occuper de la jeune fille nommée Groa (plus tard, en se renseignant, les héros pourront découvrir que Groa est l'une des servantes du temple, proche d'Égil). Si les PJ s'enfoncent dans les bois, ils peuvent facilement remonter sa trace (Survie SR14) jusqu'à une clairière fleurie, près du hallier sacré. L'herbe y est piétinée et un autre corps git là : Hod, une autre servante avec laquelle Groa était partie cueillir des fleurs, mais celle-là est morte. Les traces laissées par la créature confirment la première impression (Test de Survie SR14) : il s'agit bien d'un sanglier, mais il est énorme, au moins aussi grand qu'un poney ! La piste se perd ensuite dans les buissons denses.

Freyvar Gjaflaugsdottir

Cette jeune fille de seize ans a grandi à Jasberg avec sa mère et son père, l'un des capitaines de la flotte suédoise sur les grands lacs. Petite et fine, elle a un visage rond, pâle, constellé de tâches de rousseur. Ses cheveux roux flamboyants tombent en cascade jusqu'au bas de son dos. De grands yeux bleus et pétillants d'intelligence illuminent son visage au nez et la bouche petits. Elle parle avec animation, d'une voix flûtée, mais toujours à bon escient. Dans sa ville natale, elle a reçu une éducation poussée et possède un don pour raconter des histoires. Le célèbre Starkadh a passé de longs hivers avec Freyvar, lui enseignant certaines choses que seuls les scaldes doivent connaître. C'est leur secret et personne, pas même sa mère, ne sait que Freyvar maîtrise les bases du *Galdr*.

La jeune fille connaît son rôle : épouser un homme influent. Elle s'attendait à un vieux noble d'Uppsala et s'y était résignée. Elle est très liée à son oncle Lud, et il a compris qu'elle avait d'autres aspirations. Il a donc décidé de ce mariage, à la fois pour honorer un ami, et satisfaire les rêves de sa nièce adorée. Freyvar connaît le nom du PJ, Starkadh lui a déjà conté les exploits de ces héros danois. Elle se surprend à croire qu'elle pourrait peut-être l'aimer en plus de l'épouser s'il est vraiment à l'image de sa légende.

Freyvar Gjaflaugsdottir

noble suédoise formée à l'art des scaldes

	16 ans	1m55	41kg
PUI 1	VIG 2		AGI 3
INT 4	PER 3		TEN 3
CHA 3	INS 3		COM 4
DP 8	DM 10		REA 10
DEP 5	PV 48 / 24 / 12 / 0		

Réserve de furor : 9

Équipement : poignard, garde-robe luxueuse, flûte

Protection : 1 (robe de laine épaisse et châle de fourrure).

Compétences : Arts (chant) 7 ; Arts (flûte) 6 ; Arts (danse) 5 ; Chercher 3 ; Chevaucher 5 ; Discrétion 4 ; Eloquence 5 ; Empathie 5 ; Mouvement 2 ; Natation 3 ; Sagas 7 ; Savoir : Svthjodh 6 ; Superstition 4 ; Traditions 3 ; Vigilance 3 ; Armes courtes 3 ; Galdr 5

Magie :

Charme : séduire

Illusion : Ouïe



Le sanglier géant

La créature mesure presque 1m60 au garrot et pèse plus de sept cents kilos. Elle est dotée d'une force prodigieuse qui la rend capable de déraciner un arbre. Mais elle est aussi rusée, cherchant à séparer ses poursuivants avant de livrer bataille.

Sa fourrure raide et noire est striée de lignes fauves. Des plaques de peau rêche émergent des poils par endroit. Ses yeux jaunes respirent la malignité et elle arbore des défenses aussi longues et affûtées que des poignards.

PUI 6	VIG 7	AGI 3
INT 2	PER 3	TEN 5
CHA 0	INS 4	COM 0
DP 14	DM 11	REA 9
DEP 10	PV 72 / 36 / 18 / 0	

Compétences : Discrétion 3 ; Mouvement 9 ; Survie 11 ; Vigilance 7 ; Charge 11 ; Crocs 10 ; Piétinement 8

Dégâts : une charge réussie occasionne (Mr + 12) points de dégâts. Cette attaque ne peut pas être bloquée, uniquement esquivée. Les défenses de la créature ont un potentiel de dégât égal à 7, le piétinement de 11.

Protection : peau épaisse (7)

Pouvoirs : Terreur 4

Bien que redoutable une arme à la main, le roi n'est pas vraiment un guerrier. Il avait pourtant envisagé de chasser lui-même le sanglier géant, à la fois par jeu mais également pour démontrer sa valeur. Groa l'a conjuré de ne pas le faire. Elle a eu une vision : Egil périra, le cœur percé par l'ivoire de Freyr. Les PJ peuvent découvrir ce détail auprès de la jeune servante en convalescence qui les exhortera également à entreprendre cette traque. Une divination donnera le même résultat.



Note : que le héros épouse ou pas Freyvar, celle-ci aura un rôle important à jouer un peu plus tard dans la campagne. Un destin qu'elle-même ignore pour le moment : seul Odhinn a déjà préparé son futur.

La fin d'un règne...

Autour du temple, l'agitation est à son comble et la garde royale s'empresse de disperser les badauds. Les vi-

sages sont graves, voire atterrés parmi les serviteurs du temple et les proches du roi. Egil observe la scène depuis le perron. De gros nuages chargés de pluie cachent alors le soleil ce qui ternit le toit doré. Les *hirdmen* ne laissent approcher personne : il est temps de rentrer à Uppsala, mais un noble, proche du roi, vient voir les héros et leur « conseille » de ne rien dire de ce qu'ils ont vu s'ils ont suivi les traces dans la forêt.

De retour en ville, les joueurs vont sans doute vouloir en savoir plus. Freyvar, Lud ou une autre personnalité de leur connaissance finira par avouer ce qui les inquiète, un test réussi de Traditions ou de savoir : Svithjodh SR19 donne également l'information suivante :

Une légende prétend que lorsque le monarque de la Suède perd la confiance de Freyr, le roi des Vanes lui envoie un signe. Yngvir, lorsqu'il fonda Uppsala, traqua un immense sanglier et le sacrifia au sommet de la colline, traquant avec le sang répandu les limites de la cité nouvelle...

Pour le peuple suédois, entre l'humeur taciturne et instable d'Egil en ce moment, et ce nouveau signe divin, l'avenir paraît bien sombre.

Uppsala, et tout le royaume de Suède, se trouve alors à un tournant de son histoire, une suite d'événements déterminants dans lesquels les héros vont se retrouver impliqués. Vous trouverez ci-dessous différentes scènes qui vont meubler ces deux journées cruciales et mener le Svithjodh à la guerre. Organisez-les à votre guise, en fonction des actes et des décisions des joueurs. Mettez-les en première ligne dès que possible. Placez les héros au centre du jeu des factions et faites en sorte que chaque indice les mène à un choix où une étape supplémentaire menant à la fin de l'unité de ce pays. Sollicités de toutes parts, ils peuvent également essayer de rester en retrait, mais très vite, il leur faudra choisir un camp. Et décider d'agir s'ils ne veulent pas simplement réagir jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

- **La folie d'Egil :** le roi d'Uppsala n'est plus le même depuis la trahison de Béra. Déjà tourmenté depuis des années, son esprit lui échappe peu à peu. La peur de voir son règne proche de sa fin le ronge, le rend amer et instable dans son comportement. Décrivez cet état de façon spectaculaire (et si possible, laissez trainer quelques indices depuis quelque temps déjà avant de faire jouer ce scénario). Un moment, le roi sourit et s'intéresse aux préparatifs des festivités, l'instant suivant il explose de rage à l'annonce d'un détail qui le contrarie, voire se montre violent. Ses proches tentent de masquer ce fait, mais leur tâche se complique lorsque le roi fait preuve de son humeur lunatique en public. Si les personnages prennent la moindre initiative à l'encontre d'une décision royale, ou font même une simple remarque qui lui déplaît, il leur faudra essayer une colère noire pour, l'heure suivante retrouver un souverain mielleux et reconnaissant s'ils obéissent à ses ordres parfois insensés. Toutefois, plus le temps avance, plus il leur reprochera sinon la trahison de Béra, au moins le fait d'être à l'origine de cette révélation.

- **Le sacrifice de Lud Omsson :** durant la nuit suivante, des hurlements inhumains s'élèvent depuis la forêt. Le roi ne dort pas, en proie à des terreurs nocturnes. Au matin, alors que Lud Omsson et les personnages déjeunent ensemble, il surgit, hirsute et encore vêtu de ses vêtements de nuit, au beau milieu de son escorte. Egil a eu une vision : il



Les nobles vindicatifs

De jeunes gens jaloux et pas très malins. Pris de boisson, ils ont décidé de montrer à ce « prétentieux fiancé de Freyvar » qu'il n'est pas le bienvenu à Uppsala. En outre, ils rient d'avance à l'idée de le voir se présenter à son mariage le visage tuméfié.

Profil : Noble

Caractérisations : Arrogants ; Bagarreurs ; Véloces



doit faire un sacrifice aux dieux ! Un don unique et merveilleux pour retrouver la faveur de Freyr. Le monarque exige que Lud lui offre son magnifique étalon à ces fins. Le noble suédois reste muet de stupeur. Mais le roi insiste et précise : « À moins que tu préfères offrir ta nièce Freyvar au couteau du sacrifice ? » La mort dans l'âme, Lud Omsson accepte. Le roi parti, il déclare à demi-mots que cela ne pourra continuer longtemps ainsi...

• **Le sanglier géant :** le roi Egil reproche aux héros la trahison de Béra et déclare devant eux que tous les Danois ne sont plus les bienvenus à Uppsala. Depuis l'attaque du sanglier géant, il se montre plus nerveux encore. Mais, le regard fiévreux, il propose un marché aux héros : *« Ramenez-moi la tête du sanglier tueur de mes servantes, et je vous honorerai comme les héros que les sagas prétendent que vous êtes. De l'or, des femmes, du vin... Soyez miens, car je rêve encore de grandes choses pour le royaume de Svithjodh. »* Bien entendu, les joueurs peuvent refuser au risque de précipiter leur départ d'Uppsala (Ottar sera alors ravi de leur offrir son hospitalité). Le souverain paraît très nerveux et insiste, flattant et menaçant tour à tour pour obtenir leur assentiment. La créature se terre dans le hallier sacré. Il n'est guère facile de l'acculer et la traque risque de prendre plusieurs heures. Prenez une base de vingt heures et retranchez une heure par point de Marge de réussite à un test de Survie SR17 par le meneur de la chasse. Une fois la bête encerclée, il faut encore la tuer...

• **Hjalti Thorrodsson et l'avenir de la Suède :** durant les dernières semaines, le scalde danois n'est pas resté inactif. Bien qu'il soit moins présent auprès des PJ, il poursuit son travail de contact auprès des factions d'Uppsala pour le compte d'Ottar. Mais également auprès des héros. Toujours de manière insidieuse et détournée, utilisez Hjalti pour peindre une image négative de Egil et de son fils Aali, et au contraire présenter son frère sous un jour avantageux. En outre, le scalde discute avec les membres du clan Ketil éparpillés dans la capitale et sa région. Le cas échéant, il pourra servir d'intermédiaire.

• **Le mariage :** si le joueur a répondu favorablement à la proposition de Lud Omsson, il doit alors préparer son union avec la douce Freyvar. Cependant, tout le monde ne voit pas ce mariage d'un bon oeil, en particulier quelques prétendants éconduits, jaloux et xénophobes. La veille de la cérémonie, un groupe de quatre (plus un par PJ présent) nobles vindicatifs agresse le futur époux dès que celui-ci quitte le quartier royal. Ils ne sont guère dangereux et veulent juste rosser le PJ, mais leur cri de guerre « Pour la Suède ! » peut laisser penser à des motifs plus politiques. Ils s'enfuient dès qu'ils ont perdu l'initiative du combat. Tuer l'un d'eux pourrait attirer de graves ennuis au personnage et remettre en question sa position à Uppsala.

• **La cérémonie :** elle doit se dérouler de l'aube jusqu'au soir, autour du grand temple d'Uppsala. Les mariages sont célébrés au milieu de l'après-midi. De grands brasiers sont allumés autour de l'enceinte, de la nourriture distribuée à la population. Egil, vêtu de ses plus beaux atours préside le tout depuis le parvis du temple. Au cours de la cérémonie, il va sacrifier deux boeufs blancs, deux moutons et l'étalon noir de Lud. La viande est ensuite cuite et servi au banquet du soir. Le roi asperge l'assemblée avec le sang recueilli dans de grandes coupes d'argent. Toutes les personnalités importantes du Svithjodh sont présentes. Les héros sont invités au repas nocturne dans la maison longue royale. Profitez-en pour leur faire rencontrer les différents PNJ influents et discuter avec eux (la famille royale, les nobles d'Uppsala, quelques marchands, les proches du souverain...). Ils doivent, au sortir de cette scène, avoir pris contact avec les diverses factions et avoir compris que la situation est critique.

• **Adhils en danger :** les personnages ont sans doute déjà eu l'occasion de croiser les fils d'Ottar. Ni l'un ni l'autre ne semblent très dignes de confiance, mais le cadet, Adhils, est en plus un sorcier sans doute aussi puissant que son oncle. Mais il n'est que le quatrième dans l'ordre de succession. Pourtant, alors qu'ils vaquent à leurs occupations, les PJ sont témoins d'un curieux manège. Au marché, un serviteur du roi qu'il ont déjà aperçu de nombreuses fois au palais achète en cachette une bourse de tissu à un marchand jute. Un test de Vigilance permet d'entendre les mots suivants de la part du vendeur : « je vous assure que ce sera très rapide dès qu'il aura humé les vapeurs. Et toute sa sorcellerie ne lui servira à rien... ». En réfléchissant, les joueurs vont supposer qu'il s'agit d'un poison et que la cible est soit Egil (peu probable) soit Adhils. En effet, en suivant le serviteur jusqu'à la maison longue, il rejoint la reine Gydha et lui remet le paquet (si on l'interroge, il avouera que la cible est bien le fils d'Ottar que la reine craint, car il possède le don et pas son fils ; test d'Intimidation SR12). Sinon, dans le quartier royal, la nouvelle se répand qu'Ottar a quitté Uppsala le matin même, et que son fils Adhils doit remplacer son oncle, ce soir au temple pour diriger une cérémonie votive envers Freya. Un test de Tradition ou de Savoir : religion SR12 indique qu'on y brûle des herbes odorantes en son honneur. Les héros peuvent ne rien faire, et dans ce cas, Adhils sera sauvé de justesse par une servante qui va suffoquer devant lui, lui laissant le temps de s'enfuir. S'ils interceptent le poison, la cérémonie se déroule normalement, au grand dam de

Gydha. S'ils veulent l'accuser, le serviteur sera retrouvé mort peu après. Engager leur parole contre celle de la reine est dangereux et ne fera qu'envenimer la situation, surtout que les PJ n'ont sans doute rien pour la confondre. Mais, qu'ils s'opposent à elle, et ils se feront de puissants ennemis, dont le roi Egil qui soutient son épouse (Empathie SR16, il est sous son influence).

• **La reine-sorcière** : prisonnière au temple d'or depuis son arrivée, gardée par deux *ülfhednar*, personne hormis le roi et les servantes du lieu n'ont pu la voir. Mais sa présence à Uppsala intrigue et inquiète la population. Certains lui imputent l'état mental du roi, parlent de malédiction ou d'envoûtement. Les conseillers du monarque parlent de la mettre à mort, mais Egil s'y oppose, lui réservant un autre sort précise-t-il avec un sourire maléfique. Si les héros parviennent à lui adresser la parole dans l'enceinte du temple où elle a parfois le droit de faire quelques pas à la nuit tombée, la jeune femme se montre ravie de les revoir. Elle ne paraît pas du tout inquiète, se contentant de dire : « mon rôle n'est pas encore joué. Pas plus que le vôtre. Votre destin est de voir tomber les rois. »

• **Aali le faible** : une semaine est passée. Alors que le roi Egil semble se perdre dans les méandres de son esprit, son entourage commence à parler de sa succession. À mots couverts et loin des oreilles du souverain, bien entendu, mais la question est ouverte et paraît de plus en plus pertinente. À moins d'avoir annoncé une allégeance claire, les héros font un peu figure d'électrons libres à Uppsala. Mais leur renommée, ainsi que leurs relations, peuvent servir à renforcer les prétentions des uns ou des autres. Ils ont sans doute déjà eu l'occasion de croiser Ottar qui, bien qu'il nie tout désir de vouloir s'emparer du trône, soutient par son silence ceux qui jugent Egil au bout de son règne. Dans ce jeu de relations, les personnages sont contactés par un mystérieux messenger qui les invite à le suivre pour rencontrer son maître. Il fait nuit et leur guide emprunte des voies détournées pour les mener discrètement jusqu'à un pavillon du quartier royal. Là, un jeune homme les attend dans l'ombre, entouré d'une demi-douzaine de *hirdmen*, de nobles et de la reine : le prince Aali. Lors de la cérémonie de l'équinoxe, pour la première fois le roi Egil a placé son fils à ses côtés, marquant ainsi son intention de le faire reconnaître comme son héritier légitime. Mais l'adolescent n'a pas l'envergure d'un dirigeant et une bonne partie de la population, même parmi les *Svaer*, le méprise. Il a besoin d'appui pour légitimer sa position d'héritier désigné. Entre autres... En effet, ceux qui ont opté pour cette option craignent que le choix du roi mène à des discussions sans fin. À moins que cette succession ne survienne rapidement, prenant de cours leurs opposants. Aali reste assis au fond de la pièce, distant et visiblement craintif. Il est aisé de comprendre que ses avis sont avant tout ceux de ses « conseillers » et de sa mère qui parle parfois à sa place. Donnez une image pathétique du jeune prince. Toutefois, lorsque sa légitimité est débattue, son visage mou s'anime d'une grimace cruelle. Il n'a qu'un frère aîné, Osgeir, né d'un premier mariage du roi, mais écarté de la succession à la demande de sa seconde épouse. Quant aux bâtards, Egil les a éloignés et Aali précise que c'est un problème qu'une bonne lame peut résoudre aisément. La discussion tourne autour de deux points : qui les héros préfèrent-ils

voir sur le trône ? Que seraient-ils prêts à faire pour aider Aali à y accéder rapidement ? Gydha la reine précise même : quelle valeur a la vie d'un roi ? Un royaume en Finland ? Sans jamais demander directement aux PJ d'agir, cette faction les teste sur leur prix. S'ils acceptent, une trentaine de *hirdmen* débarquent dès le lendemain à leur domicile. Les espions d'Egil ont eu vent de la réunion et Gydha, pour protéger son fils, accuse les PJ de conspiration. Elle affirme que le roi Frodi, par leur entremise, a proposé à son fils de déposer Egil. Bien sûr, celui-ci a refusé. Les héros auront bien du mal à se disculper devant un monarque pour qui l'affaire est déjà entendue. Même avec l'intervention de Lud Omsson en leur faveur, ils sont condamnés, comme tous les Danois de la cité, à l'exil. Mais à peine ont-ils quitté Uppsala que Hjalti Thorrodsson les enjoint de faire route vers Helgö : « Là-bas, un homme veut rassembler de vrais héros. Le destin de la Suède repose sans doute sur vous et sur lui... »

Selon les relations des personnages, leurs liens avec les PNJ d'Uppsala, vous pouvez mettre en scène de nombreux autres événements dans ces quelques jours déterminants. Laissez les joueurs suivre leurs propres pistes et desseins, répondre aux sollicitations des uns et des autres à leur guise et surtout se retrouver peu à peu englués dans la situation. En fin de compte, alors que la population s'apprête à vivre un été qui s'annonce caniculaire, les tensions se font si vives que tout semble sur le point d'exploser.

La nuit tombe. Lud Omsson invite les personnages à une promenade sur la colline du temple d'or, illuminé dans les feux orangés du soleil couchant. Il contemple longuement sa ville en silence. Puis, ouvrant largement les bras comme pour embrasser le paysage, il déclare :

Vggdrasil

Campagne : Le fer et le Sang

« Mon pays est au bord du chaos. Il y a peut-être encore quelque chose à tenter avant qu'il ne soit trop tard. Je ne sais s'il s'agit de mon destin, mais je veux croire que je peux encore remédier au désastre qui s'annonce. Et vous, mes amis ? Avez-vous la force et le courage de m'aider à sauver un monde qui s'écroule ? »

Dans l'ombre d'Uppsala

Cette partie relate les derniers événements menant le royaume du Svithjodh à la guerre civile. Afin que les personnages se sentent complètement impliqués, il va vous falloir insister sur les liens qu'ils ont pu tisser à Uppsala et pour cela avoir au préalable mis en scène de nombreux PNJ et leurs histoires présentées dans la description de la cité. Depuis quelques mois qu'ils résident ici, ils se sont fait des amis fidèles, mais aussi des adversaires coriaces. Le sort des uns et des autres dans la tourmente à venir va les pousser à s'impliquer une fois de plus.

Emporté dans sa folie paranoïaque, Egil décrète des lois de plus en plus iniques et renforce sa garde. Des gens accusés d'être des contestataires à son pouvoir disparaissent du jour au lendemain, sans laisser de traces. Combien de connaissances des PJ parmi ceux-ci ?

Les étrangers sont persécutés par la garde royale en toute impunité. Humiliations, spoliations, vols sont le lot des marchands des autres pays qui commencent à désertir la ville.

Hjalti Thorrodsson, s'il est encore là, est arrêté et accusé de conspiration. Il est envoyé, comme une quarantaine d'autres « traîtres » avec les esclaves des mines d'Uppsala. Il a juste le temps de faire parvenir un message aux héros qui les enjoint de « libérer le Svithjodh du tyran sanguinaire ».

Des orages monstrueux et inhabituels s'abattent sur la région, détruisant les récoltes et faisant planer sur Uppsala le spectre de la famine. Pour apaiser les dieux, Egil annonce une solution extrême : il va sacrifier douze jeunes filles au premier jour de l'automne. Parmi elles : la reine-sorcière du Finland et Freyvar (sauf si elle est déjà mariée à l'un des personnages)...

Résumez pour les joueurs, ou mettez en scène sous forme de flashbacks, ces derniers événements. Faites-leur ressentir l'ambiance lourde et hostile qui règne désormais à Uppsala, autrefois magnifique cité cosmopolite, aujourd'hui nid de vipères au bord de l'implosion.

La veille, un messager paniqué est arrivé aux portes de la capitale depuis Lömgard. La rumeur se répand à toute vitesse. Ottar, le frère du roi, a massé des troupes à trois jours de marche, au Sud et à l'Est de la cité. Il est accompagné par ses deux fils, Asmund et Adhils. Officiellement, il entend mater un début de révolte dans cette région, mais il agit de son propre chef, sans l'aval du roi.

À Uppsala, la cour royale est très agitée. Lud Omsson a tenté d'agir en médiateur auprès des différentes factions, mais son inimitié pour la reine Gydha, qui entretient les



S'en prendre à Ottar ?

Pourquoi pas ? Des personnages farouchement attachés à Egil, ou à son fils Aali, (mais on se demande bien pourquoi) peuvent envisager d'éliminer ce rival afin de désamorcer la guerre civile qui s'annonce. Cependant, il faut considérer deux choses :

Tout d'abord, le noble suédois est déjà à lui seul un redoutable adversaire. Appuyé par ses deux fils, et la magie d'Adhils en particulier, ce combat est tout sauf gagné d'avance. En outre, deux mille guerriers, dont la moitié de *hirdmen* et une poignée de guerriers-fauves occupent le camp. Vous l'avez compris, il s'agit bien d'une mission sans espoir de retour.

Ensuite, l'élimination de Ottar de l'équation de la succession ne résout pas grand chose. Qu'Egil conserve son trône, ou qu'Aali s'y glisse une fois débarrassé de son père, la Suède en sort grandement affaiblie. Norvégiens, *Gautar* et même Frodi n'attendent qu'un signe indiquant que le colosse suédois a un genou à terre pour en tirer avantage. Quelle que soit leur allégeance, la faction d'Ottar est la plus puissante militairement, la plus à même de ramener rapidement le calme dans le royaume, et ainsi d'assurer son intégrité.



tensions, ne facilitait pas sa tâche. Lorsque Freyvar a été emmenée dans le temple d'or, il s'est résigné et vit depuis enfermé dans sa demeure. À la nouvelle de la présence de l'armée d'Ottar près de la ville, le roi le désigne pourtant pour tenter une médiation et l'informer des intentions réelles de son frère. Les personnages et Lud sont réunis pour discuter de ce qu'il convient de faire.

Le noble suédois a perdu toutes ses illusions, mais il dispose encore de ressources importantes et d'un statut qui lui offrent une certaine influence. Il envisage avec les héros leurs différentes options.

- **S'attaquer à Egil** : le roi a écarté de la cité ses opposants : il vit entouré de sa garde et de dix de ses *svinfylkingar*, ce qui le rend presque inapprochable, tant la paranoïa s'est emparé de son esprit. Une attaque directe est un suicide.

- **Secourir Hjalti** : il est possible d'envisager une action pour délivrer les malheureux envoyés aux mines. L'endroit, à une journée au nord de la cité, n'est pas très bien gardé, mais les esclaves sont affaiblis et il faudra ensuite les cacher. Leurs gardiens ne sont que de simples miliciens

(Profil de *bondi* vétérans).

- **Secourir Freyvar** : bien entendu, Lud est inquiet pour sa nièce. Mais il dispose encore de temps avant la date fixée pour le sacrifice, plusieurs semaines. Il préfère la savoir à l'abri dans le temple d'or que dans la cité où, chaque jour, de nouveaux incidents se produisent. Il craint également de tomber un jour en disgrâce et d'entraîner avec lui ses fidèles.

- **Quitter Uppsala** : ce serait la solution la plus sage pour les héros, mais cela signifie abandonner de nombreuses personnes derrière eux (Freyvar, Lud, Hjalti...). En outre, ils ont sans doute accumulé assez de rancœur pour ne pas laisser les événements à venir se dérouler sans eux. Enfin, tous font le même rêve au cours d'une nuit sans lune : un sanglier d'or, au bord d'un gouffre tremble et vacille. Un éclair frappe la statue, qui s'embrase et du sang coule de sa bouche, se verse en torrent dans l'abîme. Les cris des corbeaux résonnent au loin. Alors que l'effigie bascule, chaque héros se voit l'attraper, puis la brandir vers les cieux. Le métal est chauffé à blanc et leurs mains brûlent...

- **Rejoindre Ottar** : Lud fait confiance aux personnages, peut-être qu'à eux d'ailleurs. Il leur demande d'agir en tant qu'émissaires auprès du frère d'Egil. Lui décide de rester à Uppsala et de tenter une dernière fois de calmer le roi, ou du moins les manigances de son entourage.

Les joueurs ont très certainement compris que les chances d'éviter la guerre sont quasi nulles. Mais ils peuvent sans doute encore sauver leurs proches et en profiter pour régler quelques comptes. Une fois encore, laissez-les faire leurs choix, prendre les directions qui leurs conviennent. Il vous faudra certainement improviser en fonction de ceux-ci et de la manière dont votre campagne s'est déroulée jusque là. N'hésitez pas à remettre en scène de nombreux PNJ apparus plus ou moins brièvement durant leur séjour. Alors que le dénouement approche, tout le monde tente d'anticiper le chaos, voire d'en tirer avantage.



Les rebelles du clan Ketil

Humiliés, spoliés, réduits à la servitude ou à l'esclavage, séparés des leurs, la majorité des membres du clan Ketil estime n'avoir plus rien à perdre et considère cette vendetta comme légitime. Ils agissent pour leur propre cause, et n'aiment pas plus Ottar que Egil. Il s'avèrera donc très difficile de les convaincre de mettre leur haine au service d'un autre dessein.

Bolli Oriksson

Il est le chef des survivants du clan Ketil. Neveu d'Isleif Jernansson, c'est un jeune homme exalté et furieux. Personne ne peut le raisonner, et rien ne peut le détourner de sa vengeance. Il est actuellement chef d'escorte chez un riche marchand suédois (choisissez un PNJ connu des héros, ils auront ainsi l'occasion de croiser Bolli avant ces événements) et utilise sa position pour maintenir le contact entre les membres du clan, puisqu'il sillonne régulièrement le Svithjodh.

Profil : Noble

Caractérisations : Alerte ; Leader ; Téméraire ; Vétéran ; Violent

Thorgunna Oskdottir

Fille d'un *hirdmen* du clan Ketil, enfant, elle a vu de ses yeux Lud Omsson fuir la chambre dans laquelle Isleif Jernansson a été retrouvé mort. Esclave vendue à Guldeif Guldeifsson, elle utilise le nom de son maître, faisant croire qu'elle apporte une missive, pour approcher le noble suédois et tenter de le poignarder. Si elle parvient à ses fins, sans être repérée, elle tentera ensuite d'assassiner ses amis danois qui l'ont déjà sauvée une fois d'un juste courroux. Thorgunna est rusée et sait se faire passer pour une victime, faible et innocente, pour attirer les hommes trop confiants dans son piège.

Profil : *Bondi*

Caractérisations : Agile ; Machiavélique ; Téméraire ; Véloce

Les insurgés

Ce sont des hommes, des femmes, de tout âge, de enfants et des vieillards aussi. Tous ne sont pas des fanatiques, mais ils restent convaincus de la justesse de leur action.

Profil : *Bondi*

Caractérisations : Violents



Campagne : Le fer et le Sang





Gydhha et Aali

Gydhha, reine de Suède

Seconde épouse du roi Egil, elle est aussi ambitieuse que perfide. Elle a réussi à se rendre indispensable auprès de son mari, par ses conseils, souvent avisés, et son réseau de partisans dont il a besoin pour asseoir son règne.

Grande et élancée, les traits fins et le regard pénétrant, Gydhha est encore une belle femme malgré ses quarante ans passés. Issue d'un clan *svaer*, elle en a le port noble et affiche un air fier et supérieur en public. Mais elle sait se rendre douce et mielleuse lorsqu'elle a besoin d'obtenir les faveurs d'une personne influente. Elle sait son fils incapable de régner, mais fera tout pour ceindre son front de la couronne, espérant gouverner par son intermédiaire. Superstitieuse et mystique, elle craint les signes des dieux, mais reste persuadée que Freya approuve ses décisions.

noble suédoise		42 ans	1m71	59kg
PUI 2	VIG 2		AGI 2	
INT 4	PER 3		TEN 4	
CHA 4	INS 3		COM 4	
DP 7	DM 11		REA 10	
DEP 4	PV 51 / 25 / 12 / 0			

Réserve de furor : 4

Équipement : poignard, garde-robe luxueuse, nombreux bijoux

Protection : 1 manteau épais.

Compétences : Artisanat (tissage) 8 ; Chevaucher 5 ; Discrétion 6 ; Éloquence 9 ; Empathie 8 ; Mouvement 3 ; Négociation 8 ; Savoir : Uppsala 9 ; Séduction 10 ; Superstition 8 ; Traditions 6 ; Vigilance 6 ; Armes courtes 5

Aali

L'héritier d'Egil n'a ni son charisme, ni son intelligence. Petit et malingre, il a toujours vécu par procuration, en fonction de ce que l'on attendait de lui. Il a fini par croire qu'il pouvait avoir un destin grandiose à Uppsala, même si enfant il ne rêvait que d'horizons lointains après avoir vu la mer à Helgö, son seul voyage hors de la capitale.

Noble suédois, héritier de la couronne

	17 ans	1m68	59kg
PUI 2	VIG 2		AGI 2
INT 2	PER 3		TEN 2
CHA 1	INS 3		COM 2
DP 7	DM 7		REA 8
DEP 4	PV 48 / 24 / 12 / 0		

Réserve de Furor : 3

Équipement : poignard, épée courte, garde-robe luxueuse

Protection : 8 (veste de cuir lamellée, épaulières).

Compétences : Chercher 2 ; Chevaucher 4 ; Éloquence 3 ; intimidation 2 ; Mouvement 5 ; Natation 2 ; Négociations 2 ; Savoir : Uppsala 5 ; Superstition 3 ; Traditions 3 ; Vigilance 5 ; Armes courtes 5 ; Armes longues 7

Prouesses : Sonner ; Feinte de corps

Voici cependant trois événements majeurs qui vont marquer ces derniers jours d'unité dans le royaume du Svithjodh. Adaptez-les à vos besoins et aux situations créées par les joueurs. Prenez-les comme guides pour achever cet épisode. La fin est proche.

La marche à la guerre

Ottar prend l'initiative

Parmi les options offertes aux personnages, ils ont la possibilité de chevaucher jusqu'au campement d'Ottar afin de gagner du temps, mais aussi de négocier les conditions d'une entente. Bien entendu, le prince d'Helgö n'a aucune intention de renoncer au conflit. En massant ses troupes fidèles à une cinquantaine de lieues au Sud de la capitale, il affiche assez clairement son ambition et sa rébellion.

Toutefois, il accueille avec plaisir les émissaires de Lud Omsson. Les PJ, escortés par des sentinelles sur le pied de guerre, découvrent un rassemblement de plus de deux mille hommes, autour de l'un des fortin de la route vers Jasberg. Les héros sont reçus avec tous les honneurs et conduits directement sous la grande tente d'Ottar. Celui-ci se montre ravi de les voir et commence par demander des nouvelles d'Uppsala. Son visage se ferme à l'annonce de la folie grandissante de Egil. Entouré de ses deux fils, il invite les PJ à sa table pour « discuter de tout ça »

Ottar veut les convaincre de soutenir son action. Il ne cache plus son ambition de déposer son frère, mais se retranche derrière un motif noble, sauver le royaume des excès morbides de Egil. Ottar précise qu'il ne veut pas le trône pour lui-même, mais présente Asmund comme un successeur digne de la couronne (un test d'Empathie SR20 permet de sentir Adhils se raidir imperceptiblement). Mais pour légitimer son coup d'État, il a besoin d'un maximum d'appuis. Il espère que les personnages peuvent lui apporter celui de la communauté danoise, voire une caution du Danemark, le leur en tant que héros notoires, mais aussi rallier leur ami Lud Omsson, influent à Uppsala, à sa cause.

Les joueurs peuvent mener les négociations comme ils l'entendent. Ottar est prêt à leur offrir honneur et fortune, dans la limite du raisonnable. Par contre, il a d'autres cartes en main. Si les personnages ont perdu la trace de Farud Dergssen lors du premier épisode, il promet de les aider à le retrouver (il a entendu parler des événements d'Höggom). Mais surtout, dès qu'il comprend que les héros ne sont pas des amis de Frodi, il abat son dernier et plus précieux atout. Il possède un espion à Hleidra. Et celui-ci sait où se cachent les enfants d'Halfdan. Leur soutien indéfectible, leur bras armé et leur obéissance contre cette information qui peut changer la face de leur royaume de naissance...

En fin de compte, Ottar accepte cependant de patienter. Sept jours, voilà le délai qu'il offre aux personnages pour obtenir la reddition de la capitale sans combat. Qu'ils emploient la méthode de leur choix. Passé ce temps, ces derniers partisans l'auront rejoint et il marchera sur Uppsala. Malheur à ceux qui se dresseront sur son chemin !





Farud Dergssen ?

S'il est toujours en vie, les joueurs vont peut-être songer à ce noble suédois, issu de la lignée royale. Après tout, il peut prétendre au trône et trouvera certainement des partisans à Uppsala et dans le reste du royaume. En outre, il paraît bien plus honorable et digne de régner que les autres candidats.

Certes, mais encore faut-il le retrouver. Et quand bien même, Farud a déjà une mission sacrée. Il faudra beaucoup d'éloquence et d'arguments allant dans le sens de son mode de pensée pour le convaincre d'accepter ce fardeau. Enfin, avec tout le temps nécessaire à cette quête, les héros risquent fort d'arriver trop tard et de rejoindre Uppsala uniquement pour assister au dernier acte de cette tragédie.

Enfin, une fois dans la capitale, Ottar (ou l'un de ses fils) et Farud Dergssen auront une longue entrevue au sortir de laquelle le noble *svaer* affirmera son désintérêt du trône.

Un coup pour rien... dans la trame officielle, mais qui sait ce qu'il peut advenir dans votre campagne.



La révolte du clan Ketil

La situation en Suède est explosive. Il ne faut qu'une étincelle pour déclencher un brasier aux conséquences difficiles à anticiper. Le clan Ketil va s'en charger.

Bien qu'éparpillés dans tout le royaume du Svithjodh, les membres de ce clan déchu ont réussi à garder des contacts les un avec les autres. Et ils préparent leur revanche. Les dernières semaines leur ont donné la possibilité d'organiser leur passage à l'action.

Alors que les personnages se sont éloignés de Uppsala (afin de rencontrer Ottar ou pour des raisons plus personnelles), une véritable insurrection éclate dans la province alentour. Les partisans du clan Ketil prennent les armes et lancent des coups de main partout où ils le peuvent. Leur intention n'est pas de prendre le pouvoir. Passé le moment de surprise, il est évident qu'ils ne disposent pas des ressources nécessaires. Ils se livrent plutôt à une sorte de vendetta, en cherchant à frapper le souverain dans ce qu'il a de plus cher.

Voici quelques actions entreprises par les vengeurs :

- à Östra Aros, trois hommes incendient la résidence d'été

du souverain. Les esclaves prisonniers du bâtiment sont brûlés vifs.

- Les écuries royales sont également incendiées, avec les chevaux à l'intérieur.

- Plusieurs jeunes femmes du clan approchent l'air de rien des personnalités de la ville pour tenter de les poignarder.

- Lud Omsson est sur la liste des cibles. À vous de voir si, à leur retour, les héros apprennent son décès ou bien ont le temps d'intervenir.

- Des artisans et des commerçants travaillant avec le quartier royal sont molestés, leurs échoppes et ateliers saccagés.

- Des fermes isolées sont pillées et leurs habitants tués pour avoir obtenu ces terres du roi qui les avait prises au clan Ketil.

Les rebelles frappent vite et fort, disparaissant rapidement après leur action. Ils se moquent des dommages collatéraux et plusieurs civils innocents sont blessés pour avoir simplement été au mauvais endroit au mauvais moment. Ces actes ponctuels ajoutent au chaos, même si leur impact reste réduit à l'échelle de la cité.

Si les personnages ont eu l'occasion de rencontrer des membres du clan lors de leur séjour à Uppsala, ou d'enquêter sur ceux-ci après l'agression dont a été victime Lud Omsson à leur arrivée, ils ont peut-être sympathisé avec certains d'entre eux, voire éprouvé de la compassion pour leur cause. Dans ce cas, n'hésitez pas à placer les joueurs face à des choix moraux. Doivent-ils soutenir les rebelles qui exercent leur droit de vengeance contre un monarque cruel, malgré leurs actions discutables ? Doivent-ils se battre contre ces gens, vieillards, femmes et enfants exaltés par une cause perdue d'avance ?

Ici aussi, il leur faut choisir un camp. D'autant plus que les rebelles, après deux jours d'accalmie, décident de frapper un grand coup. Au nombre de trente, ils projettent de s'infiltrer dans le temple d'or pour assassiner le roi. Ils ont en effet appris qu'il doit s'y rendre afin d'invoquer les dieux et de pratiquer sa sorcellerie. Mais de nombreuses personnes, victimes des incendies, se sont également réfugiées en ce lieu. Pour le leader de cette insurrection, leur vie importe peu face à la soif de vengeance des Ketil.

Si les héros ne possèdent aucun lien avec ce clan, ils découvrent tout cela en rentrant à Uppsala. Gérer la chronologie des événements en fonction de vos besoins pour que les joueurs se retrouvent impliqués en plein milieu des affrontements. Dans la demeure de Lud Omsson, une servante (ou une prisonnière s'ils ont empêché son assassinat) est au courant de l'attaque planifiée contre le temple. Une fois alertés, que vont faire les PJ ?



Dans tous les cas, tout ceci est un piège. Egil a massé sa garde royale autour et dans l'enceinte du temple. Il attend les rebelles avec l'intention de les exterminer une bonne fois pour toute. Pour lui aussi, la vie des civils assemblés ici n'a que peu de valeurs face au résultat à atteindre. Selon leurs contacts et leurs relations avec l'entourage du roi, les héros peuvent ou non apprendre ce fait.

Si les personnages n'interviennent pas, le clan Ketil tombe dans le piège et les trente rebelles sont massacrés. Leurs corps mutilés seront pendus aux murs de la cité, trophées macabres et exemplaires de la justice du roi. Combattre avec les Ketil ne mène à rien. Une centaine de *hirdmen* sont postés en embuscade, plus les douze guerriers-fauves au service de Egil qui protègent leur maître. En outre, le monarque a rameuter ses fidèles. Plus de deux mille guerriers convergent vers Uppsala et encercleront la cité le soir même. Egil a bougé ses pions, et il veut faire de sa capitale le bastion de son pouvoir, la base de sa résistance contre tous ses ennemis. Et à partir de là, tous les écraser.

Peut-être les joueurs peuvent-ils empêcher ce bain de sang en alertant les rebelles du piège qui leur est tendu. Encore faut-il les en convaincre. Et en avoir envie...

Aali

Si Egil a voulu légitimer la position de son fils Aali en l'impliquant plus auprès de lui lors des festivités dédiées aux Vanes, il s'agit moins pour le souverain d'assurer sa succession que de diviser ses opposants. Même si son épouse Gydha semble avoir une réelle influence sur lui et sur ses décisions, Egil est loin d'être un imbécile et, même à travers le prisme de sa psychose, il continue à manipuler ses gens et à exercer son réel pouvoir.

Aali désigné plus ou moins officiellement comme héritier, il gagne à sa cause ceux qui soutiennent Gydha, et détourne l'attention de ses rivaux vers ce nouveau pion dans le jeu politique d'Uppsala.

La reine est persuadée d'avoir remporté une grande victoire. Elle sait son fils faible et lâche, mais imagine très bien gouverner à travers lui, simple marionnette entre les doigts avides de sa mère. Elle espère ainsi regrouper derrière Aali tous les fidèles de l'entourage du roi. Gydha sous-



Dans ou devant Uppsala ?

Selon leurs allégeances, les héros se trouvent auprès d'Ottar, voire à la tête d'une aile de son armée, ou bien encore à Uppsala. Peu importe, l'important réside juste dans le fait qu'ils soient présents pour la scène finale de ce drame. Même s'ils doivent combattre à trois contre un, et qu'ils souffrent de la faim, les défenseurs de la cité bénéficient de l'avantage des fortifications. L'assaut promet d'être meurtrier.

Les personnages ont sans doute des amis à l'intérieur de l'enceinte (Lud Omsson, Freyvar ou tout autre PNJ auquel ils se seront liés durant leur séjour). Assurez-vous bien qu'ils comprennent le danger que ceux-ci courent. Même si Ottar ordonne d'épargner au mieux la ville, car il ne veut pas que son fils règne sur un champ de ruines, les pillages et les débordements en tout genre, voire les vengeances personnelles, sont inévitables. Le péril pour les habitants sera d'autant plus grand lorsqu'ils auront appris ce que le souverain du Svithjodh à l'intention de faire.

Une fois le décor planté, mettez les joueurs face à la tragédie qui se prépare, pour qu'ils fassent leurs choix.

Note : s'il est toujours vivant, Lud Omsson refuse de quitter Uppsala. D'abord pour venir en aide aux gens qui s'y sont réfugiés, ensuite parce que sa famille, dont sa nièce, est toujours là.



estime cependant le fait que beaucoup servent Egil par crainte plus que par conviction. De fait, les personnes influentes de Uppsala se trouvent encore plus partagées sur la conduite à tenir, et surtout certains s'inquiètent que l'épouse du roi puisse envisager de précipiter la succession...

Tout au long de leur séjour à Uppsala, ces deux personnages doivent rester légèrement en retrait, ni vraiment mystérieux, ni vraiment dangereux, mais toujours présents en arrière-plan. Tour à tour, Gydha se montre chaleureuse et séductrice, puis distante et intrigante, selon les positions adoptées par les héros et ce qu'elle considère pouvoir retirer d'eux. Donnez à Aali une dimension pathétique. Jeune prince sans envergure, manipulé par sa mère, il est inconscient des réalités de l'échiquier politique suédois. Mais, à force de cajoleries, il a fini par se persuader de la grandeur de son destin.

Il est peu probable que les héros envisagent de parti-

Campagne : Le fer et le Sang

ciper à l'avènement du fils d'Egil sur le trône. Il est cupide, cruel, lâche et incompetent : le Svithjodh en souffrirait certainement. En outre, cette solution n'empêchera pas la guerre civile, bien au contraire et Ottar finira par l'emporter.

Le destin de Aali est à son image : insignifiant.

Vous pouvez y mêler les personnages de différentes manières.

À Uppsala, ils se retrouveront tôt ou tard impliqués dans les manigances de Gydha. Soit elle tentera de s'attirer leur soutien (elle peut employer des méthodes des plus « persuasives » si elle considère cet appui comme essentiel, cela dépend du statut des héros dans la capitale), soit qu'elle choisira de se débarrasser d'eux. S'ils essaient d'éviter de côtoyer la reine, son fils et elle sont pris pour cible par des tueurs du clan Ketil. Arrangez-vous pour que les PJ soient présents à ce moment-là, parce qu'ils se trouvent dans la maison longue ou que la reine cherche refuge auprès d'eux. Et laissez-les décider de ce qu'ils veulent faire ensuite...

Une autre possibilité est que les PJ croisent Gydha et son fils, en fuite après les émeutes provoquées par le clan Ketil. En revenant du camp d'Ottar, ils tombent sur un groupe composé de ces deux nobles et de leur maigre escorte, trois *hirdmen* et deux servantes. Une fois encore, ils ont la possibilité de décider du sort de l'épouse et du fils d'Egil. Les prendront-ils sous leur protection ? Les livrent-ils à leurs poursuivants ? À Ottar (qui en fera ses otages, mais tôt ou tard Adhils les fera exécuter) ? Les ramèneront-ils sains et saufs à Egil ? Les aideront-ils à s'enfuir ? Ou voudront-ils se servir d'eux à leurs propres fins ?

Le choix leur appartient, mais Aali est une épine dans la course au trône de Suède. Beaucoup de gens veulent sa mort et pourraient bien espérer, voire demander, que les héros s'en chargent...

Dans tous les cas, si la rumeur de la mort de l'héritier de la couronne, ou de la reine, se répand, plus rien ne pourra plus empêcher la guerre fratricide qu'Ottar et Egil s'approprient à se livrer.

Voici en place les acteurs et les drames qu'ils vont vivre. À vous de mettre tout cela en scène, augmenté de vos propres créations et des conséquences des actes des héros à Uppsala, pour faire vivre aux joueurs les dernières heures du royaume du Svithjodh sous le règne d'Egil. Une fois cet épisode terminé, il ne reste qu'un dernier acte à livrer : régler ce conflit et voir le trône du Svithjodh occupé par le souverain désigné par le Destin.

Chapitre 3 : Les



Le rituel

Egil ne s'avoue pas vaincu et possède de terribles pouvoirs liés à son ascendance. Mais il est également un redoutable initié, passionné par la sorcellerie. C'est entre autres pour cela qu'il envoie de nombreuses expéditions vers le Finland afin de découvrir les secrets des reines-sorcières. Au fil des années, il a fait venir de nombreuses captives de toutes les origines pour étudier leurs formes de magie ethnique. Au sein du temple d'Uppsala, le roi dispose d'une pièce destinée à lui seul où il entropose les reliques prises à d'autres peuplades et pratique son art.

Ces informations ne sont que des rumeurs pour la plupart des résidents d'Uppsala, mais l'entourage du souverain connaît leur réalité. Un fait que les PJ peuvent découvrir au cours de leur séjour dans la capitale. Les joueurs s'intéresseront peut-être à la fameuse statuette dérobée par Béra. Cela peut constituer une trame secondaire que vous pourrez développer autour des éléments suivants :

- Il est difficile de trouver le sens exact de cette effigie. Un test réussi de Savoir : Baltes SR19 indique qu'il s'agit d'une divinité primitive de la nature sauvage, surnommée la Dèveuse. Ce renseignement peut également être obtenu auprès d'un esclave balte, il y en a quelques-uns à Uppsala et à Helgö, ou auprès d'un marchand ou d'un *hirdman* qui a visité ces contrées. Il faudra alors s'armer de patience et faire le tour de la ville pour rencontrer une telle personne.
- Une divination effectuée autour de la statuette révèle à la *völva* des visions violentes et morbides de cérémonies sanglantes. Par une nuit de pleine lune, des humains, hommes et femmes, nus et couverts de boue, le visage masqué par des peaux d'animaux, dansent frénétiquement autour d'un grand brasier. Un prisonnier est lié près de là, et la statuette orne le sommet du poteau. Le rythme des chants et des tambours s'accélère. Celle qui semble diriger la transe, armée de deux faucilles, tranche alors la gorge du captif et asperge de sang ses congénères. Ceux-ci se mettent alors à hurler comme des loups et se précipitent dans les bois alentours. Cette nuit, toute créature vivante qui croisera leur chemin sera tuée et dévorée... Les héros peuvent également vivre cette scène lors d'un rêve éveillé particulièrement dérangentant alors que le rituel est entamé, ou plusieurs semaines avant, comme une prémonition. Sinon, il leur faudra trouver un témoin revenu de ce pays sauvage, ou interroger une vieille sorcière à Helgö que l'on dit initiée à la magie primitive, pour obtenir ce récit.

Si les personnages ont mené leur enquête auparavant, ils ont une idée de ce qu'Egil projette de faire. En sacrifiant les jeunes filles, et en répandant leur sang, il veut plonger les habitants d'Uppsala dans la même frénésie meurtrière. Sans plus se soucier de leur propre sécurité, ces gens se jetteront sur les rebelles pour les dépecer à coups d'ongles et de dents. Combien survivront à une telle nuit ?





Combats sur les palissades

Une fois encore, vous pouvez résumer cette scène à quelques descriptions où devront se mêler le souffle épique de l'épopée et la violence cruelle d'une guerre sans pitié. Mais si vos joueurs insistent pour participer aux combats, laissez-les se jeter dans la mêlée. Ils risquent fort de s'enliser avec les autres guerriers, suant sang et eau pour chaque pouce de terrain gagné.

Mettez-les au coeur de quelques moments forts de l'assaut :

- Grâce à une diversion, un petit groupe arrive à prendre pied sur l'une des tours. Il faut en prendre deux autres avant d'atteindre la Porte des Guerriers.
- Il faut amener des échelles contre le mur, sous les projectiles ennemis.
- Les troupes d'Ottar s'emparent du chemin de ronde autour de la barbacane. Il faut maintenant abattre le dernier carré de résistance dans la cour pour ouvrir la porte au gros des forces rebelles.
- Des barricades bloquent les rues, des incendies ravagent les maisons. Il faut gagner chaque quartier à la pointe de son épée.
- Des miliciens tendent des embuscades dans les ruelles étroites, isolent de petits groupes de guerriers pour les encercler.
- Des civils tentent de fuir la ville et provoquent la cohue dans les rues;
- Quelques *hirdmen* oublient leur mission et se livrent à des pillages et des viols sur la population.

Défenseurs de Uppsala

Les guerriers suédois

Profil : *Hirdmen*

Caractérisations : Armement supérieur ; Protection supérieure ; Vétérans

Les miliciens

Profil : *Bondi*

Caractérisations : Vétérans

Les rebelles

Profil : *Hirdmen*

Caractérisations : Armement supérieur ; Vétérans ; Violents



Loups entre eux

Ce dernier épisode de la saga d'Uppsala présente des événements bien plus figés que les deux précédents. Par contre, il va permettre aux personnages de vivre au plus près la fin du règne d'Egil et l'avènement d'un nouveau monarque sur le trône du puissant royaume du Svithjodh. Et sans doute même d'y participer en tant qu'acteurs principaux de ce changement.

Un acte qui aura des conséquences majeures sur la Scandia, et pour les nombreuses années encore à venir...





La garde royale meurt, mais ne se rend pas !

Egil a rassemblé ses plus fidèles et loyaux guerriers autour de lui. Jamais ces fanatiques ne cessent le combat ni ne demanderont pitié. Unité d'élite, leur nombre est déjà effrayant (une centaine d'hommes), leur dévotion et leur violence les rendent plus terrifiants encore.

Hirdmen de la garde royale :

Profil : *Hirdmen*

Caractérisations : Armement supérieur ; Protection supérieure ; Robustes ; Téméraires ; Vétérans

Guerriers-fauves de l'escorte du roi

Quatre sont à l'intérieur avec leur souverain; les huit autres défendent les abords et la porte principale du temple

Profil : guerriers-fauves

Caractérisations : Agiles ; Puissants ; Robustes ; Téméraires ; Vétérans ; Violents

Adeptes de la sorcellerie au service du roi

Ils sont six dans l'enceinte du temple à apporter un soutien magique aux troupes de Egil.

Profil : *Thulr*

Caractérisations : Initiés ; Mystiques ; Vétérans



Sous les murs d'Uppsala

Neuf semaines se sont écoulées. Le roi Egil et son frère Ottar se sont officiellement déclarés la guerre. Alors qu'un automne précoce commence à étendre son emprise sur le Nord de la Scandia, la terre se pare du rouge du sang versé comme pour se mettre en harmonie avec la nature écarlate et dorée.

Les personnages ont déjà connu leurs lots de conflits et celui-ci ne déroge pas à la règle. Deux camps s'affrontent sans merci, peu regardants du sort des civils pris entre eux.

Si, dans un premier temps, Egil semblait maîtriser la situation, en particulier grâce à de nombreux *hirdmen* appelés en renfort par des messagers, mais la stratégie de son frère l'a très vite isolé. Ottar n'a pas cherché à livrer ba-



Trop tard ?

Si les personnages ne parviennent pas à arrêter le roi-sorcier d'Uppsala, une vague de lumière noire déferle du temple sur la ville, libérant les instincts les plus sauvages de tous ceux qui se trouvent à portée, soit environ une demi-lieue. Seule l'enceinte du temple est épargnée. Partisans et ennemis du roi, civils, femmes et enfants, tous sont affectés dans cette zone. Le début d'un véritable massacre s'ensuit qui ne prendra fin qu'au lever du jour suivant. L'aube dévoile alors un spectacle effroyable. Plus d'un millier de morts, des milliers de blessés, des gens hagards et couverts de sang... Un épisode que les scaldes préféreront passer sous silence ou déformer pour ne retenir que la bataille. Toutefois, dans l'affrontement général, les troupes d'Ottar demeurent les plus nombreuses et, une fois l'ordre revenu, tiennent le terrain.



taille. Au contraire, il s'est assuré de couper toutes les voies de communication menant à la capitale et encerclé désormais celle-ci. Certes, ses forces paraissaient bien moindres au début, mais ses partisans prenaient le contrôle des grandes villes du royaume, alors que lui-même livrait une guerre d'attrition aux troupes royales concentrées à Uppsala. Aujourd'hui, ses lignes arrières sécurisées, Ottar occupe Östra Aros où toutes ses forces sont désormais regroupées. Alors que l'aube pointe à peine, il ordonne que l'armée se mette en mouvement. Plus de sept mille guerriers s'ébranlent en direction de leur ultime but : Uppsala.

Retranché dans sa capitale, Egil s'apprête à jouer son dernier atout.

Vous pouvez entamer cet épisode en résumant les informations données ci-dessus. Cette ellipse permet de passer directement aux événements cruciaux à venir et de plonger les héros au cœur de l'histoire. Cependant, si vos joueurs apprécient ce genre de scènes, vous pouvez également faire jouer quelques actes de la guerre qui se déroulent durant cette période de deux mois. Inspirez-vous pour cela des pistes proposées dans « Rois des mers », pages 37 et 38, et adaptez-les à la situation de la Suède et à celle des personnages.

Mauvaises nouvelles

Les forces du frère rebelle se déploient sous les murs de Uppsala. Ottar observe la cité recroquevillée sur elle-même, ses palissades hérissées de lances brillant sous le soleil pâle. Il sait que les combats à venir seront âpres et sanglants. Il compte cependant sur le soutien de la population, ou du moins sur sa neutralité. Ses espions lui ont en effet rapporté que le roi Egil se trouvait de plus en plus isolé, enfermé dans son délire et entouré de ses derniers fidèles, dont sa garde personnelle. La plupart de ses conseillers ont été renvoyés, certains nobles ont même purement et simplement disparus... Le peuple souffre et croit de moins en moins en son monarque. Pourtant, l'aura de crainte et de dévotion exercée par le roi-sorcier pourrait encore faire pencher la balance en sa faveur. Une chose que veulent absolument éviter les rebelles.

Que les personnages soient présents dans la ville ou auprès d'Ottar, ils vont bientôt entendre l'effrayante rumeur. Dans le premier cas, un serviteur revenant d'une vaine tentative pour trouver de la nourriture ou une connaissance bien placée apportera la nouvelle. Au dehors d'Uppsala, un espion qui a réussi à se glisser hors de l'enceinte fortifiée durant la nuit provoque une réunion immédiate de l'entourage de Ottar (dont les PJ dans ce cas).

Egil a déployé ses dernières forces militaires régulières pour la défense de Uppsala, ainsi que les *bondi* réquisitionnés à cette fin, soit environ deux mille hommes en tout. Mais le roi n'est plus en ville. Escorté par sa garde personnelle, une centaine de *hirdmen* fanatiquement dévoués au souverain et douze guerriers-fauves, il s'est retranché dans le temple d'or. En soit, ce n'est pas le plus grave. Il a emmené avec lui tout ce que Uppsala compte de *thulr* et de sorciers. D'ici la prochaine aube, il prévoit de réaliser un terrible rituel impliquant le sacrifice de toutes les jeunes filles qu'il avait faites emprisonner dans le bâtiment sacré (dont la reine-sorcière et Freyvar si elle n'est pas mariée). Mais surtout, Egil a déclaré que, une fois sa tâche accomplie, il ne resterait rien de ses ennemis, balayés par le sang et la chair de ses sujets.

Ceux qui ont assisté à cette scène, et rapporté ses déclarations, se montrent persuadé que le roi est totalement dément et prêt à sacrifier la vie de tous les habitants d'Uppsala si nécessaire.

Comme pour appuyer cette nouvelle terrifiante, le ciel se remplit soudain de lourds nuages noirs qui plongent la région dans un crépuscule surnaturel. Jusqu'au dénouement de cette histoire, un orage d'une rare violence va s'abattre en continu sur la capitale de la Suède.

L'assaut

Qu'Ottar sache exactement ce qu'il se passe ou pas, il n'a aucune intention d'attendre de voir ce cela va donner. L'assaut de la ville est programmé pour le soir même. Il envisage tout d'abord de contourner la cité pour attaquer le temple. Mais, les PJ peuvent lui faire remarquer qu'ainsi, il expose ses troupes à une contre-attaque sur leurs arrières (Tactiques SR15). Il faut conserver les forces ennemies dans Uppsala. Un groupe va donc se charger de franchir l'enceinte du temple et capturer le roi. Ottar confie à Adhils cette tâche, supposant que sa connaissance de la sorcellerie lui permettra de contrer son oncle. Mais le cadet n'est pas un bon tacticien, ni un meneur d'hommes. Il a besoin d'être bien secondé. Pourquoi pas les héros ?

Si les personnages se trouvent toujours dans Uppsala, dès qu'ils ont compris la menace qu'Egil fait peser sur la population espérons qu'ils vont tenter de l'empêcher d'accomplir son rituel. Sinon, envoyez une trentaine de citadins terrorisés, dont certains de leurs connaissances, les supplier de les sauver. Après tout, ne sont-ils pas les héros d'une saga chantée par les scaldes ?

La mort de Egil ? Trichez !

« Désavoué par celui dont il se prétendait le descendant, Egil mourut, frappé au coeur par la lame d'ivoire de Freyr. »

C'est ainsi que la saga décrira la scène finale du règne d'Egil. Car, tout cela faisait bien partie d'une prophétie et, bien qu'il ait tenté d'échapper à son Destin, le roi-sorcier d'Uppsala sera finalement rattrapé par celui-ci. Une démonstration de la puissance de cette force à laquelle même les dieux ne peuvent se soustraire. Une leçon à méditer par les héros... et leurs joueurs.

Mais comment mettre en scène cette fin hautement symbolique telle qu'elle est prévue par le destin ?
Très simplement : trichez !
Et comment y intégrer les personnages sans imposer leurs possibilités d'action ?
Très simplement aussi, restreignez leurs choix.

Tricher ?

Il ne s'agit pas ici de négliger les résultats des dés, ni de prendre des décisions arbitraires sans tenir compte des données fournies. Par contre, il vous faut mettre en oeuvre des moyens vous permettant d'amener les héros à cette scène finale, dans la situation que vous avez choisie. Après tout, vous êtes la main du Destin. Egil doit mourir ainsi, réunissez les conditions nécessaires à la réalisation de la prophétie.

Souvenez-vous du sanglier géant que les héros ont abattu plus tôt au cours de la campagne. Cette bête terrorisait le roi car elle évoquait pour lui la prophétie de sa mort. Tuée par d'autres, il a l'impression d'avoir vaincu le Destin. Pour preuve de cela, il a fait naturaliser la tête de l'animal et l'a exposé dans la grande salle du temple d'Uppsala. Le trophée domine le mur nord, ses défenses acérées (l'ivoire de Freyr) luisant dans l'obscurité tels des poignards.

Restreindre les choix ?

Lorsqu'ils surprennent Egil, les héros découvrent que le roi-sorcier est recouvert du sang des animaux qu'il vient de sacrifier. La sorcellerie de sa lignée use de ce fluide vitale pour accomplir d'étranges choses. Ainsi, sa peau nue trempée dans ce sang est devenue aussi résistante que le meilleur métal. Aucune arme de fer ne peut blesser Egil tant qu'il bénéficie de cette protection magique. Il n'en va pas de même pour une pointe en ivoire.

Au premier coup frappé contre le souverain, insistez bien sur le fait que la lame rebondit comme sur un bouclier, sans même entamer l'épiderme. Les joueurs, qui se souviennent sans doute de la prophétie, devraient réagir rapidement et comprendre que leur seule chance de stopper Egil se trouve à portée de main. S'ils ne parviennent pas à résoudre cette énigme, tant pis pour eux. Il n'est dit nulle part quand le roi de Suède doit mourir. Ce sera donc une autre fois, sans doute des mains d'Adhils qui aura profité de la diversion occasionnée par les héros pour s'emparer des précieuses et mortelles défenses.

Il serait toutefois préférable, pour leur saga et pour la satisfaction des joueurs, que cet ultime choix leur appartienne. Donc, essayez de réunir tous les éléments nécessaires à cette mise en scène : les héros devant abattre Egil pour sauver Uppsala (ou Freyvar et leurs amis), le roi invulnérable, le trophée exposé dans la salle.

Qu'ils tuent ou maîtrisent d'une manière ou d'une autre le monarque dément, leurs actes changent le cours de l'histoire du Svithjodh. Car Adhils, qui suit de loin les héros, exhorte ses troupes à les soutenir et compte bien profiter de leur victoire, deviendra bientôt le nouveau roi-sorcier de ce pays. Et cet événement, dans quelques années, aura de profondes répercussions sur l'avenir de leur cher Danemark.



Le destin de Freyvar

Dans cette aventure, Freyvar, nièce de Lud Oms-son, joue surtout le rôle de « motivation » pour au moins l'un des personnages. Dans le cours des événements probables, elle est désormais l'épouse de l'un des héros. Une fois entre les griffes de Egil, son avenir est bien compromis, même si son oncle préfère retarder le moment d'agir, à la fois par crainte du roi-sorcier, et par certitude qu'elle se trouve en sécurité dans le temple, tant que la date du sacrifice n'est pas encore arrivée.

Les PJ parviendront peut-être à la secourir avant qu'il ne soit trop tard. Dans ce cas, dans l'épilogue de cette histoire, elle suivra son mari jusqu'au Danemark, laissant sans regret le Svithjodh derrière elle. Qui sait, peut-être que ces deux êtres verront naître entre eux de réels sentiments.

Mais si Freyvar venait à mourir sous le poignard de Egil, ne vous en inquiétez pas. Cette disparition prêterait, bien entendu, plus d'impact et de sens si le personnage désigné pour l'épouser éprouvait de l'amour pour Freyvar. De toutes façons, son rôle ne s'arrêtera pas là. Odhinn a d'autres plans pour cette jeune fille si particulière et, après son trépas, lui a réservé une place dans ses desseins.



Du sang sur les marches d'or

Il est temps de jouer le dernier acte de cette histoire. Aux héros d'en faire un épisode digne de leur saga et prompt à les faire entrer dans la légende. Vous trouverez ci-dessous toutes les indications nécessaires pour mettre en scène la fin de cette histoire. Adaptez ces informations à vos besoins du moment. Il est impossible de prévoir toutes les approches possibles et vos joueurs inventeront sans doute quelque chose qui vous surprendra. N'ayez donc pas peur d'improviser en fonction de leurs choix, de leurs réussites ou de leurs échecs. Mais dans tous les cas, faites en sorte de rendre ce moment grandiose et spectaculaire, afin que, longtemps après, ils puissent encore, à la manière des scaldes, se lancer les yeux brillants dans le récit de leurs exploits à Uppsala.

Le temple fortifié

La garde du souverain a pris le temps de renforcer le périmètre du bâtiment. De hautes barricades forment un

demi-cercle défensif au bas du grand escalier. Des pieux sont fichés en terre le long du chemin qui y mène. Des planches de planches offrent des abris aux défenseurs sur la colline et autour de l'édifice. Une approche directe coûtera à n'en pas douter de nombreuses vies aux assaillants, pour un résultat incertain. Cependant, les joueurs inventeront peut-être quelque ruse pour reprendre l'avantage et palier à celui que le terrain offre à leurs ennemis. Voici quelques pistes :

- Dans certains entrepôts des marchands, on peut trouver des stocks d'huile de lampe. Personne ne se protège derrière une barricade enflammée.
- Une *völva* ou un *thulr* peut fournir un appui magique non négligeable aux assaillants. Attention cependant, les défenseurs possèdent leurs propres ressources en la matière (voir plus loin).
- Une nuée de projectiles pour couvrir l'avance des attaquants, un mur de boucliers devant eux.
- Attaquer de côté, par le flanc de la colline. Le terrain est difficile, la pente est raide, mais cela, surtout avec une diversion au centre, permet de scinder le groupe des défenseurs en deux.
- Contourner le temple et passer par la forêt. Cette manœuvre donne un avantage tactique certain, mais prend du temps. Le rituel sera presque achevé, et les captives presque toutes égorgées, lorsque les héros prendront pied sur les marches du temple.

De la sorcellerie dans l'air

Tout au long de cette scène finale, souvenez-vous que le tonnerre gronde, le ciel est noir et la foudre frappe régulièrement autour du temple. Des éclairs embrasent les cimes des arbres les plus proches, et fracassent leurs troncs centenaires. Une boule de feu s'écrase près d'une mêlée furieuse au bas des marches, projetant les combattants au sol (à moins de réussir un test d'Esquive SR17, de Physique pour des figurants). Un vent violent se lève et balaie Uppsala, soulevant des nuages de poussière et arrachant des pans de toit aux maisons, poussant la fumée des incendies vers le temple où elle semble s'enrouler en spirale autour de l'édifice. Le monde paraît sur le point de disparaître. Les dieux eux-mêmes semblent mugir leur courroux.

Au milieu du fracas des combats, dans l'urgence de chaque décision prise, insistez sur ce décor surnaturel et mettez les joueurs sous pression. Effrayez-les. Faites leur craindre le pire.

Egil et le rituel

Le roi dément se trouve au coeur du temple, entouré par ses servantes, quatre de ses *svinfylkingar*, deux de ses concubines aussi exaltées que lui et ses captives. La salle, le sol et les murs sont déjà maculés de sang, les cadavres d'une dizaine d'animaux (des chèvres, deux porcs, un cheval et des chiens) gisent le long d'un mur. Deux énormes braseiros éclairent vaguement l'endroit qui reste très sombre (malus de -2 à toute attaque à distance et aux tests de Vigilance), sauf lorsqu'un éclair l'illumine un bref instant, accentuant encore les contrastes.

Egil, vêtu d'un simple pagne de tissu, se tient au milieu de la salle, devant la statuette balte posée sur un piédestal en bois, une simple bûche de pin (elle a été réparée si Béra l'avait brisée). Un poignard ensanglanté dans la main, une couronne de fer sur la tête, il psalmodie un chant sinistre

qui s'accélère peu à peu (le même que celui entendu par les héros dans leur rêve).

Selon les options prises par les joueurs, faites-les surgir plus ou moins tôt pendant le rituel. Le roi-sorcier peut être déjà entouré de plusieurs cadavres de prisonnières sacrifiées,

les hurlements de terreur des autres résonnant sous le toit du temple. Lorsque la dernière d'entre elles, la reine-sorcière du Finland sera mise à mort, il reste 1d10 tours aux héros pour neutraliser Egil. Il lui faut également 1D10 tours entre chaque sacrifice.

Les captives

Elles sont retenues prisonnières dans de grandes cages d'osier alignées le long d'un mur du temple, dans la grande



Vygdrasil





*“Alors commença la richesse d’Uppsala
Et elle s’est toujours maintenue depuis.”*

-- Ynglinga saga ch.10

Une année s’est écoulée. Il est temps pour nos héros de quitter leur comptoir de Brenna et de se rendre à Uppsala, joyau de la couronne du Svithjodh, patrie de Freyr, où trône le roi-sorcier Egil.

Uppsala, la ville mythique, centre commercial et politique mais surtout sacré, la ville au temple d’or accueillera à bras ouverts les héros déjà chantés par les scaldes, entraînés ici par le Destin. Sauront-ils déjouer les pièges que la cité dissimule, distinguer leurs amis de leurs ennemis, soutenir le juste successeur du roi dément ?

Et surtout sauront-ils découvrir en changeant l’histoire du Svithjodh, la clé de la délivrance de leur propre foyer, le Danemark ?

Dans ce supplément, vous découvrirez :

- De nouvelles caractérisations
- De nouveaux sorts de *Sejdr*
- La description de la ville d’Uppsala, de ses environs et ses spécificités
- La généalogie complète des rois Ynglingar depuis leur origine légendaire.
- “Les boucliers blancs”, un scénario jouable en dehors de la campagne ou en intermède.
- “Fer et sang”, la suite de la campagne, en trois chapitres, utilisables à la suite, seuls ou en boîte à outils pour vos propres scénarios et campagnes. Hommes du Nord ! Ici naissent les légendes !



9 782914 892773

ISBN : 2-914892-77-3

Prix de vente : 23,00€