

SAINT SEIYA

Le royaume enneigé



Sommaire

Glossaire	1
L'histoire du royaume d'Asgard	2
Géographie et politique asgardiennes	13
L'Yggdrasil et ses royaumes	25
Les personnages-joueurs asgardiens	36
Les clans du royaume d'Asgard	41
Les serviteurs des dieux du Nord	90
Les antagonistes du royaume d'Asgard	137
Scénario: Les festivités du Vanaheim	158
Feuille de personnage	180
crédits	182

Glossaire

Ase : famille des dieux qui vivent à Asgard, dirigés par Odin.

Asgard et Midgard : Asgard est le royaume des dieux Ases et Midgard est la terre des hommes. Cependant, un abus de langage amène les étrangers à nommer « royaume d’Asgard » les terres enneigées où vivent les asgardiens.

Jarl : seigneur qui dirige un clan.

Nordien : langue employée par les asgardiens. Cependant, il arrive qu’on surnomme cette langue tout bonnement « l’asgardien ».

Norne : Comparables aux parques grecques, les nornes sont des êtres mythiques qui observent et parfois décide du destin des mortels. Elles sont souvent considérées comme des sorcières. Il est dit qu’elles connaissent déjà le résultat du Ragnarok.

Ordalien : homme de justice asgardien sous le patronage du dieu Tyr.

Ragnarok : bataille finale qui verra la fin du Monde et la mort des dieux. Cette croyance apparait peu à peu comme fausse. Aussi, est appelé Ragnarok une bataille qui voit les einherjars du Valhalla venir se battre (sur une décision d’Odin lui-même).

Scalde : musicien, souvent itinérant et sous le patronage de Bragi, qui transporte les légendes et colporte les exploits des héros.

Thing : réunion politique de clan. Les membres du clan y votent pour certaines décisions. Les affaires de justice y sont soumises au jarl.

Vane : famille de dieux vivant au Vanaheim, dirigés par les dieux Freyr et Freya (sous la tutelle de Njörd).

Volva : (pluriel : volur) magicienne sous la tutelle de la déesse Frigg.

Yggdrasil : arbre de vie qui soutient la cohésion des divers royaumes. Il relie la Terre avec les autres plans.

L'histoire du royaume d'Asgard



L'histoire du royaume d'Asgard et de l'Yggdrasil

Les temps mythologiques

Les origines d'Asgard semblent très claires selon les historiens de ces terres gelées. Il semblerait que l'Yggdrasil n'était pas encore formé à l'époque. Les spécialistes affirment que Muspellheim, le royaume du feu et Niflheim, le royaume de la glace, étaient les seuls plans, tous deux séparés par un gouffre infini. Ces deux royaumes constituaient Asgard. Et c'est leur rencontre, quand le gouffre se referma, qui dégagea une vapeur chaude qui donna naissance à Ymir, le premier géant, le géant originel. Une immense vache nommée Audhumla émergea de cette vapeur également. Ymir se nourrit de ses pis. Audhumla fit fondre encore un peu la glace autour d'elle pour libérer la première génération de géants.

Odin, le père des dieux, est le fils de deux géants libérés des glaces par Audhumla nommés Burr et Bestla. Lui et ses frères (Vé et Vili) tuèrent Ymir, le premier géant. De ce meurtre émergea les collines, les montagnes, les rivières (qui forment Midgard) et Asgard. C'est à partir de ce moment que les historiens d'Asgard parlent d'Yggdrasil et qu'ils ont fait la distinction entre Asgard, le monde des dieux, et Midgard, le monde des hommes.

Il est possible que, par la volonté d'Odin, l'arbre de vie prit forme et donna de l'ordre dans cet univers encore trop informe. Des dragons, monstres gigantesques volant, apparurent à ce moment là. Par ailleurs, le dragon Nidhogg s'est immédiatement installé sous Terre, aux racines de l'Yggdrasil et veille encore sur cet arbre (se nourrissant de ces racines).

Certains érudits asgardiens contredisent cette version en affirmant que les monstres Fenrir (le loup géant) et Jormungand (le serpent qui enserre Midgard avec son corps) étaient déjà présents sur Asgard lors de la pousse de l'Yggdrasil. Ceci contredit alors la parenté du dieu fourbe Loki avec le serpent géant. Ces historiens s'appuient sur des discussions qu'une volva de l'époque eut avec les géants et qu'elle aurait transmis au travers des siècles.

Les autres dieux semblent découler de cette période. Deux familles de dieux se distinguent ; d'un côté, les dieux Ases dont le patriarche est Odin et de l'autre, les dieux Vanes, dirigés par Freyr et Freya (sous la tutelle de leur père Njörd). La formidable puissance de l'Yggdrasil semblait, à l'époque, une source inépuisable de pouvoir de création. Bien des versions se concurrencent chez les spécialistes.

Les dieux Vanes sont-ils les descendants, eux aussi, de géants ou ont-ils été générés par l'arbre-monde ? Il semblerait que les dieux concernés eux-mêmes aient des doutes. Toujours est-il que les deux principales familles de dieux, les Ases et les Vanes, s'emparèrent de la Terre de Midgard, d'Asgard et du Vanaheim pour s'y établir.

Les nains furent les premiers à peupler Midgard. La croyance populaire affirme qu'Odin les a créés avec ses frères. Puis, les jugeant trop hideux et sales, il les précipita vers les profondeurs de la Terre. Cette légende n'est qu'en partie vraie. Odin, Vé et Vili les ont effectivement créés à partir des formidables pouvoirs de l'Yggdrasil naissant. Mais, par la suite, les nains, ont d'eux même, fui vers le Nidavellir, un monde éloigné que l'Yggdrasil permet de rejoindre. Il est clair pour de nombreux sages que les nains ont servi de brouillons pour permettre aux dieux de créer l'humain, plus conforme à ce que les dieux désiraient. Ce dont les érudits sont certains, c'est qu'une partie des nains de l'époque préférèrent rester, effectivement, sous Terre, au service des dieux Ases. Ils évoluèrent, loin de la lumière vers la race connue actuellement sous le nom de *nielungen*.

C'est l'époque de la naissance des héros nordiques, ces puissants guerriers, cherchant à impressionner les dieux par leurs prouesses

guerrières. Certains se mesuraient à des géants, d'autres à des dragons. Nombreux étaient ceux qui mourraient en essayant de se forger un nom pour les légendes. Odin, les accueillit dans son royaume d'Asgard, prouvant qu'il soutenait cette attitude. Peut-être savait-il déjà à l'époque que cette nation asgardienne devrait être capable de se défendre seule.

Les temps antiques

Bien qu'il n'existe aucun écrit provenant de cette région du Monde datant de l'époque antique, les historiens du royaume d'Asgard (sur Midgard) sont capables de relater l'histoire des hommes de cette époque. Les humains fidèles aux dieux du Nord et à l'Yggdrasil s'emparèrent de toute la Scandinavie. Une petite partie de ce peuple contourna la mer pour entrer en Europe Centrale et se lia aux peuplades germaniques.



Les dieux et les créatures mythologiques parcouraient la terre scandinave. Les dragons et les géants se heurtaient aux tribus humaines. Les dieux leur venaient en aide parfois. Les avancées maritimes par la création des drakkars ont permis aux asgardiens de rencontrer les autres peuples (les celtes en Europe occidentale et les slaves essentiellement). A l'époque les échanges furent commerciaux, mais peu nombreux. Un tel voyage pouvait être dangereux pour, finalement, un gain minime. A l'époque, les guerriers scandinaves préféraient prouver leur valeur au combat contre des monstres terrifiants dans un affrontement susceptible d'impressionner les dieux. Le plus célèbre d'entre eux fut Siegfried, le prince-guerrier, qui tua Fafnir, le dragon. On dit qu'il devint alors invincible car Odin, reconnaissant sa valeur de son vivant, lui offrit l'armure du Guerrier divin d'Alpha, faisant de lui, le premier guerrier divin d'Odin de l'Histoire. La version la plus répandue parle du sang du Dragon qui aurait recouvert son corps. Les spécialistes en armure sacrée pensent qu'effectivement le sang du dragon imprégna l'armure sacrée, ce qui en fit la plus résistante au Monde (selon leur appréciation). Siegfried connut une fin tragique malgré tout, tué dans son sommeil.

C'est dans cette période trouble que la déesse Hela, déjà maîtresse

du royaume du Helheim (le royaume des morts), partit à la conquête du royaume des glaces, le Niflheim. Un terrible conflit opposa ses armées de « morts-de-pailles » (les guerriers qui n'avaient pas été acceptés au Valhalla à leur mort) aux géants de glace. Elle était soutenue en secret par Loki, le dieu fourbe qui utilisa mille machinations pour lui offrir la victoire.

Les dragons devenaient de moins en moins nombreux, tombant sous les coups des héros. Une petite partie s'enfuit vers les autres royaumes en passant par l'Yggdrasil. Ceux qui restent se sont repliés dans les chaînes de montagnes ou vers le Nord, là où il fait le plus froid. Les diverses races de géants n'ont pas tardé à faire de même. Les tribus s'alliaient parfois pour combattre un groupe de géants, soutenus par les dieux, menés par les guerriers de Thor et les guerriers divins d'Odin. Face à cela, de nombreux géants partirent vivre dans le Jötunheim sous l'égide du roi Thrym, qui recueillit aussi les géants de glace, réfugiés du Niflheim.

Les temps anciens

Les bêtes mythologiques disparaissaient peu à peu. Mais, les jeunes guerriers étaient toujours avides de prouver leur courage face à des ennemis valables aux yeux des dieux. Il y eut alors plusieurs guerres entre les petits royaumes qui composaient la

Scandinavie. De nombreux noms illustres comme Erik à la hache sanglante intégrèrent les légendes nordiques à cette période. La violence des vikings du Nord allaient en grandissant. Il était facile d'imaginer que cette succession de violence finirait par venir à bout de cette civilisation.

Le froid du Nord rendait la vie encore plus difficile. A croire que les dieux voulaient empêcher les hommes de s'entre-déchirer. C'est à ce moment que les vikings commencèrent à organiser des raids sur les terres anglaises et le continent européen. Ainsi, les jeunes guerriers pouvaient à nouveau affronter des guerriers à leur mesure sans décimer les villages de la Scandinavie. De plus, le pillage des ressources des «gens du Sud» permettaient de survivre aux hivers les plus rudes. Les vikings furent surpris de trouver sur place des gens différents des Celtes que leur ancêtres avaient rencontré. L'Europe était devenue chrétienne. Les nordiens ignoraient que les dieux celtes avaient été emprisonnés par les Atlantes, des siècles plutôt (les dieux ne le leur avaient pas dit). Ils multiplièrent les raids et les attaques de plus grandes envergures, s'aventurant plus loin à chaque fois. Trop loin. Leur barbarie éveilla l'attention du sanctuaire d'Athéna. Ce fut un choc militaire et culturel dont l'histoire ne garde que peu de traces.

Les puissants chevaliers d'Athéna face aux invincibles guerriers divins d'Odin. Le combat fut terrible. Biens des héros périrent dans les deux camps. Finalement, les chevaliers d'Athéna prirent le dessus et repoussèrent les vikings vers leurs terres. Un représentant du sanctuaire vint essayer de signer un accord de non agression avec les vikings en Normandie (devenue une terre contrôlée par un nordien). Sans succès à l'époque. D'autres conflits, d'autres batailles opposèrent Asgard et le sanctuaire d'Athéna par la suite. Les chevaliers d'Athéna, mieux préparés, remportèrent la victoire la plupart du temps, gagnant le respect des fiers guerriers du Nord.

Un autre ennemi récurrent fut le sanctuaire sous-marin de Poséidon. Un point d'accès de ce royaume des mers menait directement dans le royaume d'Asgard. Les marinas de Poséidon ont tenté des incursions en Asgard, voulant s'emparer, au nom du dieu des océans, de l'Yggdrasil. Les asgardiens mobilisèrent à chaque fois l'ensemble de la population combattante pour affronter cet envahisseur. Il faut noter une bataille face aux marinas de Poséidon semblait perdue. L'intervention des chevaliers d'Athéna (ennemi de toujours du dieu des Océan) fit basculer la victoire dans le camp d'Asgard. C'est suite à cette bataille qu'un accord de respect mutuel fut signé entre Asgard et le sanctuaire d'Athéna.

Les temps récents

Les malheurs actuels du royaume d'Asgard ont leur origine dans un évènement tragique qui conduisit les fiers guerriers d'Asgard à entrer en guerre contre le sanctuaire d'Athéna. Un petit conflit entre les serviteurs des dieux Ases et ceux des dieux Vannes était sur le point d'éclater. Le royaume a souvent été la proie de ce genre d'affrontements internes. Et là encore, une petite guerre civile aurait très bien pu se profiler. Rakos, le jarl d'un petit clan allait réussir à trouver un accord devant cette rixe quasi-religieuse. Il a malheureusement été assassiné. A l'époque, ce crime a été imputé au chevalier d'argent du Cerbère, serviteur d'Athéna, en mission dans le royaume d'Asgard car il y poursuivait un espion. Des témoins affirment l'avoir reconnu ce jour là. Alors, Hemguen, guerrier divin d'Epsilon, le prit en chasse pour le tuer. Il trancha la tête du chevalier d'argent, pourtant, innocent de ce crime. Ce n'est que bien plus tard que les asgardiens comprirent que le véritable coupable œuvrait pour Ulaf, le Céleste du Cygne. Ce dernier est un guerrier immortel, anciennement au service de Zeus, le dieu de la foudre grec. Mais, depuis des siècles, il cherche à se venger des dieux. Ce meurtre était l'une des premières pièces de son plan pour annihiler le pouvoir qu'ont les dieux sur les humains. La conséquence du meurtre du jarl Rakos fut d'unir les

serviteurs religieux des Ases et des Vannes contre un ennemi commun : le sanctuaire d'Athéna.

Une lettre annonçant la déclaration de guerre fut envoyée au sanctuaire d'Athéna fut envoyée. Les drakkars se chargèrent de guerriers revanchards. Ils accostèrent la Grèce et fondirent vers le sanctuaire d'Athéna. La bataille fut terrible. Les chevaliers d'Athéna affrontèrent les puissants guerriers d'Asgard avec férocité. Le pivot de la bataille eut lieu dans la onzième maison du zodiaque, celle du Verseau. Ulaf était venu au préalable prêter main forte aux chevaliers d'or contre cette horde de sauvages nordiques. Mais, bien entendu, il avait un autre plan en tête. Ayant déjà tué le chevalier d'or du signe du Poisson, il trahit celui du Verseau au dernier moment pour laisser le sanctuaire sans défense. Les guerriers d'Asgard ont fêté cette victoire sans opprimer les quelques survivants du sanctuaire, ni les civils. Pour eux, une leçon de justice venait d'être donnée, accompagné de l'avertissement suivant : venez nous nuire chez nous, et aucun endroit ne pourra vous protéger de notre courroux. Ulaf profita de la confusion pour escalader le Mont étoilé, le lieu sacré où le Grand Pope du sanctuaire d'Athéna venait lire les augures dans le ciel. Nul ne sait quel mystérieux savoir il employa. Mais, la voute céleste s'en trouva modifiée. Certaines constellations changèrent de place alors que d'autres perdirent de leur

scintillement ou disparurent. Les asgardiens, bien que surpris de cet état de fait, repartirent vers leur royaume, repus de combats et fiers de leur victoire.



La vie reprit son cours au royaume d'Asgard pendant quelques mois. Les clans et le Grand Thing ne s'intéressaient pas aux conflits qui se jouaient dans le Sud. Peut-être auraient-ils du... Un gigantesque raz-de-marée ravagea toutes les côtes du Monde, y compris celles du royaume d'Asgard. Au début, les dirigeants d'Asgard crurent à une attaque du dieu Poséidon. Mais, très vite, une nouvelle plus perturbante vint à eux : le continent des atlantes venait d'émerger de l'Océan Atlantique. Ce peuple mythologique était bien connu des dieux car ils étaient les seuls capables de les tuer. C'est d'ailleurs pour s'en protéger que les dieux, grecs pour la plupart, les

emprisonnèrent dans le fond des océans. Les dieux Ases et Vanes craignaient le pouvoir des atlantes. Leur retour pouvait, selon eux, annoncer la venue du Ragnarok.

Ce fut une époque trouble d'alliances entre d'anciens ennemis. Les messagers de Loki, craintifs du pouvoir grandissant des atlantes, travaillèrent dans l'ombre pour réconcilier les chevaliers d'Athéna et le royaume d'Asgard. Le clan Vodrick fut le centre de cette réconciliation. Noa de l'hippocampe, gardien du pilier de l'Atlantique Nord représenta le sanctuaire sous-marin de Poséidon dans cette nouvelle alliance. Ce front se renforça par l'intermédiaire des forces égyptiennes venues du Sphinx. Peu de personne en Asgard ne sait ce qui s'est passé dans les Enfers du dieu Hadès ; toujours est-il que les spectres prirent eux-aussi le chemin de la guerre. Quelques escarmouches avec le peuple atlante eurent lieu avant la bataille finale. Les dieux n'osaient toujours pas venir affronter les atlantes et préféraient envoyer des renforts comme le célèbre Ulysse, céleste de l'Odysseus, serviteur de Zeus.

C'est sur le nouveau continent atlante que le combat final prit place. Encore une fois, Asgard paya un lourd tribut à la guerre. Les autres membres de l'alliance perdirent aussi de nombreux combattants.

Les enfers envoyèrent Hypnos, demi-dieu du sommeil, porter la charge de l'assaut. Le mot d'ordre, aussi cruel fut-il, était de ne laisser absolument aucun survivant. Les grecs avaient réussi à mettre au point ou trouvé une arme contre la machine du destin, l'arme suprême des atlantes, leur création capable de « dévorer » un dieu. Deux héros grecs, Hélios et Eres, parvinrent à détruire la machine du Destin. Il s'est passé alors une chose que personne n'avait prévue. Les dieux que tous croyaient morts, dévorés par la machine, en sortirent. Les premiers furent Lug (dieu celte) et Kali (déesse hindou), tenant tous les deux, un katana renfermant l'âme et la cosmos-énergie d'Amaterasu (déesse shintoïste). Il est clair que les dieux, victimes de cette machine, y étaient simplement enfermés. Ces puissances divines, bien que diminuées, prirent part à la bataille contre les atlantes, assoiffés de vengeance. Il faut noter aussi que les dieux grecs et quelques dieux Ases (Thor et Odin) émergèrent pour vaincre le peuple des atlantes, une fois le danger de la machine du destin écarté. Ce fut alors un génocide horrible qu'Athéna et Déméter regrettent maintenant. Mais, pour les dieux, les atlantes devaient disparaître. Les guerriers d'Asgard s'en retournèrent ensuite vers leur royaume, voulant panser leurs plaies et former de nouveaux guerriers pour remplacer ceux morts dans cette terrible bataille.

Là encore, les asgardiens ont eut le tort de se désintéresser de ce qui se passa, ensuite, au Sud. Il apparaît maintenant qu'Ulaf, celui qui avait aidé les atlantes à sortir de leur prison, n'avait pas agit seul. Arès, dieu grec de la guerre, était son allié. Celui-ci profita du désordre qu'a occasionné le retour des divinités qui venaient d'être libéré de la machine du Destin. Il jeta toutes ses forces sur Terre. Face à la vindicte des forces du sanctuaire sous-marin de Poséidon, les forces exsangues d'Athéna traversèrent le territoire d'Asgard pour aller franchir un portail qui devait les placer à l'abri de tout agresseur, eux et les armures sacrées de leur déesse. Les asgardiens ont mal perçu cette fuite qu'ils ont considérée comme de la lâcheté. Les dieux celtes voulaient se venger de l'oppression romaine qui eut lieu jadis (une oppression dirigée par Arès, à cette époque appelé Mars). Un champ de bataille fut installé en plaine sur le territoire français. Les asgardiens étaient venu observer ce combat. Ils ont pu assister à la victoire des légions d'Arès contre un peuple certes courageux mais désorganisé. Considérant la désertion des forces d'Athéna, le Thing d'Asgard reconnut les légions d'Arès comme leur nouvel interlocuteur du Sud.

Les conflits au Sud continuèrent encore deux ans. Il semblerait que les forces d'Arès affrontèrent une alliance entre l'Égypte, le Japon et les moissonneurs de la déesse de Déméter (venues à la demande des rescapés du sanctuaire d'Athéna, de leurs terres au-delà du plan terrestre). Ce terrible affrontement ne connut pas de dénouement car les spectres d'Hadès arrivèrent en fin de bataille pour envahir la Terre, ne trouvant face à eux que des armées épuisées et même écœurées par tant de conflits. Ce fut le début de l'ère actuelle : la domination des spectres.



C'est alors que l'invasion des spectres d'Hadès se propagea. Les clans shintoïstes du Japon trouvèrent une paix durable en négociant avec l'un des trois juges des Enfers : Minos du Griffon, l'étoile céleste de la noblesse.

L'archipel des Kamis accepta de laisser le Monde à Hadès du moment qu'aucun spectre ne pose le pied sur le sol japonais. Cependant, Takao, à l'époque foudroyant de troisième dan du clan de Raiden se désola de ce choix. Alors, il prit secrètement contact avec Fjornir, du clan Gripssonar, avec qui il avait sympathisé. Cléopâtre, « la pharaon éternelle » du Sphinx négocia un accord similaire : l'Égypte serait épargnée par l'invasion. Alors le sud, à l'exception de ces deux nations, devint la proie de guerriers en armures noires imposant souvent le culte du dieu Hadès aux populations conquises. Les forces restantes des légionnaires d'Arès menèrent un ultime combat contre les spectres, secondés, ironie du destin, par les derniers chevaliers d'Athéna. Le généralissime Terrac Macrinus, chef d'armée des légionnaires d'Arès, mena un âpre combat contre Dame Pandore, envoyée sur Terre par Hadès. Mais, malgré leur courage, la victoire fut arrachée par les spectres, toujours dynamisés par leur invincibilité.

Il ne restait aux spectres que le royaume d'Asgard à conquérir. Les guerriers du Nord se préparèrent. Ils furent rejoints par Takao et les forces du clan de Raiden. Le Grand Thing et Orgar, le haut prêtre d'Odin, confièrent la mission de la dernière chance à Fjornir Gripssonar et ses amis. Fjornir venait d'hériter de son titre de jarl. Selon le Grand Thing, il

fallait déclencher le Ragnarok, la fin du Monde et de toute chose, l'ultime combat des dieux et des hommes. Le jarl et ses amis partirent subir des épreuves qui ont mesurées leur courage, leur force, leur sens de l'honneur et leur abnégation. Après en être sorti victorieux, Fjornir put accéder de son vivant au Valhalla et présenter sa requête à Odin lui-même. Pendant ce temps, les spectres étaient passés à l'offensive et les guerriers d'Asgard et le clan de Raiden résistaient avec peine à l'envahisseur. Mais, Odin avait accepté de déclencher le Ragnarok. Les einherjars, guerriers morts au combat depuis des siècles, allèrent s'armer grâce à des armures et des armes sacrées forgées par les nibelungens pendant des siècles. Fjornir Gripssonar, revêtu de l'armure divine d'Odin, sonna l'alarme alors que les hordes des guerriers du Ragnarok chargèrent les spectres pris au dépourvu. Il faut dire que, comme les spectres d'Hadès, les einherjars se relevaient des blessures les plus fatales, étant eux-aussi déjà morts. Cette bataille vit les spectres subir leur première défaite. Malheureusement, les einherjars ne pouvaient pas exister hors des frontières du royaume d'Asgard. Ils durent se résoudre à laisser fuir leur nouvel ennemi. Cette bataille fut perçue comme un avertissement : ceux qui attaqueront Asgard subiront les foudres des einherjars qui reviendront de la mort pour protéger leurs terres et leur peuple.

Puis, Odin rappela à lui les einherjars. Fjornir devint « l'envoyé d'Odin sur Midgard », conservant l'armure divine et l'épée Balmung. Il est, depuis, considéré comme l'actuel plus grand héros d'Asgard. Takao, devenant Grand Maître du clan de Raiden, retourna au Japon après avoir célébré la victoire avec ses amis.

L'époque actuelle

Le royaume d'Asgard a réussi à repousser les spectres du dieu Hadès. Mais, ceux-ci reviendront. L'isolement territorial que subit Asgard n'a cependant qu'un impact symbolique. Les asgardiens de Midgard ont toujours vécu dans ce Nord glacial et rude. La menace que les forces de Dame Pandore exerce sur Asgard maintient ce peuple alerte et, cette fois-ci, concerné par les activités du Sud.

Le Grand Thing qui gouverne Asgard actuellement est préoccupé par la nécessité de former des guerriers prêts à défendre le pays au plus vite. Les clans principaux l'ont bien compris et déjà, des jeunes asgardiens s'entraînent durement, bravant les épreuves que ce climat rude leur impose pour s'endurcir. Le jarl Fjornir Gripssonar est devenu une figure emblématique, un symbole de courage et de fidélité aux dieux, inspirant le peuple et les guerriers d'Asgard.

Les gardiens d'Heimdall sont déployés, malgré leur effectif réduit, tout au long de la frontière sud, interdisant l'accès au royaume d'Asgard le mieux possible. Le jeune Olmir du clan Vodrick, intronisé pendant la guerre « gardien au bouclier » les dirige en palliant les carences en hommes par l'apport de membres de son clan. Les messagers de Loki qui ont survécu se cachent. Leur rôle trouble pendant la guerre contre les atlantes a amplifié cette méfiance naturelle que tous éprouvent à leur égard.

Le Ragnarok qui a sauvé le royaume d'Asgard a plongé les prêtres des dieux dans une certaine perplexité. Depuis des millénaires, le Ragnarok équivaut à la destruction finale des dieux et des hommes. Pourtant, Asgard existe toujours. Le dogme, déjà depuis toujours sujet à interprétations multiples, est remis en question sur ce sujet. Beaucoup pensent que la fin du Monde arrivera lors d'un Ragnarok mais que, plusieurs sauvetages du royaume par les einherjars peuvent se produire avant. D'autres précisent l'absence des dieux Vannes dans cette affaire et que ce n'est que lorsque les Vannes et les Ases s'uniront dans un ultime conflit que le véritable Ragnarok se produira. Enfin, il existe une petite partie des croyants qui pensent (à raison sans doute) que les dieux ont eut peur des atlantes et qu'ils ont laissé les hommes seuls, face à ce danger.

Personne n'ose traiter les dieux de lâches à haute voix. Mais certains le pensent. Il est possible que l'abnégation que les asgardiens ont pour leurs dieux s'amenuise pour la première fois de leur histoire...

Le peuple d'Asgard est tellement habitué à subir des crises climatiques, guerrières, ou encore épidémiques qu'il prouve encore une fois sa faculté de résilience face à la dureté et recommence à vivre comme avant. Le côté négatif de cette faculté à « passer à autre chose » est que les conflits entre clans qui s'étaient stoppés pour faire face au danger venu du Sud pourraient très bien reprendre. Le Grand Thing tente de circonvenir toute animosité entre les clans majeurs d'Asgard.

La menace Hadès est constamment rappelée.

Les dangers habituels d'Asgard demeurent. Il peut arriver qu'un géant marche sur un chemin et agresse sur un chasseur isolé. Les divers royaumes de l'Yggdrasil restent connectés avec le royaume d'Asgard et les échanges peuvent se révéler dangereux également. Voilà pourquoi, l'arbre de vie est surveillé par Orgar, le haut prêtre d'Odin.

Géographie et politique asgardiennes



Le royaume d'Asgard

Le royaume d'Asgard est la terre ancestrale des asgardiens, des hommes et des femmes à tout jamais fidèles aux dieux nordiques. Bien des merveilles et des dangers parsèment ce royaume enneigé. Sous des conditions climatiques glacées, les habitants mènent une vie rude. Bien des conflits ont émaillé l'histoire d'Asgard. Pourtant, ce royaume perdure et est devenu l'un des derniers endroits sur Terre à ne pas vivre sous la botte du dieu Hadès.

Asgard ou Midgard ?

Il y a plusieurs façons de nommer ce royaume. Quand les asgardiens disent Midgard, ils veulent parler à la fois de leur royaume et du reste de la planète Terre. Ils se différencient ainsi des autres royaumes d'Yggdrasil. Cependant, la fierté des asgardiens les incite à considérer que lorsqu'ils disent « Midgard », ils parlent surtout du royaume d'Asgard et, éventuellement, du reste de la Terre.

Quand quelqu'un dit « Asgard », il fait surtout référence au royaume où vivent les dieux Ases et où il y a le Valhalla. Mais, là encore, il y a une certaine subtilité à garder à l'esprit. Les étrangers disent « Asgard » pour parler du royaume d'Asgard et non pas du Valhalla.

Les asgardiens ne commettent pas cette erreur, ou alors très rarement.

La seule façon juste de parler de cette terre enneigée est de dire « le royaume d'Asgard ». Là, les gens savent qu'il s'agit du royaume des asgardiens situé sur Midgard et non pas de l'endroit où règnent les dieux Ases.

La position du royaume d'Asgard

Situé à l'extrême nord de l'Europe, le royaume d'Asgard ne figure sur aucune carte du Monde connu. Il est frontalier avec la Norvège et semble se prolonger jusqu'à la mer de Barents. Des icebergs gigantesques s'entrechoquent entre eux tout le long des rives ; ce qui empêche la plupart des navires d'accoster. Comme une barrière naturelle, le froid balaye durement la frontière méridionale. Tous ces paramètres météorologiques imposent une autarcie à ces terres enneigées. Les dieux protègent le royaume d'Asgard ainsi.

Mais, accéder au royaume n'est pas impossible. Certains guerriers courageux (ou eux-mêmes protégés par leurs dieux étrangers) parviennent à franchir la frontière sud. Ils sont en général traqués et mis à mort par l'ordre des gardiens d'Heimdall.

Bien entendu, ceux qui arrivent avec des intentions pacifiques ont la possibilité de s'exprimer et de commencer des tractations diplomatiques ou commerciales.

Les endroits remarquables

Des territoires asgardiens sont revendiqués par des clans. D'autres sont sacrés ou encore particulièrement durs par la volonté des dieux (selon les sages et les volür). Pourtant, il semble y avoir tout ce qu'il faut pour que la vie perdure dans ce royaume : des montagnes, des fleuves et des forêts. Les asgardiens, habitués aux conditions difficiles de cette vie, font fonctionner ce royaume.

-Le palais de Valhalla et la statue d'Odin

Lieu central du pouvoir, le palais de Valhalla est le château le plus prestigieux du pays. C'est ici que se réunit le Grand Thing. Il y a des gardes en permanence qui surveille ce lieu sacré. Actuellement, Orgar, le haut prêtre d'Odin vit au palais du Valhalla. C'est un homme austère et fataliste. Il semble ignorer toute forme de peur, convaincu que le destin est déjà écrit pour tous. Pourtant, cet homme un peu sec est une grande source de sagesse. Les feux y sont allumés en permanence.

Les asgardiens prétendent que ce palais est l'endroit le plus chaleureux du pays car, les plus dévots se sentent proches des dieux en son sein.



La statue d'Odin est immense et peut être vue de loin. Certains voyageurs l'utilisent comme repère d'orientation. Cette statue est un lieu de pèlerinage pour les adorateurs d'Odin. Orgar y célèbre certaines cérémonies pour le peuple. Très souvent, il prie au pied de la statue sacrée d'Odin, cherchant l'inspiration. Une légende prétend que cette statue parle à ceux qui viennent la prier suffisamment longtemps. En se concentrant, n'importe quel fidèle des dieux Ases peut entendre les rires qui proviennent des festivités du Valhalla. Ce son réchauffe le cœur de tout asgardien.

-L'Yggdrasil

Le puissant arbre de vie qui mène aux divers royaumes autres que Midgard. Cet arbre semble s'élever jusqu'au ciel. Les racines ressortent de terres pour y retourner tout autour, rendant l'approche de l'Yggdrasil ardue. L'épaisseur de l'Yggdrasil fait ressembler son tronc à une tour. La loi autorise tout asgardien à se rendre vers l'Yggdrasil. On considère que toute ascension de l'arbre sera sanctionnée par les dieux (dans les deux sens du terme) et non par les hommes.

-La mer intérieure de l'Yggdrasil

La mer intérieure proche du palais du Valhalla et qui mène à l'Yggdrasil est large et bordée de falaise au Nord et au Sud. Il est très difficile d'accoster par cette voie. Il y a quelques endroits bien précis, connus seulement par les bons marins, qui permettent de débarquer d'un navire et de se faufiler par des failles qui serpentent les falaises vers l'intérieur des terres. La limite Est de la mer intérieure donne sur une plage d'où ont été sculptées des marches dans la pierre pour permettre d'accéder aux plaines qui mènent à l'Yggdrasil.

La gîte est intense dans la mer intérieure de l'Yggdrasil, comme si les coefficients de marée étaient toujours élevés.



La mer intérieure communique avec la mer de Barents à l'Ouest. Y accéder peut se révéler difficile et réservé aux bons navigateurs.

-La fontaine de Mimir

Contrairement à la légende, la fontaine de Mimir ne se situe pas aux pieds de l'Yggdrasil. Cette fontaine apporte la sagesse à celui qui en boit. En tout cas, c'est ce que raconte la légende. Peu de gens peuvent attester d'une quelconque vérité à ce sujet. La seule chose de sure est que seuls les prêtres, les volür et certains membres des ordres sacrés (comme les guerriers divins d'Odin) savent où la trouver. C'est un secret qu'ils se doivent de préserver.

Quand un prêtre et une volva est interrogé à ce sujet, il dira qu'il s'agit surtout d'un lieu de méditation. Une certaine inspiration divine les atteint quand ils se concentrent sur leur foi.

Ils précisent que cette source est douce et fraîche, bien que reliée au Jotunheim.

-Le puits d'Urd

Le puits d'Urd est proche des racines de l'Yggdrasil. Il est à moitié caché par les épaisses racines de l'arbre de vie. Son importance est primordiale. Si ce puits venait à être bouché, alors les sources et les rivières se gèleraient sous l'effet du froid (il est possible que le fleuve Audhumla reste utilisable malgré tout).

Le puits d'Urd semble descendre très profondément et la légende prétend que c'est de ce puits que jaillit une source magique qui alimente la fontaine de Mimir. Ce fait a longtemps été débattu par les érudits asgardiens mais rien n'a jamais pu être confirmé ni infirmé.

-Les montagnes des deux têtes du dragon

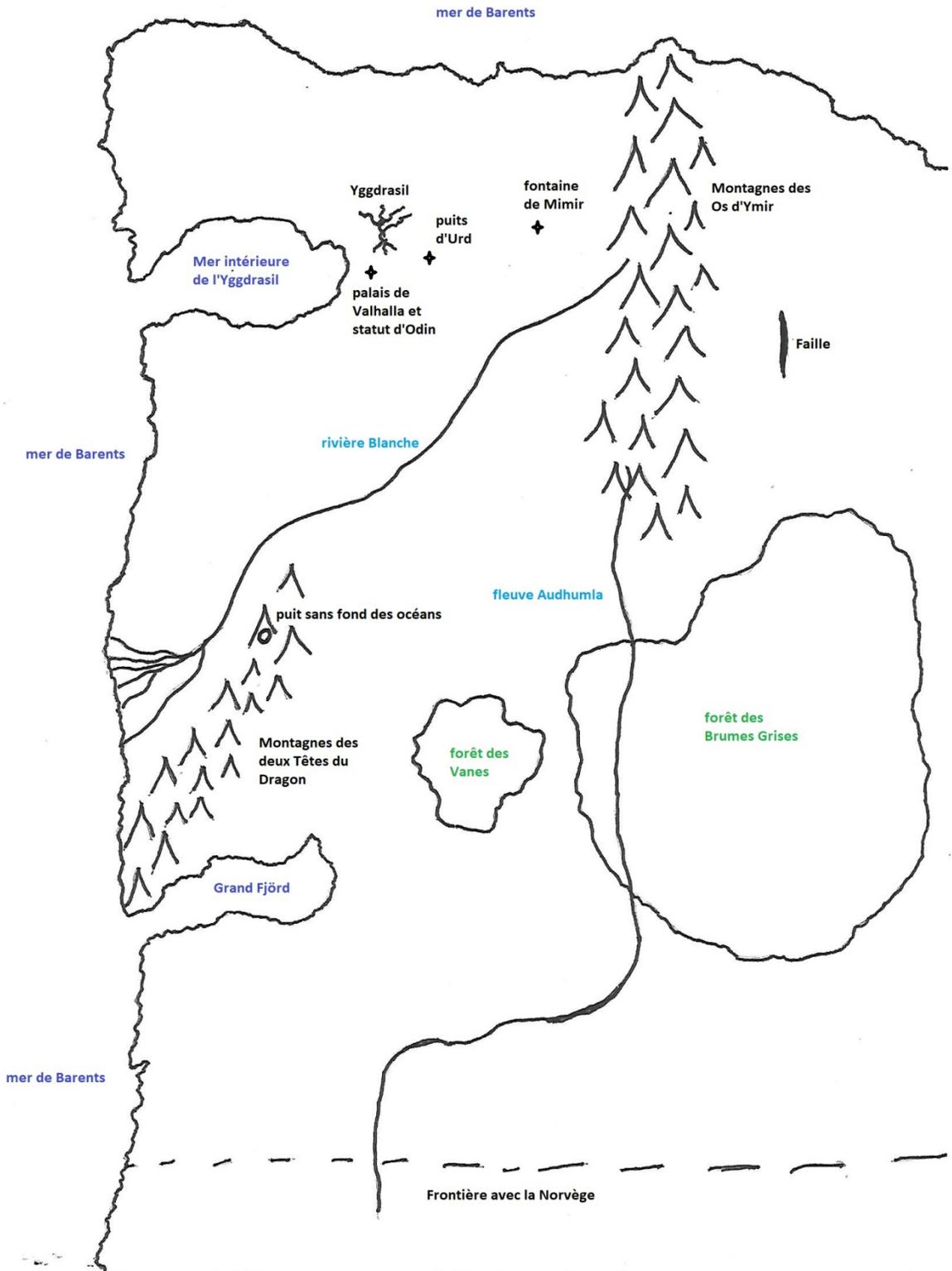
Cette immense chaîne de montagnes commence au Nord du royaume et descend vers le Sud sur la moitié Est. Les montagnes s'arrêtent au Sud là où commence la forêt des brumes grises. Les deux principaux cours d'eau (la rivière blanche et le fleuve Audhumla) du pays tirent leur source des montagnes des deux têtes du dragon.

La légende raconte que Siegfried terrassa Fafnir, le dragon à deux têtes. Cette chaîne de montagnes est supposée être constituée du corps de ce dragon. Il est plus plausible que ces montagnes étaient le lieu du combat de Siegfried contre Fafnir. Mais, même cela n'est pas certain.

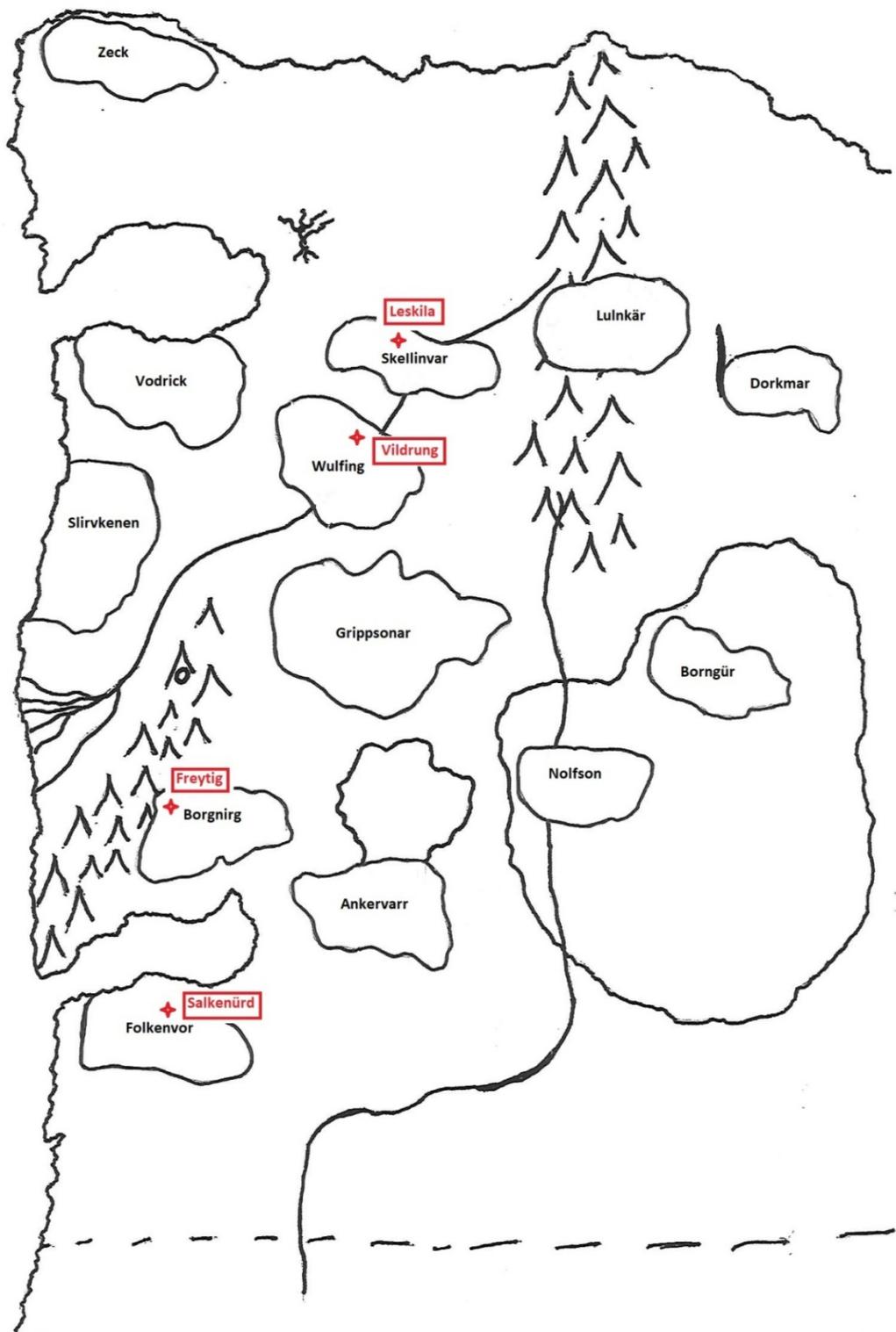
-La rivière blanche

Cette rivière lézarde à travers le pays d'Est en Ouest et relie les deux principales chaînes de montagnes. Et deux des plus grosses villes du royaume se sont installés autour (Leskila et Vildrung). Les asgardiens apprécient la rivière blanche car elle permet de s'approvisionner en eau pour tous les marchands qui vont du Nord au Sud. Cette rivière abreuve en eau potable nombres de sources qui permettent la vie dans Asgard. Elle se termine en delta sur la rive occidentale du pays, flirtant avec les montagnes des os d'Ymir.

Un effet surprenant de la rivière blanche est qu'elle semble geler les rives qu'elle traverse. De chaque côté, un peu de givre couvre les pierres qui la bordent. Tout le monde pense que cette rivière serait gelée si le pouvoir du puits d'Urd venait à disparaître. Et ces bords couverts de rives sont la limite du pouvoir de ce fameux puits magique.



Carte géographique du royaume d'Asgard



Carte de la disposition des clans d'Asgard 19

-La forêt des brumes grises

Cette forêt est la plus grande du royaume d'Asgard. Pas moins de deux clans vivent en son sein. Les animaux y sont nombreux, ce qui permet des chasses fructueuses. Mais, chasser dans la forêt des brumes grises n'est pas sans danger. Si cette forêt porte ce nom, c'est à cause de la brume tenace qui est répandu sur sa majeure partie. Les érudits s'interrogent encore sur cette étrange brume. Il y a une rumeur qui dit que des gens disparaissent dans cette brume pour ne jamais revenir. Cependant, d'autres personnes affirment avoir été sauvées par la brume qui s'est ouverte afin de les remettre vers le chemin qu'ils avaient perdu tout en écartant les dangers. Les membres du clan Nolfson pensent que la brume sert d'accès pour les nains du Nidavellir qui veulent s'introduire sur Midgard, en toute discrétion.

La forêt des brumes grises est également le repaire des exclus et des hors-la-loi. Plusieurs bandes de brigands s'y sont établis. L'une d'elles, mené par l'infâme Rudgord, prend de l'ampleur et commence même à gêner les clans voisins.

-Le puits sans fond des océans

Situé dans une grotte secrète dans les montagnes des os d'Ymir, le puits sans fond des océans est un lieu craint par les autorités du royaume d'Asgard.

Un escalier sculpté dans la pierre mène à un précipice qui donne sur un tourbillon d'air au dessus et d'eau en dessous. C'est un passage vers le sanctuaire sous-marin de Poséidon. En tout cas, cela l'était quand Poséidon régnait sur les océans. Depuis que le peuple triton a pris la main sur les fonds marins, il est fort possible que ce passage mène chez eux (et Jargunson, guerrier de Thor à l'épée d'Ullr, prétend que c'est un endroit respirable où les tritons réduisent les humains en esclavage).



Par le passé, toute personne qui se jetait dans ce puits sans fond risquait la noyade et pouvait, par ce biais, accéder au sanctuaire sous-marin de Poséidon. C'était une entreprise risquée qui se concluait assez souvent par la mort des plus faibles qui la tentaient. Les érudits se rappellent d'une tentative d'invasion du royaume d'Asgard par les Marinas de Poséidon en utilisant cette voie. De nos jours, les tritons n'ont pas tenté d'utiliser cette voie pour tenter de réussir là où

Poséidon a échoué (mais le souhaiteraient-ils?). Plusieurs opinions circulent au sujet de ce puits. Certains voudraient l'ensevelir définitivement. D'autres envisagent une tentative de raid vers les fonds marins... S'il est possible d'y respirer comme du temps de Poséidon...

-Les montagnes des os d'Ymir

Reliant le Grand Fjörd à la rivière Blanche, les montagnes des os d'Ymir forment un rempart naturel avec la mer sur une bonne partie sur de la côte occidentale. Ces montagnes sont très hautes et permettent de surveiller les navires qui approchent le royaume. Cependant, l'ascension de ces montagnes est dure. Et bien des asgardiens se sont crus dégourdis en tentant l'escalade et y ont laissé la vie. Le clan Borgnirv y a construit Freytig, leur capitale, à flanc d'une des montagnes.

La légende prétend que ces montagnes sont le corps du premier géant Ymir, tué par Odin et ses frères Vé et Vili. Elle est renforcée dans la croyance populaire par un effet étrange qu'on peut y trouver. Toutes les grottes naturelles ont la taille qui permettrait à un géant de se tenir debout. Par ailleurs, les géants regagnent un point de résistance du corps par jour quand ils s'abreuvent aux diverses sources d'eau de cette chaîne de montagne. Il serait catastrophique qu'ils parviennent un jour à y installer un bastion.

-La forêt des Vanes

Probablement l'endroit le plus magnifique du royaume d'Asgard, la forêt des Vanes est un lieu béni des dieux Freyr et Freya. Il est donc logique que le clan Borgnirv soit installé à proximité. Cette forêt semble toujours accueillante. Même quand la neige tombe intensément, la canopée des arbres la retient et permet de s'en protéger. Les animaux peuvent s'y montrer hostiles mais ils ne s'acharnent pas à traquer les hommes. Les fleurs décrivent des myriades de couleurs pastel en accord avec les quelques dépôts de neige pâle. Quelques arbres fruitiers sont également apparents, amenant la possibilité de se restaurer.

Le clan Borgnirv y pratique de nombreux rituels religieux. Ils se sentent si proches du Vanaheim quand ils y sont, qu'ils y prolongent leurs prières et leurs processions. Le chemin entre les terres du clan Borgnirv et la forêt des Vanes est particulièrement bien protégée. Par ailleurs, les fidèles des dieux Vanes ont à cœur de préserver cette forêt. Gare à celui qui voudrait couper trop d'arbres ou prendre plus de fruits que de raison. Le clan Ankervärr revendique une portion au sud de la forêt des Vanes. Ils y entraînent leurs chiens et chassent, tout rendant hommage aux dieux. Pour le moment, la cohabitation des membres des divers clans qui pourraient se croiser dans la forêt des Vanes se passe bien.

-Le Grand Fjörd

Le Grand Fjörd est un passage à la mer de Barents assez facile. L'eau y est calme et les marées ne sont pas significatives. La navigation en est grandement facilitée. Pas moins de trois clans importants entourent le Grand Fjörd. Des routes commerciales reliant le Grand Fjörd la partie nord de la côte occidentale du pays permettent de contourner la chaîne des montagnes des os d'Ymir, réputées difficiles à franchir. Actuellement, les marins croient distinguer des formes humanoïdes nager sous l'eau. Le peuple triton se rapprocherait-il ?

-Le fleuve Audhumla

Il s'agit là du cours d'eau le plus large et le plus long du royaume d'Asgard. Le fleuve Audhumla prend sa source dans les montagnes des deux têtes du dragon et descend pour traverser la forêt des brumes grises pour continuer sa route jusqu'à la frontière méridionale. Le clan Nolfson défend jalousement la partie du fleuve qu'il s'est approprié. Ils font transiter des marchandises de bois sur des radeaux le long des rives. D'ailleurs, ils ne sont pas les seuls à l'utiliser pour déplacer des marchandises. Les mineurs font souvent descendre le fruit de leur labeur sur des petits navires afin de les mener hors des montagnes des deux têtes du dragon plus facilement. Mais, attention aux attaques de brigands.

Le fonctionnement du pouvoir

Pendant des siècles, des clans composaient la faune politique de ce qui ressemblait vaguement à une nation. Plusieurs fois même, des rois réussirent à unir tout ou une partie de cette région du Monde. Biens des tragédies ont découlées des luttes de pouvoir au sein du royaume d'Asgard. D'ailleurs, le nom de « royaume d'Asgard » a été conservé dans les mœurs des asgardiens depuis les premières décennies d'unification autour d'un roi.

Les clans sont dirigés par un jarl, un seigneur qui hérite de son poste par son père ou qu'il a conquis. Il arrive dans certains clans que le titre de jarl découle d'une élection. La réunion s'appelle le Thing. Lors d'un Thing, les membres du clan ont le droit de vote sur une question précise où le jarl demande l'avis de son clan. Souvent, la pression exercée par l'ensemble du clan pousse un jarl à soumettre une question au vote lors d'un Thing, même si cela ne l'arrange pas. Lors d'un conflit entre un membre important et le jarl, il est possible que le titre de jarl soit remis en jeu par le biais d'un combat. Généralement, un ordalien de Tyr arbitre ce duel.

-Le Grand Thing

Actuellement, le royaume d'Asgard est dirigé par une assemblée appelée le Grand Thing. Le haut prêtre d'Odin dirige et arbitre cette assemblée. Les réunions ont lieu au palais du Valhalla.

Le Grand Thing peut être convoqué par n'importe quel membre ou par Orgar, le haut prêtre d'Odin. Un vote à majorité peut être demandé par un membre du Grand Thing pour déterminer les grandes lignes directrices de la politique asgardienne.



Les sièges du Grand Thing sont répartis entre les grands clans et les ordres sacrés. Leur nombre varie dans le temps en fonction de la puissance des clans. En effet, un clan qui devient grand, riche ou puissant peut revendiquer un siège au Grand Thing. Et, bien évidemment, un clan qui disparaît lors d'une guerre par exemple, perd son siège. Une assemblée n'est pas tenue d'être complète pour qu'un vote soit valide. Si la moitié des sièges sont vides, l'assemblée peut se tenir et les votes peuvent avoir lieu. L'actuelle composition du Grand Thing est :

Siège des guerriers divins d'Odin : Bien que ce siège est vacant, nombreux pensent que cette voix devrait revenir à Fjornir Gripssonar, déjà élu d'Odin.

Siège des ordaliens de Tyr : siège vacant.

Siège des guerriers de Thor : Siège vacant que l'on a proposé à Jargunson, guerrier de Thor à l'épée d'Ullr. Mais, il hésite à accepter le poste.

Siège des gardiens d'Heimdall : Olmir, gardien au bouclier, représente Heimdall en plus de son clan (voir plus bas).

Siège des marins de Njord : siège vacant.

Siège des volür de Frigg : siège vacant.

Siège des scaldes de Bragi : siège vacant.

Siège des messagers de Loki : Bien qu'ayant des représentants qui sillonnent le pays, les messagers de Loki laissent leur siège vacant.

Siège du clan Ankervärr : le jarl du clan, Wigdil Bargorn, est le représentant de ce clan au sein du Grand Thing. Il est très heureux que son clan y ait enfin sa place.

Siège du clan Gripssonar : Fjornir Gripssonar, jarl du clan, guerrier de Thor de Mistelheinn, en plus de sa fonction de représentant au Grand Thing, possède la fonction d'élu d'Odin. Cela lui donne un droit de veto sur toutes les décisions. Par ses exploits passés, Odin lui-même lui a

remis son armure divine (avec l'épée Balmung) et ce pouvoir politique.

Siège du clan Borgnirv : Durag Borgnirv, jarl du clan, occupe ce siège. Il ambitionne qu'un poste d'élus de Freyr et Freya au sein du Grand Thing tout comme pour Odin.

Siège du clan Folkenvor : Vulgonde Folkenvor, la jarl du clan Folkenvor siège au Grand Thing. Mais, elle se fait de plus en plus remplacer par Livar, un homme de confiance très observateur.

Siège du clan Slirvkénen : Le jarl Agmer Slirvkénen siège au Grand Thing, toujours observateur et bien souvent incisif dans ses propos. Il est plus fin politicien qu'il ne le paraît.

Siège du clan Skellinvar : Merkär a toute la confiance de sa jarl, Hilga, pour représenter son clan. Ce vieil homme parle peu et se contente souvent de voter en silence et de faire son rapport à Hilga.

Siège du clan Vodrick : Olmir, jeune jarl, vient d'hériter de ce siège. Etant gardien d'Heimdall, il possède ainsi deux voix au vote (voir plus haut).

Siège du clan Wulfing : Normalement, Darbolt Wulfing, devrait siéger à ce poste. Mais, il est souvent absent et se range derrière l'avis de Fjólnir Gripssonar. La rumeur prétend que ce siège va bientôt être abandonné et disparaître.

Nombreux sont les clans qui ne revendiquent aucune place au Grand Thing malgré leur importance. Les clans Zeck et Dorkmar ont une mission très importante pour le royaume d'Asgard et pour les dieux. Mais, il ne leur vient pas à l'idée de venir faire de la politique au palais du Valhalla avec les autres membres du Grand Thing. Il est possible que cela finisse par changer.

Le commerce dans le royaume d'Asgard

Pendant des siècles, les asgardiens utilisaient des poids en argent comme d'une valeur d'échange. Mais, ils devaient sans cesse peser ce poids d'argent pour en justifier la valeur exacte. Par la suite, le contact avec les cultures étrangères amena l'utilisation des pièces d'argent. Encore maintenant, la monnaie d'argent est utilisée pour les échanges dans les grandes villes ; un peu moins en milieu rural. Dans les fermes, l'argent n'a pas forcément une grande valeur. En effet, pour utiliser ces pièces d'argent, il faut pouvoir commercer avec un fournisseur. Un village isolé n'en aura pas forcément la possibilité. Par conséquent, le troc est très répandu dans les milieux ruraux ou trop isolés des routes pour pouvoir croiser un marchand. Les matières premières comme le fer, le bois ou les marchandises alimentaires sont, alors, utilisés comme une monnaie, évaluée grossièrement lors de la transaction.

L'Yggdrasil et ses royaumes



Yggdrasil, l'arbre de vie

Yggdrasil est devenu le pilier de la stabilité de Midgard. C'est cet aspect indispensable qui lui vaut le surnom d'arbre de vie. Les asgardiens estiment que son influence s'étend sur toute la Scandinavie. Mais, la réalité est plus modeste. Yggdrasil propage sa cosmos-énergie sur les frontières nord de la Finlande et de la Suède.

La structure d'Yggdrasil

Les racines d'Yggdrasil plongent profondément dans la terre. La première racine principale plonge dans le royaume de Niflheim, le royaume de glace. La deuxième reste dans Midgard. Elle traverse le royaume pour abreuver l'arbre dans la fontaine de Mimir. La troisième va jusqu'en Asgard vers les puits d'Urd où les trois nornes l'arrosent.

Le tronc s'élève haut dans le ciel, se perdant dans son propre feuillage, épais de plusieurs mètres. Le lierre qui chemine sur l'écorce est un bon moyen d'escalader Yggdrasil jusqu'au feuillage. Mais l'ascension est dangereuse. Les vents ont tendance à chasser quiconque tente cette entreprise. Et la chute est potentiellement fatale. Les sages pensent que l'arbre pratique une sélection selon la puissance sur les candidats à l'escalade, car, parfois, certains montent sans ressentir la moindre brise.

Il est évident que les guerriers entraînés déployant leur cosmos-énergie ne sont pas gênés par ces vents.

Les branches sont suffisamment larges pour qu'on puisse marcher dessus. Après avoir atteint le feuillage, Il n'est plus possible de distinguer le ciel ni le sol. Les branches s'entrecroisent rendant le chemin incertain. Mais, Yggdrasil guidera celui qu'il estime digne d'atteindre son but à ce moment précis (mais le perdra s'il considère que le moment n'est pas encore venu). On pense qu'Yggdrasil obéit tout simplement à la volonté d'Odin. Ce n'est pas tout à fait vrai. Yggdrasil remplit la mission qu'Odin lui a confié, mais, le père des dieux ne regarde pas en permanence qui le gravit. Aussi, Yggdrasil obéit aux critères qu'Odin lui a imposés par le passé. Il n'est donc pas aisé de prédire qui sera guidé par Yggdrasil. Les branches finissent par mener à des royaumes éloignés (voir plus loin). Parfois, le voyageur ne réalise même pas qu'il a changé de royaume. Par exemple, la température se met à augmenter au fur et à mesure que le voyageur avance. Et, sans qu'il ne s'en rende compte, il va constater qu'il émerge à la lisière du feuillage pour voir Muspellheim, le royaume du feu. Le chemin inverse est encore plus difficile car l'accès à Yggdrasil disparaît la plupart du temps une fois le voyageur déposé.

Les royaumes d'Yggdrasil

Yggdrasil est le lien entre les neuf royaumes principaux. D'après les asgardiens, ces royaumes ne sont accessibles que par Yggdrasil. Mais certaines forces étrangères (comme le Mont Olympe, les prêtres égyptiens etc.) prétendent pouvoir s'y rendre de chez eux. Pourtant, ils ne l'ont jamais fait.

Jotunheim

Jotunheim est le royaume des géants qui leur fut donné par Odin lui-même. Tout y est démesurément grand, à la taille de ses habitants. Les arbres y sont immenses, l'herbe peut monter jusqu'à la tête d'un humain. Le paysage est neigeux et souvent balayé par les vents. Pourtant, les experts considèrent que le royaume des asgardiens sur Midgard est plus froid encore. Jotunheim est essentiellement peuplé de géants et de géants de pierre. Pourtant, il y a des géants de glace, réfugiés du Niflheim. Ceux-ci veulent fuir le joug de la déesse Héla. Les géants des tempêtes sont moins nombreux mais vivent dans le Jotunheim, toujours en extérieur. Ils n'habitent jamais les forteresses. Les géants des eaux préfèrent vivre dans les cours d'eau les moins froids sans pour autant dédaigner se rapprocher des habitations des autres géants.

L'Yggdrasil mène à Jotunheim par ses branches médianes. Il débouche sur une plaine enneigée. Il existe un autre passage à l'extrême nord d'Asgard sur le territoire du clan Zeck. Ce portail est ouvert en permanence, baigné dans une aurore boréale.

Ce portail spécifique mène non loin de la citadelle de Tryheim. Les humains et les nains qui vont en Jotunheim ne sont pas les bienvenus. Les géants écouteront ce qu'ils ont à dire avant de décider s'ils sont des gêneurs ou des invités. Il va de soit que d'un géant à un autre, les critères ne seront pas les mêmes. Les dieux Ases y sont considérés comme des ennemis du royaume. La seule exception est Loki. Les dieux Vanes sont mieux tolérés de part leur nature souvent bienfaitrice.



Utgard est la capitale de Jotunheim. C'est une grande forteresse de pierres capable de loger et de faire vivre une population de plus de 500 géants en cas de siège. Il y a des arbres fruitiers, des élevages et des artisans qui y vivent en permanence. Le géant qui dirige cette forteresse est Utgarda, un géant expert en illusion. Il se fait parfois nommer Skymir, notamment quand il fait ses petites expéditions sur

Midgard (il aime venir observer les humains et lance des défis originaux à ceux qui sont trop surs d'eux).

La citadelle de Thryheim est plus modeste mais tout aussi importante. C'est ici que Thrym, le roi du Jotunheim, dirige le royaume. Il est surnommé Thrym le Tumulte. Cependant, il vieillit et commence à se désintéresser des problèmes de son royaume. Thryheim est mal entretenue mais encore très fonctionnelle. Si cette citadelle est attaquée, les géants de tout le Jotunheim sont tenus de venir se battre pour la défendre.

Sur le Mont Lyfjaberg se trouve la citadelle de Gastropnir. Elle est fortifiée par de hauts murs robustes et un rideau de flammes. Cette montagne est surnommée le mont des remèdes car son chemin est pavé d'herbes médicinales qui, dit-on, soignent tout mal existant. Mais, elles semblent fonctionner plus efficacement sur les personnes de sexe féminin. Menglad, considérée comme la géante la plus belle, dirige la citadelle de Gastropnir. Ce lieu est réservé aux géantes. Menglad n'ouvre quasiment jamais sa porte aux géants, ni aux dieux ou aux humains.

La situation est calme en Jotunheim. Les anciens géants sont devenus vieux et commencent à mourir. Un phénomène curieux à commencer à se produire. Il semble que les géants ne puissent que difficilement entrer dans le Helheim et fort peu d'entre eux sont autorisés à

entrer au Valhalla. Aussi, certains commencent à hanter le Jotunheim. On les appelle les « fantômes de glace ». Il est difficile de leur parler. Ils sont agressifs et semblent ne pas percevoir les paroles provenant des vivants.

Muspellheim

Ce royaume est celui du feu et des volcans. Il n'est que terres désolées, sombres, couvertes de cendre et parsemé de cratère d'où s'éjecte de la lave. Il ne semble y avoir aucune végétation ni aucun animal capable d'y survivre. Les géants de feu qui peuplent ce royaume ne ressemblent pas à des êtres vivants habituels. Eux seuls semblent à l'aise dans cet univers de feu éternel intense. L'essence même de Muspellheim est à la gloire du feu. Aussi, certains effets sont à noter : Toute personne arpentant ce royaume possédant le talent de feu et/ou aura de feu y gagne un bonus de +20 % qui dure le temps de leur séjour. Le seul accès connu pour venir en Muspellheim est par les branchages hauts de l'Yggdrasil. Il est dit que les dieux observent ce passage régulièrement craignant ce qui pourrait en émerger.

Le géant Surt gouverne Muspellheim mais il ne s'agit là que d'un titre. Ce vieux géant de feu n'est pas comme les autres. Il est beaucoup plus puissant, aux pouvoirs divins. Les Ases et les Vanes le craignent tellement qu'ils n'osent pas venir l'affronter directement chez lui.

Il est même dit que lors du Ragnarok, Surt brandira son épée de feu gigantesque et détruira tous les royaumes.

Cependant, rien dans l'attitude des fils de Surt ne trahit la moindre envie partir en guerre contre quiconque. Il semble même que ces géants de feu commencent à dépérir : le feu devient trop fort pour eux. Leur longue vie les a exposés au feu du Muspellheim trop longtemps et celui-ci les consume progressivement. Certains tombent en cendre de façon inexplicable. Hela ou Loki y sont sans doute pour quelques choses : Hela lorgne sur ce royaume depuis fort longtemps. Mais, si c'est le cas, aucune preuve de leur implication n'a jamais été détectée...

Nidavellir

Le Nidavellir est le royaume des nains. De tout temps, les nains y ont vécu, un peu comme si les dieux les avaient créé sur place. Il est possible d'accéder à ce royaume en passant par les branches hautes de l'Yggdrasil. Même s'il est difficile de trouver la bonne branche, il ne subsiste aucun doute une fois face à la porte pour le Nidavellir : elle est d'une taille plus basse et plus épaisse que les autres.

Le Nidavellir ressemble à Midgard. Les températures y sont basses mais ce royaume est vivable et les saisons s'écoulent comme sur Terre. Plusieurs cités et villages sont disposés sur ce royaume de manière à servir de relais pour les voyageurs.

Les nains sont des gens bien organisés. Les roturiers se marient entre eux et forment la majorité de la société naine. En revanche, la noblesse naine préfère s'introduire sur Midgard pour enlever des humaines afin de les épouser de force. Bien que cette pratique soit minoritaire, il est de bon ton d'avoir une femme humaine pour épouse quand on est un jarl nain.

L'actuel roi s'appelle Virmgard. Son grand-père a conquis le pouvoir à un ancien roi nommé Tornemir. Virmgard est un bon roi. Il est soucieux du bien être de son peuple et veille à ce que son royaume demeure fonctionnel. Ses proches le jugent parfois trop apathique et craignent qu'il ne soit pas à la hauteur le jour où le royaume sera en danger. C'est sans compter sur son sens de la diplomatie.

Tornemir a eut des descendant. Son petit-fils s'appelle Harnevig. Il s'est entraîné toute sa vie dans le but, d'un jour, reprendre le trône à celui qu'il nomme « l'usurpateur ». Il a un plan particulièrement pervers pour cela. Il a réussis à attraper des atlantes sur Terre. Ceux-ci fuyaient l'extermination que les spectres exerçaient sur eux. Mais, ils sont devenus les esclaves d'Harnevig et de ses guerriers. Harnevig veut leur faire construire une machine similaire avec l'antique machine du destin avec laquelle leurs ancêtres avaient emprisonné des dieux. Harnevig pense qu'une telle arme lui permettra de prendre le pouvoir et aussi de le conserver. Et le roi Virmgard ne se doute de rien...

Asgard

Asgard est le royaume le plus fabuleux de tous. C'est dans celui-ci que vivent les dieux Ases, dirigés par Odin lui-même. Malgré un environnement enneigé, les températures y sont plus douces. Les plaines d'Idavoll sont le centre du royaume là où se dresse la capitale. C'est un lieu magnifique bien qu'une des plaines servent de lieux de bataille tous les soirs aux einherjars. Au loin, on aperçoit les montagnes où vivent et travaillent les nibelungens. S'y rendre est interdit car ces créatures ne doivent pas être dérangées dans leur travail incessant. Les valkyries veillent à ce que personne n'aille là-bas sans autorisation.



Accéder à Asgard est plus difficile que pour les autres royaumes. Il existe un passage par l'une des racines de l'Yggdrasil. Mais cette entrée est fermée depuis toujours. Donc, le Bifrost, le pont arc-en-ciel, est le seul accès connu. Ce passage est gardé par Heimdall lui-même. De plus, il est toujours difficile de savoir où le Bifrost se posera sur Midgard.

Ainsi accéder à Asgard paraît être un fait impossible, seuls ceux jugés dignes des dieux y sont les bienvenus, bien souvent après leur trépas.

La cité d'Idavoll est la capitale au centre des plaines du même nom. C'est une immense cité fortifiée où vivent les einherjars. La sécurité y est assurée par les valkyries (ce qui n'est pas toujours facile vu le tempérament des asgardiens). La vie y ressemble à celle des cités de Midgard. Les citoyens y ont un métier et mènent une vie immortelle en attendant le Ragnarok. En général, il s'agit là des einherjars les moins puissants. Les meilleurs guerriers festoient avec Odin tous les soirs dans le grand hall du Valhalla. Puis, le lendemain matin, ils vont se combattre dans les plaines dans une sanglante bataille. Et comme la légende le dit, ils reviennent à la vie pour trinquer des coupes d'hydromel entre eux au Valhalla. La cité est parsemée de petits temples dédiés aux dieux Ases. La ferveur religieuse y est intense car les dieux vénérés sont proches et parfois mêmes rejoignent leurs fidèles.

Les montagnes visibles des plaines d'Idavoll sont celles réservées aux nibelungens. Ils y forgent les armes et les armures qui seront nécessaires aux einherjars qui participeront au Ragnarok. Odin a demandé à ce que personne ne les dérange. Mais, il existe toujours quelques brebis galeuses qui cherchent à s'approprier les fabuleuses créations des nibelungens. Il faut dire que ceux-ci ne fabriquent pas que des armes.

Ils ont des dons d'orfèvre extraordinaires et conçoivent des parures et des bijoux qui ont des propriétés surnaturelles (une robe de fourrure qui augmente la beauté de son porteur ou encore une couronne qui améliore l'intelligence). Une légende parle d'un anneau maudit que les nibelungens gardent, craignant le malheur qu'il apporterait à tous les royaumes s'il venait à être porté par quelqu'un.

Alfheim

Alfheim est le royaume des merveilleux alfes. C'est probablement le plus enchanteur des royaumes liés à Yggdrasil. La nature y est illuminée et bienveillante. Les cités des alfes sont inclus dans la nature en parfaite harmonie. On peut trouver régulièrement des petits autels dédiés au dieu Révéré par les alfes : Freyr. Même les animaux ont une expression de gentillesse dans le regard.

Il est possible d'accéder à Alfheim par les plus hautes branches d'Yggdrasil. Ces branches elles-mêmes portent des feuilles d'un vert intense et lumineux. Une porte baignée de soleil sépare les deux mondes. Ceux qui passent cette porte arrivent dans une prairie qui borde une forêt accueillante. Il arrive même que certains, surtout les serviteurs de Freyr, bénéficient d'une forme de bénédiction le temps de leur présence en Alfheim sous la forme d'une belle aura qui augmente le score en beauté de +5 %.

Malheureusement, le royaume d'Alfheim est en grand péril. Le peuple alfe a perdu la guerre face à leurs cousins maléfiques, les alfes noirs. Les survivants ont été réduits en esclavage et déportés vers le Helheim et le Svartalfheim. La famille royale y compris. Il ne reste que 20 % de la population alfe qui se cache des rafles des traqueurs alfes noirs. Les richesses des cités alfes ont, bien entendu, été pillées. Certains alfes qui se cachent commencent à organiser une forme de résistance face aux troupes des alfes noirs. Pour le moment, ils ne représentent rien. Mais, si les alfes noirs n'y prennent pas garde, cette force rebelle pourrait se révéler agaçante. Par ailleurs, les alfes qui vivent discrètement, cultivent, malgré les circonstances terribles, leurs arts, la fécondité et leur dévotion envers Freyr.

Svartalfheim

Ce royaume aux teintes automnales abrite les alfes noirs, cousins maléfiques des alfes lumineux. Ce peuple cultive la mort et le désespoir. Cela peut se voir dans tous les aspects de leur royaume. Cette ambiance pesante et morne entraîne les visiteurs à déprimer. D'ailleurs, ceux-ci subissent un malus de -5 % en volonté tant qu'ils sont dans le royaume de Svartalfheim. Les alfes noirs ne sont pas touchés par cet effet, bien évidemment.

Cet obscur royaume peut être atteint par les branches les plus hautes de l'Yggdrasil (à la même hauteur que le passage pour Aflheim, mais très éloigné). Les branches épaisses mènent vers un passage ténébreux. En progressant, il est possible ainsi d'arriver dans une forêt ombrageuse, en plein Svartalfheim.

L'actuel roi des alfes noirs s'appelle Delvorg. Cet homme magnifique et rusé est plus souvent dans le royaume d'Helheim plutôt que dans le sien. Il semblerait qu'il implique une partie de ses forces à cet endroit mais personne ne sait pourquoi. Delvorg est ambitieux et un brin sadique. Il règne en pleine confiance sur son peuple et son armée car il est auréolé d'une victoire sans appel contre leurs ennemis de toujours : les alfes lumineux. Par conséquent, ses sujets lui sont très fidèles et sa popularité est sans égal, en comparaison de ses prédécesseurs.

Il existe une société secrète d'alfes noirs : « Le dragon et le trident ». A l'origine, les fondateurs de cette organisation ont mis la main sur les écrits de trois nornes mystérieuses. En déchiffrant les énigmes qui y figuraient, ils ont pu prévoir l'avenir en se fiant à ce qu'ils lisaient. Aussi, ils ont décidé d'influencer le destin, armés de ces informations. Ils ont pour objectif d'empêcher le Ragnarok. Avec les écrits des nornes, « Le dragon et le trident » pense en être capable. Le nom de cette société secrète vient du

fait que le déchiffrement des énigmes des trois nornes ont permis à ces alfes noirs de vaincre le puissant dragon Ralmirg. En utilisant ses écailles, ils forgèrent des tridents, symbole de cette organisation :

Trident de Ralmirg	
Vitesse	+5
Puissance	+5
Ajustement défensif	+10
Résistance	15 (bronze)

Ce trident ne peut pas être réparé de la même manière qu'une armure sacrée. Certains artisans du dragon et du trident peuvent réparer un dégât, voire deux. Mais, après, l'arme est détruite. Seuls certains membres méritants reçoivent un trident de Ralmirg en dot.

Helheim

Ce royaume est la destination où vont ceux qui ont eut une vie et une mort de lâche, ou une conduite peu honorable, après leur trépas. En général, on surnomme ces gens les « mort-de-paille » (ce qui veut dire « ceux qui sont morts dans leur lit »). Bien sûr, il n'est pas impossible de mourir dans son lit et d'atteindre malgré tout le Valhalla.

Tout dépend de la vie menée avant le trépas. La déesse Hela règne sur ce royaume des morts. Elle y persécute certaines âmes qui lui ont manqué de respect lors de sa vie de mortel. Pour l'assister dans ces tâches, Hela dispose de géants qui lui sont fidèles, de son armée de mort-de-paille (âmes perdues qui ont juré fidélité à cette déesse maudite) et de son ordre sacrée : les abominations d'Hela.



Ce royaume est accessible de deux manières. Il est possible de trouver, par hasard, la branche médiane de l'Yggdrasil qui mène à ce lieu maudit. Et, bien entendu, la seconde façon est de mourir et de ne pas aller au Valhalla. Mais dans ce cas, votre corps reste en Midgard et seule votre âme, à la merci d'Hela, atteint ce royaume. Ceci étant dit, il n'est pas facile de se promener en Helheim. Premièrement l'accès d'Yggdrasil est gardé par Garm, dit « le chien hurleur », un chien géant qui n'obéit qu'à Hela. Deuxièmement, un immense pont qui permet de traverser une faille menant à la région où se situe

le château de la déesse de la mort est gardé par une géante du nom de Modgud. Elle y est en permanence et pose des énigmes à quiconque veut traverser le pont. Elle ne laisse passer que ceux qui peuvent répondre. Si le perdant de l'énigme insiste, elle passe à l'attaque.

Le royaume de Helheim ressemble un peu aux enfers du dieu Hadès. Tout y est sombre, la roche noire y est partout. Rien ne semble y vivre. Le haut plafond semble être au toit d'une grotte. De ci de là, des torches amènent un timide éclairage sur les environs. Il y a de grandes crevasses qui parsèment le sol d'une obscurité inquiétante. Personne ne semble en mesure d'en voir le fond. Et personne n'en est jamais remonté. Hela peut parfois châtier une âme qu'elle déteste en la jetant dans cet abyme. Elle doit être la seule à savoir ce qui arrive à un être qui y tombe.

L'armée des alfes noirs séjourne régulièrement dans le royaume de Helheim. Hela a commercé avec Delvorg, leur roi, pour l'aider à avoir sa victoire sur les alfes. Tout le monde ignore ce qu'elle a eut en retour. Toujours est-il que les alfes noirs circulent en Helheim, traînant avec eux leurs esclaves alfes (dont la famille royale). Et cela commence à agacer Hela qui craint que les ambitions de conquête de Delvorg ne soient pas assouvies...

Niflheim

Le Niflheim est le royaume de glaces. Originellement, c'était le monde des terribles géants de glaces. La neige et la glace y étaient si intenses et froides que les êtres vivants peinaient à survivre plus de quelques heures (quoique certains maîtres du talent « glace » arrivaient à y vivre s'ils trouvaient de la nourriture). Mais cette époque est bien terminée. Hela, assistée par son père Loki, partit il y a longtemps, à la conquête de ce royaume. Elle a vaincu le roi des géants de glace et obtint de ses sujets leur soumission. Bien des rumeurs circulent sur les méthodes employées pour expliquer cet éclatant succès.

Le seul accès possible est une branche profonde et froide de l'Yggdrasil. Peu de gens savent la trouver. Mais, certains érudits prétendent qu'il existe une carte qui permet de circuler entre les branches de l'arbre de vie afin d'arriver vers cette veine de glace. Il existe un second accès qui relie Helheim au Niflheim. Des abominations d'Hela y patrouillent régulièrement pour le surveiller. Les géants de glace ne sont guère empêchés de « visiter » le Helheim. L'idée est plutôt de veiller à ce qu'aucun mortel ne passe par la racine d'Yggdrasil, parvienne à voyager dans le royaume des glaces et accède au Helheim par ce biais (Hela pense à tout).

Le royaume de Niflheim, maintenant conquis par la déesse Hela, est moins glacial qu'avant.

Il est possible d'y trouver des alfes noirs et leurs esclaves alfes qui s'y installent. C'est un moyen d'occuper la place de la part du roi Delvorg. En dehors de cela, ce royaume est désespérément vide, balayé par les vents, rappelant les hivers les plus rudes sur Midgard.



Vanaheim

Le royaume des dieux Vanes est le Vanaheim. Il se distingue des autres royaumes d'Yggdrasil par sa fertilité et la beauté de sa flore. Le dieu Freyr dirige ce royaume, sous le regard bienveillant de Njörd et assisté de sa sœur Freya. Les forêts semblent d'une nature accueillante, proposant des fruits un peu partout. Ce royaume est moins civilisé qu'Asgard, les villes y sont rares, pas de château imposant, ni de grande capitale. En revanche, les bois et les forêts parsèment ce royaume dans un climat agréable et printanier.

Ce royaume est accessible par des branches hautes d'Yggdrasil. L'entrée ne semble point gardée ni même dangereuse. Le dieu Freyr est convaincu que sa puissance et la ferveur de ses fidèles sont suffisantes

pour décourager toute agression. En secret, le clan Brognirv possède un moyen d'aller et venir de Midgard au Vanaheim sans pour autant passer par l'Yggdrasil.

Les dieux Vanes organisent presque tous les ans, au printemps, une festivité nommée « l'épreuve du Vanaheim ». Les clans qui y sont conviés viennent avec des champions pour participer à des compétitions amicales, des tournois, des épreuves de force ou de stratégie. Chaque vainqueur remporte des denrées pour

son clan comme des fruits, de la viande ou du bois ; gains qui seront très utiles pour passer l'hiver suivant. De plus, c'est là l'occasion de régler des querelles par une épreuve qu'on dit « sous le regard bienveillant de Freyr ». Cela peut prendre la forme d'un bras de fer, d'un combat ou d'une course de vitesse. L'objectif est de conclure une situation tendue et ainsi d'éviter des guerres. Alors, les belligérants s'engagent à se plier au résultat de l'épreuve, même s'ils perdent. Aussi, se contredire, suite à une défaite dans cette épreuve peut apporter le malheur sur tout le clan.



Les personnages- joueurs asgardiens



Spécificités pour la création des personnages joueurs asgardiens

Les règles du corpus de règles communes sont de mise pour créer un personnage-joueur asgardien. Généralement, il faut se choisir un clan et une divinité de tutelle (un dieu que le personnage préfère prier). Mais, ce n'est pas obligatoire. Si un joueur veut jouer un loup solitaire qui méprise les dieux, c'est possible. Il vaut mieux que les PJ ne soient pas encore sacrés à la création. Mais, si le meneur le veut bien, il est possible qu'un PJ soit déjà gardien d'Heimdall ou volva de Frigg. Le meneur indique quel niveau (apprenti, bronze, argent ou or) sera utilisé pour la création des personnages.

Lorsqu'un guerrier asgardien atteint le septième sens, sa cosmos-énergie prend une teinte d'un blanc immaculé aux reflets légèrement argentés. Cela ne signifie nullement que leur septième sens est différent des autres peuples. Les règles classiques s'appliquent.



Options de créations pour les personnages asgardiens uniquement

Il est possible de sacrifier des points de créations pour s'acheter une ou plusieurs des options qui suivent. Le meneur devra veiller à ce que le PJ ne prenne pas des options contradictoires. Voici les options possibles :

« *Cœur asgardien* »

Cout : 1 point de création

Le personnage ne connaît pas la peur. Il sait qu'il devra mourir au combat s'il veut atteindre le Valhalla. En conséquence, il a une force mentale supérieure à la moyenne pour résister à la peur.

Premièrement, le personnage peut remplacer son score en contrôle (qu'il ait ce talent ou pas) par son score en volonté pour résister à un effet de peur. Les règles seront les mêmes en fonction du pouvoir de peur employé.

Deuxièmement, la valeur de volonté est multipliée par deux pour faire face à la peur.

Ainsi, en cumulant les deux effets, si le jet pour résister à la peur est volonté+contrôle, il peut devenir : 2xvolonté+volonté.

« Sang de géant »

Cout : 1 point de création

Le personnage a un ancêtre qui était un géant. En conséquence, il fait entre 2m10 et 2m40. De plus, il gagne 4 points de résistance du corps et 10 points en puissance de coups.

Quand il s'adresse à des asgardiens, il subit un malus de -40 % en beauté pour tout jet social car les gens n'aiment pas discuter avec un « bâtard de géant ».

De plus, on peut considérer qu'un personnage doté de cet avantage ne pourra jamais devenir jarl ou quelqu'un d'important. Mais, gardons à l'esprit que les asgardiens sauront toujours reconnaître un héros ; alors tout espoir n'est pas perdu.

« Berserker »

Cout : 3 points de création

Le personnage peut entrer dans une rage meurtrière sans prévenir et en plein combat uniquement (il doit avoir un adversaire clairement identifié).

Dans cet état, le personnage ne peut plus faire d'action de défense quel qu'elle soit, ni de technique particulière. Il ne peut pas analyser une attaque spéciale pour la comprendre, ni utiliser contrôle, transe, ou tout autre talent qui ne soit pas directement offensif.

Il attaque à tous les rounds avec les capacités augmentées suivantes :

-La puissance de coups brute est multipliée par deux.

-La vitesse de coups est multipliée par 1,5.

S'il réussit un jet en volonté, il peut lancer une attaque en plus dans ce round.

Enfin, le personnage ne subit pas l'effet des blessures dues à la perte de points de corps.

Quand il veut sortir de cet état, il doit rester calme et immobile pendant 4 rounds.

« Sang d'alfe »

Cout : 2 points de création

Un de vos ancêtres était un alfe. Cela a rendu votre lignée d'une grande beauté, imberbe mais légèrement plus chétive. Le personnage perd 2 points de résistance de corps et gagne un bonus de +10 % en beauté.

De plus, sa cosmos-énergie est bienveillante. S'il le désire, il peut, une fois par scène, activer sa cosmos-énergie (même si c'est pour faire autre chose) et rendre un nombre de points de cosmos-énergie égale au dixième de sa cosmos-énergie à toute personne qui le regarde. C'est une aura apaisante.

« *Sang d'alfé noir* »

Cout : 2 points de création

Un de vos ancêtres était un alfé noir. Cela a rendu votre lignée d'une grande beauté, imberbe mais légèrement plus chétive. Le personnage perd 2 points de résistance de corps et gagne un bonus de +10 % en beauté.

De plus, sa cosmos-énergie est agressive. S'il le désire, il peut, une fois par scène, activer sa cosmos-énergie (même si c'est pour faire autre chose) et faire perdre un nombre de points de cosmos-énergie égale au dixième de sa cosmos-énergie à toute personne qui le regarde. C'est une aura malfaisante. Un simple jet en contrôle ou transe annule cet effet.

« *Homme des glaces* »

Cout : 2 points de création

Le personnage a grandi dans les régions les plus glacées du royaume d'Asgard. Il bénéficie d'une protection contre les talents glace et aura de glace égale au cinquième de sa cosmos-énergie (il soustraie cette valeur aux dégâts quand il reçoit un coup).

De plus, il bénéficie des compétences chasse et survie quand il est dans une région glaciale.

« *Sang de nain* »

cout : 1 point de création

Le personnage a un peu de sang nain dilué dans ses veines. Il est plus petit que la moyenne mais reste dans des standards humains. Il est très stable sur ses jambes. Sa constitution accroît les effets des hydromels fabriqués par les nains. Quand il en boit, les effets, quels qu'ils soient, sont multipliés par deux.

« *Cœur des mers* »

cout : 2 points de création

Le personnage est un marin dans l'âme et les dieux Njörd et Thor ont un œil bienveillant sur lui. Quand il se trouve en mer ou sur un océan, le personnage dispose de 10 points par jour. Ces points s'utilisent comme de l'appel divin.

S'il contrarie l'un ou l'autre, voire les deux, il perd alors 5 de ces points (ou la totalité s'il a contrarié les deux dieux).

De plus, le personnage bénéficie des effets des compétences chasse et survie quand il se trouve en mer.

« *Cœur de lave* »

cout : 1 point de création

le personnage a grandi près d'un volcan du royaume d'Asgard. Il bénéficie d'une protection contre les talents feu et aura de feu égale au cinquième de sa cosmos-énergie (il soustraie cette valeur aux dégâts).

Nouveau talent avancé

Ce talent avancé est l'apanage des dieux Ases et Vanes. Dans certains cas, un personnage (PJ ou PNJ) peut développer ce talent.

Métamorphose animale :

pré-requis : posséder du sang divin asgardien en soit ou qu'un dieu l'enseigne au personnage, ruse : 60

Bien des dieux ont usé de subterfuges pour duper les mortels, les géants ou encore d'autres dieux. Il leur est arrivé de se métamorphoser en animal.

Il arrive que des mortels reçoivent l'enseignement d'un dieu bienveillant pour eux. Celui-ci leur apprend alors ce talent.

Il permet de se transformer en animal. L'animal choisi doit faire partie de la faune qui vit au Nord de l'Europe. Sous cette forme animale, le personnage peut parler et utiliser les capacités usuelles de l'animal (voler, flairer...). Mais, il peut également se faire passer pour un animal normal. La marge du jet doit être battue par un jet en contrôle ou en ruse pour réaliser la supercherie.

Le personnage peut encore se battre sous la forme animale, mais, il ne peut pas utiliser d'arme, d'attaque spéciale ni de technique particulière. Cependant, certains développent des techniques et des attaques spéciales utilisables uniquement pour une forme animale bien spécifique. Le personnage peut alors rajouter la marge du jet de métamorphose animale à la valeur de vitesse des coups.

Il peut arriver que le personnage donne des particularités à l'animal dont il prend la forme, comme une taille démesurée ou des couleurs hors-norme.

Les clans du royaume d'Asgard



Les clans asgardiens

Les asgardiens se sont réunis en clans territoriaux. Ils défendent une terre conquise par leurs ancêtres et le chef, appelé jarl, transmet généralement sa fonction à un descendant. Les relations diplomatiques sont variables et les conflits sont fréquents. L'Histoire est jonchée de conflits entre les clans. Cependant, à chaque fois qu'un danger menace le royaume d'Asgard, les clans ont presque toujours su s'unir pour s'y opposer.

Le clan des personnages-joueurs

Il est conseillé aux joueurs de choisir un des 14 clans proposés dans ce chapitre. Ils devraient y trouver une philosophie qui convient à leur personnage. Cependant, jouer un personnage sans clan est parfaitement possible. Après tout, son clan a pu être détruit par les guerres récentes. Cela laisse un loup solitaire, vétéran de la guerre, qui est très intéressant à jouer.

Le royaume d'Asgard est jonché de petits clans qui n'ont la taille que d'un village avec quelques fermes affiliées. Ainsi, un joueur peut créer son petit clan avec son histoire s'il le désire. Il est possible de réunir tout une équipe de joueurs qui interpréteraient des personnages-joueurs provenant tous du même petit

clan, créé pour l'occasion. Ils pourraient ainsi facilement justifier que certains aient le rôle du jarl de ce clan ou celui de la volva.

Créer un petit clan

Créer un clan asgardien, c'est créer une histoire asgardienne. Il est bon de se plonger dans une légende pour l'adapter à un univers de type « saint seiya ». Créer un héros ou un personnage historique de toute pièce. Ou alors, vous pouvez créer un groupe d'individus motivés par un objectif lointain d'être atteint sur une seule génération ; ce qui justifie une transmission vers les générations suivantes de ces buts à atteindre et de traditions spécifiques. Intégrer une ingérence volontaire ou non des dieux à l'histoire de ce clan que vous créez est une bonne idée.



La position géographique sera prépondérante sur les capacités artisanales et de développement de votre clan. Un clan qui vit dans des montagnes, une forêt, à la croisée des routes ou au bord d'un fjord n'aura pas les mêmes activités commerciales. L'apport en ressources doit être pensé à l'avance. De quoi vit ce clan ? Les voisins directs ont également un effet. Un voisin comme le clan Wulfing sera bienveillant et cherchera à commercer avec ce clan mineur. En revanche, le clan Slirvkénen tentera d'embrigader ce petit voisin dans ces projets de raids extérieurs.

La pensée religieuse et la façon dont elle est intégrée est importante pour ce clan car cela indique les tabous sociaux sur lesquels ils seront inflexibles. Sans être caricatural, un clan qui prie Odin avec acharnement sera bien plus courageux et honorable qu'un clan qui ne prie que Loki. La dualité entre les dieux Ases et Vanes ne concernent plus vraiment le peuple d'Asgard.

Prier un dieu Vane et un autre Ase ne choque absolument personne (pas même les dieux finalement).

Les habitudes économiques et la position géographique imprègnent le clan que vous voulez créer. Il est recommandé de signaler une compétence usuellement très répandue au sein de ce clan. Cela donne une ambiance générale sur ce qu'on peut légitimement attendre d'un membre de ce clan. Bien entendu, un personnage-joueur n'est en rien obligé de choisir cette compétence.

Il est recommandé de situer les affaires en cours de ce clan avant de commencer à l'intégrer dans son histoire. Quels sont les projets actuels de ce clan ? Il y a-t-il un traître ou un visionnaire en son sein ? A-t-il un désir d'expansion ou de construction ? Une personne de ce clan peut très bien être la bête noire d'un personnage important du royaume d'Asgard. Les exemples sont nombreux.



Le clan Alguering

Il est possible de les rencontrer partout en Asgard. Nomades, commerçant et coursiers, les hommes et les femmes du clan Alguering savent survivre sur ces terres hostiles et glacées. Ces asgardiens n'ont pas toujours été ainsi. Certains rêvent de leur splendeur passée et haïssent ceux qui les ont chassés de leurs terres ancestrales.

Histoire

A l'origine, le clan Alguering était voisin du clan Vodrick. De nombreux conflits guerriers ont émaillé l'histoire commune de ces deux clans. Sans arrêt, leur frontière était l'enjeu de batailles rangées et de raids. Une haine grandissante avait pris l'ascendant sur la raison. Il y eut alors un espoir d'une paix durable. Face à cette haine et confronté au corps sans vie des guerriers fauchés par ce conflit, le jarl du clan Vodrick de l'époque prit contact avec son adversaire. Il convenu d'un mariage. Turdal, le jarl du clan Alguering venait de perdre sa femme. Aussi, il fut décidé que la fille du jarl du clan Vodrick, la jeune et belle Marenhöd, soit marié au jarl du clan Alguering.

La paix dura à peine un an. Personne ne sait comment, mais, Marenhöd assassina Turdal, pourtant un guerrier expérimenté. Elle tenta de prendre le pouvoir par son droit en

tant que femme du jarl porteuse d'un héritier en son ventre. Mais, elle savait son pouvoir fragile. En effet, les membres du clan Alguering la soupçonnaient d'avoir hourdis ce plan en accord avec son père pour voler le pouvoir par la voie de la couche et de la fourberie. Marenhöd appela son père à l'aide. Et c'est là que le clan Alguering, désorganisé de l'intérieur et attaqué une fois de plus par son ennemi, connut son ultime défaite.

Les survivants du clan Alguering, éccœurés par cette façon de faire, durent fuir sur les terres glacées d'Asgard. Depuis, ils sont devenus un clan errant. Bien sur, les premières années furent difficiles. Ils ont appris à survivre sans avoir de toit. Mais, leur ténacité leur permit de s'organiser en tant que commerçants et coursiers. Leurs compétences se sont révélées très utiles lors des dernières guerres, transmettant les messages, parfois même à travers les lignes ennemies.

Depuis, ils ont regagné un peu de prestige. Ils ne retournent pas sur les terres du clan Vodrick (qui a absorbé leur ancien territoire). Cependant, ils voyagent sur tout le reste du territoire proposant leurs services de coursiers et faisant du commerce. Ils sont généralement bien reçus car ils sont soucieux de ne pas entacher leur réputation, vendant parfois à perte pour nouer de nouveaux liens de confiance.

Géographie

Le clan Alguering n'a pas de terre. Il voyage à travers Asgard. Ils connaissent très bien Asgard pour l'avoir traversé de long en large. Ils s'aventurent peu dans le Nord car le commerce avec le clan Zeck n'est pas des plus profitables et ils veulent éviter d'exposer leur clan à la menace des géants.

Leur service de coursier, cependant, ne comporte aucune frontière. Ils se vantent de pouvoir livrer un message ou une marchandise partout en Asgard, même au-delà. Et il faut bien reconnaître qu'ils sont efficaces. A travers leurs siècles d'errance, ils ont développé une capacité qu'ils enseignent à leurs coursiers :

Vivacité du coursier : Cette capacité s'achète avec un point de création pour un personnage du clan Alguering. Quand le personnage dépense des points de cosmos-énergie pour augmenter son score en rapidité, le gain est doublé (un point de cosmos-énergie augmente la rapidité de deux points). Mais, cet effet ne fonctionne que pour courir, poursuivre ou s'enfuir et non pas pour l'esquive en plein combat.

Opinions politiques

Ils entretiennent une haine pour le clan Vodrick depuis toujours. Ils ne travaillent jamais pour eux. Il leur arrive de leur livrer une marchandise mais toujours pour le compte d'un tiers.

Ils entretiennent d'excellente relations avec le clan Wulfing qui leur permet parfois d'hiverner dans leur capitale, Vildrung. Le clan Alguering sait se montrer reconnaissant quand il reçoit de l'aide.

Les guerres récentes ont poussé le clan à prendre conscience que le territoire asgardien était mal défendu. Aussi, ils font attention à tout étranger qu'ils croiseraient au sein du royaume. Si le jarl du clan Vodrick n'était pas un membre de l'ordre des gardiens d'Heimdall, le clan Alguering apporterait un soutien concret à cet ordre dans l'accomplissement de leur mission. Mais, leur haine les en empêche.

Compétence recommandée :
géographie d'Asgard

Opinions religieuses

Odin est leur dieu. Ils s'en remettent au dieu borgne pour les guider. Ils ne sont pas très pieux, trop occupés à aider leur clan à survivre. Ils commémorent tous les ans la perte de leurs terres en silence. A ce moment, ils honorent leurs ancêtres en spéculant sur ce qu'ils doivent être en train de faire au Valhalla. C'est à ce moment qu'ils déclament des poèmes dédiés à attirer les bonnes faveurs d'Odin.

La situation actuelle du clan

Leur rôle de messenger pendant la guerre récente a montré au Thing d'Asgard qu'ils étaient importants. Certains ont émis l'idée que les membres de ce clan, agiles pour se faufiler, pourraient servir d'espions vis-à-vis d'un ennemi d'Asgard comme les géants ou les spectres.

Ce gain en renom a permis au clan Alguering soit mieux reçu dans les agglomérations. Le commerce en a été facilité.

Les personnalités du clan

-Rödalf : jarl du clan Alguering. A 37 ans, il est le coursier le plus rapide du clan (rapidité : 82) et un jarl avisé. Bien qu'il n'ait ni technique particulière ni talent hors-norme, il compense cette simplicité par une intelligence étonnante.

Il a un sens de l'observation sur qui lui permet de jauger les gens avec exactitude. Il est discret mais mène le clan avec une grande confiance en lui, convaincu de faire les bons choix.

-Brog : ce jeune coursier de 16 ans rêve de rendre ses terres ancestrales à son clan. Il a croisé la route d'Alban, messenger de Loki, qui lui a suggéré que ce rêve pourrait devenir une réalité. Brog a été convaincu que cet objectif n'était pas une utopie. Il ne sait pas encore comment, mais un jour, il fera enfin payer au clan Vodrick le prix de toutes ces années d'errance et mènera les siens chez eux.

-Nervild : Elle est belle et elle le sait. Cette femme de 24 ans se prétend marchande de petits animaux de compagnie. Les enfants l'adorent car elle les exhibe dans des petites cages. Mais, elle est bien plus que ça. Elle organise discrètement des combats de chiens dans chaque ville que la caravane Alguering traverse. Cette activité attire des gens peu recommandables et posera sans doute des problèmes à la réputation du clan tôt ou tard.



Le clan Ankervärr

Un hurlement de loup annonce la venue du clan Ankervärr. Sans doute les meilleurs chasseurs et dresseurs de chiens de tout le royaume d'Asgard, ils ont gagné le respect de tous. Leur aide providentielle pour surveiller la frontière méridionale du royaume leur a permis de gagner, enfin, un siège au Grand Thing. Ce clan est en plein essor et va, sans doute, marquer l'histoire prochaine d'Asgard.

Histoire

Tout a commencé avec Tigarn, un viking finlandais, qui cherchait le Valhalla. Croyant à des légendes de son pays, il était convaincu que ce hall aux héros était à l'extrême Nord. Il se mit en voyage, bravant le froid pour arriver au royaume d'Asgard. Tigarn était un puissant guerrier. Il débarqua en pleine guerre entre les clans Vodrick et Alguering. Il se joignit au conflit, pensant que ces combattants étaient des einherjars. Les valkyries étaient présentes lors de la bataille. L'une d'elles choisit un guerrier blessé nommé Ankervärr (un guerrier du clan Vodrick) pour lui ôter la vie. Mais Tigarn s'y opposa. Un âpre combat s'entama sous les yeux d'un Ankervärr agonisant. La valkyrie et Tigarn moururent tous les deux lors de cet affrontement. Rassemblant son courage, Ankervärr s'approcha du « loup géant » de la valkyrie, lui-même également blessé. Il parvint à panser ses blessures et celles du loup.

Bien après la bataille, des valkyries revinrent pour récupérer le loup. Mais, celui-ci s'était attaché à Ankervärr et voulait rester avec lui. Cet événement ne s'était jamais produit. Elles décidèrent de laisser ce loup auprès de cet humain et de confier une louve géante pour qu'une nouvelle race de loups-géants se développe. Malheureusement, ces loups géants ont perdu, au fur et à mesure des générations, leur faculté de voler. Ainsi, Ankervärr revendiqua le fait d'avoir été reconnu par les dieux. Il fonda son clan et l'installa au Sud du royaume. Une lignée de loups géants s'établit et le clan devint peu à peu un clan de chasseurs/pisteurs et de dresseurs de chiens. Les loups géants sont confiés aux membres du clan les plus méritants (les meilleurs dresseurs ou les meilleurs combattants).

Géographie

Les terres du clan Ankervärr sont situées au Sud de la forêt des Vanes. Il y a un réseau de villages qui émaille leur territoire. Habiles chasseurs, ils ne se sont mis que très tard à l'agriculture. Des champs ont commencé à poindre de ci de là. Malheureusement, la guerre et l'hiver les ont empêchés d'avoir une bonne récolte.

Opinions politiques

Très récemment, le clan Ankervärr a obtenu un siège au Grand Thing. Ils se positionnent en experts de la chasse et en éclaireurs. Ils ont aidé en cela lors de la dernière guerre. Maintenant, ils aident l'ordre sacré des gardiens d'Heimdall dans la tâche de surveiller la frontière méridionale du royaume d'Asgard.

Compétence recommandée : chasse ou dressage (chien)

Opinions religieuses

Leurs prières vont essentiellement à Odin, Frigg et aux valkyries. Des petits autels dédiés aux dieux ont été bâtis un peu partout. Leur foi est surtout personnelle. Ils se promènent souvent avec un petit fétiche sous la forme de pendentif et concentrent leurs prières dessus.

La situation actuelle du clan

La meute actuelle de loups géants s'élève actuellement à 25 loups de tous âges (leurs capacités sont celles des «loups de Jotunheim»). Le jarl ne s'inquiète pas trop des mauvaises récoltes car le clan parvient toujours à se nourrir par la chasse. Le clan Ankervärr est devenu bien populaire auprès des autres clans pour l'aide ponctuelle qu'ils peuvent apporter sur des affaires de traque de criminels et pour la défense du pays.

Les personnalités du clan

-Wigdil Bargorn : ce vieux jarl a enfin réussi positionner son clan dans le Grand Thing. Maintenant, il pense à abdiquer sa place envers son fils, Wigmar. Mais, il a peur que celui-ci ne soit pas prêt. Il aimerait le marier avec une fille de jarl pour renforcer la position politique de son clan.

-Ubar : ce chasseur est fou et sanguinaire. Il a rassemblé une poignée d'hommes tout aussi dingues que lui et provenant d'un peu tout le pays. Ensemble, ils organisent des chasses à l'homme, choisissant avec soin leur proie. Ils observent pendant des semaines celui qui sera le chassé, appréciant sa puissance et sa ruse. Puis, ils le droguent pour le laisser dans la nature, changeant d'endroit à chaque fois. Puis, ils le traquent jusqu'à l'attraper et le mettre à mort.

-Wigmar Bargorn : ce jeune aventurier est un bon guerrier, bien que trop impétueux. Il a un loup géant nommé «Forcecroc» et il adore voyager. Il cache à tout le monde son statut de fils de jarl. Il a rencontré plusieurs personnes célèbres dans le royaume d'Asgard et les a observé alors que ceux-ci ne croyaient avoir à faire à un chasseur sans envergure. Cela l'amuse énormément. Malgré ces petites malices, tout le monde pense qu'il fera un excellent jarl.

Le clan Borgnirv

Sans doute le clan le plus pacifique, le clan Borgnirv est constitué d'adorateurs de Freyr et de Freya. Leur réputation de soigneurs et leurs connaissances en herbes médicinales servent de rempart militaire. Les autres clans ne veulent pas attaquer les villages des terres Borgnirv car cela pourrait être une grosse perte pour le royaume. De leur côté, le clan Borgnirv n'est pas animé d'intentions hostiles.

Histoire

A l'origine, il ne s'agissait que d'une tribu d'asgardiens installés aux pieds des montagnes des os d'Ymir. Ils possédaient déjà une certaine habileté avec les remèdes naturels et l'exploration des montagnes. Une légende prétendait même que ce village avait exploré l'ensemble des montagnes des os d'Ymir et qu'ils avaient découvert le puits caché qui menait (à l'époque) au sanctuaire sous-marin de Poséidon.

Un jour, les gens de ce village trouvèrent une femme magnifique en larme qui se lamentait seule dans la nature. Il s'agissait de la déesse Freya qui pleurait après s'être querellé avec Od, son mari. Celui-ci s'était montré infidèle à la belle Freya. Elle semblait inconsolable. Les membres de ce village firent tout ce qu'ils purent pour apaiser le fardeau de Freya.

Ils lui apportèrent des vins, des mets et des infusions destinées à calmer son chagrin. Peu à peu, avec patience et bienveillance, ils purent faire cesser ses larmes. Son cœur apaisé, Freya changea ses larmes en « larme d'or rouge », comme des perles précieuses en forme de gouttes qui avaient la teinte de l'ambre mais d'une beauté plus exceptionnelle et d'une valeur incalculable. Mais, le bien le plus précieux que Freya offrit à ces villageois est cette amitié qui perdure encore aujourd'hui. Imitant sa sœur, Freyr visita ce village pour leur signifier son amitié. Les larmes d'or rouge firent la fortune de ce village ; fortune sur laquelle ces gens devaient se baser pour fonder un clan prospère.

Depuis, la ferveur du clan Borgnirv pour Freyr et Freya n'eut de cesse de grandir. Ils battirent des temples pour leur rendre hommage. Il y a notamment un temple pour Freyr et un autre pour Freya chacun sur un sommet d'une montagne des os d'Ymir. Ces deux temples se font face, battus par les vents et couverts de neige. De plus, le clan Borgnirv joue un rôle prépondérant dans les festivités du Vanenheim. Une rumeur circule comme quoi c'est un jarl Borgnirv qui a inspiré l'idée de ces festivités aux dieux Vanes. Puis, ils construisirent Freytig, une grande cité dans les montagnes des os d'Ymir. Elle devait servir d'étape pour ceux qui

voulaient gravir la montagne vers les temples aux sommets. Par la suite, elle est devenue le centre politique du clan Borgnirv.

Est-ce le lien avec des dieux si bienveillants ou bien une propension naturelle à l'altruisme ? Toujours est-il que le clan Borgnirv a acquis, préservé et transmis de grandes connaissances en herbes médicinales et en médecine. Leur réputation sur ce point est telle qu'elle suffit à motiver les autres clans à entretenir des relations pacifiques avec eux.

Géographie

Le clan Borgnirv se situe sur la partie Sud Est des montagnes des os d'Ymir. Leur territoire se divise entre des vallées et les montagnes qu'ils se sont attribuées et qu'ils ont aménagées. Des villages ponctuent les montagnes et des guérisseurs y vivent, au sein de la population. Ils parcourent les montagnes pour cueillir des herbes rares. Leur dévotion envers Frey et Freya semble favoriser leur agriculture. Cela a pour conséquence de maintenir leur économie dans le positif.

Freytig est la capitale du clan Borgnirv. Bâtie à flanc de montagne, cette cité devait servir de point d'étape pour les asgardiens qui voulaient se recueillir aux temples de Freyr ou de Freya aux sommets des deux montagnes.

Mais, la ville s'est développée au point que le jarl du clan Borgnirv y vit. Bien qu'il ne s'agisse pas là de sa fonction première, Freytig est un bastion bien fortifié, capable de repousser une petite armée (si les défenseurs savent utiliser le terrain et acculer l'envahisseur vers le vide).

Opinions politiques

Les jarls successifs de ce clan ont toujours su placer leur politique dans une position neutre. Il leur est arrivé de ployer le genou face à un roi qui voulait unifier Midgard. Le temps semble ne plus avoir de prise sur ce clan qui maintient sa place au sein du Grand Thing avec discrétion et prévenance.

Compétence recommandée :
herboristerie ou médecine

Opinions religieuses

Comme précisé plus haut, le clan Borgnirv prie avec la plus grande des ferveurs les dieux Freyr et Freya. Ils disposent d'un artefact sacré confié par ces dieux. Il s'agit d'un long tapis de « fourrure d'herbe » de près de 6 mètres. Il possède une propriété étonnante. Une fois déroulé et posé en pleine nature, il ouvre une porte vers le Vanaheim. Si jamais le clan Borgnirv est face à une menace importante, il pourra y trouver refuge. Cet objet est un secret que seuls des membres du clan Borgnirv connaissent.

La situation actuelle du clan

Le clan est stable, politiquement et économiquement. Leur participation aux récentes guerres ne les a que peu affecté. Les soins qu'ils ont apporté sur les champs de bataille et après furent grandement appréciés.

Ils préparent les prochaines festivités du Vanaheim avec impatience, persuadés que cet événement redonnera du souffle au royaume d'Asgard.

Les personnalités du clan

-Durag Borgnirv : ce jarl de 24 ans est dans la lignée des Borgnirv : bienveillant et dévot envers Frey et Freya. Il nourrit cependant une ambition secrète : Il veut qu'un poste au Grand Thing soit réservé à un éventuel « élu de Freyr ». Odin dispose déjà d'un élu permanent en la personne de Fjolnir Gripssonar. Durag voudrait ramener l'équilibre entre les dieux Vanes et Ases au grand Thing. De plus, il se doute qu'un élu de Freyr sera de nature à calmer les conflits internes au pays.

-Vikna : Cette jeune fille de 17 ans est une apprentie volva de Frigg qui est chargée de veiller sur le tapis de fourrure d'herbe sacré. Elle vit isolée des autres et bien peu de personnes sont au courant de sa mission. Mais, Vikna s'ennuie un peu, ainsi recluse. Elle s'habille régulièrement en fermière pour aller visiter Freytig et voir les citoyens. Elle reste parfois faire la fête dans les tavernes tard le soir. Et pendant ce temps là, personne ne surveille la fourrure d'herbe...

-Robürg : Tout le monde n'est pas aussi pacifique dans le clan Borgnirv. Bien qu'il prie Freyr et Freya, Robürg est un guerrier. Il aime défier les autres combattants. Il manque parfois de discernement sur le choix de ses adversaires. L'année dernière, alors qu'il était seul, il fit la rencontre d'un vagabond qui avait le visage bandé et portait une cape encapuchonnée bleue foncé. Très cordialement, ils s'affrontèrent et Robürg perdit ce combat. Quand il lui a demandé son nom, l'inconnu répondit simplement « Nidhogg ». Depuis, Robürg veut retrouver celui qui porte le nom de ce dragon légendaire pour avoir sa revanche.

Le clan Borngür

Vivant reclus, ces réfugiés du Jotunheim se cachent dans la forêt des brumes grises. Leur sang de géant les incite à rester à l'écart, car leur situation les abaisse socialement. Leurs stigmates de géant amène de la méfiance de la part de tous. Mais, pour la première fois, ce clan commence à avoir envie de se développer sans pour autant s'étendre. Par conséquent, ils vont devoir communiquer avec l'extérieur.

Histoire

Il y a six générations de cela, des asgardiens étaient prisonniers dans le Jotunheim. Issus des champs de batailles, des villages pillés, ces hommes et femmes servaient d'esclaves. Ils sont restés prisonniers plusieurs générations à la merci des géants. Il s'agissait tout de même d'une communauté de 150 prisonniers. Certains hommes ont eut des enfants avec des géantes et les enfants sont devenus des esclaves dans certains cas. Peu à peu, le sang des géants s'est dilué chez ces esclaves formant des hommes globalement plus grands et massifs que la normale.

Bradart était le guerrier divin de Zéta. Vétéran d'une guerre contre le Nidavellir qui l'avait traumatisé, il errait dans le royaume d'Asgard, toujours porteur de son armure de guerrier divin d'Odin, comme si la

guerre n'était pas finie pour lui. Il avait perdu ses amis et son « ombre », le « tigre blanc », vu des atrocités et combattu des ennemis redoutables. Tout ceci l'avait rendu amer et provoquant. Il causait des troubles partout où il allait. Peut-être cherchait-il à mourir... A force de semer le désordre, les autorités de l'époque bannirent Bradart, malgré son passé héroïque. Au lieu de partir vers le Sud, ce guerrier divin exilé parti vers les autres royaumes d'Yggdrasil. Il parcourut le Niflheim et le Muspellheim, se battant contre des géants. Puis, il prit le chemin vers le Jotunheim. En voyant le traitement qu'avaient subit ces esclaves, il décida que c'était de son devoir de les sauver. N'écouter que son sens de la compassion, il décida de finir sa vie en accomplissant un bel acte. Il organisa leur fuite et combattit les géants à leurs côtés. Il sacrifia sa vie pour qu'ils puissent s'enfuir.

Ces réfugiés rentrèrent sur Midgard. Mais, leur physiologie trahissait la présence de sang de géant dans leurs veines. Ils étaient rejetés par tous et avaient du mal à survivre en milieu urbain. Ils partirent se réfugier dans la forêt des brumes grises et fondèrent le clan Borngür (du nom du fondateur), clan qui ne fut jamais reconnu par le reste du royaume d'Asgard.

Option de création de personnage :

Un personnage du clan Borngür peut acquérir gratuitement l'avantage « sang de géant ». En revanche, le malus social devient -65 %. Attention, si le joueur paye cet avantage, le malus social n'est pas modifié.

Géographie

Les villages du clan Borngür se situent dans une région excentrée de la forêt des brumes grises. Peu de personnes savent où les trouver, ni même ne connaissent leur existence. Le clan Borngür connaît l'importance du travail et s'est attelé à tracer des routes à travers leur territoire. Cela étonne toujours de trouver des sentiers larges et entretenus en pleine forêt.

Opinions politiques

Aucun siège ne leur est réservé au Grand Thing. Le clan Borngür aimerait être accepté par les autres. Et, par ailleurs, ils y parviennent ponctuellement. Par exemple, un scalde du clan Skellinvar est déjà venu à eux pour apprendre la légende de Bradart. Mais, il leur manque des liens diplomatiques et commerciaux basés sur des mariages.

Le changement politique se fait démocratiquement, ainsi que le faisaient les esclaves réfugiés délivrés par Bradart.

Le jarl est élu par l'ensemble du clan. Aucun héritier ne gagne, de facto, le poste de chef du clan.

Compétence recommandée : chasse

Opinions religieuses

Ils remercient Odin d'avoir inspiré Bradart pour venir libérer leurs ancêtres. Aussi, leurs prières vont préférentiellement vers le père des dieux. Et Odin semble les écouter car il est arrivé plusieurs fois qu'un guerrier du clan Borngür soit choisi comme guerrier divin du Tigre Blanc, l'ombre du guerrier divin de Zéta. Et cela s'est toujours bien passé.

La situation actuelle du clan

Ils n'ont que très peu participé à la dernière guerre du Ragnarok. Ils ont prit conscience que le royaume d'Asgard est en pleine reconstruction. Alors, ils pensent pouvoir se développer dans ce même élan. Loin d'eux l'idée de venir grignoter des terres appartenant aux autres. L'objectif serait plutôt de faire importer des pierres pour bâtir une cité d'importance au sein de la forêt.

Les personnalités du clan

-Evigril : elle a été élu jarl par son clan car elle est sage. A 35 ans, elle est à l'origine de cette ambition de développement pour le clan.

Elle pense que le point de départ est de bâtir une capitale au cœur de la forêt de brumes grises. Elle considère que le temps où le clan vivait dans des villages de qualité médiocre est révolu. Mais, pour cela, il faut sortir de la forêt et faire du commerce pour acheter des outils et des matières premières.

-Lygord : Cet homme immense (quasiment un géant) a des contacts au sein du clan Alguering. Evigril l'a envoyé vers eux pour commencer à négocier des accords commerciaux pour initier son grand projet. Mais, Lygord ne les a jamais rejoints. Une nuit, il a eut une vision. Bradart, aujourd'hui devenu un einherjar, lui a parlé en rêve.

Par le biais du décès d'un homme survenu au Jotunheim et qui, lui aussi, a rejoint le Valhalla, Bradart a appris qu'il restait des esclaves en Jotunheim. Il a confié à Lygord la mission de les libérer. Personne n'a revu Lygord depuis...

-Nadeguild : Architecte enthousiaste, Nadeguild est une femme de taille moyenne âgée de 34 ans, mariée et mère de trois enfants. Elle est intelligente et pense être capable de bâtir la future cité du clan. Elle motive son jarl et les membres de son clan pour se moderniser. S'il devait lui arriver quelques choses, le projet d'une cité pour le clan Borngür serait très compromis.



Le clan Dorkmar

Depuis fort longtemps, ce clan vit reclus, à l'Est du royaume d'Asgard. Ils remplissent une mission confiée par les dieux : prévenir la venue du Ragnarok. Ils ont été épargnés par les guerres récentes car ils n'y ont quasiment pas participées. Mais, le moment est venu de s'ouvrir au reste du royaume d'Asgard.

Histoire

Quand les dieux ont réussis à entraver Fenrir, le loup titanesque, ils l'ont précipité dans une faille sans fond sur Midgard : la faille du loup. A l'époque, le dieu Tyr venait de se faire arracher la main par la gueule de Fenrir. Cruellement blessé, Tyr avait besoins de soins. Les quelques humains qui étaient présent lors de l'emprisonnement de Fenrir vinrent porter secours au dieu blessé. Ils lui prodiguèrent des soins et le nourrirent. Pendant qu'il se remettait de ses blessures, Tyr s'inquiétait au sujet de cette immense faille pouvant représenter un grand danger pour le peuple de Midgard.

Il rassembla les hommes qui l'avaient aidé pour leur confier une mission de la plus haute importance : surveiller la faille et prévenir du retour du puissant loup Fenrir. Plus tard, Tyr revint avec le cor d'Idavoll et la mission de souffler dedans en direction de l'Yggdrasil, le jour où Fenrir sortirait de la faille du loup. Ce cor, trésor jalousement gardé par le clan Dorkmar, peut également être utilisé comme une arme.

Parmi les hommes qui vinrent en aide à Tyr, se trouvait Dorkmar, sage et puissant combattant asgardien. Tyr le nomma lui-même chef de clan. Dorkmar organisa ses hommes de manière à s'installer autour de la faille. Ainsi, le clan surveille depuis lors, la faille, obéissant avec fierté à un commandement divin.

Des monstres étranges jaillissent parfois de cette faille. Ces créatures difformes sont l'expression de la colère de Fenrir qui déforme les animaux et les végétaux pour en faire des monstres enragés.

Cor d'Idavoll			
Résistance	80 (divin)	Envoutement	120
Effet paralysant : chaque marge de 5 points sur le jet d'envoutement paralyse la cible pendant un round. Le talent contrôle (ainsi que transe) permet de résister à cet effet (marge contre marge). De plus, les dieux ont la possibilité de voir ce qui se passe autour de celui qui utilise le cor.			

Alors, le clan Dorkmar surveille et les pourchasse impitoyablement pour préserver le reste du royaume.

Conscient de l'importance de leur mission, le clan Dorkmar a toujours vécu isolé des autres clans. Ils ne voulaient surtout pas être pris dans des affaires politiques qui les auraient détournées ou affaiblies vis-à-vis de leur devoir sacré.

Il y a une centaine d'années, le clan Dorkmar reçut la visite d'alfes noirs qui traversaient le royaume en toute discrétion. Ils se présentèrent comme faisant partis d'une organisation nommé «le dragon et le trident». Ils étaient soucieux d'un éventuel retour du terrible Fenrir. Alors, ils ont entretenu des liens avec le clan Dorkmar afin de surveiller la faille du loup et de l'assister occasionnellement. Il leur arrive de revenir voir le clan Dorkmar de temps en temps.

Géographie

Le clan Dorkmar est situé au Nord-Est du territoire, au-delà de la chaîne de montagnes nommée les montagnes des deux têtes du dragon. Leurs terres sont difficiles à entretenir, mais des rivières et des lacs permettent la pêche en eau douce. Des villages sont situés tout autour de la faille du loup pour la surveiller. Les limites du territoire du clan sont mal définis et pas vraiment officielles.

Opinions politiques

Politiquement, le clan Dorkmar est totalement absent. Aucun siège ne leur est réservé au Grand Thing. Ils n'entretiennent pas de liens diplomatiques avec l'extérieur, mis à part les alfes noirs qui viennent épisodiquement. Il n'y a que peu de bouleversements à la tête du clan Dorkmar. Par le passé, il est arrivé qu'un jarl soit destitué pour mauvaise gestion. Aussi, le chef du clan Dorkmar s'entoure de conseillers avisés pour le diriger, car, après tout, une erreur pourrait, un jour, sonner le glas du clan, voire du royaume entier.

Compétence recommandée : Légendes

Opinions religieuses

Leur dieu de tutelle est bien évidemment Tyr. Cependant des offrandes à Freyr et Freya sont très courantes. Ils ont des rituels funéraires très solennels quand ils rendent hommage à un guerrier ayant succombé face à un monstre de la faille du loup. A ce moment, ils implorent Odin de le recevoir au Valhalla.

La situation actuelle du clan

Toujours engagé dans le devoir confié par les dieux, le clan a été épargné par les conflits au travers des siècles.

Cependant, Gormki, l'actuel jarl, envisage de faire sortir son clan de ses terres pour venir en aide au royaume.

La faille du loup s'est pourtant manifesté lors du Ragnarok (la bataille face aux spectres d'Hadès). Des animaux dégénérés en sommeil en sont sortis. Le clan a failli être submergé. Mais, la vaillance de leurs guerriers permit de repousser la menace. Depuis, la faille du loup semble inactive.

Les personnalités du clan

-Gormki : jarl du clan Dorkmar. Plutôt débonnaire, il dirige le clan avec un sang-froid inébranlable. Lors du Ragnarok, il a géré les troubles provenant de la faille du loup avec force et un peu de roublardise. Après ce chapitre, il a décidé d'ouvrir le clan au reste du royaume d'Asgard. Il a envoyé quelques guerriers dont il pouvait se passer vers la frontière méridionale pour aider à sa défense.

-Arion : Légionnaire de bronze au Pilum. Ce légionnaire sacré d'Arès a combattu le peuple gaulois lors de la guerre. Il a été durement blessé pendant la bataille. Fyrdo, éclaireur du clan Dorkmar a été impressionné par son courage. Bien qu'Arion soit un étranger, Fyrdo ramena Arion chez lui pour le soigner. Arion a décidé de payer sa dette en défendant le clan Dorkmar des monstres de la faille. Il aimerait également, un jour, visiter les autres royaumes d'Yggdrasil.

-Broki : Ce guerrier de 18 ans est très respecté au sein du clan Dorkmar. Il est toujours sérieux dans ses tours de garde et surveille la faille avec précaution. Malheureusement, très récemment, il a commencé à faire des cauchemars récurrents. Il y voit des monstres terrifiants qui émergent de la faille pour détruire le monde et il ne parvient pas à les arrêter. Est-il en train de voir l'avenir, de devenir fou ou alors est-ce un pouvoir maléfique qui l'agresse dans son sommeil ?

Le clan Folkenvor

La plupart des clans asgardiens forment des guerriers. Même si le membre du clan a une activité conventionnelle comme fermier ou pêcheur, il est aussi un combattant. Ceci est encore plus vrai pour le clan Folkenvor. Non seulement ils apprennent le combat pour défendre leur famille et leur clan, mais aussi pour participer aux duels dans les arènes qui font la réputation de ce clan.

Histoire

Les terres qui bordaient le sud du fjord intérieur étaient le lieu où se réglaient les ordalies. Certains combats rituels y avaient lieu. C'était un lieu sacré de Tyr. Progressivement, une ville fut bâtie autour de l'arène sacrée qui servait à régler les ordalies. Il y avait même des lieux d'entraînement qui s'étaient établis pour que certains combattants se préparent. Salkenürd était né. Cette ville n'a fait que grandir depuis lors. Elle est devenue la ville la plus réputée pour ses combats.

Baragd Folkenvor était le champion des arènes. Il assistait à toutes les ordalies et étudiait les techniques des combattants. Il défiait ceux qu'il estimait représenter un adversaire valable. Ses qualités martiales étaient complétées par son charisme et ses facultés de meneur d'hommes.

Il fonda son clan, le clan Folkenvor, à Salkenürd même. Mais très rapidement, il revendiqua les terres avoisinantes. Il motiva son clan pour conquérir les villages avoisinants afin de posséder un territoire conséquent.

Une légende raconte qu'un géant nommé Thungrir vint sur les terres du clan Folkenvor pour y défier ses guerriers. Il avait les poches pleines d'or et sa richesse ne semblait jamais pouvoir se tarir. De plus, la chance semblait à ses côtés. Thungrir combattait les guerriers du clan dans l'arène. Il n'était pas spécialement fort mais sa chance le protégeait de la défaite. Après ses duels, il utilisait son or pour financer un banquet festif où tous les combattants étaient invités. Le lendemain, chaque jour, il affrontait un autre combattant des arènes qu'il parvenait à vaincre, souvent par un coup de chance. Ses succès étaient tels que Baragd Folkenvor lui-même champion des arènes et jarl du clan, craignait son combat contre Thungrir. Le géant Thungrir finit par dire que s'il parvenait à remporter tous ses duels, et étant donné sa richesse, il serait légitimement le jarl du clan Folkenvor. Baragd parvint à convaincre ses guerriers de s'unir face à ce géant, trop chanceux pour être honnête. Une nuit, après un banquet, ils attaquèrent Thungrir par surprise.

Cette agression couta la vie de plusieurs guerriers mais Thungrir finit par périr sous les coups des guerriers du clan Folkenvor. On raconte que les survivants dévorèrent la chaire du géant afin de s'approprier un fragment de sa chance. Cet épisode est une tâche dans l'histoire du clan Folkenvor. Par ailleurs, il est impossible d'évoquer cette histoire devant un membre du clan Folkenvor sans que cela se termine par une provocation en duel. Pourtant, encore aujourd'hui, nombreux sont ceux qui se demandent ce qui est vrai ou faux dans cette histoire. Mais, un des secrets de ce clan est un effet qu'il y a eut sur les descendants des combattants :

Touché par Thungrir : à la création d'un personnage du clan Folkenvor, il est possible d'acquérir, pour deux points de création, la capacité suivante : le personnage est un des descendants des guerriers ayant mangé la chaire du géant Thungrir. La conséquence est qu'un peu la chance de ce géant vit en lui. Aussi, il peut relancer un jet de dé une fois par scénario.

Le clan Folkenvor a fourni de nombreux guerriers au royaume d'Asgard tout au long de son histoire. Ils ont fait des raids vers le Sud de la Scandinavie, ont défendu la frontière du royaume et ont chassé des géants. Leur histoire, mise à part l'épisode du géant Thungrir, est constellé de guerriers illustres.

Géographie

Les terres du clan Folkenvor s'étendent au sud Fjord intérieur. L'apport d'eau douce et les terres cultivables permettent une survie facile. La pêche dans le fjord est aussi un moyen de subsistance.

Salkenürd est la grande ville qui renferme le plus d'arènes. C'est d'ailleurs ici qu'est logé le champion du clan attendant un défi à sa hauteur, suivant la même tradition de Baragd Folkenvor. Des tournois y sont régulièrement organisés. Il semble d'ailleurs que la population ne parle que des prochains combats d'arène. Cette situation rend les autorités de Salkenürd peu préparées pour une éventuelle invasion. Elles comptent sur la puissance de ses gladiateurs.

Opinions politiques

Par le passé, certains jarls du clan Folkenvor ont eut pour ambition de conquérir des voisins, ou parfois même, le pouvoir sur l'ensemble du royaume. Ils ont déclenché bien des guerres. Les guerres récentes ont affaibli le clan qui y a perdu de nombreux guerriers. Si le clan parvenait à se relever plus vite que les autres clans, nul doute que ses membres pousseraient leur dirigeante à s'emparer du pouvoir sur tout le royaume d'Asgard.

Le commerce fonctionne bien. Salkenürd reçoit la visite de nombreux amateurs des arènes régulièrement. Ainsi, des marchands en profitent pour écouler leurs produits. Il faut bien comprendre que maintenir les meilleures arènes de combat de tout le royaume d'Asgard leur garantit un apport financier ainsi qu'un entraînement intense et efficace pour de nombreux membres.

Compétence recommandée : éloquence

Opinions religieuses

Thor est le dieu de tutelle de ce clan. Ses membres lui vouent un culte très intense. Des cérémonies en son honneur ont lieu avant les combats importants des arènes. Une rumeur tenace prétend qu'il viendrait parfois observer les combats des arènes du clan Folkenvor incognito. Il y a d'ailleurs souvent un spectateur qui croit être assis à côté de Thor lui-même lors des combats les plus passionnants.

La situation actuelle du clan

Le clan Folkenvor est tourné sur lui-même en ce moment. La jarl craint son champion et elle voudrait nouer une alliance en se mariant avec un nom illustre, peut-être un vétéran de la guerre. Mais, les membres du clan souhaitent surtout redresser l'économie du clan.

Les réserves de nourritures sont encore bonnes, mais la jarl s'inquiète des conséquences de la guerre, conséquences qui pourraient amener une famine sur Asgard dans les années à venir. Elle s'inquiète peut-être pour rien.

Les personnalités du clan

-Firsen : Il est devenu récemment le champion des arènes. Tout le clan l'acclame lors de ses combats. Et, nombreux sont ceux qui pensent qu'il pourrait être reconnu par Odin lui-même et accéder au rang de guerrier divin. Pour sa part, Firsen se contente de lancer des défis pour un combat amical à tous ceux qu'il estime être des guerriers capables de le vaincre. Il aime la compétition et se mettre à l'épreuve. Il n'a pas d'autres ambitions que de devenir le combattant le plus puissant.



-Vulgonde Folkenvor : descendante de Baragd Folkenvor, actuelle jarl du clan. A 25 ans, elle n'est toujours pas mariée. Elle cherche à faire la meilleure alliance pour son clan (probablement un riche propriétaire qui aidera le clan à se nourrir quand les hivers seront les plus rudes). La conséquence de son hésitation est une impatience de son peuple qui la voit comme une personne faible. Des gens murmurent que la lignée des Folkenvor n'est plus aussi forte qu'avant. D'ailleurs, Vulgonde s'inquiète de la popularité de Firsén.

Elle croit, à tort, que celui-ci pourrait essayer de la détrôner. En conséquence, elle le fait surveiller par des hommes de confiance.

-Le vieux Lirogue : Cet homme a été combattant dans les arènes et sur le champ de bataille. Il a une très grande expérience, car, en plus de son vécu de guerrier, il a entraîné nombre de gladiateurs. Maintenant, il est celui qui organise les combats des arènes. Si quelqu'un veut défier un combattant de façon légale, c'est le vieux Lirogue qu'il faut aller voir.

Le clan Gripssonar

De tous, le clan Gripssonar est celui qui s'illustra le plus pendant les dernières guerres. Son jarl, Fjornir, guerrier de Mistelheinn a passé les épreuves pour accéder de son vivant au Valhalla pour annoncer le Ragnarok à Odin. Il lança l'hallali des hordes des einherjars vers l'armée d'Hadès. Si Asgard n'est pas tombé face aux spectres, c'est en grande partie grâce à lui. Ainsi, le clan Gripssonar rayonne de cette gloire sous la tutelle de celui que tout Asgard considère comme un héros.

Histoire

Le clan Gripssonar fait parti des plus anciens clans. Son fondateur s'appelait Hromund Gripssonar, un puissant guerrier qui s'illustra auprès de l'ancien roi Olaf. Hromund Gripssonar de Mistelheinn, déjà armé à l'époque de cette épée de l'ordre des guerriers de Thor combattait en faisant preuve de courage lors de la bataille des deux rois Haldingr.

Suite à cette bataille, le roi Olaf victorieux accorda des terres et un titre à Hromund. Thor accorda un privilège encore plus grand : l'épée de Mistelheinn se transmettrait de père en fils dans la lignée du jarl.

Une des particularités de ce clan est qu'au cours de son histoire, il noua une alliance avec le sanctuaire d'Athéna, assurant une amitié Asgard-Grèce durable. Les mauvaises langues racontent que c'est cette alliance qui poussa les ennemis du clan Gripssonar à réfléchir à deux fois avant d'ouvrir des hostilités injustifiées contre lui.

Voilà cinquante quatre générations que la lignée Gripssonar s'enorgueillit d'hériter de ce glorieux passé et du double titre de jarl et de guerrier de Mistelheinn.

L'histoire récente du clan Gripssonar est celle du royaume d'Asgard. Fjornir a été l'un des premiers à s'interroger sur le bien-fondé de la guerre qui opposa Asgard au sanctuaire d'Athéna. Harbar Gripssonar, le père de Fjornir dut renoncer à l'alliance avec le sanctuaire d'Athéna, à regret. Fjornir dirigea, par la suite, des serviteurs d'Athéna contre la guerre contre les légionnaires d'Arès. C'est au cours de cette bataille qu'Harbard, perdit la vie. Fjornir devint alors jarl et guerrier de Mistelheinn.

Depuis, son héroïsme a mené le clan Gripssonar au plus haut sommet de la gloire. Fjornir est devenu, en plus des ces autres titres, l'envoyé d'Odin.

Ainsi, il siège au Grand Thing d'Asgard à ce titre. Sa voix y est respectée.

Malheureusement, le clan est très affaibli par cette guerre. Bien que son jarl soit auréolé de gloire, les membres sont en train de panser leurs plaies et de former la génération suivante de guerrier car ils craignent que cela se révèle très important prochainement.



Géographie

Le vaste territoire du clan Gripssonar se situe au centre du royaume d'Asgard, au sud du territoire du clan Wulfing et de la rivière blanche. Le clan a su faire fructifier cette terre désolée. Il contrôle les frontières, surveille les routes et chassent les bandits et les géants qui pourraient s'y aventurer.

Ce territoire est battu par les vents et ne comporte que quelques petites montagnes. Aussi, aucune frontière naturelle n'arrête les tempêtes. Les terres Gripssonar sont parsemées de petites villages qui forment un maillage plutôt homogène ; ce qui permet une entraide facile et un bon transfert d'informations à l'intérieur du clan.

Opinions politiques

Héritier d'une gloire obtenue sur le champ de bataille, le clan Gripssonar est tenu de toujours agir avec honneur. Dans l'application, les membres du clan ne sont pas toujours aussi irréprochables. Cependant, ils ne laissent pas passer un affront et sont avides de relever les défis.

Nombreux sont ceux qui sont persuadés qu'un destin encore plus grand attend le clan Gripssonar. Et les événements récents semblent leur donner raison.

Une grande rivalité politique opposait les clans Gripssonar et Wulfing. Pour remédier à cela, Harbard maria son fils Fjornir avec Mildred Wulfing, héritière du clan. Par ce mariage, et vu le nouveau statut de Fjornir au Grand Thing, le clan Wulfing devient peu à peu vassal du clan Gripssonar.

L'amitié du jarl Fjornir avec le Grand maître du clan japonais de Raiden, Takao, a été décisive lors de la bataille du Ragnarok. Il faut rajouter à cela la ferveur athénienne que certains membres du clan ont encore et il devient évident que ce clan s'inscrit comme un centre diplomatique incontournable.

Compétence recommandée : Légendes

Opinions religieuses

Thor et Odin sont les principaux dieux vénérés par le clan Gripssonar. Cependant, il n'est pas rare de trouver des petits autels dédiés à la déesse Athéna qui rappelle l'ancienne alliance.

Le mariage de Fjornir avec Mildreid Wulfing a ramené le culte dédié aux dieux Vanes, Freyr et Freyja. Celle-ci a insisté pour qu'il y ait des lieux de cultes qui leur soient dédiés.

La situation actuelle du clan

Bien que meurtri, le clan Gripssonar va se redresser de toutes ces pertes. La force et le courage de son jarl est une garantie de réussite aux yeux de tous. Ainsi, ils acceptent mieux le sacrifice de tant de guerriers dans la défense Asgard.

Fjornir, devenu le héros d'un pays, garantit une puissance politique et diplomatique. Aussi, le clan Gripssonar tente de relancer le commerce et favorise les échanges avec ses voisins.

Les personnalités du clan

-Fjornir : jarl, 21 ans, guerrier de Thor de Mistelheinn. Il est honorable et courageux. Il a rencontré Odin lui-même et le dieu borgne lui fait confiance. Alors, Fjornir est sensé le représenter officiellement au Grand Thing d'Asgard. Tout Asgard sait qu'il est « l'envoyé d'Odin ». La preuve est qu'il a la permission de porter son armure divine sur Midgard. Mais, Fjornir est malheureux. Il aime encore la fille de son maître d'arme, la belle Elphir. Malheureusement, son devoir envers son clan l'a forcé à épouser Mildreid. Depuis, il est souvent amer. Cette déchirure sentimentale a sans doute été un renfort à son courage, ne craignant pas la mort.

-Mildreid : épouse du jarl, 20 ans, fille héritière du jarl du clan Wulfing. Elle paraît froide et stricte. Au fond d'elle, elle a accepté, tout comme son mari, le devoir que son clan lui imposait. Elle non plus, n'aime pas son époux. Elle garde comme objectif de servir son clan et sa famille en se comportant en épouse irréprochable. Elle désire avoir des enfants au plus vite afin de faire perdurer la lignée dont elle a la charge désormais.

-Urdan : frère de Fjolnir, 15 ans. Ce jeune homme se singularise par sa foi envers la déesse Athéna. Depuis tout petit, il vénère la déesse de la sagesse et des batailles. Certains pensent qu'il est arrivé que ses prières envers Athéna se virent récompensées. Toujours est-il qu'il a survécu aux périlleux événements récents malgré une inaptitude au combat. Il a été un artisan de la paix quand il a fallut s'allier contre Hadès.

-Freygürd : ce marchand de 55 ans a tout vu et y a survécu. Il traîne une réputation de négociant rusé, capable d'enivrer son interlocuteur pour obtenir le meilleur prix. Il profite des accords entre le clan Gripssonar et le clan Wulfing pour s'enrichir de plus en plus. Cependant, Freybürg dispose de nombreux contacts à travers le pays. Il pourrait se révéler particulièrement utile en cas de crise. Pour le moment, il se contente de s'enrichir et envisage de se faire construire un domaine (même si cela fait de l'ombre à celui de son jarl).



Le clan Lulnkär

Vivant dans les montagnes des deux têtes du dragon, le clan Lulnkär exploite les richesses minières de leur fief depuis des siècles. Leurs liens avec les nibelungens leur a permis de devenir un clan sur lequel il faut compter. Ils sont les seuls à pouvoir forger des armes d'une qualité exceptionnelle. Ils semblent immuables depuis leur création, préférant leurs mines à la politique.

Histoire

Il y a près de 700 ans, un groupe d'asgardien découvrit un filon d'un métal unique, dans les montagnes des deux têtes du dragon. Par curiosité et convoitise de nouvelles richesses, ils ont extrait du minerai brut. Ils eurent un mal fou à traiter ce métal pour l'utiliser dans les forges. Heureusement, d'autres filons de fer et de cuivre furent découverts. Ils se sont acharnés à trouver d'autres filons, avec succès. Ils crurent à un cadeau des dieux. Leur destin était clair. Ils étaient désignés par les dieux pour devenir les mineurs de ces montagnes.

Progressivement, cette communauté grandit et devint le principal pourvoyeur en métaux dans le royaume. Et c'est plus par habitude que le royaume le qualifia de clan : le clan Lulnkär, du nom d'un des sommets qui culmine dans ces montagnes.

Mais, le clan gardait pour lui ce métal mystérieux. Le commerce aidant, le clan Lulnkär prit un peu plus d'ampleur. Mais, jamais, il ne revendiquait des terres hors des montagnes ; ce qui les mit à l'abri de nombreux conflits.

Un jour, des nibelungens virent à eux pour acheter ce fameux métal que le clan Lulnkär entreposait. Quand les membres du clan Lulnkär comprirent à quelles créatures légendaires ils avaient à faire, ils eurent envie de se rapprocher d'eux. Aussi, ils proposèrent un marché : ils offriraient ce minéral étrange en échange d'une éternelle amitié. Les nibelungels acceptèrent et revinrent régulièrement visiter, en secret, le clan Lulnkär. Au fil des siècles, les nibelungels leur apprirent quelques secrets de forge très profitables aux guerriers du clan. Aussi, certaines armes provenant du clan Lulnkär ont une résistance supérieure à la normale (mais bien inférieure à une arme sacrée).

Résistance d'une arme supérieure du clan Lulnkär = 5+1D6 (bronze)

Mais, ces armes ne se régénèrent pas naturellement. Aussi, après avoir subi un dégât elles sont détruites. Mais les éléments peuvent être réutilisés comme matière première par les nibelungens et le clan Lulnkär.

Géographie

Le clan Lulnkär s'étend sur la partie centrale des montagnes des deux têtes du dragon. Il est difficile d'en élaborer une carte. Quand on croit avoir répertorié tous les villages adossés aux montagnes, on finit toujours par en découvrir un nouveau. Les sentiers qui relient les villages et les mines sont bien entretenus car le clan craint, certains hivers, que des avalanches ravagent les villages. Alors, il faut pouvoir les évacuer rapidement.

Opinions politiques

Le clan Lulnkär se préserve de la politique et a toujours refusé de siéger au Grand Thing. Ils gardent jalousement secrète leur relation avec les nibelungens. Ils ont prit conscience du danger qui vient du Sud. Alors, la question de produire des armes supérieures en grand nombre et de les distribuer aux guerriers les plus exposés à l'ennemi a été évoquée.

Compétence recommandée : minage

Opinions religieuses

Leurs dieux de tutelle sont Frigg et Odin. Leur dévotion se tourne principalement envers les dieux Ases. Ils ont acquis la conviction que les mineurs qui périssent dans un accident accèdent au Valhalla.



La situation actuelle du clan

Ils entretiennent des relations commerciales très profitables avec le clan Wulfing. Ils ont même, très récemment, acheté un commerce à Vildrung afin d'avoir un endroit régulier pour revendre leur minerai brut. Leur prospérité n'a été que peu entamée par la guerre.

Les personnalités du clan

-Stingvär : A 38 ans, Stingvär est le jarl du clan Lulnkär. Cet homme est à la fois un bon mineur et un bon négociant. Son seul point faible est son amour pour Mildreid Gripssonar. Il l'a rencontré à Vildrung et, depuis, il ne pense qu'à elle. Quand il a appris son mariage avec Fjólnir Gripssonar, il a eut le cœur brisé. Depuis, il souhaite secrètement la mort du jeune jarl.

-Le vieux Brogli : Brogli a été un grand guerrier dans sa jeunesse. Il a formé plusieurs générations de guerrier grâce à des talents pédagogiques de qualité. Il a formé un élève très prometteur nommé Aldaric.

Hélas, celui-ci est devenu le Messenger du Serpent de Midgard, dévoué à Loki. Depuis, Aldaric a disparu. Aujourd'hui, à 72 ans, Brogli ne s'en est toujours par remit. Il hésite à reprendre d'autres disciples.

-Dalmahild : Elle est une volva très belle et très dévouée à Frigg (elle maîtrise l'art de Spà). Elle est âgée de 17 ans et croule sous les demandes en mariage. Mais, elle est secrètement amoureuse d'un mystérieux guerrier qui lui a sauvé la vie il y a deux ans. Celui-ci n'a pas prit la peine de se présenter. Elle aimerait vraiment le retrouver pour le remercier et apprendre à le connaître.

Le clan Nolfson

Clan qui vit reclus dans la forêt des brumes grises, ses membres se souviennent de leur gloire passée. Leur tempérament rancunier les pousse à se défier des étrangers. Leur commerce est réduit à la vente de bois et leur dévotion envers les dieux est faible. Cette situation pousse certains jeunes membres à partir explorer le pays, tournant le dos à leur clan.

Histoire

Le clan Nolfson est sans doute le clan le plus ancien encore existant. Dans un premier temps, le clan Nolfson conquiert par les armes les provinces du Sud du pays et une partie de la Scandinavie. Ils priaient Odin et Thor. Ils voulaient marquer l'Histoire et gagner leur place Valhalla. Ils se sont établis ensuite sur toute la partie Sud du pays, ne laissant que des parcelles de territoires à des clans conquis devenus vassaux. Il y avait également des régions sous leur coupe dans les terres plus au Sud.

De nombreux rois d'Asgard et de Norvège furent originaires du clan Nolfson au cours de l'Histoire. Leur influence fut majeure pendant plusieurs siècles. Le clan Nolfson décidait quel clan pouvait perdurer et quel clan devait disparaître.

Leur comportement était autoritaire, hautain et leur égo écrasait la fierté des clans vassaux. Leur priorité semblait d'empêcher les clans de grandir, de peur que ceux-ci ne les fassent tomber de leur piédestal.

Tout ceci dura jusqu'à une guerre particulièrement sanglante contre les géants de Muspellheim. Les fils de Surt avaient pris les armes contre les hommes et le clan Nolfson était en première ligne. Les sept guerriers divins d'Odin marchaient à leurs côtés. Cette guerre saigna le clan Nolfson horriblement ; si bien que le jarl et la famille régnante fut décimée. Mais, le peuple d'Asgard repoussa héroïquement les fils de Surt. Par la suite, un conflit interne au clan naquit pour des raisons de droit de succession au poste de jarl. Le clan Nolfson était déjà bien affaibli et cette petite guerre civile supplémentaire n'arrangea rien. Les autres clans, voyant la faiblesse passagère du clan Nolfson, s'unirent pour reprendre leurs terres annexées, ou tout simplement pour se venger des Nolfson. Peu à peu, le clan Nolfson perdit de sa superbe et dut subir une terrible humiliation en perdant ses terres ancestrales.

Les guerres successives conduisirent à la situation actuelle : un clan reclus au sein de la forêt des brumes grises. Maintenant, le clan Nolfson se compose de bûcherons, repliés sur eux-mêmes, ressassant leur splendeur passée.

Géographie

Aux abords du fleuve Audhumla, caché par les arbres de la forêt aux brumes grises, le clan Nolfson survit en coupant du bois. Ils utilisent le courant du fleuve pour véhiculer le fruit de leur travail vers des marchés où ils échangent leur bois contre des outils ou des denrées qu'ils ne peuvent produire chez eux.

Le clan n'est composé que de campements éparés dans la forêt. Ils ont élaboré un système de surveillance dans les arbres pour prévenir d'une intrusion de brigands qui se cachent parfois dans la forêt des brumes grises. Les étrangers sont mal reçus au sein de ce clan. Un homme blessé recevra malgré tout des soins et sera sauvé. Mais, en général, on le priera de repartir quand il se sentira mieux.

Opinions politiques

Le clan Nolfson reste amer et nostalgique de son ancienne gloire. Le Grand Thing ne lui a jamais proposé un siège. Cela-dit, aucun jarl de ce clan ne l'aurait accepté. Leur caractère renfermé et austère est devenu une seconde nature chez les membres du clan Nolfson.

Ils savent cependant se montrer aimables lorsqu'ils sortent de leurs terres. Ils savent commercer. Mais cela s'arrête là. Ils ne s'occupent que très peu de la politique du royaume d'Asgard.

Compétence recommandée : chasse ou menuiserie

Opinions religieuses

Leur culture a aussi gardé une certaine rancune envers les dieux. Les familles du clan Nolfson expliquent souvent à leurs enfants que les dieux craignaient le pouvoir du clan qui leur faisait de l'ombre par sa gloire. La guerre contre les « géants de feu » fit ressortir cette puissance à leurs yeux. Alors les dieux auraient, selon eux, tout fait pour favoriser les « clans frondeurs » pour mener à la perte les Nolfson. Ainsi est expliquée parfois l'histoire du clan aux plus jeunes.

Il ne faut pas croire que le clan est athée. Mais, aucun dieu ne se dégage en particulier. Tous les dieux Ases et Vanes sont priés par à peu près tout le monde. L'idée est juste qu'aucun dieu n'est mis en valeur plus qu'un autre. Par ailleurs, il n'y a aucun temple sur le territoire du clan Nolfson. Les gens se contentent de prier chez eux ou dans la nature, utilisant des prières transmises oralement par la voix familiale.

La situation actuelle du clan

Le principal problème du clan Nolfson est son inaction. Eux le voient comme un respect de leur histoire et un mépris pour les autres clans asgardiens. Cet état de fait conduit des jeunes guerriers du clan à s'enfuir du clan pour « partir à la découverte du royaume ».

Leur commerce du bois et la chasse leurs permettent de vivre entres eux sans subir de disette lors des hivers les plus rudes. Ils n'ont participé qu'à l'affrontement final contre les spectres d'Hadès. Ils ont compris que le Ragnarok arrivait et ils se devaient, malgré tout, de se joindre aux autres clans pour défendre le genre humain face à cette menace qu'ils croyaient inarrêtable.

Le jarl actuel a subi un drame qui devrait le pousser à faire sortir son clan de sa réserve.

Les personnalités du clan

-Olaf Grimur : ce jarl avait pour ambition de régner paisiblement sur son clan, continuant sa politique reclus. Malheureusement, des nobles nains sont venus du Nidavellir en quête d'épouses humaines potentielles. Ils ont enlevé Dola, la fille d'Olaf pour la marier de force. Satisfaits de leur prise, ils sont retournés en Nidavellir. Depuis, Olaf cherche à motiver ses troupes pour franchir la porte de l'Yggdrasil afin de délivrer sa fille.

Il n'y arrive pas. Alors peut-être va-t-il faire appel à des aventuriers extérieurs à son clan...

-Vilig Honarson : Ce jeune scalde est très talentueux. Il a rassemblé toutes les connaissances de son clan, de son histoire et de sa culture. Il espère un jour être reconnu par le dieu Bragi. Pour cela, il envisage de quitter le clan Nolfson pour rassembler encore plus de légendes asgardiennes en cette période où des héros se sont tant illustrés par les batailles récentes.

-Jürk : Ce guerrier prie Hela depuis toujours. Une nuit, elle lui apparut et lui promit qu'à sa mort, il serait accueilli par elle afin de rejoindre son armée (les abominations d'Hela). Depuis, Jürk est ravi et s'entraîne plus durement, ne voulant pas décevoir sa déesse. Il n'a pas encore réalisé que Hela a omis d'annoncer le prix que coûterait ce privilège.



Le clan Skellinvar

Le clan Skellinvar rassemble des scaldes et des historiens. Leur désir d'entretenir la mémoire d'Asgard est le moteur de ce clan, bien peu belliqueux. Leur position géographique les situe sur un carrefour commercial. Malgré tout, la guerre a affaibli ce clan aussi qui a, tout de même, réussi à préserver ses précieux parchemins et livres.

Histoire

Au sujet de la fondation de ce clan, les écrits parlent d'un jarl nommé Skellig qui rassembla des guerriers autour de lui. Ce n'est pas tout à fait exact. Il faut d'abord parler de Magniva, une scalde très belle et très érudite. Elle savait tellement de choses qu'elle commença à archiver son savoir par écrit. Elle avait autour d'elle d'autres asgardiens versés dans l'histoire et la connaissance. Parmi eux, un guerrier nommé Skellig joua un rôle décisif dans la protection de cette assemblée. Son courage devint légendaire grâce aux chants des scaldes qu'il protégeait. Plus tard, il épousa Magniva et jura de préserver le savoir comme elle le désirait. Ce couple fut le socle fondateur du clan Skellinvar.

Ce clan prospéra en utilisant habilement leurs savoirs, la diplomatie et le commerce. Ils ne participaient que très peu aux conflits entre clans. Il y eut cependant une guerre qui faillit les engloutir.

Une bataille très violente opposait le clan Gripssonar et le clan Negvak (un clan aujourd'hui disparu) sur les terres du clan Skellinvar. Les émissaires des deux clans les forcèrent à choisir un camp. Voulant maintenir sa neutralité, le jarl du clan Skellinvar de l'époque, Coshtag, refusa tout net de prendre parti et autorisa la bataille à avoir lieu sur ses terres. Le clan Gripssonar remporta la victoire. Ses guerriers, galvanisés par leur triomphe, voulaient encore se battre. Alors, Coshtag envoya une volva du nom de Béritigua les rencontrer. Elle passa en revue les survivants de la bataille et leur dévoila leur avenir. Elle put percevoir qui serait un héros pour son clan, pour sa famille ou même pour Asgard. Béritigua venait de recevoir la bénédiction de sa déesse de tutelle, Frigg. Depuis, il est dit que le clan Skellinvar possède la faculté de savoir qui seront les héros d'Asgard. Personne, à part eux, ne sait comment ils font. Mais, ils sont respectés pour cela. Cet épisode permit au clan Skellinvar de se maintenir au dessus des guerres qui suivirent.

Bien entendu, les événements récents mirent fin à cette tranquillité. Le Ragnarok poussa le clan Skellinvar à se battre avec les autres clans contre l'envahisseur. Il en paya le prix par la mort au combat de son jarl, Rolf. C'est donc sa veuve, Hilga, qui est devenue jarl et qui administre le clan depuis Leskila, la capitale.

Géographie

Le territoire du clan Skellinvar est au Nord Est du clan Wulfing, ce qui facilite les échanges commerciaux. Les terres sont plutôt praticables et un peu d'agriculture est pratiquée quand l'Hiver ne se prolonge pas toute l'année. Le clan est traversé par la Rivière blanche, le cours d'eau la plus pure d'Asgard.

Leskila est la capitale du clan et elle est située au centre de son territoire. C'est une ville très belle, garnie de lieux de savoir comme des bibliothèques et des autels dédiés aux dieux. Celui qui étudie à Leskila peut trouver des documents qui viennent de loin. Les cultures germanique et celte sont bien représentées (il y a même un temple dédié à Lug, le dieu celte, avec des fidèles qui le prient). Sous la ville, il y a un labyrinthe construit il y a des siècles par les architectes du clan. Ils y dissimulent les écrits les plus importants. Ce labyrinthe est le secret le mieux gardé du clan Skellinvar. La déesse Frigg a accordé des défenses surnaturelles conséquentes pour garder ce haut lieu de savoir secret.

Opinions politiques

Le pacifisme du clan Skellinvar est un moteur de pensée. Bien qu'ils ne s'adonnent pas beaucoup à la philosophie, une certaine sagesse se dégage des autorités de ce clan. Ils mettent en avant leur rôle de gardien du savoir d'Asgard. Il est rare que d'autres clans décident d'entrer en conflit avec eux.

Ces dernières années, le clan a développé le commerce pour faire rentrer de la devise dans ses caisses. La route qui relie les clans Skellinvar et Wulfing est bien protégée pour favoriser les échanges. Cependant, le trésor de ce clan est surtout la connaissance qu'il renferme. Et, par tradition, ils ne la vendent pas, ils l'offrent (aux asgardiens uniquement). Alors, ils ont bien peu à offrir à l'exportation commerciale.

Compétence recommandée : une compétence d'érudition, en général la compétence Légende ou médecine

Opinions religieuses

La déesse Frigg est la divinité de tutelle du clan Skellinvar. Les autres dieux Ases sont également priés. Les cadeaux de la déesse Frigg faits à ce clan sont nombreux.



Parmi eux, il y a cette faculté étrange que développe parfois une volva particulièrement appréciée par Frigg :

Le destin révélé : En dépensant 5 points d'appel divin et en observant la cosmos-énergie d'un asgardien, une volva bénéficiant de ce don peut évaluer si celui-ci a le potentiel de devenir un héros pour Asgard. Cette évaluation est très fiable. Mais, il existe des cas dans l'histoire d'Asgard où une prévision défavorable avait été prononcée. Pourtant, le sujet s'est servi de ce désaveu comme motivation et a fini par devenir quelqu'un d'important. Aussi, il apparaît que la déesse Frigg envoie la prévision qui lui semble la meilleure par l'intermédiaire de sa volva. Cette faculté est comme une voie qu'elle utilise pour inspirer les asgardiens.

Dans la capitale, un temple dédié à Lug, dieu du savoir celte, est populaire. Les volur du clan gardent un œil bienveillant sur ce temple étranger. Les fidèles prient bien entendu les dieux d'Asgard. Les dieux Vanes sont moins priés que les dieux Ases. Des temples leur sont dédiés.

La situation actuelle du clan

Hilga essaie de maintenir les finances du clan à flot. La vérité est que le commerce avec le clan Wulfing a mené à une dépendance du clan Skellinvar envers son partenaire commercial.

Le fonctionnement de Leskila dépend des apports de denrées provenant du clan Wulfing (et d'autres clans).

Certains sages du clan Skellinvar ont mis la main sur d'anciens parchemins égyptiens. Curieux et passionnés, ils tentent de traduire et de comprendre cet ancien savoir, sans se douter de sa dangerosité.

Les personnalités du clan

-Hilga : 43 ans. Elle est jarl du clan depuis la mort de Rolf, son mari. Bien intentionnée, elle met l'accent sur la préservation du savoir déjà possédé par son clan et ne cherche pas à lui en faire acquérir d'avantage. Elle est dépassée par l'ampleur de sa tâche. Elle mène le clan Skellinvar vers sa ruine financière et militaire. Elle élève sa fille de 10 ans, Rolfdottir, qui semble bien plus maligne et en avance pour son âge.

-Koldulf : 25 ans. Cet esprit libre est un contrebandier et un voleur de talent. Il travaille à son compte mais peut accepter des contrats. Il s'adonne au brigandage et aux trafics divers (y compris de parchemins rares). Personne ne sait qui l'a entraîné mais il se bat bien. Il n'a pourtant pas participé aux guerres précédentes et semble ne pas prier les dieux.

-Hergar : 51 ans. Ce vieil érudit est encore bien vaillant. Il est capable de parcourir le labyrinthe secret de Leskila à sa guise. Son savoir est l'un des plus grands du clan Skellinvar. Il demande régulièrement des crédits pour financer des expéditions. Mais, la jarl les lui refuse à cause de l'état des finances du clan. Hergar veut malgré tout partir en quêtes de nouveaux savoirs. Pour le moment, il se contente d'envoyer de jeunes érudits ambitieux sans escorte parcourir le pays. Mais, il envisage de rassembler des fonds pour payer des guerriers pour l'escorter dans une quête qui pourrait le mener hors d'Asgard

Le clan Slirvkénen

Le clan Slirvkénen est celui le plus redouté par les étrangers. En effet, quand les îles britanniques subissaient des raids de vikings, c'était souvent des drakkars provenant de ce clan. Les membres du clan Slirvkénen sont de très bons navigateurs et des guerriers agressifs. Maintenant que le Monde a changé, ils veulent reprendre les raids contre les terres étrangères.

Histoire

De tout temps, le clan Slirvkénen s'est adonné au pillage. Ils ont toujours fait cela en honorant les dieux pour chaque assaut. Ils font des offrandes à Thor avec le fruit d'une partie de leur butin. Il leur ait arrivé d'attaquer d'autres clans asgardiens ; ceux qu'ils jugeaient trop faibles. Mais, ils ont toujours préféré s'en prendre aux clans de Norvège, au Danemark, aux côtes Russe et à l'Angleterre. Ils se voient comme des pillards fidèles aux dieux.

Lors d'un raid dans l'intérieur des terres anglaises, les guerriers du clan Slirvkénen furent particulièrement efficaces et rendirent hommage à Thor sur place. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'ils étaient observés par des sylphes, ces créatures surnaturelles celtes composées d'air. Elles ont été attirées par ces étrangers aux coutumes surprenantes. Elles les ont suivis par curiosité, jusque dans leurs drakkars.

Elles ont assistés à une cérémonie religieuse dédiée à Njörd avant le départ et sont restés sur le drakkar pour continuer de les observer. Sans vraiment le vouloir, elles firent la traversée à bord pour finir par accoster le royaume d'Asgard sans avoir été repérées. Mais, une fois sur les terres du clan Slirvkénen, les sylphes ne savaient pas comment rentrer chez elles car elles étaient incapables de s'orienter dans ces vents inconnus. Alors, elles ont du s'acclimater et se dévoiler au clan Slirvkénen. Elles furent bien accueillies et les membres du clan leur firent une place. Les artisans du clan construisirent un drakkar plus grand et plus solide que les autres. Les sylphes devinrent membres de son équipage et sont capables de le propulser vite malgré sa lourdeur. Cet immense bâtiment de combat s'appelle le « Défi au serpent ». Il est tenu au secret, constamment gardé par des guerriers du clan. Ils espèrent avec ce bâtiment, combattre et vaincre Jormungand, le serpent géant, lors du Ragnarok.

Dans les temps anciens, un roi d'Asgard, voulant mettre fin aux conflits réguliers entre son royaume et le sanctuaire d'Athéna, finit par interdire les expéditions de pillage vers les autres pays « du Sud ». En effet, cette pratique amenait régulièrement les chevaliers d'Athéna à se masser à la frontière pour signaler que ces pratiques barbares ne resteraient pas impunies.

Bien souvent, des batailles terribles eurent lieu. Lorsqu'une alliance entre les chevaliers d'Athéna et le royaume d'Asgard permit de repousser les marinas de Poséidon, un accord de paix fut signé. Aussi, les raids « vers le sud » furent interdits. Bien sur, certains clans s'y opposèrent et ce fut une habitude lente à perdre. Le clan Slirvkénen s'accommoda de cette interdiction en lançant ses raids contre d'autres clans et voulait même attaquer les géants de Jotunheim (mais ce projet ne se résuma qu'à deux attaques désastreuses).

Le clan Slirvkénen a fournit et perdu de nombreux guerriers lors de la guerre contre les Atlantes. La discipline et le mode de vie de guerriers de ce clan permit de fournir d'autres combattants pour les conflits qui suivirent. Mais, cette ferveur a eut une limite. Le clan a finit par souhaiter la paix, craignant de paraître faible vis-à-vis des autres clans. Ils jetèrent leurs dernières forces contre les spectres d'Hadès. Maintenant, le clan Slirvkénen reprend des forces et envisage de reprendre les raids contre les terres du Sud tenues par les spectres. Après tout, ils sont actuellement « l'Ennemi ».

Géographie

Les terres du clan Slirvkénen sont installées sur une partie de la côte occidentale du royaume d'Asgard. Ils y ont installé des ports pour y construire des drakkars, entourés de villages. Ils n'entretiennent pas bien les routes et les chemins, préférant les trajets fluviaux et maritimes. De nombreux temples et autels dédiés à Njörd sont, eux, bien entretenus. Des temples plus rares ont été bâtis pour honorer Thor, souvent à côté de villages ayant fourni aux clans les héros les plus puissants.

Une vaste crique secrète abrite le Défi au serpent, le drakkar gigantesque. Les sylphes résident autour, souvent accompagnée d'un membre du clan avec qui elles sont sentimentalement attachées.

La mer apporte les ressources nécessaires pour nourrir le clan de manière presque satisfaisante. Cependant, piller les ressources des autres clans ou d'autres pays permettrait de financer la rénovation de leur territoire.



Opinions politiques

Le Grand Thing a rarement plu aux jarls du clan Slirvkénen. Ils ont toujours préféré un pouvoir fort. Pourtant, ils y siègent depuis sa création. Bien qu'ils aient tendance à lancer des raids contre d'autres clans, ils n'éprouvent pas vraiment de haine envers eux. Et même en cas d'échec, ils n'en gardent pas de rancœur et se préparent à revenir, plus fort pour vaincre cette fois-là.

Ils restent très respectueux de la force et du courage. Il leur arrive même d'inviter d'anciens ennemis qui ont su gagner leur respect à des cérémonies religieuses dédiées à Thor.

Compétence recommandée :
navigation

Opinions religieuses

Le clan Slirvkénen vénère en priorité Thor et Njörd. Après chaque pillage, il est de coutume de rendre hommage à Thor en lui sacrifiant une partie du gain. C'est la part réservée au dieu du courage.

Njörd est prié avant de prendre la mer. De plus, il est de coutume que des runes qui lui sont dévouées sont gravées pendant la construction d'un drakkar. Il s'agit plus souvent de marques discrètes mais un œil attentif les remarquera de ci de là sur les navires du clan Slirvkénen.

La situation actuelle du clan

Actuellement, le clan Slirvkénen est unanime sur un point : les expéditions de pillage doivent reprendre. Le pacte qui unissait le royaume d'Asgard et le sanctuaire d'Athéna n'a plus lieu d'être étant donné que l'ensemble du Monde est maintenant sous le joug du dieu Hadès. Aussi, les richesses que des pillages des terres du Sud apporteraient au clan Slirvkénen ce qu'il faut pour agrandir leur influence.

Affaiblis par les guerres récentes, comme les autres clans, le clan Slirvkénen garde quand même une grande ambition de gloire, de pillages et de pouvoir. Ils sont convaincus que le royaume doit être uni. Aussi, ils espèrent un jour prendre le pouvoir mais pas au prix d'une nation divisée.



Les personnalités du clan

-jarl Agmer Slirvkénen : Héritier d'une longue lignée de jarls, Agmer est comme ses ancêtres. Il respecte la force, le courage et les dieux. Il est le gardien des secrets de son clan. Il cache ses ambitions au Grand Thing. Cependant, il a déjà émis en public le souhait de son clan de reprendre les pillages vers les pays étrangers. Ceci inquiète les autres membres du Grand Thing qui n'aimeraient pas que les spectres d'Hadès y voient les prémices d'une invasion et reviennent attaquer le royaume. Agmer n'a pas peur de cela. Il pense qu'il reviendra couvert de gloire.

Il espère un jour que le clan Slirvkénen soit si couvert de gloire que le jarl au pouvoir puisse revendiquer le titre de roi d'Asgard, simplement par le mérite de ce clan. Il aimerait assez que cela se produise sous son règne.

-Melvarg : prêtre de Njörd très réputé. Il sera celui qui attirera les faveurs du dieu des marins. Il était très dévot et un proche du jarl. Mais un jour, Koldülf, un voleur du clan Skellinvar, lui a subtilisé une tresse de cheveux qui appartenait à Siegfried, le héros légendaire (ou du moins, c'est ce qu'on disait). Depuis, Melvarg a deux idées qui l'obsèdent : récupérer cette tresse et se venger de ce voleur de Koldülf.

Le clan Vodrick

Le clan Vodrick s'est bien illustré lors de la dernière guerre. Son jeune jarl, Olmir, compte parmi les héros d'Asgard. Mais la tradition de « clan défenseur d'Asgard » face à un ennemi extérieur date de la fondation du clan Vodrick. Ils ont toujours su triompher de leurs ennemis. Mais, ils n'ont pas toujours été dignes de confiance, ni bien avisés.

Histoire

Sur les rives de la mer intérieure de l'Yggdrasil, le clan Vodrick s'est établi, avec pour objectif de protéger la grande statue d'Odin et l'arbre sacré. Dilmar Vodrick, le jarl de l'époque, inscrivit son clan immédiatement dans une logique militaire. Il installa des défenses autour de son territoire sous la forme de tours de guets pour surveiller la terre comme la mer. Dilmar savait que la position littorale de ces terres faciliterait la survie lors des hivers rudes grâce aux pêcheurs. Et, arguant du fait que son clan se faisait un devoir de défendre l'Yggdrasil, il pouvait défendre politiquement sa position vis-à-vis des autres clans et des ordres religieux. Et Dilmar était assez doué dans la rhétorique, suffisamment pour faire accepter l'acquisition de ces terres par son clan. En contrepartie, il prit au sérieux sa tâche et orienta la philosophie de son clan vers le respect et la protection de la statue d'Odin.

Le clan Alguering était voisin du clan Vodrick. Pendant longtemps, ils se firent la guerre. C'est suite à une tentative d'apaisement via un mariage que le conflit, qu'on croyait arrivé à sa fin, que le clan Vodrick obtint la victoire. En effet, la fille du jarl Vodrick, Marenhöd, se maria avec le jarl du clan Alguering. Mais, à la mort de ce dernier, la vie de la jeune veuve était en danger. Alors, le clan Vodrick attaqua de toute ses forces le clan Alguering avec pour but d'enfin l'exterminer. Mais, des survivants du clan honni s'échappèrent et errent maintenant sur le royaume d'Asgard, incapables de reconnaître la victoire des Vodrick.

Mais, le plus grand moment de gloire du clan Vodrick fut lorsqu'il repoussa une tentative d'invasion des Marinas de Poséidon. Le royaume d'Asgard a toujours été un objectif militaire de Poséidon. Le sanctuaire sous-marin voyait cette terre glacée comme une base d'opération terrestre pour ses ambitions. Alors, les généraux des mers prirent d'assaut Asgard avec pour objectif principal l'Yggdrasil. Le clan Vodrick fut le premier à s'opposer à l'armée des Marinas. Pas moins de trois de leurs guerriers furent choisis pour devenir guerrier divin d'Odin. Bien entendu, les autres clans vinrent à leur rescousse pour arracher la victoire. Tous furent d'accords, après la bataille, que l'opiniâtreté du clan Vodrick a été déterminante dans la victoire.

Plus récemment, après la victoire contre les Atlantes, le clan Vodrick a été le jouet de manigances de Messagers de Loki. Par fourberie, un messager de Loki parvint à convaincre (dans l'ombre) que les chevaliers d'Athéna n'étaient que des lâches qui ne méritaient que mépris et que leur splendeur passée n'était plus qu'un souvenir. Et le clan Vodrick, qui avait accueilli des athéniens réfugiés, portèrent le message à travers le royaume : les athéniens sont des lâches indignes de tout respect. C'est cette propagande qui poussa les clans à se rallier à l'armée des Légionnaire d'Arès qui venait de vaincre les tribus gauloises fraîchement revenues en Europe Occidentale : Asgard n'a que des alliés forts.

Géographie

Les terres du clan bordent la mer intérieure de l'Yggdrasil par le Sud. Leurs terres sont suffisamment fertiles pour nourrir les membres du clan. Leur frontière Sud bordent les terres du clan Slirvkénen. Il est dit que leur influence s'étend jusqu'aux premières racines de l'Yggdrasil lui-même. Mais, officiellement leur frontière s'arrête à plusieurs kilomètres de là. Pourtant, les patrouilles du clan s'approchent régulièrement de l'arbre sacré et du palais où se réunit le grand Thing.

Opinions politiques

La philosophie de défenseur et garde-frontière colle à la mentalité de ce clan. Le jeune jarl Olmir est d'ailleurs devenu un gardien d'Heimdall. Il surveille la frontière Sud du royaume d'Asgard pour prévenir toute incursion des spectres d'Hadès. Les guerriers du clan Vodrick ont à cœur de défendre Asgard depuis toujours. Ils le voient comme la justification de l'existence de leur clan. Alors, guidés par leur jarl, ils font tout ce qu'ils peuvent pour remplir cette mission qu'ils se sont eux-mêmes confiés. Les autres autorités ne le voient pas toujours d'un bon œil car le clan Vodrick se permet parfois de traverser des terres qui ne leur appartiennent pas en se justifiant avec la défense du territoire.

Compétence recommandée : art militaire ou navigation

Opinions religieuses

Le clan Vodrick prie essentiellement les dieux Ases avec une préférence pour Odin et Heimdall. Le culte dédié au gardien du Pont Arc-en-ciel a encore augmenté quand Olmir est devenu gardien au bouclier d'Heimdall. Il fut une époque où des pèlerinages étaient organisés pour aller procéder à des cérémonies religieuses aux abords de l'Yggdrasil. Mais, cette pratique est de moins en moins courante au sein du clan.

La situation actuelle du clan

Le clan Vodrick a su tirer de la gloire des guerres récentes et cherche à faire oublier la mésaventure qui les a poussé à tourner le dos aux réfugiés athéniens. Olmir a hérité de cette situation et a relevé la tête. Il a prit à bras le corps sa mission de gardien d'Heimdall en protégeant la frontière Sud du royaume. Il a combattu les spectres d'Hadès par le passé et ne veut surtout pas les voir s'installer en Asgard. Malheureusement, il manque de guerriers pour le seconder. La plupart du clan Vodrick reste sur ses terres pour défendre l'Yggdrasil. Aussi, Olmir a réclamé de l'aide à d'autres clans. Il n'aime pas cela. Mais, la guerre lui a fait comprendre que la fierté ne défendra pas à elle seule Asgard.

Les personnalités du clan

-Olmir : jeune jarl du clan Vodrick et gardien au Bouclier d'Heimdall. Il gagne en sagesse et cache le fait qu'il doute parfois de ses capacités à diriger son clan.

Il est devenu ami avec le jarl Fjornir Gripssonar après la guerre. Il mène la protection au Sud du royaume d'Asgard et délaisse un peu la direction de son clan. Il siège quand il le peut au Grand Thing.

-Gadrog : jeune guerrier et pêcheur du clan. Il s'inquiète de l'activité sous-marine dans la mer intérieure d'Yggdrasil. Il prétend avoir vu des monstres sous l'eau. Et, il est persuadé d'avoir entendu des mélopées tristes dans la brume. Etant donné l'histoire de son clan, il craint (à tort) une nouvelle incursion des forces de Poséidon.

-Friedrick : Il a 26 ans et est le principal opposant politique d'Olmir. Pour lui, sa lignée n'a plus de raison de régner. Il se positionne comme l'oreille attentive à tous ceux qui se plaignent de la politique du clan. Sa stratégie pour prendre le pouvoir est de réunir des partisans et de défier Olmir en combat singulier, à la demande de ses supporters. Mais, comme Olmir est maintenant reconnu par Heimdall comme un gardien sacré, Friedrich hésite à l'attaquer de façon aussi frontale.



Le clan Wulfing

Situé au centre du royaume d'Asgard, le clan Wulfing a su établir des liens commerciaux et diplomatiques privilégiés avec ses voisins. Clan vieux d'à peine 150 ans, on raconte qu'il est déjà en déclin depuis qu'il est devenu le vassal du clan Gripssonar. Pourtant, sa capitale, Vildrung est l'une des plus riches du royaume.

Histoire

Il y a 150 ans de cela, Wulfing était un guerrier qui priait Tyr, le dieu manchot. Ambitieux, il désirait fonder et développer un clan dont il serait le jarl. Usant de sa bonne réputation, il œuvra dans ce sens pendant près de 30 ans au bout desquels il parvint à se faire reconnaître par le roi de l'époque et les autres jarls. Il a su se montrer utile pour d'autres clans en servant de médiateurs sur des affaires économiques, diplomatiques ou militaires. Wulfing lui-même a organisé un traité de paix entre deux clans, voisins du sien. Il a favorisé les échanges commerciaux entre eux pour solidifier cette paix. Deux générations plus tard, ces mêmes clans intégraient le clan Wulfing.

C'est vers cette période que les fondations de la capitale furent posées. Vildrung, ville carrefour commercial, se développa sans cesse.

Le clan Wulfing prit soin d'embellir la ville tout en la rendant pieuse et efficace. Divers temples furent établis et les places de marchés ont été élaborées pour être le plus accessible possible.

Il y a quelques années, Hnoss Wulfing, alors jarl du clan, décida de marier sa fille, Mildreid, à l'héritier du clan Gripssonar, Fjólnir. L'accord de mariage a mené à ce que Fjólnir devienne jarl du clan Wulfing dès son mariage. Hnoss s'est retiré juste après les épousailles pour finir ses jours dans un temple dédié à Freyr. Par ce jeu politique, le clan Wulfing vient de devenir un vassal du clan Gripssonar. Cette situation déplait fortement à de nombreux membres du clan. Ils se sont regroupés et commencent à envisager de prendre le pouvoir, quitte à assassiner Mildreid et ses éventuels enfants. Ils sont menés par un guerrier du nom de Forga.

Géographie

Les terres du clan Wulfing s'étalent autour de la rivière blanche, entre le clan Gripssonar et le clan Skellinvar. Ils disposent de ressources abondantes en bois, terres cultivables et gibiers. Bien que les vents balaient durement les terres du clan Wulfing, des travaux ont été exécutés pour créer et entretenir des voies de communications, terrestres et navales, qui permettent des échanges commerciaux.

Vilddrung est la capitale du clan Wulding et sans doute la plus belle ville de tout le royaume d'Asgard. Des statues dédiées aux dieux bordent les routes à l'approche de cette cité. De nombreuses places de marché permettent un commerce permanent qui crée parfois un peu trop de remous.

Opinions politiques

Les jarls du clan Wulding ont tous gardés à l'esprit le bien être de leur peuple, sa prospérité et son avenir. Il semblerait, selon eux, que la force et l'harmonie proviennent de l'union des peuples. Il devient alors clair que leur politique mène à des alliances avec d'autres clans. C'est un peu comme si l'idée était d'unir tous les clans du royaume, l'un après l'autre. Est-ce une vision que Wulding a eue lorsqu'il décida de fonder un clan ? Est-ce que tout ceci sert un dessin plus vaste inspiré par les dieux ?

Compétence recommandée : diplomatie ou commerce

Opinions religieuses

Le dieu Freyr est le dieu le plus prié du clan Wulding. Il est sollicité oralement pendant les échanges commerciaux, comme pour bénir la transaction en cours. Les temples qui sont à Vilddrung ont été soigneusement bâtis pour que toutes les dévotions soient satisfaites. Et il n'est pas rare de trouver des statues représentant un Ase ou un Vane aux croisements des rues.



La situation actuelle du clan

Le clan Wulding est sujet du clan Gripssonar. Il dépend de sa politique. Financièrement, le clan s'est bien relevé de la guerre et il encourage ses voisins à construire, à cultiver et à s'organiser sur la durée. La prospérité de tous est bénéfique pour le clan Wulding.

La seule ombre à leurs projets est ce groupe rebelle, mené par Forga, qui grandit en leur sein, sans que les dirigeants s'en doutent. Quand on demande pourquoi le clan Wulding a abdiqué son pouvoir vers le clan Gripssonar, la réponse s'exprime par la description des armées du dieu Hadès à la frontière méridionale du royaume. L'union fera la force.



Les personnalités du clan

-Darbolt Wulfing : il est le gouverneur de Vildrung et le cousin de Mildreid Gripssonar. C'est plus un marchand qu'un guerrier. Par conséquent, il est le chef idéal pour la capitale du clan Wulfing. Il travaille à la prospérité de sa ville et veille à entretenir de bons liens avec le clan Gripssonar. Il préfère toujours la diplomatie aux fracas des armes.

-Hnoss : ancien jarl du clan Wulfing et père de Mildreid Gripssonar. Après avoir cédé le pouvoir à son gendre, Fjolnir, il se retira dans un temple de Freyr.

Il y mène une vie paisible, pensant, peut-être à tort, que son œuvre pour son clan lui épargnera d'être aspiré par Helheim après son trépas. Il reçoit parfois la visite de ses anciens sujets qui viennent lui demander pourquoi il a agit ainsi. Il parvient à en convaincre certains de la justesse de sa vision.

-Issbilg : Cette femme de 31 ans est une ordalienne de Tyr vivant à Vildrung. Elle s'occupe principalement de différents commerciaux et en tire un bénéfice qui lui offre une vie aisée. Elle en profite bien. Peut-être un peu trop ostensiblement. Certains jaloux l'accusent d'orienter ses jugements en fonction de certains pots de vin qu'elle reçoit. Mais, ce ne sont surement que des rumeurs.



Le clan Zeck

Le clan Zeck fait partie des clans asgardiens qui vivent repliés sur eux depuis longtemps. Ils vivent le plus au Nord du Royaume, là où il est le plus froid. Ils se sentent responsables d'une mission que leur esprit aventureux ou les dieux leur ont confiée. Ils ont malgré tout participé aux grands événements récents ainsi qu'à la bataille du Ragnarok. Leur nouveau jarl désire sortir de cet isolationnisme face à la menace que représente Hadès et ses spectres.

Histoire

Depuis l'ère antique, le clan Zeck vit au Nord d'Asgard. Au début, il ne s'agissait que d'une poignée d'asgardiens teigneux et capables de survivre sous des conditions glaciales extrêmes. Les anciens du clan racontent que ces pionniers cherchaient un moyen d'atteindre le bout du Monde pour voir ce qu'il y avait. Ils n'ont trouvé que glace, ainsi qu'un portail mystérieux pris dans une aurore boréale.

Galvanisés par cette trouvaille, les quelques asgardiens s'unirent autour de Zeck, le sage du clan qui devait les organiser pour survivre sur le long terme dans ce froid implacable. Les combattants repoussaient les attaques de géants pendant que les autres trouvaient de la nourriture.

Zeck comprit le fonctionnement de ce portail surnaturel qui semblait donner vers d'autres mondes, tout comme l'Yggdrasil. Les runes qui ornaient ce portail, indiquaient que les dieux Ases et Vanes avaient versé leur sang en ces lieux lors d'une bataille aujourd'hui oubliée. Mais, une météorite avait déchiré l'aurore boréale. La conséquence imprévisible de cet événement fut de bloquer la porte vers le Jotunheim, le pays des géants.

Pendant une centaine d'années, ce portail resta ouvert en direction du Jotunheim. Le clan Zeck s'organisa et se positionna comme la première ligne face aux géants qui venaient régulièrement sur Midgard. Bien sûr, il arriva que les géants parviennent à passer et descendent vers le Sud. Le clan Zeck ne pouvait pas les poursuivre, trop occupé à faire face aux autres géants qui pouvaient traverser le portail du Nord. Ils comptaient sur les autres clans pour les vaincre. Cette guerre larvée et longue est le socle fondateur de la solidarité qui unit les membres du clan Zeck. Ils ont des festivités bien à eux, souvent liés à des événements de cette guerre devenue la légende du clan.

C'est un scalde du nom de Nurga, membre du clan Zeck, qui clôtura cette guerre. Selon la légende, il entonna un chant si merveilleux et émouvant que les dieux Ases

s'approchèrent pour l'écouter. Frigg referma le portail du Nord le temps du concert. Cette action empêcha les géants de venir par cet accès et la guerre centenaire put prendre fin.

Depuis ce temps, le clan Zeck surveille le portail du Nord ou portail de l'Aurore Boréale. Ils ont appris à le maîtriser et savent maintenant l'ouvrir en maîtrisant la destination. Cependant, il arrive parfois, sans que les sages du clan ne comprennent pourquoi, que le portail s'ouvre vers la mauvaise destination malgré un bon déroulement du rituel du portail (*rappelons que ce genre de rituel nécessite d'y sacrifier des points d'appel divin*). Aussi, le clan Zeck maintient des guerriers prêts à agir en cas d'invasion. Il semblerait que ce portail permet d'aller aussi bien vers des royaumes de l'Yggdrasil, mais aussi vers des endroits comme le Mont Olympe, Le sanctuaire de Déméter ou encore l'île d'Avalon. Le clan Zeck s'interroge sur la possibilité que les spectres d'Hadès utilisent cette voie pour tenter une nouvelle invasion du royaume d'Asgard.

Géographie

Les plaines gelées de la frontière septentrionale du royaume d'Asgard bordent une mer glaciale. Le clan Zeck y survit et personne ne cherche à leur prendre ces terres. Le clan Zeck est d'ailleurs respecté pour y vivre malgré la rigueur du climat.

En s'éloignant des côtes, les terres sont un peu plus accidentées. Cependant, c'est là que, parfois, le sol, couvert de plusieurs mètres de glace, peut céder sous les pas du promeneur qui risque une chute fatale dans une crevasse. Les habitants savent s'orienter en utilisant des chemins qui ne sont connus que d'eux. Il arrive parfois qu'un géant soit coincé par la glace. Alors, le clan Zeck se montre impitoyable, se référant à une tradition ancestrale qui les pousse à tuer tous les géants.

La végétation est rare mais des arbres poussent tout de même là où la glace est moins épaisse. Malheureusement, il n'y a pas suffisamment de bois pour construire des maisons pour tous. Seuls certains édifices sont en bois ou en pierre. Les habitations sont plutôt faites de glace (à la façon des igloos). Le gibier est la principale source de nourriture du clan Zeck (des animaux polaires).

Opinions politiques

Le clan Zeck ne s'occupe pas des autres clans. Ils défendront féroce ment leur territoire si on les agresse. Mais, jusqu'à présent, seuls les géants venus de Jotunheim ont tenté de les envahir.

Leur jarl est souvent un homme fort et sage. Bien qu'ils soient rustres, les membres du clan Zeck aiment se savoir guidés par un guerrier courageux et intelligent.

Un jarl déclinant peut léguer son pouvoir à un successeur (son fils par exemple) mais celui-ci devra faire ses preuves au plus vite pour que son autorité ne soit pas contestée. En dehors de cela, il arrive que le jarl soit désigné suite à des affrontements et des propositions de plans politiques entre plusieurs prétendants. Une femme peut devenir jarl comme un homme. Seules ses capacités guerrières et mentales seront prises en ligne de compte.

Compétence recommandée : chasse



Opinions religieuses

Les membres du clan Zeck ne prient que les dieux Ases. Ils sont persuadés que le portail de l'aurore boréale est aussi un endroit où les dieux du plan d'Asgard peuvent les observer.

Odin, Thor et Frigg sont les dieux de prédilection. Bragi a aussi une place particulière car l'histoire du clan Zeck est centrée autour d'une guerre millénaire dont Nurga le scalde a provoqué la fin.

Le clan Zeck ne prie jamais de dieu étranger au panthéon asgardien. Cependant, ils tolèrent les religions des autres et sont capables d'accepter un étranger qui prierait un dieu qu'ils ne connaissent pas, du moment qu'il ne s'agit pas d'un ennemi d'Asgard. Loki et Hela sont évidemment mal vu par le clan Zeck.

La situation actuelle du clan

Le clan a perdu beaucoup de guerriers lors du Ragnarok récent, ainsi qu'un jarl. La capacité de résilience de ce clan est, une fois de plus, mise à l'épreuve. Déjà, les plus jeunes s'entraînent au combat et à la chasse.

Fort heureusement, le portail du Nord est calme. Mais, si les géants décidaient de lancer une offensive, cela pourrait sonner le glas du clan Zeck.



Les personnalités du clan

-Nülf : Il est un jeune jarl plus cérébral que physique (même s'il reste un guerrier redoutable). Il a bien pris la mesure de la situation de crise du clan Zeck. Il a fêté la victoire, a honoré les morts et les dieux. Seulement maintenant, il doit envisager la suite. Il a proposé de se rapprocher du Grand Thing d'Asgard car il est conscient de la menace que représentent les spectres. Il a peur que le fait d'aller s'associer au Grand Thing ne soit perçut par les autres clans comme une preuve de faiblesse. Il va se contenter pour le moment d'y envoyer un représentant.

-Kahöl : vieux scalde possédant la connaissance du clan, Kahöl est fatigué et se cherche un successeur. Il possède les secrets du portail et assure à tous que les spectres d'Hadès ne pourront pas passer par là. Mais, au fond de lui, il craint de se tromper à ce sujet, même s'il ne l'avouera jamais à personne. Une fois qu'il aura trouvé et formé le digne successeur, Kahöl veut partir pour mourir au combat.

-Mergdhog : Agé de 30 ans, Mergdhog est un ordalien de Tyr un peu grincheux et moralisateur. Il s'inquiète en ce moment d'avoir vu des petits personnages humanoïdes dissimulés dans les régulières tempêtes de neige. Il pense que ce sont des nibelungens. Mais, que font-ils par ici ? Mergdhog a l'intention de le découvrir, toujours avide de résoudre des mystères.



Les serviteurs des dieux du Nord



Les ordres sacrés

Le peuple d'Asgard respecte les dieux. Paradoxalement, ils n'hésitent pas à blâmer à leur sujet, voire à les critiquer. Il ne s'agit nullement d'un manque de respect mais plutôt d'une critique ou encore d'un questionnement sur leur passé ou leurs motivations (« Mais pourquoi Thor m'impose-t-il cette tempête en ce moment ? Se joue-t-il de moi ? »).

Il faut considérer que nombreux sont les asgardiens, même ceux non entraînés, qui peuvent recevoir un peu d'appel divin. Leur dévotion, mêlée parfois de familiarité avec les dieux, leur amène un peu d'attention (souvent par un point symbolique d'appel divin).

Les guerriers cosmiques qui témoignent d'une dévotion envers un dieu en particulier recevront d'avantage d'appel divin. Le dieu sait qu'il a toutes les chances de trinquer avec lui au Valhalla un jour.

Les commandements

La religion asgardienne est polythéiste, mais, il semblerait qu'une forme d'adoration liée à certains aspects culturels du royaume soit unanimement reconnue. Que votre dieu préféré soit Njord ou Frigg, vous aurez des prières et des coutumes similaires.

Ainsi, pour l'ensemble des dieux nordiques, il est possible de synthétiser les commandements divins comme suit :

-Il faut défendre le royaume d'Asgard. Asgard est la patrie qui doit perdurer jusqu'au Ragnarok. Face à un adversaire, les conflits internes doivent cesser pour s'unir, quel que soit son métier ou sa pensée, contre un ennemi d'Asgard.

-Les dieux d'Asgard sont respectés qu'ils soient Ases ou Vanes. Il n'y a plus de distinction dans le cœur des asgardiens entre ces deux familles divines. Il n'est pas défendu de prier un dieu étranger, mais ce sera toujours observé avec suspicion. Bien entendu, si l'asgardien en question a une bonne raison (« J'ai combattu avec les armées d'Athéna face aux spectres et depuis je remercie cette déesse d'avoir su envoyé des combattants de si bonne qualité pour saigner avec moi lors de la bataille »).

-La lâcheté ne doit pas exister dans le cœur d'un asgardien. Il ne refuse pas le combat. Il ne fuit pas. Il meurt au combat. De toute façon, le destin est déjà écrit. Si c'est l'heure de mourir, fuir ne sert à rien. De plus, les asgardiens qui meurent au combat rejoignent les dieux au Valhalla alors, une mort glorieuse est souhaitable (cet aspect est développé plus bas).

-« Obéit à ton jarl » est une phrase qu'on entend régulièrement lors des things un peu trop houleux. Il est important de respecter le jarl, le chef du clan. Cependant, cette règle est régulièrement bafouée à propos des dirigeants qui ont perdu la confiance de leurs sujets. Cependant, il n'est pas bien vu de critiquer son propre jarl car cela équivaut, dans l'esprit, à critiquer le clan en lui-même.

-La ruse est l'outil des lâches. Utiliser la ruse est un moyen de contourner l'affrontement. Aussi, il est mal vu d'en être coutumier. Pourtant, l'histoire de la Scandinavie regorge de tactiques basées sur la fourberie pour obtenir la victoire. En ce qui concerne une victoire sur un étranger, cela peut s'entendre. Mais, cela est bien moins accepté pour une lutte interne au royaume.

Les serviteurs de Loki n'ont pas la même vision du monde que les autres asgardiens. Ils rejettent les commandements expliqués plus haut. Loki est un dieu unique. Il est le dieu du mensonge. Pourtant, ses intentions ne sont pas toujours en opposition avec celles des autres divinités nordiques. Mais, Loki reste caractériel et malintentionné envers les autres dieux Ases. Il aidera Asgard à obtenir la victoire mais en s'arrangeant pour qu'elle coûte chère à Odin. Il est possible de résumer les commandements des serviteurs de Loki comme suit :

-Loki est le seul dieu qui mérite d'être prié. Sa parole est un ordre qui ne souffre aucune critique ni délais. Loki utilise ses messagers sacrés comme des agents et exige une abnégation totale. Ses autres serviteurs sont traités de la même manière.

-Seule la réussite compte. Et la réussite nécessite bien plus d'intelligence que de force. Aussi, la ruse (contrairement aux autres dieux) est largement encouragée. Par ailleurs, une victoire avec un soupçon de panache et d'ingéniosité sera encore mieux appréciée par Loki.

-Hela, la déesse des morts, est la fille de Loki. Elle doit être respectée (et bien souvent elle est même priée) par les serviteurs du dieu du mensonge. De plus, nombreux sont les fidèles de Loki qui finissent au monde des morts de Hela après leur trépas.

-Le royaume d'Asgard doit être préservé (c'est le point commun principal avec les autres dieux) car ce pays est celui qui survivra jusqu'au Ragnarok. Certains serviteurs pensent qu'Asgard, dirigé par Loki, survivra au Ragnarok malgré le décès inévitable du dieu du mensonge. Cette croyance ne repose sur rien. C'est un acte de foi. Par conséquent, il faut aider Loki dans ses œuvres pour qu'il prenne le contrôle d'Asgard et de Midgard ; ce qui permettra au genre humain de survivre sur au sein du royaume d'Asgard après le Ragnarok.

Le choix des élus

Parmi les fidèles des dieux, certains, les plus méritants, sont honorés par un titre sacré. Il devient alors « guerrier de Thor » ou encore « ordalien de Tyr ». Cette distinction peut échoir sur les épaules de n'importe quel asgardien, sans distinction de son clan. La plupart du temps, le dieu en question donne un titre et un objet sacré à un serviteur fidèle, qui le prie, et qui, souvent, a accompli un exploit en adéquation avec la volonté du dieu en question. Par exemple, un acte de bravoure qui impressionne Thor, le sauvetage de connaissance ou d'un scalde pour Bragi ou encore avoir sauvé tout un équipage d'une tempête en mer pour Njörd.

Odin a une position un peu différente. Quand il sent qu'Asgard est en danger, il envoie les armures des guerriers divins aux meilleurs combattants asgardiens, y compris si ceux-ci sont déjà des serviteurs sacrés des autres dieux. Les volür ont également un destin différent. Ces femmes suivent un enseignement très jeunes et la plupart finissent volva (et reçoivent leur quenouille). Seulement les plus méritantes reçoivent la parure sacrée (voir les volür de Frigg plus loin).

Il peut arriver qu'un étranger naturalisé reçoive un titre sacré mais cela doit rester extrêmement rare. Dans ce cas là, il s'agit d'un individu qui a adopté Asgard dans son cœur.

Au niveau technique, il n'y a pas de pré-requis dans la plupart des cas (contrairement aux grecs, aux japonais et aux égyptiens). Généralement, le meneur devra donner des opportunités à ses joueurs de briller dans le regard de leur divinité de tutelle. Pour cela, une épreuve épique est la meilleure chose. Et, dans la plupart des cas, cela exige un certain niveau. Mais, un guerrier faible mais très courageux peut très bien être honoré par Thor par le titre de « guerrier de Thor ».



L'après-vie

Pour accéder au Valhalla, un asgardien doit mourir au combat. Il doit également faire preuve tout au long de sa vie, d'un courage exemplaire et d'un respect des coutumes asgardiennes. Ceux qui meurent dans leur lit sont appelés les « morts de paille » et ils finissent dans le Helheim sous la botte de Hela. Ces règles ne sont pas aussi strictes que cela. Nombreux sont les guerriers qui méritent de festoyer au Valhalla. Il peut arriver que certains tombent malades ou meurent d'un accident.

Heimdall les laisse accéder au Valhalla car ils ont été vaillants pendant leur vie. Au Valhalla, ces guerriers boivent avec les dieux et deviennent des einherjars, des guerriers qui combattront lors du Ragnarok.

Comme précisé plus haut, les serviteurs de Loki ont une place particulière en Helheim. Certains deviennent des « abominations de Hela » (l'ordre sacré des serviteurs de la déesse de la mort). En fonction de leur valeur aux yeux de Loki de leur vivant, ils subissent peu ou pas de torture dans l'après-vie.

Les Guerriers de Thor

Dans les temps anciens, Thor, dieu de la foudre, confia aux guerriers qu'il jugeait dignes, des armes sacrées. Les nibelungens les avaient forgés selon ses désirs. Il s'agissait de la principale force de combat asgardienne. Les historiens ne sont pas capables de comptabiliser combien d'armes furent forgées à l'époque. Mais, les estimations les plus basses s'élèvent à une cinquantaine d'armes.

Avec le temps et tous ces combats, certaines armes furent détruites ou perdues. Certaines sont tombées lors de combats dans les royaumes accessibles par l'Yggdrasil ou en dehors des frontières terrestres du royaume d'Asgard. Ainsi, telle épée fut perdue en plein Muspellheim ou telle autre tomba dans la mer méditerranée. Thor déplore la perte de ces armes mais n'intervient pas. Il peut arriver qu'il inspire un guerrier prometteur, le guidant en utilisant le tonnerre vers une arme perdue. C'est souvent une quête difficile qui mettra à l'épreuve le postulant.

Les guerriers de Thor sont de fiers combattants, capables d'utiliser la ruse mais pas la fourberie. Il est possible de les voir combattre lors d'un raid contre des populations civiles. Mais ils préféreront s'attaquer aux meilleurs guerriers du village assiégé. Un guerrier de Thor ne tue pas les êtres sans défense dans la plupart des cas.

Mais, il peut arriver qu'il accepte de laisser un vieillard brandir son épée pour le tuer dans le cadre d'un combat, afin de l'aider à rejoindre le Valhalla après la mort. C'est une marque de respect entre combattants. Le guerrier de Thor ne craint pas la mort. Il combat en étant convaincus qu'un jour, il périra sous les coups d'un adversaire.

Les armes sacrées de Thor

-L'épée de Ullr

Cette épée est un hommage de Thor envers Ullr, qui était un fils naturel de Sif qu'il adopta. Cette épée a la faculté d'endommager les armures qu'elle frappe pour peu que son utilisateur y mette suffisamment de force. Elle a la forme d'une épée longue, fine et tranchante, ornementée de bijoux sur sa garde.

Cette épée est actuellement possédée par : Jargunson, guerrier à l'épée de Ullr.



Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Épée de Ullr	+10	+30	0	45 (bronze)

La valeur du bonus de puissance de cette arme monte à +60 (au lieu de +30) quand il s'agit de déterminer si l'attaque à endommager une armure ou une arme sacrée. Ce bonus reste à +30 en ce qui concerne les dégâts reçus par le combattant qui porte ladite armure.

-Les haches de Mjöllnir

Ces deux haches symbolisent la puissance de Mjöllnir, le marteau de Thor. Les destins de ces deux armes sont toujours liés. Il est arrivé régulièrement, au cours de l'histoire d'Asgard, que ces deux haches soient confiées à deux frères, deux cousins, deux amis. Elles sont manifestement faites pour combattre ensemble, face à un ennemi commun. Il peut même arriver que ces haches soient tout simplement confiées à la même personne. Ces haches sont faites pour faire un maximum de dégâts et en sont même difficiles à manier. On note que cette dualité rappelle les deux armures de guerriers divins jumelles de Zeta (le tigre blanc et le tigre viking). Une légende court selon laquelle, un jour deux frères porteront les haches de Mjöllnir et les armures jumelles de Zeta et qu'ils auront un destin exceptionnel au point de changer le visage d'Asgard. Certains associent cette légende aux prémices du Ragnarök.

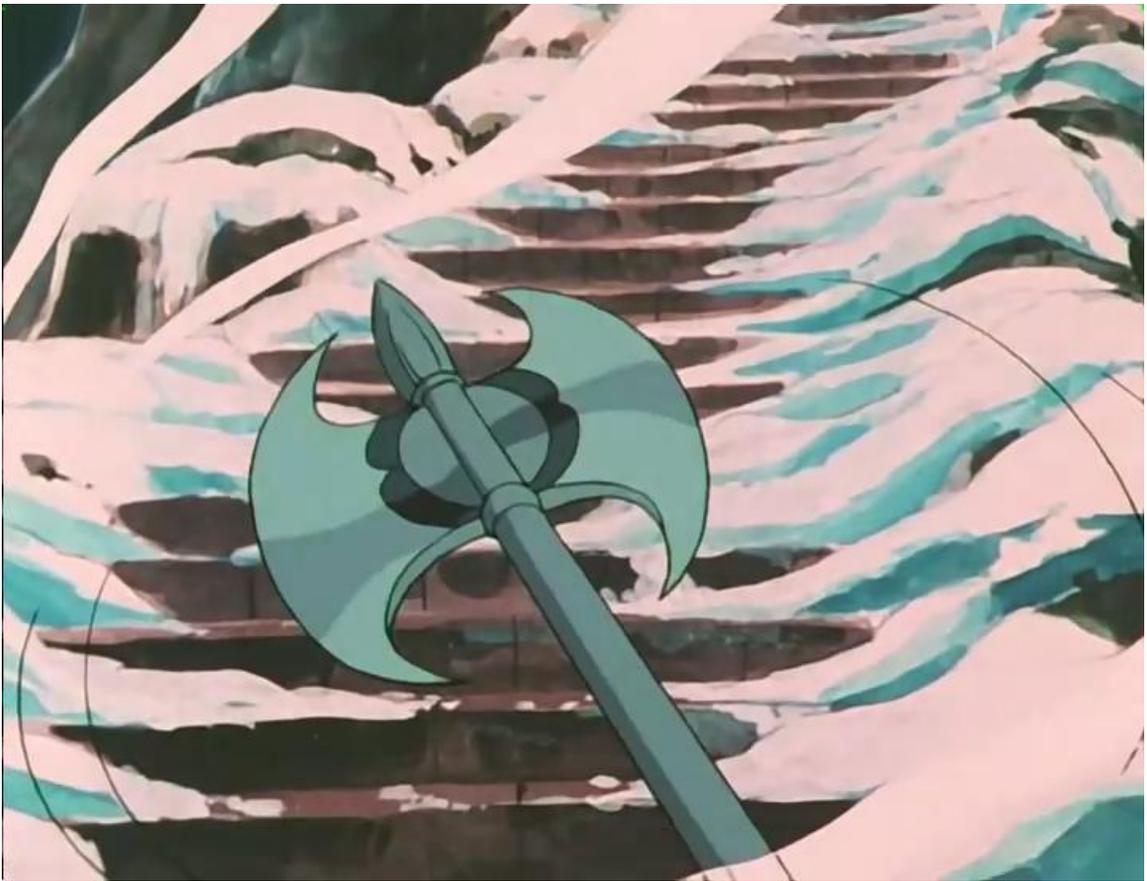


La première hache de Mjöllnir est brandie par : personne actuellement

La seconde hache de Mjöllnir est portée par : personne actuellement

Les deux haches ont les capacités suivantes

Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Haches de Mjölnir	-10	+50	-10	60 (bronze)



-L'épée de Mistelheinn

Cette épée longue a été confiée, il y a longtemps, à Hromund Gripssonar qui s'illustra lors de batailles passées. Hormund épousa la fille d'un roi d'Asgard, et reçut l'autorisation de la part de Thor de transmettre son épée à ses descendants.

Ainsi, l'épée de Mistelheinn passe de père en fils au sein de la famille Gripssonar. Cette épée aide son porteur à se défendre.

Le porteur actuel est : Fjollnir Gripssonar, jarl du clan Gripssonar, envoyé d'Odin, guerrier de Mistelheinn.

Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Épée de Mistelheinn	+10	+15	0	40 (bronze)

Cette épée accorde à son porteur un bonus de +20% dans le talent défense parfaite, y compris si son porteur ne le possède pas.



-La lance Gungnir

Cette lance est la copie de la lance qu'utilise Odin. C'est ainsi que Thor a voulu rendre hommage au père des dieux. Elle est longue et majestueuse. Une petite tête de corbeau est sculptée près du fer de la lance. On dit que cette lance est d'une précision jamais égalée. Son équilibre est parfait.

Cette lance est possédée par :
personne actuellement



Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Lance Gungnir	+25	+15	0	50 (bronze)

Cette lance a la faculté de toujours revenir vers le guerrier de Thor qui la possède. Où qu'il se trouve en Asgard, la lance peut émerger du sol pour revenir dans sa main.

-La longue hache de Jårnsaxa

Jårnsaxa était une géante qui était l'amante de Thor. Cette arme est là pour rappeler à Thor ce lien qui l'a unit, jadis, avec le peuple des géants. Il s'agit d'une hache à une seule lame, épaisse et immense. Le manche est très long. L'arme fut sans doute forgée à l'origine pour être maniée par un géant. Voilà sans doute pourquoi, seul quelqu'un ayant du sang de géant dans les veines peut brandir la longue hache de Jårnsaxa. Il semblerait que même Thor ne peut outrepasser cette règle.

Cette arme sacrée est possédée par :
personne actuellement

Arme sacrée	Longue hache de Jårnsaxa
Vitesse	+10
Puissance	+35
Ajustement défensif	+5
Résistance	65 (bronze)

Cette longue hache a un pouvoir de récupération rapide : Elle récupère un point de dégâts tous les trois rounds.

-La hache des Kéén

Il y a fort longtemps, le clan Slivrnkéén a empêché des géants de s'organiser pour lancer une grande offensive voulue à l'époque par Thrym, le roi des géants du Jotunheim. Ils durent combattre directement dans Jotunheim, avec le soutien du clan Zeck. En plein combat, Thor se joignit à la bataille confiant au meilleur guerrier du clan Slivrnkéén cette hache à lames double, très tranchante. Depuis, cette arme est un des trésors du clan et seul un de ses guerriers peut l'utiliser et devenir le guerrier de la hache des Kéén.

Elle est actuellement portée par :
personne actuellement

Arme sacrée	Hache des Kéén
Vitesse	+15
Puissance	+25
Ajustement défensif	+5
Résistance	50 (bronze)

-L'épée Enflammée

Cette épée est en cristal. Son porteur peut laisser des flammes parcourir la lame, la rendant plus agressive. Enflammer l'épée en question ne nécessite pas la dépense de cosmos-énergie.

Cette épée est l'une des plus fragiles. Mais, son pouvoir de flamme permet des prouesses intéressantes. On considère que cette arme est l'héritage des géants de feu. Certains prétendent même le cristal originel dans lequel les nibelungens ont sculptés cette épée a été volé par Thor en plein Muspellheim. Mais, aucun guerrier de Thor ne laissera quelqu'un prétendre une telle diffamation devant lui sans réagir.

Cette épée est portée par : personne actuellement



Arme sacrée	Épée Flamboyante
Vitesse	+15
Puissance	+35
Ajustement défensif	0
Résistance	25 (bronze)

Cette épée accorde à son possesseur un bonus de +15% dans le talent feu. De plus, les attaques cosmiques portées avec cette épée permettent de « porter » ce talent feu jusqu'à la cible. Ainsi, le guerrier à l'épée enflammée peut rajouter la marge de son talent feu à ses attaques quand il utilise cette épée sacrée.

-L'arc de Thrùd

Thrùd est la fille de Thor et de Sif. Elle représente la vigueur de son père. En hommage à Thrùd, les nibelungens ont construit cet arc pour le confier à un guerrier de Thor, maîtrisant le talent « glace » le plus souvent. Il est léger, précis et met à l'épreuve la vigueur de l'adversaire par le froid. Même si son possesseur ne possède pas le talent « glace », les attaques de cet arc secrètent un peu de givre sur la cible atteinte.

Cet arc est porté par : personne actuellement

Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Arc de Thrùd	+20	+15	0	30 (bronze)

Cet arc a la faculté de porter les effets du talent « glace » sur chaque attaque cosmique (il faut, bien entendu, que le porteur de cet arc possède ce talent). Ainsi, la marge du jet en glace se rajoute aux dégâts.

-Le marteau de Magni

Magni est le fils de Thor et de Järnsaxa. Il incarne la force de ses parents. Lui et son demi-frère Modi hériteront du marteau de Thor, Mjölnir. Aussi, comme pour Thrùd, des armes sacrées ont été fait en leurs noms. La plupart du temps, le marteau de Magni est dédié au guerrier de Thor le plus puissant.

Ce marteau est possédé par : personne actuellement

Arme sacrée	Marteau de Magni
Vitesse	+5
Puissance	+30
Ajustement défensif	0
Résistance	50 (bronze)



Ce marteau apporte un bonus dans le talent « foudre » de +20%, même si son possesseur ne dispose pas de talent.

-Le marteau de Modi

Modi est le fils de Thor. Il représente la vertu du courage. Il ressemble au marteau de Magni, mais ce marteau semble plus petit et son métal luit plus intensément à la lumière. Cette arme sacrée est confiée au guerrier de Thor le plus courageux.

Ce marteau est confié à : personne actuellement

Arme sacrée	Marteau de Modi
Vitesse	0
Puissance	+30
Ajustement défensif	+5
Résistance	50 (bronze)

Cette arme sacrée peut porter le talent « foudre » à chaque attaque cosmique si le possesseur utilise ce talent (la marge du talent se rajoute aux dégâts). Il n'est pas nécessaire, dans ce cas, qu'il s'agisse d'une attaque spéciale.

-L'épée de Tanngnjost

Tanngnjost (Dents grinçantes) est l'un des boucs qui tirent le char de Thor. Cet épée peut paraître grossier et mal ajusté, mais il s'agit là d'une arme terrible. Cette arme sacrée est confiée, la plupart du temps, à un guerrier de Thor au tempérament sauvage.



Cet épée a été confié à : personne actuellement

Arme sacrée	Epée de Tanngnjost
Vitesse	+15
Puissance	+25
Ajustement défensif	+10
Résistance	45 (bronze)

-La lance de Tanngnisnir

Tanngnisnir (Dents étincelantes) est le second bouc qui tire le char de Thor. La lance qui lui est dédiée est précise et est souvent confiée à un guerrier possédant le talent « feu ». On raconte qu'un guerrier de Thor, armé de cette lance sacrée, peut atteindre n'importe quelle cible.

Cette lance est possédée par : personne actuellement

Arme sacrée	Lance de Tanngnisnir
Vitesse	+20
Puissance	+15
Ajustement défensif	+5
Résistance	40 (bronze)

Cette lance sacrée peut porter le talent « feu » à chaque attaque cosmique si le possesseur utilise ce talent (la marge du talent se rajoute aux dégâts). Il n'est pas nécessaire, dans ce cas, d'employer une attaque spéciale.

Les armes de Thor perdues

Les armes sacrées plus haut sont celles qui sont encore en Asgard et en état de fonctionner. Mais, de nombreuses armes sacrées ont été perdues. Il est possible, pour le meneur, de créer des armes sacrées de Thor à sa convenance. Certaines armes perdues peuvent être retrouvées. Certaines armes détruites peuvent être réparées. Et même, certaines armes mortes, peuvent être ressuscitées (même si cette opération est dangereuse). Une équipe de PJ peut prendre comme quête de retrouver les armes sacrées de Thor pour renforcer le pouvoir de leur dieu.

Une arme sacrée de Thor devra répondre à certains critères. Toutes sont des armes nordiques. Il n'y a pas de katana ou de khopesh parmi ces armes. Ces armes sont souvent grandes et massives. Il n'y a pas de petites dagues ou d'armes qui se dissimulent. Le meneur peut envisager des pouvoirs particuliers sur certaines armes. Mais, il doit garder à l'esprit que Thor ne tolère pas de pouvoir usant de fourberie. Fortifier le pouvoir de ses guerriers est possible. Mais leur permettre de gagner en tuant leurs adversaires dans le dos est inenvisageable à ses yeux.

Par exemple, une épée longue qui absorberait la cosmos-énergie de l'adversaire pour la donner à son possesseur n'est pas possible. Quoiqu'il arrive, une arme sacrée de Thor possède un score de résistance de type bronze.

Ce qui suit est une suggestion de règles de créations pour les armes sacrées perdues de Thor.

Les valeurs minimums d'une arme sacrée sont :

Arme sacrée	Valeur minimum à la création
Vitesse	0
Puissance	+10
Ajustement défensif	0
Résistance	20 (bronze)



Ensuite, le meneur a 20 points à répartir dans les quatre paramètres qui la composent. Il est recommandé de ne pas dépasser les valeurs suivantes :

Arme sacrée	Vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
Valeur maximum recommandées	+40	+40	+10	Pas de maximum (bronze)

Ensuite, il y a 5 points de création d'arme à dépenser comme suit :

Dépense de points de créations d'armes	Effet
1	10 points supplémentaire à répartir dans les quatre paramètres
1	+10% dans un talent
1	+10% dans un talent avancé
2	+10% dans un talent avancé sans avoir besoins des pré-requis
3	L'arme s'auto-répare et récupère 1 point de dégât d'arme tous les trois rounds
2	L'arme retourne à son porteur où qu'il soit en Asgard.
1	L'arme amène une compétence
4	L'arme porte un talent (feu, glace ou foudre) dans chaque attaque cosmique si le porteur possède ce talent précis.

Le meneur est libre d'imaginer d'autres pouvoirs liés aux armes sacrées. Il estimera le cout en points de créations d'armes.

Si le meneur veut avoir plus de point de création d'arme, il peut rajouter un inconvénient à cette arme. Voici des exemples :

Gain en points de créations d'arme	Inconvénient
2	L'arme sacrée peut être utilisée par n'importe qui, pas seulement son possesseur
1	Une ou plusieurs personnes peuvent utiliser l'arme, tout comme le possesseur
1	La récupération naturelle de l'arme sacrée est ralentie. Elle récupère un point de dégâts d'armes par mois d'inactivité (au lieu d'un par jour d'inactivité)

Le meneur est libre de créer d'autres inconvénients pour justifier le gain d'autres points de créations d'arme.

Le meneur devra imaginer l'histoire de l'arme. Pourquoi a-t-elle été forgée par les nibelungens ? A qui est-elle attribuée préférentiellement ? Pourquoi avait-elle disparu ? Il est bon de créer une légende héroïque liée à chaque arme sacrée de Thor. Il faut imaginer des combats épiques contre des géants, des monstres, des alfes noirs... A chaque fois, cette victoire aura auréolé de gloire le héros qui aura offert sa vie ou son intégrité physique pour la victoire.

Les gardiens d'Heimdall

S'il est vrai que le dieu Heimdall garde le Bifrost, le pont arc-en-ciel enflammé qui relie la Terre et le royaume des dieux, ses serviteurs ont la même fonction au niveau des frontières terrestres du royaume d'Asgard. Ils se répartissent le long de la frontière au Sud du royaume et patrouillent sans relâche. Heimdall est irréprochable dans sa mission de gardien.

Les gardiens d'Asgard

Ses serviteurs aspirent à atteindre cette même perfection tout en gardant à l'esprit que cela reste impossible. Leur tâche n'est pas facilitée par la distance à couvrir. Bien qu'ils aient placé des relais et des refuges le long de la frontière, régulièrement des étrangers passent frauduleusement la frontière du royaume. En aucun cas, il est reproché aux gardiens d'Heimdall d'être incompetents. Tout le monde sait qu'isoler totalement Asgard est impossible. Si la frontière est gardée, les côtes sont hélas exposées à tout navire qui voudrait accoster (mais les conditions climatiques rendent l'entreprise ardue).

Voilà pourquoi la mission secondaire des gardiens d'Heimdall est de pourchasser les intrus dans le royaume.

N'importe quel clan repérant un bateau étranger ou un individu sur leurs terres est sensé le signaler aux gardiens d'Heimdall qui prendront l'individu en question en chasse.

Les artefacts des gardiens

Heimdall ne voulait pas faire ombrage à Odin et s'est contenté de réclamer des armes et un bouclier pour ses serviteurs. Mais les nibelungens avaient déjà préparé une armure avec les armes des gardiens. Au début, Heimdall refusa de prendre cette armure. La rumeur prétend que Loki avait soufflé cette « bonne idée » aux nibelungens. Cette rumeur ayant enflée jusqu'aux oreilles d'Odin, Heimdall s'attendait à sa visite aux abords du Bifrost. Personne ne sait ce que les deux dieux se sont dits quand Odin est venu le voir. Mais, la conséquence est un renforcement des armes et de l'armure des gardiens d'Heimdall. Aussi, Heimdall insuffla un peu de son intelligence dans les artefacts des gardiens.

Chaque gardien ayant son arme en main ou portant son armure bénéficie d'un bonus de +30 % à tout jet de ruse lors d'une utilisation de la compétence « chasse » visant à suivre la piste d'un intrus s'étant introduit en Asgard.

Si le personnage ne possède pas la compétence « chasse », il la gagne temporairement dans le cadre de cette utilisation (mais il ne pourra pas s'en servir pour trouver de la nourriture ou pister quelqu'un d'autre).

Les artefacts se comportent techniquement comme des armes et des armures de niveau argent.

-L'armure du gardien

Le porteur de cette armure est de facto le chef des gardiens d'Heimdall. Il définit les cibles prioritaires quand cela s'avère nécessaire. Récemment, l'accent a été mis dans la traque des spectres d'Hadès, délaissant les autres intrus. De plus, le porteur de l'armure du gardien a la possibilité d'utiliser les autres armes et le bouclier si ceux-ci sont sans possesseur. L'armure a la forme de protections typiques de ce que portaient les pillards vikings en rajoutant un aspect effrayant à base de pointes sur les épaulettes, sur les coudières et les genouillères.

Cette armure est actuellement portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
58	50

-Le bouclier du gardien

Le possesseur du bouclier du gardien est le protecteur de ses frères gardiens. Quand un fier guerrier tombe à terre, il

le protège pour empêcher un ennemi de l'achever. S'il est vrai que le porteur du bouclier d'Heimdall peut parfois s'abstenir et ainsi offrir une mort glorieuse au combat, il protégera et assurera la survie de toute personne qu'il estime nécessaire à l'accomplissement de sa mission de gardien. Le bouclier ressemble plutôt à un grand pavois, s'écartant du style traditionnel du bouclier rond.

Ce bouclier est brandi par : Olmir du clan Vodrick

Résistance	Bonus à la parade
90	+25



-La lance du gardien

Le possesseur de la lance est souvent le guerrier le plus fort de l'ordre des gardiens d'Heimdall. La puissance de cette arme amplifie l'impact de ses coups. Aussi, le possesseur de la lance d'Heimdall est préposé aux éventuels monstres énormes qui nécessitent une grosse force de frappe pour les vaincre. L'aspect de cette lance est typique des lances courantes d'Asgard.

Cette lance est possédée par : personne actuellement

Arme sacrée	Lance du gardien d'Heimdall
Vitesse	+5
Puissance	+25
Ajustement défensif	0
Résistance	60

Elle ressemble à une hache avec une seule lame parcourue de runes gravées. Le possesseur de cette hache est souvent le guerrier qui viendra en soutien de ses frères d'arme. Aussi, régulièrement, il accompagnera un autre gardien d'Heimdall dans une mission plutôt périlleuse. Il est, de facto, celui qui connaît le mieux les autres membres de l'ordre.

Cette hache est brandie par : personne actuellement

-L'épée du gardien

L'épée du gardien d'Heimdall est longue et légère. Elle apporte un maniement à la fois offensif et défensif efficace à son possesseur. Il est souvent considéré comme le guerrier le plus habile de l'ordre des gardiens d'Heimdall.

Cette épée est portée par : personne actuellement

Arme sacrée	Epée du gardien d'Heimdall
Vitesse	+15
Puissance	+15
Ajustement défensif	+5
Résistance	65



Arme sacrée	Hache du gardien d'Heimdall
Vitesse	+10
Puissance	+20
Ajustement défensif	0
Résistance	75

-La hache du gardien

La hache d'Heimdall est l'arme la plus solide de l'ordre. Elle permet à son possesseur de ne jamais voir son arme brisée.

Les marins de Njörd

Njörd est le doyen des dieux Vanes et le dieu de la mer et des vents. Il est prié par les marins (qui prient assez souvent Thor également). Il apparaît peu en Asgard mais ne manque pas de favoriser les marins des drakkars qu'il estime. Njörd veille également à ce que ses serviteurs ne revendiquent rien vis-à-vis des dieux Ases. Il ne souhaite raviver aucune rivalité. En dehors de cela, il aide les pêcheurs à nourrir leurs proches par d'abondantes prises dans leurs filets.

Les serviteurs de Njörd sont, la plupart du temps, liés à la mer d'une manière ou d'une autre. Qu'il s'agisse d'un simple pêcheur ou d'un navigateur qui explore les océans, ils gardent toujours une prière pour le patriarche des dieux Vanes. Parmi eux, Njörd récompense les plus valeureux en leur donnant le titre tant envié de « marin de Njörd ». Il reconnaît par ce fait, qu'il estime ce marin comme un serviteur d'exception, destiné à le représenter dans le royaume d'Asgard et même au-delà des frontières.

Les armures sacrées des marins de Njörd sont très puissantes. Seules les armures des guerriers divins d'Odin peuvent rivaliser avec. Ses armures peuvent jaillir des flots pour rejoindre son porteur s'il est proche d'une étendue d'eau. Quand ces armures sont constituées, elles représentent toujours un type de navire nordique.

Il arrive qu'en tant de guerre, un marin de Njörd méritant soit choisi par Odin comme guerrier divin d'Asgard. Alors, celui-ci se retrouve avec deux armures sacrées à sa disposition. Certains ne veulent pas reconnaître la tutelle d'un dieu Ase (Odin) et n'utilisent que leur armure sacrée de marin de Njörd. D'autres utiliseront l'une ou l'autre des armures pour défendre Asgard. Njörd n'a jamais reproché à un marin d'utiliser une armure sacrée de guerrier d'Asgard.

Chaque armure des marins de Njörd apporte la compétence « navigation » à son porteur si celui-ci ne l'avait pas (ce qui est vraiment rare).

-L'armure de Styrimadr

Le marin styrimadr (« capitaine ») est le chef de l'ordre des marins de Njörd. Cette fonction est confiée au plus fidèle et au plus puissant des serviteurs de Njörd. Il doit diriger l'ordre comme un capitaine de drakkar. Il doit donner des directives claires et ne doit laisser personne discuter son autorité. Cependant, il doit savoir écouter les conseils de ses marins. Il tient également un rôle de représentant diplomatique.

Une légende raconte que, lorsque la situation est critique, le marin Styrimadr peut faire apparaître un

drakkar indestructible et rempli de provisions pour un grand voyage qui aura pour but de mettre à l'abri ses occupants. D'ailleurs, certains prétendent que le marin styrimadr sera celui qui survivra au Ragnarok.

L'armure de Styrimadr est portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
85 (or)	90

Le porteur de cette armure bénéficie d'un bonus de +20% en ruse pour tout jet destiné à comprendre une attaque spéciale.

De plus, quand il porte son armure sacrée, le marin styrimadr peut trouver un chemin maritime (uniquement) pour rejoindre le Vanaheim (sans avoir besoins de passer par l'Yggdrasil). Pour cela, il dépense 5 points d'appel divin et le chemin lui apparaitra clairement. En le suivant, il finira par accoster sur les rives idylliques du pays des dieux Vanes.

-L'armure de Karv

Un karv est un petit bateau fluvial qui sert parfois de transport de marchandise. Le marin de Karv est généralement une sorte d'éclaireur de l'intérieur des terres. Quand un drakkar s'approche d'une terre, le marin de Karv est celui qui ira explorer les abords avant que le drakkar n'accoste. Ce rôle d'éclaireur n'est pas du tout méprisé, même s'il faut parfois utiliser la ruse pour l'accomplir. Cependant, le marin de Karv devra veiller à combattre loyalement ou alors une mauvaise réputation le poursuivra.

L'armure de Karv est actuellement portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
47 (argent)	50

Le porteur de cette armure gagne un bonus de +10% sur les jets qui sont destinés à relancer une attaque au cours du même round (cet ajout se fait après des divisions éventuelles de jet).



-L'armure de Snekkar

Un snekkar est un gros bateau de guerre. Le marin de Snekkar représente la puissance et la brutalité. Le porteur de cette armure est souvent un guerrier dont les poings sont terriblement destructeurs (effet qui est amplifié par l'armure). C'est lui qui relève les défis martiaux. Au cours de l'Histoire, le marin de Snekkar a souvent été un pillard viking qui fondait sur l'Europe et la méditerranée pour s'emparer des ressources des autochtones. Par la suite, cette réputation fut atténuée par la disparition des raids vikings.

L'armure de Snekkar est actuellement portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
51 (argent)	45

L'armure de Snekkar a des poings renforcées et très contondants. Ainsi, son porteur bénéficie d'un bonus de +10% en puissance de coups mais seulement pour des attaques sans arme.

-L'armure du drakkar dreki

Cette armure a la forme d'un drakkar à tête de dragon. Ce « drakkar Dreki » est la seule armure qui a été sculptée ou forgée (selon les techniques secrètes employées par les nibelungens) directement dans des écailles de dragon. Voilà pourquoi, mises à part l'armure du styrimadr, il s'agit là de l'armure la plus résistante.

Le marin du drakkar dredki est un protecteur. Il défend les marins en détresse face au danger. Elle est remise par Njörd à un guerrier généreux et puissant.

Cette armure est portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
60 (argent)	50

-L'armure de Byrding

Un byrding est un gros bateau de transport qui parcourt le fjord et les côtes. Le marin de Byrding est en général un diplomate et un commerçant. Contrairement à ce qu'il fait généralement croire, il n'a pas pour ambition de devenir riche. Bien au contraire, il fera exprès de faire une transaction défavorable envers un asgardien respectable et dans la difficulté. Ainsi, il redistribue des richesses à ceux qu'il en juge dignes.

Cette armure est actuellement portée : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
53 (argent)	50

Le porteur de cette armure bénéficie d'un bonus de +10% en ruse et de +10% en beauté lors de négociations (diplomatiques ou commerciales).

-L'armure de Knarr

Un knarr est un navire marchand. A la différence du marin de Byrding, celui de Knarr fait des affaires et des approches diplomatiques à son avantage. Il conserve ses gains pour l'ordre des marins de Njörd qui peuvent ainsi compter sur un trésor de guerre en cas de nécessité. L'armure de Knarr met en valeur son porteur par des décorations qui peuvent sembler bien luxueuses (des pierres précieuses incrustées dans l'armure) pour un marin. Ses camarades ne lui en tiennent pas rigueur et la rumeur voulant que les femmes-marins de Njörd convoitent cette armure est fausse.

Cette armure est portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
45 (argent)	55

Le porteur de cette armure bénéficie d'un bonus de +20% en beauté (uniquement vêtue de son armure bien entendu)

-L'armure de Karfi

Un karfi est un navire d'apparat que possèdent certains riches jarls. Bien qu'il s'agisse d'une expression de prospérité, un karfi reste aussi un navire capable d'aller au combat. Le marin de Karfi sert de garde du corps dans les traversées.

Cette protection est accordée à un personnage important comme un jarl ou un chef de guerre, mais aussi à un prêtre.

Cette armure est portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
48 (argent)	50

Cette armure possède un bouclier intégré qui a les caractéristiques suivantes :

Résistance	Bonus à la parade
85 (argent)	+20



Les guerriers divins d'Odin

Odin est le père des dieux. Bien souvent, il laisse les autres dieux administrer le royaume d'Asgard. Mais, il arrive, quand les temps sont troublés, que le père des dieux décide de s'ingérer dans les affaires de son royaume. Alors, il offre sept armures sacrées, parmi les plus puissantes au Monde, aux meilleurs guerriers de son royaume. Les sept guerriers divins d'Odin sont alors les représentants de sa puissance. C'est un immense honneur d'être choisi pour rejoindre leurs rangs. Il arrive que les armures des guerriers divins restent pendant des décennies en Asgard passant de guerriers morts au combat en guerriers prêts à prendre la relève. Puis, elles finissent par disparaître quand Odin décide de rendre le destin d'Asgard aux autres ordres sacrés.

Les élus d'Odin et son envoyé

La plupart du temps, les guerriers divins font déjà partis d'un autre ordre. Bien souvent, les guerriers de Thor parmi les plus méritants forment l'épine dorsale des sept guerriers divins d'Odin. Mais les messagers de Loki ou les gardiens d'Heimdall peuvent très bien être sélectionnés. Odin choisira sur deux critères : la puissance et le patriotisme.

Il faudra que le guerrier divin soit parmi les sept plus puissants guerriers du royaume. Mais rien n'est jamais simple en Asgard. Bien souvent, le destin se joue même du dieu Odin. Il arrive qu'après avoir sélectionné ses guerriers, Odin découvre un autre prodige du combat qui aura fait des progrès énormes dans sa maîtrise de sa cosmos-énergie. Ce genre d'ironies mène bien souvent à des tragédies.

Odin tient également à ce que ses guerriers divins mènent leur vie dans l'intérêt du royaume d'Asgard. L'abnégation envers son pays et son peuple est une vertu très appréciée du père des dieux. Il arrive qu'un guerrier divin dérive et perde cette foi en son royaume. Même si c'est très rare, Odin le laissera mener sa destinée jusqu'au bout. Il laissera ce guerrier déviant avec son armure sacrée réaliser ses erreurs par lui-même. Il faudrait une trahison véritablement infâme pour qu'Odin châtie lui-même un de ses guerriers divins (en lui retirant son armure pour commencer).

L'élu n'aura pas la possibilité de refuser son armure sacrée. Quoi qu'il désire, il possède le titre de guerrier divin d'Asgard. Même s'il n'utilise jamais son armure, il reste un guerrier d'Odin. Il faut bien noter aussi que les

élus n'abandonnent pas pour autant leurs anciens titres. Si l'un d'eux est guerrier de Thor, il conservera ce titre et ajoutera celui de guerrier divin d'Odin. Il gardera même l'arme que Thor lui avait confiée. Ainsi, on voit régulièrement un guerrier divin avoir une arme qui lui provient d'un autre dieu ; ce qui le rendra encore plus puissant. En ce qui concerne l'appel divin, le guerrier divin en recevra de la part d'Odin, en plus de la part de son éventuel dieu de tutelle. Il n'est pas interdit pour un guerrier divin de prier plusieurs dieux préférentiellement. Bien sur, un messenger de Loki devenant guerrier divin pourrait très bien se sentir écartelé entres deux divinités qui se détestent et suivent des objectifs opposés. Comme dit plus haut, Asgard est une terre de tragédie. Un tel individu vivra un destin souvent amer qu'il percevra comme une malédiction.

Dans chacune des sept armures est inséré un saphir appelé le saphir d'Odin. Les érudits racontent qu'Odin y a inséré une part infime de son propre pouvoir. C'est un bien précieux que le guerrier divin se doit de protéger. Les sept saphirs d'Odin, une fois réunis, servent à appeler « l'armure de l'envoyé ». Il s'agit de l'armure divine d'Odin lui-même. L'envoyé d'Odin se révèle en cas de grand besoin pour le royaume d'Asgard. Odin lui confie son armure personnelle et les asgardiens considéreront que l'envoyé parle au nom du père des dieux. C'est une confiance et un honneur qu'Odin

accorde à son meilleur sujet (pas forcément le plus fort mais bien souvent le plus sage). L'envoyé d'Odin a une place au sein du Thing d'Asgard. Actuellement ce poste est occupé par Fjolnir Gripssonar, le jeune jarl qui a déclenché le Ragnarok pour repousser les armées d'Hadès.

Les armures des guerriers divins

On surnomme ces armures « les armures des conquérants ». Quand le guerrier est choisi, l'armure sacrée qui lui est confiée émerge du sol face à lui, scintillante et neuve. Partout sur le territoire asgardien, le guerrier divin peut l'appeler à lui. En revanche, s'il sort du royaume, il devra l'emporter avec lui car elle ne pourra pas le suivre autrement. Les sept armures des guerriers divins ont été nommées suivant les étoiles de la constellation de la Grande Ourse. Cette constellation brille au dessus d'Asgard et on raconte qu'Odin l'observe toujours longuement avant de choisir ses guerriers divins.

Odin est allé lui-même rencontrer les nibelungens pour qu'ils créent les armures sacrées de ces guerriers. Il leur a ordonné de cesser tout autre travail tant qu'il ne serait pas satisfait. La création de ces armures furent longues et nécessitèrent les métaux les plus nobles. Mise à part l'armure divine d'Odin, les armures des guerriers divins se comportent techniquement comme des armures de niveau or.

A part l'armure divine d'Odin confié au jarl du clan Gripssonar, aucune armure de guerrier divin n'a de propriétaire. Elles sont aux côtés d'Odin pour le jour où il estimera qu'elles doivent revenir aux hommes.

-L'armure d'Odin

Cette armure est tout simplement celle d'Odin. Elle est accompagnée de l'épée du père des dieux, la fameuse épée Balmung. Cette armure et cette épée sont confiées à l'envoyé d'Odin qui sera tout de même obligé de la rendre sporadiquement au dieu Odin s'il désire lui-même se rendre à la bataille. Elle se comporte techniquement comme une armure divine.

L'armure d'Odin

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
110 (divin)	250

L'épée Balmung

Arme sacrée	Epée Balmung
Vitesse	+65
Puissance	+80
Ajustement défensif	+30
Résistance	130



-L'armure d'Alpha : armure du dragon bicéphale Fafnir

Nombreux sont ceux qui pensent que cette armure est réservée au guerrier le plus puissant parmi les guerriers divins. On remarque que bien souvent c'est son porteur qui dirige les guerriers divins. Mais il s'agit là plus d'une convention qu'une réelle loi. Bien souvent, les guerriers divins se choisissent un chef qui n'est pas forcément le guerrier divin d'Alpha. L'armure représente Fafnir, le dragon bicéphale tué par le héros Siegfried dans les temps anciens. L'armure est réputée pour défendre son porteur et très bien le protéger.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
95 (or)	105

Bonus à la parade : +30 %

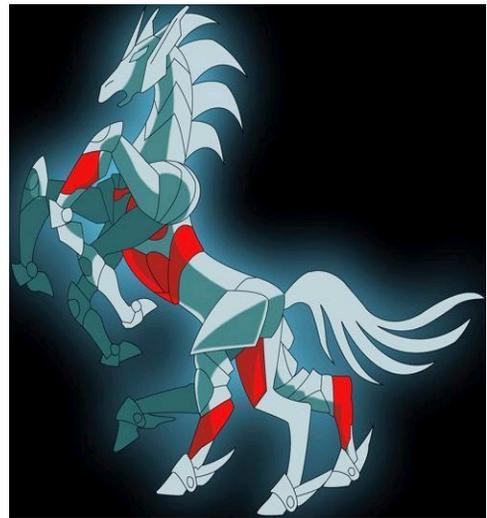


-L'armure de Beta : armure du cheval Sleipnir

L'armure de Beta s'inspire du cheval Sleipnir, la monture d'Odin lui-même. Sleipnir est le merveilleux cheval à huit jambes. Cette particularité le rendait capable de franchir les mers et les montagnes avec une rapidité déconcertante. Ainsi cette armure rend son porteur capable de courir très vite.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
80 (or)	100

Bonus en rapidité : +50 %



-L'armure de Gamma : armure de Jormungand

L'armure de Gamma est inspirée du serpent géant Jormungand (frère de Fenrir) qui, une fois jeté dans la mer, entoure Midgard avec son corps. Cette armure est l'une des deux armures qui est là pour rappeler aux guerriers divins que tôt ou tard, le Ragnarok viendra.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
95 (or)	120



-L'armure de Delta : armure des gemmes des nibelungens

L'armure de Delta est des plus resplendissantes. Elle semble constituée de gemmes. Elle s'inspire des mille trésors que les nibelungens gardent avec jalousie. Cette armure semble renfermer une quantité de cosmos-énergie stupéfiante.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
90 (or)	130



-L'armure de Zeta : armure du tigre viking

Cette armure est une énigme. Quelle vision Odin a-t-il pu avoir avant de la réclamer aux nibelungens ? Toujours est-il qu'il a exigé cette armure qui représente un tigre aux dents de sabre en double. Il y a l'armure du tigre viking et celle du tigre fantôme. Le fantôme a pour mission d'obéir et de protéger le porteur de l'armure du tigre viking. Ainsi, son adversaire pourra être surpris par une attaque provenant du «double» du guerrier divin qu'il affronte. La plupart des érudits pensent qu'une telle fourberie ne peut pas venir de l'esprit d'Odin lui-même et soupçonne une influence de Loki. Contrairement à la rumeur populaire, ces armures ne sont pas réservées à des jumeaux.



Le tigre viking

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
80 (or)	100

Le tigre fantôme

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
75 (or)	90



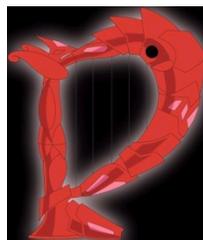
-L'armure d'Epsilon : armure de Fenrir

L'armure d'Epsilon représente Fenrir, le puissant loup géant qui, un jour dévorera Odin lui-même. Il s'agit là de la deuxième armure sensée rappeler aux guerriers divins qu'à la fin, le Ragnarok viendra. Elle est munie de griffes terribles qui sont les crocs de la bête terrifiante qu'est Fenrir.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
80 (or)	95

Les griffes sont des armes mais utilisables comme si le guerrier divin se battait avec ses poings. Aussi, il pourra ajouter leurs bonus à ses attaques spéciales et à n'importe quelle attaque classique. Les capacités de ces griffes sont :

Vitesse	+25
Puissance	+10
Ajustement défensif	+5
Résistance	95



-L'armure d'Eta : armure de la harpe viking

Cette belle armure rouge est des plus esthétiques. Elle représente une grande harpe. Le porteur de cette armure est bien souvent une sorte de scalde (pas obligatoirement sélectionné dans les rangs des scaldes de Bargi, même si c'est souvent le cas), sensé relaté les épopées héroïques des guerriers divins. Mais, il ne faut pas s'y tromper. Le guerrier divin d'Eta est tout aussi redoutable que les autres. L'armure du guerrier divin d'Eta possède une lyre qui possède un pouvoir à la fois d'envoûtement et de destruction.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
80 (or)	100

La lyre

Résistance	Envoûtement
75	80 %

Le pourcentage d'envoûtement peut être utilisé de plusieurs façons. La musique est comme une mélodie destructive : la marge de réussite représente le nombre points de cosmos-énergie perdus. Mais chaque tranche de 10 points sur cette marge est aussi un round de paralysie totale. Bien entendu, un adversaire possédant le « contrôle » ou la « transe » peut se défendre face à cette lyre.

Les messagers de Loki

Loki est le dieu du mensonge et de la fourberie. La plupart des asgardiens maudissent son nom et se méfient de toute personne qu'ils peuvent soupçonner d'employer les mêmes méthodes que ce dieu détesté. C'est oublier bien vite les circonstances qui rendent nécessaires l'utilité de ces techniques d'escroqueries et de feintes pour prendre l'avantage sur un adversaire. L'histoire du royaume d'Asgard est parsemée de petites interventions des messagers de Loki pour le meilleur ou pour le pire.

Quand Loki objecta qu'il n'avait pas d'armure sacrée pour ses suivants, les autres dieux se moquèrent de lui. Ils disaient que les humains qui serviraient Loki seraient des êtres faibles, lâches et indignes. Aussi, ils poussèrent les nibelungens à forger des armures sacrées très faibles et fragiles. Loki avala cette humiliation et déversa une grande partie de son pouvoir dans ces armures fragiles, leur donnant des facultés spectaculaires. Aussi, un des jeux les plus prisés chez les messagers de Loki est de tourner en ridicule les serviteurs des autres dieux.

Les messagers de Loki ne suivent pas les règles de l'honneur ou les principes de courage et de sacrifice que le peuple d'Asgard tient comme des règles de vie. Bien au contraire, ils ont comme principes (qui leur sont venus progressivement) :

-Loki est le dieu le plus important de tous. Il doit être obéi et protégé même si cela entraîne la chute des autres dieux ou d'Asgard.

-La victoire est un objectif. Aucune barrière morale ne doit empêcher de l'atteindre.

-La survie du royaume d'Asgard et de l'Yggdrasil est primordiale. Tous les moyens sont acceptables pour les sauver.

-Il faut savoir utiliser les faiblesses de son adversaire, comme l'honneur ou la loyauté.

-L'intelligence est souvent plus importante que la force. Mais, pas toujours.



Toutes les armures de Loki bénéficient de deux pouvoirs communs qui sont :

-Chaque messenger portant son armure sacré peut comprendre, lire et parler toutes les langues.

-Les messagers ont un pouvoir de persuasion surnaturel. En dépensant cinq points de cosmos-énergie, le messenger peut convaincre son auditoire : le prochain argument (au minimum logique) sera accepté par l'auditoire. Le seul moyen de lutter contre ce pouvoir est de réussir un jet critique au dixième en ruse ou d'être en état de contrôle ou de transe. Cet effet dure jusqu'à ce qu'une démonstration contraire soit effectuée devant la victime.

-L'armure du feu sacré

Cette armure a été forgée sous des braises provenant de Muspellheim. Elle a adopté une grande affinité avec le feu. Le messenger du feu sacré est bien souvent un guerrier qui brûle ses adversaires en les attirant dans un piège avant même que le combat ne commence. Cette armure est la plus résistante parmi les armures des messagers.

Cette armure est actuellement portée par : personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
20 (bronze)	15

Le porteur de l'armure du feu sacré bénéficie (quand il la porte) d'un bonus de +35% dans le talent feu. De plus, cette armure voit sa résistance doubler quand il s'agit de calculer les dégâts que cette armure (et non pas son porteur) a reçu face à une attaque enflammée.

-L'armure du Serpent de Midgard

Cette armure effrayante représente le terrible serpent nommé Jormungand. Il s'agit là d'une armure fragile mais Loki y a adjoint deux épées puissantes sculptées dans les crocs de Jormungand lui-même. Enfin, c'est ce qu'il raconte. Toujours est-il que ces deux épées sont terriblement efficaces et rendent le messenger du serpent de Midgard redoutable.

Cette armure est portée par : Aldaric ou personne (voir plus bas)

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
15 (bronze)	10

Les deux épées-crocs ont chacune les caractéristiques suivantes :

Vitesse	+5
Puissance	+55
Ajustement défensif	-10
Résistance	100 (bronze)

-L'armure du Loup Fenrir

Là encore, le symbole choisi pour cette armure est un pied-de-nez lancé aux dieux. Loki ne craint pas Fenrir. Alors, il a demandé une armure sacré dans son ordre à l'effigie de ce monstre apocalyptique. Le messenger du Loup Fenrir est un traqueur et souvent un assassin. Il piste les ennemis de Loki souvent pour les attaquer au pire moment.

Le porteur de cette armure sacrée est :
personne actuellement

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
15 (bronze)	15

Le porteur de cette armure réussit automatiquement ses jets de dés dans la compétence chasse.

De plus, il bénéficie d'un bonus de +20% pour tout jet visant à repérer un ennemi caché ou invisible. Et enfin, il peut utiliser sa ruse ou sa volonté à la place du talent contrôle ou transe pour localiser un ennemi invisible.

-L'armure du Vent Sifflant

Le messenger du vent Sifflant est un coursier qui transmet les messages. Mais, sa mission ne s'arrête pas là. Ce messenger est aussi un tourmenteur capable d'influencer l'opinion des autres à distance.

Bien des négociations diplomatiques ont été déviées de leur cours initial par son entremise.

Le porteur de cette armure est :
Maradamor, une femme qui cache son véritable nom et un désir de vengeance qui touche son passé.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
10 (bronze)	20

Le porteur de cette armure peut envoyer sa voix à plusieurs kilomètres vers un auditeur et délivrer un message. De plus, il peut utiliser son pouvoir d'influence argumentaire par ce biais (et ainsi influencer quelqu'un sans s'exposer).



-L'armure du Songe Calme

Le messager du Songe Calme se cache toujours. Son incroyable capacité le rend des plus utiles. Il change les rêves de ses victimes sans qu'ils ne s'en aperçoivent. Un tel pouvoir complète à merveille ceux du messager du Vent Sifflant.

Le porteur de cette armure est : Alban, un homme discret qui reste toujours à distance. Il a traversé les guerres précédentes en servant Loki avec dévouement.

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
10 (bronze)	15

Le porteur de cette armure peut dépenser cinq points de cosmos-énergie pour pénétrer discrètement les rêves de quelqu'un. Il faut alors faire un jet de volonté contre le score en contrôle ou transe de la cible (marge contre marge). Le messager du Songe calme peut ainsi espionner les pensées de sa victime. De plus, en dépensant un point de cosmos-énergie supplémentaire, le messager peut implanter un ordre ou une idée dans le subconscient de sa victime qui y obéira sauf si elle réussit un simple jet en volonté. Si le jet de volonté est un jet critique, la cible se rendra compte que quelque chose d'anormal a eut lieu dans ce rêve.

Note de l'auteur : Si dans votre univers, vous avez joué la campagne pour « Saint Seiya l'archipel des Kamis » qui s'appelle « Le village de Yuki Onna », il est possible que votre histoire générale ne soit modifiée. Donc, en fonction de son résultat, il est possible que :

-Aldaric soit toujours le messager du Serpent de Midgard et qu'il ait survécu à la campagne. Il occupe alors encore ce poste dans l'ordre des messagers de Loki. Les caractéristiques d'Aldaric figurent dans cette campagne.

-Si le plan de Loki s'est déroulé comme prévu, les armures des messagers disposent toutes du pouvoir suivant (en plus des autres) : « Voyage dans les vents glacés » : Si le porteur de cette armure se concentre un round en ne faisant rien d'autre, il peut se téléporter sur n'importe quelle zone enneigée sur le même plan que son point de départ. Il doit pour cela être déjà sur une zone couverte d'une neige naturelle.

Le meneur sera libre d'adapter ces modifications selon ses envies.

Les ordaliens de Tyr

Tyr est le dieu de la justice asgardienne. Il veille au bon respect des coutumes d'Asgard. Mais, la justice asgardienne, bien que simple, est souvent sujette à de nombreuses interprétations. Et, parfois, un thing ou un jarl demande l'arbitrage d'un ordalien de Tyr. L'ordalien décidera, par exemple, de la justesse d'une rétribution dans un litige, du bon déroulement d'une ordalie ou encore de la juste décision d'exil ou de condamnation à mort. L'ordalien donnera son avis et le thing ou le jarl se devra d'en tenir compte sous peine de contrarier le dieu Tyr lui-même. Inutile de dire que les ordaliens ne sont pas conviés à la légère et qu'ils sont très respectés.

Tyr choisit ses ordaliens parmi les asgardiens au caractère le plus inflexible et la force de leur serment envers la justice. Le postulant fait son serment en présence de ses paires et devient ainsi le garant des serments, du courage et de la justice. Il reçoit un manteau de fourrure qui le protège des rudesses de l'Hivers et qui devra l'aider à traverser le pays malgré les rudes conditions.

En prêtant serment, la symbolique forte de la foi du nouvel ordalien lui occasionne un bonus permanent et définitif de +10% en Volonté.

Un ordalien est souvent en voyage à travers Asgard. Il se renseigne dans les temples pour savoir si une demande a été faite requérant ses services.

Parmi les ordaliens, cinq sont distingués par des atours sacrés uniques.

-L'épée de la décision

Il s'agit de la seule arme de l'ordre des ordaliens de Tyr. Son porteur a pour mission de faire appliquer les décisions de ses pairs ordaliens. Ainsi, Si une rétribution pour un crime n'a pas été amenée par le coupable, le porteur de l'épée de la décision viendra la réclamer, de force si cela s'avère nécessaire.

Il est coutume que l'ordalien qui possède cette épée soit le meilleur combattant de l'ordre.

Cette épée est possédée par : personne actuellement

Arme sacrée	Epée de la décision
Vitesse	+20
Puissance	+20
Ajustement défensif	0
Résistance	60 (argent)

Les bonus de cette épée gagnent 10 points quand l'ordalien est en train de l'utiliser pour appliquer une décision de justice.

Ces points de bonus sont à répartir dans les statistiques vitesse, puissance et ajustement défensif.

-Le bouclier du manchot

Ce bouclier est offert à l'ordalien qui saura prendre la défense de ceux qui ont été lésés par une décision de justice non appliquée ou mal appliquée. Il peut arriver que, malgré une décision d'un ordalien, la victime du crime continue à subir les persécutions du coupable. C'est à ce moment que l'ordalien du bouclier du manchot viendra la protéger. Cet objet sacré porte ce nom pour rendre hommage à Tyr qui sacrifia sa main dans la gueule de Fenrir pour pouvoir l'entraver jusqu'au Ragnarok.

Ce bouclier est porté par : personne actuellement

Bonus en parade	+15
Résistance	70 (argent)

Quand l'ordalien utilise ce bouclier pour défendre une victime d'une décision de justice non appliquée, le bonus de parade est doublé.

-La chaine de la justice : Loeding

Le porteur de cette chaine sacrée est le garant de la justice asgardienne.

Son avis est considéré comme indiscutable en la matière. Aussi, son porteur sera toujours un asgardien qui est très informé des façons dont la justice est rendue et de la mesure des sanctions à appliquer en fonction des crimes. Il préviendra l'ordalien de l'épée de la décision quand il constatera une injustice non réparée, à moins qu'il ne s'en charge lui-même. Loeding a été la première chaine que Fenrir brisa. Habituellement, l'ordalien porte cette chaine autour de son manteau de fourrure, à la vue de tous.

Cette chaine est portée par : personne actuellement

Arme sacrée	Loeding
Vitesse	+10
Puissance	+10
Ajustement défensif	+10
Résistance	45 (bronze)

De plus, son porteur gagne une technique particulière qui sert à emprisonner une cible dans la chaine, tout en provoquant des dégâts par torsion (une armure sacrée ne neutralise pas ces dégâts). Il ne peut lancer cette technique qu'en utilisant Loeding.

Technique particulière apportée par Loeding	L'entrave des traditions
Exécution	50+2D20
Dégâts ajoutés	+1D10
Maintient	+2D10

Les jets dans ce tableau se font au moment où l'ordalien reçoit la chaîne sacrée pour déterminer les paramètres de cette technique. Par la suite, celui-ci pourra l'augmenter avec l'expérience de manière classique.

-La chaîne du serment : Dromi

Le porteur de Dromi, la chaîne sacrée du serment, est le garant de la parole donnée. Un asgardien appelle cet ordalien pour valider un serment sacré important (comme une promesse de paix par exemple). Il est dit que celui qui rompra son serment alertera la chaîne qui se mettra à vibrer. Alors l'ordalien cherchera ce parjure pour qu'il s'explique. Parfois, la chaîne se met à vibrer autour du manteau de l'ordalien de Dromi face à quelqu'un qui donne sa parole à la légère (celui-ci peut s'en défendre par un jet de transe ou de contrôle avec une marge de 20 minimum). Dromi fut la deuxième chaîne forgée par les nibellugens pour entraver Fenrir.



Cette chaîne est portée par :
personne actuellement

Arme sacrée	Dromi
Vitesse	+20
Puissance	+10
Ajustement défensif	+10
Résistance	60 (argent)

De plus, son porteur gagne une technique particulière qui sert à emprisonner une cible dans la chaîne, tout en provoquant des dégâts par torsion (une armure sacrée ne neutralise pas ces dégâts).

Il ne peut lancer cette technique qu'en utilisant Dromi.

Technique particulière apportée par Dromi	L'entrave de la promesse
Exécution	75+2D20
Dégâts ajoutés	+1D10
Maintient	+2D10

Les jets dans ce tableau se font au moment où l'ordalien reçoit la chaîne sacrée pour déterminer les paramètres de cette technique. Par la suite, celui-ci pourra l'augmenter avec l'expérience de manière classique.

-La chaîne du courage : Gleipnir

Cette chaîne représente le courage asgardien, la vertu la plus importante. Rien n'excuse la lâcheté. L'ordalien de Gleipnir recherche les lâches et les désigne lors des things. A ce moment, l'asgardien désigné perd le droit à la parole ainsi que celui de voter.

Gleipnir vibre en présence de quelqu'un qui a déjà fuit un combat par peur, supplié pour avoir la vie sauve ou qui a commis un acte de pure lâcheté. La cible peut se prémunir de ce pouvoir en réussissant un jet de contrôle ou de transe avec une marge d'au moins 50.

Gleipnir est la chaîne faite de rubans de soie qui finit par entraver le Fenrir.

Cette chaîne est portée par : personne actuellement

Arme sacrée	Gleipnir
Vitesse	+30
Puissance	+10
Ajustement défensif	+10
Résistance	83 (or)



De plus, son porteur gagne une technique particulière qui sert à emprisonner une cible dans la chaîne, tout en provoquant des dégâts par torsion (une armure sacrée ne neutralise pas ces dégâts). Il ne peut lancer cette technique qu'en utilisant Gleipnir

Technique particulière apportée par Gleipnir	L'entrave du guerrier
Exécution	100+2D20
Dégâts ajoutés	+1D10
Maintient	+2D10



Les jets dans ce tableau se font au moment où l'ordalien reçoit la chaîne sacrée pour déterminer les paramètres de cette technique. Par la suite, celui-ci pourra l'augmenter avec l'expérience de manière classique.



Les scaldes de Bragi

Bragi est le dieu de la poésie et de la musique. Il apparaît souvent sous la forme d'un vieux voyageur (ce qui pousse les gens à le confondre avec Odin). Les scaldes asgardiens ne l'oublient jamais dans leurs prières. Ils veulent tous être reconnus par lui car il s'agit là du plus grand honneur qu'un scalde puisse recevoir.

La plupart des scaldes capables de combattre servent Bragi à leur manière. Mais, celui-ci ne reconnaît qu'une poignée d'entres eux qu'il favorise (par l'apport d'appel divin). Ceux-ci reçoivent une bénédiction qui prend cette forme :

Leur compétence « musique » compte maintenant pour tous les instruments de musique. Cet effet perdure même si le bénéficiaire quitte un jour l'ordre des scaldes de Bragi.

Parmi ces scaldes reconnus par Bragi, les plus talentueux d'entres eux (souvent ceux avec le plus haut score en Ruse ou le plus de compétences comme légendes, histoire, musique...) reçoivent un instrument sacré unique pour être honoré par tous comme les meilleurs scaldes de Bragi.

-Le Lur

Le scalde à la Lur apporte la peur dans le cœur de ses ennemis sur le champ de bataille.

Résistance	Envoûtement
40 (argent)	80 %

L'effet de l'envoûtement du Lur paralyse et projette au sol les cibles désignées par le scalde à la Lur. Toute personne entendant sa musique est susceptible d'être atteint. Chaque marge de 10 sur le jet d'envoûtement permet un round de paralysie. Mais, chaque cible peut lutter contre cet effet (marge à marge) grâce à un jet de contrôle+transe (l'addition des deux si la cible dispose des deux talents).



-La Flûte d'os

A la demande de Bragi, cette flûte a été sculptée dans le tibia d'un géant par les nibelungens. Le scalde à la flûte d'os lutte contre les envahisseurs non-humains qui menacent Asgard. D'ailleurs, on raconte que les nibelungens ne sont pas ravis de cette œuvre et cherchent activement un moyen de se prémunir de son pouvoir.

Résistance	Envoûtement
30 (bronze)	60 %

L'effet de cette flûte est terrible et ne touche que les non-humains. Le scalde peut s'emparer de la volonté d'une cible non-humaine (qui ne peut se défendre qu'en utilisant le talent contrôle ou transe). Ainsi, une fois envoûtée, la créature exécutera une mission confiée par le scalde à la flûte d'os. Une fois cette tâche accomplie, la créature est libérée et se souvient de tout ce qui s'est passé.



-l'Orgue-flûte

Le scalde à l'Orgue-flûte a la mission de protéger les artistes. Le pouvoir de son instrument est souvent utilisé en combat.

Résistance	Envoûtement	Bonus à la parade
70 (argent)	60 %	+15 %

L'instrument est large et épais. Son ergonomie permet de l'utiliser comme un bouclier en combat. La marge du jet d'envoûtement est soustraite à la cosmos-énergie de la ou les cibles, par la blessure que l'instrument provoque. Un simple jet en contrôle de la part de la cible annule l'effet.



-La Lyre

Cette lyre apporte un pouvoir défensif capable d'empêcher un ennemi dangereux d'attaquer. Le scalde à la lyre couvre souvent la retraite face à un ennemi trop fort. En un mot, il est là pour gagner du temps sur le champ de bataille.

Résistance	Envoûtement
30 (bronze)	60 %

La lyre a un pouvoir incapacitant qui empêche la cible d'attaquer avec efficacité. Chaque marge de 10 sur le jet d'envoûtement est un round où les cibles seront désorientées et pendant lesquelles leurs attaques rateront leurs cibles. Les capacités défensives ne sont pas touchées. Le talent contrôle permet de lutter contre cet effet (marge contre marge).



-Le Rebac

Le rebac sacré a été sculpté dans le bois du «peuplier noir», le fameux arbre qui porta le gui qui tua le dieu Balder. Malgré sa fragilité, il est d'une puissance redoutable. Le scalde au Rebac est celui qui venge les artistes et tue ceux qui ont offensé Bragi.

Résistance	Envoûtement
20 (bronze)	65 %

Cet instrument est le plus meurtrier de tout l'ordre des scaldes de Bragi. Il fait perdre des points de cosmos-énergie et des points de résistance du corps à la fois.

La marge du jet d'envoûtement fait perdre un même nombre de points de cosmos-énergie

Chaque marge de 10 points occasionne la perte d'un point de résistance du corps.

De plus, seul le talent transe permet de s'opposer à ce pouvoir.



Les volür de Frigg

Seule une femme peut devenir une volva (pluriel : volür). Il y a des hommes qui prient la déesse Frigg. Mais, celle-ci n'accorde ses faveurs qu'à des femmes. Elle enseigne trois arts de magie (le Seydr, le Galdr et le Spà). Une volva choisit un art de magie et ne pourra pratiquer que celui-ci pour le reste de sa vie. Les volür reçoivent une quenouille qui améliore une caractéristique en fonction de l'art choisi.

Art choisi par la volva	Caractéristique qui reçoit un bonus de 10%
Seydr	volonté
Galdr	ruse
Spà	beauté

Cette quenouille a une valeur de résistance 5 (bronze).

L'art du Seydr

En utilisant le Seydr, la volva peut enchanter temporairement un objet ou améliorer un objet déjà sacré. Cependant, seule la volva qui a enchanté/amélioré l'objet pourra l'utiliser.

Un objet standard (une épée, une robe, un drakkar...) possède toujours une valeur de résistance égale à 1 (niveau bronze). Il est possible d'augmenter cette valeur par le Seydr. Mais, il est possible de produire une valeur non prévue par l'objet au départ. Ainsi, une épée, pourra avoir un score en envoûtement comme pour un instrument sacré. En fendant l'air, l'épée produit son effet d'envoûtement. Le drakkar peut avoir une valeur en bonus de puissance de coup si vous parvenez à le justifier (des dégâts dues à une charge en mer par exemple). Il est possible de laisser libre cours aux fantaisies des joueurs et des Meneurs. Seulement, il faut pouvoir le justifier par effet visuel ou sonore. Il faut bien garder à l'esprit qu'habituellement, les statistiques altérées par le Seydr sont les statistiques usuelles de l'objet en question (un bouclier aura un bonus en parade modifié même si sa valeur était de zéro due au fait qu'il ne s'agit que d'un bouclier normal). En ce qui concerne les objets sacrés (armure, instrument, arme...), le Seydr se contente généralement d'augmenter une statistique déjà existante (une armure dont la résistance est augmentée ou même sa réserve de cosmos-énergie). Cela ne l'empêche pas de créer une statistique supplémentaire à un objet déjà sacré (comme un envoûtement pour une armure sacrée).

Pour utiliser le Seydr, la volva dépense un point de cosmos-énergie et fait un jet sous sa cosmos-énergie :

Résultat du jet de cosmos-énergie	Valeur de l'amélioration
Jet simplement réussi	+10 % dans la valeur visée
Jet réussi en critique au dixième	+20 % dans la valeur visée
Jet réussi en critique au centième	+50 % dans la valeur visée

L'effet s'arrête au prochain coucher ou levé du soleil.

L'art du Galdr

En gravant une rune de Galdr, la volva peut appeler un défunt ou un esprit à son aide. Le défunt est un guerrier qu'elle a connu où dont elle a longuement étudié la vie et les exploits. Le défunt est en général un asgardien qui a eut une vie héroïque. Ce qui est communément appelé un esprit est plutôt une invocation provenant de Frigg qui prend la forme d'un monstre ou d'un guerrier. Cela ressemble à une invocation que pratiquent les prêtres : des êtres sans âme mais avec une intelligence constituée de cosmos-énergie et ayant une apparence de réel.

Ces invocations restent le temps d'une scène et sont là pour combattre. Cependant, certains cas permettent de demander leur aide face à un péril autre qu'un combat. Il est possible de s'entretenir avec l'âme d'un défunt qui répondra sur le ton d'une conversation (il est même possible de distinguer des sons provenant des festivités du Valhalla d'où parle le défunt).

Pour réussir son invocation, la volva doit juste dépenser 10 points de cosmos-énergie et faire un jet en cosmos-énergie.

Résultat du jet en cosmos-énergie	Type d'invocation
Jet simplement réussi	Un « esprit guerrier » invoqué
Jet réussi avec une marge de 50 points	Un guerrier défunt ou un esprit invoqué

Un « esprit guerrier » invoqué a les statistiques suivantes :

cosmos-énergie : 20 les quatre statistiques physiques : 10

De plus, la volva répartit 10 points dans ces cinq valeurs.

En ce qui concerne le défunt, le meneur se doit de créer un personnage du passé (avec les règles de niveau bronze ou argent) qu'il réutilisera pour la volva en question. Il est de bon ton que le joueur et le meneur crée ce défunt ensembles.

La volva peut parfaitement invoquer plusieurs « esprits guerriers » ou défunts (qu'elle connaît), Mais, elle ne peut faire qu'une seule invocation par round. Elle devra attendre son tour pour invoquer pour la deuxième fois (et elle devra bien entendu dépenser le coût en cosmos-énergie et refaire un jet). Elle n'est pas limitée dans le nombre d'invocations présentes, mais, elle ne peut en faire venir qu'une à la fois.

L'art du Spà

Sans doute l'art magique le plus mystique, le Spà permet à la volva de recevoir des visions du futur, du passé ou du présent. Frigg utilise cet art pour prévenir ses volür. Ainsi, le meneur peut envoyer au personnage des visions énigmatiques. Cette faculté de prescience permet également à la volva d'anticiper certaines manœuvres en combat. Pour simuler cela, la volva dispose, tous les matins, d'un nombre de « points de renfort » (qui fonctionnent comme l'appel divin). Cependant, ces points de renforts ne peuvent servir que pour augmenter une caractéristique pendant un round.

De plus, cette augmentation ne peut se faire que dans le cadre d'une défense (donc les caractéristiques rapidité et parade) et pour augmenter la ruse lors de la compréhension d'une attaque spéciale.



Les parures des volür

Neuf volür, parmi les plus méritantes, reçoivent une parure sacrée. Il s'agit d'une longue cape de fourrure qui enveloppe et protège sa porteuse, sertie de pierres précieuses. La résistance de ces parures est égale à 10 (bronze). Il faut noter que cette valeur ne protège pas comme une armure. Elle désigne seulement les dégâts qu'il faut faire pour détruire cet objet.

Bien entendu, toute immunité qu'apporte une parure à son porteur est appliqué à l'objet sacré également (la parure de l'hiver, voir plus bas, est également immunisée au talent glace, comme sa porteuse). Actuellement, et bien qu'il y ait des volür reconnues par la déesse Frigg, aucune parure n'a de propriétaire.

-La parure de l'hiver

Cette parure protège sa volva contre les hivers terribles que subit le royaume d'Asgard. Grâce à cette cape, elle ne subit pas les affres de l'hiver. De plus, elle est immunisée aux effets des talent glace et aura de glace (comme si la marge du jet en glace tombait à zéro).

-La parure du tonnerre

Celle-ci permet de ne pas subir les intempéries liées à la pluie ou aux tempêtes. De plus, elle est immunisée aux effets des talents foudre et aura de foudre (comme si la marge du jet en glace tombait à zéro).

-La parure de la longévité

Grâce à cette fourrure, la volva bénéficie d'un effet du talent résurrection une fois par jour (comme si le jet avait été réussi, bien que la volva n'ait pas ce talent).

-La parure de la fraternité

Cette volva est généralement requise pour les traités de paix entre les clans asgardiens. Sa parure lui offre un bonus de +50 % en enchantement (même si la volva n'a pas ce talent ni ne dispose pas des pré-requis).

-La parure de la guerre

Cette parure, très redoutée par les guerriers sacrés, a la faculté de réduire la résistance des objets sacrés pendant dix rounds. Pour y arriver, la volva doit faire un jet en volonté.

Résultat du jet en volonté	Effet sur la résistance de l'objet sacré
Jet raté	20 points retirés
Jet réussi	20 points retirés ou résistance divisée par 2
Jet réussi critique au dixième	20 points retirés ou résistance divisée par 4
Jet réussi critique au centième	20 points retirés ou résistance divisée par 10

Si l'objet visé voit, par ce biais, sa résistance tomber à zéro, l'objet est inerte pendant les dix rounds en question (l'armure sacrée ne fournit plus de cosmos-énergie, plus de bonus à la parade pour un bouclier...). Et bien sûr, l'objet devient plus fragile face à des dégâts tiers. Cependant, l'objet, même si sa résistance tombe à zéro, ne reçoit pas de dégât d'armure par cette parure.

-La parure de la parole

Diplomate et sage, cette volva est toute désignée pour négocier avec les étrangers. Sa parure lui permet de comprendre toutes les langues et lui donne un bonus de +40 % en télépathie (même si elle n'a pas ce talent au départ).

-La parure de la liberté

Cette parure est un peu plus fine que les autres. La volva qui la possède est immunisée face à toute entrave (qu'il s'agisse d'un sceau divin ou d'une technique particulière). Elle mettra un round pour se libérer de ce qui l'emprisonne.

-La parure de la foi nordique

Cette volva est très efficace face à des attaques d'étrangers. Son pouvoir ne peut pas s'exercer sur de l'appel divin provenant d'un dieu Ase ou Vane.

La volva peut désigner une personne (une seule par jour) qui ne pourra pas dépenser d'appel divin pendant une journée.

-La parure de la vie

Cette volva favorise les naissances et une agriculture florissante. Elle est immunisée à tous les poisons, même ceux provenant d'une technique particulière.



Les antagonistes du royaume d'Asgard



Antagonistes et monstres nordiques

Ce chapitre présente les divers antagonistes que les PJ peuvent rencontrer. Les caractéristiques qui y sont présentés ne sont là qu'à titre indicatif. Le meneur se sentira libre de les modifier, de rajouter des talents, des attaques spéciales ou/et des techniques particulières. Il est recommandé cependant de ne varier le score en résistance du corps que très rarement et d'un ou deux points (en plus ou en moins) au maximum.

Le peuple asgardien

Le peuple asgardien est constitué de gens robustes et courageux. La plupart exerce une profession utile à leur village mais sont également capables de prendre les armes pour défendre leurs terres ou régler une dette d'honneur.



Les personnage-joueurs seront sans doute défiés régulièrement par un asgardien qui veut se mesurer à un grand guerrier (et, quand il aura perdu, il ne regrettera même pas son défis). Pour les interactions sociales, le meneur doit se rappeler qu'ils ont des caractéristiques mentales comparables à celles des personnages-joueurs. Ainsi, les caractéristiques des humains sont tels que :

Ruse	Entre 20 et 80
Volonté	Entre 25 et 80
Beauté	Entre 20 et 80
Résistance de corps	3
langue	Asgardien
compétence	Au choix (préférentiellement l'occupation du personnage au sein de son village)

Il faut noter que certains humains normaux sont particulièrement forts et résistants. Il est possible de donner 4 points de résistance du corps au lieu de 3 dans certains cas. En général, ce genre de personne massive est plutôt mal vu car on lui attribue un sang mêlé avec du sang de géant (à tort).

S'il est indispensable de caractériser l'aspect martial de ce type de personnage, le meneur peut estimer qu'ils ont tous au moins 1 point en cosmos-énergie, vitesse de coups, puissance de coups, parade et rapidité. Il n'est pas rare non plus qu'un simple forgeron possède des caractéristiques martiales plus élevées, avec un maximum aux alentours de 8. Il est à noter que n'importe quel utilisateur du talent « contrôle » pourra ressentir l'aura de vie (c'est ainsi qu'on appelle une cosmos-énergie aussi basse et non développée).

Les 3 caractéristiques mentales (beauté, ruse et volonté) peuvent dépasser 80 % si cela est nécessaire. Mais, plus généralement, les bornes de 20 à 80 représentent le quidam.

Les géants

Grands parfois de 5 mètres de haut, incarnations de la puissance, les géants constituent depuis toujours la menace principale des humains (et mêmes d'autres) en Asgard. La plupart des géants viennent de Jotunheim. Mais, d'autres peuvent provenir d'autres royaumes comme Muspellheim et Niflheim. La plupart des géants mesurent 3 à 4 mètres. Ils sont massifs et vêtus comme des guerriers d'Asgard. En dehors de cela, ils ressemblent à des humains. Ces géants à l'apparence humaine représentent 80 % des géants originaires de Jotunheim.

Certains sont armés de haches ou d'épées adaptées à leur taille. Il est possible de rencontrer des géants disposés à parler pacifiquement. Cependant, ils garderont toujours une certaine méfiance à l'égard des humains et des dieux (ceux-ci les ayant tellement joués des tours par le passé). Il peut même arriver qu'un ou une géant(e) tombe amoureux d'un ou d'une humain(e). Ils peuvent même avoir des enfants. Un géant type a les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	100
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	50
Rapidité	30
Parade	35
Volonté	50
Beauté	30
Ruse	50
Résistance du corps	15

Il peut arriver qu'un géant dispose d'une arme forgée par les nibelungens. Il s'agit d'une arme de contact ayant des capacités d'arme sacrée. Seul le géant peut la brandir et elle disparaît à sa mort.

Vitesse	+15
Puissance	+25
Ajustement défensif	-10
Résistance	40 (argent)

Il existe une catégorie de géants que l'on nomme les « géants des forêts ». Il s'agit tout bonnement de géants qui sont nés de parents déjà né sur Midgard et qui ont perdu leur lien avec Jotunheim. Leurs ancêtres ont vécu dans les forêts les plus denses du royaume d'Asgard. Leur descendants n'éprouvent aucune animosité envers les humains, du moment que ceux-ci ne sont pas agressifs. Il arrive même qu'ils apportent leur aide à des villages qui jouxtent leur forêt lors des hivers rudes (en leur apportant du bois ou du gibier par exemple).

Les géants des tempêtes proviennent également de Jotunheim. Ils sont peu nombreux et suivent les nuages les plus chargés. Une légende raconte que ce sont les tempêtes elles-mêmes qui créent des géants de ce type. Mais, il n'en ait rien. Cependant, un terrible orage permet à un géant des tempêtes de se régénérer : un point de résistance du Corps guérit par heure passée sous un orage très puissant.

Un géant des tempêtes type est tel que :

Cosmos énergie	200
Vitesse de coups	38
Puissance de coups	50
Rapidité	40
Parade	50
Volonté	65
Beauté	20
Ruse	35
Résistance du corps	15
Foudre	75

Généralement (mais pas obligatoirement), il a une technique particulière qui lui permet de porter la foudre sur son adversaire. Elle a les caractéristiques suivantes :

Exécution	Dégâts ajoutés
60	+5+marge du jet de foudre

Les géants de pierres ou géant des montagnes sont très robustes et sans doute les plus taciturnes. Ils aiment défier et combattre des guerriers puissants.

Ils sont mêmes peu sociables entres eux. Ils respectent les victoires guerrières des leurs. Ainsi, vaincre un guerrier divin d'Odin en combat singulier est le signe d'une grande réussite pour un géant de pierre. Comme leur nom l'indique, leur peau semble couverte d'une couche de pierre un peu friable d'une couleur grise tirant vers le bleu.

Un géant de pierre type est tel que :

Cosmos énergie	110
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	65
Rapidité	40
Parade	60
Volonté	60
Beauté	20
Ruse	35
Résistance du corps	15
Carapace	10

Dans le Jotunheim, il existe des géants qui vivent sous les étendues d'eau. On les appelle les géants des eaux. Ils aiment rester totalement immergés. Chacun de leur mouvement trouble l'eau, voire peut démonter la mer. Ils défendent le Jotunheim contre tout ennemi qui

voudrait s'aventurer sur les fleuves et les mers de là-bas. Il y a très peu de géant des eaux sur Midgard. Leur peau est bleutée et ils semblent respirer l'eau par le nez sans problème. Ils ont, en général, les capacités suivantes :

Cosmos énergie	100
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	60
Rapidité	30 ou 60 quand ils sont sous l'eau
Parade	40
Volonté	65
Beauté	35
Ruse	50
Résistance du corps	15
Contrôle des poissons	50

Quand un géant des eaux est immergé, tout adversaire subit un malus à ses valeurs de vitesse des coups et parade. Ce malus est égal à la marge du jet en contrôle des poissons effectué gratuitement en début de combat par le géant des eaux.



Cosmos énergie	80
Vitesse de coups	50
Puissance de coups	60
Rapidité	25
Parade	45
Volonté	Idem que de leur vivant
Beauté	10 à 20
Ruse	Idem que de leur vivant
Résistance du corps	aucun
Aura de Glace	40

Les fantômes de glace sont les revenants spectraux qui proviennent des âmes des géants défunts du Jotunheim. Ils sont nommés ainsi pour le vent glacial qu'ils projettent (bien malgré eux). Ils ne perçoivent pas les paroles des gens qu'ils rencontrent. Ils errent, apparemment sans but. Pourtant, les géants qui les observent reconnaissent parfois les traits d'un géant mort. Ils en déduisent qu'ils veulent poursuivre certains objectifs qu'ils avaient de leur vivant.

Les capacités d'un fantôme de glace dépendent du géant de son vivant.

Les fantômes de glace n'ont pas de point de résistance du corps. Tout aspect concernant cette caractéristique est négligé. Leur aura de Glace est permanente et ne nécessite pas de jet ni de cosmos-énergie pour être activée. Bien entendu, ils conservent les attaques spéciales, les techniques particulières et les talents qu'ils avaient de leur vivant.



Le Niflheim possède sa race de géants spécifiques. Il s'agit des géants des glaces. Ils obéissent à la maîtresse des lieux : Hela. Mais, nombreux sont ceux qui veulent fuir son joug. Alors, ils migrent sur Midgard. Ils sont agressifs envers les humains mais ne semblent pas vouloir les combattre activement. Habituellement, ils les évitent. Certains d'entre eux ont voyagé jusqu'au cercle polaire et y vivent en cherchant à rester cachés. Les géants de glace ont une peau blanche couverte de givre. S'ils portent des fourrures et des armures, celles-ci seront pâles et également gelées.

Les géants de glace sont plus lents et semblent vivre entourés d'un vent givrant. Ils laissent dans leur sillage des morts pris dans de la glace. Ils ont, en général, les capacités suivantes :

Cosmos énergie	150
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	40
Rapidité	20
Parade	25
Volonté	50
Beauté	20
Ruse	40
Résistance du corps	15
Aura de glace	30
Défense parfaite de glace	50

La marge de dégâts de glace appliquée à l'ennemi peut être contrée par les talents feu et aura de feu.

Les géants les plus redoutables proviennent de Muspellheim. Ce sont les fils de Surtur. Il ne s'agit pas d'un surnom. Ils sont vraiment issus de la volonté du souverain du Muspellheim. Il est très rare de les voir sur Midgard. Mais, certains séjournent au cœur d'un volcan, attaquant quiconque les dérange. Ils ont une peau de lave et sont constamment entourés de flammes. Leur visage ne montre que peu de traits et leurs yeux sont incandescents. Les fils de Surtur ont les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	200
Vitesse de coups	55
Puissance de coups	70
Rapidité	45
Parade	60
Volonté	100
Beauté	30
Ruse	50
Résistance du corps	20
Carapace	15
Feu	100
Aura de feu	50

Habituellement, ils disposent au moins d'une attaque spéciale basée sur le feu :

Attaque spéciale	Fureur du volcan
Cosmos	5+1
Vitesse	+10
Puissance	+25+marge du jet de feu
malus	-10

En Asgard, le royaume des dieux Ases, près de la plaine Idavoll, vit une communauté de géants. Ce sont les « géants du ciel ». Ces géants ont gagné leur place auprès d'Odin après un acte courageux ayant aidé les humains, préservé Yggdrasil ou encore servi un dieu. Il s'agit là d'une récompense suprême qui honore le géant qui la reçoit. Ils participent souvent aux combats que se livrent les einherjars et, dans ce cas, viennent au banquet du soir. Ils ont la peau claire et sont plus beaux et mieux habillés qu'un géant typique. Il peut arriver qu'un géant du ciel pense avec nostalgie à son ancienne vie sur Midgard ou sur le Jotunheim. Alors, il part en voyage en passant par le pont arc-en-ciel, et donc, avec l'accord d'Heimdall. Il finit toujours par revenir pour raconter ce qu'il a vu dans le monde des humains.

Le géant du ciel typique a les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	100
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	50
Rapidité	30
Parade	45
Volonté	80
Beauté	45
Ruse	50
Résistance du corps	16



Les Alfes

Les alfes peuplent le royaume d'Alfheim. Ils sont beaux et intelligents. Leur corps est long et fin. Leur peau est claire et sans aspérité. Ils sont glabres et leur chevelure est blonde. Ils sont à l'image de la nature d'Alfheim, généreux et magnifiques. Malheureusement, la famille royale d'Alfheim et la plupart du peuple ont été enlevés par leurs ennemis de toujours, les alfes sombres. Ils sont devenus esclaves dans le Niflheim sous la garde des alfes sombres et de la déesse Hela.

Les alfes ont la capacité de rendre les choses belles et de guérir les maladies et les blessures. Cet aspect des choses est la conséquence de bénédictions du dieu Freyr (qui séjourna en Alfheim dans sa jeunesse). Toujours est-il que cette capacité est en accord avec leur nature d'artistes car elle ne s'exprime que via un art employé (un chant guérisseur, peinture hypnotique apaisante...).



Un alfe typique a les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	45
Puissance de coups	30
Rapidité	40
Parade	30
Volonté	60
Beauté	85
Ruse	85
Résistance du corps	8
Clarté	55

Le talent Clarté fonctionne comme celui de guérison. A ceci près que l'effet peut être partagé par plusieurs personnes, y compris l'auteur de ce talent. Mais, pour exercer ce talent, l'alfe doit composer une œuvre artistique (une compétence artistique est donc nécessaire en complément). La marge sur le jet de talent rend les points de cosmos-énergie et de résistance du corps suivant les mêmes règles du talent guérison. Mais, l'effet n'est pas automatiquement immédiat. Une œuvre peut être créée et bénéficier de l'effet de clarté. Et un jour, quelqu'un de blessé passera aux abords de cette œuvre et se verra soigné à hauteur de ses besoins ou des possibilités de l'œuvre (dépendant de la marge du jet du talent).

Aussi, l'utilisation de ce talent nécessite du temps, celui de la création de l'œuvre. Il arrive que des œuvres éphémères (musicales) ne fonctionnent que le temps de son exécution. D'autres œuvres peuvent fonctionner le temps d'une saison, comme un jardin qui n'a pas encore fané.

Les alfes sombres

Les alfes sombres se consacrent aux ténèbres et à la mort. Ils vivent dans le royaume de Svartalfheim pour la plupart, dans un environnement aux teintes automnales. Mais, une grande partie des alfes sombres sont occupés à tyranniser leurs ennemis, les alfes lumineux dans le Niflheim. Physiquement, les alfes sombres diffèrent de leurs homologues lumineux par leur peau bleue nuit et leurs cheveux noirs. Tous ne sont pas maléfiques. Une partie des alfes noires sont justes maussades et passifs (Ils savent que le Ragnarok est inéluctable alors... pourquoi lutter ?). Ils sont dirigés par le roi Delvorg, un alfe sombre ambition qui espère détrôner Hela elle-même et s'appropriier entièrement le Niflheim en plus du Svartalfheim. S'il réussissait, il aimerait sans doute conquérir les autres royaumes.

Un alfe sombre typique est tel que :

Cosmos énergie	65
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	40
Rapidité	35
Parade	35
Volonté	50
Beauté	80
Ruse	90
Résistance du corps	8
Noirceur	45

Noirceur : l'alfe sombre émet une aura de ténèbres autour de lui qui fait perdre la marge de son jet divisé par deux points de cosmos-énergie à des adversaires choisis par lui. Une utilisation du talent contrôle ou transe permet de s'en prémunir (marge contre marge).

Les nains



Les nains vivent dans le royaume de Nidavellir qu'ils dirigent. Ils sont hauts d'environ 1,30 m et sont robustes. Ils vivent sous un système monarchique et méprisent les géants et les humains. Ils sont connus pour leur artisanat qui s'expriment principalement dans le brassage de l'hydromel auquel ils donnent d'étonnantes propriétés (ils gardent jalousement le secret de leur méthode). La noblesse naine organise des excursions sur Midgard pour enlever les plus belles humaines qu'ils rencontrent pour les forcer à devenir leur épouse et la mère de leur descendant (qui seront tous nains). Un noble nain marié à une humaine qu'il a kidnappé est considéré comme un noble distingué et méritant.

Le nain typique est tel que :

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	60
Rapidité	25
Parade	40
Volonté	75
Beauté	40
Ruse	40
Résistance du corps	10
compétence	brassage

La constitution des nains accroît les effets des hydromels qu'ils brassent. Quand ils boivent de l'hydromel (voir ci-dessous), les effets sont multipliés par deux qu'ils soient bénéfiques ou limitant.

Voici quelques exemples de propriétés que peut avoir une pinte d'hydromel naine (les effets fonctionnent sur toute créature vivante) :

-hydromel revigorante : boire une pinte de cet hydromel redonne un point de résistance du corps et 10 points de cosmos-énergie.

-hydromel de clairvoyance : si le consommateur boit la pinte en se concentrant sur un problème cérébral, le meneur donnera un indice ou une idée pour en trouver la solution.

-hydromel festif : Servit lors des banquets, celui-ci apaise les esprits et empêche tout combat brutal pendant les festivités. Les participants peuvent se livrer à des joutes amicales et mêmes des combats sans conséquences. Mais, aucune guerre ni aucun conflit ne peut y éclater. Cependant, les convives se souviendront de tout ce qu'il s'est passé pendant le banquet (sauf s'ils étaient trop ivres pour cela) et des déclarations de guerre peuvent alors advenir.

-hydromel d'amour : cet hydromel ne fonctionne que sur des personnages féminins, il a pour effet « d'abaisser les défenses des femmes face à l'amour ». Ce breuvage est particulièrement répandu dans la noblesse de Nidavellir. Une femme qui en boit voit tous ses jets pour résister à une séduction divisés par deux pour le reste de la journée. Elle ne reprend ses pleines capacités qu'au lever du jour suivant.

Les nains arrivent aussi à forger des armes susceptibles d'avoir quelques propriétés supérieures aux armes conventionnelles. Cependant, elles ne sont pas des « armes sacrées ». Elles apportent juste un bonus limité aux combattants. Voici quelques exemples :

Bouclier nain	Bonus de parade	résistance
	+10	10 (bronze)

Arme de contact naine	
Vitesse	+1 à +5
Puissance	+8 à +10
Ajustement défensif	-5 à +5
Résistance	5 (bronze)

Ces armes de contact n'occasionnent qu'un point de résistance de corps de dégâts comme une arme normale.

Il est à noter que deux dégâts occasionnés sur ces armes et ces boucliers les détruiront définitivement. Il n'est pas possible de les réparer par le talent « réparation d'armure » (il ne s'agit pas de matériel vivant).

Les monstres de la faille du loup

L'influence de Fenrir déforme la nature et enrage les animaux. La plupart du temps, des insectes souterrains se rapprochant trop près du loup enchainé subissent cette néfaste influence. Les racines de certains arbres ou encore n'importe quel être vivant tombant dans la faille finit par être infecté par cette cosmos-énergie faite de haine et de colère. Quand ces monstres ressortent, ils ne sont plus qu'une version d'eux-mêmes difforme et souvent énorme. Généralement, ils attaquent à vue. Il arrive que certains se montrent plus fourbes et se cachent pour essayer d'exprimer leur colère de manière plus insidieuse.

Les statistiques suivantes sont qu'une parmi une infinité de versions. Il est possible de modifier leur puissance ou encore de leur rajouter des pouvoirs originaux. Cependant, leur score en beauté ne peut pas dépasser 5 et celui de ruse est majoré à 10.

Voici un exemple de scolopendre pervertit par l'influence de la faille du loup.

Cosmos énergie	55
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	50
Rapidité	25
Parade	30
Volonté	40
Beauté	5
Ruse	5
Résistance du corps	10
carapace	10

Les nibelungens

Ressemblant à des nains plus petits et plus malingres, les nibelungens vivent dans les montages d'Asgard, le royaume des dieux Ases. Ils rejettent l'idée de la moindre parenté avec nains du Nidavellir. Ils sont les descendants de leur premier roi, Nibelung. Ils vivent dans un réseau de cavernes dans la pénombre où ils forgent les armes du Ragnarok. Odin leur a donné cette mission il y a fort longtemps. Depuis, ils vivent dans ces montagnes où ils travaillent à cette tâche avec une grande efficacité.

D'après ce que les hommes savent, ils ont forgé en premier lieu les armures sacrées des sept guerriers divins d'Odin, puis les armes des guerriers de Thor et ensuite, les autres attributs sacrés que les hommes reçoivent des dieux. Il semblerait qu'ils aient forgés les armes et les armures des valkyries et des einherjars. Ils n'aiment pas trop les lumières vives et se déplacent souvent hors de leurs montagnes en suivant une brume qui progresse lentement.

Le Nibelungen typique a les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	25
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	25
Rapidité	35
Parade	30
Volonté	35
Beauté	20
Ruse	80
Résistance du corps	5
compétence	forge



Les valkyries

Les valkyries sont des guerrières vierges qui vivent en Asgard. Elles servent Odin et officient en tant que maintient de l'ordre dans la cité d'Idavoll. Selon la légende, elles parcourent les champs de bataille pour mener les guerriers vers le Valhalla après leur mort. En fait, elles n'influent pas (ou rarement) sur l'issue des combats, ni même sur qui doit mourir. Elles se contentent simplement de guider les morts vers la bonne destination dans la plupart des cas. Elles chevauchent des grands loups volants au regard terrifiant. Il est dit que les valkyries accompagneront Odin lors du Ragnarok.

Un petit groupe de valkyries (qui, elles, ne sont pas obligatoirement vierges) obéissent à Freyja, la déesse Vane. Elles sont tolérées en Idavoll dans un souci de bonne entente entre les deux familles divines. Elles participent au maintien de l'ordre mais ont des méthodes plus douces. Au final, ces valkyries sont surnommées « les valkyries de poing » à cause de leur aversion à utiliser leurs armes (préférant le combat à mains nues).

Une valkyrie type a les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	70
Vitesse de coups	55
Puissance de coups	45
Rapidité	50
Parade	60
Volonté	65
Beauté	85
Ruse	50
Résistance du corps	10
Talent au choix	40

Elle porte une armure, forgée par les nibelungens ayant les caractéristiques suivantes :

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
50 (argent)	50

De plus, elles disposent d'une lance, elle aussi fabriquée par les nibelungens :

Vitesse	+15
Puissance	+25
Ajustement défensif	-5
Résistance	45 (argent)

Enfin, elles sont équipées d'un bouclier (là encore provenant des forges des nibelungens) :

Bonus à la parade	Résistance
+20	70 (argent)

Les einherjars

Les guerriers de Midgard, fidèles aux dieux nordiques, qui meurent au combat deviennent des einherjars.

Leur bravoure n'étant plus à démontrer, ils rejoignent Odin au Valhalla. Ils sont quasiment tous d'anciens humains. Il doit y avoir une poignée de nains, d'alfes et de géants (appelés « les géants du ciel »). Pour devenir un einherjar, il n'est pas automatiquement nécessaire de mourir au combat. Certains combattants, ayant maintes et maintes fois bravés la mort, se voient accueillir aux portes dorées d'Idavoll pour festoyer au Valhalla avec Odin. Le père des dieux veut les meilleurs guerriers, les plus courageux et les plus compétents possibles. Il ne sanctionnera pas celui qui aura eut le malheur de triompher de ses ennemis jusqu'à décéder de mort naturelle.

De cette sélection basée sur les faits d'arme émerge un problème : la moralité. Certes, les einherjars ont à cœur de défendre Asgard, Midgard et l'Yggdrasil. Mais se glissent dans leur rangs aussi, des meurtriers et des hommes de mauvaise foi (Loki va parfois converser avec eux...). Voilà pourquoi les valkyries contrôlent la sécurité d'Idavoll pour régler les affaires criminelles. Un einherjar reconnu coupable de forfaiture peut être précipité dans le Helheim après un jugement par Tyr.

Les einherjars ne sont armés que pour combattre dans les plaines d'Idavoll avant chaque banquet. Dans ce cas, ils portent des armes et des armures conventionnelles.

En revanche, lorsque surviendra le Ragnarok (et lorsque les dieux ont cru que cet évènement avait eut lieu quand les spectres d'Hadès ont tenté d'envahir Midgard), les einherjars iront aux montagnes sombres où les nibelungens leur donneront des équipements forgés par leurs soins qui possèdent ce type de caractéristiques :

Une armure

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
40 (bronze)	45

Une arme

Vitesse	+10
Puissance	+10
Ajustement défensif	0
Résistance	35 (bronze)
<p>À cela, il faut rajouter 10 points en prenant soins de ne pas dépasser une valeur de +5 à l'ajustement défensif. De plus, on peut retrancher des points en ajustement défensif qu'il faudra répartir dans les autres caractéristiques.</p>	

Un bouclier

Bonus à la parade	Résistance
+20	50 (bronze)

L'einherjar possède un, deux ou les trois équipements décrits ci-dessus. En dehors de cela, un einherjar possède les caractéristiques d'un guerrier expérimenté avec des attaques spéciales (souvent adaptées à l'utilisation d'une arme).

Les dragons

Les dragons sont devenus rares et n'apparaîtront sans doute que lors du Ragnarok. Toutefois, il arrive qu'un dragon se réveille, souvent dans l'une des deux chaînes de montagnes du royaume d'Asgard. Alors, il peut déclencher des catastrophes. Leurs cris glacent le sang de nombres de fiers asgardiens. Certains font l'effort de s'adresser aux mortels. La plupart du temps, ils reprochent aux humains de les avoir dérangés, commettent un carnage et retournent s'enfouir dans les montagnes. Leur peau semble alors se fondre dans la pierre et on peut alors les franchir sans savoir qu'ils sont là. Un dragon de taille moyenne (environ 12 mètres de long) possède les caractéristiques suivantes.

Cosmos énergie	150
Vitesse de coups	60
Puissance de coups	80
Rapidité	30
Parade	70
Volonté	110
Beauté	30
Ruse	80
Résistance du corps	30
Cri terrifiant	50
Carapace	20
Souffle	75

Cri terrifiant : Le dragon pousse un cri pendant tout son round et tous ceux qui l'entendent doivent faire un jet en volonté (marge contre marge) pour ne pas fuir le combat. Le dragon doit faire un jet en « cri terrifiant » et la marge est alors soustraite aux valeurs défensives de ceux qui fuient. Mais, même un échec du jet en « cri terrifiant » impose la nécessité de faire un jet de volonté (dans ce cas, une simple réussite suffit) pour ne pas fuir.

Souffle : Le dragon souffle un jet enflammé susceptible d'atteindre toutes les cibles qui lui font face. La marge du jet correspond à la vitesse de coups, la puissance de coups et la valeur d'un jet en talent « feu » (pour valider un éventuel dégât d'armure).

Il n'y a qu'une attaque par round mais plusieurs cibles sont attaquées. Petite précision : la marge de puissance de coups et celle de feu s'additionnent pour une attaque portée par un humain (lors d'une attaque spéciale qui utilise le feu). Dans ce cas aussi. Par conséquent, empiriquement, les dégâts sur un individu sans armure sera de la marge du jet de « souffle » multiplié par deux.

Les loups de Jotunheim

Les loups de Jotunheim sont de grands loups féroces qui servent de monture aux valkyries. Il en existe quelques uns en liberté dans le royaume de Midgard. Ils se laissent rarement approcher et ne sont pas domesticables (sauf par le clan Ankervär). Leur grande taille leur a donné une fausse réputation de « loup-géants » donc, originaires de Jotunheim. Ceci est entièrement faux. Il apparaît que ces loups sont des descendants abâtardis de Fenrir, ce qui explique leurs capacités extraordinaires. Ils ont une cosmos-énergie qui impressionne une éventuelle proie qu'ils auraient choisie. Odin en a dressé quelques uns pour qu'ils servent de montures aux valkyries. Vaincre un loup de Jotunheim est un exploit impressionnant. Leur fourrure est très recherchée. Ceux qu'on trouve sur Midgard ont perdu leur capacité de vol.

Ces loups ont les caractéristiques suivantes :

Cosmos énergie	65
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	45
Rapidité	50
Parade	10
Volonté	60
Beauté	25
Ruse	20
Résistance du corps	14
Aura de prédateur	50

L'aura de prédateur est une capacité qui permet au loup de Jotunheim de paralyser la proie qu'il traque. Dès qu'il déploie sa cosmos-énergie dans le but d'attaquer (et sans coût supplémentaire), il effectue un jet dans cette capacité et la cible sera paralysée un nombre de round égal à la marge du jet divisé par dix (arrondi au supérieur). La cible peut tenter d'y résister par un jet en volonté d'une meilleure marge.

Les serpents des mers froides

Jormungand, le serpent géant, vit dans les mers autour du royaume d'Asgard.

Dans son entourage, il existe des serpents démesurément grands qui le servent et rendent les mers difficilement praticables pour les nordiques. Les marins les appellent les « serpents des mers froides ». Il semblerait qu'ils ne s'éloignent jamais des eaux asgardiennes. Ils peuvent attaquer n'importe quel navire sans prévenir. Longs de 12 à 15 mètres, d'un diamètre avoisinant les 3 mètres, ces serpents ont les écailles bleues et sombres. Les marins de Njörd savent comment scruter les eaux pour les voir venir. Mais, il arrive parfois que les serpents des mers froides soient plus malins que prévu. Ils ont les capacités suivantes :

Cosmos énergie	90
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	75
Rapidité	50
Parade	30
Volonté	60
Beauté	15
Ruse	20
Résistance du corps	20
Carapace	30

Le peuple triton

Quand les prisons qui emprisonnaient les Atlantes ont cédées, elles ont également libérés des créatures marines autres que les Atlantes. Ainsi, les sirènes et les tritons ont pris possession d'une grande partie des océans. L'absence de l'ancien sanctuaire de Poséidon leur laisse la place libre pour la conquête des milieux marins. Cependant, aux abords des terres asgardiennes, les tritons se sont heurtés aux serpents des mers froides qui les ont repoussés et qui semblent insensibles à leur chant envoûtant. Ce peuple demeure une menace pour les rares asgardiens qui naviguent loin de leurs terres glacées (lors de raids par exemple).

Contrairement à la légende, les tritons et les sirènes ne dévorent pas les marins. En revanche, ils les enchantent pour en faire des esclaves. En effet, ils ont la possibilité de créer des espaces respirables au fond des mers (de la même manière que le sanctuaire sous-marin de Poséidon vivait, avec les océans comme plafond).



Dans l'eau, les tritons et les sirènes ressemblent à des humains dont les membres inférieurs ont été remplacés par une queue de poisson.

Les sirènes/tritons ont les capacités suivantes

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	20
Volonté	60
Beauté	95
Ruse	70
Résistance du corps	Variable de 3 à 8
Envoutement	75

Envoutement : A la place de l'utilisation habituelle de cette capacité, les sirènes peuvent utiliser leur envoûtement, grâce à leur chant, pour séduire et contrôler ceux qui les entendent. Une opposition de marges sur un jet de contrôle permet d'y résister.

Les spectres d'Hadès

Les spectres d'Hadès contrôlent la majeure partie du Monde. A leur tête, il y a Pandore, la suivante personnel du dieu Hadès. Bien qu'elle ne réside pas sur Terre (préférant le royaume des morts grec), son influence est garantie par les spectres. Asgard est la seule terre qui leur a résisté militairement. Les forces d'Hadès et Pandore en tête, détestent le peuple nordique pour cela. Ils se sont repliés et affermissent leur contrôle sur le reste de la Terre. Officiellement, ils ont renoncé à Asgard. Mais, ils gardent un œil sur le royaume du Nord et profiteront de la moindre faiblesse pour prendre leur revanche.



Il existe deux formes de porteurs d'armures chez les « hadésiens » :

Les 108 étoiles

Chacune des 108 étoiles (appelées également les 108 spectres) représente une étoile maléfique qui brillent dans la nuit du royaume des morts d'Hadès. Ils sont uniques et disposent de la vie éternelle. Ils sont les plus fidèles serviteurs d'Hadès. A leur tête, on trouve les trois juges des Enfers, Radamanthe, Eaque et Minos. Ils sont plutôt rares sur Terre et ne s'y trouvent qu'épisodiquement. S'ils se font tuer lors d'un combat, ils peuvent se faire ressusciter par Hadès (ou par Pandore, sa servante). De plus, ils ont une armée de soldat squelettes pour les servir.

Soldat-squelette type

Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	40
Rapidité	30
Parade	35
Volonté	40
Beauté	20
Ruse	20
Résistance du corps	Variable de 10 à 12

Ils ont une armure de bronze noire

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
30 (bronze)	25

Et une faux accrochée à cette armure

Vitesse	+5
Puissance	+20
Ajustement défensif	-10
Résistance	40 (bronze)

Les spectres noirs

Dans les temps anciens, Hadès a demandé à Héphestos de lui faire les mêmes armures qu'aux autres dieux grecs. Celui-ci fit alors une réplique des armures d'Athéna, d'Apollon, de Poséidon, d'Artémis, d'Aphrodite, de Déméter et d'Arès. Mais toutes ces armures n'étaient que de pâles copies des armures originales. On les appelle les surplis. Hadès, malgré l'aspect humiliant de ce cadeau d'Héphestos, ordonna qu'on sélectionne des âmes des anciens guerriers des ordres des autres dieux pour qu'ils se convertissent à Hadès. Ces guerriers des ténèbres sont ceux qui sont stationnés sur Terre pour administrer le Monde sous la tutelle de quelques spectres de confiance.

Ils sont secondés par les soldats-squelettes, certes, mais aussi par des prêtres qui ont la faculté d'invoquer des guerriers morts, sous la forme de squelettes portant des restes d'armures fracassés. Ces invocations ont les capacités suivantes :

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	25
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	30
Volonté	50
Beauté	0
Ruse	30
Résistance du corps	Variable de 5 à 10



Ils portent une armure noire fissurée, mais qui éclatera dès le premier dégât d'armure subit

Résistance	Réserve de cosmos-énergie
15 (bronze)	10

Scénario: Les festivités du Vanaheim



Les festivités du Vanaheim

Ce gros scénario d'introduction pour « Saint Seiya : Le royaume enneigé » propose des péripéties multiples qui ne seront pas toutes jouées. L'idée est de proposer aux joueurs des aventures, des épreuves, des éléments de background et une intrigue principale très simple et fluide. L'histoire repose sur un meurtre au sein du clan Lulnkär vieux de dix ans. Le meurtrier s'est attribué l'acte héroïque de sa victime. Cette dernière a pu dire la vérité à un jeune asgardien qui cherche maintenant à rendre justice. Tout ceci se passera pendant les festivités du Vanaheim où se nombreuses épreuves permettront à la nouvelle génération d'Asgard de se faire un nom.

L'histoire de Corderic et Horgard

Corderic et Hogard était deux guerriers du clan Lulnkär. Ils étaient rivaux pour l'amour de la belle Lina. Hogard était le guerrier de Tarnevark, guerrier de Thor. Tarnevark est une épée sacrée de Thor, aujourd'hui perdue (pour le moment). Alors qu'Hogard pourchassait un géant, il était suivi discrètement par Corderic qui ne l'aida pas à combattre ce gigantesque adversaire. Après un héroïque combat, Horgard parvient à vaincre ce terrible géant. Mais, épuisé, il ne put se défendre face à un Corderic rempli de jalousie et de haine. Corderic poussa Horgard dans le vide d'un précipice. L'épée de Tarnevark fut ainsi perdue, planté dans un tronc à flanc de montagne, et Horgard mourut.

Enfin, c'est ce que Corderic croyait. Mais, Horgard survécu, paralysé, incapable de revenir au combat. Il fut recueilli par Särq, un enfant solitaire qui apprenait la chasse. Il put raconter son histoire à ce jeune asgardien. Trop isolés pour que Särq puisse partir chercher de l'aide et revenir à temps, le jeune chasseur ne put qu'écouter les derniers mots d'Horgard qui finit par s'éteindre. Särq fut bouleversé par cette injustice. Il décida, qu'un jour, il ferait connaître la vérité et rendrait justice. Corderic rentra dans son clan avec la tête du géant vaincu, prétendant l'avoir vaincu lui-même. Il se couvrit de gloire grâce à ce mensonge. Il épousa la belle Lina (qui resta inconsolable de la disparition d'Horgard).

Dix ans plus tard, Corderic est toujours considéré comme un héros au sein de son clan. Un voyageur du clan Borgnirv plutôt téméraire escalada le précipice duquel fut poussé Horgard. Lors de son ascension, il prit appui sur le manche de l'épée de Tarnevark qui ne le rejette pas. Thor voulait sans doute que cette arme revienne dans les mains des mortels. Ce voyageur retira l'épée et la ramena à son clan. Le clan Borgnirv identifia cette épée comme Tanevark, une épée sacrée de Thor. Ils eurent alors l'idée d'en faire un prix à gagner lors des prochaines festivités de Vanaheim. Apprenant la nouvelle, Corderic craint alors que son vieil ennemi ne soit de retour ou que quelqu'un soit au courant de son crime et décide de participer aux festivités pour enquêter sur le retour de l'épée sacrée de son rival. Sãrg, devenu un chasseur solitaire, désireux rétablir la vérité vient également participer à ce grand événement.

En route vers le Vanaheim

Les personnages joueurs accompagnent leur clan qui a reçu une invitation cordiale. S'ils appartiennent à un clan plutôt isolé (comme le clan Zeck), ils peuvent venir de leur propre initiative avec la motivation de s'illustrer ou encore de gagner des ressources pour leur clan. Quand bien même, un PJ ne serait pas invité aux festivités du Vanaheim, le clan Borgnirv ne s'opposerait pas à ce qu'un asgardien vienne célébrer les dieux Vane avec eux.

Les convives sont reçus par le clan Borgnirv avec politesse et bienveillance. Déjà, certaines rivalités peuvent rejaillir quand tant d'asgardiens différents sont réunis au même endroit. Cependant, le clan Borgnirv interdit tout conflit pendant les festivités (autres que celles organisées et règlementées, voir plus bas). Après que les convives se soient restaurés, un long convoi se dirige vers la forêt des Vanes, afin d'y charrier des outils et des provisions vers le Vanaheim tout en accompagnant les invités. Puis, sans que les invités ne comprennent comment, une porte lumineuse s'ouvre vers le Vanaheim. Ainsi, les organisateurs et les invités accèdent à un décor naturel, forestier et printanier. Ils sont maintenant les invités des dieux Vanes. Une belle prairie s'ouvre devant eux, laissant apparaître l'orée d'une forêt clairsemée. Le clan Borgnirv va installer les tables dans un endroit nommé la plaine des buissons roux et servir un premier banquet. Non loin de cette forêt, un palais modeste mais joliment décoré est orné d'un balcon exposant deux trônes qui seront réservés à Freyr et Freya (s'ils daignent venir).

Les personnalités en présence

-Le clan Borgnirv est le clan le plus représenté étant le clan organisateur. A leur tête, le jeune jarl Durag Borgnirv veut faire avancer son gros projet : établir un siège au Grand Thing pour un « élu de Freyr ».

il s'entretiendra avec Fjolnir Gripssonar (lui-même élu d'Odin) à ce sujet. Il veut le « sonder » au sujet du partage du pouvoir. Son clan est toujours le mieux doté par les « bienfaits des festivités du Vanahiem » car il est le clan le plus fidèle aux dieux Vanes. Mais, ils vont participer à certaines épreuves.



-Le clan Skellinvar est venu avec des bouteilles de vin produites par un petit clan avec qui ils sont alliés : le clan Girgmen. Ils veulent trouver de nouveaux clients et se présentent essentiellement comme des commerciaux. Parmi eux, il y a un jeune combattant, nommé Nogaf, qui a pour ambition de se faire un nom en participant au tournoi.

-Le clan Nolfson a aussi un but commercial : ils veulent inonder le marché en vendant leur bois. Sortant de leur isolement, les membres du clan Nolfson a décidé de se constituer un trésor pour aider à leur survie (en vérité, le jarl veut réunir une bonne somme pour engager des aventuriers qui sauveront sa fille). Ils se moquent des conséquences sur les prix. Ils vendront bien plus bas que les autres fournisseurs.

En dehors de cela, parmi eux, il y a le scalde talentueux Vilig Honarson. Il aura les oreilles qui traînent dans l'espoir d'apprendre de nouvelles histoires à mettre en musique. Il pourra même être une source d'informations pour les PJ ou encore les interroger sur des exploits passés éventuels.

-Le clan Lulnkär est présent et fera sensation en vendant des bijoux d'une qualité extraordinaire. Ils prétendent que leurs artisans les ont faits spécialement pour cet événement. En vérité, les nibelungens ont exécuté ces œuvres. Certains bijoux sont d'une telle qualité que certains d'entre eux apportent un bonus de +2 à +5% dans une caractéristique ou un talent (le meneur décidera). Le clan Lulnkär espère gagner une réputation de joailliers d'exception par cette manigance. Au sein de ce clan, Corderic est venu avec sa femme, Lina (celle-là même qui aimait en secret Horgard il y a dix ans). Il s'inquiète du possible retour de son vieux rival, Horgard. Il veut s'assurer qu'il ne viendra pas réclamer son épée. D'ailleurs, il veut participer au tournoi et remporter l'épée de Tarnevark et devenir guerrier de Thor. Il pense que le dieu du tonnerre va, enfin, reconnaître sa force.

-Le clan Vodrick est mené par son jeune jarl, Olmir le gardien au bouclier. Il a donné comme consigne de se montrer poli et respectueux envers tout le monde. Il cherche à faire oublier que son clan a récemment été le jouet d'une fourberie de Loki.

Olmir exige un fair-play exemplaire lors des épreuves. Ils vont participer à l'élaboration des banquets et y rajouteront même des victuailles de leurs réserves.

-Le clan Wulfing est acquéreur de diverses matières premières : bois, pierre et métaux. Il cherche également à engager des architectes et des artisans. Mais, tout ceci risque de coûter cher. Alors, le clan a fait venir des jeunes filles prêtes à être mariée avec un « bon parti ». Ainsi, ils espèrent créer des alliances et recruter des asgardiens talentueux.

-Le clan Folkenvor vient avec une délégation de jeunes combattants motivés (souvent issus des arènes). Ils vont participer à plusieurs épreuves. Firsen, le champion du clan Folkenvor, est présent. Il défiera en combat amical tout vainqueur de chaque épreuve à caractère physique. Il cherche de nouveaux défis et à prouver qu'il est le meilleur. En cas de défaite, il sera ravi de s'être trouvé un nouvel adversaire à sa mesure.

-Le clan Slirvkénen est venu avec des objectifs précis. En fidèles adorateurs de Thor, ils ont envoyé plusieurs compétiteurs pour gagner du bois (pour la construction de drakkars) et des métaux (pour les armes). Ils veulent également gagner du prestige pour leur clan. Les trois principaux sont Magda, Torkenen et Belmarg. Le jarl, Agmer Slirvkénen, est présent.

Il tente de recruter et de motiver des marins pour qu'ils le rejoignent dans ses prochains raids (cela peut créer des conflits avec d'autres jarls).

-Fjolnir Gripssonar, le jarl du clan Gripssonar élu d'Odin au Grand Thing et guerrier du Mistelheinn de Thor, est venu en espérant rencontrer Freyr et Freya pour qu'il favorise la venue d'un héritier dans son couple. Il s'opposera vivement aux idées de raids promues par le clan Slirvkénen.



-Särg est venu pour deux choses : essayer de remporter le tournoi pour gagner l'épée de Tarnevark et dénoncer ce monstre de Corderic.

-Egnar est un jeune ordalien de Tyr débutant. Il aimerait être reconnu par son dieu. Bien malgré lui, il sera sollicité par nombreux invités pour statuer sur tel ou tel conflit. Il fera bonne figure et n'hésitera pas à trancher, même des décisions difficiles et impopulaires.

-Jargunson, guerrier de Thor à l'épée d'Ullr reviens de sa captivité chez le peuple triton. Il désire intégrer un clan. Il se verrait bien jouer de son statue de guerrier sacré de Thor pour épouser la fille d'un jarl. Durag Borgnirv va proposer la main d'Ulluria, sa jeune sœur de 11 ans, pour un futur mariage.

-Il est recommandé au meneur d'intégrer les PNJ de sa chronique. Il y a toutes les raisons pour que des asgardiens n'ayant rien à se reprocher (non criminels) puissent participer. C'est le cadre idéal pour rajouter des intrigues secondaires liées au passé des PJ.

Les festivités

Les festivités du Vanaheim permet aux jarls de se rencontrer, de régler de vieux différends sur un terrain neutre. Les compétitions permettent aux clans de remporter des lots qui sont, en général, des matières premières. C'est une aide bienvenue pour passer un bon hiver. Les diverses activités possibles sont les suivantes :

-Le festival est un endroit où un banquet permanent est donné et où tous s'amusent. Des musiciens jouent un air entraînant. L'air pur est parfumé des cuissons des victuailles appétissantes. Tout le monde est invité à se restaurer et boire ; mais, également à aider au service. Il est de bon ton que certains aident à servir et à laver les assiettes.

En général, les jarls ou les asgardiens d'un certains statut ou une bonne réputation s'en abstiennent. Il y a des scaldes qui chantent et des artistes qui font montre de leur talent.

-Le balcon du château en bordure de forêt laissera apercevoir le dieu Freyr qui observe les festivités avec bienveillance. Fjolnir Gripssonar s'entretiendra avec lui. Freyr est prêt à recevoir un invité sur son balcon. Les organisateurs du clan Borgnirv choisissent suivant l'importance des demandeurs d'audience : seuls les gens qui comptent ont le privilège d'une entrevue avec Freyr. Si un PJ a une bonne raison de s'adresser au dieu de la prospérité et de la fertilité, il sera reçu. Freyr pose un regard doux sur son interlocuteur et tente de lui inspirer un peu de sagesse par un conseil avisé.

-L'arène des discordes a été construite pour que les asgardiens ayant des différends à régler le fassent dans un combat loyal et non mortel. Les bagarres sont interdites. Et tous savent que cette arène est à disposition. Une fois face à un public, il devient rare qu'un combat dégénère. Les asgardiens peuvent se défier en combat pour se mesurer les uns les autres en utilisant ces arènes. Firsen l'utilisera pour défier chaque personne qui remporte une épreuve.

-Les épreuves sont organisées afin de remettre un lot au vainqueur et de distraire les invités.

Les gains sont généralement des matières premières qui viennent du Vanaheim. N'importe quel invité peut participer aux épreuves. Le meneur est libre de les organiser dans l'ordre qui l'arrange ; sauf pour le tournoi qui sera étalé sur plusieurs jours pour laisser aux combattants le temps de récupérer.

La grande course

Il s'agit d'une course en cinq étapes. Le prix à gagner est de la nourriture séchée en bonne quantité. Pour simuler cette épreuve, les participants devront effectués cinq jets successifs en rapidité (rappelez aux joueurs s'ils participent qu'ils peuvent doper leur score par une dépense de cosmos-énergie). Les marges des jets seront additionnées et la somme la plus élevée remporte la course. Mais attention, chaque coureur, pour simuler son effort, doit dépenser de facto cinq points de cosmos-énergie par étape.

En option : pour corser la course, des chûtes de pierres sont mises en place entre les étapes 3 et 4. Elles provoquent deux points de dégâts sur la cosmos-énergie. De plus, il y a 20% de chance que ce choc occasionne une blessure grave par la perte d'un point de résistance du corps. Celui qui veut éviter les pierres doit y consacrer 10 points dans sa marge des jets de rapidité (qui sera retranché de la somme finale de sa course).

Les membres des clans Skellinvar, Nolfson et Vodrick participeront à cette course, espérant bien gagner.

L'épreuve de force

Une lourde chaîne forgée par les nibelungens est tirée de chaque côté par deux participants. Les concurrents s'affrontent en se plaçant de chaque côté de la chaîne et tire pour montrer sa force par rapport à l'autre. Techniquement, les deux opposants font des jets en puissances de coups successifs dont on additionne les marges. Une fois qu'un participant obtient une valeur qui est supérieure de 50 points par rapport à son adversaire, il remporte l'épreuve et un autre concurrent entre en lice. Le prix de cette épreuve est un lot de pierres taillées pour la construction.

Le clan Wulfing veut le lot de pierres et envoie Lagdador comme concurrent (il a 35 en puissance des coups). Jargunson participe afin de prouver sa force à tous. Le clan slirvkénen envoie Belmarg pour participer.



L'épreuve de tir à l'arc

Des cibles sont disposées de plus en plus loin et parfois cachées par des arbres.

Ainsi certaines cibles ne peuvent pas être atteintes par des attaques en lignes droites. Il y a trois cibles à toucher par trois tirs distincts. Puis, les cibles sont éloignées et sont à moitié cachées par des arbres. Le participant effectue trois jets en vitesse des coups et additionne les marges. Ensuite, les cibles sont repoussées plus loin et le participant doit au moins réussir une marge de 10 points sur chaque jet (chaque tir) pour qu'elle soit comptabilisée (sinon c'est que la cible n'a pas été touchée). Puis, les cibles sont repoussées et la marge nécessaire passe à 20, puis à 30... A chaque triplé de tir, la moitié inférieure des additions de marges sont éliminées (la moitié des concurrents les moins bons). Quand il ne reste que deux participants, il s'agit du dernier pas de tir qui va déterminer un vainqueur. Le prix de l'épreuve est quelques stères de bois.

Nogaf participe, ainsi que Danvarg (un archer du clan Wulfing avec une valeur en vitesse de coups égale à 25). Le clan Nolfson veut imposer un monopole sur les prix du bois alors ils aimeraient remporter le prix. Ils tenteront d'imposer plusieurs participants. En cas d'échec, ils tenteront de racheter le bois au vainqueur.

L'épreuve du baril

Il s'agit d'un concours de boisson. Pour ne pas « rendre » l'hydromel, le participant fait un jet en volonté. Ceux qui échouent sont éliminés. Puis, les participants refont un jet de volonté ; puis un jet de volonté divisé par deux ; puis un second jet de volonté divisé par deux.

Puis, il faut faire un jet de volonté divisé par quatre (deux fois de suite) ; puis divisé par huit (deux fois encore) ... Chaque échec élimine le participant. Le dernier encore « à table » remporte le prix : des sacs de semences.

Cette épreuve amène de nombreux participants. Olmir participe et installe une bonne ambiance. Firsen ne résiste pas à l'envie de participer et ne défiera pas le vainqueur (trop ivre pour cela).

Le concours de beauté

Seules les femmes participent à ce concours qui consiste à s'exhiber sur une scène avec des coiffures élaborées. Le prix est constitué de tonneaux de bière. Chaque concurrente doit avoir au moins de 75% en beauté. Le public vote. Les participantes font deux jets de beauté successifs dont on additionne les marges. La somme la plus haute l'emporte.

Les clans Wulfing et Lulnkär sont bien placés pour ce concours avec des jeunes filles dont le score en beauté est compris entre 80 et 90%.

Le concours de gâteau

Chaque participant doit posséder la compétence « cuisine » pour espérer se qualifier. Les cuisiniers vont faire des gâteaux et un jury de six personnes vont les goûter (les PJ peuvent en faire parti). Le prix est constitué de rouleaux de tissu de qualité.

Les concurrents font deux jets en ruse et les marges de réussites sont additionnées. La meilleure somme remporte le prix.

Ce concours est ouvert. Les clans n'ont pas d'objectifs particuliers sur le prix en question. Le meneur pourra intégrer des concurrents de son choix.

L'épreuve des scaldes

Le scalde raconte une légende avec de la musique, du chant et/ou de la danse. Il faut au moins une compétence comme musique ou danse pour participer. Le public vote à main levée pour désigner le vainqueur. Techniquement, les concurrents effectuent un jet en ruse et un jet en beauté. Les deux marges sont additionnées. La meilleure somme gagne. Le prix à gagner est un drakkar (que le vainqueur devra rapatrier chez lui, non sans mal).

Vilig Honarson est très bien parti pour gagner et motivé. Calvanne, chanteuse du clan Borgnirv (ruse : 70% et beauté : 60%) et Garing, conteur du clan Slirvkénen (ruse : 50% et beauté : 55%) participent également.



Le tournoi de Tarnevark

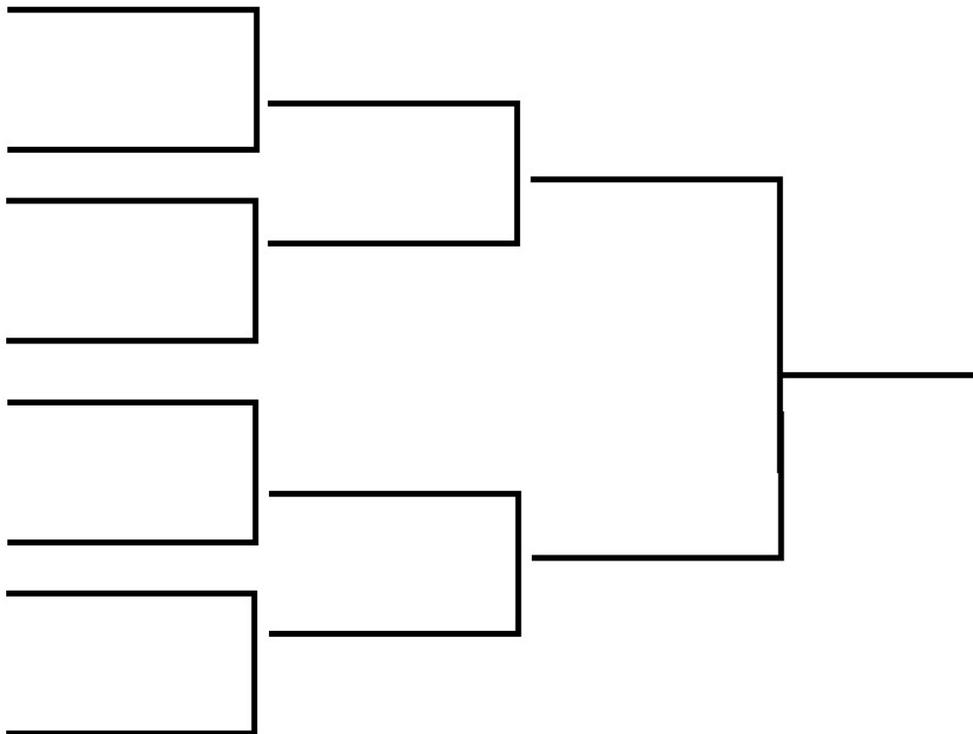
Ce tournoi permet aux meilleurs combattants de s'affronter. Le vainqueur pourra essayer de brandir l'épée Tarnevark, épée sacrée de l'ordre des guerriers de Thor. Si Thor en décide ainsi, le vainqueur peut, par la volonté du dieu du tonnerre, devenir guerrier sacré. Tout au long des combats, les coups devront épargner les points de vitaux (ne pas faire perdre de point de résistance du corps). Tuer un adversaire en combat serait très mal vu.

Les candidats sont nombreux. Alors, une sélection est nécessaire. Aussi, des mêlées de 10 à 15 combattants sont organisées. Là, les combattants se cognent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul homme debout qui devient le sélectionné. Il y en aura huit en tout.

Si un joueur veut y participer, le meneur peut très bien décider que celui-ci remporter la mêlée de facto (dans l'intérêt de l'histoire). Mais, il peut simuler cette mêlée par des jets successifs en cosmos-énergie qui vont se diviser progressivement (d'abord cosmos-énergie, puis cosmos-énergie divisé par deux, puis divisé par quatre...). Chaque jet réussi élimine trois adversaires. Chaque jet raté fait perdre de la cosmos-énergie : la marge d'échec est soustraite. Quand il ne reste que deux ou trois adversaires, le meneur peut basculer en règles de combat classique.

Il peut donner aux combattants restants des statistiques physiques entre 15 et 25 tout en leur laissant que 10 points de cosmos-énergie (eux aussi sont fatigués).

Parmi les huit sélectionnés, il y a Corderic, Särg, Nogaf, Magdan, Torkenen et Belmarg. S'il y a plus de deux joueurs qui veulent participer à ce tournoi, le meneur devra éliminer un ou plusieurs membres du clan Slirvkénen. De plus, il doit veiller à ce que Särg et Corderic soient dans des tableaux différents pour ne pouvoir se rencontrer qu'en finale. Les combats s'étaleront sur plusieurs jours et la finale sera le grand final des festivités. Il est préférable que le fin mot de l'histoire ait lieu à ce moment là. Särg s'opposera à Corderic, dévoilant ce qu'il sait. Bien entendu, l'histoire peut très bien évoluer différemment en fonction des actions des PJ. Voici un tableau pour aider le meneur à disposer et suivre le tournoi :



Le prix est l'épée sacrée Tarnevark

vitesse	Puissance	Ajustement défensif	Résistance
+20	+25	+10	45 (bronze)

Le vainqueur, sous les yeux de tous, tentera de brandir l'épée, espérant ne pas être rejeté par Thor. Le meneur devra décider si Thor le reconnaît comme l'un des siens, en fonction de son courage et de ses valeurs. L'idéal serait qu'un PJ devienne le guerrier de Tarnevark. Sinon, cela se disputera entre Sörg et Corderic (qui ne sera jamais reconnu par Thor, contrairement à ce qu'il croit). En revanche, Sörg le chasseur plait à Thor et le dieu du tonnerre l'acceptera comme guerrier sacré s'il remporte la victoire.

L'épreuve de l'arbre aux milles dangers

Cette épreuve est sans doute la plus dangereuse de toutes les festivités du Vanaheim. Freyr et Freya ont fait pousser un arbre épais et gigantesque sensé représenter l'Yggdrasil. Un fruit spécial est disposé à son sommet. Il faut escalader cet arbre magique aux milles pièges. N'importe qui peut faire tomber les autres participants pendant l'escalade. Lors d'une chute, le personnage peut dépenser un point de cosmos-énergie (ou un jet en volonté s'il n'a plus de cosmos-énergie) pour se rattraper ou alors perdre un point de résistance du corps. Les branches forment un labyrinthe et plusieurs chemins permettent d'arriver au sommet. Le prix est secret. On raconte que le fruit au sommet est magique.

Etape 1 : Le tronc

La première étape consiste à escalader le tronc de cet arbre. L'écorce, parfois friable, dissimule des épines par ci par là.



Pour simuler son ascension, le participant effectue un jet en puissance de coups. La valeur du résultat influe sur les difficultés d'escalade :

Jet réussi : l'escalade est réussie mais le participant est blessé (perte de cinq points de cosmos-énergie)

Jet réussi avec une marge de 10 ou plus : l'escalade est réussie sans complication

Jet raté : le participant chute : la chute (voir plus haut)

Bien entendu, la marge la plus haute arrive en premier vers les feuillages. Ensuite deux chemins sont possibles : soit les branches épaisses mais ombragées (étape 2) soit vers les branches fines mais au feuillage clairsemé (étape 3).

Etape 2 : les branches épaisses

La pénombre des feuilles pousse le participant à se déplacer plus prudemment, de peur de poser le pied dans le vide. Une fois avancé, le concurrent devra se défendre face à des branches qui s'animent pour venir l'emprisonner. Il peut esquiver ces branches qui s'approchent avec des jets de défense (c'est-à-dire rapidité ou parade au choix). Il devra réussir un jet en défense puis un jet en défense divisé par deux. Un fois ces deux jets réussis, le personnage aura suffisamment avancé pour dépasser le danger.

En cas d'échec, le personnage est ligoté par ces branches épaisses et flexibles. Il subit alors cinq point de dégâts (à sa cosmos-énergie uniquement ; une protection ne permet pas de réduire ces dégâts car il s'agit de torsion de muscles et d'articulations). Pour se dégager, le participant doit réussir une marge (cumulable sur plusieurs jets) de 25 points en puissance de coups.

Une fois cette épreuve franchie, le personnage accède à des feuillages plus clairsemés (étape 4).

Etape 3 : les fines branches

Cette fois-ci, les branches fines viennent fouetter durement celui qui traverse la zone. Il y a deux attaques par round pendant deux rounds. Il faut impérativement deux jets de défense par round pour se prémunir de ces attaques. Chaque fois qu'il est touché, le participant perd cinq points de cosmos-énergie.

Le chemin se prolonge sans que la physionomie de l'environnement ne change pour mener à l'épreuve suivante (étape 5).

Etape 4 : Du vent dans les feuilles

Un vent souffle dans les feuilles et émet une musique envoi-rante. Le participant peut y résister par deux moyens : soit par un simple jet en contrôle, soit par un jet en volonté avec une marge de 35. En cas d'échec, il chute de l'arbre (voir les conséquences expliquées plus haut) et il doit recommencer son ascension.

Une fois ce danger dépassé, il peut choisir un chemin simple d'accès vers des branches épaisses (étape 5) soit emprunter un chemin épineux couvert de ronces (étape 6).

Etape 5 : les hommes-branches

Lors de son parcours, sans prévenir, un humanoïde sans visage, constitué de branches, passe à l'attaque. Puis, tous les cinq rounds, un autre « homme-arbre » apparaît pour se joindre au combat. Une fois que le participant a vaincu le ou les hommes-arbres, ce processus s'arrête jusqu'au passage d'un autre concurrent. Voici les capacités d'un homme-arbre :

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	25
Rapidité	25
Parade	40
Volonté	50
Beauté	25
Ruse	30
Carapace	3
Résistance du corps	8

Par la suite, le participant peut choisir un chemin à l'intérieur des branchages (étape 8) ou par l'extérieur des feuillages, avec une belle vue sur le Vanaheim (étape 7).

Etape 6 : le chemin de ronces

Le chemin est instable. Les ronces lancent sans prévenir des épines dans les airs qui ciblent le participant. Pendant trois rounds, il subit 1D4 attaques dont les statistiques sont :

vitesse de coups : 20

puissance de coups : 5

Après trois rounds, les ronces se calment et laissent passer le concurrent. Celui-ci peut alors voir une ouverture dans le tronc central (étape 8).

Etape 7 : le parfum des fleurs

Des fleurs d'une magnifique beauté parsèment les branches. Leur parfum est soporifique. Pour y résister, un simple jet en contrôle permet de retenir son souffle à temps. Dans le cas contraire, un jet critique au dixième en volonté permet de résister aux effets soporifiques. En cas d'échec, le participant s'endort paisiblement. Si la marge d'échec n'est pas trop mauvaise (le choix du maître du jeu), il pourra se réveiller suffisamment tôt pour essayer de rattraper son retard sur les autres concurrents.

Pour dépasser les fleurs, le personnage devra escalader les branches sur l'extérieur des feuillages vers le haut (étape 9).

Etape 8 : le tronc intérieur

Après avoir passé une entrée qui mène à l'intérieur du tronc, le personnage doit l'escalader par des passages très étroits. Chaque fois que le personnage repousse une ronce ou une racine pour passer une autre dépasse et l'empêche de passer, voire le coince. Mais, tout ceci semble répondre à une logique codée. Il faut réussir deux jets simples en ruse successifs pour pousser les bonnes racines et se faufiler. En cas d'échec, il se retrouve bloqué et s'écorche (cinq points de cosmos-énergie perdus). De plus, il est retardé et doit recommencer.

Une fois l'escalade réussie, le participant peut accéder au sommet (étape 10).

Etape 9 : la scalde curieuse

Méria, une scalde au service de la déesse Freya, reçoit avec courtoisie le participant. Elle n'accepte d'indiquer le bon chemin vers le sommet que si celui-ci raconte une belle légende. Celui qui possède la compétence légendes gagne de facto. Dans le cas contraire, un jet en beauté avec une marge de 25 séduira Méria. Un bon roleplay du joueur permet d'obtenir des bonus à ce jet.

Alors, Méria indique un chemin précis et sur à travers les feuillages vers le sommet (étape 10).

Etape 10 : le sommet et le fruit

Le personnage qui arrive au sommet a une vue magnifique sur le Vanaheim. Mais, une tornade se lève d'un coup et cherche à emporter le personnage au loin. Celui-ci doit se raccrocher aux branches pour y résister. Pour se faire, le personnage fait un jet en puissance de coups avec une marge de dix, ainsi qu'un jet en cosmos-énergie actuelle (s'il ne lui reste pas de points de cosmos-énergie, il peut choisir un jet en volonté critique au dixième). S'il réussit, il parvient, d'une main, à agripper ce fruit rouge de la taille d'une grosse pomme et remporte la victoire. S'il échoue à un jet, la tornade l'emporte au loin et le fait chuter au sol (les effets de la chute alors multipliés par trois par rapport aux règles énoncées plus haut). Celui qui décroche le fruit arrête le processus et tous les pièges se désactivent. En rapportant le fruit, le participant reçoit son prix : une ceinture bénie par Freya.

Ceinture bénie par Freya

Cette ceinture est en cuir brun et la boucle est faite d'or. Les décorations et gravures permettent de distinguer des motifs liés aux arbres et aux feuilles. Elle accorde deux points de résistance du corps pour celui qui la porte pendant suffisamment longtemps. Par ailleurs, l'effet perdure même si le porteur retire la ceinture. L'effet perdure chez les descendants de celui qui a reçu cette bénédiction divine.

Attention, si la ceinture est volée et portée suffisamment longtemps par un tierce, le bénéficiaire d'origine perd le bonus qui est transféré vers le nouveau porteur (et ses descendants). Cette ceinture a une résistance niveau argent égale à 35. Mais, elle ne se régénère pas.

Cette épreuve est libre d'interprétation. Le meneur faire se croiser des PJ et des PNJ entres eux lors des étapes de l'ascension de l'arbre aux milles dangers. Il devra estimer aussi si les PJ ne perdent pas trop de temps lors des épreuves.



Pendant ce temps là, Särg, Corderic et Lina

Corderic est là, en quête d'un retour éventuel de son vieux rival Horgard. Il pense qu'il a organisé ce tournoi pour essayer de le compromettre. Corderic sera très prudent et il commencera par fouiner un peu partout. Les PJ remarqueront, au bout de quelques jours, cet homme qui semble fouiller un peu partout (ce qui dérange un peu les organisateurs).

De son côté, Särg repère Corderic et Lina assez facilement. Il va voir Lina quand celle-ci est seule pour lui raconter tout ce qu'il sait sur la mort d'Horgard, car il estime qu'elle a le droit de connaître la vérité. Lina ne le croit pas au début. Malgré tout, Lina finit par en parler avec Corderic. A la façon dont Corderic hésite, elle comprend que Särg lui a dit la vérité. Une bruyante dispute éclate entre eux. Lina menace de porter l'affaire face à l'ordalien Egnar. Il serait bien que le meneur s'arrange pour qu'un des PJ entende cette querelle matrimoniale. S'il intervient, Corderic parle d'un différent avec son épouse et qu'il aimerait être tranquille. Corderic, ne pouvant pas contrôler Lina, ligote et bâillonne sa femme dans sa tente d'invité. Par la suite, il revient régulièrement vérifier qu'elle est toujours captive.

Les PJ peuvent suivre Corderic dans ses investigations mais sans vraiment comprendre ce qu'il cherche. Bien entendu, s'ils trouvent Lina, celle-ci explique ce qu'elle sait.

Elle veut répudier son mari. Corderic s'oppose aux PJ frontalement, si possible en montant une embuscade discrète. Dans la mesure où il s'agit d'un scénario d'introduction et que les PJ sont sans doute épuisés par les épreuves auxquelles ils ont participé, le meneur devra faire en sorte que l'embuscade échoue ; ou du moins, qu'il laisse une chance au PJ visé de s'en sortir. Une fois compromis, l'affaire se règle d'elle-même : les membres du clan Lulnkär sont outrés s'ils apprennent cette affaire.

Si les PJ ne font rien, Särg finit par venir dénoncer Corderic, devant tout le monde. Egnar propose une ordalie pour régler cette histoire, car après tout, Särg n'a aucune preuve. Un PJ peut très bien se proposer d'affronter Corderic à la place de Särg. Cette confrontation serait très bien au moment de la finale du tournoi.

Pour conclure

La fin des festivités arrive. Il y a des chances pour qu'un nouveau guerrier de Thor soit reconnu par tous. Si aucun PJ n'a remporté ce titre, il serait bien que Särg devienne le nouveau guerrier de Tarnevark. Les jarls ont pu s'entretenir sur les sujets qui les intéressent. Il serait bon que les PJ aient pu avoir l'occasion de participer à ces conversations.

Que Firsén ait, malgré lui, provoqué une inimitié avec un guerrier qu'il a vaincu en duel ou que le jarl Agmer Slirvkéne ait réussi à convaincre des

asgardiens de se joindre à son clan pour des raids vers les pays étrangers, les festivités du Vanaheim donnent le ton sur les prochains événements à venir. Les gains de lot seront d'une aide providentielle et aideront les clans à survivre un an de plus. Les PJ ont eut l'occasion de se faire remarquer par leur jarl et par les dieux.

Les statistiques des PNJ

-Nogaf, guerrier du clan Skellinvar

Ce jeune combattant était trop jeune pour participer à la dernière bataille contre les spectres d'Hadès. Très tenace, il est peut-être un futur héros de la prochaine génération. En tout cas, il aimerait bien.

Cosmos énergie	25
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	20
Rapidité	20
Parade	20
Volonté	80
Beauté	45
Ruse	50
Résistance du corps	6

-Durak Borgnirv : jarl du clan Borgnirv

Durak n'est pas mal intentionné. Sa foi en Freyr et Freya est forte. Il a en tête son clan et sa foi, pensant que l'un grandira avec l'autre.

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	25
Rapidité	20
Parade	30
Volonté	75
Beauté	70
Ruse	80
Résistance du corps	7

Durak maîtrise une attaque spéciale où il attaque avec ses deux poings : un pour Freyr et un pour Freya. Elle s'appelle « les deux voies du Vanaheim » :

Cosmos	6
Vitesse	+15
Puissance	+15
Malus	0

-Corderic, guerrier du clan Lulnkär

Corderic est devenu paranoïaque depuis qu'il a appris que le retour de l'épée de Tarnevark. Il est venu avec la hantise de voir Horgard de retour prêt à l'accuser.

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	50
Rapidité	35
Parade	50
Volonté	70
Beauté	50
Ruse	70
Résistance du corps	10

Corderic dispose d'une technique particulière qui consiste à faire émettre une lumière du sol sous la cible qui la distraie le temps de porter un coup brutal. Cette feinte s'appelle « La force de la noble terre ancestrale ».

Exécution	Dégâts ajoutés
80%	+20

Corderic a également développé une attaque spéciale nommée « Le tueur de géant »

(un hommage à « sa grande victoire »).
Il s'agit d'un coup unique et brutal.

Cosmos	6
Vitesse	+10
Puissance	+25
Malus	-5



-Olmir, jarl du clan Vodrick et gardien au bouclier d'Heimdall

Olmir est un jeune guerrier, trop jeune pour être jarl. Mais, il apprend très vite et devient de plus en plus sage.

Cosmos énergie	55
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	30
Rapidité	30
Parade	40
Volonté	55
Beauté	65
Ruse	40
Résistance du corps	10

Olmir a développé une attaque spéciale où il se jette vers sa victime pour porter un coup ascendant. Elle s'appelle « La charge de l'ours ».

Cosmos	4
Vitesse	+5
Puissance	+25
Malus	-10

De plus, Olmir dispose du bouclier sacré d'Heimdall.

-Firsen, champion du clan Folkenvor

Firsen est brave guerrier. Il est l'actuel champion du clan Folkenvor. Il est plutôt sympathique et sait se faire apprécier des foules

Cosmos énergie	60
Vitesse de coups	50
Puissance de coups	50
Rapidité	30
Parade	50
Volonté	100
Beauté	40
Ruse	65
Foudre	70
Résistance du corps	10

Firsen possède deux attaques spéciales. La première est « La croix d'acier » et se pratique avec une hache. Il s'agit de deux coups formant une croix portée avec cette hache.

Cosmos	6
Vitesse	+10
Puissance	+20
Malus	-5

La deuxième attaque spéciale est « l'onde du tonnerre », une attaque couplée au talent foudre. Firsen effectue une double frappe au sol et la foudre s'en élève et attaque la cible.

Cosmos	4+1
Vitesse	+20
Puissance	+5+marge du jet de foudre
Malus	-5

Cosmos	4+1
Vitesse	+15
Puissance	+5+marge du jet de glace
Malus	0

-Magda, guerrière du clan Slirvkénen

Magda est jeune et belle. Ses adversaires la sous-estiment à cause de ça.

Cosmos énergie	35
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	25
Rapidité	40
Parade	20
Volonté	55
Beauté	70
Ruse	50
Glace	50
Résistance du corps	6



« La tempête de Kénen » est son attaque spéciale. Elle est couplée à son talent glace. Il s'agit un courant glacial tourbillonnant qui emporte sa cible.

-Torkenen, guerrier du clan Slirvkénen

Torkenen est un bon bretteur et très malin. Il s'estime déjà digne d'être reconnu comme guerrier de Thor. Et, il a sans doute raison de penser ainsi.

Cosmos énergie	25
Vitesse de coups	35
Puissance de coups	30
Rapidité	25
Parade	40
Volonté	40
Beauté	70
Ruse	90
Résistance du corps	9

Torkénen a développé une technique particulière où il utilise une épée. Il exécute une passe compliquée avec son épée et porte un coup. Elle s'appelle « La lame blanche ».

Exécution	Dégâts ajoutés
90%	+10



-Belmarg, guerrier du clan Slirvkénen

Belmarg est un homme costaud et barbu qui aime terrifier ses adversaires par son regard dur.

Cosmos énergie	30
Vitesse de coups	20
Puissance de coups	45
Rapidité	20
Parade	35
Volonté	60
Beauté	35
Ruse	45
Résistance du corps	8

-Särg, chasseur sans clan

Särg s'est entraîné pour le jour où il croiserait la route de Corderic. Il espère dénoncer ses exactions passées.



Cosmos énergie	40
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	30
Rapidité	40
Parade	35
Volonté	80
Beauté	75
Ruse	50
Résistance du corps	8

Cosmos énergie	20
Vitesse de coups	30
Puissance de coups	20
Rapidité	25
Parade	80
Volonté	80
Beauté	75
Ruse	70
Résistance du corps	6

Sārg dispose d'une attaque spéciale nommée « la frappe éclair ». Il s'agit d'une multitude d'attaques très rapides.

Cosmos	7
Vitesse	+25
Puissance	+10
Malus	0

-Egnar, ordalien de Tyr

Pour le moment, il ne dispose pas d'objet sacré confié par son dieu. Cependant, il est jeune et ambitieux. Il n'hésite pas à se positionner dans le sens des lois asgardiennes.



-Jargunson, guerrier de Thor à l'épée d'Ullr

Jargunson est un guerrier expérimenté. Il craint un retour des spectres de Hadès. Sa captivité lui a fait comprendre que le monde extérieur est toujours en mouvement. Il espère qu'Asgard sera prêt le jour où le destin mettra à nouveau le pays à l'épreuve.

Cosmos énergie	45
Vitesse de coups	40
Puissance de coups	40
Rapidité	25
Parade	40
Volonté	60
Beauté	50
Ruse	40
Résistance du corps	10

« L'ultime châtement des dieux » est l'attaque spéciale de Jargunson. Elle se pratique avec une épée. D'ailleurs, ce guerrier de Thor l'utilise avec son épée sacrée, Ullr.

Cosmos	6
Vitesse	+15
Puissance	+25
Malus	-10

SAINT SEIYA

Joueur : _____ Sexe : _____

Personnage : _____ Divinité : _____

Age : _____ Clan : _____ Titre : _____

Cosmos-énergie : _____ / _____

Volonté : _____

Vitesse des coups : _____

Résistance Physique : _____ / _____

Puissance des coups : _____

Septième Sens : _____ / _____

Rapidité de déplacement : _____

Ruse : _____

Parade : _____

Beauté : _____

Appel Divin : _____

Attaques spéciales :

Nom	Cosmos dépensé	Vitesse	Puissance	Malus

Techniques Particulières :

Nom	Execution	Dégâts ajoutés	maintient

Notes techniques :

Talents :

_____ : _____ :
_____ : _____ :

Langues : _____

Compétences : _____

Attribut sacré

Nom : _____ type : _____

niveau de matière : _____ panthéon : _____

Propriétaire/localisation : _____

Résistance : _____ cosmos-énergie contenue : _____ / _____

Etat : _____

bonus : _____

armes :

Nom	Vitesse	Dégât	Résistance	Malus

Bouclier :

Nom	Résistance	Bonus à la parade

instrument :

Nom	Résistance	Envoutement

Effet particulier :

Crédits :

Auteur : Cyrille BRUNEAU

Le clan Gripssonar et son histoire sont l'œuvre d'un jouer : Sébastien Lacour. Bien que j'ai quelques peu modifié son écrit original, j'ai fait mon possible pour retranscrire au mieux son idée.

Relecteur : Alexis Guénard (un grand merci à lui)

Les illustrations ont été récupéré sur Internet et proviennent pour la plupart de la série « Les Chevaliers du Zodiaque », « Soul of Gold » et « Saint Seiya : l'ardente bataille des dieux ».

Odin, seigneur d'Asgard

Nous sommes tes serviteurs dévoués. Ton peuple vit à l'extrême Nord du Monde. Nous n'avons jamais vu la lumière du Soleil. Nous n'avons jamais foulé l'herbe tendre d'un pré ni goûté aux délices des arbres fruitiers.

Mais, nous acceptons d'endurer toutes ces souffrances pour que d'autres puissent profiter d'un meilleur climat. Tel est notre destin et celui de ton peuple seigneur Odin. Tant que nous resterons ici, l'équilibre du Monde sera maintenu. C'est de nous dont dépend la paix sur cette planète et cet honneur adoucit nos souffrances.

Hilda de Polaris

« Saint Seiya : le royaume enneigé » est le deuxième module du jeu de rôles sur table basé sur l'univers de Saint Seiya. Il décrit le royaume d'Asgard et les dieux nordique. Il nécessite de posséder le livre de « corpus des règles communes » (téléchargeable gratuitement sur ce même site). L'action se situe dans le même univers que « Saint Seiya : l'archipel des Kamis » et donc les deux jeux sont entièrement compatibles.

Ce module contient :

- Des adaptations spécifiques des règles pour des personnages asgardiens**
- L'histoire et la description du royaume d'Asgard et de l'Yggdrasil**
- Les clans et la politique du royaume d'Asgard**
- Les attributs et armures sacrées qui dotent les serviteurs des dieux du Nord**
- Les capacités des monstres et des géants qui parcourent les neuf royaumes d'Yggdrasil**
- Un scénario : « Les festivités du Vanaheim »**