

Les Chroniques de Théia

Année V

Aventures

Certains voyageurs nous content l'histoire d'une puissante horde nordienne régnant en maîtres sur les océans avec leurs drakkars à la voile frappée d'un lézard bleu.

LE RITE DE LA COURSE À L'ŒUF

Issethlasons

Habitants du village de Sáttidvuopmi dans les terres Adogits. Ils règnent sur les territoires alentour.

Les fils du Lézard de glace (Issethlasons), une puissante tribu du nord des territoires Norsks, pratiquent un rituel de passage à l'âge adulte des plus dangereux. Tous les deux ans, les jeunes hommes âgés de 15 à 17 ans, doivent participer à une épreuve particulièrement difficile.

À l'est, au plus profond des collines surplombant les territoires de la tribu, vit, selon la légende, un lézard de glace géant.

La créature est censée veiller sur les habitants du village et leur prodiguer chance et prospérité. Mais pour ce faire le village doit abriter l'œuf du lézard. Ce dernier en pond un tous les deux ans. Les Issethlasons pensent qu'obtenir l'œuf évite également la prolifération de l'espèce.

Les jeunes norsks doivent donc se rendre dans son antre et y voler le précieux œuf. Mais ils ne font pas cela de façon coordonnée, car le rite est également une course. Celui qui rapporte l'œuf sur la place du village jouit d'un statut particulier. Durant deux ans, il sera directement attaché au Jarl en tant que conseiller. Ce poste lui octroie un certain statut et peut lui ouvrir des perspectives intéressantes pour l'avenir.

L'œuf est exposé sur la place du village, durant deux ans, d'où il est censé irradier son aura de protection. Il reste ainsi, également, visible par Issethla, qui protège les alentours du village comme s'il protégeait son nid.

Depuis des décennies la tradition suit son cours. Chaque course compte son lot de blessés et parfois de morts. Mais cette année les choses vont changer.

Une jeune skjaldmö a décidé de participer à la course et, malgré les protestations, personne n'a pu trouver dans les lois quoi que ce soit qui l'en empêche. Brikka est une farouche combattante à l'esprit particulièrement affûté pour son âge.

- Les personnages peuvent être de jeunes adultes du village qui participent cette année à la course (comme Brikka participe, d'autres personnages féminins le pourront également).

- Les personnages sont recrutés pour dissuader Brikka de participer. En tant qu'étrangers, ils se montreront plus neutres dans leur approche. Si les choses tournaient mal, ils pourraient être accusés de violence par le clan et châtiés.

- La course se déroule bien et Brikka est la grande gagnante. Le jarl ne supporte pas la situation. Les personnages (quelle que soit leur origine) peuvent être recrutés pour éliminer discrètement Brikka ou au contraire pour la protéger...

- La course se déroule bien, mais Brikka ne revient pas. Son



corps sera retrouvé (par les personnages ?) dans une ravine. Elle a été assassinée, les personnages devront faire la lumière sur ce qu'il s'est passé.

- La course ne se déroule pas comme prévu. Seule Brikka a survécu et rapporte l'œuf. Elle raconte que Issethla s'est éveillé à leur arrivée et a massacré tous les autres. Aux personnages de découvrir s'il s'agit de la vérité.

- La course ne se déroule pas à son habitude. À l'arrivée des jeunes norks, l'Issethla s'est éveillé et a subjugué les coureurs. Est-ce à cause de la présence d'une femme dans le groupe ? Les personnages sont-ils prisonniers ou doivent-ils aider les prisonniers ?

- Les personnages seraient-ils assez puissants pour féconder l'œuf (grâce à un rituel approprié) ? Si oui et s'ils le faisaient, qu'est-ce qui sortirait de cette coquille de glace.

Issethla

Cette créature géante et immortelle, de près de 3 mètres de long et d'un mètre de large, est un lézard aux écailles cristallines de couleur bleue. Ainsi son corps semble être fait de glace. Il s'agit d'une fée ayant subi un sortilège divin qui lui a donné cette apparence. Elle a été châtiée par la déesse Thorgerd Holgabrudr pour avoir commis un crime contre une autre divinité vanne, des siècles plus tôt.

Seule représentante de son espèce, elle a le pouvoir d'enfanter une descendance en pondant des œufs. Ces derniers ont, toutefois, besoin d'être fécondés par une entité divine pour donner naissance à un lézard des glaces (ou à Odin seul sait quoi...). Jusqu'à présent, aucune divinité n'a accordé cette faveur à la fée déchue.

Le jour où un être divin accordera cette bénédiction à l'Issethla, la fée sera délivrée de son enchantement. La créature qui naîtrait de cette fécondation posséderait un pouvoir incroyable.

L'œuf, gros comme porcelet de bonne taille, est fait de glace extrêmement dure. Alors que le temps passe et qu'il perd de sa magie, la glace se transforme peu à peu en une roche sans valeur.

L'Issethla laisse les humains lui voler son œuf pour l'exposer, dans l'espoir que leur ferveur envers la déesse Thorgerd attire un jour l'attention d'un dieu bienveillant.

Aura d'asservissement

Il émane du corps de la créature une sorte de brume glacée formant un nuage léger autour d'elle. Toute créature s'approchant à moins de deux mètres se retrouve en contact avec cette brume. Elle y ressent un froid un peu plus intense que celui ambiant. Trois Tours passés dans cette aura font perdre 1 point de Constitution. Cette perte est cumulative.

La créature peut également, à volonté, exhaler par sa bouche, à une distance de deux mètres, un jet de brume concentrée. Ce dernier possède une zone d'effet d'un mètre et demi. Elle peut ainsi, par exemple, toucher deux humains se trouvant côte à côte. Le jet cause la perte automatique d'un point de Constitution.

Peu à peu le sang des victimes gèle magiquement. Lorsque la Constitution descend à -1 les victimes (en dehors de la perte de Points de Vie) subissent un malus de 1 point à toutes leurs actions (du fait de l'engourdissement qui les gagne). À -2 le malus passe à 2 points et ainsi de suite. Arrivé à -4 les victimes perdent toute volonté et tombent sous le contrôle de la créature. Devenant des marionnettes serviles.

Ce contrôle arcanique leur donne des capacités inhabituelles, ils sont considérés comme ayant les PdV d'une créature ayant une Base PdV de 0 et tous les dommages physiques qu'ils subissent sont divisés par deux (arrondis à l'inférieur). Les créatures ainsi envoûtées sont considérées comme des morts vivants. Toutefois, il est toujours possible de les sauver. Si elles sont réchauffées de manière arcanique, leur Constitution se rétablira progressivement, leur sang circulera à nouveau rendant vie à leur corps envoûté et les libérant du contrôle de l'Issethla.

Tant que les victimes ne sont pas tombées sous le contrôle de la créature et qu'elles ne sont plus soumises à l'effet de l'aura de l'Issethla, il leur est possible de récupérer un point de Constitution par heure de repos.

La course

L'ancre de l'Issethla se trouve loin dans les collines au-delà du grand lac se trouvant au sud du village. La distance à parcourir et la difficulté du terrain à franchir sont assez importantes pour venir à bout des plus robustes. L'aller-retour comptabilise près de 7 leugas et demi. La course se déroule au début de l'hiver ce qui n'arrange rien à la situation, les premières neiges peuvent facilement masquer ravines et autres imperfections dans le sol. Les chevilles et les genoux en sont les premières victimes. Le froid rend la traversée des ruisseaux hasardeuse. Malheur à celui qui tomberait et se tremperait de la tête au pied.



L'ancre de l'Issethla est une cavité circulaire qui s'enfonce dans le sol glacé. L'ouverture laisse place à une descente verglacée de près de 6 mètres. Au fond des stalagmites cristallines attendent patiemment de réceptionner les glissades de coureurs ayant dérapé. Enfin, il faut espérer ressortir sans avoir attiré l'attention de la créature.

Parfois le blizzard se lève et alors la course peut se prolonger. Il faut alors passer une nuit dehors sans rien d'autre pour se protéger que ce que l'on a emporté. C'est là que le choix de se charger ou pas au départ de la course revêt tout son intérêt.

Thorgerd Holgabrudr et Irpa

Ce sont deux anciennes déesses Vanes vénérées dans les terres les plus au nord des royaumes norsks, particulièrement par les Adogits. Thorgerd et Irpa sont sœurs, ce sont des déesses protectrices primordiales. Elles sont parfois considérées comme faisant partie de la tribu des Jotuns, et non de celle des Vanes, par certains chamans modernes.

De par son aspect primitif, Thorgerd incarne autant le rôle d'une déesse guerrière que celui d'une déesse de la fertilité.

Irpa est la maîtresse du royaume des morts. Probablement évincées par Hel, lorsqu'Odin lui confia la garde de ce royaume.

Ni les Adogits, ni les Samis n'ont de temple pour les révéler, mais ils ont façonné des idoles qui trônent au cœur de sites sacrés.

Sáttiidvuopmi

La grande tribu des Issethlasons regroupe une dizaine de villages disséminés dans les îles autour de Hinn. La demeure du Jarl se trouve sur les terres nommées Trums dans le village de Sáttiidvuopmi.

Au-delà s'étendent les terres Samis. Pour une raison qui s'explique peut-être par le métissage d'une partie des habitants avec les Samis, les Issethlasons forment une frontière infranchissable protégeant leurs cousins de tout danger. Le père de Narvik et Sorvik prétendait que l'explication était autre. Il disait que la puissante magie Sami pouvait contrôler aux océans et par conséquent détruire les navires norsks, voir submerger leurs terres. Un antique pacte d'alliance aurait donc été conclu entre les Issethlasons et les mystérieux Samis

La flotte des Issethlasons compte une vingtaine de navires et assez de guerriers pour les remplir.

Narvik

Il est le Jarl du village de Sáttiidvuopmi, c'est un vieux guerrier fatigué et irascible. Il supporte de moins en moins les jeunes champions qu'il doit accueillir régulièrement dans son entourage. Alors quand il apprend qu'une skjaldmö pourrait être la suivante, il enrage.

Sous son règne cela fait près de cinq longues années que les drakkars n'ont pas fendu les vagues pour piller des terres plus riches. Dans son entourage, certains vikings souhaitent secrètement qu'il fasse son dernier voyage. Mais Narvik est solide comme un roc...

Sorvik

Frère de Narvik il est également le chaman de la tribu. Il vit retiré au nord sur l'île de Rolla. Sorvik a étudié dans l'ancienne tradition de la guerre et de la mort, sa parole est reine sur toute la région. Il n'aime pas beaucoup son frère et redoute son manque de vellétés actuel. Les hivers se font de plus en plus rudes, et quelques richesses ramenées de par delà les mers ne feraient pas de mal à l'économie locale.

Bogen

Âgé de dix-sept ans, Bogen subit un entraînement intensif depuis quatre années. Son père, un ancien guerrier ayant perdu son bras directeur, veut faire de lui le champion des Issormrsons / Issethlasons. Il espère le voir prendre la place à la droite du Jarl et peut-être, plus tard, qui sait, le trône lui-même.

Bogen est un jeune homme au cœur plein de courage et de bonté, mais il est également implacable. En restant dans les limites de l'honneur, il ne laissera aucune chance à ces adversaires. Ses bras musculeux sont tatoués de deux serpents/lézards bleus.

Laksa

Ce jeune homme de seize ans possède un esprit vif et affûté comme nul autre pareil. Élevé par une mère veuve maîtrisant quelques arcanes rudimentaires il se raconte certaines histoires à son sujet. On dit qu'il aurait été conçu après la mort de l'époux de sa mère. Peut-être bien avec un être de la forêt. On prétend, encore, qu'il maîtrise les savoirs chamaniques de la vie et de la mort, ou encore qu'il peut se transformer en renard blanc.

Brikka

Brikka est une jeune skjaldmö de dix-sept ans intelligente et réfléchie. Plus petite que la moyenne des nordiennes,



elle compense son allonge plus courte par une vision plus globale des situations. En combat c'est un atout certain pour la jeune femme. Ses yeux légèrement en

amande laissent à penser que du sang Sami coule dans ses veines, provenant peut-être d'une ancienne parenté.

ISSETHLA

Force	8	Apparence	-2	Ruse	4	Charisme	-4
Constitution	8	Rapidité	4	Volonté	4	Points de Héros	2
Dextérité	4	Savoir	2	Perception	4	Défense	CAC 28* / CAD 24*
Athlétisme	10	Endurance	10	Vigilance	10	Se cacher	10

Attaques	SC / PdM	Dommages	Init.	Notes
CAC				
Morsure	12*/8	Perf 2+8	9	Saisie

Style de combat habituel* : Attaque multiple I, Attaque multiple II, Défense accrue 3.

Saisie : lors d'une attaque réussie touchant un bras ou une jambe, Issethla peut réaliser un test d'opposition en Force contre (au choix de la victime) Rapidité ou Dextérité. En cas de réussite ces dents légèrement recourbées vers l'intérieur se verrouillent dans la chair (ou l'armure) de la victime. A chaque Tour suivant il peut tenter de briser ou déchiqueter le membre en réalisant de violents mouvements latéraux avec sa tête. Pour cela il doit réussir un Test de Force contre Force. En cas de succès la victime encaisse immédiatement 1D10+8 points de dommage dans le membre saisi. L'Issethla essaie, dans la mesure du possible, de ne pas aller jusqu'à l'arrachement du membre.

Pendant qu'elle est prisonnière de la mâchoire du lézard, la victime continue à souffrir de la brume glaciale. Pour se libérer, la victime doit réussir un Test de Force contre force ou encore sacrifier son membre.

Aura d'asservissement : voir page 2

Localisations de face

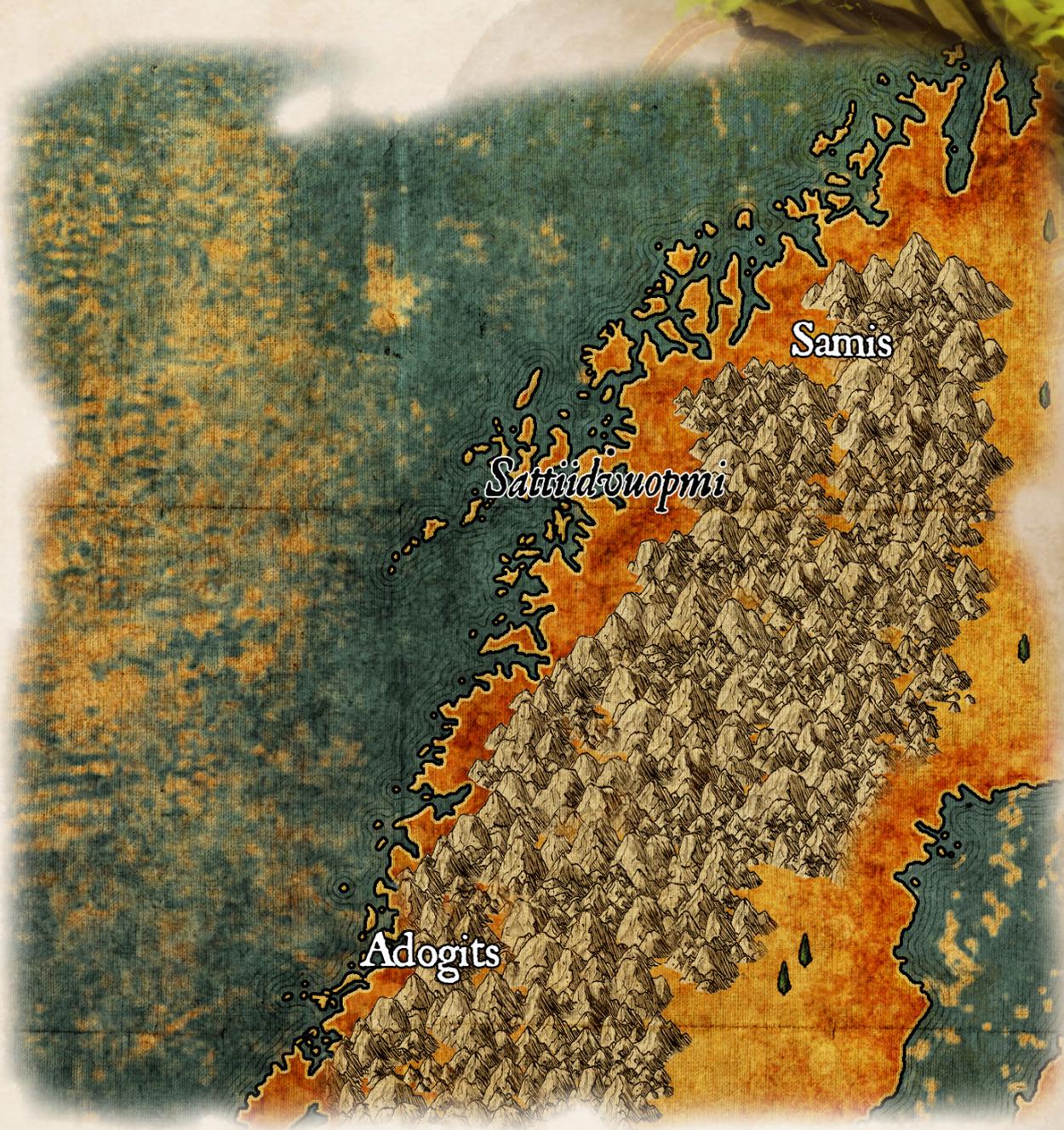
		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte av G	43	1	1	1	0
3-4	Patte av D	43	1	1	1	0
5-6	Tête	48	2	2	3	1
7	Flanc	38	2	2	3	1
8-9-10	Poitrail	43	2	2	3	1
*	Cœur	38				

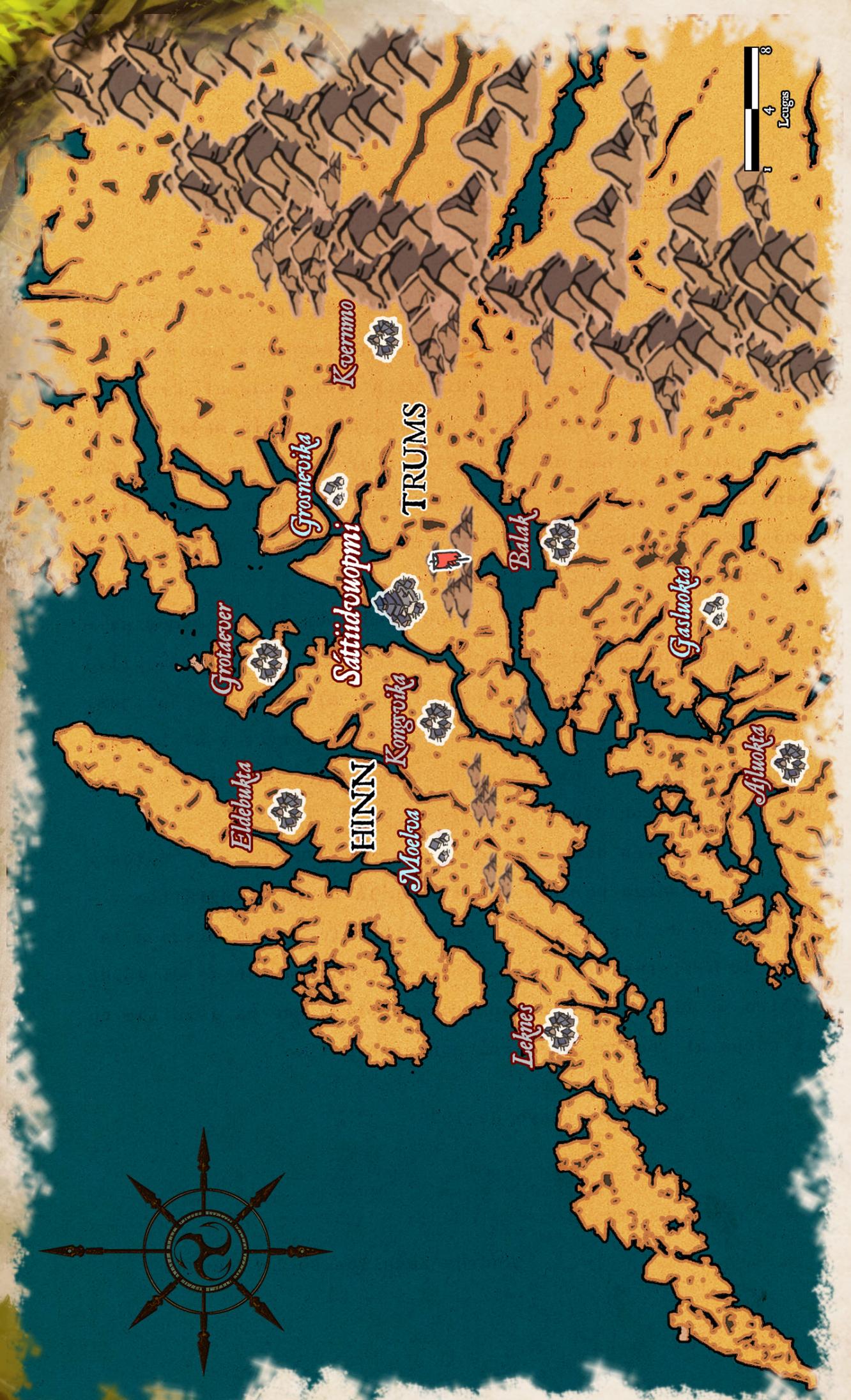
Localisations de dos

		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1-2	Patte ar G	43	1	1	1	0
3-4	Patte ar D	43	1	1	1	0
5-6	Flanc	38	2	2	3	1
7-8	Croupe	43	2	2	3	1
9-10	Queue	28	1	1	1	0

Armure : Écailles







0 4 8
Leugas