

Les Chroniques de Théïa

Année II

Le Pacte

- As-tu bien compris Virodegos ?

- Oui ma reine !

La voix du guerrier n'était pas aussi sûre et ferme qu'à son habitude. Devant son Maître, le guerrier sans défaite perdait toute son assurance, il devenait un chiot craintif et obéissant.

- Bien. Alors, va, va et tue ces blasphémateurs !

Après avoir acquiescé une dernière fois d'un léger signe de tête, Virodegos se redressa doucement. Il gardait les yeux rivés au sol, n'osant lever le regard sur l'incroyable créature qui lui servait de Maître. L'air s'emplit d'une senteur de sous-bois et se rafraîchit sensiblement. Finalement, il osa un regard furtif et s'aperçut, avec soulagement, qu'elle n'était plus dans la pièce.

Un léger frisson parcourut son échine. Lui qui n'avait jamais connu la peur, n'arrivait pas à se maîtriser dès lors qu'il sentait sa présence. Il respira profondément, laissant passer quelques instants pour reprendre contenance, puis il sortit de la halle. Ses compagnons, qui s'étaient installés autour d'un feu pour patienter, se levèrent d'un bond, avides d'informations, le regard interrogateur.

Lodda, la plus vive, fut la première à parler.

- Alors ? Alors ?

- Eh bien...

- Mais parle, bon sang !

Décidément, Lodda portait bien son nom, vive et impétueuse comme le fleuve qui gronde.

- Si tu m'en laisses le temps, Lodda, je parlerai.

Les trois autres lâchèrent de légers ricanements, ce qui renfrogna la guerrière, mais eut le mérite de la faire taire.

Virodegos reprit la parole.

- Les Terres du milieu sont parcourues par un groupe de mercenaires sans vergogne qui cherche à imposer sa loi par le fer...

- Comme nous, en somme.

Le vieux Steinn venait de lui couper la parole. C'était bien la première fois.

Décidément, ces hommes du Nord ne respectaient rien. Heureusement, ils étaient fiables et loyaux, et c'était bien suffisant pour Virodegos.

- Non, nous, nous servons le Maître. Chaque mort que nous donnons à un sens.

Sorg s'exprima à son tour, de sa voix basse et sombre.

- Qu'ont-ils fait, eux, pour que le grand Virodegos, l'homme au visage brûlé par les flammes de Hel, vienne les envoyer vers leur dernier voyage ?

- Ils ont profané les terres de notre Maître, ils ont souillé le cercle de l'arbre sacré.



Forcément, à ces paroles, Godiass se mit à fulminer.

- Quoi ? Comment cela est-il possible, Viro ? Comment des hommes ont-ils pu faire cela ?

- Je ne sais pas Godiass, mais nous allons les retrouver et nous allons les châtier pour cela. Nous servons les ténèbres et personne n'a le droit de bafouer notre suprématie sur la vie.

D'une seule voix, les quatre combattants lancèrent un puissant : « Sigr ! » (victoire), battant deux fois leur poitrine du poing droit.

Au fond de lui Virodegos le sentait, le Maître leur mentait. C'était la première fois, mais il en avait la conviction.

Qu'importe, pour lui seul comptait le plaisir de la chasse puis de la mise à mort. Et, il en était convaincu, ses quatre compagnons partageaient ce plaisir avec lui, alors à quoi bon se poser des questions.

Un large sourire se dessina sur ses lèvres, il sentait déjà le doux goût cuivré du sang sur sa langue, cela le mettait en joie.

Virodegos était un autre homme avant, son nom était Riok fils de Gulamos. Il est né, il y a bien des décades, sur une petite île à l'ouest de Prydyn, fils d'un pêcheur et d'une fée.

L'aube grise annonçait déjà un hiver des plus rudes. Gulamos se dit qu'il devrait faire une pêche miraculeuse, sinon la période gelée serait bien difficile à passer pour lui et le village. Il s'avança vers la barque posée sur les galets gris. Se faisant, il ramassa une algue et l'enroula autour de sa main gauche. Il entonna une prière et d'un pas calme dépassa l'embarcation. L'océan venait lécher ses pieds, il tira son couteau courbe de sa gaine de cuir et tailla la paume de sa main à travers l'algue qui l'enserrait. Puis il plongea celle-ci dans l'eau glaciale. « Voici mon offrande, j'implore ta générosité, Nechtan, Père des eaux. »

Son regard se perdit un instant sur l'horizon. Il poussa sa barque dans l'eau et partit pour une longue journée de pêche.

Dans les profondeurs de l'océan, une goutte de son sang arriva, portée par les courants du hasard ou du destin, dans la demeure du dieu des océans. Il goûta cette offrande et reconnut dans ce sang celui de la lignée des Fir Bolgs et plus particulièrement du héros Manos aux bras d'airain. Chef des fiers héros qui avaient repris l'île verte aux ténèbres des Fomores.

La journée de labeur se terminait pour Gulamos, marquée par le déclin du seigneur Soleil. Alors qu'il rentrait son dernier filet, il contempla ses prises en se disant que, finalement, la journée avait été plutôt bonne et l'océan généreux. Quelque chose tira sur le filet qui manqua de lui échapper des mains. Mais elles étaient rudes et calleuses et sa poigne était forte, il réussit donc à le maintenir. Il se redressa et tira plus fort, soudain la tension se relâcha et il faillit partir cul par-dessus tête de l'autre côté de l'embarcation. Il réussit à pivoter et s'affala de tout son long, sa tête cognant violemment le bois du plat-bord. Mais il ne lâcha pas le filet. Après quelques instants qui lui servirent à remettre ses idées en place, il finit de hisser le filet et sa prise à bord. Gulamos constata, avec stupeur, qu'il s'agissait d'un phoque au pelage blanc moucheté de noir. Il semblait blessé et le regardait avec un oeil noir larmoyant.

Gulamos se hâta, il poussa fort sur les rames pour atteindre le rivage au plus vite. En temps normal, il aurait simplement rejeté l'animal à l'eau, laissant le destin s'occuper de lui. Mais en cet instant, quelque chose au fond de lui lui disait qu'il devait l'aider.

Arrivé sur la grève, il tira l'embarcation et, délaissant sa pêche, il prit l'animal dans ses bras et courut jusqu'au village. Là, devant les yeux ébahis des habitants, il se précipita dans la hutte du vieux druide pour lui demander de l'aide.

D'abord, ce dernier lui conseilla de tuer la bête et de partager sa chair avec le chef du village.

M a i s devant l'insistance de Gulamos, il se résolut à l'aider. Il recousut donc la plaie ouverte sur le flanc de l'animal et, après l'avoir badigeonné d'une mixture odorante fixa une attelle à sa nageoire brisée.

Il faisait nuit noire quand Gulamos rejoignit sa demeure, le phoque blotti contre sa poitrine. Arrivé chez lui, il alluma un feu dans l'âtre, tira la couverture de sa paillasse et la posa devant avant d'y allonger le phoque. Puis, harassé, il alluma une lampe à huile et partit sur la plage. Il devait encore rentrer sa pêche. C'était important, pour lui et pour les habitants du village. Comme ses aïeux, Gulamos était un protecteur, le besoin d'aider autrui à son propre dépend coulait dans ses veines.



Une nouvelle aube pointait à l'horizon lorsqu'il finit enfin. Il déposa une nouvelle bûche dans le foyer, jeta un regard au phoque qui semblait dormir paisiblement, et s'effondra sur sa couche. Il pourrait peut-être dormir une heure ou deux avant d'aller fumer puis saler le poisson.

Gulamos se réveilla en sursaut, trop de temps s'était écoulé, il allait perdre sa pêche. Il lui fallut quelques instants pour prendre conscience de son environnement. Il faisait grand jour, le feu crépitait toujours et... oui, il flottait dans l'air une bonne odeur de soupe. Il chercha de son regard encore embrumé l'animal blessé, mais ses yeux finirent par se poser sur une ravissante jeune femme aux cheveux argentés.

Remarquant qu'il s'était éveillé, elle se tourna vers lui et s'avança, un bol fumant entre les mains.

« Bonjour Gulamos, je me nomme Maëlvi, je te remercie pour ta bienveillance. »

Gulamos avait toujours du mal à faire le point, comme si la luminosité autour de lui était trop forte. Il voulait parler, mais aucune parole censée ne lui venait à l'esprit.

« En retour de ta gentillesse, Nechtan m'autorise à te servir. Mais il y a des conditions que tu dois respecter. » Elle laissa s'écouler quelques instants, comme si elle voulait que ces derniers mots s'inscrivent bien dans l'esprit du pêcheur.

« Je te servirai et je prendrai soin de toi jusqu'à ton dernier jour, mais jamais plus tu ne devras me protéger et surtout jamais tu ne devras me désirer. Je serai ta servante pas ton égale, pas ton épouse. »

Les paroles de la mystérieuse fée semblaient confuses à l'esprit de Gulamos, et pourtant il comprit parfaitement l'injonction.

Et c'est ainsi que la vie de Gulamos et, par conséquent, celle des villageois devint bien meilleure. Maëlvi l'aidait à pêcher et à s'occuper des prises, elle entretenait la maison et le jardin, préparait les repas, reprisait les vêtements... elle semblait inépuisable.

Durant les premières lunes, Gulamos était tout autant émerveillé que ravi par la situation, mais petit à petit la tristesse lui enserrait le cœur. D'abord parce qu'il désespérait de ne pas aider plus Maëlvi dans les tâches quotidiennes. Elle refusait systématiquement, lui fouettant même gentiment les mains avec une verge, en riant joyeusement, pour l'empêcher de travailler. Ensuite, car chaque jour son cœur se gorgeait de plus en plus d'amour pour elle, pour chaque sourire qu'elle lui donnait, pour chaque rire, chaque marque d'attention. Et puis elle était si belle.

Mais Gulamos était un protecteur, il résistait. Et vint le jour qui devait tout changer.

Gulamos était en mer, un petit navire Norsk s'était égaré, poussé loin de sa route par une tempête. Il avait accosté non loin du village pour leur demander de l'aide. Mais quelque chose avait mal tourné, une parole ou un geste mal compris, personne ne s'en souviendrait. Maëlvi était au village, elle aidait les anciennes à repriser les filets de pêche. Tous l'avaient accepté depuis longtemps, ils la respectaient et, sûrement, la craignaient un peu, comme une déesse bienfaitrice. Quand les éclats de voix arrivèrent à elle, bien sûr Maëlvi se dirigea tout droit sur les hommes du Nord pour les admonester et leur demander de quitter les lieux au plus vite. Sa beauté les laissa pantois et brisa leur volonté. L'un d'eux s'avança avec un sourire malsain au coin des lèvres. Maëlvi le gifla violemment, le projetant au sol, avant qu'il n'ait pu poser la main sur elle. Tous perçurent le son glaçant de sa mâchoire qui se brisait. Ses compagnons firent mine de tirer leurs épées, mais leur chef les retint et ordonna leur départ. Ils durent aider leur compagnon blessé, car il semblait à moitié inconscient. Ce soir-là, Maëlvi avait préparé de la viande grillée, offerte par les villageois contre son aide. Le fumet embaumait avec délice la hutte de Gulamos lorsqu'il entra. Maëlvi l'accueillit avec son sourire habituel. Alors qu'il franchissait le pas de la porte, il ressentit soudain une violente poussée dans son dos et une vive douleur sur le haut du crâne. Celui qui avait frappé avait dû lui ouvrir la tête en deux. Il s'affala de tout son long sur le côté de la porte. Ses yeux étaient emplis de sang et des taches lumineuses papillonnaient partout dans son champ de vision.

Les Norsks s'étaient dissimulés près du village puis avaient suivi Maëlvi jusqu'à sa demeure.

Cachés au milieu des rochers, ils avaient attendu le retour de l'homme de la maison, afin de le surprendre et le maîtriser avant de s'occuper de la femme. Gulamos discerna trois guerriers, peut-être deux seulement. Ils entrèrent et se tenaient debout face à une Maëlvi qui brandissait un large couteau. L'effroi l'assailit, puis quand Malvi eut fini d'ouvrir le ventre de son premier assaillant il se rappela qu'elle pouvait se défendre seule. Il continuait de lutter contre la douleur et l'endormissement quand il vit quatre autres combattants arriver. Elle ne tiendrait pas face à autant d'assaillants, quelle que soit sa force. Gulamos serra les dents il ferma les yeux un instant afin de se concentrer, de reprendre ses esprits. Il devait l'aider, la protéger de ces tueurs. Et puis la douleur s'en fut et son esprit s'éclaira, il se redressa fort d'une vigueur



nouvelle. Le sang de ses ancêtres, celui qui coulait dans ses veines, était celui des héros. Il agrippa les cheveux du guerrier le plus proche et appuya un genou contre ses reins. Ils lui tournaient tous le dos, l'ayant oublié au profit de la femme forte qui les narguait. Il tira un grand coup et il entendit le craquement de la nuque. Avant que le corps sans vie ne percute le sol, Gulamos avait déjà arraché son épée au norsk. Il frappa le guerrier suivant, qui se retournait pour lui faire face, en plein dans le cou. Cela le tua net. De son côté, Maëlvi ne laissa pas échapper cette chance de se défaire des hommes mauvais. Pris par surprise, la panique les condamna. En quelques instants, il n'y avait plus qu'elle et Gulamos debout. Il sentit alors ses jambes se dérober, son crâne était toujours fendu, et il s'effondra.

Gulamos reprit conscience trois jours plus tard, Maëlvi l'avait soigné. Quand elle s'approcha de lui pour changer son bandage en souriant, que l'odeur florale de sa peau emplît ses narines, Gulamos n'y tint plus. Il l'attira doucement à lui pour l'embrasser, et il fut surpris qu'elle n'offre aucune résistance. Puis, doucement, elle lui dit : « Tu as rompu le pacte, mais j'en suis heureuse. Tu es l'Homme le meilleur que je n'ai jamais connu et je t'aime comme tu m'aimes. Mais nous devons en payer le prix, le moment venu. Il faudra l'accepter. » Neuf mois plus tard naissait Riok. Il vécut une enfance heureuse, entouré d'amour et de bonheur. Son père était bon et fort, juste et honnête. Sa mère était belle et attentionnée, juste et honnête. Puis Riok fêta ses onze ans et la Femme en noir vint le chercher. Le cœur de Gulamos saignait, mais il n'avait pas le choix. Quels terribles malheurs seraient advenus s'il avait essayé d'empêcher son départ ?

Riok fut emporté à l'Est à bord d'un navire aussi sombre que celle qui allait devenir « le Maître ». Ils accostèrent en des terres étranges, par delà les royaumes svensks et après plusieurs jours de marche ils arrivèrent dans un singulier village composé, en apparence, de guerriers uniquement. Durant les années qui suivirent, Riok y reçut un enseignement martial extrême, manquant de le tuer à plusieurs reprises. Il n'était pas le seul enfant présent, au total ils devaient être une quinzaine, d'âges et de provenances différents.

Après six longues années, du groupe d'enfant n'avaient survécu que lui et trois autres. Deux d'entre eux deviendraient ses compagnons : Lodda, qui était plus jeune que lui et Sorg qui avait déjà vécu une vie de fer et de sang avant de se retrouver dans ce camp. Ce dernier, malgré son origine dansk, s'exprimait, d'ailleurs, avec un étrange accent. Plus tard, Riok découvrirait que Sorg avait vécu une grande partie de son enfance en terres ibères. Le troisième, Einn, un garçon plus fort qu'eux trois réunis, disparut un jour sans que l'on sache comment. Certains des instructeurs murmuraient qu'il s'était enfui après avoir tué son maître d'armes et blessé gravement le Maître... Riok, lui, pensait que personne ne pouvait blesser le Maître et qu'il avait tout simplement été éliminé après avoir essayé de s'enfuir. Einn « le Solitaire », comme il avait toujours été surnommé, était une forte tête et seules ses incroyables capacités de combat et son endurance lui avaient, jusque là, valu de ne pas être châtié à mort. Riok, quant à lui, vouait une admiration sans nom au Maître, pour une raison qui lui échappait encore aujourd'hui, elle le fascinait totalement.

Un jour, le Maître confia Lodda, Sorg et une dizaine d'hommes au commandement de Riok. Il lui indiqua un village, à quelques jours de cheval de là, vers l'Est. Il devrait y retrouver un roi-barbare Sémigalien portant le nom de Jonisk. Au nom du dieu de la foudre Perkoune, il devait l'aider dans ses guerres de conquête. Durant quatre années, Riok mena ses hommes, puis ceux de Jonisk contre les ennemis de Perkoune. Bataille après bataille, victoire après victoire il forgea sa légende. Un jour pourtant, un des rivaux de Jonisk réussit à arrêter sa grande marche. Ce dernier était épaulé par un guerrier invincible.

Lors d'une bataille, qui se voulait décisive pour les conquêtes de Jonisk et pour Riok, il finit par se retrouver face à lui au cœur de la mêlée. Riok ne mit que quelques instants à le reconnaître, Einn le Solitaire le défiait.

Le combat fut rude et acharné, Riok rendait coup pour coup à son adversaire. Mais ce dernier ne semblait jamais s'épuiser, alors que l'énergie de Riok se dissipait à chaque assaut. Puis vint le coup fatidique. Einn glissa sa longue lame entre les deux épées de Riok et il ficha sa pointe en plein dans la gorge de ce dernier. La mort le cueillit instantanément.

Riok s'éveilla alors que les flammes de Hel mangeaient sa chair. Dans une vision surréaliste, il contempla, alors, la reine noire qui se dressait face à une créature incroyable. La moitié de son visage était mort et desséché, l'autre était celui de la plus belle femme qu'il n'ait jamais contemplé. Et alors que le feu brûlait son



visage, Riok crut voir les deux créatures négocier. La douleur devint insoutenable, il hurla et s'évanouit. Lorsqu'il ouvrit à nouveau les yeux, ce sont les visages familiers de Lodda et de Sorg qu'il vit. Lodda le regardait avec un étrange regard. Il porta la main à son propre visage et sentit les cicatrices profondes des brûlures, mais pas de douleur. Il était en vie, par quel miracle il ne le savait pas, mais il était en vie. Ils étaient revenus au camp d'entraînement, Lodda et Sorg lui apprirent que Jonisk était mort, mais que son fils avait pris le pouvoir et avait réussi à négocier une trêve avec le seigneur d'Einn.

Les années passèrent, Riok, devint par la force des choses, Virodegos « l'Homme brûlé », car tous le nommaient ainsi depuis son retour de la mort. Lui et ses compagnons menèrent de nombreux autres combats. Godiass, puis Steinn se joignirent à eux, oeuvrant tous ensemble, dans le secret et l'anonymat, pour le Maître, à des fins bien obscures.

Pour quelle raison obscure ce groupe de tueurs s'est-il mis sur la piste des personnages ? Qu'ont-ils pu bien faire pour s'attirer les foudres de ce Maître, cette reine sombre ? Difficile de le savoir quand ceux-là mêmes qui les traquent ne le savent pas réellement. Une seule issue à cette situation, la mort de l'un des deux groupes.

S'il se retrouve seul survivant, Virodegos se soumettra et rentrera subir le châtimement suprême auprès de sa reine pour son échec (à moins qu'il ne devienne un ennemi récurrent, jusqu'à ce que les personnages trouvent un moyen de mettre, eux-mêmes, fin à son existence).

COMMENT UTILISER CES ADVERSAIRES ?

Dans un premier temps, les personnages seront confrontés à un ou deux des hommes de Virodegos accompagnés de quelques hommes de main (classe 3 ou 4 maximum).

Ils se sont séparés pour retrouver les personnages et communiquent grâce à d'étranges disques dorés qui leur permettent de se parler sur de longues distances.

Ensuite, peut venir une confrontation entre les personnages et Virodegos en personne, accompagné par un ou deux des ses bras droits, ainsi que peut-être un ou deux acolytes (type 3 ou 4 maximum).

Vous devez adapter le nombre d'adversaires à votre groupe de jeu et surtout garder en tête que Virodegos est un puissant adversaire, mais que seul face à quatre ou cinq PJ il ne tiendra pas bien longtemps. Par contre, il reviendra !

ROMANCE AMOUREUSE

Les membres du pacte sont des tueurs sanguinaires, mais ils agissent sans haine (au début à tout le moins). Ils aiment tuer, mais n'ont pas de rancœur particulière envers les PJ.

Et si l'un des membres du pacte tombait amoureux de l'un des PJ (ou inversement) ? Cet élément scénaristique, qui doit être utilisé avec une très grande parcimonie, donne lieu, s'il apparaît, à des situations très intéressantes en matière de « Roleplay » et de prises de décisions.

Durant une des rencontres, une attitude de l'un des PJ à l'égard des PNJ pourrait l'interpeller. Petit à petit, le personnage finit par hanter l'esprit du PNJ, même si ce dernier refuse cette situation. Il ne peut échapper à ses sentiments.

Trahira-t-il ses compagnons ? Fera-t-il tout pour épargner celui qu'il aime tout en n'ayant aucune pitié pour les autres ? Qu'est ce que cela pourrait entraîner dans l'esprit du personnage épargné ?

N'obligez jamais un PJ à tomber amoureux. Éventuellement, indiquez au joueur que son personnage pourrait ne pas être indifférent à l'apparence de l'un ou l'autre PNJ, à sa façon d'être également. Si vous voulez que l'histoire tienne la route, laissez les joueurs développer l'éventuelle intrigue amoureuse, ne leur forcez pas la main.



Virodegos, « l'Homme brûlé », Semi-fée.

Seigneur de guerre picte, lorsqu'il meurt son corps se régénère en quelques minutes et il revient à la vie. Il ne peut plus combattre ou pratiquer d'activité physique intense durant quelques heures à quelques jours après son retour des enfers (selon la gravité des blessures qu'il doit régénérer).

Virodegos (Classe 5+ : Acolyte+)							
Force	3	Apparence	-1	Ruse	2	Charisme	2
Constitution	3	Rapidité	2	Volonté	2	Points de Héros	1
Dextérité	2	Savoir	1	Perception	1	Points de fatigue	-
Vigilance	6	Recherche	6	Endurance	8	Commandement	8
Expression	8	Intimidation	10	Athlétisme	8	Esquive	10
Médecine	8	Equitation	8	Armure	8	Scien. Milit.	8
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC							
Cladio	15*/8		Tran 6		3	28*	-
Poignard	12/8		Perf 5		4	25	PM
Mains nues	10/7		Cont 3		5	23	-
CAD							
Poignard	12*/7		Perf 10*		4	-	PM, 8m
Style de combat habituel* : Attaque multiple 1, Défense accrue 2, Attaque arme secondaire, Feinte 3 (CAC) ; Tir ajusté 2, Attaque précise 5 (CAD).							
Notes :	Virodegos possède deux cladios avec des fourreaux celtes métalliques (+1 init.) et deux poignards dans des fourreaux de cuir avec bouterolles.						

Localisations

		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	21		0	2	3	1
2	Jambe G	21		0	2	3	1
3-4	Bras D	21		2	4/1	5/2	1
5	Tête	26		3	2/1	3	1
6-7	Bras G	21		2	4/1	5/2	1
8-9-10	Torse	21		2	4/1	5/2	1
*	Coeur	16					
Armure	Vêtements et chausses de voyage résistants						
Notes	Cuir rigide complète et manicas, heaume de cuir rigide à cimier noir.						



Lodda, « la Rivière », Semi-elfe.

Guerrière-vétérane norse, une fois par combat elle est capable de se téléporter dans le temps, ainsi, durant un tour complet, elle peut être à deux endroits proches en même temps et agir deux fois.

En combat, elle peut ainsi affronter un adversaire et durant un tour porter main forte à un de ses compagnons contre un autre adversaire. Ou, encore, cibler le même adversaire et le prendre en surnombre (deux Lodda pour le prix d'une !).

Lodda (Classe 5+ : Acolyte+)							
Force	2	Apparence	1	Ruse	1	Charisme	0
Constitution	2	Rapidité	2	Volonté	1	Points de Héros	1
Dextérité	2	Savoir	0	Perception	1	Points de fatigue	-
Equitation	8	Médecine	8	Recherche	4	Endurance	8
Athlétisme	8	Intimidation	8	Survie	8	Vigilance	4
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC							
Ulfberht	13*/7		Tran 8*		3	24	-
Bouclier scand	12*/7		Cont 5*		3	25	-
Poignard	8/6		Perf 4		4	21	PM
Mains nues	8/6		Cont 2		5	21	-
CAD							
Poignard	10*/6		6*		5	-	PM, 7m
Style de combat habituel* : Attaque puissante 2, Carapace ou autre manœuvre, Attaque arme secondaire, Feinte 2 (CAC) ; Tir ajusté 3, Attaque précise 3 (CAD).							
Notes : Lodda est équipée d'une ulfberht et d'un poignard avec leurs fourreaux celtes métalliques (+1 init.), ainsi que d'un bouclier scand.							

Localisations							
		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.	
1	Jambe D	17	0	2	3	1	
2	Jambe G	17	0	2	3	1	
3-4	Bras D	17	0	2	7/3	1	
5	Tête	22	0	0	0	0	
6-7	Bras G	17	2	4	9/3	2	
8-9-10	Torse	17	0	2	7/3	1	
*	Coeur	12					
Armure	Vêtements et chausses de voyage résistants						
Notes	Cotte de mailles et manicas, jambières de cuir rigide.						



Steinn, « le Roc », Semi-alfé.

Barabre dansk, la peau de Steinn est semblable à une écorce de pierre. Il bénéficie d'une armure naturelle de +3 qui s'effrite, d'un point, sous chaque coup, mais se régénère après quelques minutes. Ce bonus se cumule à celui de son armure et est à rajouter à cette dernière.

Steinn est frappé d'un interdit, un geis qui l'empêche de tuer les femmes. Il peut les blesser, mais s'il provoque, directement, la mort de l'une d'elles il sera frappé, de manière permanente, de cécité.

Steinn est donc toujours réticent à combattre contre une femme, et s'il doit le faire il subira un malus de 3 points dû à ses craintes concernant sa malédiction.

Steinn (Classe 5+ : Acolyte+)								
Force	2	Apparence	0	Ruse	1	Charisme	-1	
Constitution	2	Rapidité	1	Volonté	2	Points de Héros	1	
Dextérité	2	Savoir	0	Perception	2	Points de fatigue	-	
Alchimie	8	Equitation	8	Se cacher	8	Rechercher	8	
Survie	8	Endurance	8	Intimidation	8	Athlétisme	8	
Pièges	8	Dressage	8	Vigilance	6	Esquive	6	
Attaques		SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC								
Hache à deux mains		13*/7		Tran 15*		3	23	2 mains
Coutelas		13*/7		Tran 9*		4	23	-
Mains nues		8/6		Cont 2		5	21	-
CAD								
Arc simple		10*/6		Perf 7*		3	-	120m
Style de combat habituel* : Attaque puissante 5, Feinte 2 (CAC) ; Tir ajusté 2, Attaque précise 4 (CAD).								
Notes :		Hache à deux mains scand, coutelas avec son fourreau en cuir et bouterole, arc simple et carquois de 20 flèches.						

Localisations

		PdV	Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	18	0	2	3	1
2	Jambe G	18	0	2	3	1
3-4	Bras D	18	0	2	3	1
5	Tête	23	3	4/2	5/3	2/2
6-7	Bras G	18	0	2	3	1
8-9-10	Torse	18	1	4	5	1
*	Coeur	13				
Armure	Vêtements et chausses de cuir et de peaux					
Notes	Broigne complète et casque de métal					



Sorg, « le Sombre », Semi-alfé.

Tueur-fantôme dansk, d'un calme inébranlable Sorg est capable de se dématérialiser sous les yeux médusés de son adversaire. Une fois par combat il peut littéralement s'évaporer durant un tour, son adversaire frappe alors dans une image incorporelle perdant ainsi toutes ses attaques du tour et subissant un malus de 5 à sa Défense pour le reste de celui-ci.

Sorg (Classe 5+ : Acolyte+)							
Force	1	Apparence	1	Ruse	2	Charisme	1
Constitution	1	Rapidité	2	Volonté	1	Points de Héros	1
Dextérité	2	Savoir	1	Perception	2	Points de fatigue	-
Alchimie	8	Equitation	6	Se cacher	8	Rechercher	8
Expression	8	Filature	8	Intimidation	8	Athlétisme	8
Pièges	8	Dépl. Furtif	8	Vigilance	4	Conn. des rues	8
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC							
Scramasaxe	13*/7		Perf 9*		5	23	-
Coutelas	9/6		Tran 3		5	21	-
CAD							
Arc composite	12*/7		Perf 6*		4	-	120m
Style de combat habituel* : Attaque puissante 5, Feinte 2 (CAC) ; Tir ajusté 2, Attaque précise 2, Attaque multiple I et Rechargement rapide I(CAD).							
Notes : Scramasaxe et coutelas avec leurs fourreaux celtes métalliques (+1 init.), arc composite et carquois de 20 flèches.							

Localisations		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	14		0	2	3	1
2	Jambe G	14		0	2	3	1
3-4	Bras D	14		2	4/1	5/2	1
5	Tête	19		0	0	0	0
6-7	Bras G	14		2	4/1	5/2	1
8-9-10	Torse	14		2	4/1	5/2	1
*	Coeur	9					
Armure	Vêtements et chausses de voyage résistants						
Notes	Cuir rigide complète et manicas						



Godiass « le Serviteur divin », Semi-alfé.

Chaman noir svensk, Godiass est capable de générer, une fois par combat, une aura de terreur incapacitante sur ses adversaires. L'illusion ténébreuse d'un dragon noir obscurcit l'air autour de lui infligeant un malus à toutes les actions de ses adversaires. Chacun doit faire un test de Volonté contre un ND de 15 ou subir un malus de 5 points au premier tour, puis de 2 points durant les 2 tours suivants. En cas de succès le malus du premier tour n'est que de 2 points puis il disparaît pour les tours suivants.

Godiass (Classe 5+ : Acolyte+)							
Force	1	Apparence	2	Ruse	2	Charisme	2
Constitution	1	Rapidité	0	Volonté	2	Points de Héros	1
Dextérité	0	Savoir	2	Perception	1	Points de fatigue	-
Alchimie	8	Divination	10	Invocation	8	Médecine	8
Lang. Corporel	8	Commandement	8	Intimidation	8	Vigilance	4
Recherche	4	Equitation	4	Esquive	6	Expression	6
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init.	Déf.	Notes
CAC							
Poignard	13*/7		Perf 5*		1	25*	-
Style de combat habituel* : Défense accrue 2, Attaque puissante 2 et Feinte 3.							
Notes : Poignard et fourreau celté métallique (+1 init.).							

Localisations							
		PdV		Cont.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe D	15		0	1	1	0
2	Jambe G	15		0	1	1	0
3-4	Bras D	15		0	1	1	0
5	Tête	20		0	0	0	0
6-7	Bras G	15		0	1	1	0
8-9-10	Torse	15		0	1	1	0
*	Coeur	10					
Armure	Vêtements et chausses de qualité, cape de fourrure, torque de cou en argent						
Notes	Cuir souple complète						

En combat les sorts que le chaman préfère utiliser sont « Précognition », « Mauvais oeil », « Fatalité », « Malédiction » et « Santé » pour la Divination et « Runes » pour l'Invocation.



Guerriers baltes

Ces combattants originaires des tribus nomades des terres baltes possèdent des physiques rappelant les Germains. Ils arborent de nombreux symboles représentant le sanglier, brodés sur leurs capes ou encore tatoués sur leur peau. Ils portent également de nombreux bijoux confectionnés en ambre.

GUERRIERS DU PACTE (Classe 3)							
Force	1	Apparence	-1	Ruse	0	Charisme	-1
Constitution	1	Rapidité	0	Volonté	0	Points de Héros	0
Dextérité	1	Savoir	0	Perception	0		
Athlétisme	6	Endurance	6	Survie	6	Intimidation	6
Attaques	SC / PdM		Dommages		Init. Déf.		Notes
CAC							
Hache	10*/6		Tran 10*		1	20	
Coutelas	10*/6		Tran 7*		2	20	
CAD							
Arc simple	7*/5		Perf 6*		4	-	Cap.1 50-120
Style de combat habituel *: Feinte 2, Attaque puissante 4 (CAC) / Tir ajusté 1, Attaque précise 4 (CAD).							
Notes : Ils portent une hache, un coutelas, un arc simple et un carquois de 20 flèches.							

Localisations											
Combattant		PdV					Cont. Perf. Tran. Bal.				
		1	2	3	4	5					
1	Jambe D	13					0	2	3	1	
2	Jambe G	13					0	2	3	1	
3-4	Bras D	13					0	2	3	1	
5	Tête	18					2	2	2	1	
6-7	Bras G	13					0	2	3	1	
8-9-10	Torse	13					1	4	5	1	
*	Coeur	8									
Armure	Broigne complète et casque de cuir rigide										
Notes	Vêtements chauds et robustes										

