

—CREPUSCULE—



LES CHRONIQUES
DE THÉIA

SCÉNARIO

DARK
RUNES

Introduction

L'air glacial atténuait l'odeur pestilentielle. Les deux silhouettes se détachaient dans la lueur des flammes. Autour d'eux tout n'était que mort et chaos. La neige avait fait place à la boue, un remugle de terre, d'eau, de sang et d'excréments.

- « Harald, nous avons perdu trop de combattants dans cette bataille !

- « C'est vrai, Blindrivard, c'est vrai...

Celui que l'on surnommait le guerrier aveugle était suspendu aux lèvres de son compagnon. Ce dernier était détendu, il semblait en pleine introspection.

- « Harald !?

- *Oui, mon ami. Ne t'inquiète pas. Ils seront bientôt là. La bataille des cieux fait rage, mais ils vaincront et ensuite... »*

Harald se tourna vers Blindrivard et le saisit par les épaules, plongeant son regard dans ses yeux si clairs.

- « ...ensuite, nous déferlerons sur les autres royaumes et nous bâtirons un nouveau monde sur les cendres encore fumantes de l'ancien.

Bien entendu, nous régnerons sur ce monde, comme il se doit ! »

Le sourire carnassier d'Harald aurait dû émouvoir Blindrivard, lui faire courir un frisson dans l'échine. Et pourtant, rien. Il était comme une pierre, un cœur de glace sans de réelles considérations pour ce qu'il pouvait, et allait, advenir de ses semblables. Peut-être un héritage de sa lointaine lignée chthonienne, du sang nain qui coulait encore un peu dans ses veines.

- « Soit, mais le konungur ne tardera pas à savoir ce qu'il se passe ici. Si les clans et les tribus du Sud s'unissent, nous ne pourrons attendre tes alliés et c'en sera fini de cette guerre... et de nous.

- *N'aie crainte, j'ai un plan. Nous ne sommes déjà plus seuls dans ce combat.*

Viens, suis-moi, je vais te montrer. »

Les deux hommes s'éloignèrent du champ de ruines laissé par la bataille récente. Ils enfourchèrent leurs chevaux et se dirigèrent jusqu'aux proches montagnes.

Il était tard dans la journée et déjà le soleil disparaissait derrière les pics enneigés. C'est au crépuscule qu'Harald fit signe de s'arrêter. Blindrivard avait déjà depuis quelques minutes aperçu une étrange silhouette près d'un grand feu de camp. De loin, il avait cru qu'il s'agissait d'un énorme bœuf, de près il devinait un humanoïde cornu à la taille gargantuesque, un troll des légendes de son enfance.

Harald lut l'incrédulité dans le regard de Blindrivard.

- « Non mon ami, ce n'est pas un troll mais bel et bien un Jotunn, un fils du Muspell.

Laisse-moi te présenter Svamir le silencieux. Loki nous l'a envoyé pour nous aider dans notre tâche. »

En son for intérieur Blindrivard était subjugué, mais il fit un effort énorme pour ne rien en laisser paraître. Harald, qui ne réussit pas à percevoir les réelles émotions fut surpris et admiratif. Intérieurement, il se dit qu'il avait là un allié de premier ordre.

- « Tu vois, mon ami les dieux sont avec nous. Et comme je te le disais tantôt, j'ai un plan... »

Contexte

AUTOMNE ANNÉE 1

Le konungur et tous les jarls ont été invités à une grande assemblée par le héraut d'un étrange seigneur du Nord, portant le nom d'Harald le hardi. Blindrivar, son bras droit, a établi un camp provisoire non loin de Tinghaug et il prétend que son maître peut aider les habitants du royaume Norsk en cette période difficile. En effet, le dernier hiver a été particulièrement rude, durant le printemps et durant l'été suivant, le soleil a peiné à reprendre ses droits sur la terre des Hommes. Dans le Nord, la famine se fait sentir et les pillages entre clans ou villages voisins sont devenus monnaie courante. Qui plus est, les fjords sont toujours pris dans les glaces et il est difficile de lancer des raids vers l'étranger. Cette situation rend également la pêche compliquée et les bonnes prises rares.

Dans le sud, des rumeurs circulent au sujet de massacres et de conflits incessants se déroulant dans le Nord. Les réserves de grains s'amenuisent, les piètres récoltes de l'été annoncent un hiver très difficile. Les fjords de l'Ouest commencent déjà à geler. Les tensions entre tribus et même entre villages sont fortes. Tout le monde se rend bien compte que les territoires norsks sont prêts à s'embraser.

Les personnages sont de jeunes recrues appartenant

à l'une ou l'autre des suites des jarls conviés à cette rencontre. Ils peuvent faire partie de la même ou appartenir à différentes délégations, mais elles doivent être alliées.

Fraîchement arrivés parmi les proches du jarl, les personnages doivent encore faire leurs preuves. La singulière réunion à laquelle ils escortent leur(s) seigneur(s) pourrait être l'occasion de briller. Il y aura, à coup sûr, des jeux de force, d'adresse et peut-être même de réflexion, comme c'est souvent le cas lors des assemblées. Dans tous les cas, les esprits sont à vif et une simple étincelle déclencherait rapidement un feu ardent de colère et d'animosité entre les hommes. Les occasions de prouver leur valeur ne devraient pas manquer.

D'autant qu'ils le savent, le jarl Rothgar de Drammen sera probablement présent et ce dernier est devenu la némésis du seigneur Wulfric de Moss depuis qu'il menace d'annexer ses terres.

Information : le nombre de combattants donné ci-après, dans les descriptions des villages, compte en général entre 10 à 20 % de femmes. Elles sont considérées au même titre que les hommes, il n'y a donc pas de distinction particulière.

Personnalités importantes

WULFRIC LE SAGE

Solide vieillard d'une soixantaine d'années, même si son tempérament est plutôt placide, il possède la force, aussi bien physique que mentale, pour pouvoir affronter n'importe quel adversaire.

Dans sa jeunesse, il s'est maintes fois distingué dans les batailles pour son courage, sa vaillance et sa capacité à donner la mort. Sa sagesse, il l'a acquise avec le temps et a développé une surprenante faculté à contrôler ses émotions avec aisance. Les morts violentes de sa femme, ses deux filles et son fils ont participé à ce changement de caractère.

Ses longs cheveux noir corbeau ont blanchi avec le temps, mais ils restent épais et solidement fixés à son crâne. Il n'arbore pas de barbe et aime avoir le visage bien rasé. Ses yeux sombres et son regard franc laissent penser que son esprit bouillonne en permanence.

Wulfric possède une vieille épée de grande qualité, elle est le symbole de sa régence. Il la tient de son père qui se l'était vue offerte par une nymphe de la forêt (c'est ce que l'on raconte à Moss en tout cas). Si Wulfric venait à mourir, dans un dernier souffle, il léguerait l'arme à l'un des personnages, lui transmettant par la même le titre de jarl de Moss. C'est le meilleur choix de seigneur pour les personnages.

Village de Moss

Ce petit jarl se tient, autant que possible, loin de toute politique ou affaire du reste du royaume. Sa devise a toujours été : pour vivre heureux, vivons cachés.

Bien entendu, il n'a pas toujours été possible pour son village de subsister en totale autarcie, et encore moins de se prémunir contre tout conflit. Mais dans l'ensemble, sa politique fonctionne et Moss, son domaine, prospère tranquillement.

Le village compte à peine plus d'une centaine d'âmes, dont une petite vingtaine d'hommes et de femmes sachant combattre (dont les personnages). Son escorte est composée de 6 hommes : les personnages et des compagnons un peu plus aguerris (Nodan et Alurik).

Alliés : Einar de Straumr

ROTHGAR LE CONQUÉRANT

Rothgar est un chien de guerre, il a le physique d'un ours et la hargne d'un animal enragé. Son embonpoint dissimule une force redoutable. Âgé d'une trentaine d'années, il porte ses cheveux noirs courts et rasés à blanc sur les côtés. Il arbore une barbe foisonnante. Ses yeux sont verts et enfoncés sous d'épaisses arcades sourcilières.

Il dirige par la peur. Rothgar se bat avec deux hachettes massives, plus proches de cognées que d'armes de guerre.

Son escorte est composée de 15 hommes, dont **Belrus**.

Village de Drammen

C'est le jarl le plus puissant de la tribu des Granis. Il a toujours eu des vues expansionnistes sur ses voisins, mais jusqu'à présent son arme principale était une diplomatie brutale. Depuis le début du Grand hiver, il est devenu plus martial dans sa façon de négocier avec les autres chefs. Il menace plusieurs petits jarls tels que Wulfric de Moss, Unferth de Skienn ou Einar de Straumr, de prendre le contrôle de leurs villages, par les armes si nécessaire. Pour l'heure, seule la fermeté du konungur l'empêche réellement de mettre ses plans à exécution. Il compte bien se servir de l'aide d'Harald et de Blindrivar pour renverser le roi et prendre sa place.

Drammen est un très grand village (près de 400 habitants), ce qui permet à Rothgar de bénéficier d'une petite armée. Il peut aisément lever 60 à 80 combattants, en ne prenant que des personnes aguerries et en forme, plus si nécessaire.

UNFERTH

C'est un jeune jarl, qui a succédé à son frère à la tête du village de Skienn, après le décès de ce dernier et des "anciens" lors d'un raid mené vers l'ouest. Il prend son rôle très au sérieux, mais manque cruellement d'expérience. Malgré cela, ses hommes lui font confiance et le suivent sans hésiter. Volontaire,

brave, mais crédule, il peut être aisément manipulé par un esprit affûté, surtout s'il appartient à une belle femme. Hache et bouclier sont les armes d'Unferth. Son escorte est composée de 4 hommes.

Village de Skienn

Le village de Skienn abrite deux centaines d'âmes. Dans la région, il est celui qui possède la population avec la moyenne d'âge la plus jeune. Unferth peut facilement réunir une centaine de jeunes combattants, mais pas plus d'une dizaine n'a de réelle expérience et moins d'un tiers a déjà croisé le fer pour défendre sa vie.

EINAR

Âgé d'une trentaine d'années, Einar est un homme d'expérience. C'est un homme honorable, mais qui cache un lourd secret. Celui qui le connaît pourrait faire tomber toutes ses barrières et le pousser à commettre le pire. De taille moyenne, il est bien bâti. Athlétique, diront certains, et fort bel homme. Ses longs cheveux blonds sont souvent tressés et sa barbe coupée courte et soignée. Il possède d'envoûtants yeux sombres. Ses armes de prédilection sont la lang sax et le bouclier, mais il sait très bien manier la hache ou la lance également.

Son escorte est composée de 4 hommes.

Village de Straumr

Le village de Straumr est composé de moins d'une centaine d'individus. C'est un village de chasseurs. Si Einar ne peut compter que sur une quinzaine de combattants aguerris, il dispose en plus d'une trentaine d'archers compétents et fort adroits avec leur arme de chasse.

MARA

Mara est une skjaldmö renommée qui a conquis sa place en tuant à mains nues son jarl d'époux. Alors qu'il se moquait d'elle lors du banquet de mariage en se glorifiant de "sa prise" auprès de ses convives (des jarls venus fêter l'évènement), elle lui a bondi dessus et lui a brisé la trachée avant de lui enfoncer un couteau dans l'œil. Bien entendu, certains ont sauté sur leurs armes pour la punir. Mais plus vive qu'eux, elle a rapidement obtenu le calme après avoir fait rouler au sol la tête de deux de ses agresseurs. Les jarls en présence ont jugé bon de la déclarer unanimement nouvelle maîtresse du village de Stavanger. Peu de temps après, le konungur a validé son statut de jarl.

Mara est une jeune femme athlétique dans le milieu de la vingtaine. Ses longs cheveux châtain sont toujours tressés de manière complexe et ses yeux verts accentuent son regard sévère. La lang sax et le bouclier sont ses armes de prédilection. Son escorte est composée de 10 hommes.

Village de Stavanger

Stavanger et ses environs regroupent un peu plus de 2000 âmes. Le village et son jarl sont aujourd'hui en mesure de faire de l'ombre au konungur. Toutefois, il n'est pas dans les intentions de Mara de s'opposer au roi. Au contraire, elle en est une alliée plus que fiable.

HEGER

Heger a passé la trentaine, ses cheveux noirs sont coupés court. Sur les côtés de son crâne, on devine d'anciens tatouages partiellement masqués par des cheveux très courts. Il a les yeux clairs. Heger est quelqu'un de rugueux et de rude, mais il possède un certain sens de l'honneur et de la fraternité. Il se bat avec une hache.

Il est le Jarl du village d'Alesund de la tribu des Aprochis. Heger et quelques hommes fidèles ont pris un petit drakkar rapide pour rejoindre la capitale afin de demander de l'aide au konungur. Arrivés à Saeheimr, ils ont rapidement compris que la situation était complexe et qu'il ne pourrait rencontrer le roi rapidement. Ils ont eu vent du rassemblement qui aurait lieu à Tinghaug et ont aussitôt repris la mer. Heger espère pouvoir trouver de l'aide auprès du jarl Mara, ou de tout autre allié potentiel. Son escorte est composée de 9 hommes.

Village d'Alesund

Alesund est un grand village, c'était un puissant fief. Les guerres fratricides et la famine l'ont condamné. Heger, son jarl, ne le sait pas, mais il a été rasé et est tombé entre les mains d'Harald alors qu'il faisait voile vers Tinghaug.

HELFDANE

Helfdane est le Konungur actuel des Norsks, il est issu de la tribu Rugi. Le vieux roi ne sera pas présent au rassemblement, il mobilise, actuellement, toute son attention et son énergie à essayer de trouver des solutions aux problèmes et conflits qui ont éclaté dans le nord du pays. Chaque jour, ou presque, il reçoit des missives lui réclamant de l'aide. De plus, une

rumeur court sur une armée qui serait en train de se masser au nord et dont l'intention serait de déferler vers le sud en rasant tout sur son passage. Il a donc dépêché un de ses plus fidèles jarls pour le représenter : Mara de Stavanger.

Village Saeheimr

BLINDRIVAR

Blindrivar est un géant aux yeux bleu si clair qu'on l'a surnommé le guerrier aveugle. Son crâne est largement tatoué et il ne garde qu'une petite partie du haut de sa chevelure tressée en arrière. Sa moustache et sa barbe sont également tressées.

C'est un tueur froid et solitaire. Son rôle de bras droit d'Harald le met dans l'embarras, car il doit s'occuper d'hommes qui ne sont, à ses yeux, que des brutes sans intelligence.

Blindrivar possède une fantastique armure de cuir et de maille qu'il aurait volée aux Nains et se bat avec un non moins impressionnant marteau de guerre. Il est originaire du village de **Nidaros**, il n'a pas hésité à ôter la vie de son jarl, lorsque Harald lui a laissé le choix entre le tuer ou perdre sa propre vie.

Quelques autres jarls présents : Aethrill, Donal, Galen, Weath, Roneth, Rethel, Skeld.

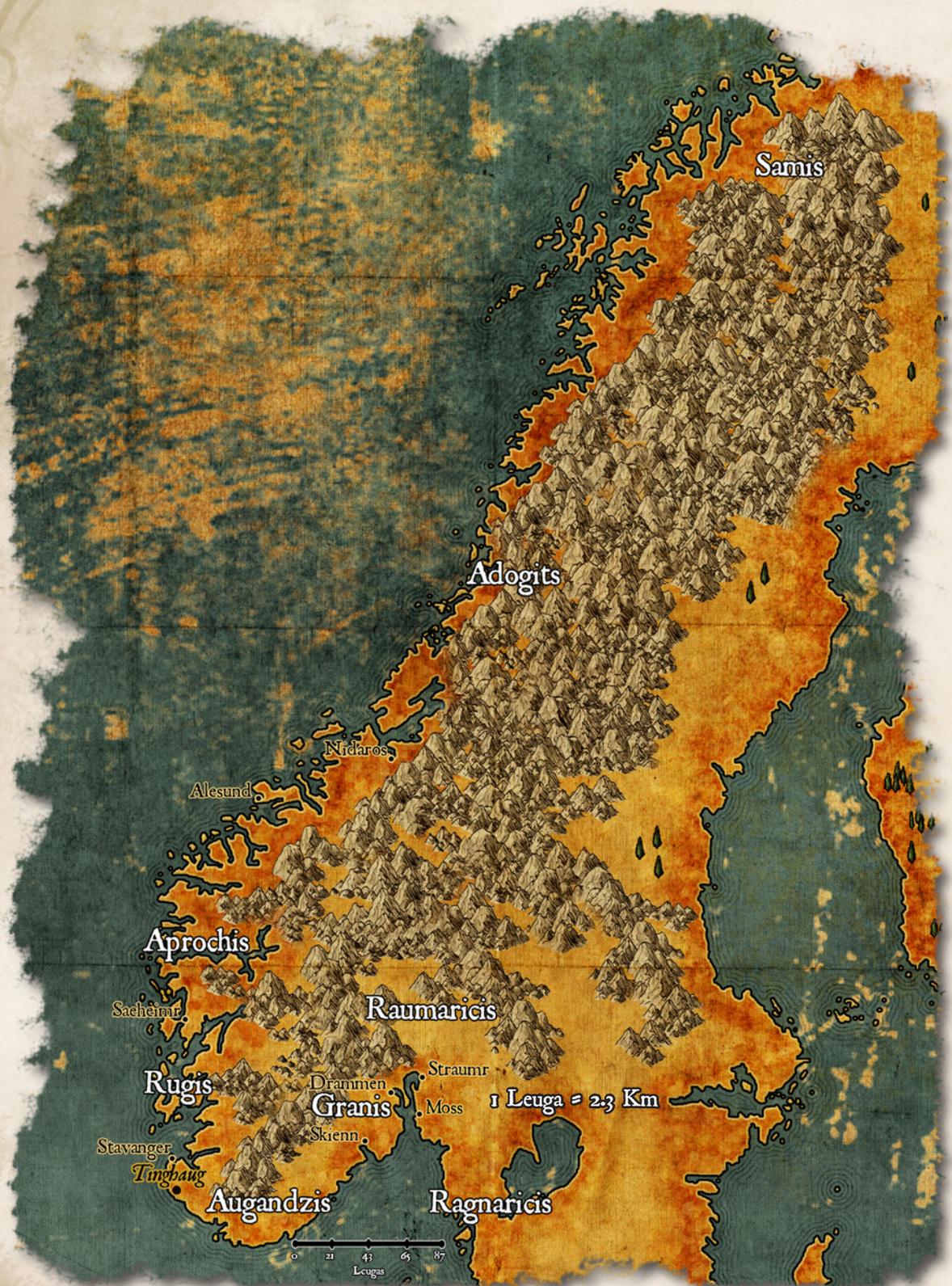
COMBIEN D'HOMMES ?

Il y a près de 40 jarls présents, qui ont chacun entre 3 et 15 hommes dans leur escorte. C'est donc près d'un demi-millier de combattants qui sont assemblés ici. De son côté, Blindrivar est à la tête d'une cinquantaine de guerriers.

Certains des jarls, comme Rothgar le conquérant, ont déjà été approchés par des émissaires d'Harald, plus tôt dans l'année. Cette rencontre doit permettre à Blindrivar de se faire une idée sur leur potentiel et de voir s'il les intègre aux armées du Ragnarok. En tout, huit d'entre eux, sur les onze contactés, se rangeront du côté des ténèbres.

Blindrivar les rencontre dans le camp avant la réunion des jarls. Les personnages peuvent éventuellement apercevoir ce petit manège (la visite du bras droit d'Harald à certains jarls), sans pouvoir en tirer une quelconque certitude.

Situation géographique



TINGHAUG

La zone se situe à une douzaine de kilomètres de l'océan. Le site sacré de Tinghaug est érigé au pied

des basses montagnes au sud des pays norvks. La halle principale (seul bâtiment permanent du lieu) est bâtie au sommet d'une colline qui surplombe une vaste plaine à la végétation rase, mais luxuriante.

La plaine accueille les tentes des délégations, lorsqu'elles sont en nombre important. La halle peut aisément accueillir trois cents personnes. Une centaine peut même y séjourner de manière confortable (dormir et se restaurer sur place).

Le bâtiment est construit sur le principe des Langhùs, mesurant quatre-vingts mètres de long par près de dix de large. Sa face avant, percée de trois entrées, est bordée par une série de sculptures en bois de forme totémique. Chacune d'elle est dédiée à une divinité majeure de l'Asgard. Les poutres et madriers visibles sont également sculptés avec talent.

La base des murs est faite de blocs de pierre taillée, puis les parois en bois épais s'élèvent à près de six

mètres de haut. Ils sont couverts de peintures à la chaux aux couleurs chaudes un peu fanées : bruns, rouges jaunes et orangés. Le toit en bois est recouvert de chaume.

Depuis la porte principale, située au centre de la façade avant, une longue plateforme en bois terminée par une terrasse s'avance vers la plaine. Elle est bordée, au niveau de l'entrée, de chaque côté, par des escaliers. Elle permet à un orateur de s'adresser aux personnes réunies dans la plaine.

La plaine est une antique coulée de lave, couverte depuis des siècles par de la tourbe et une épaisse végétation.

Le campement

Dès leur arrivée à Tinghaug, les personnages ressentiront le poids de l'ambiance enserrant les lieux entre ses griffes sinistres. Les hommes de Blindrivar sont nombreux, très nombreux, trop nombreux... Leurs mines patibulaires n'arrangent rien, d'autant qu'à leurs "sales trognes" et à l'état de leur équipement on devine rapidement qu'ils sortent d'affrontements récents. Les rires habituels des guerriers partageant bières et récits enjolivés sont absents. Tout le monde se toise le regard chargé de haine. L'air est mordant, autant par les vents froids qui soufflent du rivage que par l'atmosphère lourde de menaces.

Même si les personnages sont conscients de la situation actuelle, ils ont tout de même le sentiment que quelque chose ne va pas. S'ils font part de leur appréhension à Wulfric, ce dernier se montrera rassurant. Il sent bien que les choses ne sont pas comme d'habitude, mais il pense que les tensions s'apaiseront rapidement dès le soir venu et le premier repas consommé.

En attendant, ils doivent trouver un coin de prairie où monter leur campement. Alors qu'ils seront en train de s'installer dans un lieu tranquille, le jarl Rothgar et sa clique feront leur arrivée. Comme tous les prétextes sont bons pour chercher querelle, ce dernier viendra réclamer le site pour lui et sa suite.

Rothgar est escorté d'une douzaine de combattants aguerris, parmi eux se trouve un guerrier fauve (un véritable berserker). Wulfric porte bien son surnom, il préfère céder la place et économiser les forces de ses hommes plutôt que de se lancer dans une querelle qui finirait probablement en empoignade. Mais réussirait-il à convaincre ses hommes. Après tout, l'affront fait

par Rothgar n'est pas bénin. Les personnages vont avoir le choix entre laver l'honneur de leur seigneur ou lui montrer une obéissance sans failles.

Dans les deux cas, ils se montreront dignes de respect, mais également au comportement discutable. Il n'y a pas de bonne décision.

S'ils courbent l'échine et obéissent à Wulfric, une partie des autres délégations se montrera compatissante à leur obéissance, l'autre les raillera pour leur faiblesse. S'ils s'opposent à Rothgar, une partie des personnes présentes louera leur courage, l'autre critiquera leur manque d'obéissance.

Finalement, ils ne manqueront pas d'attirer l'attention des hommes de Blindrivar.

Dans l'après-midi, des jeux s'organiseront sans vraiment connaître de succès, jusqu'au moment où des duels pour le sport se mettront en place. Les adversaires sont armés d'un bouclier moyen et d'un bâton court en bois durci. Ils ne portent pas d'armures. Le gagnant est celui qui réussit le premier à mettre son adversaire au sol à deux reprises ou à le coucher ko. Il est possible d'abandonner le combat en levant les bras au ciel, trop de coups reçus peuvent rapidement calmer les ardeurs guerrières des moins endurcis.

À cette occasion, Belrus Logtreg, un des hommes de Rothgar, viendra défier l'un des personnages. Il a l'intention de l'humilier, voire de lui briser un membre ou deux (sans le tuer si possible).

Refuser le combat sera un déshonneur, après tout il ne s'agit que d'affrontements "amicaux".

Si Belrus est vainqueur, il n'hésitera pas à frapper le perdant au sol, avant d'être immobilisé par des

spectateurs, histoire de mettre à mal l'aventurier. S'il est défait, les personnages pourront tout de suite comprendre qu'ils se sont fait un ennemi redoutable et surtout sans honneur. En effet, ce dernier ne se résoudra pas à sa défaite et voudra se venger personnellement dans le sang.

Dans l'après-midi, une délégation envoyée par Blindrivar fera le tour des différents campements pour

convier les jarls à un festin donné en leur honneur le soir même. L'espace étant limité, il sera demandé à chaque seigneur de n'être accompagné que par un seul homme (ou femme).

Même si les hommes de Blindrivar sont nombreux, ils restent inférieurs en nombre à l'ensemble des délégations réunies, les jarls sont donc en confiance.

Le plan d'Harald

Il compte réunir les jarls et les emprisonner, si nécessaire tuer les plus récalcitrants. Pour se débarrasser des escortes, il va invoquer la puissance de Surt et éveiller un ancien volcan en sommeil depuis des lustres. La zone de campement se trouve dans une très ancienne coulée de lave. L'éruption devrait emporter la majorité des combattants. Ses hommes n'auront, ensuite, qu'à exterminer les quelques rescapés. Harald, Surt et les géants du feu et de la glace se trouvent encore dans le Nord, mais grâce à un sacrifice humain, Blindrivar pourra invoquer leur puissance et déclencher le cataclysme. Il ôtera la vie d'un ou deux jarls et de deux ou trois de leurs gardes du corps pour mener à bien son invocation. En retrait,

dissimulé dans une grotte se tient, prêt à intervenir, un géant du feu. C'est par son intermédiaire que Surt pourra user de sa magie et éveiller la colère de la terre.

Harald compte sur Blindrivar pour affaiblir le Sud avant qu'il arrive avec son armée. En éliminant une grande quantité de jarls importants et en ralliant quelques autres, il économisera ses forces pour fondre ensuite sur les autres royaumes Scands. Il grossira d'autant plus facilement ses troupes que les survivants ne verront pas vers qui d'autre se tourner.

Les hommes d'Alesund

Suite aux événements de la journée, Wulfric choisira une personne dans sa délégation autre que les personnages. Si ces derniers protestent, il leur fera bien comprendre que c'est lui qui décide et que c'est le meilleur des choix.

Durant l'absence de leur chef, les personnages vont pouvoir faire ce que bon leur semble. Deux événements particuliers auront lieu.

Le premier est la rencontre des personnages avec l'escorte du jarl Heger. Ces derniers proviennent de l'extrême nord de la région, de la tribu des Aprochis, et ont déjà été durement frappés par le Grand hiver. Ils se sont dispersés en trois groupes de trois et cherchent un éventuel soutien parmi les autres délégations.

Ce support devrait provenir des personnages. Vous pouvez les faire se rencontrer directement ou organiser une rencontre plus musclée : les trois hommes d'Heger vont d'abord voir les hommes de Rothgar. Ces derniers les prennent à parti, et les éclats de voix n'auront pas de mal à attirer l'attention des personnages. Si les personnages leur viennent en

aide, alors qu'ils vont se faire rosser par les hommes de Rothgar, les choses tourneront à leur avantage. En l'absence de Belrus (qui a accompagné Rothgar), les hommes de Rothgar sont moins sûrs d'eux et finiront par faire profil bas et laisseront partir les hommes d'Heger, non sans avoir d'abord joué les gros bras et les avoir abreuvés d'injures, eux et les personnages.

Les personnages seront frappés par l'allure de leurs nouveaux « amis ». Le teint gris, les joues creusées, ils n'ont clairement pas mangé à leur faim depuis longtemps. Gorth, le plus vieux des trois, expliquera aux personnages que leur jarl a de forts soupçons sur les intentions d'Harald. Ils ont accueilli voilà quelques semaines des réfugiés provenant du nord, de la tribu des Adogits, et ces derniers leur ont conté des histoires à vous glacer le sang dans les veines. Et le nom d'Harald était souvent lié à ces histoires.

Eux-mêmes ont eu du mal à nourrir toutes les bouches depuis quelque temps :

- « Ce maudit froid nous a tout pris. Mais le pire c'est qu'il nous a pris l'été. »

« Nous avons dû procéder à des sacrifices, réduire les repas, beaucoup de nos anciens n'ont pas résisté.

Mon frère a perdu son plus jeune fils... »
« Nous avons partagé nos maigres ressources avec les réfugiés, mais seuls les plus vigoureux sont encore en vie. »

Si les personnages avaient déjà des doutes, ils trouveront avec Gorth matière à accroître leurs inquiétudes.

Le piège

Le second évènement est le banquet. Le repas servi le soir même dans la grande halle de Tinghaug sera empoisonné, un puissant anesthésiant étant mêlé aux boissons. De loin, tout semblera se dérouler tant bien que mal. Les échanges sont houleux et Blindrivar ne présente rien de concret. Rien que les jarls ne sachent ou dont ils ne se doutent déjà. Blindrivar et ses hommes ont consommé une plante, avant le repas, qui les immunisera aux effets de l'anesthésiant.

Toutefois, entendre Blindrivar conter avec force détails comment une grande tribu du grand Nord s'est entretuée et comment les survivants se sont nourris de la chair de leurs anciens frères, monopolisera l'attention des convives. Blindrivar n'est lui-même accompagné que d'un seul homme.

Puis, sur un signe discret de Blindrivar, son garde quittera la halle sans attirer l'attention de quiconque à l'intérieur. Ce dernier va chercher le reste des hommes, afin de les introduire discrètement dans la halle. Une fois à l'intérieur, ils se glisseront sans bruit derrière les invités somnolents, formant un large cercle dans leur dos. Au signal, ils n'auront pas de mal à subjuguier leurs adversaires, même si un ou deux d'entre eux, plus robustes, se défendront avec plus d'énergie et seront passés par le fil de l'épée (ou de la hache).

SAUVER LES JARLS

S'approcher de la halle ne sera pas une mince affaire. Les hommes de Blindrivar patrouillent tout autour. Ce qui a pour effet d'attrouper les hommes des différents clans non loin. Une certaine tension flotte dans l'air.

Les choses se calmeront un peu une heure après, mais l'approche discrète restera difficile et nécessitera un test en Discrétion (ND 20).

Éventuellement, les personnages pourront bénéficier de l'aide des hommes de la tribu du jarl Heger. Ces derniers pouvant détourner l'attention des autres norsks, le temps pour les personnages de s'approcher de la halle.

Ensuite, il faudra pénétrer discrètement dans celle-ci. Les personnages auront cette opportunité alors que les hommes de Blindrivar s'introduiront également dans

le lieu. Une fois à l'intérieur, ils pourront se dissimuler aisément dans la grande salle. **N'hésitez pas à leur faire réaliser un test de Discrétion (ND 15), qui même s'il est raté n'entraînera pas de conséquences, les hommes de Blindrivar étant trop concentrés sur leur tâche.** À moins bien sûr d'un échec catastrophique. Cela aura tout de même pour effet de faire monter la tension des joueurs.

Depuis leur cache, ils comprendront rapidement les intentions de Blindrivar (dès l'attaque lancée par ses hommes). Ne pouvant affronter autant d'hommes à eux seuls, et éventuellement menacés par leurs adversaires (les vikings noirs menacent d'égorger les jarls capturés et sans défense), les personnages n'auront le loisir que de sauver quelques rares personnes.

Discrètement : ils peuvent ressortir accompagnés d'une seule personne. Deux, s'ils réussissent tous un test de Discrétion (ND 20).

En combattant : ils peuvent faire s'échapper du guet-apens, de deux à quatre personnes. Pour cela ils devront affronter 1 + 1 adversaire par personne qu'ils exfiltreront.

Donner l'alerte ne servira à rien, les Vikings noirs prendront les jarls en otage, menaçant de les égorger si les Norsks tentent quoi que ce soit et/ou pénètrent dans la halle.

Au campement, l'action des hommes de Blindrivar aura également une conséquence inattendue, les hommes des clans s'accusant mutuellement de trahison. L'information de la capture des jarls semble avoir été diffusée. Les éclats de voix ne tarderont pas à se transformer en rixe puis en bataille rangée. Les personnages, qui prennent le temps d'observer la situation, pourront rapidement comprendre que les hommes de Rothgar ne sont pas étrangers aux accusations lancées. Ils pourront alors se rappeler avoir vu Rothgar, dans la halle, en pleine possession de ses moyens debout près de Blindrivar.

LA HALLE

Ce grand bâtiment en forme de coque de navire

renversée ne possède pas de fenêtres. En dehors de l'entrée principale qui se trouve sur l'un des larges côtés, il existe deux entrées de service se situant de chaque côté. Au sommet se trouve un grand trou faisant office de cheminée centrale. Deux autres « cheminées » de plus petite dimension se trouvent à chaque extrémité.

L'intérieur est sombre, éclairé uniquement par le grand feu central et quelques lampes à huile accrochées à certains piliers de soutènement.

Une coursive partiellement séparée de la salle principale court tout autour de la grande pièce. Elle dessert la salle principale et permet d'accéder d'un côté aux cuisines, de l'autre au cellier où sont entreposées les boissons. Les esclaves s'en servent pour effectuer le service.

La halle se trouve en hauteur, par rapport aux campements, éloignée d'une centaine de mètres de ces derniers.



La colère de la terre

Les personnages devront analyser et comprendre la situation, le tremblement de terre annonçant l'éruption, la topographie et donc les éventuelles échappatoires. Enfin réussir à s'extraire de la zone avant que la coulée de lave ne les carbonise.

Blindrivar ne va pas perdre de temps, il sacrifie rapidement deux jarls en offrande à Surt. Et celui-ci entend son appel.

Le sol se met à trembler, imperceptiblement puis de plus en plus fort. À l'extérieur, alors que règne le chaos des combats, les secousses de la terre ne font qu'amplifier les peurs et donc la fureur.

Rapidement la voûte scellée de l'ancien volcan (qui, jusque-là, avait l'allure d'une simple haute colline) vole en éclats, projetant des débris de roches meurtriers dans un rayon de deux kilomètres. Un champignon de poussière s'élève masquant rapidement le soleil. À sa base, l'intense rougeoiement de la lave en furie se fait voir. Il ne faut que quelques minutes de plus, après l'explosion, pour qu'un violent torrent de roche en fusion, anormalement rapide, se déverse dans l'antique coulée de lave, ravageant les campements et brûlant vif les hommes et les femmes n'ayant pu

s'échapper à temps.

C'est au travers de ce chaos sans nom que les personnages devront naviguer pour sauver leurs vies et éventuellement celle de leurs jarls et de leurs nouveaux compagnons.

Ils devront d'abord résister aux assauts des hommes de Rothgar qui profitent des affrontements pour essayer de les éliminer, Belrus en tête. D'autres ennemis de leur clan, ou alliés du clan Rothgar peuvent se mêler à ce conflit. De leur côté, les personnages ont peut-être toujours le soutien du clan Heger. N'hésitez pas à éliminer quelques hommes du clan de manière marquante.

Quelques exemples : l'un d'entre eux est écrasé par la chute d'une roche projetée depuis le volcan, autour de lui des éclats de la projection blessent plus ou moins gravement ses compagnons.

Pris à partie par deux colosses (vikings noirs ou membres d'un clan ennemi), le combattant est blessé et se retrouve à genoux. Avant que quiconque ne puisse intervenir, l'un des colosses le décapite sans pitié.

Une violente secousse ouvre le sol sous les pas du combattant, sa jambe s'y engouffre et, avec le mouvement des roches, se brise laissant l'os de son

fémur apparaître. Même s'il n'est pas mort, sans aide arcanique ou divine, il ne pourra pas suivre ses

compagnons dans leur fuite. Il y a peu de chances qu'il s'en sorte.

Le géant du feu

Du haut d'une colline, les personnages contemplent le spectacle de la vallée dévastée. À leurs oreilles s'accrochent les hurlements fantômes de ceux qui ont péri dévorés le serpent de feu. Le sol tremblant encore sous l'effet de sa reptation alors qu'il glisse et se déverse dans l'océan. Ce dernier siffle et brûle sous l'effet de sa morsure, crachant, tel un appel à l'aide, un panache de vapeur vers le ciel son frère.

Il est difficile pour eux de se détacher de ce spectacle à la fois terrifiant et fascinant. C'est alors qu'ils aperçoivent la créature géante fendant la lave. Elle marche dans leur direction, les flots la contournant comme s'ils la craignaient. À sa suite une troupe de cavaliers, les hommes de Blindrivar et ses alliés. Une centaine de combattants. Il est temps pour les personnages de fuir les lieux.

Rapidement, ils distancent leurs poursuivants. Finalement, ils n'étaient peut-être pas leurs prochaines proies...

Les personnages peuvent tenter de délivrer les jarls restés prisonniers à Tinghaug. Il leur faut rebrousser chemin et éviter la troupe de Blindrivar. Ou alors, repartir ventre à terre vers leur village.

Dans le premier cas, l'action se révèle dangereuse, mais leur apportera de l'aide ensuite durant leur fuite. Ils pourront bénéficier, durant leur périple de retour, de la protection des villages des jarls survivants qu'ils auront sauvés.

Dans le second, leur trajet ne sera pas aisé, mais ils arriveront assez rapidement à Moss pour que la suite des événements ne soit pas un massacre complet.

En effet, Rothgar rejoint Drammen et réunit immédiatement tous ses hommes pour attaquer Moss. Blindrivar a demandé au géant du feu de l'aider dans cette tâche. Rothgar a l'intention d'asservir Moss avec l'aide de son nouvel allié, s'il n'y parvient pas il raser le village.

Dans le cas où les personnages ont rebroussé chemin, ils n'auront que peu d'avance sur les troupes ennemies, dans le second cas ils auront plus de marge de manœuvre, mais moins de moyens.

SECOURIR LES JARLS

Blindrivar a conservé une poignée de jarls vivants, sans encore d'idée précise de ce qu'il fera d'eux. Ces derniers sont restés enfermés et sous bonne garde dans la halle de Tinghaug. Quatre vikings noirs sont restés sur place et veillent attentivement sur les prisonniers. S'ils sont débordés en nombre ou si les choses tournent mal pour eux, l'un d'eux tentera de prendre la fuite à cheval. Son but étant de rallier la troupe de Blindrivar pour l'alerter. Si les personnages laissent s'échapper un de ces hommes, les choses se compliqueront rapidement pour eux. Mieux vaut qu'aucun n'en réchappe.

DÉFENDRE MOSS

Si les personnages ont rejoint directement le village, ils auront le temps de se préparer à l'assaut de Rothgar ou d'organiser la fuite. Le Sud semblant la meilleure option, ils pourront naviguer vers les terres dansks, la Germanie ou la Gaule.

Défendre le village ne sera pas chose aisée, les hommes de Rothgar sont bien plus nombreux et avec l'aide du géant de feu, ils n'auront pas de mal à passer les défenses de Moss. Au final, seules trois solutions s'offriront : capituler et devenir esclave, mourir en combattant, ou fuir.

Si les personnages ont secouru les jarls, lorsqu'ils arrivent à Moss, le village est déjà en feu.

Durant leur trajet de retour, les chefs ont demandé à rejoindre leurs villages. Chacun promettant de réunir des hommes et de venir en aide à Moss si nécessaire. Malheureusement, Rothgar ne laissera pas le temps à ces nouveaux alliés de tenir leur promesse.

Les personnages peuvent tenter de secourir le village, mais encore une fois seules la mort ou la capitulation les attendent. Fuir reste la meilleure solution, en sachant qu'ils seront peu nombreux à s'en tirer vivants. Il faut faire vite pour réunir quelques survivants et affréter tant bien que mal un ou deux navires.

S'en prendre directement à Blindrivar

Essayer de tuer le bras droit d'Harald est une gageure. Non seulement il est toujours escorté de nombreux guerriers aguerris, mais il est lui-même

un combattant hors pair. Si d'une manière ou d'une autre, les personnages réussissaient à s'en prendre à lui (quel que soit le moyen), il peut, toutefois être vaincu.

Personnages Non Joueurs

Tous les scores des PNJ (SC, dommages, initiative, défense, etc.) sont donnés en tenant compte de tous les bonus (d'armes, de manoeuvres, d'arcanes, etc.).

Les personnages qui peuvent être affrontés en Combat héroïque sont signalés dans leurs notes d'information.



BLINDRIVAR	FOR 3	DEX 0	RAP 0	RUS 3	PER 1	Pts Héros. -
	CON 3	APP -1	SAV 3	VOL 4	CHA 3	Pts Fatigue -
Vigilance 10	Recherche 8	Endurance 13	Navigation 6	Interrogatoire. 8		
Équitation 8	Armure 12	Intimidation 12	Esquive 11			
Description : Blindrivar est un géant aux yeux bleus si clairs qu'on l'a surnommé le guerrier aveugle. Son crâne est largement tatoué et il ne garde qu'une petite partie du haut de sa chevelure tressée en arrière. Sa moustache et sa barbe sont également tressées.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Marteau à 2 mains	15*/8	Cont. 13*	1	25	-	Armure : Cuir rigide héroïque. Notes : Son armure héroïque (cuirasse, canons et jambières) de niveau de puissance 1, possède la capacité Protection. Forgée par les nains, c'est également une armure de maître : +1 contre les dommages tranchants.
Coutelas	15*/8	Tran. 9*	2	25	-	
Mains nues	11*/7	Cont. 7*	3	23	-	
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Feinte 2, Attaque puissante 4.						

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	23	1	3	5	2
2	Jambe D	23	1	3	5	2
3-4	Bras D	23	1	3	5	2
5	Tête	28	0	0	0	0
6-7	Bras G	23	1	3	5	2
8-9-10	Torse	23	3	5/1	7/2	2
*	Coeur	18				

WULFRIC LE SAGE	FOR 1	DEX 0	RAP 0	RUS 3	PER 2	Pts Héros. 1
	CON 2	APP 0	SAV 3	VOL 3	CHA 2	Pts Fatigue -
Étiquette 11	Contes & Lég. 7	Langage corp. 9	Linguistique 7	Navigation 9		
Vigilance 8	Endurance 8	Commandem. 12 ¹	Expression 10	Esquive 10		
Description : Solide vieillard d'une soixantaine d'années, même si son tempérament est plutôt placide, il possède la force, aussi bien physique que mentale, pour pouvoir affronter n'importe quel adversaire. Ses longs cheveux noir corbeau ont blanchi avec le temps, mais ils restent épais et solidement fixés à son crâne. Il n'arbore pas de barbe et aime avoir le visage bien rasé. Ses yeux sombres et son regard franc laissent penser que son esprit bouillonne en permanence.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Landmodr ¹	13*/7	Tran. 7*	2	26*	spécial	Armure : Aucune Notes : ¹ Ulfberht de maître héroïque (+1 aux dommages tranchants) de niveau 2: Acérée et Compétence (+2 en Commandement).
Poignard	12*/7	Perf. 4*	3	25*	-	
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Feinte 2, Défense accrue 2, Attaque puissante 1.						

Localisations		PdV
1	Jambe G	18
2	Jambe D	18
3-4	Bras D	18
5	Tête	23
6-7	Bras G	18
8-9-10	Torse	18
*	Coeur	13

ROTHGAR	FOR 3	DEX -1	RAP 0	RUS 1	PER 0	Pts Héros. -
	CON 3	APP 0	SAV 1	VOL 3	CHA 0	Pts Fatigue -
Navigation 8	Sc. militaire 8	Vigilance 10	Endurance 12	Commandem. 9		
Équitation 10	Armure 10	Intimidation 10	Esquive 9			
Description : Rothgar est un chien de guerre, il a le physique d'un ours et la hargne d'un animal enragé. Son embonpoint dissimule une force redoutable. Âgé d'une trentaine d'années, il porte ses cheveux noirs courts et rasés à blanc sur les côtés. Il arbore une barbe foisonnante. Ses yeux sont verts et enfoncés sous d'épaisses arcades sourcilières.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Hachette massive x2	14*/7	Tran. 10*	0	22	-
Poignard	13*/7	Perf. 8*	1	22	-
*Style de combat habituel : Attaque arme secondaire, Feinte 3, Attaque puissante 3.					

Informations

Armure : Cotte de mailles et manicas, jambières de cuir rigide.

Notes : Rothgar manie une hachette massive dans chaque main lorsqu'il combat.

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	22	0	2	3	1
2	Jambe D	22	0	2	3	1
3-4	Bras D	22	0	2	7/3	1
5	Tête	27	0	0	0	0
6-7	Bras G	22	0	2	7/3	1
8-9-10	Torse	22	0	2	7/3	1
*	Coeur	17				

UNFERTH	FOR 2	DEX 1	RAP 2	RUS 0	PER 2	Pts Héros. -
	CON 3	APP 1	SAV 0	VOL 0	CHA 1	Pts Fatigue -
Vigilance 8	Recherche 8	Endurance 7	Navigation 7	Équitation 10		
Armure 8	Expression 6	Esquive 9				
Description : Unferth est un jeune homme d'une vingtaine d'années. Blond aux yeux clairs son physique avenant est un peu malmené par une désinvolture de tenue due à un esprit jeune et insouciant. Cheveux mi-longs en bataille et jeune barbe broussailleuse, Unferth paraît débraillé, même pour un homme du Nord. Volontaire, brave, mais crédule, il peut être aisément manipulé par un esprit affuté, surtout s'il appartient à une belle femme.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Hache	12*/6	Tran. 7	4	23*	-
Bouclier	11*/6	Cont. 3	4	25*	-
Coutelas	12*/6	Tran. 4	5	23*	-
*Style de combat habituel : Feinte 3, Défense accrue 2, Attaque arme secondaire.					

Informations

Armure : Cotte de mailles, canons et jambières de cuir rigide.

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	18	0	2	3	1
2	Jambe D	18	0	2	3	1
3-4	Bras D	18	0	2	3	1
5	Tête	23	0	0	0	0
6-7	Bras G	18	2	4	5	2
8-9-10	Torse	18	0	2	7/3	1
*	Coeur	13				

EINAR	FOR 2	DEX 1	RAP 2	RUS 0	PER 0	Pts Héros. -
	CON 4	APP 3	SAV 0	VOL 1	CHA 3	Pts Fatigue -
Vigilance 9	Recherche 10	Endurance 6	Navigation 9	Langage Corp. 8		
Équitation 8	Armure 8	Expression 9	Esquive 10			
Description : Âgé d'une trentaine d'années, Einar est un homme d'expérience. De taille moyenne, il est bien bâti. Athlétique, diront certains, et fort bel homme. Ses longs cheveux blonds sont souvent tressés et sa barbe coupée courte et soignée. Il possède d'envoûtants yeux sombres.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Langsax	12*/7	Perf. 6*	2	23*	-	Armure : Cotte de mailles et manicas, jambières de cuir rigide.
Bouclier	11*/7	Cont. 4*	2	25*	-	
Hache	12*/7	Tran. 8*	2	23*	-	
Lance	12*/7	Perf. 7*	4	23*	-	
Coutelas	12*/7	Tran. 5*	3	23*	-	
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Feinte 2, Défense accrue 1, Attaque arme secondaire, Attaque puissante 1.						

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	21	0	2	3	1
2	Jambe D	21	0	2	3	1
3-4	Bras D	21	0	2	7/3	1
5	Tête	26	0	0	0	0
6-7	Bras G	21	2	4	9/3	2
8-9-10	Torse	21	0	2	7/3	1
*	Coeur	16				

HEGER	FOR 1	DEX 0	RAP 2	RUS 3	PER 2	Pts Héros. 1
	CON 3	APP 0	SAV 1	VOL 4	CHA 1	Pts Fatigue -
Vigilance 8	Recherche 8	Endurance 12	Navigation 10	Commandem. 10		
Équitation 8	Armure 8	Survie 12	Esquive 11			
Description : Heger a passé la trentaine, ses cheveux noirs sont coupés court. Sur les côtés de son crâne on devine d'anciens tatouages partiellement masqués par des cheveux très courts. Il a les yeux clairs. Heger est quelqu'un de rugueux et de rude, mais il possède un certain sens de l'honneur et de la fraternité.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Hache	13*/7	Tran. 9*	4	23	-	Armure : Cotte de mailles, canons et jambières de cuir souple.
Coutelas	13*/7	Tran. 6*	5	23	-	
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Feinte 2, Attaque puissante 3.						

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	21	0	1	1	0
2	Jambe D	21	0	1	1	0
3-4	Bras D	21	0	1	1	0
5	Tête	26	0	0	0	0
6-7	Bras G	21	0	1	1	0
8-9-10	Torse	21	0	2	7/3	1
*	Coeur	16				

MARA	FOR 2	DEX 3	RAP 3	RUS 1	PER 0	Pts Héros. -
	CON 2	APP 2	SAV 1	VOL 4	CHA 0	Pts Fatigue -
Vigilance 11	Recherche 10	Endurance 10	Navigation 8	Expression 8		
Équitation 10	Armure 9	Intimidation 9	Esquive 11	Survie 7		
Description : Mara est une jeune femme athlétique dans le milieu de la vingtaine. Ses longs cheveux châtain sont toujours tressés de manière complexe et ses yeux verts accentuent son regard sévère.						

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Langsax	14*/7	Perf. 5	3	24*	-	Armure : Cotte de mailles et canons en cuir rigide.
Bouclier	13*/7	Cont. 3	3	26*	-	
Coutelas	14*/7	Tran. 4	4	24*	-	
Mains nues	10*/6	Cont. 2	5	22*	-	
*Style de combat habituel : Feinte 3, Attaque multiple I, Attaque arme secondaire, Défense accrue 1.						

Localisations		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
1	Jambe G	20	0	0	0	0
2	Jambe D	20	0	0	0	0
3-4	Bras D	20	0	2	3	1
5	Tête	25	0	0	0	0
6-7	Bras G	20	2	4	5	2
8-9-10	Torse	20	0	2	7/3	1
*	Coeur	15				



ESCORTES	FOR 1	DEX 0	RAP 1	RUS 0	PER 1	Pts Héros. -
	CON 1	APP 0	SAV 0	VOL 0	CHA 0	Pts Fatigue -
Recherche 6	Esquive 7	Endurance 7	Dép. furtif 6	Armure 7		
Intimidation 6	Athlétisme 7	Commandem. 7				

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations
CAC						
Hache ¹	11*/6	Tran. 10*	2	21	-	Armure : Armure de cuir rigide complète et casque de cuir rigide. Notes : ¹ Chaque membre des escortes ne dispose que d'une de ces armes.
Francisque ¹	11*/6	Tran. 9*	2	21	PM	
Scramasaxe ¹	11*/6	Perf. 8*	3	21	-	
Coutelas	11*/6	Tran. 7*	3	21	-	
*Style de combat habituel : Feinte 2, Attaque puissante 4						
CAD						
Francisque	11*/6	Perf. 7*	2	-	11/16m	
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2, Attaque précise 4						

Localisations		PdV										Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Songarms		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Jambe G	13										0	2	3	1
2	Jambe D	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										2	4/1	5/2	1
*	Coeur	8													

GUERRIER FAUVE		FOR 2	DEX 2	RAP 2	RUS 1	PER 2	Pts Héros. -		
		CON 2	APP 1	SAV 2	VOL 2	CHA 1	Pts Fatigue 8		
Expression 8		Intimidation 8		Berserker 10		Invocation 10		Médecine 8	
Esquive 9		Athlétisme 8							
Description : Véritable guerrier fauve du totem du loup.									
Attaques		SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations		
CAC									
Hache à deux mains		11*/6	Tran. 12*	4	21	2 mains	Armure : Cuir souple et fourrures. Notes : En combat, ils peuvent utiliser les sortilèges : Runes (+2 dans une compétence de combat) et Rage de l'ours (+4 aux dommages). Totem Loup : bonus de 5 aux dommages et en Esquive.		
Coutelas		11*/6	Tran. 6*	5	21	-			
Mains nues		9*/6	Cont. 4*	6	20	-			
*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Feinte 2, Attaque puissante 2									
Localisations									
		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.			
1	Jambe D	18	0	1	1	0			
2	Jambe G	18	0	1	1	0			
3-4	Bras D	18	0	1	1	0			
5	Tête	23	0	1	1	0			
6-7	Bras G	18	0	1	1	0			
8-9-10	Torse	18	0	1	1	0			
*	Coeur	13							

VIKINGS NOIRS		FOR 1	DEX 1	RAP 0	RUS 0	PER 1	Pts Héros. -			
		CON 1	APP -1	SAV 0	VOL 0	CHA -1	Pts Fatigue -			
Vigilance 6		Recherche 6		Endurance 6		Navigation 6		Pilotage 6		
Équitation 6		Armure 6		Intimidation 6		Esquive 6				
Attaques		SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes	Informations			
CAC										
Masse		10*/3	Cont. 5*	1	22	-	Armure : Broigne, canons et jambières de cuir souple et fourrures, casque de cuir. Notes : Les personnages peuvent utiliser un point de Héros afin de passer en combat héroïque contre ces adversaires.			
Coutelas		11*/3	Tran. 4*	2	21	-				
Bouclier ovale		11*/3	Cont. 3*	1	22	-				
*Style de combat habituel : Feinte 2, Attaque puissante 1										
CAD										
Arc simple		10*/3	Perf. 3*	1	-	50-120m				
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2, Attaque précise 1										
Localisations										
		PdV					Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Viking		1	2	3	4	5				
1	Jambe G	13					0	1	1	0
2	Jambe D	13					0	1	1	0
3-4	Bras D	13					0	1	1	0
5	Tête	18					2	2	2	1
6-7	Bras G	13					2	3	3	1
8-9-10	Torse	13					1	4	5	1
*	Coeur	8								

VIKINGS NOIRS

FOR 1	DEX 1	RAP 0	RUS 0	PER 1	Pts Héros. -
CON 1	APP -1	SAV 0	VOL 0	CHA -1	Pts Fatigue -

Vigilance 6	Recherche 6	Endurance 6	Navigation 6	Pilotage 6
Équitation 6	Armure 6	Intimidation 6	Esquive 6	

Attaques

	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Langsax	11*/3	Perf. 5*	1	21	-
Coutelas	11*/3	Tran. 4*	2	21	-
Bouclier ovale	11*/3	Cont. 3*	1	22	-
*Style de combat habituel : Feinte 2, Attaque puissante 1					

	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAD					
Arc simple	10*/3	Perf. 3*	1	-	50-120m
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2, Attaque précise 1					

Informations

Armure : Broigne, canons et jambières de cuir souple et fourrures, casque de cuir.

Notes : Les personnages peuvent utiliser un point de Héros afin de passer en combat héroïque contre ces adversaires.

Localisations

		PdV					Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Viking		1	2	3	4	5				
1	Jambe G	13					0	1	1	0
2	Jambe D	13					0	1	1	0
3-4	Bras D	13					0	1	1	0
5	Tête	18					2	2	2	1
6-7	Bras G	13					2	3	3	1
8-9-10	Torse	13					1	4	5	1
*	Coeur	8								

VIKINGS NOIRS

FOR 1	DEX 1	RAP 0	RUS 0	PER 1	Pts Héros. -
CON 1	APP -1	SAV 0	VOL 0	CHA -1	Pts Fatigue -

Vigilance 6	Recherche 6	Endurance 6	Navigation 6	Pilotage 6
Équitation 6	Armure 6	Intimidation 6	Esquive 6	

Attaques

	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAC					
Hache	11*/3	Tran. 7*	1	21	-
Coutelas	11*/3	Tran. 4*	2	21	-
Bouclier ovale	11*/3	Cont. 3*	1	22	-
*Style de combat habituel : Feinte 2, Attaque puissante 1					

	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
CAD					
Arc simple	10*/3	Perf. 3*	1	-	50-120m
*Style de combat habituel : Tir ajusté 2, Attaque précise 1					

Informations

Armure : Broigne, canons et jambières de cuir souple et fourrures, casque de cuir.

Notes : Les personnages peuvent utiliser un point de Héros afin de passer en combat héroïque contre ces adversaires.

Localisations

		PdV					Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Viking		1	2	3	4	5				
1	Jambe G	13					0	1	1	0
2	Jambe D	13					0	1	1	0
3-4	Bras D	13					0	1	1	0
5	Tête	18					2	2	2	1
6-7	Bras G	13					2	3	3	1
8-9-10	Torse	13					1	4	5	1
*	Coeur	8								

FILS DU MUSPELL

FOR 10 **DEX** -2 **RAP** 0 **RUS** 0 **PER** 0 Pts Héros. -
CON 10 **APP** -2 **SAV** 0 **VOL** 1 **CHA** -2 Pts Fatigue 6

Vigilance 8

Recherche 8

Endurance 12

Intimidation 12

Attaques**SC / PdM****Dom.****Init. Déf.****Notes****CAC**Hache¹ 14*/7 Tran. 18 0 23 -

Mains nues 13*/7 Cont. 11 2 23 -

*Style de combat habituel : Attaque multiple 1, Renversement, Feinte 3

Localisations

		PdV					Con.	Perf.	Tran.	Bal.
Géant		1	2	3	4	5				
1	Jambe G	51					1	2	2	1
2	Jambe D	51					1	2	2	1
3-4	Bras D	51					1	2	2	1
5	Tête	56					1	2	2	1
6-7	Bras G	51					1	2	2	1
8-9-10	Torse	51					1	2	2	1
*	Coeur	46								

Informations**Armure** : Peau épaisse (armure naturelle).**Notes** : ¹Ces haches ne possèdent qu'un seul tranchant (considérées comme très lourde, elles ne sont donc utilisables qu'à deux mains pour un Homme).

Les Fils du Muspell ont la capacité de s'enflammer avec leur arme. Chaque tour en flamme leur coûte 1 point de fatigue. Enflammés, ils causent 2 points de dommages supplémentaires sur la zone désignée par le Dé de localisation, ainsi que sur une zone adjacente (hors Coeur). L'attaquer avec une arme légère inflige 2 points de dommages au bras d'arme de l'assaillant. Si l'assaillant ne porte pas de vêtements inflammables en un seul tour, la brûlure ne se poursuit pas. Dans le cas contraire, il subit 2 points de dommages dus aux flammes le tour suivant dans les zones touchées, puis 1 point de dommage le tour qui suit. Si un Fils du Muspell frappe ou touche des matériaux inflammables, ces derniers prennent feu.

Mod. de masse : 10, massif et puissant, ils mesurent de 5 à 6 mètres de haut.

Crédits

Conception : Joel « Songenoir » Alves**Édition** : Joel « Songenoir » Alves et Sylvain « Sly » Durand**Corrections** : Sylvain « Sly » Durand**Direction artistique** : Joel « Songenoir » Alves**Illustration de couverture** : « GrosNez »