

« Le Crépuscule des Dieux » GN ONIROS 31 juillet & 1er août 2010 LIVRET DE REGLES

Avec une pensée particulière pour Christophe, Franck, Jérémy, Morgane et Virginie avec qui et grâce à qui j'ai appris à écrire un GN, et qui, même s'ils sont joueurs sur ce jeu, ont su de nouveau m'apporter leurs conseils.

Et une autre pensée pour tout ceux -individus ou assos- qui m'ont aidée, conseillée, écoutée, ceux qui prêtent leurs bras, leur matos, et ils sont nombreux!

*C'est le soir qu'il faut louer le jour,
La femme, quand elle est brûlée,
L'épée quand on l'a éprouvée,
La vierge, quand elle est mariée,
la glace, quand on l'a traversée,
La bière, quand elle est bue.*

Strophe extraite des Dits du Très-Haut (les Havamal).

*Je sais que se dresse un frêne,
S'appelle Yggdrasill,
L'arbre élevé, aspergé
De blanc remous;
De là vient la rosée
Qui dans le vallon tombe,
Eternellement vert il se dresse
Au-dessus du puits d'Urdr*

*De là sont venues les vierges
Savantes en maintes choses,
Trois, sorties de la mer
Sous l'arbre placée;
L'une s'appelle Urdr,
L'autre, Vervandi,
- Taillaient des bûches de bois -,
Skuld, la troisième;
Elles firent les lois,
Elles fixèrent la vie
Des fils des hommes
Et la destinée des mortels.*

Extraits de la prédiction de la Prophétesse

*On ne peut survivre d'un soir
A la sentence des Nornes (Hamdismal, str 30.)*

*Des décrets d'Urdr
Nul ne juge,
Fussent-ils à tort rendus (Fjolvinnsmaal, str 47)*

**Extraits de L'Edda Poétique, textes présentés et
traduits par Régis Boyer, éditions Fayard.**

AVANT PROPOS.....	5
LE JEU DE RÔLE GRANDEUR-NATURE.....	5
LE RÔLE.....	5
L'AMBIANCE.....	6
AVANT-PROPOS PROPRE À CE JEU	7
<i>Les gentils et les méchants.....</i>	<i>7</i>
<i>Le scénario.....</i>	<i>7</i>
<i>La mort.....</i>	<i>7</i>
<i>Les Objectifs.....</i>	<i>7</i>
<i>Le RP.....</i>	<i>7</i>
<i>Le Costume.....</i>	<i>8</i>
LE MONDE.....	8
HISTOIRE DU MONDE	9
<i>Venue des Géants des Glaces et des ancêtres des Fylgias et des Alfars sur Ymir.....</i>	<i>9</i>
<i>Ymir sauve des êtres de Feu et en fait des Fylgias.....</i>	<i>10</i>
<i>Ymir transforme des Fylgias en Alfars.....</i>	<i>10</i>
<i>Ymir crée les Vanes à partir de l'essence d'Alfars, de Fylgias, et de Géants des Glaces</i>	<i>10</i>
<i>Les Vanes créent Mani (Lune) et Sol (Soleil).....</i>	<i>11</i>
<i>Apparition des Ases, meurtre d'Ymir, création de Midgard.....</i>	<i>11</i>
<i>Les Ases créent Bifrost, découvrent les Nornes et les Valkyries, et créent des armées de Héros.....</i>	<i>12</i>
<i>La guerre des Dieux, leur Destin qui est leur Fin</i>	<i>12</i>
<i>Ragnarök, le double Meurtre.....</i>	<i>12</i>
<i>Le chaos, la liberté. Et maintenant, quoi?.....</i>	<i>13</i>
<i>La trêve de la lumière, construction du Bidule à Lumière.....</i>	<i>13</i>
<i>La guerre des hommes, ou première guerre de Fenrir.....</i>	<i>13</i>
<i>Le serment de vie.....</i>	<i>14</i>
<i>Guerre de la Mane, intervention de la Tisseuse, les Héros bénéficient de la Prière, Embouteillage.....</i>	<i>14</i>
<i>La Paix, L'équilibre, Création du Galpide.....</i>	<i>15</i>
ÉVÉNEMENTS RÉCENTS.....	17
<i>La Mane, source de tous les conflits</i>	<i>17</i>
<i>Les Valkyries Blanches, le début des problèmes?.....</i>	<i>17</i>
<i>Les Ases et les Géants des Glaces, des relations 'trop bonnes'.....</i>	<i>17</i>
<i>Des critiques de plus en plus vive au sein des Ases.....</i>	<i>17</i>
<i>Les Ases et les Vanes, des relations tendues.....</i>	<i>17</i>
<i>Mani et Sol.....</i>	<i>18</i>
<i>Déprime généralisée.....</i>	<i>18</i>
<i>Au meurtre!.....</i>	<i>18</i>
GÉOGRAPHIE – LE GALPIDE.....	19
<i>Le Galpide, un campement sans prétention.....</i>	<i>19</i>
<i>Un nouvel emplacement.....</i>	<i>20</i>
<i>Le périmètre de sécurité.....</i>	<i>20</i>
<i>L'ambiance au Galpide.....</i>	<i>20</i>
<i>Le Bidule à Lumière.....</i>	<i>21</i>
<i>L'arène de Freya.....</i>	<i>22</i>
<i>Le Cimetière.....</i>	<i>22</i>
<i>Histoire- L'apparition, le Fossoyeur et les stèles de pouvoir.....</i>	<i>22</i>
<i>Revenir à la vie au Galpide.....</i>	<i>23</i>
LES LOIS.....	24
<i>Les lois édictées par le Destin.....</i>	<i>24</i>
<i>Les lois édictées par les Dieux, devant le Destin.....</i>	<i>24</i>
<i>L'uniquisme est interdit.....</i>	<i>24</i>
<i>Le Meurtre d'un autre être Divin est interdit.....</i>	<i>24</i>
<i>Contrat de Limite de l'Embouteillage.....</i>	<i>24</i>
<i>Les lois édictées par le Roi des Ases (Vegtam).....</i>	<i>24</i>
LES ROIS.....	25
<i>Le Roi des Dieux.....</i>	<i>25</i>
<i>Le Roi Feu [Alfars et Fylgias].....</i>	<i>25</i>

<i>Roi Glace [Géants de Glace]</i>	26
<i>Le Reine blanche</i>	26
LE JEU DU DESTIN.....	26
PERSONNAGES DIVINS: DIEUX, HÉROS, VALKYRIES	28
LES HÉROS.....	28
<i>Factions: Mercenaires, Pro humains et Valkyriens, Adeptes</i>	28
FYLGIAS ET ALFARS.....	31
<i>Fylgias et Alfars: les êtres de Feu</i>	31
<i>Fylgias: les 3 voies différentes: Sauvages, Gris, Noirs</i>	31
<i>Les Alfars, exploités, humiliés, mais vivants</i>	32
LES GÉANTS DES GLACES.....	32
LES VALKYRIES.....	33
<i>Le Ragnarök, l'éclatement - Folie, désespoir, douleur, déchirure</i>	33
<i>Factions – Rouges, Blanches, Noires</i>	34
<i>Ne pas énerver les Valkyries</i>	34
LES VANES.....	35
LES ASES.....	35
LISTE DES PERSONNAGES CONNUS	36
HÉROS.....	36
VALKYRIES.....	37
FYLGIAS.....	38
ALFARS.....	39
GÉANTS DES GLACES.....	40
VANES.....	41
ASES.....	41
PERSONNAGES DE LÉGENDE.....	43
SERVANTS [PNJ].....	44
LE SYSTÈME MONÉTAIRE ET COMMERCIAL	46
LA GUILDE DES COMPTEURS DE LAMBDETH.....	46
MONNAIE.....	46
<i>Le Papier-Monnaie</i>	46
TERRITOIRES ET RESSOURCES.....	46
<i>Temples (source de Mane)</i>	47
<i>Territoires (source de ressources, et emplacement des Temples)</i>	47
<i>Comment prendre un Temple à un autre Dieu</i>	48
LA MAGIE	50
ORIGINE DE L'ÉNERGIE MAGIQUE (MANE).....	51
5 SORTES DE MANE.....	52
<i>La mane de glace (ou glace)</i>	52
<i>La Mane de Feu</i>	52
<i>La Manalf - L'embouteillage</i>	52
<i>La Mane de ferveur (ou ferveur)</i>	53
<i>La Mane des Offrandes (temples consacrés)</i>	53
<i>Les Valkyries ont leur propre source de pouvoir</i>	53
MOTS DE POUVOIRS (SORTS INSTANTANÉS).....	53
<i>La magie d'arme (1pm)</i>	53
<i>La magie d'alchimie</i>	53
<i>La magie de filou (3pm)</i>	53
<i>La magie de soin</i>	53
<i>La magie de combat</i>	54
<i>L'effet de Masse</i>	54
<i>Particularités raciales</i>	54
<i>La résistance</i>	54
<i>Le Berserk [n'use pas de Mane, lié à aucune Stèle]</i>	54
<i>Malédiction</i>	54
ATTRIBUTS DIVINS (OU ATTRIBUT DE PUISSANCE).....	55

<i>Intuition Divine</i>	55
<i>Dessein de Dieu impénétrable</i>	55
SORTILÈGES.....	55
LE PERSONNAGE	57
LES COMPÉTENCES NON MAGIQUES.....	57
<i>Compétences de combat : Armures</i>	57
<i>Compétences de combat : Armes</i>	57
<i>Compétences de combat : Coups spéciaux</i>	58
<i>Compétences de filou</i>	58
<i>Alchimie et Herboristerie</i>	59
<i>Compétences d'intellect</i>	60
<i>Compétences de savoir-faire</i>	60
LA VIE, L'AMOUR.....	61
LE COMBAT	61
LES DÉGÂTS, LA VIE, LA MORT.....	61
LES DÉGÂTS MAGIQUES.....	61
LA BATAILLE.....	62
LISTE DES SYMBOLES	64
LISTE DES MOTS DE POUVOIRS ET COUPS SPÉCIAUX	65
MANE, RÉSUMÉ DE LA SITUATION ACTUELLE	65
ANNEXE – LE SACRÉ CHEZ LES ANCIENS SCANDINAVES	66
<i>Le tout-puissant Destin</i>	66
<i>Une fureur de vivre</i>	66
<i>Honte: reniement du sacré; vengeance: restauration du sacré</i>	66
<i>Le proscrit est désacralisé</i>	66
ET SON INTERPRÉTATION DANS CE JEU.....	67
<i>Des Dieux qui ont tué le Destin</i>	67
<i>Et la magie là-dedans? Tout est affaire de volonté et ... de stèle</i>	67
<i>Tisser un petit Destin par volonté et hasard: le Joueur</i>	67
<i>Voir les trames de l'avenir: la Diseuse</i>	67

AVANT PROPOS

LE JEU DE RÔLE GRANDEUR-NATURE

Comme chaque année, ce jeu est basé sur une ambiance. Dans ce type de jeu, le scénario est toujours présent mais peut parfois s'effacer temporairement face à une atmosphère créée par les joueurs. Certes, ce style de jeu pourra désorienter les fans du « Pof-dans-la-tronche » et les nouveaux venus au GN, habitués aux scénarios trépidants et guidés des jeux sur table.

Nous vous rappelons que seuls ceux qui subissent le jeu ne s'amusent pas. Si vous êtes dans le vague, n'hésitez pas : demandez aux autres joueurs où ils en sont, ce qu'ils comprennent. Plus que le jeu de rôle sur table, le Grandeur- Nature nécessite de s'impliquer pour passer un agréable week-end.

Dernière petite chose, ne prenez pas ces habitudes de jeux. Si dans d'autres jeux tout ce qui brille est or, ici ce n'est pas le cas. Autrement dit, méfiez-vous des bourlingueurs qui assurent savoir quoi faire sur ce jeu, avant de lire leur feuille. Ils n'ont pas écrit le scénario !

Nous avons souhaité produire ces quelques lignes afin d'être sûr que le jour du jeu, vous connaissiez tous ce qu'est un Grandeur-Nature, l'esprit selon lequel nous imaginons la chose. Certains se souviennent peut-être de leurs jeux d'antan : cow-boys et indiens, gendarmes et voleurs, etc. Ce week-end, vous allez renouer avec ce passé, mais cette fois d'une façon plus élaborée. En effet, il va s'agir pour vous de vous glisser dans la peau d'un personnage de légende et d'évoluer dans une intrigue diplomatique-magico-fantastique-guerrière, en compagnie de quelques dizaines d'autres joyeux compères.

A cette fin, notre association vous a préparé un rôle qui est impliqué, d'une façon plus ou moins subtile, dans un scénario monté de toute pièce. Votre personnage et le scénario appartiennent à un univers de jeu imaginaire, un monde. Si vous n'êtes pas familier des jeux de rôle GN, tout ce qui va vous entourer durant le week-end risque de vous dérouter. Pas de panique, ce qui suit est fait pour apaiser vos angoisses et vous permettre de garder de ces heures de jeu un agréable souvenir.

LE RÔLE

Une première chose, c'est le costume. Il est plus facile d'incarner un roi en étant vêtu comme tel. C'est bête à dire, mais il arrive que l'écuyer d'un chevalier soit d'apparence plus riche que lui. Aussi, inspirez-vous de votre vidéothèque (*Conan, Willow, Lady Hawk, Excalibur, Le seigneur des anneaux...*), dévalisez la bibliothèque de votre petit frère (*Thorgal, La légende de la Table Ronde, Ivanhoe*, le costume médiéval en 52 volumes...). Il n'est pas nécessaire d'investir des sommes astronomiques pour fabriquer de beaux atours. Vieux blousons de cuir et rideaux à mémé peuvent donner de très bons résultats, avec de l'astuce. Songez aussi à l'aspect de votre personnage, affublez-le de traits physiques ou de caractères particuliers (bosses, amputation, mauvais caractère...), d'accessoires (bijoux, bâton, coiffe...) pour mettre votre personnage en valeur.

L'aspect des costumes participe de beaucoup à l'ambiance d'un GN, merci de ne pas vous pointer avec des baskets non camouflées ou des fringues anachroniques (non, un Tshirt n'est pas une tunique!).

Ensuite, vivez votre rôle. Vous êtes sergent ? Hurlez vos ordres! Espion ? Prenez sur vous et partez seul à la recherche de précieux renseignements. Il n'y a rien de pire que de rester planté là à regarder les autres jouer. N'ayez pas peur du ridicule, ici, tous sont comme vous. Gardez sur vous vos feuilles de personnage, à moins d'être capable de les retenir par cœur.

Malgré nous, il se peut que votre rôle, suite au jeu, ne s'intègre plus très bien au scénario, que vous vous sentiez paumé et ne compreniez rien à l'histoire. Dans ce cas, n'hésitez pas à contacter un orga qui vous remettra sur les rails. De même, si l'honnêteté ou la validité de l'action d'un joueur vous fait soupçonner un éventuel tricheur, jouez l'action pour ne pas la briser, et allez ensuite discrètement lui demander des explications, à lui ou à un orga.

L'AMBIANCE

C'est la moitié d'un jeu réussi. C'est elle qui donne tout son côté imaginaire et fantastique. Ce sont les joueurs, incarnant leurs rôles, qui la créent. Aussi faut-il faire tout son possible afin de la maintenir. Ce sont des gestes simples qui peuvent la briser: allumer un clope durant la réunion des 7 sages de la Vérité Vraie, parler du dernier CD. Ultra Hard Core de Dj Frazz lors du repas avec Altruc 3ème du Nom... Les joueurs, durant le jeu, sont plongés dans leur personnage, ils en ressortiront dès la fin du week-end, donc si vous voulez faire un petit break, assurez-vous que cela ne dérange personne. S'il pleut, maudissez les dieux de la pluie, votre entourage appréciera plus que des « *Bon-diou-mé-kès que j'fais-là ?!?!* » Vous verrez, le jeu n'en sera que plus sympa.

Un GN est basé sur l'ambiance et le scénario. Le scénario est une trame plus ou moins complexe qui repose principalement sur les joueurs. Ce sont vos actions qui détermineront l'évolution de cette trame, et son image finale (la fin du GN). Même si le jeu est libre et la trame souple, il y a certaines choses qui peuvent mettre à terre un scénario et gâcher le plaisir de jeu des autres joueurs.. C'est pourquoi vous devriez toujours:

Respecter les convictions personnelles de vos personnages. Ainsi, vous n'irez pas faire une grande alliance de bisounours pour sauver les petites fleurs, alors que dans votre feuille il est indiqué que vous vous foutez des petites fleurs, et que tous des pourris sauf maman.

Vérifier de temps à autre votre feuille de perso et vos poches pour voir si vous n'avez pas oublié/caché un truc qui :

- ✓ Vous paraissait anodin et inutile, mais maintenant que le jeu avance, vous apparaît important
- ✓ Vous paraît toujours anodin et inutile, mais en le gardant pour vous tout le GN, vous bloquez le scénario (même si un scénario a en général des solutions alternative). Les informations et les objets, c'est fait pour être utilisé! En gardant pour vous, vous bloquez le jeu d'autres joueurs.

Ne pas aller faire une sieste de toute l'après-midi ou aller se coucher à 20h sans avoir transmis les informations / objets qui vont manquer aux autres si vous disparaissez.

Veiller à ne pas casser l'ambiance de jeu

Respecter les autres et prendre garde au RP :

- ✓ d'une part, pensez que la personne en face de vous est en RP, donc ne pas porter de jugement basiques sur le joueur caché derrière le personnage..
- ✓ d'autre part, ne pas profiter du RP pour dépasser les bornes. En particulier, surveiller la personne en face de vous pour voir si elle est réceptive à votre RP.

Bien entendu, ne pas tricher. C'est un jeu. Attention, une tricherie faite pour rigoler (j'ai déplacé l'objet indéplaçable mais c'était pour rire) peut nuire tout autant qu'une véritable tricherie mal intentionnée.

AVANT-PROPOS PROPRE À CE JEU

LES GENTILS ET LES MÉCHANTS

Dans ce jeu, il n'y a ni bien ni mal, ni naïveté. Il y a seulement des êtres qui vivent depuis bien longtemps, et qui sont tous guidés par leurs intérêts propres (que ce soit 'pour la cause' ou 'pour ma pomme'). Donc bien qu'il n'y ait pas 'le pourri du jeu', il y a probablement au moins un joueur qui, de votre point de vue, est un pourri. Et certainement êtes-vous vous-même le pourri de tout un groupe. Donc si de tout le jeu vous ne vous sentez jamais menacés, c'est soit que vous êtes déjà tellement 'faibles' en jeu qu'on ne peut pas vouloir vous abaisser plus (mais prenez garde si vous levez la tête)... soit que vous avez beaucoup de chance et que vos ennemis ne parviennent pas à vous menacer, soit que vous êtes aveugles et bientôt morts.

LE SCÉNARIO

Ne cherchez pas l'élément fédérateur, la cause commune, le coup de main des orgas. Le jeu est pour vous, jouez-le sans attendre! Il y a suffisamment d'intrigues et de relations pour trouver de quoi faire son jeu. Le jeu n'est pas prévu pour que toutes les intrigues en soient jouées. C'est possible, mais pas nécessaire, et très peu probable. Ne soyez donc pas déçu si vous pensiez être l'élément clé et que l'intrigue dont vous êtes la clé n'a pas été jouée. **Le jeu compte sur vous: haïssez, aimez, sacrifiez, trahissez, protégez, hurlez, bref, vivez!** Et si vraiment vous êtes perdus, interrogez le Destin, la Norne¹. Cette vieille pie acariâtre et grincheuse voit, voit ce qui est, voit en votre cœur. Elle peut parfois vous aider à voir clair en vous-même (et en votre feuille de personnage).

LA MORT

Vous êtes Héros ou Dieu du peuple qui a inventé la phrase '**La peur n'apporte rien à l'homme**'. Honorez cela, n'ayez pas peur d'y aller franchement et de prendre des risques, la mort n'est qu'un stade temporaire. On ne tue pas un dieu facilement. **N'allez pas non plus tuer tout le monde pour leur faire les poches, c'est une attitude bien peu digne de ce que vous êtes.** Et puis finir le GN attaché (virtuellement, mais attaché quand même) à un arbre, ce n'est pas drôle. Et oui, il y a pire que voir mourir votre personnage: vous ennuyer ou vous faire bannir de l'auberge!

LES OBJECTIFS

Ne paniquez pas si vous avez trop d'objectifs (ou pas assez). Basez-vous d'abord sur votre feuille de personnage et sur l'inspiration qu'elle vous donne: construisez une personnalité et réagissez en fonction (tout en respectant les convictions de votre personnage). Les objectifs indiqués ne sont là que pour vous aider, mais en aucun cas ils remplacent la feuille de personnage:

- A trop vous référer à vos objectifs, vous perdrez les informations et petites choses placées dans la feuille mais pas rappelées dans les objectifs.
- On ne gagne pas un jeu en finissant des objectifs. Cherchez simplement à faire plaisir à votre personnage tout en vous faisant plaisir.
- Nul besoin de rester fidèle aux objectifs. C'est au personnage qu'il faut être fidèle. Pas au mémo qu'il a en poche et qui n'est finalement rien de plus que la liste écrite sur le tableau le matin: « *acheter le pain, rappeler maman, penser à souhaiter bon anniversaire à Margot, payer les factures, être super bon à l'entretien d'embauche, me remettre au sport* ». Dans cette liste, « *me laver les mains avant de manger* » n'est pas indiqué, pas plus que « *éviter de me faire empoisonner* » ou « *si je croise la femme de ma vie, je ne lui mets pas un pain* ».

LE RP

Un effort a été fait dans le scénario pour encourager le RP. Il y a des pouvoirs qui ne sont que RP. Il y a beaucoup de prétextes à rituels, combats sacrés, sortilèges, envoûtements, malédictions,... Faites-vous plaisir. D'autre part, vous êtes des Dieux (ou autres créatures très anciennes)... l'excès est donc permis!

LE COSTUME

Ce GN se prête (malheureusement) mal aux délires burlesques (à moins d'être un Dieu burlesque). Restez Med-Fan. La tendance Viking peut être marquée facilement par les bijoux et motifs celtiques ou de petits morceaux de fourrure. Vous êtes une créature millénaire! Travaillez les accessoires (en quantité), c'est ce qui rendra votre costume crédible, vous aidant à rendre votre personnage crédible et donc à l'incarner.

¹ Qui se trouve également être Orga.

LE MONDE

Ce qui Vit, c'est ce qui Lutte

*Voici que Garmr aboie de rage
Devant Gniphellir,
La chaîne va se rompre,
La bête va bondir.
Je sais maints sortilèges,
Plus loin en avant je vois
L'amère destinée
Des dieux de la victoire.*

*Les frères s'entre-battront
Et se mettront à mort,
Les parents souilleront
Leur propre couche;
Temps rude dans le monde,
Adultère universel,
Temps des haches, temps des épées,
les boucliers sont fendus,
Temps des tempêtes, temps des loups,
Avant que le monde s'effondre;
Personne
N'épargnera personne.*

*Hrymr arrive de l'est,
Bouclier levé,
Jormungandr se retourne
Saisi de la fureur des géants;
Le serpent fouette les vagues,
L'aigle miaule,
Nidflor lacère les cadavres,
Naglfari est détaché.*

*Un bateau vient de l'est
Amenant par mer
Les enfants de Muspell,
Loki à la barre.
Les monstres voyagent
Tous avec le Loup,
A leur front s'avance
Le frère de Byleistr.*

*Surtr arrive du sud
Avec la mort des branches,
Le soleil émane
De l'épée du dieu des morts;
Les rocs s'entrechoquent,
Les monstres s'ébranlent,
Les hommes foulent le chemin de Hel
Et le ciel se crevasse.*

*Le soleil s'obscurcit,
La terre sombre dans la mer,
Les luisantes étoiles
Vacillent dans le ciel;
Ragent les fumées,
Ronflent les flammes.
Une intense ardeur
Joue jusqu'au ciel.*

Strophes extraites de la prédiction de la Prophétesse (voluspa – Edda poétique) ²

*Vaste est montée
Pour la mort des hommes
La toile à tisser.
Le sang pleut.
Le tissu gris des hommes
Est monté maintenant
Sur l'avant de la lance
Et les amies des hommes
L'emplissent de la trame rouge
Du meurtrier de Randver.*

*Les tissu est tissé
D'entrailles humaines
Et durent tendu de têtes d'hommes.
De sanglantes lances
Lui servent de lames.
De fer sont les montants,
De flèches, les navettes.
De l'épée nous foulons
Ce tissu de bataille.*

Le Lai de la Lance (Darradarljod, dans la saga de Njall - poème composé en 1014) ³

² **Edda poétique – textes présentés et traduits par Régis BOYER – éditions Fayard**

³ **Idem...**

Ce qui suit est inspiré des mythologies scandinaves. Pardon de ne pas avoir réussi à préserver intacte cette mythologie, et de l'avoir torturée pour en faciliter la scénarisation.

HISTOIRE DU MONDE

Au commencement étaient Muspellheim le monde du feu, et Niflheim le monde de glace. Et entre les deux, Ginnungagap l'abîme. Sur ces deux mondes vivaient des êtres élémentaires. Certains de la taille d'un flocon de neige ou d'une étincelle, d'autres immenses comme un glacier ou un volcan. Toujours, la glace et le feu furent en conflit.

Juqu'au jour où Ymir, un immense géant de glace, s'installa dans l'abîme séparant les deux mondes. Ymir le neutre, Ymir le pacifiste. Ymir qui ne prenait part à aucun combat. Ymir qui amena la vie dans le néant. Ymir le fermier, qui avec pour unique compagnie sa vache Audhumla menait une vie d'ermite. Toujours la glace et le feu pleuvaient sur Ymir, qui n'en avait cure. Ymir, le lent, le généreux. Et telle était la puissance et l'envergure d'Ymir que sur lui se développa la vie mortelle. Car c'est sur Ymir que naquirent les premières races mortelles. Évoluant, vivant, aimant, combattant, mourant.

Et sur tout cela veillaient les 3 Nornes: Urd le passé, Vervandi le présent, et Skuld le l'avenir. Inlassablement, elles tissent l'histoire, chaque vie n'étant qu'un fil dans le wyrd.

VENUE DES GÉANTS DES GLACES ET DES ANCÊTRES DES FYLGIAS ET DES ALFARS SUR YMIR

Mais le conflit entre le Feu et la Glace n'avait pas ralenti. Et parmi les nombreux êtres de Feu qui s'élançaient de Muspellheim vers Niflheim, certains tombaient sur Ymir et y restaient. De la même manière des **Géants des Glaces**⁴ vinrent s'installer sur Ymir. Discrets, ils restèrent en dehors de la vie humaine. Étrangers en retrait, âmes errantes capables de glacer les morts eux-mêmes. Certains Géants des Glaces naquirent directement d'Ymir. Ce sont ses véritables enfants, même si ceux venus de Niflheim se considèrent également ses enfants.

Êtres de Feu comme êtres de Glace continuaient à capter de la **Mane**⁵ des mondes d'origine. Mais la Mane est source de magie, elle ne permet pas de survivre. La plupart des Géants des Glaces survivaient à leur arrivée sur Ymir, qui est lui-même un être de Glace, en s'installant dans un endroit suffisamment froid. De nombreux Feux s'éteignaient rapidement, mourant. Mais d'autres, sautant de buisson en arbre, parvenaient à survivre en brûlant ce qu'Ymir laissait pousser sur son corps. En amenant sur Ymir leur lumière et leur chaleur, les Feux amenaient également leur force et leur magie, qu'ils ne tardèrent pas à utiliser auprès des hommes. C'est ainsi que les hommes commencèrent à vénérer le Feu. Encouragés et renforcés par l'adoration des hommes, les Feux commencèrent à faire apparaître des formes dans les flammes. Mais cela ne les empêchait pas de mourir lorsqu'ils manquaient de combustible. Quelle que soit la vénération des hommes, ils ne restaient que des Feux, sacrés, puissants mais tellement fragiles. Si c'est autours des premiers Feux que les hommes se réunirent en clan et bâtirent les premières sociétés, c'est par les premières guerres des hommes que bien des Feux moururent.

YMIR SAUVE DES ÊTRES DE FEU ET EN FAIT DES FYLGIAS

Quand les hommes évoluèrent, et il ne leur suffit plus de révéler le Feu. Les Feux souhaitèrent avoir le pouvoir s'incarner aux yeux des hommes. Alors, les Nornes offrirent aux Feux de pouvoir prendre forme tangible, et Ymir leur offrit de pouvoir tirer leur énergie de la prière des Hommes qui les révéraient⁶. Nul ne se souvient si les Nornes et Ymir demandèrent quelque chose en échange de ces cadeaux. Et c'est ainsi que naquirent les **Fylgias**⁷, premiers dieux vénérés par les premiers hommes. Protégeant les races mortelles, répondant à leurs appels, veillant sur les foyers, accompagnant leurs morts. Ils s'installèrent partout, devenant des esprits des rivières, des eaux, des arbres, du foyer, vivant plus ou moins en symbiose avec l'humanité.

⁴ **Les Géants des Glaces** sont une race jouable

⁵ **Mane**: énergie nécessaire à la Magie. Pour une description complète, voir les règles de Magie

⁶ Actuellement, les **êtres de Feu (Fylgias et Alfars)** ne bénéficient pas de la prière des hommes comme source de Mane, et ils sont coincés dans une forme fixe qu'ils ne peuvent plus changer.

⁷ Les **Fylgias** sont une race jouable.

Mais même ainsi, certains Fylgias mourraient parfois, délaissés par les hommes. Alors Ymir fit aux Fylgias ce dont on se souvient sous le nom de « **premier cadeau d'Ymir** ». Il s'agissait de pouvoir utiliser son essence vitale pour brûler. Ils apprirent même à en tirer une source de Mane supplémentaire, tout comme les Géants des Glaces tiraient de la Mane d'Ymir lui-même⁸. Ainsi, les Feux pouvaient survivre sans bois à brûler: les Feux se liaient à Ymir, le Géant des Glaces devenu un Monde à lui tout seul. Désormais, les Fylgias devaient tous se lier à un endroit (arbre, étang, roches, ...) afin de s'y ressourcer. Ils peuvent en changer, mais souvent ils restent fidèles à un lieu. Ainsi, ils perdaient en liberté de mouvement, mais devenaient indépendants des hommes, qui sont si prompts à oublier leurs Dieux.

YMIR TRANSFORME DES FYLGAS EN ALFARS

Alors que les civilisations humaines prenaient de l'ampleur, les hommes commencèrent à délaisser les premiers Dieux, s'éloignant des bosquets sacrés, négligeant les sacrifices et les cérémonies, oubliant de nourrir les esprits des foyers. De nombreux Fylgias choisirent pourtant de rester où ils étaient, car grâce au premier cadeau d'Ymir ils pouvaient survivre sans les hommes. Mais d'autres souhaitèrent suivre les hommes, habiter leurs cités, devenir des Dieux plus grands. Alors ils apprirent à se rassembler, à faire fusionner leurs Feu, pour devenir des Alfars. Les Alfars, les nouveaux Dieux des hommes, avaient tous les pouvoirs des Fylgias, mais étaient libre de se déplacer, n'étant plus liés à un lieu sacré. Mais s'ils pouvaient toujours entendre les prières des hommes, cela ne leur apportait nulle Mane. Ils étaient devenus suffisamment puissants pour survivre sans. Les Fylgias disaient qu'en faisant cela, les Alfars perdaient leur identité, et surtout, perdaient leur lien avec Ymir⁹.

Alors les **Alfars créèrent Álfheim pour y résider**. C'était et c'est encore leur havre. Fylgias et Alfars oublièrent Muspellheim comme Muspellheim les avait oubliés.

YMIR CRÉE LES VANES À PARTIR DE L'ESSENCE D'ALFARS, DE FYLGAS, ET DE GÉANTS DES GLACES

Ainsi, Ymir vivait avec son cortège d'êtres mortels et de puissances plus ou moins bienveillantes, plus ou moins vivantes. Il arrivait toujours que des êtres de Feu s'éteignent, oubliés et déçus. Quant aux Géants des Glaces, ils continuaient à habiter les étendues froides et glacées, apparaissant aux yeux des hommes tour-à-tour comme des tempêtes de glace ou des êtres scintillants entourés de givre. Mais parfois, eux aussi mourraient, s'endormant trop longtemps, laissant leur Mane de dissiper. Parfois, c'était le combat furieux du Feu et de la Glace, lorsqu'un Alfars s'avancé trop dans un territoire gelé, qui les tuaient. Il arrivait même que des hommes ou des nations entières continuent à prier des Dieux disparus.

Et les hommes, de plus en plus évolués, commencèrent à s'inventer des Dieux. Les Alfars, aussi puissant furent-ils, ne leur suffisaient plus. Ils voulaient prier un Dieu pour la pluie, un autre pour la fécondité, et encore un autre pour se porter chance. Mais personne n'écoutait leurs prières, ou si certains Alfars les entendaient, ils étaient incapables d'y répondre. Mais Ymir les entendait, et créa une nouvelle race de Dieux. C'est ainsi qu'apparurent les **Vanes**¹⁰, façonnés par Ymir selon les désirs des hommes, à partir de l'essence de Glace et de Feu des Géants Glaces, Fylgias et Alfars morts. Les Alfars furent les premiers véritables grands dieux du monde. Alors que Alfars, Fylgias et Géants des glaces étaient innombrables, les Vanes étaient peu nombreux, mais extrêmement puissants. Alors que les Alfars n'étaient Dieux qu'une d'une cité, les Vanes répondaient aux besoins de tous les hommes. Ils prirent rapidement le dessus, attirant les hommes loin des autels réservés aux Alfars, loin des rivières et des clairières sacrées des Fylgias. Les esprits du foyer furent définitivement oubliés, les chemins accédant aux sources magiques disparurent. Les Vanes créèrent Vanaheim et s'y installèrent. De là, ils contrôlaient les hommes.

LES VANES CRÉENT MANI (LUNE) ET SOL (SOLEIL)

Fylgias, Alfars et Géants des Glaces pouvaient absorber la Mane des mondes d'origine. Mais les Vanes en étaient incapables. Aussi créèrent-ils ce que les hommes appelèrent Soleil et Lune¹¹. Ils confièrent à la jeune Sol le pouvoir de capter la Mane venue de Muspellheim, et confièrent à son frère Mani le même pouvoir pour Niflheim. Pour que tout ce qui vit sur Ymir bénéficie de la lumière et la chaleur de Muspellheim, ils lâchèrent le loup Skoll qui, inlassablement, poursuit Sol à travers le ciel. Et pour que tous sur Midgard reçoivent l'énergie venue de Niflheim,

⁸ Les êtres de Feu et de Glace génèrent quotidiennement de la Mane à partir de l'essence vitale d'Ymir. Pour le détail, voir les règles de magie.

⁹ Les **Alfars** n'ont jamais bénéficié de la prière des hommes, et ne sont pas capables (et n'ont pas besoin) de se lier à un lieu. Les Alfars sont une race jouable.

¹⁰ Les **Vanes** sont une race jouable.

¹¹ Dans la mythologie nordique, ce sont les Ases qui installent Sol et Mani dans le ciel formé du crâne d'Ymir. Pour des raisons scénaristiques, dans ce jeu ce sont les Vanes qui ont créés le Soleil et la Lune.

ils lâchèrent le loup Hati à la poursuite de Mani. Et c'est ainsi que les hommes apprirent à aimer le soleil qui chaque matin se lève et les réchauffe, et à sentir la magie de la lune qui chaque nuit les éclaire. Mais Hati est rapide et rattrape souvent Mani et le dévore. Puis Mani se régénère. Les plus sensibles des hommes savent que lorsque Mani ouvre grande la porte sur Niflheim, c'est l'heure des sorcières et de l'étrange.

APPARITION DES ASES, MEURTRE D'YMIR, CRÉATION DE MIDGARD

Tandis que sur Ymir les hommes vénéraient leurs nouveaux dieux et oubliaient les esprits anciens, **sur Muspellheim et Niflheim, la guerre se poursuivait**. Et le pouvoir grandissant des Vanes inquiétait. Face à ce qu'ils considéraient comme un danger, les géants des glaces et de feu des deux mondes d'origine s'unirent, et fabriquèrent un champion inanimé qu'ils nommèrent Buri et qu'ils placèrent dans la glace, de manière à ce que Audhumla la vache nourricière d'Ymir le trouve. Et elle le trouva, et l'éveilla à la vie. Bien que chargé de la puissance vitale de Audhumla, Buri n'était pas assez puissant, mais il eut un fils Bor, qui eut trois fils dont l'aîné fut nommé Odin.

Et Odin et ses frères tuèrent Ymir. Et sa formidable carcasse devint un monde inanimé. Ce fut la première fin du monde. Le sang et la glace fondant déferlèrent, et la mémoire des âmes se souvint de ce déluge. Les Fylgias, les Vanes et les Alfars, depuis trop longtemps liés à Ymir, furent trop affaiblis pour combattre. Odin, ses frères et sa famille, devinrent les nouveaux dieux, et se firent nommer les Ases. Ils créèrent Ásgard et s'y installèrent, dominant pour toujours le cadavre d'Ymir, devenu Midgard, la terre du milieu. Des fleuves de sang versés par Ymir s'enfuirent de rares géants des glaces, qui fondèrent Jötunheim qui est depuis le refuge des géants de glace¹².

Bien qu'Ymir fut mort, les Alfars, Fylgias et les Géants des Glaces parvenaient encore à créer leur Mane à partir de son essence. Et les Fylgias étaient toujours capables de se lier à un lieu. Mais aucun ne pouvait plus capter la Mane issue des Mondes d'origine. Alors à Mani et Sol furent confiés des morceaux du cœur d'Ymir, car le cœur d'Ymir est un objet de très grande puissance. Cela leur permit de continuer à focaliser la Mane des mondes sources.

Les Fylgias, les Alfars et les Géants des Glaces souffrirent beaucoup de la mort d'Ymir, qu'ils aimaient beaucoup. Les Vanes souffrirent également, mais surtout d'être remplacés par les Ases. Et tous perdirent la faculté d'avoir des enfants avec les hommes. Seul l'essence vitale d'Ymir, qui beigne tout, permettait ce miracle. Avec Ymir mourrait la possibilité de voir naître de nouveaux Demi-Dieux (ou semi-hommes, comme les appellent les Dieux).

Dans le corps d'Ymir apparurent des larves qui s'installèrent dans des cavités, taillant, explorant, toujours à l'ombre. Petit-à-petit elles prirent forme et les Alfars de lumière les nommèrent Alfars de la nuit, mais eux préférèrent s'appeler Nains. Certains quittèrent le corps d'Ymir et fondèrent Nidavellir¹³.

LES ASES CRÉENT BIFROST, DÉCOUVRENT LES NORNES ET LES VALKYRIES, ET CRÉENT DES ARMÉES DE HÉROS

L'univers était désormais constitué de neuf mondes, et pour aller de l'un à l'autre, les Ases créèrent le pont arc-en-ciel Bifrost. Fiers de leur victoire, certains de leur domination, ils contemplèrent ce nouvel univers. Et c'est alors qu'ils découvrirent Yggdrasil, l'Arbre Monde. Et confortablement installées à son pied dans Ásgard même, les 3 Nornes. Tissant le destin sans relâche.

Voilà 3 êtres qui résistent aux Ases. Pire, qui président à leur vie. Voulant les éliminer comme ils l'avaient fait pour les autres, ils retournèrent dans les deux mondes d'origine : Muspellheim le feu et Niflheim la glace. Mais désormais, Muspellheim leur est interdit, gardé par **Surt**; et Niflheim est bloqué, gardé par le serpent **Nídhögg**. Voilà que les Ases découvrent qu'ils ne sont, comme tous les autres êtres vivants, que des fils dans la toile tissée par les Nornes. Les Ases apprennent aussi à connaître les **Valkyries**. Nul ne sait qui les a créées. Certaines sont des humaines mortes il y a bien longtemps. D'autres sont nées Vanes. Certaines Ases deviennent mêmes des Valkyries. Elles parcourent inlassablement les champs de bataille. Certains humains pensent qu'elles remarquent ceux d'entre eux qui sont morts d'une manière héroïque, et qu'elles les emmènent au Royaume des Dieux pour s'y battre et y tenir banquet jusqu'à la fin des temps. D'autres murmurent qu'elles choisissent ceux qui vont mourir. Elles ont une magie qui leur est propre, et elles sont liées aux Nornes. Quant aux **héros**, ils ne sont que des soldats à la solde des Dieux¹⁴. Alfars, Fylgias, Géants des Glaces, Vanes et mêmes hommes connaissaient les Valkyries bien avant l'arrivée des Ases. Les héros existaient également déjà avant. Mais les Héros étaient rares, et les Valkyries discrètes. Désormais, elles sont beaucoup plus présentes et recrutent activement des héros, formant des armées pour les Ases. Et cela est la volonté des Nornes.

¹² Les Ases sont une race jouable

¹³ Les Nains sont une race non jouable

¹⁴ Les **Valkyries** et les **héros** sont une race jouable.

LA GUERRE DES DIEUX, LEUR DESTIN QUI EST LEUR FIN

Voici que les Vanes, qui avaient évincés les Alfars qui eux-mêmes avaient remplacés les Fylgias, se font évincer par les Ases. Mais cela, ils ne le pardonnent pas. Ils entrent en guerre contre les Ases, mais perdent. Les Géants des glaces, désirant toujours venger Ymir, les harcèlent. Les Alfars et les Fylgias restent en retrait, trop faibles combattre les Ases. Les Nains s'enferment ou fuient vers Nidavellir dans leurs cavernes et n'en sortent plus.

Les combats entre Géants des glaces, Vanes et Ases se poursuivent, célébrés par les scaldes. Loki le malin, Hel sa fille, gardienne des enfers, Odin le voyageur Borgne, Thor son fils. Autant de noms qui marquent les hommes et leurs sagas. Chaque aventure vécue par les dieux est tissée par les Nornes. Ainsi, les dieux et les hommes mortels sont-ils sujets au destin.

Mais tandis que les hommes ignorent leur avenir, les dieux le connaissent. Ils savent qui mourra, qui vivra, qui trahira. Mais ils sont incapables de se rebeller et poursuivent leur chemin à travers la vie, car les Nornes président au destin. Et c'est ainsi qu'ils savent comment les dieux et les hommes se retrouveront sur la plaine de Vidrig pour le combat final. Oui, le Ragnarök aura lieu, voyant la mort d'Odin tué par Fenrir, le gigantesque loup fils de Loki. Thor et Jormungand s'entretueront. Skoll rattrapera Sol et la tuera, Hati rattrapera Mani et le dévorera totalement et définitivement. Bifrost, l'arc-en-ciel qui relie les neufs royaumes, sera détruit.

Cela est déjà écrit.

RAGNARÖK, LE DOUBLE MEURTRE

Et puis, le Ragnarök est là. Et c'est là que l'impossible se produit. Dans les siècles qui suivront, les Dieux eux-mêmes s'interrogeront. Ce qui s'est passé avait-il été prédit par les Nornes? Cela faisait-il partie de leur tapisserie, où n'ont-elles été que des victimes? Car lors du Ragnarök, sans que l'on sache comment, deux des trois Nornes sont assassinées. La Norne du présent, survivante (mais n'est-elle pas morte pendant un atroce instant?), ensanglantée et le regard fou, hurle sa douleur. Les Valkyries, comme folles, hurlent en écho. C'est le chaos, le combat ultime. Certains ont-ils senti le changement? Odin lui-même n'aurait-il pas dû le sentir et l'empêcher?

Lorsque petit-à-petit les Dieux réalisent que quelque chose a changé, il est trop tard. De nombreux Dieux sont morts, comme cela était écrit. Bifrost a été détruit, Sol et Mani ont été tués, Odin est mort, ainsi que Loki. Mais Fenrir, qui aurait dû mourir, est vivant. Thor est mort et son marteau brisé, mais Jormungand a disparu, alors que son corps devrait être là, disloqué par le marteau de Thor.

Les héros errent. Ils n'existaient que pour combattre au Ragnarök. Si certains restent à servir les Ases, d'autres se tournent vers les hommes et tentent de les aider. Mais les hommes se tournent à nouveau vers leurs premiers Dieux, et se rappellent des Fylgias: Midgard est en ruine, et les Fylgias les accueillent, les protégeant comme ils peuvent. Les Alfars errent, indécis. Les Géants des Glaces se rassemblent, se protégeant mutuellement. Les Vanes et les Ases s'observent: qui prendra le dessus?

LE CHAOS, LA LIBERTÉ. ET MAINTENANT, QUOI?

Pour la première fois, les Dieux sont perdus. Car au milieu du chaos, une vérité surgit. Dieux et hommes sont libres: c'est le passé et le futur qui ont été assassinés. Il ne reste que le présent. Ils ne comprennent pas encore que s'ils n'ont plus de Destin, ils n'ont pas non plus de futur. Ils ne sont plus rien qu'une image figée. Et surtout, sans énergie magique! Avec la mort de Mani et Sol, la Mané des deux mondes sources ne passe plus. Les Alfars, les Fylgias et les Géants des Glaces peuvent toujours en générer un peu à partir de ce qui reste d'Ymir, mais c'est très faible. En revanche, les Fylgias ont toujours accès à la prière des hommes. Mais les hommes déjà décimés par le combat des Dieux commencent à mourir, car eux aussi ont besoin de lumière et de magie pour survivre. De plus, Bifrost (le pont) détruit, les immortels ne peuvent se réfugier dans leurs demeures (Asgard, ect).

Lors de cette période, certains Dieux prennent les choses en main et guident les leurs. Dragon est l'un de ceux-là. Bien qu'il soit considéré comme un Alfar et qu'il en ait toutes les caractéristiques, ce n'est pas un Alfar. C'est l'un des généraux de Surt, venu du monde de Feu lors du Ragnarök, pour combattre la Glace. Si la plupart sont repartis avant l'effondrement de Bifrost, Dragon est resté. N'ayant pas connu Midgard avant le Ragnarök, il est moins perturbé que la plupart des autres êtres Divins. Il devient rapidement un guide pour tous les peuples du Feu. Il gagne même le respect de certains Géants des Glaces et Vanes. Les êtres de Feu en font leur Roi.

LA TRÈVE DE LA LUMIÈRE, CONSTRUCTION DU BIDULE À LUMIÈRE

Sans lune, sans soleil, plus de mane, plus de vie. C'est Baldr, revenu in extremis du royaume de Hel, qui parvient à convaincre tout le monde qu'il faut s'allier le temps de cesser les combats et trouver une solution au manque de lumière et de Mane. Guidés par Baldr et Dragon, les immortels cessent leurs combats et tentent de trouver une solution. Ce sont les humains qui les aideront à construire le Bidule à lumière¹⁵. Cet engin magique parvient, à partir de choses de toutes les couleurs récoltées sur Ymir, de restaurer un semblant de soleil et de lune. Cela donne une lumière suffisante à la vie et focalise toute l'essence d'Ymir disponible pour en faire un peu de Mane. Cette Mane est la même que celle générée par les Alfars, les Fylgias et les Géants des Glaces, mais elle est disponible à tous les Dieux. Mêmes les Alfars, les Fylgias et les Géants des Glaces utilisent désormais cette Mane, puisque toute l'essence d'Ymir est détournée par le bidule à lumière.

Cette Mane est trop faible pour que les Dieux restent réellement des Dieux. Mêmes les Fylgias qui bénéficient toujours de l'apport de Mane fournit par la prière des hommes n'ont finalement pas une source suffisante pour être réellement puissants. L'effet le plus visible de ce manque d'énergie est que les Dieux perdent leurs pouvoirs et leur apparence fabuleuse. La plupart prennent une forme humaine. Baldr lui-même, célébré par les Dieux eux-mêmes pour sa beauté, ne tarde pas à être de moins en moins beau. Lui aussi perd ses pouvoirs, et ne supporte pas de devenir de plus en plus humain. Ainsi en va-t-il de chaque Dieu. Ainsi Mimir, source de sagesse et de conseil, devient-il de plus en plus difficile à comprendre. On commence à se demander si sa sagesse est particulièrement profonde, s'il se moque de tout le monde, ou s'il est simplement fou. Néanmoins, il a toujours un rôle positif. Mais Mimir est peut-être le seul Dieu à se réjouir de la situation : avant le Ragnarök, il était réduit à une tête sans corps, ayant été décapité par les Vanes au cours de la guerre qui les avaient opposés aux Ases. Désormais, ayant comme chacun une forme plus humaine... il a hérité d'un corps.

LA GUERRE DES HOMMES, OU PREMIÈRE GUERRE DE FENRIR

Et si les Dieux ressemblent de plus en plus à des humains, ceux-ci ne tardent pas à s'apercevoir que les Dieux sont certes encore puissants, mais vraiment très peu nombreux. Il n'en faut pas plus à Fenrir (le loup fils de Loki), réincarné en homme, pour tenter sa chance. Fenrir a été enchaîné par les Ases, et son père Loki torturé. Il n'aime pas les Ases et son cœur de monstre animal, emplit de colère, ne fait pas la différence avec les autres Dieux. Il mène donc les hommes à la guerre contre tous les Dieux, les assassinant un par un. On s'aperçoit alors d'un autre effet de la mort des Nornes: il est impossible de tuer un Dieu. Leurs fantômes errent et reviennent tôt ou tard à la vie, en général où ils sont morts ou proche de la Norne, mais parfois ailleurs et sous une autre forme (on ne sait toujours pas si c'est la Norne qui décide ou si c'est le hasard). En effet, le fils de leur vie ne pouvant être brisé, il se reconstitue (car plus de futur, plus d'évolution). La mort reste néanmoins très désagréable: c'est douloureux, ça rend malade et la résurrection est certaine mais a des effets aléatoires! La guerre s'arrête donc quand les humains s'en lassent. Fenrir est capturé et enchaîné.

LE SERMENT DE VIE

Las de mourir pour réapparaître n'importe où et pas toujours dans un bon état, les Dieux décident d'un traité qu'ils signent tous devant la Norne: les guerres sont autorisées. Les Vendettas également. Les autres meurtres sont interdits. Les duels à mort sont néanmoins autorisés¹⁶.

GUERRE DE LA MANE, INTERVENTION DE LA TISSEUSE, LES HÉROS BÉNÉFICIENT DE LA PRIÈRE, EMBOUTEILLAGE

La paix ne dure pas longtemps. Les Fylgias restent plus forts, bénéficiant toujours de la prière des hommes. De plus, les peuples du Feu sont unis, rassemblés derrière Dragon. Qui attaque le premier? On l'ignore. On sait seulement qu'une guerre générale est déclenchée. Les factions de dieux s'allient et se trahissent. Finalement les Alfars et les Fylgias, menés par Dragon, s'allient aux Vanes et combattent les Ases. Les Géants des Glaces combattent tout le monde. Malgré l'aide de nombreux héros, les Ases perdent. Les Vanes organisent alors un rassemblement au cours duquel Dragon, le Roi de Feu, doit négocier la reddition des Ases.

C'est alors que la Tisseuse, personnage légendaire dont on a perdu la trace, inverse le cours de la guerre en faisant preuve d'un pouvoir que l'on croyait réservé aux Nornes. Elle parvient à influencer sur le Destin, en orientant la prière sur les héros. D'un coup, les Fylgias sont privés de cette source de Mane, et les héros en bénéficient. Elle agit au moment où Dragon, entouré des plus puissants Fylgias dont Karack, le Fylgia en armure, arrive face à Baldr, alors Roi des Ases. Lorsque la Tisseuse agit, les Fylgias, brutalement privés d'une part de leur Mane,

¹⁵ Le **bidule à lumière** est décrit dans un autre chapitre de ce livret.

¹⁶ Le détail est indiqué dans le chapitre « Loi ».

s'effondrent, tandis que les héros restés fidèles aux Ases se gonflent de puissance¹⁷. Djébé l'ancien, un Héros qui est connu pour être un grand général parmi les héros, réagit rapidement et, sous ses ordres, les héros parviennent à capturer Dragon et sa garde Fylgia. Les Vanes, présents, ne réagissent pas. Savaient-ils que la Tisseuse allait agir ou n'ont-ils été qu'opportunistes? Tout ce qui concerne les actes de la Tisseuse est flou dans les mémoires: après cette trahison qui a fait basculer le cours de la guerre, elle a disparu, utilisant ses pouvoirs pour faire oublier la vérité. Quoiqu'il en soit, après la capture de Dragon ils se retournent contre les êtres de Feu et combattent aux cotés des Ases. Après la guerre, alors que les Alfars sont devenus les esclaves des Ases et que les Fylgias s'effondrent, les Vanes viennent en second dans la hiérarchie des Dieux.

Extrait de l'Histoire des Dieux, rédigée par Jabha le Sombre 100 ans après la chute du Feu. La seconde guerre des Dieux (ou guerre de la Mane) opposa les peuples du Feu et les Vanes, aux Ases, et aux Géants des Glaces. Des héros et des Valkyries combattirent des trois cotés. L'alliance du Feu et des Vanes représentait l'alliance de tous les anciens Dieux contre les nouveaux, les Ases, les assassins d'Ymir. Quant aux Géants des Glaces, ni alliés ni ennemis, ont-ils jamais comptés? Et alors que les peuples du Feu alliés aux Vanes allaient gagner, il suffit d'une femme pour faire basculer le destin de tous les Dieux. On dit que la Tisseuse est seule capable d'agir ainsi sur le Destin. En était-elle seule capable, seule à avoir la connaissance, ou seule à oser? Elle sut, elle osa, elle le fit. Elle changea le Destin des Fylgias et des Héros en tissant une nouvelle vérité: après son intervention, la prière des hommes n'alimentait plus le pouvoir des Fylgias, mais celui des Héros. Et la guerre changea. Les Alfars et les Fylgias reculèrent. Les Vanes les trahirent. De ces jours, le nom de la Tisseuse est à jamais haï par les Fylgias et les Alfars. Quant aux héros, s'ils lui doivent beaucoup, ils savent que ce qu'elle a donné, elle peut le transformer. Après la Guerre, la Tisseuse comprit qu'elle serait à jamais en danger. Que ceux qu'elle avait servit pourraient la trahir. Alors elle tissa une nouvelle fois, et son Destin sembla s'arrêter là. Est-elle morte? Est-elle retirée quelque part, à méditer sur sa destinée? Ou marche-t-elle encore parmi les Dieux, anonyme et narquoise?

Bien que Dragon soit capturé et les Fylgias affaiblis, bien que les Vanes se soient rangés aux cotés des Ases, bien que les héros soient renforcés, la guerre n'était pas terminée. Les Géants des Glaces profitent toujours du chaos général pour attaquer tout le monde. Mais les Ases prennent un avantage définitif lorsqu'ils découvrent le sortilège permettant d'embouteiller les Alfars. Ce sortilège permet aux Ases de capter la Mane générée par les Alfars. On appelle cette mane la Manalf. Cette fois, c'est la fin. Dragon lui-même est embouteillé, et les Alfars sont capturés et embouteillés les uns après les autres. On ignore qui a inventé ce sortilège. C'est Baldr qui l'a utilisé le premier. Ce pourrait être la fin des Alfars. Mais Fearghus, un Alfar de renom, négocie avec Baldr la liberté des Alfars. Ceux-ci sont embouteillés, soumis aux lois des Ases, mais restent libres de leurs mouvements. Piètre situation mais la situation pourrait être pire: tous les Alfars ne sont pas embouteillés.

Les Alfars soumis, il ne reste que les Fylgias et les géants des Glaces. On ne tarde pas à s'apercevoir que les Fylgias ont beaucoup souffert de la perte de la prière humaine. Privés de cette source de Mane, ils s'effondrent. Moins puissants que les Alfars, le peu de Mane qu'ils génèrent à partir du bidule à lumière ne leur suffit pas. De nombreux deviennent de plus en plus sauvages, oubliant petit à petit qui ils sont. Quelques siècles plus tard, la plupart sont des Fylgias sauvages, incarnés en animaux fabuleux ou en rochet magiques, ils n'ont plus conscience de ce qu'ils sont. Seuls sont actifs les Fylgias Noirs, corrompus par les Ases. Les Ases leur offrent de la Manalf en échange de leurs services, et ils ne sont plus que haine, hargne et colère. Ce sont devenus des soldats à solde des Ases.

Baldr souhaite alors attaquer les Géants des Glaces, et les éradiquer totalement. C'est alors qu'apparaît Vegtam. Habilement conseillé par Mimir, il négocie la paix avec les Géants des Glaces menés par Bora. En quelques semaines, Vegtam, cet Ase que personne ne connaît mais qui utilise l'un des noms d'Odin, devient un Dieu de premier plan. Baldr est considéré comme trop extrémiste. Même les Ases aspirent à un peu de paix. Déçu, aigri, Baldr cède son trône qui est proposé à Mimir. Il le refuse, préférant sa tranquillité, et poussant en avant Vegtam. Vegtam devient le nouveau Roi des Ases, autant dire le Roi des Dieux. Force est de constater que les Ases n'ont pas eu à regretter ce choix. Et si Mimir conseille parfois Vegtam, c'est discrètement.

Au cours de la guerre qui vient de se terminer, les Géants des Glaces ont libéré Fenrir qui combat alors à leurs cotés. Après la guerre, Fenrir se retire dans un vaste domaine sauvage et dur. Il y batit un empire humain de barbares dont il sort rarement. Il semble s'être assagit.

¹⁷ Les héros bénéficient d'un certain nombre de points de Mane/jour grâce à la prière des hommes.

LA PAIX, L'ÉQUILIBRE, CRÉATION DU GALPIDE

La guerre de la Mane est la dernière. Suivent plusieurs siècles de paix, qui dure toujours. **Un nouvel équilibre se fait, dominé par les Ases.** Les Ases et les Vanes fondent un gouvernement temporaire (le Galpide), qui dure toujours quand commence le GN.

Le jeu se déroule plusieurs siècles après la création du Galpide (sans que l'on sache quand, les Dieux n'ont pas la mémoire des dates).

* *
*

*Point de pain ne me remirent
Ni de corne;
Je scrutai en dessous,
Je ramassais les runes,
Hurlant, les ramassai,
De là, retombai.*

*Car d'un méchant homme
Jamais tu n'obtiendras
Récompense pour tes bonnes actions,
Mais un excellent homme
Peut bien te rendre
Populaire et prisé par autrui.*

*C'est dans le vent qu'il faut abattre l'arbre,
Par bonne brise qu'il faut ramer en mer,
Dans l'obscurité qu'il faut bavarder avec la vierge:
Nombreux sont les yeux du jour;
Un bateau est fait pour cingler,
Une targe, pour protéger,
Une épée, pour les coups,
Et une vierge, pour les baisers.*

*Deux hommes, l'un peut tuer l'autre,
Ta langue peut te coûter la tête,
Sous chaque manteau
Je soupçonne une main sur la garde d'une épée.*

*Le sot,
S'il vient à s'attribuer
Fortune ou faveur de femme,
Son orgueil s'accroît en lui,
Mais sa sagacité, jamais;
Il progresse copieusement dans sa propre vanité.*

Strophes extraites des Dits du Très-Haut (les Havamal) ¹⁸

¹⁸ L'Edda Poétique, textes présentés et traduits par Régis Boyer, éditions Fayard.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

LA MANE, SOURCE DE TOUS LES CONFLITS

Depuis le Ragnarök, la Mane reste source de tous les conflits. L'équilibre actuelle dure depuis longtemps, mais chacun sait combien il est fragile. Les Dieux se haïssent et cela suffit à les faire se battre. Mais ils ont peur et se savent faibles. Avoir plus de Mane et en déposséder ses ennemis, voilà qui les fait vivre. Oui, la Mane, pour les Dieux, c'est la vie.

LES VALKYRIES BLANCHES, LE DÉBUT DES PROBLÈMES?

Freya a disparu. Ou plutôt, elle n'a pas suivi le dernier déplacement du Galpide. Elle n'est donc pas aux côtés de la Norne survivante, et cela depuis la première fois depuis le Meurtre. Ce fait en lui-même est inquiétant. Mais cela implique un autre changement qui fait s'interroger bien des gens au Galpide. Virig, le bras droit de Freya, va certainement devenir reine blanche. Avec Virig à leur tête, nul ne peut prédire ce que les Valkyries Blanches vont faire. Une seule chose est sûre, elles vont changer. Virig n'est pas aussi souple et tranquille que Freya. Quant à la Reine Rouge, acceptera-t-elle la domination de Virig comme elle acceptait celle de Freya? Rien n'est moins certain...

LES ASSES ET LES GÉANTS DES GLACES, DES RELATIONS 'TROP BONNES'

S'il est un peu difficile de comprendre ce qui a amené Vegtam -ce couard incompetent notoire- sur le trône des Dieux, évinçant le charismatique Baldr, on se souvient de la manière dont il est devenu un personnage de premier plan, lui qui n'était qu'un Dieu très mineur. C'est d'abord Mimir qui l'a introduit, mais c'est véritablement après la guerre de la Mane, lorsque l'on craignait une révolte des Géants des Glaces, qu'il est devenu 'quelqu'un'. C'est Vegtam qui est arrivé avec Bora, et qui a proposé de signer un accord avec eux: les Géants des Glaces promettaient de ne pas intervenir dans les affaires des Ases, et en échange, les Ases ne leur imposaient aucune contrainte particulière, les laissant libre de vaquer à leur grès. Ce coup lui a acquis une certaine notoriété, et c'est ainsi qu'il s'est installé sur le Trône, signant l'accord au nom des Ases (alors que Bora n'est même pas Roi de Glace...). Désormais, cet accord est de plus en plus remis en cause. En effet, les Géants des Glaces, affaiblis, diminués, ne sont plus une réelle menace. Des voix s'élèvent. Pourquoi laisser ces Dieux à sang froid libres d'aller et venir? Ils ne sont pas dignes de paraître sous les yeux des seuls vrais Dieux, les Ases. Pour l'instant, Vegtam fait la sourde oreille et ne tente rien contre les Géants des Glaces.

DES CRITIQUES DE PLUS EN PLUS VIVES AU SEIN DES ASSES

Baldr est souvent le premier à critiquer la 'politique' douce de Vegtam. Selon lui, sous le règne de Vegtam, les Ases s'amollissent. Régner par des accords, des lois, des mesurette, n'est pas digne! Les Ases, Dieux des Dieux, devraient régner par la hache et par le sang! Par leur simple Droit Divin. Le mépris dont Baldr inonde les autres Dieux -les non Ases- est bien connu. Mais s'il accepte encore la compagnie de Vanes ou d'Alfars et Fylgias, qui, eux, furent en un temps lointain de véritables Dieux, il ne supporte pas les Géants des Glaces. Baldr représente donc une opposition 'dure et tranchée'. D'aucuns diraient 'noble et valeureuse'. Vegtam dit 'stupide et bornée'.

LES ASSES ET LES VANES, DES RELATIONS TENDUES

C'est il y a un an que les Ases ont éjectés les Vanes de la garde royale, les remplaçant par des Fylgias noirs. La garde est devenue la garde noire, et le seul non Fylgia dedans est son chef: elle est dirigée par Djébé. Cela a été une humiliation pour les Vanes, d'autant qu'ils ont été forcés à accepter que l'attribut de meurtre d'Yngvi (Vane) soit attribué à Karack (Fylgia Noir).

Et il y a quelques jours, une nouvelle décision a été annoncée et elle devrait être mise en application samedi dans la journée: les Vanes n'ont plus le droit d'avoir d'attribut divin¹⁹ leur donnant un accès anormal à la richesse. La formulation peut surprendre si on ne sait pas que les Vanes possèdent le réel pouvoir de la richesse. On pourrait s'étonner que la richesse soit si importante chez les Dieux. Mais lorsqu'on n'a plus guère de pouvoirs magiques, l'or reste très influant. Hors, en ce temps où les Dieux sont inefficaces, peu nombreux sont les Hommes qui font encore de nombreuses offrandes pour des Ases. Ils n'ont donc que peu de sources de revenu. Mais la fécondité, le meurtre, l'or, seront toujours révéérés par les hommes. Et ces notions simples ont toujours été incarnées par des Vanes. Les Vanes accepteront-ils cette nouvelle humiliation? Peut-être. Après tout, si on les surnomme les Dormeurs, ce n'est pas pour rien. Les siècles semblent les avoir rendus... mous.

¹⁹ Un attribut divin est une capacité magique qui peut être transmise. Voir le chapitre sur la magie

MANI ET SOL

Il y a quelques jours, la tombe de Mani et Sol a été profanée. Cela a bouleversé le Fossoyeur, et les Dieux se sont agités. Les cadavres de Mani et Sol ont disparu. Et cela sans que le Fossoyeur soit là! en effet, si sa présence est nécessaire pour communiquer avec les stèles, il semble qu'on puisse se passer de lui pour faire des trous dans la terre. Le Fossoyeur est déjà habituellement très perturbé et perturbant, mais là, on ne l'a jamais vu si ... étrange (quoique le mot soit faible)

DÉPRIME GÉNÉRALISÉE

Déprime ressentie chez de nombreux humains, commence à percer chez les dieux. Les plaisirs ont goût de cendre

AU MEURTRE!

Il y a quelques semaines, Janus a été retrouvé mort, la tête éclatée par un rocher, au pied même du lieu que les Fylgias utilisent pour se ressourcer. Sacrilège s'il en est. Bien qu'il soit possible qu'il soit mort accidentellement, tombé sur ce rocher, les Fylgias Noirs ont enquêté. Janus, ramené à la vie, n'a rien pu dire. Il venait là pour se reposer, appréciant le calme du lieu. Il dit ne se souvenir de rien. Il n'a pas été possible de l'interroger plus longtemps, il s'est retiré dans ses terres. Janua, avec qui chacun sait qu'il est plus ou moins en froid depuis le Ragnarök, mais qui reste tout de même très proche de lui, l'y a suivi. Depuis, le Galpide a déménagé, et on commence à oublier ce meurtre.

* *

*

*Mieux être en vie
Que d'être sans vie,
Au vivant, la vache.
Je vis le feu flamboyer
Chez le riche,
Mais il gisait dehors, mort, devant la porte.*

*Vois-tu, si tu as un ami
En qui tu aies bien confiance
Et veux qu'il te fasse du bien,
Tu dois avec lui mêler ton âme
Et échanger des cadeaux,
Aller le voir souvent.*

*Il n'est fardeau meilleur
A porter sur sa route
Que n'est grande sagacité:
Mais il n'est pire viatique
A transporter par la plaine
Qu'un trop grand appétit de bière.*

*Le sot
Vieille toute la nuit,
Réfléchissant à tout et à rien;
Aussi est-il épuisé
Quand vient le matin:
Toute peine est restée ce qu'elle était.*

*L'Inavisé
Pense que tous ceux
Qui rient avec lui sont ses amis:
Alors découvre
Quand vient au thing
Qu'il y en a peu qui parlent pour lui.*

*Meurent les biens,
Meurent les parents,
Et toi, tu mourras de même;
Mais je sais une chose
Qui jamais ne meurt:
Le jugement porté sur chaque mort.*

Strophes extraites des Dits du Très-Haut (les Havamal) ²⁰

²⁰ L'Edda Poétique, textes présentés et traduits par Régis Boyer, éditions Fayard.

GÉOGRAPHIE – LE GALPIDE

Midgard est vaste et les Dieux s'y déplacent sans contraintes. Le jeu se situe au **Galpide**: terre neutre, siège du 'Gouvernement Autonome Libre Provisoire des Immortels Divins Exilés'. Le Galpide abrite quelques habitants permanents et surtout la Norne survivante et bien entendu des Servants.

Le Galpide:

- x Son **cimetière** (où l'on peut revenir à la vie dans certaines conditions, avec risque de grosse malédiction). Ses stèles de pouvoirs, ses stèles tombales, son fossoyeur.
- x Son **tribunal** (également appelé 'chambre du destin') où l'on règle les conflits par le 'jeu sacré du destin' (où dieux jouent aux dés l'issue d'une guerre ou déclenchent une grosse épidémie pour débarrasser un coin où ils veulent installer une résidence d'été). Le tribunal étant souvent détruit par une bagarre générale lorsqu'un Dieu est mauvais perdant, il n'a pas toujours de lieu fixe. Dernièrement, le Destin se jouait... à la Taberge.
- x Son arène **de Freya** (pour se taper dessus sans en crever, que ce soit pour s'amuser, ou à but sacré).
- x Son **bidule à lumière** (certains tentent de l'appeler 'temple de la lumière' mais cela vexe toujours les Ases qui estiment être, eux, des lumières) où les 6 couleurs sont régulièrement alimentées puis converties en lumière, permettant aux Dieux et aux Hommes de survivre sous une fausse Lune et un faux soleil.
- x Son **antre**, refuge des Servants (humains protégés et rendus immortels par la Norne, serviteurs des Dieux. On pense que certains sont plus puissants que les Dieux eux-mêmes²¹), herboristerie, laboratoire d'alchimie, bazar, ... dans l'antre on trouve souvent la Diseuse, le Joueur et le Fossoyeur en train de fumer quelques herbes tout en maudissant les Dieux qu'ils servent. L'antre contient des trésors en composants de toute sorte, mais elle est protégée par l'Oeil, un artefact qui voit tout et qui rend impossible toute mauvaise action dedans²².
- x Son Trône du Roi des Ases, Vegtam.
- x Et les autres points de chute des différentes espèces de Dieux et d'immortels.

Mais surtout, son auberge: la 'Taberge Ombrée': Beaucoup pensent que la seule chose qui maintienne le Galpide et ses lois est cette auberge. Seul endroit sur Midgard où les dieux et les héros peuvent venir boire un coup tranquillement, sans crainte de voir un humain débarquer. Cela fait du bien de se lâcher entre confrères, même si on déteste la plupart. Et puis en cas d'envie de bagarre, il y a l'arène de Freya qui permet de se défouler. Mais c'est surtout le seul endroit de Midgard où l'on serve la Paulette Divine et l'Ours du Berry (universellement connue comme la boisson préférée des Berserks).

LE GALPIDE, UN CAMPEMENT SANS PRÉTENTION

Les Dieux étant des créatures peu respectueuses de l'environnement, salissantes et soupe-au-lait, le Galpide ressemble rapidement à un croisement entre un dépotoir et une ville saccagée. C'est pourquoi il se déplace souvent. Ce sont les Servants qui s'en occupent, sans doute magiquement: ils déplacent la ville mais également le bidule à lumière et le cimetière (stèles et ossements inclus). Cela permet de toujours être installé dans un coin agréable et propre. Les herboristes apprécient particulièrement cet arrangement car cela leur permet de trouver plus facilement des herbes. Malheureusement, cela n'empêche pas le Galpide de brûler régulièrement. Aussi, le Galpide est-il depuis plusieurs années un simple campement. Quelle déception aurait les simples mortels s'ils savaient que la demeure des Dieux est composée de tentes!

Les Dieux ont pour la plupart leurs palais ailleurs. C'est Vegtam, le roi des Ases, qui a instauré le principe d'un Galpide campement. En partie car il aime voyager. Quand il est devenu Roi, il a été hors de question qu'il reste enfermé dans une forteresse, aussi belle soit-elle. Alors lorsque la forteresse en question a été brûlée une fois de trop, il a décidé d'opter pour une ville nomade. Au moins peut-il suivre les festivals mortels qui l'intéresse, s'installer au soleil ou être idéalement placé lorsque la saison des cerises dorées d'Akitorie commence.

UN NOUVEL EMPLACEMENT

Hier soir, le Galpide a sauté en un nouvel endroit: la forêt des Aëls. De vieilles légendes courent sur les Aëls. Il semble qu'il s'agisse d'un très ancien (et très grand) clan humain resté fidèle aux premiers Dieux (Fylgias).

²¹ Les Servants sont des PNJs, tout comme la Norne.

²² Vol, fouille interdits dans l'espace PNJ. Interdit également le fait d'y entrer sans la présence d'un PNJ

La forêt des Aëls est un coin champêtre à souhait, mais qui manque singulièrement de distractions. D'habitude, le Galpide se positionne à proximité d'un événement humain. Les fêtes gastronomiques sont particulièrement appréciées des Dieux, et ils ratent rarement les plus grands festivals de saltimbanques ou les fameux tournois de gladiateurs. Aussi, 10 secondes semaine a suffit aux Dieux pour savoir qu'ils allaient s'embêter dans ce nouvel emplacement. Ils ont donc décidé d'organiser la grande finale du **Paflaval**! Les Divins autorisés à participer à ce jeu préparent leurs stratégies. Quant aux autres, ils ne savent toujours pas de quoi il s'agit. Le Paflaval est un jeu né spontanément d'une série de paris stupides, et une grande partie de son succès vient du fait que seul les participants en connaissent les règles. Le prix à gagner est appréciable: titre de client privilégié à la Taberge, et effacement de toute ardoise! Et gare aux tricheurs: si Vegtam est un roi ouvert et laxiste, il ne supporte pas les tricheurs qui risquent rien de moins qu'une interdiction de Taberge!

Ce matin, vous vous donc levez en découvrant un endroit champêtre, le campement tassé entre quelques arbres et des enclos à chevaux. Vervandi vous dit qu'elle préfère encore la compagnie des animaux à celle des Dieux, les animaux étant plus intelligents. Le Fossoyeur paraît mécontent, il n'a pas trouvé d'endroit glauque et a dû matérialiser le cimetière dans un endroit beaucoup trop charmant. La Diseuse, vexée que l'on n'ait pas l'air d'apprécier l'endroit qu'elle a choisi, fait savoir que les légendes locales parlent d'une grande dalle blanche vierge de toute inscription, qui serait posée dans les alentours. Elle indique qu'une pierre sans inscription ne peut être qu'exceptionnelle. Mimir explique d'un ton docte qu'il s'agit de l'un des rocs auquel Loki lui-même fut lié alors qu'une vipère laisser couler son venin sur lui. Si on prenait la peine d'écouter les humains, on saurait qu'il s'agit à la fois de l'une des dalles de la porte d'Asgard, du tombeau d'un roi maudit, de l'emplacement du trésor d'un célèbre pirate, ou de l'entrée du royaume de Svartalfheim (le royaume des Nains). Il est plus probable que ce ne soit rien du tout.

LE PÉRIMÈTRE DE SÉCURITÉ

Les Dieux aiment rester entre eux. Aussi y a-t-il un périmètre de sécurité magique, qui éloigne et perd les intrus humains. Ce n'est pas une barrière physique, mais cela empêche tout mortel de passer.

L'AMBIANCE AU GALPIDE

La vie au Galpide n'est pas monotone. Les dieux vont et viennent, et rarement discrètement. Les Ases ne manquent que rarement une occasion de s'en prendre aux autres, surtout aux Alfars et Géants des Glaces. Si les Alfars ne peuvent pas réellement protester, les Géants des Glaces ripostent. Sans parler des Héros qui ne s'entendent guère entre eux, des Valkyries qui sont plus que susceptibles, et des Fylgias noirs qui sont irritables au point que c'est à peine drôle. Quant aux Vanes, ils ont des souffres-douleurs, mais pas toujours les mêmes. D'ailleurs, on considère en général que même les Alfars peuvent se défendre car tout justifie une bonne bagarre. Ils sont juste sensés la perdre... Bref, les dieux, les héros et les Valkyries se battent. Un mot de travers, un regard ou un sourcil qui se fronce, et les cris fusent, les mains s'approchent des armes, et pour peu que l'endroit soit dégagé, ils se battent.

La vie au Galpide ressemble donc souvent à une bagarre de taverne, mais en dehors de la taverne car les Dieux aiment encore plus boire que se battre... Ce sont les Fylgias noirs qui font la loi et qui empêchent les Dieux de s'entretuer trop longtemps. Du moins les empêchent-ils de tout brûler autour d'eux. Mais il arrive aussi aux Valkyries, excédées par le comportement des Dieux, de les charger violemment pour les calmer un peu. A moins que ce soit juste pour le plaisir. Quant aux Héros, ils ne manquent pas une occasion de combattre. Après tout, ils sont là pour ça.

En principe, les querelles se règlent dans l'arène de Freya. Dans cette arène, les blessures ne comptent pas réellement tant elles se ressoudent vite. Ce qui compte, c'est être le meilleur: le dernier debout. Cela se termine souvent au sol: les Dieux manquent parfois de dignité. Mais parfois, les armes sortent trop vite et c'est au milieu d'une place, au détour d'un chemin ou à la sortie de la Taverne que les armes dansent. Toujours pour le plus grand plaisir des spectateurs, qui n'hésitent pas à se joindre au combat. En dehors de l'arène de Freya, on considère en général qu'un combat cesse quand les combattants en ont assez ou quand un spectateur (un Dieu qui voulait dormir tranquillement, une Valkyrie agacée, un Fylgia qui se rappelle son devoir, ou un Héros qui en profite pour réprimander un dieu...) ramène le calme en tapant sur les combattants et en hurlant qu'il faut se calmer.

Tout cela n'est pas très digne... mais ça défoule. Si les mortels voyaient cela, nul doute qu'ils préféreraient savoir les Dieux en train de se défouler ainsi plutôt que de les voir ravager des contrées.

LE BIDULE À LUMIÈRE

Le bidule à lumière, construit peu après le Ragnarok par les humains de l'Empire du Kraken, focalise les éclats de l'Arc-en-ciel Bifrost et la Mane de Glace extraite du cadavre d'Ymir pour faire de la lumière que l'on peut qualifier d'artificielle et de la Mane de Glace. Séléné a la charge de distribuer la lumière la nuit et la Mane de Glace, Helios a la charge de la lumière du jour. Cette charge est un honneur mais c'est également un esclavage: la lumière les brûle et rarement ils peuvent se reposer. Séléné et Helios possédaient chacun un cristal permettant de focaliser la lumière et la Mane générée par le bidule, faisant ainsi un soleil (dans le cas d'Helios) ou une lune (dans le cas de Séléné). Malheureusement Helios a perdu le cristal il y a bien longtemps, à la suite d'une attaque dont personne n'a jamais pu déterminer l'origine. Sans le cristal, Helios est devenu fou de douleur, son propre corps servant de cristal. Depuis bien des siècles, seule Séléné vient encore au Galpide. Dans ces cas là, elle a toujours la place d'honneur à la table du Roi des Dieux.

Le Bidule à lumière est constitué d'un autel sur lequel 6 plateaux à offrandes sont dédiés aux 6 couleurs (rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet).

La création du bidule à lumière a été le seul acte d'harmonie: un véritable symbole de paix et d'entente. Elle a été créée par les humains, avec l'aide des Dieux. La puissance magique de démarrage fut fournie par les Alfars et les Géants des Glaces. Malheureusement, la paix et l'harmonie, ça n'existe pas. Dès la lumière inondant de nouveau Midgard, l'entente a éclaté. Peu de Dieux avaient réellement suivi la construction du bidule suffisamment pour avoir une bonne connaissance de son fonctionnement. Après la disparition du dernier humain ayant travaillé dessus, et après que la nation humaine qui avait inventé la technologie ait été balayée par une mauvaise manipulation du jeu du Destin, il ne restait plus que le Vane Magamont à savoir la faire fonctionner et la réparer. Comme elle fonctionnait toute seule et sans pépin, personne n'a vu l'intérêt de noter ça ou de transmettre la connaissance si ce n'est à travers quelques livres humains. Les livres ont malheureusement disparus lors de la première guerre des hommes. Le Vane Magamont a survécu aux différentes guerres, chacun faisant bien attention de l'aider à revenir à la vie afin qu'il ne perde pas trop sa mémoire. Malheureusement, comme de tout temps il a préféré la compagnie des hommes à celle des siens (les dieux)... il a finalement perdu la vie d'une manière parfaitement ridicule: au cours d'une rixe avec des hommes. Tout seul, sans Dieu pour l'aider à revenir, et mort de manière si sotte, Magamont mit du temps à revenir. Et il est revenu sans toute sa mémoire... Envolée, la connaissance. Il en reste des bribes mais rien de suffisant pour vraiment connaître le bidule. On admet généralement qu'un bon sort de vision suffirait à en savoir plus, en cas de besoin. Le besoin ne s'étant jamais fait sentir, et comme le sort de vision fait loucher, aucun Dieu ne s'est donné la peine de le faire. De toute manière, ça paraîtrait suspect: qui pourrait bien vouloir tripoter le bidule? Seul un fou voudrait le dérégler.

On se souvient seulement que toute personne peut interagir avec le bidule à lumière en s'y accordant. Pour bénéficier d'un afflux de Mane (+1PM), il faut se concentrer devant une couleur pendant 5 minutes puis déposer une offrande ou une bougie de la couleur choisie (les joueurs peuvent apporter ce qu'ils veulent: joli caillou, fleur séchée, perle, plume, ...). **Role Play:** les joueurs sont libres et encouragés à faire une jolie gestuelle RP, voir une petite danse...

Pour interagir plus profondément (modifier le bidule, si on savait comment faire), on sait qu'il faut se concentrer plusieurs minutes devant chaque couleur.

Les PMs gagnés par le bidule ou l'arène ne peuvent dépasser le max du joueur. Un Alfar embouteillé ne peut pas remonter ses points de Mane.

Role Play: il est demandé aux joueurs d'apporter au moins une offrande (bougie ou autre offrande) colorée. Une offrande jaune peut être une simple fleur de pissenlit, donc on ne demande pas aux joueurs de se ruiner. Apporter une offrande n'est pas obligatoire, mais si chacun participe, ça peut rendre un effet sympa, et ensuite les joueurs sont libres de faire du RP en allant déposer des offrandes et 'prier' (se concentrer) devant la couleur. Merci de ne pas tous apporter ce qui est facile (Rouge ^^) mais de penser aux couleurs plus compliquées (bleu, violet)... Dans la mesure du possible, considérez que les offrandes sont perdues (pas de jolies choses auxquelles vous tenez, à moins que ce soit facilement identifiable et récupérable, à charge du PJ à récupérer l'objet à la fin du jeu avant que tout soit rangé...).

L'ARÈNE DE FREYA

Seuls Eir et Freya peuvent utiliser de la Mane dans l'arène de Freya. Pour les autres, il n'est possible d'utiliser aucun sort consommant de la Mane (en revanche les attributs divins passifs et autres enchantements sont actifs). Les Blessures faites dans l'arène guérissent très rapidement (sortir de l'arène et rester tranquille 10 minutes).

Dans l'arène, il est possible de combattre pour gagner de la Mane (+2PM *par combat sacré remporté*). Un combat n'est pas un petit duel, c'est une phase de combat 'longue' qui doit impliquer au moins 6 personnages -PJs ou PNJs-, 4 au moins formant un carré autour du duel. Celui qui perd son duel retourne dans le carré et est remplacé par un membre du carré. Il faut gagner 3 duels pour remporter le combat sacré (le combat sacré s'arrête alors).

Tout personnage s'entraînant le matin (RP: plusieurs minutes, et de manière bruyante) dans l'arène obtient 1PV de plus pour la journée. Ce point s'ajoute à son total max (en cas de blessures il est donc récupérable par un soin usuel).

Rappelons que les PMs gagnés par le bidule ou l'arène ne peuvent dépasser le max du joueur. Remarque: un Alfar embouteillé ne peut pas remonter ses points de Mane.

LE CIMETIÈRE

Histoire- L'apparition, le Fossoyeur et les stèles de pouvoir

Après le Ragnarök les corps des Dieux ont été rassemblés en un endroit qui devint rapidement un lieu de prière pour les humains et de repos pour les divins survivants. Quelques semaines à peine après le Ragnarök vint un mystique humain qui s'y installa et qui y organisa des cérémonies, attirant de plus en plus d'autres humains venant prier. Avec le temps, on s'aperçut que l'endroit était de plus en plus chargé de magie et de pouvoir. Des stèles furent alors installées, et elles captèrent ces pouvoirs. On pense qu'il s'agit des pouvoirs divins libérés par les cadavres des dieux. Petit à petit, on trouva le moyen de diriger ces pouvoirs sur les divins survivants. C'est ainsi que naquirent les Attributs de Puissance: la plupart des divins (héros, dieux, Valkyrie) possèdent un sortilège ou un bonus passif qui est lié à l'une des stèles. Ces attributs sont captables (volables) et cumulables²³. Quant au mystique humain, il parut avoir capté lui-même une partie de l'âme du cimetière. Il survécut bien au delà d'une vie humaine, et l'histoire perdit son nom. Désormais, il est le Fossoyeur²⁴, et c'est un servant.

Lors de la guerre des hommes, le cimetière fut dévasté; les cadavres déterrés et brûlés. Seuls les corps de Mani et Sol restèrent intacts, semblant indescritibles malgré un acharnement certain. Le reste n'est plus qu'un mélange d'ossements.

Après la guerre, certains dieux installèrent des stèles tombales pour honorer ceux dont les corps avaient disparu. Il y en a même une pour Loki. Petite et disgracieuse, la stèle de Loki est rejetée dans un coin mais il lui arrive encore de luire d'une lumière étrange et fourbe. Et comme pour les stèles de pouvoir, on s'aperçut que les stèles tombales captaient l'essence des dieux morts. La stèle de Loki fut immédiatement enchaînée.

De nos jours, le cimetière est une partie importante du Galpide, et il en est relativement proche physiquement. Il est composé de stèles de pouvoir (par lesquelles sont liés les attributs de puissance des divins) et de stèles tombales. Quand le Galpide déménage 'magiquement', le cimetière suit... Bien entendu, ça pose parfois quelques problèmes. On se souvient encore du fois où le Fossoyeur avait discrètement profité d'un déménagement du Galpide pour déplacer le cimetière au fond d'un lac...

Le fossoyeur est un être un peu glauque, simple d'esprit. Son rôle est principalement de s'occuper du cimetière, le ranger, le nettoyer. Le Fossoyeur ne passe bien sûr pas tout son temps au cimetière, mais il est le gardien, lié par la Norne elle-même. S'il est absent, on peut y entrer mais pas interagir avec son contenu: on n'entre que dans une image du lieu (encore que ce point soit controversé, on se demande parfois s'il n'y a pas de l'abus de pouvoir...). Seul le Fossoyeur peut exécuter le sortilège permettant à un visiteur de pénétrer réellement 'corps et âme' dans le cimetière, et donc d'interagir avec les stèles et les tombes qui le compose. Le Fossoyeur étant un personnage pour le moins instable, il arrive qu'il demande un prix très lourd à ses visiteurs... par le passé, le Fossoyeur a ainsi assisté à des rituels particulièrement maléfiques, et il a traversé l'esprit de certains dieux qu'il faudrait le punir pour cela... ou lui arracher des bribes de vérité. Fort mal en a pris à ces dieux. S'en prendre au

²³ Voir le chapitre Magie pour une description plus précise des attributs

²⁴ Le Fossoyeur est un PNJ

Fossoyeur pour l'un des actes qui y a été commis en sa présence, c'est subir le courroux du cimetière lui-même, en général sous forme d'une malédiction prononcée par le Fossoyeur! Car oui... on murmure que le cimetière parle au Fossoyeur. Le cimetière? Ou ses habitants? Odin lui-même parlerait-il au Fossoyeur à travers ses ossements? Certains le croient...

Revenir à la vie au Galpide

Bien que la mort d'un Divin ne soit jamais définitive, elle a l'inconvénient de pouvoir durer un certain temps, et le retour à la vie peut être très aléatoirement réussi²⁵... Une solution plus 'sûre' de revenir à la vie est le cimetière du Galpide. Si le corps est transporté dans le cimetière du Galpide [*faire un effort de RP et y être transporté, ne pas y aller sur ses deux pieds*], et si un vivant y réalise le sortilège de rappel en présence de la Norne, le mort est certain de se relever dans le cimetière même et sous sa forme d'origine, bien qu'en général avec quelques désagréments (malédiction, infirmité, ect). Lors du rituel de rappel à la vie, effectué par un passeur, les vivants doivent parler pour le mort: raconter ses exploits, sa vie, ses échecs. La présence du Fossoyeur est nécessaire, et comme souvent, il faut parfois l'acheter. *Remarque: le mort revient à la vie avec 1 points de vie. Il doit donc être soigné. Le retour à la vie est perturbant: le mort ne se rappelle pas de ses 10 dernières secondes de vie.*

Les stèles de pouvoirs sont: 'Esprit', 'Combat', 'Vie', 'Feu', 'Glace', 'Destin', 'Prière'. Chaque attribut de puissance et chaque sort et sortilège est lié à l'une de ces stèles (ou exceptionnellement, à une stèle tombale). Si l'une est corrompue, aïe, aïe, aïe.

Dans le cimetière on trouve également les pierres tombales de Loki (la tombe est enchaînée, afin que ses attributs néfastes ne se répandent pas sur Midgard), Hel, Thor, Odin, Ydunn et Tyr.

Le Fossoyeur répond ou ne répond pas aux questions à sa libre convenance. Parfois il se fait payer, parfois non. Il est sous protection de la Norne, et intorturable (si cela se faisait, les malédiction pleuvraient). Par contre, s'il répond à une question, il ne ment jamais dans sa réponse. Cela lui est impossible (lié par la Norne qui elle non plus ne ment pas).

LES LOIS

Il existe relativement peu de lois. La raison en est qu'il est très difficile de contraindre ou de punir un véritable immortel. La seule punition réellement efficace est ce que les Dieux appellent 'proscription'²⁶: nul ne parle, n'héberge ni aide un proscrit. La taberge lui est interdite. Un Divin frappé de proscription n'a plus qu'à vivre en ermite. Ou pire, en humain.

LES LOIS ÉDICTÉES PAR LE DESTIN

De mémoire, il n'existe qu'une Loi édictée par les Nornes lorsque les tous premiers hommes révèrent les tous premiers Dieux:

'qui se dit Dieu ne peut refuser le défi d'un Homme, quelle que soit la forme que prend ce défi'

Il ne s'agit pas forcément d'un défi guerrier. Par Homme on entend... Homme mortel (donc pas un Héro). Les Dieux sont soumis à cette loi. Il ne leur est pas possible de s'y dérober, pas plus qu'il n'est possible à un homme de refuser de respirer. Cela fait partie de leur nature. Par contre, un Dieu pouvant facilement pourrir la vie d'un homme, les rares hommes connaissant cette loi l'utilisent avec parcimonie.

LES LOIS ÉDICTÉES PAR LES DIEUX, DEVANT LE DESTIN

L'uniquisme est interdit

En aucun cas, il n'est permis à un être Divin de se faire révéler par une peuple sans indiquer à ce peuple qu'il existe d'autres Dieux. Les cas d'uniquisme sont très rares. Cette loi date d'avant même le Ragnarök.

²⁵ Voir également les règles Vie et Mort

²⁶ le véritable sens du mot 'proscription' n'est pas exactement celui qu'on utilise ici, mais c'était plus simple de faire ce raccourci...

Le Meurtre d'un autre être Divin est interdit

Les seules cas où il est permis de tuer un autre être Divin sont:

- x si cet être est proscrit,
- x en cas de guerre déclarée, si cet être est un ennemi
- x en cas de vendetta déclarée, si cet être est sur la liste de ceux qui doivent être tués pour clore la vendetta

Par tuer, on entend: mettre à l'agonie puis vider l'être de son sang et abandonner son corps sans faire le rituel de résurrection au cimetière. Il est bien entendu très bien vue de tuer au combat, tant qu'on respecte le corps de l'ennemi (et qu'on évite de le vider volontairement de son sang: les Dieux n'aiment pas être traités comme de vulgaires poulets). Cette loi date du serment de vie, signé après la première guerre des hommes.

Contrat de Limite de l'Embouteillage

Il s'agit d'un contrat passé devant la Norne, qui ne peut être trahi²⁷. Passé entre l'Alfar Fearghus et le roi des Ases (alors Baldr) au nom de tous les Ases, à la fin de la guerre de la Mane. L'embouteillage est non nocif et c'est une période d'esclavage 'courte' de pas plus de 500 ans (malheureusement la plupart des Alfars embouteillés sont ré-embouteillés directement après la période de 500 ans ou avec juste une petite décennie de liberté).

LES LOIS ÉDICTÉES PAR LE ROI DES ASES (VEGTAM)

Vegtam, le Roi des Ases et Roi des Dieux, promulgue de temps à autres des lois, qui sont relativement bien suivies lorsque les gardes de Vegtam sont dans les alentours, mais qui sont oubliées sinon. Elles ne sont pas aussi fortes que les lois précédentes.

Tout nouveau Héros doit être intronisé (cérémonie par la Reine Blanche) au Galpide.

Seul Vegtam a le droit de décider d'un embouteillage²⁸. Toute personne désirant acquérir une bouteille doit donc en faire la demande auprès de Vegtam, en lui donnant le nom de l'Alfar. S'il accepte, Vegtam fait procéder à l'embouteillage et fait remettre la bouteille à son propriétaire. Nul ne sait qui réalise l'embouteillage, et le sujet ne doit pas être évoqué. La transmission de Bouteilles de Manalfs n'est autorisée qu'entre Ases. Pour un Fylgia, la demande doit être faite à Vegtam. Seuls les Fylgias et les Ases sont autorisés à bénéficier de l'embouteillage (on dit aussi, à consommer de la Manalf).

Seul Vegtam a le droit de décider d'une 'transmission' d'attribut Divin. Sans un décret officiel signé de sa main, c'est considéré comme un vol. Néanmoins, si les captages non autorisés d'attributs ne sont pas fréquents, ils ne sont pas rares non plus. Tout dépend de qui est la victime...

LES ROIS

Il existe 4 Rois (des Dieux, de Feu, de Glace, Reine Blanche). Il s'agit d'un statut « magique » qui nécessite donc une cérémonie et qui donne des pouvoirs magiques en plus d'un pouvoir social (hiérarchique).

Remarque: le déroulement de la cérémonie de 'couronnement' n'est pas précisé ici. C'est laissé au libre choix des joueurs. Essayez néanmoins de faire un beau RP, une belle et longue cérémonie, et pas un truc à la sauvette en cachette.

²⁷ Il ne peut réellement pas être trahi. C'est une impossibilité complète dictée par le Destin.

²⁸ Se reporter au chapitre Magie pour des précisions sur l'embouteillage

LE ROI DES DIEUX

Pour devenir Roi des Dieux: il faut être un être Divin mais pas une Valkyrie (sauf si elle est de naissance divine: Vane ou Ase...). il suffit de boire la **potion du roi**²⁹ dans laquelle a été versée le sang du roi précédent (directement depuis son bras), en étant assis sur le trône.

Pouvoir du Roi des Dieux (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): sur tous les membres d'un peuple à portée de voix (choisir le peuple. Seules les Valkyries sont insensibles à ce pouvoir). **Mot de pouvoir de masse** avec possibilité d'une cible (donc 'vomis de masse' ou 'attaquez machin' de masse... Possibilité d'improviser sur le mot de pouvoir. Tout est possible y compris le suicide collectif (qui fait tomber à 0pv). **Un Roi des Dieux a 5PV en plus.**

Le Trône peut donner au Roi des Dieux des visions sur le passé... Le Trône peut également être 'lu' par un sortilège de Vision mais il faut mettre beaucoup beaucoup de Mane en jeu et un échec peut faire très mal.

Le Roi des Dieux actuel est Vegtam.

LE ROI FEU [ALFARS ET FYLGAS]

Pour devenir Roi Feu il faut être un Alfar ou un Fylgia, et que chaque être de feu -soit environ 80% de Alfars et Fylgias du Galpide- verse son sang et partage la boisson dans laquelle été diluée la **potion du roi**. C'est le dernier qui boit qui doit tout boire et qui devient le Roi Feu.

Pouvoir du Roi Feu (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): Berserk de masse sur tous les Alfars et Fylgias à portée de voix. Le Roi Feu, en même temps qu'il rend Berserk ses sujets, doit leur désigner une cible (personnage ou peuple). **Un Roi Feu a 5PV en plus.**

Le Roi Feu actuel est l'Alfar Dragon, qui est embouteillé. La possession de la bouteille de Dragon donne à son possesseur presque les pouvoirs du Roi Feu. Dragon retrouve le pouvoir du Roi Feu si il est désembouteillé. Si un autre devient Roi Feu, la bouteille perd ses pouvoirs particuliers pour redevenir une bouteille de Manalf normale.

Pouvoir transmis par la bouteille du Roi Feu à celui qui la possède (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): le même que le pouvoir du Roi de Feu.

ROI GLACE [GÉANTS DE GLACE]

Pour devenir Roi Glace il faut être un Géant des Glaces, et que chaque *Géant des Glaces*, soit environ 80% des *Géants de Glace du Galpide* verse son sang et partage la boisson dans laquelle été diluée la **potion du roi**. C'est le dernier qui boit qui doit tout boire et qui devient le Roi Glace.

Pouvoir du Roi Glace (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): Berserk de masse sur tous les *Géants de Glace* à portée de voix. Le Roi Glace, en même temps qu'il rend Berserk ses sujets, doit leur désigner une cible (personnage ou peuple). **Un Roi Glace a 5PV en plus.**

Il n'y a actuellement pas de Roi Glace.

Pouvoir transmis par la bouteille du Roi Feu à celui qui la possède (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): pouvoir sur Alfars et Fylgias à portée de voix. 'attise': tout feu s'enflamme (au choix des joueurs: colère, brûle sur place, ou Berserk aléatoire).

LE REINE BLANCHE

Pour devenir Reine Blanche il faut être une Valkyrie (quelle que soit la couleur), posséder la plume de Freya³⁰, et boire la **potion du roi** dans laquelle du sang de la précédente reine blanche a été versée. Environ 80% des Valkyries présentes au Galpide doivent rendre hommage à la Reine Blanche lors d'une belle cérémonie. Son symbole est la plume de Freya.

Pouvoir (2 fois par jour, ne coûte pas de Mane): Pouvoir identique à celui du Roi des Dieux, mais sur les Valkyries seulement. **La Reine Blanche a 5PV en plus.**

²⁹ Recette connue de certains alchimistes et autres joueurs

³⁰ Objet de jeu CCO

La Reine Blanche actuelle est Freya.

LE JEU DU DESTIN

Les puissants n'aiment pas marchander. C'est si peuple, de marchander... Ils préfèrent jouer et parier. Sur tout... tout Dieu doit accepter le résultat (les effets du paris étant décidés avant la partie). Ils y sont forcés par le Destin. Donc au lieu de marchander souvent ils disent 'on le joue au destin'...

Le jeu de destin est en 3 manches:

Appel aux forces (le classique « pierre > ciseau > papier » interprété comme « feu > homme > glace »)

- ✓ la glace éteint le feu
- ✓ le feu brûle l'homme
- ✓ l'homme fait des glaçons

Le duel des forces (duel dans l'arène de Freya)

L'appel au hasard (jeu de dès classique, **les règles seront précisées ultérieurement**).

Il est assez mal vu d'être vexé ou d'exercer une vendetta personnelle lorsque l'on perd un Jeu du Destin. On considère que c'est Divin d'accepter le résultat sans plus y penser.

On pourra soit jouer le Destin:

- ✓ Au lieu de marchander (allez, jouons le prix... si je l'emporte, tu l'as pour...) ou pour le Fun.
- ✓ **Jouer le destin d'humains ou de territoires** (issue d'une bataille, récolte avantageuse, épidémie, ...). Ce jeu-là demande la présence du Servant '**Le Joueur**³¹'. Dans ce cas, il faut annoncer à l'avance la mise en jeu d'un destin. Le jeu est ouvert: tout divin peut venir en proposant un autre destin... C'est le Joueur_pnj qui annonce, prend les 'inscriptions' et les ferme (quand il veut...). Les jeux se font ensuite successivement: le Divin ayant lancé le jeu jouant en premier. Si aucun Divin ne veut jouer contre celui qui lance le jeu (aucun Divin ne veut proposer un autre Destin), c'est le Joueur_pnj qui joue contre le Divin (le Joueur_pnj peut choisir un champion pour jouer à sa place...)
- ✓ *Remarque: le Joueur_pnj peut être acheté pour précipiter un peu les choses et éviter qu'il y ait trop de participants. Mais au risque d'attirer l'œil cruel de la Norne, ce qui est toujours dangereux. **Chaque Divin entrant dans une telle partie de Jeu du Destin use 3 points de Mane** (et en ré-use 3 s'il veut rejouer dans la même partie, par exemple s'il a perdu...). **Le jeu s'achève quand il n'y a plus de participant.** Le dernier participant est le vainqueur, c'est le Destin qu'il avait proposé qui est appliqué.*

³¹ Le Joueur est un PNJ

PERSONNAGES DIVINS: DIEUX, HÉROS, VALKYRIES

LES HÉROS

*Droit dans sa cotte de mailles
Se dresse le fils de Sigmundr,
Vieux d'un jour seulement,
Voici venu le jour!
Il darde ses regards
A la mode des héros,
Celui-là est l'ami du loup,
Il faut nous réjouir!*

*Je préférerais
A Frekasteinn
Rassasier les corbeaux
De ta charogne
Que de flatter votre chienne
Pour lui donner son écuelle
Ou donner aux verrats la pâtée;
Que les Gröms discutent avec toi!*

Extraits de 'Premier chant de Helgi, meurtrier de Hundigr'³²

Chacun sait qui sont les héros: des hommes morts sur le champs de bataille et choisis par les Valkyries. La moitié des héros sont emmenés dans le palais de Freya, tandis qu'Odin reçoit l'autre moitié dans son royaume du Valhöll (ou Valhalla). Avant le Ragnarok, les légendes les concernant étaient nombreuses. Les hommes se murmuraient que...

'Là, chaque jour, arrivent ceux que Odin a choisis. Tous sont morts par les armes. Ils arrivent au Valhalla ceux dont le crâne a été fendu en deux par une épée, ceux dont le cœur a été percé par une flèche, ceux dont les lances ont arraché la vie, ceux que leurs ennemis ont égorgés et parfois torturés. Ils sont là, couverts du sang de leurs récentes blessures, tout haletants du combat qui vient de se terminer et où ils ont laissé la vie. (...) Ils sont là les guerriers, les braves, les purs. Tous, en arrivant, reconnaissent le Valhalla. (...) Sonnent les pavés d'or sous le choc des épées et des boucliers qu'ils traînent encore, comme autant de preuves de leur vaillance. (...) Ces héros, en entrant dans le Valhalla, prennent le nom d'Eiðherjar. (...) Dans ce séjour, ils vont recommencer le combat, tomber l'épée à la main et se relevent à nouveau pour reprendre une guerre qui ne saurait s'achever. Leur éternité, c'est la bataille. (...) Dans le Valhalla, les héros morts, quand ils ne se battent pas, festoient dans une ambiance joyeuse.'

FACTIONS: MERCENAIRES, PRO HUMAINS ET VALKYRIENS, ADEPTES

Depuis la fin de la Guerre de la Mane, les héros bénéficient de la prière des hommes (sous forme de points de Mane quotidiens).

On en trouve partout sur Midgard. Les héros ne forment pas un groupe cohérent et soudé. Il y a autant d'opinions et de comportement que de héros. Certains haïssent les Dieux, d'autres continuent à les révéler et les craindre comme lorsqu'ils étaient vivants. Certains voient arriver les nouveaux héros avec toujours une certaine nostalgie, souhaitant les aider de leur mieux. D'autres ne voient les nouveaux que comme des pions dont il faut profiter. Certains se comportent comme des Dieux, jouant avec les humains sans aucun remord, d'autres au contraire souhaitent les protéger.

³² Extrait de l'Edda Poétique, textes présentés et traduits par Régis Boyer, édition Fayard.

Les héros n'ont même pas leur origine en commun. Ils viennent de partout, et certains, lorsqu'ils meurent et sont emportés par les Valkyries, découvrent avec stupeur des Dieux dont ils ignoraient tout, car ils étaient fidèles à d'autres croyances. Beaucoup de héros vivent très mal le fait d'apprendre qu'un même Dieu peut être révéré de manière différente d'une vallée à un désert, portant même un nom différent. Le seul point commun est sans doute que la plupart des Héros oublient bien vite leur vie humaine et leur clan. D'une part car il est très mal considéré de se préoccuper de son passé vivant, d'autre part car ce passé s'efface rapidement, tant les vies des royaumes humains sont éphémères. On peut donc difficilement établir des traditions et des règles que suivraient tous les héros. Les héros n'ont, en général, aucun sens du groupe.

On peut néanmoins distinguer plusieurs tendances qui, souvent, s'opposent.

Les Mercenaires se vendent au plus offrant, et ne font jamais allégeance. Ils n'ont pas d'attache humaine, si ce n'est pour se tailler un empire. Leur progression personnelle (argent, pouvoir) est devenue leur unique raison de vivre. Il est très rare qu'il protège des humains. Après des siècles de domination des Ases, la plupart des mercenaires sont à leur service. Djébé l'ancien est traditionnellement considéré comme le chef des Mercenaires bien que les Mercenaires soient indépendants. **Allégeances générales:** respect des Ases et dans une moindre mesure, des Vanes. Mépris des Alfars. Mépris des Valkyries. Respect des Fylgias Noirs. Ignorance des autres Fylgias. Défiance des Géants des Glaces.

Les Pro-humains, luttent pour un 'monde meilleur' pour les mortels. Ils luttent donc en général contre les Ases et les Vanes. L'amélioration et la sauvegarde des mortels est devenu leur unique raison de vivre. Radhamentes est traditionnellement considéré comme le chef des Pro-humains bien que la plupart des pro-humains restent très indépendants. **Allégeances générales:** défiance ou haine des Ases et dans une moindre mesure, des Vanes. Ignorance ou plainte des Alfars et des Fylgias sauvages. Amitié mêlée de mépris pour les Valkyries Blanches qui servent toujours les Ases. Désir de les voir devenir plus indépendantes. Amitié pour les Valkyries Noires. Défiance ou haine des Valkyries Rouges. Mépris des Fylgias Noirs (qui ont trahis ce qu'ils étaient en se mettant à la solde des Ases). Neutralité avec les Géants des Glaces.

Les Valkyriens sont affiliés aux Valkyries (en général les noires). Ils restent avec elles, vivant à l'écart des hommes et des Dieux. **Les mains du destin** sont des héros indépendants travaillant pour la Norne. Ils travaillent en bonne intelligence avec les Valkyries, mais sont indépendants. En général, ils vont régler des conflits un peu partout dans le monde mortel, influant sur le destin des peuples, suivant la volonté de la Norne (qui est simplement de limiter les dégâts causés par les Ases et les Vanes). Les Valkyriens et les mains du destin s'entendent bien, et en général se tolèrent (voir peuvent s'allier) avec les Pro-humains. Mais ils n'ont que peu de respect pour les Mercenaires. **Allégeances générales:** amitié et respect pour les Valkyries qu'ils servent, neutralité, défiance ou haine pour les autres.

Enfin, les adeptes sont des héros qui servent un Dieu particulier, par amitié, respect, admiration ou foi. **Allégeances générales:** selon le Dieu qu'ils servent. A priori, allégeance totale pour le Dieu qu'ils servent, et défiance pour tous les autres. Haine pour les ennemis de son Dieu.

Les mauvaises langues disent que les non mercenaires sont jaloux des Mercenaires, qui jouissent de plus de pouvoir social, de gloire et d'argent. Elles disent aussi que bien des Héros souhaitent devenir Mercenaires mais que peu nombreux sont ceux qui obtiennent quoique ce soit de la part des Ases et des Vanes... Seuls les meilleurs deviennent des Mercenaires, les autres restent de simple 'vendus'.

Certains considèrent que traiter d'homme un Héros c'est l'insulter. Ils ne sont pas des hommes, mais des héros. Presque des dieux. D'autres considèrent qu'ils ne méritent pas le titre d'homme: ils ne vivent plus. Tous s'accordent à dire qu'ils ne sont plus des hommes. Pourtant... on se souvient qu'en tant que nés hommes, ils ont des possibilités que les Dieux n'ont pas: les hommes étant plus faibles que les Dieux, les serments et les devoirs sont moins absolus pour eux que pour les Dieux. Concrètement, personne ne sait plus exactement ce que cela signifie.

FYLGIAS ET ALFARS

*Feu et chants,
Fer et ans,
A genoux devant moi.
Feu sacré,
Feu chanté,
Offres-moi ton sang.*

FYLGIAS ET ALFARS: LES ÊTRES DE FEU

L'histoire des Fylgias est longue: ils sont les premiers Dieux des hommes³³. C'est Ymir lui-même qui a transformé les premiers êtres de Feu venus de Muspellheim et en a fait des Fylgias. Ce sont les Nornes qui leur ont permis de prendre forme tangible. Les Fylgias qui savent transformer la Mane d'Ymir en Mane de Feu; Les Fylgias qui pour survivre, doivent se lier à un lieu naturel et y fusionner avec Ymir; Les Fylgias qui bénéficiaient du pouvoir de la prière, avant que la Tisseuse détourne ce pouvoir sur les Héros; Les Fylgias, premiers Dieux des hommes, oubliés des hommes depuis si longtemps.

Car ensuite vinrent les Alfars. Mais c'est également Ymir qui a fait les Alfars, réunissant ensembles des Fylgias pour créer des Dieux plus puissants³⁴. Les Alfars sont donc également des créatures de Feu, capables de transformer la Mane d'Ymir en Mane de Feu. Plus puissants que les Fylgias, les Alfars ne se lient pas à un lieu naturel, ils ne fusionnent pas avec Ymir. Et ils n'ont jamais bénéficié de la prière des hommes.

Les Alfars, qui ont été à leur tour oublié des hommes, et remplacés dans leurs cœurs par les Vanes.

FYLGIAS: LES 3 VOIES DIFFÉRENTES: SAUVAGES, GRIS, NOIRS

Jusqu'à ce que les Fylgias perdent le pouvoir prière, ils étaient tous similaires bien que d'apparence différente. Certains étaient plus solitaires et plus sauvages que d'autres, certains plus puissants que d'autres, mais globalement, ils étaient frères. Après le Ragnarok, lorsque petit-à-petit les Dieux prenaient forme humaine, les plus puissants des Fylgias devenaient proches de plus faibles des Alfars.

Et puis, l'intervention de la Tisseuse fit basculer le Destin des Fylgias. Privés de la prière des hommes, ils s'effondrèrent. Bien sûr, ils avaient toujours la Mane produite par leurs temples consacrés, mais les Fylgias n'étaient pas des Dieux puissants. La plupart n'avaient pas de temple consacré, se contentant de recevoir les offrandes de leurs humains à l'endroit où ils étaient liés. Il ne leur que resta donc plus que la Mane produite à partir de la Mane d'Ymir.

Certains s'abandonnèrent à la douleur de cette perte. D'autres devinrent fous, ne parvenant pas à survivre à l'isolement et la solitude qui était l'effet secondaire de ne plus entendre les hommes prier. Et d'autres, plus forts, ou déjà habitués à la solitude, n'ayant pas beaucoup d'humains pour les prier, résistèrent. Mais tous finirent pas s'apercevoir que la mort pouvait désormais les détruire. La plupart des Fylgias morts ne se relevaient pas indemnes. Beaucoup revenaient, mais ayant perdu la raison.

C'est ainsi que de nombreux Fylgias devinrent des Fylgias Sauvages. Ceux-là ne sont presque plus conscients. Ils errent dans les forêts sous forme d'animaux fabuleux ou de créatures sylvestres, et il est difficile de communiquer avec eux. Savent-ils seulement qu'ils sont des Dieux? Certains sont restés auprès des humains qui les avaient priés, et dans certains cas, les humains ont continué à les révéler, comprenant que leurs Dieux avaient été abattus, mais continuant de les aimer. C'est ainsi qu'on vit des Fylgias Sauvages combattre pour les humains, les protégeant. Mais plus souvent, les Fylgias sauvages, sentant toute trace de conscience s'effacer, s'enfoncent dans des territoires sauvages où ils errent, à jamais déchirés par le souvenir qu'ils ont été autre chose, sans savoir quoi, ni si c'est important.

Mais tous ne sombrèrent pas. Ce sont les solitaires, ceux qui étaient durs et sombres, qui survécurent. Et c'est alors que les Ases comprirent qu'ils pourraient en tirer bénéfice. En leur offrant la Manalf³⁵ en échange de leur

³³ Pour le détail, se reporter à l'histoire du monde

³⁴ Pour le détail, se reporter à l'histoire du monde

³⁵ Mane extraite des Alfars embouteillés. Voir le chapitre sur la Magie

service, les Ases créèrent les **Fylgias Noirs**. Mais d'utiliser de la Manalf les a pervertis. Ils sont maudits, déprimés, sombres, haineux. On dit que l'utilisation même de leurs pouvoirs leur est douloureuse, et que la Fusion avec Ymir n'est plus qu'une torture restée indispensable. Mais cette torture ne leur apporte pas que la Gloire du service des Ases. Cette source de Mane leur permet également de ne pas devenir des Fylgias Sauvages...

Certains rares Fylgias ne sont ni sauvages ni noirs. **Ce sont les Gris**. Ceux-là sont conscients, en forme quasi humaine (comme les noirs), mais ne prennent pas de manalf. Ils sont rares car ils n'ont pas leur place sur Midgard: pour les Ases, les Fylgias sont soit des animaux cachés dans des territoires sauvages, soit des mercenaires à leur solde... Tous les Fylgias Gris travaillent pour les Ases, gratuitement, s'offrant de leur propre choix, sans rien attendre en retour. Comment restent-ils conscients alors qu'ils devraient être sauvages? Pour certain, c'est une force peu commune. Pour d'autre, la haine et la colère qui forment une barrière efficace. Mais la vérité est plus simple: ils pourraient devenir sauvages à tout instant.

Les Vanes détestent les Fylgias Noirs. Après tout, les Vanes travaillaient pour les Ases pour rien: jamais ils n'ont obtenu de Manalf. Hors non seulement les Fylgias Noirs ont de la Manalf, mais en plus ils ont évincés les Vanes de la garde personnelle de Vegtam...

LES ALFARS, EXPLOITÉS, HUMILIÉS, MAIS VIVANTS

Quant aux Alfars, ce sont les perdants. Tous ne sont pas embouteillés, mais tous peuvent l'être. Ceux qui ne sont pas embouteillés évitent le Galpide, espérant être oubliés.

LES GÉANTS DES GLACES

*Glace est ma terre,
Qui s'installe sur l'Histoire,
Pourquoi lutter contre la nuit de givre?
Glace est mon père,
Ymir assassiné, où trouver l'espoir,
Lorsque le froid rend ivre?*

Les géants des glaces sont pour beaucoup originaires du monde de Glace Niflheim, dirigé par le plus puissant des êtres de glace, le serpent Nídhögg. Certains sont des enfants d'Ymir, l'immense Géant de Glace qui a été assassiné par Odin et ses frères, et dont le cadavre est Midgard. Il n'y a pas de différence entre les descendants d'Ymir et ceux qui sont originaires de Niflheim, si ce n'est peut-être dans le caractère. En général, les Géants de Glace venus de Niflheim sont plus prompts à la haine envers le Feu, qui est l'antique ennemi, représenté par Fylgias et Alfars. Les descendants d'Ymir sont plus mesurés. Ils sont nés dans la douce bienfaisance d'Ymir, partageant avec lui la joie de voir les hommes grandir et évolués, adorant le Feu ou jouant dans la neige. Bien sûr, la mort d'Ymir a fait basculer la plupart des descendants d'Ymir dans une saine colère, tout l'amour qu'il y avait en eux ayant été arraché par son meurtre. Pour ceux-là, l'ennemi est les Ases plus que le Feu.

Tous ne survivent que grâce à Ymir, qui, même mort, génère toujours une force de vie suffisante pour maintenir les êtres de Glace en vie. Lors du Ragnarok, Mani ayant été détruit (la Lune), les Géants de Glace ont perdu la Mane qui inondait Midgard et qui provenait directement de Niflheim (la lumière de la lune, pourvoyeuse de magie glacée).

Le bidule à lumière utilise à la fois des éclats de Bifrost, l'arc-en-ciel qui était le passage entre les mondes, et la Mane de Glace d'Ymir, pour générer redistribuer Mane de Glace et lumière. Les Géants de Glace sont ceux qui profitent le mieux de la Mane générée par le bidule. Cela signifie qu'ils ont plus de Mane quotidienne que les autres Dieux³⁶.

³⁶ C'est pris en compte dans les caractéristiques des joueurs

LES VALKYRIES

'Nous tissons, nous tissons
La toile de la lance,
Là où s'avance l'étendard
Des virils combattants.
Ne laissons pas
Sa vie nous échapper.
Les Valkyries ont droit
De choisir les morts.'

Extrait du Lai de la Lance (Darradarljod, dans la saga de Njall - poème composé en 1014)³⁷

Que dire des Valkyries? Tout a été dit, mais qui peut se vanter de tout savoir, réellement? Les Valkyries elles-mêmes ne savent pas vraiment qui elles sont, qui a créé leur ordre, ni même si 'ordre' est le bon mot pour nommer ce qu'elles sont. Les Valkyries existent sans doute depuis que les Nornes existent. Et si les Ases ont découvert les Valkyries après avoir tué Ymir et fait Midgard, les Fylgias puis les Alfars et les Vanes les connaissaient bien avant.

Avant le Ragnarök, voici ce que les hommes disaient des Valkyries:

'Pour les hommes braves et fidèles, Odin est aussi appelé Valfadir, le Père des guerriers tués au combat. Autour de lui, vont et viennent des filles splendides, les Valkyries, qui sans cesse parcourent les champs de bataille pour en ramener les héros frappés par le fer. (...) Les Valkyries ne sont pas nombreuses. On n'en compte guère qu'une quinzaine, toutes expertes aux choses de la guerre, capables de juger de la bravoure et de l'habileté des combattants. Quand elles ont moissonné leur champ de héros, elles regagnent le Valhalla avec les élus qui vont devenir Einherjar. Alors, les Valkyries se transforment en servantes. Elles apportent les cornes à boire, ruisselantes de l'hydromel de la chèvre Heidrunn, et elles découpent le porc Saehrimnir dont le fumet remplit la salle du festin.'

Certains les croyaient vierges bardées d'armures d'argent, galopant sur de magnifiques destriers ailés. D'autres les voient entourées de corbeaux, juchées sur des loups qui leur sont de féroces montures. Mais tous, qu'ils soient Dieux, hommes ou héros, s'accordaient à vanter leur force, leur beauté, leur science du combat, et leur honneur. Mais jamais leur mansuétude ou leur bonté: les Valkyries ne sont pas douces, pas gentilles. Ce sont des guerrières du plus profond de leur cœur. Cela ne les empêche pas de savoir s'amuser et la plupart sont maintenant totalement folles. Mais chacun prend garde lorsqu'elles s'avancent: jamais la pitié ne retiendra leur main.

LE RAGNARÖK, L'ÉCLATEMENT - FOLIE, DÉSESPOIR, DOULEUR, DÉCHIRURE

Puis vint le Ragnarök. La part qu'y prirent les Valkyries n'est pas claire. C'est une période de chaos, et le meurtre des Nornes a causé de tels bouleversements que la mémoire collective est un peu ... égarée. Il semble que l'habituelle garde de Valkyries que Freya laissait auprès des Nornes, n'ait pas été là lors du meurtre. Où étaient-elles? Combattaient-elles auprès des héros, des dieux ou des hommes? C'est un sujet tabou, même entre Valkyries. Ce que chacune faisait 'ce jour là' n'est pas un sujet de commérage et les Valkyries prennent très très mal la moindre question à ce sujet.

Lorsque les Nornes Urd et Skuld ont été tuées, chaque Valkyrie a senti la douleur, la déchirure de la perte. Chaque Valkyrie était liée aux Nornes, et leur meurtre leur a arraché une partie vitale de leur être. Aussi, nombreuses ont-elles été à sombrer dans la folie et le sang. De sombres légendes parlent de Valkyries transformées en furies vengeresses, fondant sur les survivants et les massacrant sans égards ni remords. Mais cela également est un sujet tabou. D'ailleurs, la plupart ne se souviennent pas réellement des mois qui ont suivi le meurtre.

³⁷ Extrait de l'Edda Poétique, textes présentés et traduits par Régis Boyer, édition Fayard

FACTIONS – ROUGES, BLANCHES, NOIRES

Par la suite, alors que le chaos s'organisait et que la vie reprenait, les Valkyries se sont séparées en trois factions.

Les Rouges ont pour la plupart du sang Ase ou Vane, et ont cessé de 'servir'. Ne parcourant plus les champs de bataille, laissant les âmes des valeureux errer, ne quittant plus les Ases ou les Vanes, et arborant fièrement le rouge. Certains disent qu'elles ont choisi cette couleur pour symboliser le sang des Nornes versées. Et que c'est pour punir les Dieux et les Héros du Meurtre qu'elles ne 'servent' plus. D'autres disent que la couleur du sang est la couleur de la trahison. Toujours est-il que les Rouges sont les seules à être épargnées par la folie qui s'est installée chez les Valkyries à la mort des Nornes. Elles ont bien entendu souffert des mêmes crises de démence et de fureur dans les premiers mois, mais leur nature Ase ou Vane a pris le dessus, et les a ensuite protégé.

Depuis, elles vivent en général avec les Ases, proches du pouvoir. On les dit riches et on les trouve désabusées.

Elles n'ont aucune amitié pour les héros ou les autres Valkyries. La plupart affichent un réel mépris pour les héros, qui symbolisent ce qu'elles appellent leur 'esclavage': la charge qui leur était imposée par les Nornes, à savoir sélectionner les héros. Elles n'obéissent plus à la Norne Vervandi. On pense en général qu'elles ne souhaiteraient pas un retour des Nornes, même si elles puniraient sans doute leurs meurtriers, si elles les trouvaient. La plus célèbre des Rouges est celle qu'on appelle la Reine Rouge. Actuellement, c'est la seule qui habite encore au Galpide. C'est une Vane mais elle est sous protection des Ases. Les autres Valkyries Rouges ont petit-à-petit quitté le Galpide, à mesure que Virig la Blanche prenait du pouvoir auprès de Freya. La Reine rouge est restée, sans doute par amitié pour Freya. Une amitié que Freya lui rend bien. Maintenant que Freya s'est retiré, que va-t-elle faire?

Les Blanches sont restées au service de Vervandi, la Norne survivante. Elles continuent à ramener des héros, qui sont 'intronisés' lors d'une jolie cérémonie traditionnelle. Sans passé ni futur, elles ne sont pas épargnées par la folie, et elles sont de moins en moins nombreuses. La seule chose leur permettant de ne pas sombrer est de rester aux cotés du présent. C'est certes douloureux, mais pour elles préférable au fait de sombrer totalement, perdues sans passé ni futur. Malheureusement, trop souvent, une Valkyrie Blanche devient trop instable pour supporter la présence de Vervandi, qui lui rappelle le meurtre et la douleur. Alors, elle disparaît. On la retrouve parfois, errant sur les plaines, le regard vide et le hurlement au coin des lèvres. La plus célèbre des Blanches est Freya elle-même, leur Reine. La Reine Blanche est par ailleurs Reine de toutes les Valkyries, ce que la Reine Rouge apprécie moyennement. Mais même la Reine Rouge respecte Freya.

Contrairement aux Rouges, les Blanches sont pauvres. Elles sont pourtant toujours richement 'décorées', aimant par dessus tout les perles. On les dit parfois frivoles et légères, mais on sait que c'est leur moyen de surmonter leur folie. Au fond de leurs cœurs bat toujours la douleur. C'est ce qui les rend instables de caractère, pouvant basculer du fou-rire à la fureur en un claquement de doigt.

En général, elles se sentent proches des Noires mais se méfient des Rouges, apparentant leur 'calme' à une sorte de trahison. De plus, les Rouges ne font pas leur service, et cela est une trahison. La plupart n'ont que haine pour les Vanes, les Ases et les Géants des Glaces, qu'elles jugent responsable de la mort des Nornes. De plus, les relations entre les Ases et les Valkyries Blanches ne sont pas très bonnes, les Ases ayant tendance à les considérer comme de jolies choses frivoles et qui servent très bien l'hydromel.

Les Noires sont les plus folles. Ce sont celles qui n'ont pas supporté la douleur. Le voile de la fureur leur obscurcit souvent la raison. Quand il s'écarte, elles peuvent se révéler de charmante compagnie. Mais elles sont trop instables pour être côtoyées sans danger. La plupart arpentent toujours les champs de bataille, remettant aux Blanches les âmes valeureuses qu'elles trouvent. Elles évitent au maximum le Galpide, la présence de Vervandi leur rappelant trop leur douleur. Néanmoins, elles respectent toujours Vervandi. Les Blanches et les Noires s'entendent bien. Il arrive qu'une Blanche qui ne supporte plus le Galpide devienne une Noire.

NE PAS ÉNERVER LES VALKYRIES

Si la Norne, la Diseuse, Helga ou le Joueur³⁸ sont attaqués, les Valkyries Blanches et Noires entrent automatiquement en Berserk³⁹ (autant de fois dans la journée que nécessaire) dirigé contre les agresseurs... Si la Reine Blanche est insultée ou attaquée, elle peut aussi faire entrer automatiquement les Valkyries en Berserk (pas plus de 2 fois par jour) dirigé contre le fâcheux.

³⁸ Ce sont 4 PNJs.

³⁹ Berserk est décrit dans le chapitre MAGIE

LES VANES

*Déesse, Ho Déesse, dis-moi,
Répondras-tu à mes prières?
Homme, Non Homme, c'est mon choix,
De t'ignorer alors que je t'écoutais hier.*

Les Vanes ont été créés par Ymir, lorsqu'il est devenu clair que les Alfars ne suffisaient plus aux Hommes. Alors, écoutant les prières et les désirs des peuples, Ymir leur donna les Vanes, créés à partir de l'essence des Géants des Glaces, des Alfars et des Fylgias morts. Les Vanes sont les premiers hybrides: moitié Glace, moitié Feu. Plus puissants que les Alfars, ils les remplacèrent rapidement dans le cœur des hommes.

Les Vanes sont des Dieux majeurs, mais primaires. Ils ont très mal vécu l'arrivée au pouvoir des Ases. Les conflits entre Vanes et Ases sont restés légendaires auprès des humains.

Actuellement, les Vanes sont proches des Ases. Ils viennent en second dans la hiérarchie sociale établie par les Dieux. Mais depuis 2 ans ils perdent du terrain, au profit des Fylgias Noirs qui, de plus en plus, ont la confiance de Vegtam, le Roi des Dieux.

LES ASEs

*Dieux Meurtriers,
Armes des traîtres,
Dieux premiers,
Vainqueurs et maîtres,
Qui sont les Ases,
Dieux ou marionnettes?*

Que dire de l'origine des Ases ou de leur histoire? Il suffit d'écouter les scaldes humains et de lire leurs sagas. Il suffit surtout de savoir que l'histoire des Ases écrase celle des Dieux qui les ont précédés dans le cœur des hommes: Fylgias, Alfars, Vanes. La guerre qui opposa les Vanes et les Ases a été mise en poème, comme l'est l'éternelle lutte contre les Géants des Glaces. Pour certains, les Ases sont les seuls véritables Dieux. Pour d'autre, ils sont seulement les plus grands assassins qui soient, ceux qui ont tué Ymir et façonné Midgard.

Qui connaît l'origine véritable de chaque Ase? Qui se souvient de qui a engendré qui? Les Ases sont Feu et Glace, fruits de l'alliance des deux Mondes sources qui, face à la menace qu'ils voyaient en Ymir et ses créatures, les Vanes, ont créé ceux qui allaient le tuer. Oui, les Ases ne sont que cela, une arme traîtresse destinée à tuer une puissance pacifique et tranquille.

Les Ases, les plus puissants des Dieux, les plus prétentieux également. Ils ne sont que mépris à l'égard des autres, et les histoires que content les scaldes démontrent leurs faiblesses bien humaines. Pourtant, les Ases sont aussi grandeur et noblesse. Et même ceux qui les haïssent ne peuvent s'empêcher parfois de les trouver admirables.

Pourtant, comme chacun ils n'étaient que des motifs de la tapisserie tissée par les Nornes. Destinés à combattre et mourir lors du Ragnarok. Destinés à disparaître, remplacés, puis oubliés de l'histoire des hommes, comme tant d'autres avant eux. Destinés à ne devenir que des légendes, à ne plus apparaître que dans les jeux des enfants.

Et puis, quelqu'un tua deux Nornes.

La suite n'a pas été écrite par les scaldes. Car la suite est chaos et âges sombres, dans lesquels les Dieux ne sont plus que des surhommes.

LISTE DES PERSONNAGES CONNUS

Entre immortels on se connaît... mais attention, tous les joueurs ne sont pas dans cette liste (par exemple, les nouveaux arrivants), et tous les personnages de cette liste ne sont pas en jeu. Certains personnages listés mais pas en jeu sont importants, d'autres sont là pour le plaisir de remplir la liste. Donc inutile de chercher à déduire quoique ce soit de cette liste...

Les personnages indiqués comme MORT sont ceux dont on a retrouvé le cadavre après le Ragnarök, et qui n'ont jamais réapparu depuis. Suivant s'ils sont morts juste avant, pendant le meurtre, ou juste après, il est toujours possible qu'ils réapparaissent un jour (c'est l'une des raisons pour laquelle la tombe de Loki est enchaînée... au cas où!)

Ne soyez pas vexé si votre nom n'est pas dans cette liste, il est parfois bien pratique d'être anonyme... Certains personnages pouvant entrer dans différents groupes, le classement n'est pas significatif (comme l'ordre d'apparition... qui tient du hasard).

HÉROS

Radhamentes est ancien et noble. Traditionnellement, les nouveaux héros sont pris en charge par Radhamentes ou Djébé l'ancien, Radhamentes représentant la Faction qui se dit Libre (non mercenaire). Il est nettement pro-humain. On le voit peu au Galpide, la compagnie des Dieux ne semblant beaucoup lui plaire. Il faut dire qu'il est Héros depuis bien avant le Ragnarök. C'est un ami de Freya et il est très respecté, même par les Ases.

Fleo Mortel est un Héros fidèle à Radhamentes. Il est respecté pour ses aptitudes à commander, mais on le voit rarement au Galpide.

Djébé l'ancien, est, lui aussi, un Héros très ancien qui a connu le Ragnarök. De son vivant, il était l'un des généraux de Genghis Khan, un conquérant humain dont même les Dieux se souviennent. C'est un homme difficile à cerner mais un bon serviteur des Ases. En échange de ses services, il a été mis à la tête de la Garde de Fylgias Noirs. Il est, comme Radhamentes, très respecté, et pas uniquement par ses amis.

Subotaï Ba'adur était, de son vivant, un compagnon de Djébé l'ancien, également général de Genghis Kahn. Depuis avant même le Ragnarök, il s'est lié d'amitié avec Fenrir, qu'il ne quitte pas. Il le suit et le sert avec un honneur et efficacité sans faille. On le voit donc rarement au Galpide.

Raziel est un Héros tout récent (arrivé il y a quelques semaines) mais qui a fait beaucoup de bruit. Il aime à déclamer ce que ses prêtres humains ont proclamé à sa mort: « *En ce jour de grâce, Raziel V de Cain, Grand prophète du tout puissant, Grand théocrate de l'empire du Taureau et de la cité lumineuse d'Eazen, Grand commandeur des croyants, Maître du cœur diamant, Détenteur d'impossibles secrets, est mort sur le champ de bataille pour dieu et le bon peuple, le jour de ses 30 ans. Il sera canonisé et déclaré premier saint de Dieu, le saint Raziel prophète et élu du tout puissant.* ». Oui, ce prêtre humain est amusant à clamer partout qu'il n'existe qu'un Dieu et que les autres ne sont qu'illusions placées pour éprouver sa foi. Mais il a provoqué plus d'une bagarre tant il est outrecuidant... La plus furieuse a opposé les Héros aux Vanes quand les Héros ont protégé Raziel, entrant dans une transe Berserk. On dit que Raziel a trouvé la mort à la suite d'une partie de jeu du destin, avec un petit coup de pousse (à moins que ce soit de patte) de Basilic ayant profité de la malédiction d'un prince mourant! Amusant. Mais étonnant qu'il soit là. IL n'a rien d'Héroïque, ce n'est même pas un guerrier. On pourrait presque penser que les Valkyries font très mal leur travail quand le voit là... Heureusement, il s'est quelque peu calmé depuis qu'il ne quitte plus la compagnie de Dragon.

Oengus Mac Ardhrí Erenn est un Héros relativement récent. Sa mort semble avoir été particulièrement héroïque, et liée à Raziel. C'est un grand guerrier qui est rapidement devenu le second de Djébé, malgré son caractère ronchon et discret: il est efficace. Ce qui le distingue certainement le plus est son apparence. Dès son arrivée au Galpide il avait une apparence non totalement humaine, et il a continué à se transformer physiquement depuis son arrivée. Il est fils de roi d'une lignée de barbares sylvestres, et a sans doute du sang de Fylgia. Petit-à-petit, chacun s'est habitué à l'aspect d'Oengus, et on ne s'interroge plus sur ce qu'il est. Après tout, ce n'est qu'un Héro, et les Fylgias ne sont que des Dieux sans importance. Il semble qu'il se soit récemment fâché avec Djébé, peut-être va-t-il écouter l'appel de son sang et se tourner vers les Fylgias?

Myrlin le Sage est un Héros semi-humain, né d'un père Glace. C'est un homme d'honneur qui sait rester neutre. Il s'entend bien avec tout le monde, toujours présent pour donner un conseil ou pour écouter. C'est un habitué du Galpide, qui est bien reçu partout, même par les Ases.

Le **Bogatyr** est un Héros presque aussi ancien que Djébé, Subotaï ou Radhamentes. Bien avant le Ragnarök, il avait déjà comme habitude de désertier les banquets et de rester aux cotés des Nornes. Après le Ragnarök, il n'a eu de cesse de chercher les assassins, qu'il n'a jamais retrouvé. Il est devenu une main du Destin, totalement dévouée à Vervandi. Cela fait des décennies qu'il n'a pas été vu au Galpide.

Le **Marionnettiste (Käar-Dok)** est un prêtre humain, ami de longue date des Vanes, et en particulier de Kamaheros. Son histoire humaine est étonnante. Son père était un Roi Vaudou qui à sa mort est devenu un Roi Liche. Lui-même était un grand prêtre Vaudou. Son père et lui ont fusionné en un seul être. Bien qu'il porte en lui une part de l'esprit de son père, le Roi Liche, il n'est pas mauvais. La manière dont son père et lui ont lutté pour protéger leur royaume est entrée dans la légende. Malgré son aspect effrayant, dû en grande partie à ses accessoires vaudou, c'est un bon compagnon. Tant qu'on ne perturbe pas son déjeuner... C'est un habitué du Galpide.

Janus et Janua sont deux très anciens héros. Janus était un grand Roi, et on ignore si Janua n'est qu'une part de Janus, ou son épouse, ou sa soeur. Janus est un mercenaire et Janua une pro-humaine. Ils s'aiment autant qu'ils se déchirent, s'étant fâchés lors du Ragnarök, en raison de ce qu'aurait fait Janus et que Janua n'aurait pas supporté. Janus est connu pour sa très grande sagesse, et aussi pour posséder la seule clé permettant d'ouvrir une porte sur le temps. Ils ne sont actuellement au Galpide.

Kobal, le Sherlok, est un Héros qui s'est taillé une solide réputation d'enquêteur. Il est totalement fiable, et les Dieux ont pris l'habitude de lui confier leurs enquêtes et autres énigmes. Il s'en débrouille toujours, pour une somme plus ou moins modeste. Il n'a jamais trahis un secret (et pour cause, il prête serment devant la Norne).

Broke est un Héros aristocrate, élégant et loyal. Il travaille souvent avec Kobal, mais s'est spécialisé dans la négociation de territoire. Il aime autant négocier que Kobal aime enquêter. Comme lui, il est très fiable. Il est devenu, comme Le Sherlok, une figure incontournable du Galpide.

VALKYRIES

La Reine Rouge. Cette Vane est une Valkyrie Rouge. Elle est ancienne et puissante. Du moins ne se lasse-t-elle pas de le rappeler! et il est bien rare que quiconque ose la contrarier. On dit qu'elle a de grands pouvoirs qu'elle tient des Nornes. Elle est sous protection des Ases depuis que Baldr l'a décidé alors qu'il était Roi. Freya elle-même a une grande amitié à son égard. C'est pourquoi Vegtam a préféré ne pas se la mettre à dos et n'a jamais remis en cause cette règle. Ce qui signifie que toute agression à l'égard de la Reine Rouge sera vue comme une injure personnelle faite au Roi des Ases lui-même.

La Main Rouge est une Valkyrie qui est longtemps restée une Blanche. Ce n'est que durant la Guerre de la Mane, alors que les Valkyries perdaient toute cohésion, se battant même entre elles, qu'elle bascula Rouge. Née de père Ase et de mère Géante des Glaces, son sang la protège de la folie. Elle a quitté le Galpide en même temps que Freya, qu'elle a toujours honorée.

Noreen est une Valkyrie Noire. On la considère en général comme leur chef. Qui que soient les assassins des Nornes, ils doivent toujours craindre le jour où Noreen leur mettra la main dessus. Bien que les Valkyries Noires ne soient pas très respectées par les Dieux, rares sont ceux qui oseraient ne pas respecter Noreen.

Elora. Cette femme est arrivée au royaume des Dieux bien après le Ragnarok. Elle est toujours restée aux cotés de Noreen, la Valkyrie Noire. Elle a rapidement eu les mêmes attitudes, sombrant dans la même folie. Pourtant, jamais Freya n'a accepté d'en faire officiellement une Valkyrie, bien qu'elle ait la fonction et tous les attributs. Ce sont les Vanes qui ont conseillé à Freya de ne pas accepter officiellement Elora parmi les Valkyries, arguant que sans Nornes, une femme ne peut pas devenir Valkyrie. Pourtant, Valkyrie, elle l'est jusqu'au bout de ses armes.

Thrud, fille de Thor, Déesse de la Justice, est une Ase, et une Valkyrie Blanche. C'est rare, la plupart des Ases ou des Vanes Valkyries étant des Rouges. Mais Thrud, fille de Thor, est une fervente justicière. Elle a toujours mis un point d'honneur à servir Freya et à continuer son service, parcourant les champs de bataille pour sélectionner les héros. Thrud est très respectée. Pas uniquement pour sa force physique considérable (après tout, elle est fille

de Thor), mais aussi pour cette force morale qui fait que, devant elle, on baisse les yeux. Oui, le jugement de Thrud est sévère mais toujours juste. Aussi fait-on parfois appel à elle lorsqu'il faut départager deux dieux en conflit, qui ne parviennent pas à régler leur différent par le jeu du destin.

Brynhildr est une héroïne ancienne. Elle fut l'une des premières héroïnes femmes, et il a fallu des siècles pour qu'elle soit acceptée. Elle a longtemps souffert du mépris ouvert des Dieux, qui toléraient mal une femme qui, de son vivant, n'était pas réellement une guerrière. Pourtant, après le Ragnarök, Freya en a fait une Valkyrie. Et depuis, elle fait honneur aux Valkyries Blanches

Virig est née après le Ragnarök, et est morte d'une manière particulièrement marquante, même au royaume des Dieux où les destins peu communs sont légions. On pense qu'elle a été choisie par Vervandi elle-même pour devenir une Valkyrie. Depuis, elle a secondé efficacement Freya, bien qu'elles n'aient pas la même vision des choses. Virig, comme toutes les Valkyries, est une très belle femme autant qu'une très grande guerrière. C'est aussi... une hache à deux mains recouverte de dentelles et de perles. Chacun sait qu'elle est la future Reine Blanche, désignée par Freya elle-même. Et nombreux sont ceux que cela inquiète. Sous sa direction, il est probable que les Valkyries Blanches seront moins... accommodantes. Elle préfère faire parler les armes que faire de grands discours.

Freya, Déesse Vane, est l'une des plus célèbres Valkyries. Les Ases considèrent que c'est la première de toutes. D'ailleurs, avant le Ragnarök elle accueillait une partie des Héros dans ses palais, tandis que l'autre moitié allait dans le palais d'Odin (Valhalla). Freya est Reine de toutes les Valkyries, et même les Rouges lui obéissent. C'est la Reine Blanche. Elle s'est retirée depuis quelques temps.

FYLGIAS

Merour le Taureau est un Fylgia Noir. C'est le responsable du périmètre de sécurité du Galpide. Ce n'est pas une tâche fatigante. Il suffit de vérifier régulièrement que l'engin magique qui génère le périmètre est bien alimenté. La seule véritable contrainte est que si le périmètre est attaqué, Merour peut être sacrifié pour faire disparaître tout le Galpide. Bien entendu, Merour est un Dieu, il peut ensuite être ramené à la vie au cimetière.

Bazilic est un Fylgia Noir qui semble parfois vivre particulièrement mal le fait d'être maudit. Il quitte souvent le Galpide pour aller tenir compagnie à des Fylgias Sauvages ou pour combattre avec des humains. Il apprécie particulièrement les royaumes sylvestres qui doivent lui rappeler les premiers temps d'Ymir, lorsque les Fylgias et les Géants des Glaces étaient les seuls Dieux. Il y a longtemps, Bazilic était connu comme le Dieu qui tue d'un regard. On le disait cruel. Mais comme tous, il a perdu de sa superbe.

Karack, le Dieu en armure, a toujours été un Fylgia atypique. Alors que la plupart étaient des Dieux élémentaires proches de la nature, aimant prendre des apparences de sylves, licornes, faunes ou ondines, Karack a toujours aimé apparaître aux hommes sous forme d'un grand guerrier en armure. On dit que lorsqu'il est arrivé petite flamme sur Ymir, Karack a été révééré par un clan humain qui maîtrisa très tôt l'art de forger le métal. Karack fut le feu de la première forge, puis le feu de toutes les forges. Il était le feu sacré par lequel des armes capables de terrasser n'importe quel ennemi étaient forgées. Lorsque les hommes créèrent les premières armures, son plus grand prêtre-forgeron lui façonna une armure dont le métal fut travaillé dans le feu de Karack lui-même. Lorsque les siècles passèrent, les clans protégés par Karack disparurent, mais il resta le Dieu de la forge, le Dieu en armure. Il a traversé les siècles puis les millénaires, l'assassinat d'Ymir, le Ragnarök, les guerres, de la même manière. Nul ne fut étonné qu'il fut le premier des Fylgias à être lié par la Manalf, se damnant au services des Ases, les vainqueurs de la guerre des Dieux. On dit que ce jour qui fit de lui le premier Fylgia Noir, son armure noircit, comme son essence. Désormais, il est le chef de la garde noire, il est maudit, et il aime ça.

Mateki, Fylgia Noir, est le seul Dieu connu qui n'ait jamais été révééré par des hommes. Le terme de 'connu' est peut-être un peu fort. Toute son histoire est une répétition de la même scène: Mateki essayant de se faire remarquer, mais toujours ignoré. Les rares fois où il parvenait, c'était pour entendre un 'Mais, t'es qui?'. Oui, Mateki est le seul Dieu dont même le nom est ignoré. Pourtant, Mateki est un Dieu véritable, sans cela il n'existerait plus depuis longtemps: c'est le *Dieu des petits animaux acculés et qui vont mourir*. Le Dieu qui entend le cri de terreur lancé par le cerveau primitif d'un lapin qui sait qu'il va mourir déchiqueté par un renard. C'est le Dieu de tout ce qui est petit, tremblant, et qui croit qu'en fermant les yeux la terreur disparaîtra. C'est, en quelque sorte, l'ange-gardien raté des petites bêtes. Mateki aurait dû disparaître depuis bien longtemps, noyé dans sa propre inutilité. Mais il est toujours là, sans doute car il est protégé depuis toujours par Karack. Si tout le monde ignore Mateki, nul ne peut le provoquer sans encourir la colère de Karack.

Erable Sang est l'un des rares Fylgia Sylvestre à être devenu Noir. Avant le Ragnarök, il faisait partie de ceux que les hommes appelaient Ent. Désormais, il a la forme d'un homme costaud et bourru, dont l'armure semble faite d'écorce. Néanmoins, il est toujours capable de se faire obéir de la plupart des Fylgias Sauvages Sylvestres. Il ne fait pas partie de la Garde Noire mais on le voit souvent traîner non loin du Galpide, toujours prêt à servir.

Amarok le loup gris est un Fylgia gris qui travaille aux côtés des Fylgias Noirs dans la garde Noire de Vegtam. Il est inquiétant: on a toujours peur qu'il bascule sauvage, se laissant aller à incarner le Loup qu'il a toujours été. Il faut une très grande force mentale pour rester Gris et ne pas basculer sauvage, comme pour refuser la Manalf. Pour cela, Amarok est respecté par chacun.

Cornu était un Fylgia très célèbre et très puissant. C'est l'un des seuls cas connu de Fylgia ayant vraiment dominé d'autres Fylgia. Il avait une apparence de Dieu-Cerf, et régnait sur des milliers de Fylgias Faunes. Il a hélas disparu depuis le Ragnarök. La plupart de ses faunes errent maintenant dans les forêts, difficile à distinguer des chèvres domestiques.

ALFARS

Lwa Muya Ata, le Dieu des Esclaves Libres qui Dansent est un Alfar atypique. Issu des marécages froids, il porte même parfois du vert! Il porte des bijoux et des breloques, et brille autant qu'il peut, mais a du mal à masquer qu'il hante un marais. Il y possède pourtant un palais légendaire, que personne n'a jamais vu. Il y est révérend par des esclaves humains qu'il libère et sauve. Rares sont les Dieux qui, comme lui, n'ont jamais été trahis par leurs humains. Pour cela il est respecté. Et car il a toujours plein de choses à raconter, lorsqu'il vient au Galpide, il trouve toujours quelqu'un pour lui payer un coup à boire. Il n'est pas embouteillé, et cela semble un acquis. Comme si les Ases n'avaient pas envie de Manalf marécageuse.

Fearghus est un considéré comme le Sauveur des Alfars. C'est en effet lui qui a négocié pour eux après la guerre de la Mane. Et s'il est vrai qu'ils sont désormais esclaves des Ases, leur magie embouteillée, ils restent relativement libres d'aller et venir à leur grès. C'est un sort agréable, lorsque l'on sait de quoi les Ases sont capables. Il suffit de se rappeler de la punition de Loki, du temps où les Dieux étaient encore des Dieux: enchaîné sous un serpent dont le venin le brûle, éternellement. Fearghus n'est évidemment pas embouteillé.

Jyrym est un Alfar dont on n'a jamais su s'il était sage et savant, ou fumiste et fou. Avant le Ragnarök il était petit, vert, avec de grandes oreilles poilues, et n'aimait rien tant qu'inventer de nouvelles choses à fumer, et les tester. On dit que du temps d'Ymir, il logeait dans une narine du grand Géant, lui faisant goûter ses meilleures expériences herbacées. Il parle souvent tout seul, entretenant de grands débats, allant parfois jusqu'à changer de voix. On venait parfois de loin écouter sa sagesse, sa philosophie. Mais après le Ragnarök, comme chacun il a en grande partie perdu son apparence pour devenir très humain. Il a combattu pendant la guerre de la Mane et s'est avéré un magicien puissant, puis il a disparu, évitant de faire partie des vaincus. Il reparait parfois au Galpide, et certains se souviennent de lui en tant que la petite créature verte qui disait des choses étranges, mais qui était très forte en magie. Désormais, alors que les siècles passent et que les Dieux sombrent, qu'est-il? Il n'est pas embouteillé, et reste donc très prudent.

Infierno, comme Dragon, n'est pas historiquement un véritable Alfar: c'est un guerrier de Surt venu sur Midgard pour y combattre lors du Ragnarök. Pourtant, il est sujet exactement aux mêmes règles que les Alfars. Après le Ragnarök, alors que Dragon tentait d'organiser et protéger les Alfars, prenant forme humaine, Infierno choisit de continuer à brûler sans relâche. Alimenté par le bois des forêts et des villes humaines, à défaut de Mane. Lors de la guerre de la Mane, il a combattu de tout son feu et fait de nombreux dégâts: il est l'un des rares êtres divins à avoir conservé sa forme originelle (un incendie), et sa puissance est grande. Malheureusement, comme Dragon, il a succombé et été embouteillé. Depuis, il survit à l'état d'incendie dans les forêts sèches d'une péninsule. On ne sait pas si ce qui lui permet encore de brûler ainsi est sa haine de la glace et des Ases, sa fureur brute ou l'antique puissance de Surt. Il est réputé être un peu fou. Mais qui ne le serait pas à sa place? Les hivers sont longs et il est parfois réduit à un simple feu de broussaille, et on dit qu'il s'abrite parfois dans une cheminée humaine. Mais lui, au moins, brûle toujours. « Quand Infierno aura des mains » est une expression similaire au « quand les poules auront des dents » des humains ».

Calcifey a été banni après avoir tenté de tuer un Fylgia Noir. Il avait réussi mais il a été surpris alors qu'il dispersait les morceaux du cadavre dans une tempête de Glace, ce qui aurait rendu très difficile la résurrection du Fylgia. Il tenta de se justifier en traitant les Fylgias Noirs de cannibales. Il en appela à Dragon, hurlant que ce n'était que justice, que les Fylgias Noirs étaient des traîtres. Rien n'y fit, il fut banni et de Géants des Glaces acceptèrent de geler son corps quelque part. Il doit toujours être là, esprit hurlant enfermé dans sa prison de chaire

gelée. Le nom de Calcifey est tabou chez les Fylgias et les Alfars. Car après tout, Calcifey avait raison, les Fylgias Noirs sont des cannibales. Et la punition que subie Calcifey est cruelle. Punie pour s'être rebellé...

Dragon, le Roi Feu, n'est, comme Infierno, pas un véritable Alfar: c'est un guerrier de Surt venu sur Midgard pour y combattre lors du Ragnarök. Pourtant, il est sujet exactement aux mêmes règles que les Alfars. Après le Ragnarök il prit forme humaine et déploya toute sa formidable énergie à organiser et protéger les Alfars et les Fylgias. Il devint pour eux un guide, un chef, un protecteur. Le remerciant pour cela, ils en firent leur Roi. Et lors de la Guerre de la Mane il les guida de nouveau et il est probable que sans la trahison qui les fit perdre la guerre, il aurait mené les peuples du Feu à la victoire. Malheureusement il fut capturé et embouteillé; La suite, comme le reste de sa vie sur Midgard, fait partie de l'histoire: esclave des Ases, symbole de l'humiliation de son peuple, il sombre et déprime. Malgré cela, il reste respecté et aimé par les êtres de Feu. Il reste leur Roi.

Les Démon du Pic sont deux sœurs et un frère qui habitent le même volcan depuis une éternité. Ils sont connus pour avoir toujours réussi à protéger leurs humains, les faisant reculer dans les cavernes lors du Ragnarök. Ils sortent très rarement de Pic. Le frère a été embouteillé après la guerre, mais les sœurs sont toujours libres.

Le Sark, le bouffon des Aes, est un très grand artiste sachant faire danser le Feu. Sans doute l'un des Alfars les plus habiles. Il est tellement fort dans son art qu'on dit d'un Alfar particulièrement habile avec son Feu qu'il est 'Un Sark'. Mais lui est Le Sark. On dit aussi qu'heureusement pour les Ases et malheureusement pour les peuples du Feu, c'est un artiste et pas du tout un guerrier. Il est très critiqué: on dit qu'avec tout son talent il aurait dû faire plus pendant la guerre de la Mane. On dit surtout qu'ami fidèle de Dragon, il aurait pu empêcher sa capture au lieu de rester sans réaction... On dit aussi qu'il a passé toute sa très longue vie à être désinvolte et insouciant. Même maintenant qu'il a été capturé par les Ases et qu'il vit quotidiennement l'humiliation de ne pouvoir utiliser son Feu qu'à leur commande, pour leur amusement, il continue à être nonchalant et semble ne pas se plaindre de sa condition, l'acceptant avec une facilité qui est une humiliation de plus. Malgré cela, il reste admiré et même apprécié. C'est un artiste. Et toujours, même dans les moments les plus sombres, il n'a eu qu'un but: créer de belles choses et apporter de la joie. Il est d'ailleurs toujours l'un des meilleurs et des plus fidèles amis de Dragon.

GÉANTS DES GLACES

Talvi est une géante qui porte fièrement son nom: il signifie Hiver pour certains très anciens peuples humains qui ne connaissent de l'été que deux mois envahis par les moustiques. Talvi est dure, comme 5 mètres de neige pendant 8 mois de l'année; comme la grêle qui massacre les jeunes plans; comme le vent tue. De plus, elle n'a pas la langue dans sa poche, et Vegtam lui-même a plusieurs fois fait les frais de sa fureur. Talvi n'est ni une guerrière, ni une grande magicienne. Pourtant, elle est respectée et crainte.

Rhéa, que personne n'a vue depuis des siècles, s'appelle également Hiver. Elle est l'Hiver qui assombrit les cœurs, endort les vivants et fait oublier la notion même de chaleur. Mais elle aussi la beauté et la mélancolie d'une branche chargée de neige. Elle aime se parer d'une apparence fragile et délicate, parée de dentelle de givre. On ignore si elle existe encore ou si, comme d'autres Glaces, elle s'est endormie, vaste glacier anonyme.

Bora est le Géant des Glaces qui a négocié la fin de la guerre avec les Ases. Il a aidé à mettre Vegtam sur le trône. C'est un vent du nord lent et porté à la somnolence, mais qui sait s'amuser et hurler lorsqu'il s'éveille. Comme beaucoup de Glaces ayant pris des habitudes de Vents, il est d'humeur changeante.

Kahmsin est le frère de Bora. C'est un vent du sud, du désert. Il a un comportement que l'on rencontre rarement chez les Glaces, aimant la chaleur. Oui, Kahmsin est chaleureux, voir luxurieux. Pourtant, c'est un Glace autant que Bora. Il est fidèle aux siens, et a déjà payé cher ses habitudes de vent sinueux et insistant.

Fimbulvetr, aussi changeante et folle que Bora, est difficile à cerner. Elle est crainte et respectée chez tous les Glaces. Elle fut nommée par les hommes avant le Ragnarök. Pendant plusieurs années elle souffla le froid, faisant voler la neige, ne laissant nul passage à l'été. Fimbulvetr signifie dans la langue des hommes: 'Grand Hiver'. Aussi, par bien des côtés, elle est proche de Talvi et Rhéa.

Angrboda la géante est l'épouse de Loki et la mère de Hel, Fenrir et Jörmungand. Nul ne sait ce qu'elle est devenue.

VANES

Yngvi est le Dieu Vane des meurtres, des cadavres, du sang et des tueurs. On dit qu'il fut amant de Hel, mais on dit beaucoup de choses. C'est un Dieu très ancien, qui fut sans doute d'abord adoré par un peuple primitif et frustré. Il a gardé un aspect barbare et guerrier. Son attribut du meurtre lui a été retiré l'an dernier, au profit de Karack, Fylgia Noir. Depuis, il ne décolère pas. Bien qu'étant un Dieu particulièrement sombre, et bien qu'il soit en colère, il a souvent les réactions débonnaires des Vanes. Sa compagnie est donc plutôt agréable. Le seul inconvénient est qu'il aime tuer et tracer son nom avec le sang de ses victimes. Mais comme, sagement, il ne tue que des humains, ça ne pose pas vraiment de problème. Ce qui est plus gênant est sans doute les empreintes rougeâtres qu'il laisse ensuite partout.

Le Snorky est le Dieu des amis imaginaires des enfants, des monstres tapis sous le lits, des monstres dans l'armoire, et des cauchemars. C'est le meilleur ami de Yngvi. Le Dieu du meurtre Yngvi semble avoir une mauvaise influence sur lui: plus le temps passe et plus le Snorky est pris des mêmes crises meurtrière que son ami. On peut parfois les voir hurler, gesticulant, et cherchant frénétiquement un support pour y dessiner quelque sombre symbole. Dans ces cas-là, il vaut mieux les laisser en paix: Yngvi préfère un corps comme support, le sang a une jolie couleur. Quant au Snorky, il aime graver des nounours rougeâtres. En général sur des ventres.

Kamaheros est le Dieu de la Luxure, du Plaisir et de la Décadence. Cela en fait le compagnon idéal pour ceux qui veulent s'amuser. Il reste un Dieu très puissant la luxure étant une valeur sûre rarement boudée par les humains. Les autres Dieux le trouvent parfois un peu lourd à supporter, mais après tout, lui au moins fait rarement la gueule.

Njörd, père de Freyr et Freya, est l'un des premiers Vanes. Il existe toujours, quelque part, bien qu'il ne fasse que rarement parler de lui.

Kouvegra est le Dieu des camelots, des bonimenteurs, des mendiants et des souteneurs. Autant dire un Dieu discret et m'as-tu-vu, riche et pauvre. Comme Kamaheros, il reste un Dieu très puissant. Trop sans doute, aux yeux des Ases. Sa puissance ne se voit pas au premier coup d'œil, car il n'aime pas le clinquant autant que les Ases. Mais tant qu'il existera parmi les hommes de bonimenteurs, il sera leur Dieu.

ASES

Séléné et Helios. Séléné est la Lune. Mais elle n'est pas Mani. Elle n'apporte nulle magie. Elle est simplement une lumière qui brille dans la nuit. Simplement? Non, ce n'est pas simple. C'est même douloureux et éprouvant. Car Helios - qui est le soleil- et Séléné sont véritablement des composants du bidule à lumière. Condamnés à errer pour déverser sur les Dieux et les hommes la lumière artificielle générée par la fabrique ainsi que la Mane de Glace. On dit qu'Helios est presque fou, fou de la douleur de brûler, éternellement. Séléné est honorée par les Dieux et lorsqu'elle vient au Galpide, elle a toujours une place d'honneur auprès de Vegtam. Certains se souviennent que c'est une semi-humaine, fille de Mani. Elle s'entend bien avec les Valkyrie, et elle a un temps souhaiter devenir une Valkyrie, mais Freya ne la jugeait pas digne, sans doute en raison de ses origines.

Vegtam est le Roi des Ases, le Roi des Dieux. Il est célèbre, mais pas légendaire. Seul son nom est légendaire puisque c'est l'un des noms d'Odin. Pourtant, Vegtam n'a aucun lien de parenté avec Odin. Vegtam est beaucoup critiqué, mais globalement depuis qu'il est Roi les Dieux sont en paix. Autant dire que beaucoup sont satisfaits de son règne qui a au moins l'avantage de ne pas révolutionner leurs habitudes. Vegtam a un côté couard qui manque de dignité, mais qui est bien pratique: il est rare qu'il tente d'imposer quoique ce soit aux Dieux. En tout cas pas aux Ases.

Mimir le sage est un personnage controversé. Si chacun s'accorde à dire qu'il n'est pas nuisible, les avis quant à sa sagesse véritable sont partagés. Est-il sage? Est-il fou? Se moque-t-il de chacun depuis des siècles? Pourtant, même les plus incrédules écoutent ses petites phrases, au cas où une parcelle de sagesse s'y cacherait. Et lorsque les temps se troublent, il est celui vers qui l'on se tourne pour un conseil, ou pour une interprétation d'un rêve. Mimir est un habitué du Galpide, sur lequel il semble parfois veiller.

Baldr est, pour beaucoup, le véritable Roi. Celui qui n'est plus sur le trône car il était un bon Roi, un trop bon Roi. Un Roi qui donne des ordres, prend des décisions, bouscule des habitudes. Il est probable que Baldr souhaiterait reprendre son trône. Mais cela irait sans doute de pair avec de nouveaux conflits.

Heimdall le glorieux, le sauveur de tout. L'ivrogne, le raconteur. Oui, Heimdall boit et parle. Mais il faut dire pour sa défense que nul ne se lasse de l'entendre raconter l'histoire de la mort de Loki. Après tout, cette histoire permet à chacun de respirer librement, sachant que le Dieu de la discorde et du mensonge est mort. Et puis, Heimdall est amusant. Il a pris pour habitude d'utiliser des méthodes humaines pour s'inspirer : il tire les cartes.

Loki, qu'on ne présente pas, est mort lors du Ragnarök, tué par Heimdall.

Fenrir le Loup, fils de Loki, vient rarement au Galpide. Il préfère gérer ses domaines avec Subotaï Ba'hadur, son fidèle Héro, à ses côtés. Il est resté calme ces derniers siècles. Mais nul n'oublie qu'il a mené la Guerre des Hommes contre les Dieux. Si Fenrir dort, il est probable que chacun préfère qu'il continue ainsi. Fenrir réveillé et hurlant sous la lune ferait peur à bien des Dieux.

Hel, fille de Loki, est la douce déesse de la mort. Ni bonne, ni mauvaise, elle règne en Helheim, le monde des Morts. Lors du Ragnarök elle sortit d'Helheim, accompagnant une armée de morts commandée par son père, Loki. Elle est morte lors du Ragnarök.

Jörmungand, fils de Loki est un gigantesque serpent de mer. Il est si grand qu'on le nomme aussi Serpent-Monde. On suppose qu'il est mort lors du Ragnarök, tué par le marteau Mjollnir de Thor. Mais son corps n'a jamais été retrouvé (pourtant, difficile d'égarer un corps de cette taille).

Thor, fils d'Odin, est mort lors du Ragnarök, succombant au venin de Jörmungand.

Odin est mort lors du Ragnarök, des crocs de Fenrir.

Tyr, dieu de la guerre, frère d'Odin, perdit sa main droite dans la mâchoire de Fenrir, pour parvenir à l'enchaîner. Il est mort lors du Ragnarök, tué par le chien Garm.

Idunn est la déesse de l'éternelle jeunesse, a été retrouvée morte après le Ragnarök, bien que son corps paraissent intact

Vidar le dieu Ase de la vengeance. Après le Ragnarök, son cadavre n'a jamais été retrouvé, et il n'a jamais été revu. On ne sait donc pas ce qu'il est devenu. Il est l'un des Dieux qui a tout perdu avec la mort des Nornes: son Destin était de survivre et de devenir un Dieu majeur pour les hommes survivants.

Eir, qui se fait également appeler Hestia est une servante de Freya, **Déesse mineure de la Médecine**. Ou du moins était-elle tout cela avant le Ragnarök. Lorsque son frère Jasy l'a rassemblée et ramenée, après le Ragnarök qui l'avait vu mourir, elle a perdu ses dons de guérison. Elle s'est tournée vers l'Alchimie et... le combat. C'est une excellente alchimiste, mais ces potions de soins ont des effets incertains... Elle est restée fidèle à Freya jusqu'à ce que celle-ci la rejette. Pourtant, c'est à Eir que Freya a confié son Don de soin dans l'arène, peu avant de disparaître. L'inconvénient est que Eir n'est pas Freya, et la guérison dans l'arène se fait désormais au prix d'une douleur d'ampleur Divine, pour les soignés comme pour Eir. Eir se fait également appelée Hestia, protectrice des foyers. On dit que c'est Vervandi elle-même qui l'a guidée sur ce chemin, lui offrant une nouvelle 'charge' Divine, a elle qui n'était plus Déesse de la Médecine que de nom. Eir est connue pour aimer l'Humanité. En tant que telle, elle est considérée comme une amie de confiance par de nombreux héros. Du moins ceux qui aiment toujours l'Humanité. Egalement en tant que telle, elle joue souvent le Destin des humains qu'elle tente ainsi de protéger des actes des autres Dieux. Elle est considérée comme une Juste. Elle partage avec son frère Jasy l'attribut de Passage, qui permet de ramener à la vie dans le cimetière. Elle connaît donc bien le Fossoyeur et le cimetière.

Jasy Jasere, frère de Eir, est le Dieu de la sieste, celui qui fait s'étendre la torpeur après un bon repas, le Dieu qui fait s'endormir à l'ombre d'un arbre. Il est beaucoup apprécié: sa compagnie est reposante, et son appel à boire une bière est irrésistible. Eir et Jasy sont considérés comme les personnes en qui on peut avoir confiance. Sans doute pour cette raison, Eir et Jasy ont l'attribut de passage qui permet de ramener à la vie dans le cimetière. On murmure cependant que Jasy, quoi que discret, est très puissant: ses talents ne demandent pas beaucoup de Mane, mais il est sans doute encore l'un des seuls Dieux à pouvoir arrêter une armée humaine: il lui suffit de lui donner une irrésistible envie de l'instant d'une bonne sieste. Nul n'échappe à son influence.

Hermod est le fils d'Odin et de Frigg. Il est un messager Divin. Avant le Ragnarök, c'était un Ase puissant. C'est lui qui osa s'aventurer dans le royaume des morts pour demander à Hel de libérer Baldr. On pense que lors du Ragnarök, comme tant d'autres Dieux, une part de lui est morte. Peut-être n'a-t-il pas supporté la mort de son père, Odin. Après le Ragnarök, il ne s'est pas particulièrement illustré. Aujourd'hui, ce n'est plus le grand guerrier qu'il était mais il fait un bon garde pour Vegtam, le Roi. Il lui est totalement dévoué, obéissant à ses moindres

ordres. A mesure que Vegtam s'enfonçait dans la paranoïa, Hermod est devenu son bouffon, son souffre-douleur. Hermod amuse le Roi, et si le Roi ne s'amuse pas, Vegtam tue Hermod. Ho, sans le vider de son sang, donc Hermod revient bien vite à la vie. Et Vegtam peut le retuer. Comme Forsite, l'autre garde, Hermod paraît s'en amuser. Cela durera-t-il? ... C'est l'un des gardes particuliers de Vegtam. La paranoïa de Vegtam augmentant, Hermod est devenu son bouffon, celui qui goûte les plats, qui meurt à la demande, et qui chante aussi. Il est agréable et sympathique. Mais certains commencent à se méfier : il prend une place importante auprès de Vegtam qui, après tout, reste le Roi.

Forsite, fils de Baldr, était Dieu de la justice. Etait, car la justice semble l'avoir abandonné depuis fort longtemps. Si avant le Ragnarök il était un Dieu impressionnant, depuis le Ragnarök il est discret. Il s'est battu, comme les autres, Ase jusqu'au bout des ongles. Aujourd'hui, il reste un bon guerrier, mais il préfère charger en hurlant que s'asseoir sous un arbre pour rendre la justice. Il est le garde du corps de Vegtam, partageant le privilège d'être le souffre-douleur du Roi avec Hermod, fils d'Odin. Certains soupçonnent Forsite d'être beaucoup moins stupide qu'il s'en donne l'air. Certains se rappellent qu'il rendait la justice, et qu'il savait lire dans le cœur des hommes et des Dieux. Qui est réellement Forsite, désormais? Ce garde obséquieux qui semble vouer à Vegtam une adoration éternelle? Ou un Dieu qui attend son heure?

PERSONNAGES DE LÉGENDE

Sol, le soleil, était considérée comme une Alfar, même si elle ne l'était pas, étant née humaine. Passer tant de siècles à focaliser puis redistribuer la Mane de Feu l'a changée. Sol est morte.

Mani, la lune, était considéré comme un Géant des Glaces, même s'il ne l'était pas, étant né humain. Passer tant de siècles à focaliser puis redistribuer la Mane de Glace l'a changé. Mani est mort.

Ymir est ... le Géant des Glaces grand comme un Monde, installé entre Muspellheim (monde de Feu) et Niflheim (monde de Glace). Il est mort.

Surt est le maître du Monde du Feu (Muspellheim). Dragon ou Volcan, les avis diffèrent. C'est le père, le Dieu, le Maître des Êtres de Feu. Bien que la plupart l'aient oublié, depuis le temps qu'ils habitent sur Ymir.

Nídhögg est l'équivalent de Surt, pour la Glace.

La Tisseuse est une femme légendaire ayant la capacité à intervenir sur le destin. Elle est en particulier connue (et haïe, et remerciée, et crainte) pour avoir changé le cours de la guerre de la Mane, en réorientant tout le pouvoir de la prière sur les héros, alors qu'il était avant sur les Fylgias. Faisant ainsi perdre une énorme source de Mane aux Fylgias, en en faisant bénéficier les héros. On ne sait pas qui est cette Valkyrie. Peut-être s'est-elle retirée dans un endroit lointain depuis longtemps, ou peut-être est-ce une habituée du Galpide.

L'Oméga est une légende qui date du temps de Premiers Dieux. Lorsque les Géants des Glaces et les Fylgias étaient les seuls êtres Divins entourant les Hommes. Les Fylgias y étaient connus comme des esprits. L'Oméga est une humaine qui apprit à mourir et à vivre au-delà, Oméga étant ce qu'il y a après l'infini. Première humaine à acquérir la puissance d'un Dieu, de commander aux Dieux (aux Fylgias). Elle fut abattue par les hommes, mais sa mémoire persiste.

Citron est également un homme qui défia les Dieux, acquérant l'immortalité en se liant à une bibliothèque dont les livres avaient acquis la vie. On estime qu'en cette lointaine époque, les Nornes ne tissaient pas qu'un seul Wyrd mais utilisaient des livres pour tracer le Destin. Citron se lia à certains Livres des Nornes, et parvint à isoler toute une ville hors du temps. Sa légende est liée à celle de l'Oméga.

Humba le savant était, tout comme citron, un bibliothécaire savant. Il était l'héritier d'une très longue lignée de savants, et la légende dit qu'il possédait certains des livres des Nornes. Il était si savant qu'il avait prouvé que les Dieux n'existaient pas. Il l'avait prouvé, aidé de ses livres. Alors, les Dieux l'abattirent et brûlèrent ses livres. On pense en général que les légendaires Citron et Humba ne font qu'un et que la version « Humba » de la légende est destinée à rappeler aux hommes qu'il n'est pas bon devenir trop savant.

Thanos est également un souvenir qui, des siècles après sa disparition, continue à faire frémir les Dieux. Il est mort bien avant le Ragnarök mais, contrairement à l'Oméga ou à Citron, il est contemporain de beaucoup de Dieux. Condamné à errer, son âme s'est finalement diluée, ne laissant de lui qu'un écho de haine et de colère. Thanos était le compagnon de Séléné, quand elle vivait encore chez les Hommes. Il a mené la première guerre

des Hommes contre les Dieux. Et tel était son influence sur son peuple que les hommes firent trembler les Dieux. Sans Magie (ou presque, Séléné ayant aidé...), sans pouvoirs, il réussit à inquiéter les Dieux. Lorsque les Nornes ont été tuées, certains Dieux s'attendaient presque à ce que Thanos revienne d'entre les morts pour les punir, guidé par l'esprit vengeur des Nornes.

SERVANTS [PNJ]

Ne sont listés ici que certains des Servants.

La Norne survivante, Vervandi, est une vieille pie acariâtre, grincheuse et qui fut puissante. Elle voit ce qui est, rien ne peut lui être caché. Elle semble neutre, ne prenant jamais parti. Il est toujours possible de l'interroger, et elle est en général capable d'aider n'importe qui à voir clair en lui-même. Avant, le Galpide était centré autour d'elle. Son palais dépassait ceux des Dieux. Avec le temps, à force de destructions, son palais est devenu une annexe derrière la caserne des Valkyries. A la dernière destruction du Galpide, personne n'a pensé à lui réinstaller une tente digne de ce nom. Elle semble s'en accommoder. Elle va et vient, observant chacun, attendant. Comme une vieille araignée qui à force d'attendre, pourrait mourir sans s'en apercevoir. En la regardant, on se dit parfois qu'elle symbolise bien la décrépitude des Dieux. Survivre n'est pas vivre. Et les Dieux survivent. Vient un jour où ils se lèveront un matin pour s'apercevoir qu'ils n'existent plus. Alors, sans doute, Vervandi rira.

En Jeu, Vervandi est interrogée en tant qu'orga, et/ou en tant que Destin. Lorsqu'une question importante lui est posée, il faut s'adresser à elle de la manière suivante: 'Ho Vervandi, toi qui vois, vois en moi'. Ce à quoi elle répond 'Nul ne m'invoque en vain'. Si le PJ vient voir 'la Norne', il lui pose alors sa question (toujours RP). Elle lui répond plus ou moins. Elle peut le maudire un peu (RP). Mais si à travers la Norne, c'est l'orga que le PJ veut voir, il lui fait savoir (discrètement) et pose sa question en tentant de rester au max RP. La Norne, dans ce cas, l'aide en tant qu'orga et il ne risque pas (trop) de se faire maudire...

Helga Dagchild est l'aimée des Dieux. Rares sont les femmes qui furent aimées des Dieux de leur vivant. Du moins, pas comme Helga Dagchild fut aimée. Son nom signifie 'consacrée aux dieux, brillante comme le jour. A tel point que lorsqu'elle mourut, les Nornes en firent une Servante, immortelle au service des Dieux. Mais après le Ragnarök, elle prit son indépendance et se désintéressa des Dieux. Elle devenait puissante, et Vervandi elle-même commençait à la trouver un peu trop puissante. Elle ne montrait plus aucun respect pour les Dieux. Il y eut une série d'incidents dont le plus célèbre est sans doute celui qui concerne Kamaheros. On ne sait pas les détails, on sait seulement que le Snorky mit des années à reconstituer le corps du Dieu des plaisirs après que Helga Dagchild et lui aient eu une ... dispute. Peu de temps après, elle fut bannie du Galpide par Vervandi.

Le Joueur. De son vivant, il était un excellent joueur à un jeu de dés disparu depuis longtemps. Tellement bon que les Nornes le rendirent immortel, en faisant un Servant au service des Dieux. Oui, c'est son talent aux jeux qui lui valurent l'immortalité. C'était à croire qu'il arrivait à influencer le hasard. Peut-être simplement était-il un tricheur hors pair. Après le Ragnarök, on s'aperçut vite qu'il avait hérité de quelques pouvoirs de la Norne du futur. Peut-être était-ce pour cela qu'elle l'avait fait immortel: s'était vu mourir, elle savait qu'il serait là un jour, dépositaire d'un peu de son pouvoir, seul encore capable d'influer le destin. *En jeu le Joueur permet de réaliser certains sortilèges qui nécessitent le hasard (jeu de dés).*

La Diseuse est à la fois Oracle et alchimiste. On ignore tout de son origine. Était-elle là avant le Ragnarök? Tout ce que l'on sait est qu'elle a hérité de quelques pouvoirs de la Norne du Futur, lui permettant d'avoir des visions de l'avenir. Son livre contient bien des prophéties, des légendes et du charabia qu'elle a peut-être vu dans un coin fou de son esprit. On ignore sa puissance véritable, mais personne n'ose lui manquer de respect. Jamais. Car qui n'a pas un jour été fixé par son regard étrange capable de faire trembler les Dieux eux-mêmes? *En jeu la Diseuse est l'alchimiste/herboriste en chef, et elle est capable d'avoir des visions sur commande ou imprévisibles.*

Le Fossoyeur est une créature simple et glauque qui s'occupe du cimetière. Il l'a créé, il lui est lié. On pense qu'il lui parle et que les ossements lui répondent. Il a un grand pouvoir, dont il use et abuse. *En jeu le Fossoyeur est nécessaire à la plupart des actions qui concernent le cimetière.*

Le Compteur est un très ancien membre d'un ordre semi-religieux étrange. Il est le banquier du Galpide, quand il n'est pas en train de courir les forêts, car il ne dédaigne pas un bon combat de temps à autre. *En jeu le Compteur est nécessaire aux opérations concernant les temples et les territoires.*

Il existe bien d'autres Servants hors du commun, que vous découvrirez en jeu.

LE SYSTÈME MONÉTAIRE ET COMMERCIAL

LA GUILDE DES COMPTEURS DE LAMBDETH

Les Dieux n'ont rien inventé, ils utilisent un système monétaire humain qui a fait ses preuves. Il s'agit de celui de l'antique Royaume de Lambdeth, disparu il y a bien longtemps, mais qui reste légendaire chez les hommes comme la terre de la bibliothèque d'Ombre. Pour se simplifier la vie, les Dieux ont poussé les humains à accepter la monnaie de Lambdeth presque partout. Bien que des siècles aient passé depuis que le Royaume de Lambdeth ait été détruit, il existe toujours une guilde des compteurs de Lambdeth. C'est un ordre semi-religieux dont les temples sont autant de banques. Les temples des compteurs sont traditionnellement des territoires neutres qui ne sont consacrés à aucun Dieu. La guilde et ses temples couvre quasiment tout Midgard, avec la bénédiction des Dieux du commerce.

MONNAIE

10 Ecus équivalent à 1 pièce d'or. 10 pièces d'or équivalent à 1 Roue d'Or.

Avec un Ecu, vous buvez un coup dans une auberge. Avec une pièce d'or (PO), vous y mangez, y passez la nuit et vous avez en plus un petit déjeuner. Avec une Roue d'or (R), vous ne dormez pas seul(e) et c'est la fête pendant une semaine.

Services courants :

Un garde du corps en période trouble : 4 Po / jour

Une potion courante (laxatif, soin léger...) : 2 Po

Un câlin de qualité avec un(e) professionnel qualifié(e) : 1 Po

Le troc reste cependant une valeur sûre qui ne s'est jamais démentie au cours des siècles.

LE PAPIER-MONNAIE

Il existe aussi une monnaie papier, principalement utilisée pour les grosses transactions. Ces papiers-monnaie sont des coupons portant des valeurs en Pièces d'Or : 10, 20, 50 et 100. Ils sont estampillés par la Guilde des compteurs de Lambdeth, qui en garantit ainsi l'authenticité. Ces papiers-monnaies ne sont pas nominatifs: c'est à dire qu'ils peuvent être dérobés tout comme le seraient des pièces sonnantes et trébuchantes. Mais le problème pour ces éventuels voleurs, c'est que, généralement, si on a une telle somme, on a aussi les moyens de la conserver...

TERRITOIRES ET RESSOURCES

Pour faciliter les transactions à travers Midgard sans avoir à systématiquement transporter la totalité des marchandises, la Guilde a trouvé un système original. Lesdites marchandises sont ainsi déposées dans ses entrepôt. La guilde émet en retour un certificat de propriété, estampillé à son effigie. Ce certificat est échangeable et vendable (et volable...), puisque non nominatif.

Le cours des Royaumes se négocie tous les jours sur le marché, et les officiers de la guilde se déplacent systématiquement sur les foires et les marchés du royaume. Les marchandises les plus couramment commercialisées suivant ce système sont les Royaumes de Bois (RB), de pierre (RP) et de jours de main d'œuvre d'artisans (RM). On estime en général un RB ou un RP à quelques Roues d'Or (rarement plus de 5).

Les Dieux eux-mêmes se préoccupent rarement de marchandises, mais certains aiment bien jouer un peu à commercer. Il n'y a bien entendu pas d'humain représentant de la Guilde au Galpide, mais certains Servants sont d'anciens membre de la Guilde des Compteurs de Lambdeth. Le plus ancien d'entre eux n'est connu que sous le nom de « Compteur » (**Le Compteur**⁴⁰).

⁴⁰ « Le Compteur » est un PNJ

Le commerce (ou vol) de territoire et la construction de Temples permettant de gagner de la Mane, tous les joueurs peuvent souhaite participer, même si ce n'est pas explicitement écrit sur leur feuille de personnage.

TEMPLES (SOURCE DE MANE)

Si les Dieux s'occupent rarement d'acheter des lots de bois, ils sont plus préoccupés par l'acquisition des territoires afin d'y bâtir des temples. En effet, posséder un temple consacré génère de la mane dont bénéficie le Dieu tutélaire.

- x Pour construire un Temple à 1 étage il faut: 2 Royaums de Bois, 2 Royaums de Pierre, et 2 Royaums de main d'œuvre. Un tel Temple rapportera 1 point de Mane quotidien au Dieu auquel le Temple est consacré.
- x Pour un Temple à 2 étage il faut 4 RB, 4RP et 4 RM. Il rapportera 2 points de Mane.
- x Pour un Temple à 3 étage il faut 6 RB, 6RP et 6 RM. Il rapportera 3 points de Mane.
- x (ect). Tous les territoires ne sont pas aptes à recevoir un temple à plusieurs étages (il y a donc une limite). Cela dépend du degré de civilisation du peuple installé sur le territoire.

On peut ajouter un étage à un temple déjà construit, si on a les ressources.

Une fois un temple bâti sur un territoire qui lui appartient, un Dieu doit demander au Compteur d'envoyer l'ordre qui permettra de le lui faire consacrer. L'opération n'est pas immédiate, elle prend effet le lendemain. De la même manière, un Temple peut changer de Dieu tutélaire par un simple ordre du Compteur (même chose, opération prenant effet le lendemain).

TERRITOIRES (SOURCE DE RESSOURCES, ET EMPLACEMENT DES TEMPLES)

Le Compteur et quelques joueurs possèdent des cartes identifiant les territoires et les ressources qu'ils fournissent à leur Dieu propriétaire. Il s'agit de:

- x **Bois (RB)**
- x **Pierre (RP)**
- x **Artisans (RM)**
- x **Colons (RC)**
- x **Guerriers (RG)**

Pour simplifier, on considère que le Bois et la Pierre sont à disposition immédiatement et où on veut les utiliser (grâce à la guilde des Compteurs de Lambdeth). En revanche les artisans doivent être amenés (ou trouvés sur place). Les colons et guerriers doivent également voyager depuis leur territoire d'origine.

Les territoires ont tous un degré de civilisation (*en parenthèse est indiqué le type de ressource que cette classe de territoire fournit en général. En réalité, seule une carte détaillée permet de savoir exactement ce qu'un territoire fournit. Ce qui est indiqué ici en ressources n'est donc qu'à titre indicatif*):

- x **(RB, RP) Vierge:** Nécessitent d'être colonisés pour pouvoir construire un Temple, qui ne pourra avoir qu'un étage.
- x **(RB, RP, RC) Sauvage:** Possibilité de construire un Temple d'un étage.
- x **(RB, RP, RG) Barbare:** Possibilité de construire un Temple d'un étage ou deux, suivant les territoires.
- x **(RC, RM, RG) Civilisé:** Possibilité de construire un Temple à plusieurs étages (chiffre dépendant des territoires).

Une armée peut traverser sans combattre un territoire vierge ou sauvage. Pour traverser un territoire Barbare ou civilisé, l'armée doit combattre ou avoir l'accord du Dieu possédant le territoire.

Des colons et des artisans peuvent traverser (ou s'installer dans) un territoire vierge. Pour traverser ou s'installer dans un territoire sauvage, barbare ou civilisé, ils devront avoir été précédés par une armée ou avoir l'accord du Dieu possédant le territoire.

COMMENT PRENDRE UN TEMPLE À UN AUTRE DIEU

La possession de territoire est également enregistrée par Le Compteur. Il existe certains Dieux ou Héros qui se sont spécialisés dans le négoce de territoires, et qui connaissent le détail de qui possède quoi. Mais la parole du Compteur a valeur de Loi. En effet, il a les moyens de vérifier sur place l'influence d'un Dieu sur son territoire.

Un Dieu peut prendre un territoire (et un temple) à un autre Dieu, de différentes manières:

- x **Par vol.** Seul le Dieu qui prend vient informer le Compteur⁴¹. Il existe deux situations différentes:
 - **Guerre et invasion:** le Dieu qui fait l'action doit avoir à disposition une ou des armées (RG). L'armée peut lui appartenir ou lui être fournie par un autre Dieu. La réussite de l'invasion est jouée aux dés par le Dieu, devant le Compteur. Plus il met en jeu d'armées, plus il a de chances de gagner. Chaque territoire a un indice de défense qui rentre en compte dans le jeu de dés. Chaque territoire traversé peut donner lieu à un combat (voir description des territoires ci-dessus). *Le Dieu qui possède le territoire attaqué peut jouer le Destin pour protéger son territoire (dans ce cas, il joue l'issue de la bataille).*
 - **Catastrophe naturelle** ou épidémie qui décime les habitants, suivie d'une **colonisation** (RC). La réussite est jouée par un Jeu du Destin contre Le Joueur (qui peut choisir un champion pour le combat).
- x **Par accord mutuel** (achat, le troc, jeu de dés, jeu du destin...): le Dieu qui cède le territoire le fait volontairement. Le peuple habitant le territoire est donc redirigé simplement vers un nouveau Dieu. *Le Dieu qui cède et le Dieu qui prend doivent tous les deux venir informer Le Compteur.*

Sauf cas particulier (mauvais lancé de dés...) on considère que le Temple n'est jamais détruit.

Remarque: Le cas des territoires n'appartenant à aucun Dieu est différent et les règles varient pour chaque territoire. Le Compteur ainsi quelques joueurs connaissent les règles spécifiques aux territoires non attribués.

Note: de nombreux personnages du jeu possèdent des territoires et des Temples. Le détail leur sera fournis au briefing si ce n'est pas indiqué dans la feuille de personnage.

* *
*

*Fraternité il y a
Quand on dit
A un seul tout ce que l'on pense:
Tout est mieux
Que d'être de cœur malhonnête;
Qui approuve toujours, ce n'est pas un ami.*

*Mieux vaut ne pas demander
Que trop sacrifier.
Qu'il y ait toujours récompense pour don.
Mieux vaut ne pas offrir
Que trop immoler.
Voilà ce que Thundr grava
Avant les origines de l'humanité;
Là, il ressuscita
Quand il revient.*

**Strophes extraites des Dits du Très-Haut (les Havamal). L'Edda Poétique,
textes présentés et traduits par Régis Boyer, éditions Fayard.**

⁴¹ En théorie, une invasion ou une épidémie suivie d'une colonisation sont des opérations longues. Afin de pouvoir jouer sur deux jours... on utilise des dés pour simuler les actions.

LA MAGIE

Les personnages de ce jeu sont des Dieux, des Héros ou des Valkyrie. La Magie est donc primordiale. Nous avons donc fait un chapitre spécial, bien qu'il s'agisse de compétences du personnage.

*La conjuration de Busla
Sur-le-champ sera chantée:
Puisse-t-elle s'entendre
Par le monde entier,
Odieuse à tous ceux
Qui l'écouteront,
Hideuse à celui
Que je veux ensorceler!*

*Que se fourvoient les esprits tutélaires!
Vienne le malheur
Eclatent les monts
Et craque la terre,
Que le temps épouvante
Et présage calamités
Si Hringr refuse
De rendre Herraudr libre
Et sans délai ne sauve
Bosi même!*

*Un sort je jette
Sur ta poitrine,
Que vipères te rongent
Les chaires et le cœur,
Que tes oreilles
Jamais n'entendent
Et que tes yeux exorbités
Te saillent de la face
Si tu ne veux
Sauver Bosi
Et ne mets en pièces
Les liens de Herraudr!*

*Que les Trolls et les Alfes
Et les Nornes sorcières,
Les âmes des lieux hantés
Et les géants des montagnes
Brûlent ta halle:
Que les Thurses du givre le lacèrent!
Que les étalons te saillent!
Que te piquent les pailles!
Que les orages te fouaillent!
Maudit sois-tu
Si tu ne fais à mon vouloir!
Extraits de « Busluboen (Conjuration de busla) »*

*Voici ce que pour toi j'incante en quatrième lieu:
Si tes ennemis se tiennent
Prêts sur le chemin du gibet,
Que le cœur leur tourne
A ton avantage,
Et se transforme en désir de conciliation.
Extrait de « Le grogaldr (Incantation de Groa) »⁴²*

La magie n'est accessible qu'aux êtres d'origine Divine. Les Dieux 'naissent' avec leur magie. Plus rarement, ils apprennent, découvrent ou volent de nouveaux sorts. Les Héros, bien que nés Hommes, peuvent apprendre à maîtriser la Magie. Il s'agit souvent de magie simple. Les simples mortels n'ont pas accès à la magie... sauf quand ils ont du sang divin. Les Dieux et les Hommes ne différaient pas beaucoup sur les appétits charnels, il y a un pourcentage non négligeable de 'simple mortels' avec du sang Divin dans les veines. Néanmoins, les Dieux ne peuvent plus féconder les humaines depuis la mort d'Ymir. Les mortels ayant suffisamment de sang Divin pour pouvoir faire de la magie sont donc très rare. En général, le sang divin est trop dilué.

En jeu, la magie est formée de talents passifs, de mots de pouvoirs (incantation et action immédiate) et de sortilèges (lus sur un parchemin). Sauf par une opération de vol d'attribut de puissance (voir le détail dans les règles), il n'est pas possible d'apprendre un nouveau mot de pouvoir ou un nouveau talent. Sauf exception, les sortilèges ne s'apprennent pas: on a le parchemin et on sait le lire, ou pas.

⁴² Strophes extraites de l'Edda Poétique, textes présentés et traduits par Régis Boyer, éditions Fayard

ORIGINE DE L'ÉNERGIE MAGIQUE (MANE)

La Mane est le nerf de la guerre. C'est la seule chose qui différencie les hommes des Dieux. C'est son manque qui fait des Dieux des presque-hommes.

Tous les joueurs (ou presque...) sont des 'Divins' (héros, dieux, valkyries, ...). Mais la Mane est l'ingrédient de base de la plupart des sorts et sortilèges. Il existe d'autres composants, et certains rares sortilèges se passent de Mane. La situation actuelle fait que les Dieux sont presque sans Mane. Or, les 'compétences' (ou pouvoirs) sont une chose très importante de ce jeu. Le manque de Mane est la première cause conflit entre les Dieux. Sans Mane, les Dieux, les Valkyries, et les héros ne sont qu'à peine au dessus de l'humain. L'ingéniosité en moins et la paresse en plus. On considère en général qu'un Dieu préférera toujours dépenser de la Mane que suer à l'entraînement (magie de combat) ou touiller pendant des jours une soupe (alchimie).

La principale source de Mane est la celle venue des mondes originels (feu et glace). Avant le Ragnarök, les Dieux y avaient directement accès grâce à Mani et Sol (la Lune et le Soleil), qui faisaient office de robinets ouverts sur le monde de Feu et celui de Glace. Lors du Ragnarök, Mani et Sol ayant été détruits, les sources ont été coupées. Les Alfars et les Fylgias peuvent générer un peu de Mane de Feu à partir de la Mane que le corps d'Ymir dégage encore, comme les Géants des Glaces peuvent encore utiliser cette Mane de Glace. Mais cette source est très faible et ne leur permet pas grand-chose d'autre que de survivre. Les autres peuples ne peuvent rien faire sans source extérieure.

Après le Ragnarok, sans lumière, sans Mane, hommes et Dieux auraient pu disparaître. La seule Mane restante était celle dégagée par le corps d'Ymir. Les hommes et les Dieux firent alors une trêve pour construire le bidule à lumière. Cette machine utilise tout ce qu'il est possible d'extraire du cadavre d'Ymir. A partir de la couleur (joyaux taillés dans des éclats de l'arc-en-ciel Bifrost, et offrandes), le bidule fabrique de la lumière et de la chaleur. Et en pompant directement toute la Mane de Glace dégagée par Ymir, en la focalisant au moyen d'un liquide très concentré, le bidule fabrique une Mane utilisable par les Ases, les Vanes, les Géants des Glaces, les Alfars et les Fylgias.

Ainsi, c'est Ymir, assassiné par Odin et ses frères, qui continue à donner vie et force aux Dieux. Tout ce qui est sur Ymir lui est lié, en fait partie. Seuls les Ases, les Valkyries et les Normes en sont étrangers. Et toute la lumière et la Mane qui désormais permettent à la vie et à la magie de survivre sont focalisées et distribuées par le bidule à lumière. Même les Alfars, les Fylgias et les Géants des Glaces utilisent désormais ce qui est délivré par le bidule pour générer leur propre Mane. La Mane d'Ymir ne leur est plus directement accessible: elle est intégralement pompée par le bidule.

La Mane est disponible sous forme de nombres de PM à dépenser par jour. Ils sont remis à zéro au matin (à savoir, au réveil). Ce nombre varie suivant les personnages. Il existe différents moyens d'augmenter temporairement (ou recharger) sa réserve de Mane (bidule à lumière, arène de Freya).

5 SORTES DE MANE

Il n'est pas nécessaire de comprendre tous ces détails, sauf si votre personnage s'intéresse de prêt à la situation actuelle (par exemple pour la changer).

LA MANE DE GLACE (OU GLACE)

- x Mane distribuée par Mani (n'existe plus)
- x Mane générée par le cadavre d'Ymir (n'est plus accessible tant que le Bidule la pompe)
- x Mane générée par le bidule (actuellement seule source de Mane de Glace disponible) et déversée par Séléné.

C'est chez les Géants de glace que cette Mane est la plus efficace. Ils ont ainsi plus de PM/jour⁴³. Les Vanes et les Ases l'utilisent mais elle leur est moins agréable. Les Alfars et les Fylgias la transforment en Mane de Feu. Les héros et les Valkyries ne peuvent l'utiliser.

LA MANE DE FEU

- x Mane distribuée par Sol (n'existe plus)

⁴³ Ceci est déjà intégré dans les caractéristiques des personnages

- x Mane générée par les Fylgias et les Alfars à partir de la Mane de Glace dégagée par Ymir (il n'y en a plus tant que le Bidule la pompe).
- x Mane générée par les Fylgias et les Alfars à partir de la Mane de Glace dégagée par le bidule (actuellement seule source de Mane de Feu disponible) et déversée par Séléné.

La Mane générée par un Fylgia n'est utilisable que par lui-même. Celle générée par un Alfar peut lui être volée (sortilège d'embouteillage), c'est alors de la Manalf (qui est utilisée par un autre Dieu, et que l'Alfar ne peut plus utiliser).

La Manalf - L'embouteillage

Un sortilège complexe permet de pomper la Mane de Feu générée par un Alfar. On appelle cela, '*mettre un Alfar en bouteille*' : toute la Mane générée par cet Alfar est dirigée sur une bouteille qui se recharge ainsi chaque jour. Une bouteille peut cumuler plusieurs Alfars. L'Alfar ainsi pompé n'a plus accès à sa source (à ces points quotidiens). Une bouteille peut être transmise (nécessite un sortilège). Les Fylgias ne peuvent pas être mis en bouteille.

1. Il faut d'abord lier un Alfar cible à une bouteille.
2. Il faut ensuite lier la bouteille à celui qui en bénéficiera.
3. L'opération ne nécessite pas la présence de l'Alfar mais celle de celui qui l'utilisera (il doit boire une gorgée à la bouteille).
4. Ce n'est que quand la bouteille est liée à la source et au bénéficiaire que le sortilège se déclenche et commence à pomper.
5. La bouteille peut ensuite être rangée n'importe où: le bénéficiaire n'est pas obligé de l'avoir sur lui.
6. Une bouteille peut cumuler plusieurs Alfars mais ne bénéficiera toujours qu'à un seul personnage. Il suffit de faire ce lien une seule fois, on peut rajouter ensuite des Alfars.

La connaissance de ce sortilège est conservée secrète. On ne sait même pas qui l'effectue. On considère que seul le Dieu qui a effectué le sortilège, l'Alfar embouteillé, et le bénéficiaire de la bouteille sont capables de reconnaître « leur » bouteille.

La manalf peut pas être utilisée par tous:

- x Elle pervertit et grise les Fylgias, qui deviennent des Fylgias noirs.
- x Elle empoisonne les héros, les géants des glaces et les Valkyries, sans que ce soit guérissable (1pv, pas de possibilité de combattre ou de faire de la magie).
- x On ne connaît pas de cas d'Alfars utilisant du Manalf.
- x En théorie, les Vanes peuvent l'utiliser. Mais il semble que jamais aucun n'ait réussi à mettre la main sur le sortilège d'embouteillage...

LA MANE DE FERVEUR (OU FERVEUR)

Il s'agit de la Mane résultant de la prière des hommes. Du vivant d'Ymir, le Dieu prié recevait la Mane. Plus maintenant. Désormais elle est distribuée aléatoirement aux Dieux qui en bénéficient, sans rapport avec l'objet de la prière.

Actuellement ce sont les héros qui en bénéficient. Il est possible de détourner la Mane de ferveur (la prière) sur un autre peuple, un personnage, ou un objet très puissant. Dans ce cas, les héros n'ont plus de Mane... On pense que seule la Tisseuse sait comment faire, mais personne ne sait qui elle est ni si elle existe encore.

LA MANE DES OFFRANDES (TEMPLES CONSACRÉS)

Un temple consacré⁴⁴ à un Dieu lui rapporte un peu de Mane, dépendant de la taille du temple. Un temple peut être détruit, volé ou cédé. Cela agit sur les PMs quotidiens (effet pris en compte le lendemain). Tout personnage peut en bénéficier.

LES VALKYRIES ONT LEUR PROPRE SOURCE DE POUVOIR

Il s'agit d'une caractéristique raciale.

⁴⁴ Voir le chapitre Commerce, temples et ressources.

MOTS DE POUVOIRS (SORTS INSTANTANÉS)

Sorts instantanés sous forme de mots faciles à comprendre. Les mots ne peuvent pas être appris. Tous les mots de pouvoir sont liés à une stèle du cimetière. Si elle est pervertie, le mot devient inutilisable⁴⁵. Les stèles de pouvoirs sont: 'Esprit', 'Combat', 'Vie', 'Feu', 'Glace', 'Destin', 'Prière'.

Lorsqu'un personnage utilise un mot de pouvoir, il doit pointer du doigt l'adversaire qui subira l'effet. Celui-ci doit être assez proche (pour entendre le mot et comprendre qu'il s'agit de lui...). Si les personnages sont au corps à corps (combat à l'épée...), l'adversaire touché est celui engagé dans le combat, et il n'est pas nécessaire de le pointer du doigt.

Les mots connus par un personnage sont indiqués sur sa feuille de rôle. Ces mots viennent en sus des compétences décrites dans le chapitre « Personnage » (coups spéciaux, filouterie).

Les points d'armure ne sont pas pris en compte lors de dégâts magiques. Ainsi, un gros bill couvert de ferraille frappé par quelqu'un annonçant des dégâts magiques perdra directement ses points de vie, sans prendre en compte son armure.

LA MAGIE D'ARME (1PM)

Mots de pouvoir tous liés à la **stèle de combat**. Mots agissant sur le comportement pendant 10 secondes: **Vomis, Fuis, Aveugle, Danse, Tombe, Rire**. Chaque utilisation de l'un de ces mots utilise 1PM. Un personnage soumis à l'un de ces mots de combat ne peut ni attaquer, ni se défendre, ni lancer un sort pendant les 10 secondes.

LA MAGIE D'ALCHIMIE

Certains opérations d'alchimie nécessitent de la magie⁴⁶. Toutes les opérations magiques d'alchimie sont liées à la **stèle d'esprit**.

LA MAGIE DE FILOU (3PM)

Certains personnages ont des compétences de voleur qui n'usent pas de Mane (voir le chapitre Personnage, compétences de filouterie). D'autres connaissent un mot de pouvoir qui consomme de la Mane: '**ouvre**' = 3PM (équivalent de crochetage), '**désarme**' = 3PM (équivalent de détecte et désarme un piège). **Ces mots sont liés à la stèle d'esprit.**

LA MAGIE DE SOIN

Les sorts de soins (soin des pv, antidotes, anti-potion d'amour) sont expliqués directement dans les feuilles de personnage des soigneurs. Ils sont tous liés à la **stèle de vie**.

Pour les sorts de soin hors combat, faire un peu de RP (une main posée sur le blessé, une main en l'air fait des petits gestes, les yeux fermés: 30 secondes en marmonnant). La victime doit se reposer quelques minutes sans bouger après le soin. **La plupart des sorts de soin sont liés à la stèle de vie.**

Freya et Eir sont capables de faire des guérisons de masse dans l'arène de Freya. Néanmoins, lorsque c'est Eir qui s'en charge, c'est douloureux et parfois aléatoire.

LA MAGIE DE COMBAT

Les mots de pouvoirs offensifs sont des mots de pouvoir faisant des dégâts immédiatement.

- ✓ « **Par mon Feu, Brûle** » [stèle de Feu] xpm (3pm max): inflige à la cible autant de points de dégât que de points de Mane dépensés, dans la limite de 3 pts de dégâts. Le lanceur de ce sort doit annoncer le nombre de points de dégâts.
- ✓ « **Par ma Glace, Paralysie** » [stèle de Glace] 1pm: Paralyse la cible 20 secondes. Il est possible de l'attaquer, elle reste paralysée. La cible ne peut ni se battre, ni parler (et donc ne peut pas lancer de sort).

⁴⁵ Si cela arrive, vous serez informés...

⁴⁶ Détail indiqué dans les règles d'alchimie

L'EFFET DE MASSE

Les mots de pouvoirs peuvent être utilisés avec un « de masse » (fuis de masse, danse de masse...) qui touche tous les personnages l'ayant entendu dans une zone de quelques mètres, sans distinction ami/ennemi. **Il n'est pas question d'utiliser un effet de masse en hurlant de façon à couvrir tout le camp, la zone d'impact doit restée limitée à un cercle de quelques mètres de rayon (5 tout au plus) dont le centre est le lanceur du sort.**

PARTICULARITÉS RACIALES

- ✓ Les **Valkyries** ont un soin applicable en combat. Elles ont aussi la capacité à se faire obéir très temporairement à un ordre simple.
- ✓ Les **Fylgias** sont capables de se lier à un lieu naturel (Fusion avec Ymir). Les **Fylgias** et les **Alfars** ont des sorts de brûlures. Ceux des Fylgias renforcent un allié. Ceux des Alfars brûlent et torturent..
- ✓ Les **Héros** peuvent utiliser des mots qui leur donnent un bonus temporaire de Vie, de Dégât ou de protection.
- ✓ Les **Géants des Glaces** ont un sort qui renforce un allié (de Glace) pour le prochain combat, ou torture un ennemi.
- ✓ Les **Ases et les Vanes** ont un mot de pouvoir similaire à celui des Géants des Glaces, mais basé sur la terreur pour les Ases et l'adoration pour les Vanes.

LA RÉSISTANCE

- ✓ **Résiste (aux tortures magiques) [Stèle d'Esprit]** = utilise 2pm pour résister à un sort *brûlure des Alfars*, *Gel des Géants des Glaces*, *Terreur des Ases*, ou *adoration divine des Vanes*.

LE BERSERK [N'USE PAS DE MANE, LIÉ À AUCUNE STÈLE]

Un Berserk a ses points de vie multipliés par 2 et est insensible à la magie offensive (il peut en revanche avoir bénéficié de bonus magiques). Tant qu'il lui reste un PV, un Berserk attaque sa cible, la massacre puis passe à la suivante. Au bout de 5 minutes de combat, il tombe automatiquement à 0 PV.

Comme il s'agit d'une transe guerrière sacrée, il suffit de le laisser se reposer quelques minutes pour que ses points de vie reviennent normalement.

Berserk est un sort de masse qui a la particularité de ne s'appliquer qu'à une « race » de Dieu, et d'avoir une cible désignée. Par exemple « **Valkyries, Berserk contre les Héros** ».

MALÉDICTIONS

Les Nornes et certains servants peuvent maudire les personnages. Il s'agit en général de malédiction « RP » (exemple: « tu te grattes vigoureusement jusqu'à ce qu'une femme te donne son âge »). Mais il existe également de véritables malédiction.

ATTRIBUTS DIVINS (OU ATTRIBUT DE PUISSANCE)

En fonction de ce qu'ils sont (Dieu de la foudre, du vol...) la plupart des Dieux, des Héros et des Valkyries ont un talent particulier qui est passif (exemple: lorsqu'il frappe il fait toujours +1pt de dégât), ou actif (exemple: mot de pouvoir « tombe » de masse à utiliser 2 fois par jour). Le détail est indiqué sur la feuille de rôle. Certains ont plusieurs attributs. Le même attribut peut être possédé par plusieurs Dieux. **Sauf explicitement indiqué, les attributs ne consomment pas de Mane.** Les attributs sont liés à une stèle du cimetière ou à une pierre tombale.

La plupart des attributs sont 'volables' par un sortilège particulier. Un Dieu peut ainsi « voler » le pouvoir d'un autre Dieu.. Le détail du sortilège de vol d'attribut est indiqué sur le parchemin du sortilège lui-même.

Certaines vieilles légendes semblent indiquer que cumuler beaucoup d'Attributs Divins pourrait apporter une puissance particulière.

INTUITION DIVINE

L'un des attributs les plus connus est 'intuition divine' à utiliser une fois par jour, qui permet au personnage d'avoir une information au hasard sur le jeu (y compris sur une action cachée que souhaiterait entreprendre un autre personnage). « intuition divine » nécessite la présence du PNJ « Le Joueur » et des lancés de dès sont utilisés pour déterminer la réussite et le résultat de l'intuition. Peu de personnages possèdent cet attribut.

DESSEIN DE DIEU IMPÉNÉTRABLE

Tous les personnages Divin (Héros, Dieux, Valkyries) possèdent la compétence « dessein de Dieu impénétrable » (*aptitude non volable, non liée à une stèle*) utilisable une fois par jour (*sans dépenser de Mane*). Comme « intuition divine » cette compétence doit être utilisée avec le PNJ « Le Joueur ». Un lancé de dés détermine sa réussite. En cas de réussite, les actions impliquant directement le personnage ne peuvent plus être révélées par une « intuition divine », et cela pour tout le jeu. En cas d'échec, le personnage a la possibilité de retenter le lendemain matin.

Ces quelques lignes anodines sont importantes... dans ce jeu, toute action ou intention d'un joueur est susceptible d'être connue d'un autre joueur, et cela... au hasard. Seul « Dessein de Dieu impénétrable » raye de la liste votre intention / action...

SORTILÈGES

Un Sortilège est écrit sur un parchemin, et est utilisable par n'importe qui pouvant le lire. Il est toujours nécessaire d'avoir le parchemin pour réaliser le sortilège. Seule la compétence « écriture » permet de recopier un parchemin (donc d'en faire un double). Certains parchemins sont à usage unique, d'autres sont réutilisables. Le détail de ce qu'il est permis de faire avec un sortilège est toujours écrit sur le parchemin. Un parchemin de sortilège est un objet de jeu, donc volable.

Avant d'utiliser ou recopier un sortilège, lisez bien les détails inscrits sur le parchemin: ils vous indiquent ce que vous êtes autorisés à faire.

Certains sortilèges utilisent une magie liée à une stèle (souvent stèle du Destin). Si la stèle est corrompue, ils deviendront inutilisables. La plupart des sortilèges nécessitent des composants et de la Mane. Certains sortilèges nécessitent la présence d'un personnage particulier (ou possédant une aptitude particulière). Par exemple, le sortilège de rappel à la vie qui permet de ressusciter un Divin dans le cimetière nécessite la présence d'un Passeur, du Fossoyeur et de la Norne.

Certains sortilèges sont communs: les parchemins sont en vente libre (ce sont donc des objets de commerces usuels, qu'on est certain de trouver à l'Antre). Les plus chers sont à usage illimité, les autres à usage unique. Parmi ces sortilèges, on trouve en particulier (liste non exhaustive)⁴⁷:

- ✓ Détournement d'attaque (relativement inutile car presque impossible à utiliser)
- ✓ Devoir divin (qui permet d'invoquer un Divin absent pour lui parler)
- ✓ Serment devant le Destin (qui permet de prononcer un serment qui ne peut être brisé)
- ✓ Rituel d'incarnation (qui ne sert plus à rien depuis que les Dieux sont tous coincés sur Midgard, dans une forme dont ils ne peuvent pas changer)
- ✓ Rituel de rappel à la vie (dans le cimetière)
- ✓ La Potion du Roi (sortilège Alchimique)
- ✓ Captage (ou vol) d'Attribut Divin (de par la loi, l'utilisation nécessite l'accord de Vegtam)
- ✓ Vision

Role Play: Les parchemins de sortilèges décrivent les composants, la Mane, et les effets. Ils ne décrivent pas la gestuelle. Libre aux joueurs de faire un RP convenable, jouant vraiment le sortilège. En principe, un sortilège nécessite toujours une cérémonie plus ou moins longue et spectaculaire, et une préparation mentale. Il est possible d'ajouter tout élément de son invention pour rendre la chose plus flamboyante (ou glauque, ou...). On peut tout imaginer, de la danse préparatoire, au combat sacré, en passant par le chant ou l'allumage de bougies. Chacun est libre de faire de la manière qui lui convient le mieux. Si le sortilège a déjà été lancé par d'autres joueurs, il n'est pas nécessaire de reproduire la même cérémonie, on peut inventer quelque chose de tout à fait différent.

⁴⁷ Allez voir les PNJs de l'Antre en début de jeu pour savoir ce qui est disponible paraît être une bonne idée...

LE PERSONNAGE

LES COMPÉTENCES NON MAGIQUES

Les Compétences complètent certaines de vos aptitudes « naturelles ». Il est impératif que vous lisiez toutes les compétences, même celles dont vous ne disposez pas. Ceci pour éviter que vous interfériez maladroitement avec du matériel de jeu qui ne vous serait pas destiné.

Sont présentées dans ce chapitre les compétences « classiques » des GNs CCO. Il est possible que certaines compétences ne soit pas en jeu, ou très rares.

COMPÉTENCES DE COMBAT : ARMURES

Si rien n'est indiqué sur votre feuille, c'est que vous n'êtes pas limité et pouvez porter toute armure.

Note à propos des armures : Sur votre fiche de personnage est indiqué le type maximal d'armure que vous êtes en droit de porter. Vous pouvez porter moins lourd (par exemple, un cuir à la place d'une maille), mais pas l'inverse. Inutile donc de vous pointer avec une full plate si vous n'êtes censé porter qu'un Marcel en mailles : vous n'aurez pas le droit de la porter.

Les cottes de mailles en laine et autres armures en mousse ne vaudront rien de plus que ce qu'elles vaudraient face à une vraie arme...

Armure de cuir : selon l'aspect et l'encombrement, 1 ou 2 points d'armure.

Armure de mailles : selon l'aspect et l'encombrement, 3 ou 4 points d'armure.

Armure lourde : Permet de porter une armure lourde, conférant 5 points d'armure et immunisant aux coups de bâton.

Casque : Permet de porter un casque, conférant 1 point d'armure supplémentaire et immunisant aux tentatives d'assommement.

Les points d'armure ne sont pas pris en compte lors de dégâts magiques. Ainsi, un gros bill couvert de ferraille frappé par quelqu'un annonçant des dégâts magiques perdra directement ses points de vie, sans prendre en compte son armure.

COMPÉTENCES DE COMBAT : ARMES

Si rien n'est indiqué sur votre feuille, c'est que vous n'êtes pas limité et pouvez utiliser toute arme et bouclier, ainsi qu'être ambidextre. Dans ce cas, tâchez de rester cohérent avec votre personnage.

Note à propos des armes : Nous considérons que n'importe qui est capable d'utiliser une dague (ne dépassant pas les 50cm), infligeant 1 point de dégât.⁴⁸

Bâton : Permet d'utiliser un bâton de manière offensive infligeant 1 point de dégât. Inefficace sur une armure lourde.

Arme à une main : Permet d'utiliser une arme à une main, infligeant 1 point de dégât. Elle ne doit pas mesurer plus d'1m10 (poignée comprise).

⁴⁸ Note pour le béotien qui ferait là son premier GN : les armes utilisées sont faites de mousse, éventuellement recouverte de latex. Pour plus d'info concernant la fabrication d'une arme de GN, allez trainer sur le net !

Arme à deux mains (y compris lance) : Permet d'utiliser une arme à deux mains, infligeant 2 points de dégât. Elle ne doit pas dépasser 1m50 de longueur (poignée comprise).

Bouclier : Permet d'utiliser un bouclier, d'un diamètre ou d'une hauteur maximal de 80cm.

Ambidextrie : Permet de combattre avec une arme à une main dans chaque main.

COMPÉTENCES DE COMBAT : COUPS SPÉCIAUX

Ce sont des bottes secrètes que les plus grands guerriers peuvent utiliser avec l'arme indiquée dans leur fiche de personnage. Ces compétences ne peuvent être utilisés qu'une fois par mêlée. Quand un joueur décide de se servir, il annonce son coup haut et fort avant de porter le coup (sauf pour le « résiste » et l'« esquive » pour des raisons évidentes). S'il touche son adversaire, le coup passe, sinon il est perdu. Les effets doivent être joués par le joueur qui le subit (que le joueur subissant un « Tombe ! » le fasse vraiment), dans la mesure où la sécurité le permet.

Si durant un combat ou une action, quelque chose vous semble étrange, jouez-la malgré tout et vérifiez ensuite si vous le souhaitez la validité de l'action auprès d'un orga.

Sont présentés ici les coups connus par certains personnages qui, grands guerriers, s'entraînent régulièrement. Il existe des coups similaires qui ne sont dûs qu'à la magie. On les trouvera dans le chapitre Magie de ce livret.

« **Désarme !** » : Si le joueur lanceur touche l'arme de sa cible avec la sienne, le joueur ciblé jette son arme au sol (à au moins 1m de lui).

« **Reculé !** » : Le joueur ciblé trébuche et recule de quelques pas avant de reprendre le combat.

« **Brise !** » : Le prochain coup du lanceur brise ce qu'il touche : bouclier, arme, bras ou jambe (qui deviennent donc inutilisables jusqu'à réparation ou soin). Si l'arme ou le bouclier sont brisés, il faut trouver un forgeron.

« **Esquive !** » : Annonce permettant d'annuler le précédent coup subi.

COMPÉTENCES DE FILOU

Assommer : En passant dans le dos de quelqu'un et le frappant (doucement !!) avec une matraque, le joueur assomme sa cible qui tombe inanimée pendant 5 minutes (ou jusqu'à ce qu'on la frappe pour la réveiller). Il n'est pas possible d'assommer de la sorte en plein combat, ni quelqu'un portant un casque ou un camail... ni quelqu'un ayant plusieurs têtes.

Crochetage : Permet d'ouvrir les coffres et les portes fermées par une serrure (matérialisée par un carton figurant un cadenas) en simulant un crochetage de quelques secondes. Néanmoins, n'importe qui peut, avec une arme, forcer une telle serrure, en tapant dessus durant une minute tout en hurlant « Serrure ! » Le carton doit alors être retiré du coffre ou de la porte et laissé au sol.

Les serrures matérialisées par un carton figurant une clef (ou bêtement fermées par un cadenas!) ne peuvent être ni crochetés, ni forcés.

Toute tentative de crochetage ou de forçage doit être précédée de la lecture de ce qui est éventuellement marqué au dos du carton-cadenas (la serrure est peut-être piégée !!)

Détection des pièges / Désarmer les pièges : Le joueur ayant cette compétence peut neutraliser les éventuels effets des pièges (qui figurent au dos des cartons-cadenas.)

Pickpocket : Le joueur dépose dans la bourse, la poche ou le sac de sa cible une petite carte (fournie par les orgas au début du jeu). S'il y parvient, il va voir un orga ou un pnj pour lui dire qu'il a réussi son action. Ce dernier va alors discrètement voir la victime du larcin afin de prélever les éventuels objets « en jeu » dérobés par le voleur

et va les lui remettre. Il est interdit de plier une carte pour la rendre plus facile à dissimuler dans un sac. Et à l'inverse, il est interdit de retirer la carte qu'un pickpocket aura placée dans votre sac.

Torture : Le personnage sait faire parler les plus récalcitrants. Pour ce faire, le bourreau doit simuler une séance de torture durant quelques minutes. Chaque question pénalise la victime d'1 Point de vie définitif par question (c'est à dire que la victime ne récupérera jamais son point de vie perdu.) La victime doit répondre le plus complètement possible à la question qu'on lui pose. Après quoi, elle s'évanouit de douleur. Elle souffrira pour le restant du jeu de séquelles dû à son traitement (oeil crevé, main coupée...) Le bourreau ne peut questionner quelqu'un plus de 2 fois par jour (la victime est alors trop faible et s'évanouit dès qu'elle aperçoit les instruments.) Une victime de la torture doit fuir à la vue de celui qui l'a passé à la question⁴⁹.

Résistance à la torture : Le personnage peut se taire ou mentir aux questions des bourreaux. Il perd néanmoins le point de vie définitif, ainsi que les séquelles dues à son traitement. Il n'est pas obligé de fuir à la vue de celui qui l'a torturé.

ALCHIMIE ET HERBORISTERIE

Connaissance des plantes (herboristerie): Le personnage connaît et sait où trouver les plantes utiles à la fabrication de certains composants. Il peut ramasser toutes les plantes qu'il trouve, mais ne reconnaît que celles identifiées sur la liste dont il dispose. Quelqu'un n'ayant pas la compétence « Herboristerie » est tenu de laisser en place les plantes qu'il serait amené à trouver : pour lui, tout n'est que vulgaire pissenlit !

Alchimie : Le personnage connaît les recettes de quelques potions. Un alchimiste sait aussi analyser le contenu d'une fiole inconnue (s'il connaît la recette).

L'herboriste/alchimiste PNJ (à l'Antre) vend des potions et des composants qui sont « garantis ». D'autres servants et des joueurs vendent parfois des composants ou des potions, sous le manteau, mais mieux vaut être un herboriste ou un alchimiste capable de vérifier... car rien ne garantit que le produit est bien ce qu'il est sensé être.

Tout personnage ayant trouvé une recette d'alchimie peut tenter de trouver les composants et de faire faire la potion par l'alchimiste PNJ, mais ça lui coûtera cher.

Certaines potions étant présentées sous forme d'un sirop à diluer, un alchimiste devrait toujours avoir une petite gourde sur lui pour diluer. Il devrait également toujours avoir un petit sac dans lequel stocker les composants.

Les listes des plantes, composants et recettes sont à retirer par les personnages concernés auprès des PNJs en début de jeu (antre) si elles ne sont pas fournies dans la feuille de personnage ou l'enveloppe de briefing.

Certains composants et potions seront fournis dans des tubes fermés. Merci de tous les rapporter aux PNJs dès qu'ils sont vides et de ne pas les garder en fin de jeu.

Les plantes sont représentées par des bâtons (brochettes) marqués (code couleur) plantés dans le sol.
Les composants et potions sont des liquides ou des solides tous consommables (sucre, eau, épices)... mais les joueurs ne sont pas tenus de boire les potions s'ils ne le souhaitent pas, ils peuvent simuler...

Les potions sont en général à utiliser diluées (sirops...)

COMPÉTENCES D'INTELLECT

Tous les personnages savent lire et écrire en langage commun.

Compétence 'Écriture': indique que le personnage peut recopier un parchemin de sortilège s'il peut le lire (si celui-ci est copiable). Une copie ainsi réalisée est à usage unique.

Compétence 'Savant': indique que le personnage peut comprendre comment utiliser certains sortilèges (il est alors indiqué sur le parchemin qu'il faut un « savant » pour l'utiliser). La compétence « savant » donne automatiquement la compétence « écriture ».

⁴⁹ Pas cool d'être torturé, hein ?

Sur le jeu, vous trouverez des documents (dont des sortilèges) marqués de différents signes. Seuls ceux disposant de la compétence appropriée seront capables de les lire :

« connaissance de la langue : ■ » : Sait lire le dialecte des Nains (langue pratiquée par les Nains, qu'on n'a plus vu depuis des siècles).

« connaissance de la langue : ▲ » : Sait lire la Langue d'Ombre (langue pratiquée par les érudits humains avec le Ragnarök, et qui a quasiment disparue depuis).

« connaissance de la langue : ◇ » : Sait lire le Poétique (langue des poètes forts appréciées par les humains, mais peu connue par les Dieux).

Les documents non marqués par un de ces signes sont à considérer comme étant en langage commun. Il existe d'autres langues rares, que seuls quelques érudits peuvent traduire (avec la compétence *érudition*, voir ci-dessous.)

Erudition : Le personnage connaît une ou plusieurs langues anciennes, illisibles pour le commun (un abécédaire sera remis aux joueurs possédant cette compétence.)



COMPÉTENCES DE SAVOIR-FAIRE

Premiers soins : Permet, en simulant des soins durant 1 minute, de redonner 1 point de vie à un joueur (avec un maximum d'une utilisation par heure sur un même personnage.) Permet surtout de tirer un joueur de l'agonie (avec un maximum d'une utilisation par heure sur un même personnage).

Soins avancés : Permet, en simulant des soins durant 15 minutes, de redonner la totalité des points de vie à un joueur (et un seul à la fois, avec un maximum d'une utilisation par jour sur un même personnage.) Ces soins ne peuvent être entrepris que dans une zone sécurisée, calme et propre, et en aucun cas à l'extérieur.

Charme : Le joueur possédant cette compétence peut « charmer » sa cible (quel que soit son sexe) après une discussion (réelle !) de 5 minutes. La charmeuse/le charmeur pourra alors poser 1 question (et une seule !!) à sa cible, qui devra y répondre du mieux qu'elle peut. La cible devra par la suite montrer un attachement certain à celle/celui qui l'a charmé. Il est possible de multiplier les tentatives de charme à volonté...

Cœur froid : Le personnage possédant cette compétence peut résister aux tentatives de charme.

Note : Il existe d'autres compétences, que nous ne pouvons mettre en ces pages pour des raisons de rôle play. Quoi qu'il en soit, si on vous lance une compétence, jouez là. N'arrêtez pas le jeu, même en cas de doute sur la validité de l'action. Dans ce cas, une fois la scène finie, allez discrètement dissiper vos doutes avec le joueur en question, où auprès d'un orga.

LA VIE, L'AMOUR...

En jeu, il vous sera possible de manifester votre affection débordante envers un autre personnage. Et donc, pour être poète, vous pourrez faire crac crac à tout va. Mais comme tout cela n'est qu'un jeu et que la morale nous guette d'un œil soucieux, tout ceci restera chastement virtuel. C'est terrible, mais c'est comme ça ! Pour cela, vous recevrez en début de jeu une petite bourse contenant un assortiment de pierres. Lors de l'acte d'amour intense et

bô, vous tirerez au hasard une pierre dans la bourse de l'autre. Vous la regardez et vous la remettez où vous l'avez prise, vous n'échangez pas les pierres.

Selon la couleur que vous aurez tiré, votre plaisir sera plus ou moins satisfait :

Une Pierre Jaune : C'est comme d'hab'. Pas mal, cool, sympa mais bon.

Une pierre verte : C'était le pied total ! Rhâââ Lovely ! Pour ça, vous gagnez 1 point de vie pour une heure, non cumulable. Ca y est, vous venez de comprendre l'intérêt de la chose...

Une pierre bleue : « *C'est qui cette pouffe frigide ?* » « *C'est quoi cette larve de castrat ?!* » Je vous fais un dessin ? Il vous est impossible de refaire l'amour avant le début de la journée suivante.

Méfiez-vous : vous devez singer l'acte. Ceci ne se fait pas en public et pourrait choquer les personnes non prévenues (et éventuellement agacer les représentants de l'ordre moral ou public).

LE COMBAT

De manière générale, jouez toutes les injonctions que vous lanceront les orgas et les pnj, même celles qui vous sont inconnues ! Vous pourrez toujours confier vos doutes après la bataille auprès des orgas.

LES DÉGÂTS, LA VIE, LA MORT

Chaque joueur possède un certain nombre de points de vie (PV) représentant l'endurance du personnage, et un certain nombre de points d'armure (PA) représentant la protection que lui offre son éventuelle armure.

Lors du combat (hors dégâts magiques), les points d'armure partent en premier, au rythme des coups reçus (les armes à une main en retirent 1, les armes à deux mains en retirent 2.) Ensuite partent les points de vie.

Lorsque le nombre de points de vie descend à 1, le joueur doit obligatoirement se retirer du combat. Il est tellement blessé qu'il n'a plus la possibilité ni le souffle pour lever son arme et parer. Il peut cependant fuir. Sauf compétences particulières, c'est seulement à partir de la fin du combat que celui-ci peut se faire soigner.

LES DÉGÂTS MAGIQUES

Certains sorts peuvent aussi causer des dégâts. La personne doit être désignée du doigt et faire ce qu'on lui ordonne, le plus théâtralement possible. Il faut, dans ce cas-là, bien écouter les instructions du lanceur du sort, quitte à lui faire répéter. Vous trouverez une liste des différents effets possibles jointe à ce livret.

Les dégâts infligés par certaines armes particulièrement puissantes et rares, de même que tous les dégâts infligés par les sorts, passent au travers de l'armure et directement attaquer les points de vie. Ces sorts sont annoncés sous le terme de '*dégâts magiques*'. Ainsi, si un gugusse vous charge en vous collant un coup de hache à deux mains et en hurlant '*2 magique !*', vous vous retirez 2 points de vie, sans prendre en compte vos points d'armure.

Parfois, certaines actions ou annonces peuvent vous surprendre. Dans ce cas-là, jouez ce que l'on vous demande sans briser le jeu, puis si le doute subsiste, après l'action, adressez-vous à un orga pour qu'il puisse vous éclairer et valider l'action ou l'annuler. Des tricheries sont parfois involontaires, il ne faut pas en tenir forcément rigueur au joueur fautif : une imprécision des règles peut parfois laisser la place à différentes interprétations (nous ne sommes que des demi-dieux, après tout...)

Attention, ici se cache une règle spécifique: les Dieux ne se tuent pas comme des hommes

A 0pv, un personnage agonise, et récupère 1pv (un seul) au bout de 15 minutes, ce qui lui permet de se traîner auprès d'un soigneur. En revanche, **si le corps a été vidé de son sang** (action à jouer en RP et qui prend du temps: l'assassin doit rester plusieurs minutes à côté du corps pour le vider de son sang, et le sang qui coule, ça se voit), il meurt. Certains sortilèges, poisons ou compétences, peuvent également tuer sans passer par l'agonie.

Mais tuer un 'divin' ne veut pas dire grand chose. Il devient éthéré, incapable d'être vu ou de s'adresser à qui que ce soit (en dehors des Valkyries qui sont naturellement capables de voir et entendre les fantômes), et se retrouve face au destin, qui décide de son sort. En général peu enviable, car le Destin laisse l'esprit se débrouiller, errant sans savoir qui il est. A vrai dire on ne sait même pas si la Norne décide réellement ou si elle se contente de voir le destin du mort. Celui-ci finit toutefois par se réincarner relativement rapidement mais n'importe où et parfois pas sous son enveloppe d'origine. Le seul moyen d'un retour à la vie plus propre est d'**apporter le corps dans le cimetière** (merci de ne pas y aller tranquillement à pied...) et de faire **le sortilège de rappel à la vie, avec un passeur**⁵⁰. Au cours de ce rituel, les vivants parlent pour (ou contre) le mort. Cela semble influencer sur les éventuelles malédictions avec lesquels le Divin se réveille...

Remarque: le mort revient à la vie avec 1 point de vie. Il doit donc être soigné. Le retour à la vie est perturbant: le mort ne se rappelle pas de ses 10 dernières secondes de vie.



Ceci dit, gardez en tête qu'un GN ne peut tenir debout sans le fair play des joueurs !!

LA BATAILLE

Alors voilà, les types d'en face veulent visiblement en découdre, fort bien ! Vous allez donc avec une certaine émotion, dégainer votre grosse épée en mousse et leur asséner quelques vigoureux coups soigneusement placés, histoire de leur témoigner de façon pragmatique et universelle votre mécontentement.

Afin de rendre les combats plus spectaculaires, il est interdit de donner des coups à répétition (dits coups « mitraillette ». Si vous en êtes victime, ne comptez qu'un point et demandez aimablement à votre adversaire de simuler le poids de son arme.)

De même, annoncez les dégâts que vous infligez avec votre arme (généralement, '1' pour une arme à une main, '2' pour une arme à deux mains. Notez qu'il existera des cas spéciaux...)

⁵⁰ Bref, trouver des amis qui vous emmènent au cimetière et vont chercher un passeur, le Fossoyeur et la Norne. Si personne ne s'occupe de vous spontanément (rappelons que vous ne pouvez parler à personne), allez voir les Valkyries qui vous entendront. Si il n'y a vraiment personne, tentez auprès de la Norne ou du la Diseuse ou du Fossoyeur.

Règles de sécurité en GN

Vous serez peut être amenés durant le jeu à combattre. Dans un GN, c'est utiliser une arme inoffensive sur le corps de votre adversaire comme pour de vrai. Toutefois, nous attirons votre attention sur quelques règles indispensables de sécurité et de savoir-vivre :

-Tout contact au corps à corps durant un combat est interdit.

-Il est interdit de porter des coups à la tête et aux parties sensibles. Si vous en êtes victime, ne comptez pas le coup porté (et allez dire 'gentiment' au gugusse ayant porté le coup de faire attention la prochaine fois.) En cas de récidive, contactez un orga.

-Si l'une de vos armes venait à être cassée, ramenez-la à l'auberge où elle sera remplacée suivant la technique en vigueur sur le jeu. N'utilisez jamais d'arme cassée en combat, c'est une chose trop dangereuse pour votre propre sécurité et pour celle des autres.

-Vous êtes tenus d'apporter les armes que votre personnage maîtrise. Leur innocuité sera testée avant le jeu, sur vous et sur l'un des organisateurs. Les armes dangereuses et/ou douloureuses seront refusées.

-Un homme à terre est en train d'agoniser. Il est donc tout à fait inutile de le réduire en charpie. De plus, dans la fièvre du combat, ceci peut s'avérer fortement dangereux. En conséquence de quoi il est formellement interdit de frapper un homme au sol (ou une femme, à plus forte raison...)

-Eviter les armures dangereuses pour les armes et les costumes des autres : pas d'arêtes saillantes, recouvrez les de cuir ou de fourrure. Même chose pour les boucliers : les bordures doivent impérativement être recouvertes de mousse.

-En combat, les coups d'estocs (de pointe) sont interdits, de même que les coups à la tête et aux parties sensibles. Nous serons intraitables sur ces points précis. Les coups de boucliers sont interdits.

-Ne frappez jamais quelqu'un portant une flamme vive (torche, bougie, lampe tempête...) Attendez qu'il pose sa flamme avant d'en découdre.

-De manière générale, tâchez d'être suffisamment responsables pour éviter les situations dangereuses (combat dans une zone dangereuse, combat en pleine nuit dans une zone non éclairée, dans les ronces, au bord des douves...)

Nous nous réservons le droit d'avertir dans un premier temps les contrevenants aux règles de sécurité et de les exclure s'ils perdurent dans leur attitude. Cela peut aller de l'exclusion d'un combat à l'exclusion définitive du jeu, sans remboursement. La sécurité est importante et nécessaire pour tous.

N'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un jeu !

LISTE DES SYMBOLES

Voici la liste de quelques symboles que vous rencontrerez peut-être sur le jeu, la plupart du temps sur des cartons qui seront dispersés à des endroits particuliers. Merci d'appliquer les effets qui leur sont associés dès que vous entrez en contact visuel avec un de ces symboles.



Terreur !

Vous prenez vos jambes à votre cou et fuyez jusqu'à être à bonne distance du

symbole.



Piège !

Se trouve en général au dos d'une carte serrure. Appliquez l'effet indiqué sous le

symbole.



Agonie !

Vous tombez immédiatement dans une profonde agonie et vous videz de votre sang. Si vous n'obtenez aucun soin d'ici 15 minutes, vous êtes mort (application des règles de mortalité Divine...).



Silence !

Vous ne pouvez lancer de sort tant que ce symbole vous est visible ou que vous vous trouvez à moins de 5 mètres de lui.



Inamovible !

L'objet ne peut être transporté ou déplacé. Il reste inamovible. Merci de ne pas faire de blagues aux orgas en bougeant les objets inamovibles.



Verrouillé !

Figure en général sur une carte serrure. L'objet ne peut être ouvert sans avoir la compétence adéquate ou la clef. Il est possible de forcer la serrure en tapant dessus durant une minute tout en hurlant « Serrure ! » Le carton doit alors être retiré du coffre ou de la porte et laissé au sol. Si vous tentez de forcer la serrure, lisez et appliquez d'abord de qui figure au dos de la carte : elle est peut être piégée...



Serrure protégée !

Figure en général sur une carte serrure. L'objet ne peut être ni forcé, ou crochété, ni défoncé. Sans la clef, impossible de l'ouvrir.



Hors-Jeu ! La zone est à considérer comme étant hors-jeu. Allez donc voir ailleurs si vous y êtes !

LISTE DES MOTS DE POUVOIRS ET COUPS SPÉCIAUX

Mots de pouvoirs dont vous devez connaître l'effet:

(1pm, 10 secondes): Vomis, Fuis, Aveugle, Danse, Tombe, Rire

(xpm = xpt de dégât, limité à 3pt de dégât): Brûle

(1pm, 20s): Paralysie (20s)

Un **Berserk** a ses points de vie multipliés par 2 et est insensible à la magie offensive (il peut en revanche avoir bénéficié de bonus magiques). Au bout de 5 minutes de combat, il tombe automatiquement à 0 PV. Berserk est un mot de pouvoir de masse agissant sur tout un peuple avec une cible. Exemple: Valkyries, Berserk contre les Héros

Coups spéciaux à utiliser en combat:

Désarme, Recule, Brise (l'arme, le bouclier ou le membre), Esquive

MANE, RÉSUMÉ DE LA SITUATION ACTUELLE

Alfars, Vanes, Géants de Glace: la seule source de Mane est le bidule à lumière.

Fylgias Noirs, Ases: les seules sources de Mane sont le bidule à lumière et la Manalf (venant d'un Alfar embouteillé)

Valkyries: source indépendante.

Héros: Mane générée par la prière.

Tous les personnages: Mane générée par un temple qui lui est consacré.

RAPPELS

PA : Point d'Armure. Ils représentent la protection qu'offre votre armure. Si vous en portez une, elle vous protège. Un personnage peut avoir de 0 à 6 points d'armure. Les PA sont attribués par les organisateurs en début de jeu.

PM : Points de Mane. Représentent la réserve de magie (nécessaire au lancement de certains sorts et sortilèges). Reviennent à leur maximum chaque matin.

PV : Points de vie. Ils représentent votre état de santé. Ces points se perdent dès que l'on vous frappe avec une arme si vous n'avez pas d'armure. Pendant le combat, l'adversaire annonce les dégâts qu'il cause.

Au cours d'un combat, vous perdez donc d'abord vos points d'armure (si vous en avez une), puis vos points de vie.

Dans des conditions normales d'utilisation, les armes à une main font 1 point de dégât, celles à deux mains 2 points. La bâtarde, suivant si elle est tenue à une ou à deux mains, fait 1 ou 2. Cependant, il y aura des cas spéciaux. N'en soyez donc pas étonnés.

ANNEXE – LE SACRÉ CHEZ LES ANCIENS SCANDINAVES

Les paragraphes suivants sont extraits de *'l'Edda poétique - texte présentés et traduits par Régis Boyer'*. Première partie, *'Le Sacré chez les anciens Scandinaves'* (Régis Broyer).

'Plus haut que les dieux et les mythes, plus fort que le temps et la mort à laquelle il préside, se dresse le Destin.'

LE TOUT-PUISSANT DESTIN

Quels que soient les textes envisagés (...), partout, toujours s'impose l'originale figure du Destin. Il était au commencement dans l'ébauche des monstres primitifs nés du contact entre chaud et froid, il sera à la fin, à la Consommation du Destin des Puissances (Ragnarök), et c'est lui qui fera surgir, parmi les prairies toujours vertes du monde régénéré, les merveilleuses table d'or - un jeu de hasard, sans doute -, que les dieux suprêmes, 'renés', prisent plus que la bière miellée ou la chair inépuisable du sanglier de la Valhöll. (...) Le sacré, chez les anciens Germains, c'est le Destin (...). D'un bout à l'autre du domaine germanique résonne la trompette fatidique de Heimdallr qui annonce la fin des temps: nul ne saurait se soustraire aux arrêts des Nornes. Les dieux eux-mêmes sont soumis à leurs lois.

UNE FUREUR DE VIVRE

(...) Une fureur de vivre habite les êtres (...). L'esprit de la lutte est sur eux. La lâcheté est infâme, le suicide, inconnu, le scepticisme, méprisable. (...) C'est que le Destin est sacré. Il n'est pas de plus haute valeur. (...) Si la vie peut être si passionnante, n'est-ce pas parce qu'elle est ce champ clos qui nous a été donné pour y faire chanter, éclater le sacré? Car le Destin s'incarne, le sacré se dépose en chaque homme. (...) L'homme ne subit pas son sort, il n'assiste pas à son destin en spectateur intéressé mais étranger, il lui est donné de l'accepter et de l'accomplir. (...) Le Germain n'a pas choisi d'être tel qu'il est. Mais il lui appartient: 1) de connaître ce qu'il est, 2) de l'accepter sans barguigner, 3) de l'assumer. Dans cette série de verbes tient toute la grandeur épique de l'univers héroïque germanique ou nordique. Notion grandiose d'un caractère tragique évident. Ce qui fait la grandeur de l'homme, ce n'est pas une révolte, romantique et vaine, contre le sort: c'est de s'en faire l'artisan volontaire, lucide, conscient. Il n'y a plus de victimes de la fatalité. Si l'homme assume son Destin (la part de sacré qui lui a été donnée à sa naissance) cela se sent, cela se sait, c'est un chef, il vaincra. S'il la refuse, c'est une épave, consciente de l'être en général. (...) L'homme n'est pas grand pour lui-même: il faut que ses actes soient connus.

HONTE: RENIEMENT DU SACRÉ; VENGEANCE: RESTAURATION DU SACRÉ

Il faut être grand ou n'être pas (...) La honte (...) ce n'était pas seulement d'avoir manqué à soi-même, c'était surtout d'avoir déchu envers le sacré. (...) Si honte était subie, il n'y avait qu'une seule issue possible, la vengeance, et, en général, la vengeance sanglante. (...) Les moyens, dans leur ensemble, importent peu, c'est le résultat qui compte. Battu, il (le Germain) a perdu sa raison de vivre, il est désacralisé. Qu'il se venge, il retrouve intact en lui ce qui faisait sa valeur, le rendait unique et exceptionnel. Il a restauré le sacré en lui.

LE PROSCRIT EST DÉSACRALISÉ

(...) La vie humaine a un prix infini puisqu'elle est le temps qui nous a été donné pour que nous y fassions vivre le sacré; Mais en même temps, comme elle n'a pas d'autre sens que celui-là, la perdre n'a pas d'importance si elle a d'abord servi à le manifester. C'est la raison pour laquelle la législation ne prévoyait pas la peine de mort, mais la remplaçait par le bannissement et la proscription. (...) Le proscrit est exclu de la communauté (...). On n'avait pas le droit de l'héberger, ni de l'aider matériellement ni même d'avoir commerce avec lui.

ET SON INTERPRÉTATION DANS CE JEU

DES DIEUX QUI ONT TUÉ LE DESTIN

Les Dieux eux-mêmes restent sujets du Destin. Et en tuant Deux des Trois Nornes, ils n'ont pas tué le Destin, mais simplement ses Tisseuses. Et même ainsi, les meurtriers allaient-ils contre leur Destin, contre la volonté des Tisseuses, ou en accomplissaient-ils une volonté secrète? Toujours est-il que deux des trois Tisseuses mortes, le Wyrd n'est plus tissé. Mais les fils existent encore: les parts de sacré existent encore. Simplement, il n'y a plus personne pour les tisser. Ainsi, chaque être conserve une part de sacré (un brin, un fil), mais qui ne participe plus à aucun grand et beau schéma. D'une certaine manière, désormais, vivre ne sert plus à rien...

ET LA MAGIE LÀ-DEDANS? TOUT EST AFFAIRE DE VOLONTÉ ET ... DE STÈLE

Faire de la Magie, c'est transformer ce qui est. C'est agir sur le Destin, sur la part de sacré d'un être (tout brin d'herbe a sa part de sacré, son fil, son destin sur lequel on peut agir). La part de sacré possédée par tout Dieu est telle qu'ils peuvent agir sur le Destin d'un être, par la seule force de leur volonté. Mais même cette magie là est fort limitée, et la plupart des mots de pouvoirs qu'utilisent les Dieux pour focaliser leur volonté sont liés à une stèle de pierre. Ces stèles, fabriquées par le fossoyeur à partir de bribes du Wyrd, sont irremplaçables.

TISSER UN PETIT DESTIN PAR VOLONTÉ ET HASARD: LE JOUEUR

La force des Dieux (leur Mane) est désormais faible: s'ils peuvent encore 'persuader' un adversaire de vomir en plein combat, ils ne peuvent plus brûler des foules entières d'un simple claquement de doigts. Pire, sans Wyrd, sans grande tapisserie reliant tous les fils, ils ne peuvent plus agir à grande échelle. Dans ce monde dans lequel la Tisseuse survivante ne tisse pas, le seul être qui ait le moyen d'infléchir légèrement le Destin est le Joueur. Et encore se sert-il du hasard. Les Dieux lancent les dès, ils y mettent leur volonté et leur Mane et le Joueur saisit au vol la puissance et laisse le hasard tisser une petit trame, piètre ersatz de ce qui fut le wyrd.

VOIR LES TRAMES DE L'AVENIR: LA DISEUSE

La Diseuse est quand à elle capable de voir ce qui pourrait être. Elle ne tisse pas, et ne pourrait pas tisser, mais elle voit cependant se dessiner derrière ses yeux fous des figures qui pourraient être tissées à partir des brins sacrés vivant en chaque être. Regarde-t-elle un Dieu qu'elle voit son Destin sacré et perdu s'agiter, et qu'elle voit ce qu'il aurait pu, pourrait, être.