

Premières armes

Ce court scénario d'introduction vise à faire découvrir en douceur l'univers et le système d'Yggdrasill aux joueurs comme au Meneur de Jeu. Il est donc résolument simple et conçu afin de pouvoir être joué en une seule séance de trois heures environ.

« Premières armes » est prévu pour précéder le scénario du Livre de base de Yggdrasill, « Prémices au grand hiver ». De fait, il se situe dans la même localité, le village du clan Kjari, et se fonde sur les mêmes postulats de départ (personnages danois assez jeunes et liés au jarl). Une fois encore, les archétypes proposés dans Yggdrasill correspondent parfaitement à cette approche. Si vous souhaitez utiliser vos propres héros ou déplacer le décor de cette aventure, il vous faudra légèrement adapter les événements relatés ici, toutefois cela ne devrait pas présenter de grandes difficultés.

Introduction : situation de départ

Voici le premier hiver après l'accession au trône du roi Frodi l'usurpateur. Comme de coutume lors des fêtes de *Jöl*, il a convoqué le *thing* des *jarl* du Danemark afin que ceux qui ne l'ont pas encore fait viennent lui rendre hommage. Mais beaucoup rechignent à accomplir cette corvée.

Parmi eux, Hrolf Knudsson, le chef du prestigieux clan Kjari, allié de longue date du roi d'Odense et vassal du défunt Halfdan. D'ailleurs, afin d'échapper au serment, le clan Kjari a invité tous ses vassaux et ses alliés à fêter *Jöl* dans son enceinte et célébrer la reconnaissance de Jorunn, la fille de Hrolf, comme son héritière désignée par le *thing*. Aussi, si le *jarl* a fait porter des présents à Hleidra, il y a également envoyé ses excuses, étant trop pris par ses devoirs seigneuriaux pour pouvoir se déplacer en personne.

Aussi, depuis une semaine, les invités, marchands, voyageurs et fournisseurs affluent à Rohald, la cité depuis laquelle règne Hrolf. Dans cette effervescence constante, les personnages participent à l'organisation des festivités. Mais bientôt, tout est fin prêt et, si le soir même marquera le début de *Jöl*, au matin le *jarl* propose une partie de chasse. C'est une cinquantaine de cavaliers qui quittent Rohald aux premières lueurs de l'aube. Parmi eux, les héros.

Partie de chasse

Le paysage est recouvert d'une fine épaisseur de neige. Le ciel plombé pèse sur la lande et les collines douces qui entourent Rohald. Quelques corbeaux et mouettes inspectent les terres en jachères à la recherche de leur pitance. À l'ouest, la mer est si calme que, très vite, l'on entend plus, le ressac incessant des vagues qui viennent lécher les quais du village. Une fumée paresseuse s'élève des cheminées des rares fermes encore visibles, aussi près de la forêt. Tout est tranquille. On vient de dépasser le milieu de la journée.

Les héros, à cheval, longent l'orée de la forêt, à la poursuite d'un daim qui leur a échappé. Ils se sont séparés du reste des chasseurs, bien décidés à démontrer leurs quali-

tés et à ne pas rentrer bredouilles. Après tout, Hrolf a mis ses amis au défi de fournir de la viande pour le banquet du lendemain. La piste est fraîche et s'enfonce dans le sous-bois. Si celui-ci est exploité sur une cinquantaine de mètres, très vite la nature reprend ses droits et les buissons deviennent plus nombreux, les chemins quasiment inexistant. Il faut rapidement mettre pied à terre pour ne pas perdre la trace du gibier (pour la chasse, les PJ sont équipés d'arcs).

Assez vite, la végétation dense rend la traque plus difficile. Demandez alors aux joueurs un test de (Perception + Survie) SR10. Ceux qui réussissent comprennent que le daim leur a échappé. Mais ils découvrent également d'autres traces. Celles de bottes, ainsi que des indices indiquant que quelqu'un a ramassé du bois mort par ici. Pourtant, la première ferme se trouve à plus de quinze minutes de marche et l'endroit est plutôt sauvage. En outre, cette nouvelle piste s'enfonce vers le cœur des bois.

En la suivant, des personnages aux aguets peuvent entendre des voix (Perception + Vigilance) SR10. Deux ou trois hommes qui discutent en *donsk tunga*. La piste mène au bord d'une petite cuvette naturelle large d'une dizaine de mètres. Elle est coupée en deux par un ruisseau presque entièrement gelé et des rochers gris affleurent ça et là dans la neige. Trois chevaux sont attachés et broutent une herbe rare entre les plaques neigeuses. Les personnages découvrent un petit campement. Autant d'hommes que de PJ sont présents, armés. Leur équipement, leur tenue et leur physique font penser à des guerriers (*hirdmen* ou mercenaires) scandinaves. L'un d'eux fait disparaître un feu de camp sous la neige. Le second, agenouillé, emballe de petits objets dans un grande pièce de lin. Tous deux tournent le dos aux PJ. Un troisième surveille les environs, la main sur la poignée de son épée.

Si les PJ ne font pas preuve de discrétion, il les repère immédiatement. Sinon, demandez un test en opposition entre (INS + Discrétion) des héros contre (2D10 + mental) des figurants.

Si les mercenaires découvrent les intrus, ils sortent aussitôt leurs armes et se ruent au combat au cri de « En avant ! Pas de témoins ! ».

Mettez en scène ce combat sur la pente abrupte de la cuvette, dans la neige glissante. Dès qu'ils ont le dessous, les guerriers ennemis tentent de s'enfuir. Acculés, ils combattent jusqu'à la mort.

Faites en sorte que l'affrontement ne dure pas trop longtemps, mais qu'il permette aux joueurs de prendre en main le système et ses subtilités (les types d'attaque, le calcul des dégâts, les dés de furor). Les héros devraient logiquement s'imposer. Une fois leurs adversaires abattus, ils peuvent faire le tour du campement afin de recueillir quelques indices sur l'identité de leurs agresseurs. Voici ce qu'ils peuvent trouver :

- **les fontes** : elles ne contiennent aucun élément probant sur l'identité des guerriers. Mais on y trouve assez d'affaires (vêtements, nourriture, matériel de voyage) pour entreprendre une traversée du Danemark. L'une d'elles renferme également un petit trésor (voir ci-dessous). Mais surtout, les héros peuvent compter quatre paires de fontes... et seulement trois chevaux.

- **les objets rituels** : dans du tissu, l'un des guerriers rassemblait un ensemble d'objets liés à la pratique de la magie (os runiques, herbes, pierres, anneau d'or gravé de symboles ésotériques...). Un test de Runes ou de *Sejdr* (SR14) ou un autre de Superstition (SR19) permet d'identifier la nature de cet équipement. Une Réussite critique confirme l'hypothèse qu'ils servent à lancer une malédiction.

- **le trésor** : dans l'une des fontes, un sac de cuir renferme une dizaine de bracelets d'or et d'argent. Un test de Commerce (SR10) indique que la somme présente suffirait (largement) à louer les services de trois mercenaires pour une longue expédition.

- **les indices sur les mercenaires** : leurs vêtements, leurs armes sont typiquement scandinaves. Ils ont le corps et la stature, ainsi que les cicatrices de guerriers accomplis. Les couleurs et teintures, les formes des bijoux et des équipements pourraient très bien être d'origine danoise.

Et si les héros capturent un mercenaire.

Celui-ci refuse de parler dans un premier temps. Puis, menacé, il devient plus loquace. Mais il ne sait pas grand-chose. Ses amis et lui ont été engagés par un *thulr* à Hleidra pour l'escorter jusqu'aux environs de Rohald. Ils sont arrivés hier. Le matin, il s'est livré à un étrange rituel et a enchanté une pierre runique. Puis il est parti jusqu'à la cité du clan Kjari. Les guerriers doivent l'attendre jusqu'à demain et le raccompagner à la capitale danoise ensuite. Par contre, le mercenaire a cru comprendre que le sorcier obéissait lui aussi aux ordres de quelqu'un d'autre... Mais il ignore de qui il s'agit. Le guerrier peut décrire rapidement l'homme : « grand et mince, une barbe noire, les cheveux longs, une tenue... banale. » Pas de quoi mener une enquête précise dans la population étrangère présente à Rohald.

La fête de Jöl

Forts de ces indices, les personnages doivent maintenant suspecter un complot prêt à aboutir lors des festivités se déroulant à Rohald. Mais par qui, contre qui et dans quel but ?

Bien entendu, les soupçons peuvent se porter immédiatement sur le roi Frodi, si toutefois les joueurs sont bien conscients de la situation politique du Danemark à l'heure actuelle. Mais, de retour au village, s'ils prennent le temps d'enquêter un peu, ils vont découvrir d'autres possibilités.

Un vent glacial balaie la contrée et le ciel bas promet de la neige pour le soir lorsque les héros rejoignent Rohald. Les grandes portes sont ouvertes et les sentinelles se montrent peu suspicieuses envers les nombreux chariots et voyageurs qui rejoignent l'abri de l'enceinte avant la nuit. Depuis une semaine, un va-et-vient incessant rythme les journées du village (invités, fournisseurs, fermiers des alentours venus assister aux fêtes et aux cérémonies ou participer au grand marché de fin d'année...) De même, la population a presque doublé en cette période. Une partie des nouveaux venus vit chez des amis ou des parents. Pour les autres, de grandes tentes, où brûle un feu permanent, accueillent les visiteurs. De plus, le *jarl* a mis une maison près de la palissade à la disposition de ses invités, soit une cinquantaine de personnes. Les rues bruissent de l'activité des serviteurs, des rencontres, des appels des marchands et des défis sportifs que se lancent les hommes présents.

S'ils sont rentrés directement, les PJ apprennent que le groupe de chasse de Hrolf n'est pas encore de retour. Cependant, s'ils décident de repartir à sa recherche, celui-ci surgit bientôt à l'horizon, un groupe de trente cavaliers chargé de gibier.

Désormais, les personnages ont tout loisir de mener à bien quelques investigations afin d'en savoir plus sur le complot qui se trame. Cette partie de l'aventure est la plus libre, elle s'appuie uniquement sur les décisions des héros et nécessite un peu d'improvisation de la part du Meneur de Jeu. Toutefois, il est possible de diviser ce chapitre en deux actes : la fin de la journée et le festin du soir. Voici donc quelques pistes afin de répondre aux questions des joueurs et anticiper leurs recherches.

Enquête à Rohald

- **Le jarl Hrolf** : les personnages voudront très certainement avertir le seigneur de ce qu'ils ont découvert. Devant leurs mines inquiètes, il les invite à le suivre dans une pièce à part de la maison longue et écoute en silence leurs explications. S'il n'a aucun soupçon précis, ou ne veut pas les partager, Hrolf prend toutefois leur avertissement au sérieux. Il leur demande donc de chercher à en savoir plus et assure qu'il va ordonner à la moitié de sa garde de *hirdmen* de rester sobre par mesure de sécurité. De plus, si les joueurs pensent que la cible pourrait être l'un des invités, le *jarl* peut les renseigner sur l'identité de quelques uns d'entre eux (voir plus bas, mais n'hésitez pas à rajouter d'autres individus marquants de votre cru afin de multiplier les fausses pistes et les possibilités d'interactions pour les PJ).

- **Les sentinelles** : les portes ne sont fermées que la nuit et, en cette période, les gardes voient passer de nombreuses personnes, dont beaucoup d'étrangers. Difficile pour eux de désigner une « personne suspecte » si on leur pose la question. Ils peuvent se montrer désormais plus vigilants, mais les PJ doivent comprendre que, si leur ennemi est déjà dans la place, il a réussi, pour le moment, à passer inaperçu.

- **Les écuries** : elles sont remplies de montures et les garçons responsables des lieux ne savent plus où donner de la tête. Comme les sentinelles, ils ne se souviennent de personne de particulièrement suspect. Par contre, si les héros prennent le temps d'inspecter les chevaux, ils découvrent peut-être un détail intéressant (test de Perception + Chercher, SR12). L'une des bêtes possède exactement le même harnachement que celui des trois guerriers qu'ils ont combattus tantôt. Les garçons ne parviennent pas à mettre un visage sur le cavalier qui le leur a confié. Mais, si on surveille le cheval (ou on leur demande de le faire), le propriétaire viendra le récupérer le lendemain matin, un peu après l'aube. Il s'agit du *thulr* qu'accompagnaient les *hirdmen*. Les PJ pourront peut-être l'intercepter au moment où il s'apprête à quitter la ville... et obtenir des réponses.

- **Les rues de Rohald** : elles sont encombrées d'une foule disparate. Marchands, fermiers, *hirdmen*, nobles et leurs suites, animaux en liberté, chariots d'approvisionnement, étals et réunions improvisées... Il faut jouer des coudes pour se frayer un passage et, bien entendu, peu de chance de retrouver quiconque dans ce flot de personnes. Insistez bien sur le grand nombre d'individus étrangers au clan et même au village. Autant de suspects potentiels.

- **L'arrivée de Gudrid et de son mari** : la fille aînée de Hrolf arrive en fin d'après-midi, accompagnée de sa suite. Elle a en effet épousé, il y a deux ans, Herjolf Tryggverson, un noble d'un clan danois allié. Son retour est l'occasion de joyeuses retrouvailles, surtout que la nouvelle se propage vite : la jeune femme est enceinte et accouchera au printemps. Son mari et elle rentrent juste de Finlande où ils dirigeaient un comptoir commercial au nom du roi Halfdan. Mais, avec la naissance prochaine de leur enfant, Herjolf exprime son désir de revenir en Fyn et de reprendre sa place au sein de son clan. Ils sont accompagnés d'une vingtaine de personnes, gardes, serviteurs et proches. Parmi eux, Stigandi, le frère de Herjolf (voir plus bas). Mais également trois esclaves finnois que le couple souhaite offrir à

Jorunn, fille de chef

Si vous jouez avec les personnages prétirés du livre de base de Yggdrasill, Jorunn est la fille de Hrolf et l'héritière du titre de *jarl*. En effet, son frère aîné, Hermod, est mort au combat l'été précédent, lors d'un affrontement naval contre des pirates saxons. Gudrid est marié avec un noble d'un autre clan et Hrolf refuse de voir le sien, bien plus prestigieux, se fondre dans celui de son gendre. Aussi, il a organisé la reconnaissance de Jorunn à sa succession légitime.

Hrolf, dont deux jeunes femmes aux cheveux dorés et au regard sombre. Si un personnage possède la compétence (Savoir : Finland) ou celle de Superstition, il peut se souvenir que l'on dit les finlandaises adeptes de la sorcellerie (SR14). Ces deux sœurs sont en effet magiciennes, mais elles n'ont rien à voir dans les événements en cours. Par contre, elles peuvent fournir une fausse piste dans l'enquête des PJ (ou leur donner un indice sur la nature de la malédiction si nécessaire, malheureusement, elles ne parlent pas le *donsk tunga*).

• **Les invités du jarl** : voici quelques personnages présents lors du banquet du soir. Chacun apporte aux joueurs une occasion de mettre en œuvre leurs capacités sociales et relationnelles. N'hésitez pas à ajouter de nouveaux PNJ de votre cru si vous en ressentez l'envie ou le besoin. Après chaque nom, entre parenthèses, vous trouverez le type de figurant auquel le personnage correspond (livre de base, alliés et adversaires, page 175).

Thangbrand Dorisson (noble) : il s'agit d'un lieutenant du roi Frodi, l'un de ses vassaux. Il est venu à Rohald pour, officiellement, remettre à Hrolf un présent en gage d'amitié de la part du monarque danois. Mais les joueurs peuvent très vite le soupçonner de n'être qu'un espion. Si on le provoque habilement, Thangbrand fait de gros efforts pour rester calme ou répondre avec humour. Mais si cela va trop loin, c'est le *jarl* lui-même qui mettra fin à la situation. Les héros risquent fort de parier sur la culpabilité de l'émissaire du roi et d'envisager que Hrolf Knudsson est sa cible. Pourtant, rien ne permet d'affirmer que le noble connaisse quoi que ce soit à la pratique de la magie (mais Frodi s'entoure de nombreux sorciers, la rumeur est bien connue). De plus, lors de la soirée, Thangbrand se montre affable, ouvert et bon vivant, au point de finir fin saoul au petit matin. C'est un homme grand et puissamment bâti, la barbe longue et blonde entoure un crâne qui commence à se dégarnir au sommet. Âgé de 40 ans, Thangbrand est un vétéran de nombreux conflits et un redoutable adversaire. Mais il est surtout très intelligent et fier d'être danois. Il ne le dira jamais, mais il devine que Frodi va conduire son royaume à sa perte.

Secret : en fait, Thangbrand Dorisson joue double jeu. Il profite de son poste afin de visiter les seigneurs danois et sert de membre de liaison entre ceux qui envisagent de renverser Frodi une fois les fils de Halfdan retrouvés.

Sigr Gunarsson (noble) : cousin norvégien de Hrolf, c'est un gros bonhomme paillard et truculent. Sa verve vaut celle de bien des scaldes, et il parle parfois à tort et à travers. Mais il est prompt à présenter ses excuses sincères s'il blesse quelqu'un par mégarde, puis à proposer de noyer ce malentendu sous des litres de bière.

Secret : durant la nuit, bien qu'ivre, Sigr s'esquive discrètement de la maison longue afin de se rendre à un rendez-vous secret... avec une servante.

Kurt Wendeler (marchand) : ce Jute sec et élancé, imberbe, promène son regard scrutateur sur tout ce qui l'entoure. Représentant du roi du Jylland, il est venu parachever un traité commercial entre le clan Kjari et son souverain. Ce contrat devrait mettre fin à des années de piraterie jute sur les domaines du clan et de raids de représailles systéma-

tiques sur le Jylland... à moins que ce ne soit le contraire. *Secret* : Kurt est un espion au service d'un puissant vassal du roi du Jylland qui envisage d'attaquer Rohald dès le printemps revenu. Une démonstration de force du clan Kjari (comme résoudre le complot avec panache) l'incitera à décourager son maître occulte dans cette tentative.

Thorgren Dormalsson (scalde) : ni très doué, ni très beau garçon, Thorgren cherche surtout à profiter de l'hospitalité du jarl afin de passer les fêtes de Jöl au chaud et devant une bonne tablée. Ce voyageur impénitent est originaire de Suède et, malgré ses 27 ans, a déjà traversé tous les royaumes de la Scandia. Il engloutit des quantités de nourriture et de bière impressionnantes. Au cours de la soirée, ses voisins de table lui réclament une chanson. Gêné, et bien éméché, Thorgren se lève et entame un récit entendu le mois précédent à Hleidra... et vantant la victoire de Frodi devenu roi des Danois. Le scalde ne cherche pas à provoquer l'assemblée, il est juste, en toute innocence, complètement ignorant de la situation politique du Danemark et de la position du clan Kjari. Cependant, son intervention risque fort de déboucher sur une échauffourée entre partisans du roi (des voyageurs) et sujets de Hrolf.

Utilisez les statistiques de base pour ces figurants. Modifiez-les grâce aux Caractères si vous le désirez. Parmi les invités, il y a également de nombreux marchands, des voyageurs danois, mais aussi suédois ou norvégiens, les vassaux de Hrolf Knudsson, ses *hirðmen*, la suite de Herjolf et Gudrid, des *bondi*... Au total, en comptant les serviteurs qui s'affairent autour des tables, il y a plus de deux cents personnes réunies dans la maison longue du *jarl* pour célébrer la fête de Jöl. Pour la demeure, inspirez-vous de la description d'un lieu semblable, faite dans le livre de base. Celle-ci est construite sur deux niveaux, le clan Kjari, sans être très riche, possède une histoire glorieuse et un grand prestige. Ainsi, (test de Saga SR7) la maison longue fut, dit-on, bâtie par les fils de Kjari sur l'emplacement où celui-ci terrassa un troll qui sévissait sur ce domaine, exploit qui lui valu par son seigneur l'attribution de ces terres, à l'époque totalement sauvages, pour y fonder son propre clan.

Le festin dans la maison longue

Toute la nuit, ripailles, chants et jeux rythment la fête. Au plus fort de la nuit, lorsque le vent glacial fait battre un volet de bois, un bref silence tombe sur la salle. Chacun se souvient alors que les esprits rôdent au-dehors. Mais très vite, les cornes s'entrechoquent et la fête reprend ses droits. Laissez les joueurs agir à leur guise au cours de ce banquet. S'ils ne font rien de particulier, hormis surveiller les invités ou s'enivrer, présentez-leur les quelques événements ci-dessous et passer ensuite directement au matin. Mais ils peuvent profiter de ce moment afin de rencontrer les PNJ et essayer de cerner leurs motivations.

Voici donc divers événements se déroulant au cours de la nuit.

- **Les serments** : au début de la soirée, on apporte les armes du *jarl* sur l'estrade, devant le siège où prend place Hrolf Knudsson. Son épée repose sur deux magnifiques figurines en or, un ours et un loup. Un à un, les vassaux et les *hirdmen* du seigneur (dont les PJ s'il en est parmi eux) viennent renouveler leur serment de fidélité au clan Kjari. Hrolf en profite pour offrir à ceux-ci des bracelets d'or et d'argent ou d'autres présents (vêtements, fourrures, bijoux...)

- **Le scalde** : une fois le moment des serments terminé, Hrolf signale le début du banquet et des esclaves accourent pour remplir les cornes et déposer de nombreux plats de gibier sur les tables. Un scalde se présente alors au milieu de l'assemblée et, d'une voix puissante et agréable, se met à déclamer un texte qui retient bientôt toute l'attention des convives. Il s'agit de celui (présenté page 170/171 du livre de base), faisant référence au Ragnarökr. Lisez-le à haute voix aux joueurs, avec force et conviction. Un court silence suit le dernier mot. Puis le *jarl* se lève, tend sa corne ciselée devant lui et lance : « Pour Odhinn ! Pour les Dieux ! Sköll ! » Une invitation vite reprise par toutes les personnes présentes.

- **Le défi** : parmi les personnes présentes, il y a de nombreux *hirdmen* du *jarl* ou de ses invités. Les uns et les autres rivalisent de vantardises sur leurs exploits, réels ou présumés. Le combat des personnages, survenu plus tôt dans la journée, est certainement arrivé aux oreilles de quelques autres membres du clan (s'ils ont réussi à cacher cet événement, trouvez un autre prétexte lié à leurs historiques). Un proche de Hrolf se lève soudain et insiste pour que les héros narrent cet épisode. Très vite, les autres convives tapent du poing sur la table afin d'appuyer sa demande. Bien entendu, lui et l'assemblée attendent un récit haut en couleur, pas de simples faits. Un scalde dans le groupe peut faire ici étalage de son talent de conteur. L'histoire finie, un *hirdmen* d'un *jarl* vassal part d'un grand rire et, sans finesse, met en doute la véracité de ces faits et lance quelques sarcasmes sur les PJ. Il est à peine ivre et relève, ainsi que ses camarades (figurant : *hirdmen*), tout défi qu'un héros voudra bien lui lancer. Toutefois, cela se déroule dans une ambiance amicale, celui-ci ne cherche pas à insulter gravement les personnages, juste à provoquer ces « petits jeunots », comme c'est souvent de coutume lors des banquets. C'est un rite de provoquer oralement un « héros », une *senna* sans conséquence. Quelques exemples d'épreuves possibles : jeu de lutte au milieu de la salle (entre les fosses à feu), tir à l'arc (à travers la longue maison remplie de monde), vidage de corne à boire, bras de fer...

- **L'altercation** : au cours de la soirée, des personnages attentifs et toujours sobres remarquent Herjolf quittant la table du *jarl* et rejoignant sa suite installée presque en face d'eux. À travers la fumée et les flammes du brasier central, ils peuvent apercevoir le mari de Gudrid, tout sourire, venir partager une corne avec les hommes de son clan. La plupart trinquent avec enthousiasme, mais un petit groupe en bout de table semble moins empressé (test Perception + Empathie SR12). Renseignement pris, il s'agit de Stigandi, le jeune frère de Herjolf, et de ses quatre gardes du corps. Si

les héros questionnent ce dernier à ce sujet, il balaie leur interrogation d'un revers de main et explique que son cadet et lui ont toujours été très différents, et ne se sont jamais sentis très proches. Gudrid ajoutera, si on lui pose la question en l'absence de son époux, que Stigandi assurait la régence du clan en l'absence de Herjolf. Mais, avec la naissance de leur enfant et la décision de revenir sur l'île de Fyn, c'est l'aîné qui va ceindre la couronne de *jarl* dès leur retour après les fêtes.

Les derniers fêtards quittent la maison longue peu avant l'aube. De nombreux convives sont restés dormir sur place, sur les bancs ou directement par terre. Hrolf et son épouse ont rejoint leurs appartements au premier étage. Quelques *hirdmen* (ou des PJ) montent la garde devant l'escalier. Les invités les plus importants ont regagné la maison d'hôtes au bas du village mise à disposition par le *jarl*. La nuit de Jöl se termine sans incident majeur.

Le complot

À priori, les personnages n'ont pour le moment pas pu déterminer l'existence réelle d'un complot, ni sa cible éventuelle. Cependant, ils ont sans doute échafaudé plusieurs hypothèses dans ce sens. La nuit a dû être très courte, et l'aube survient déjà. À peine les premiers rayons du soleil chassent-ils la brume nocturne que la neige se remet à tomber abondamment sur Rohald et ses environs. La visibilité, même au sein du village, devient assez limitée et le froid pousse les habitants à rester calfeutrés chez eux.

Si les héros sont restés dans la maison longue, ils vont pouvoir assister au premier événement de la journée. Dans le cas contraire, un serviteur viendra, à la demande de Hrolf, les chercher très rapidement.

- **La maladie du *jarl*** : depuis le pied de l'escalier, ou à l'étage, on entend des gémissements provenant de la chambre de Hrolf. Celui-ci se tord de douleur dans son lit, les mains pressées sur le ventre. Son épouse inquiète réclame la présence d'un médecin et crie sur les serviteurs.

Il est fort probable que les PJ soupçonnent un empoisonnement. Ils peuvent partir à la recherche de preuves en ce sens (dans la corne du *jarl*, dans les pichets restés sur sa table, en interrogeant les esclaves...) Un test de Survie (SR14) ou de Médecine (SR10) indique plutôt les symptômes d'une gastro-entérite (si aucun des PJ ne fait lui-même ce test, un soigneur du village donne cet avis après avoir examiné le seigneur). Les joueurs peuvent, bien entendu, remettre en question ce diagnostic, pourtant c'est bien de cela qu'il s'agit. Quelques remèdes, du repos et le *jarl* sera debout dès le lendemain. Fausse piste...

Par contre, la nouvelle se répand dans le village assez vite, et la rumeur du poison l'accompagne. Les héros peuvent prendre un peu de temps pour rétablir la vérité et rassurer les membres du clan Kjari.

• **Gudrid** : la fille de Hrolf et son mari sont logés dans la maison longue. Avec tout ce remue-ménage, le couple est venu voir ce qui se passait, mais la jeune femme retourne rapidement se coucher, sans attendre l'avis du médecin sur l'état de santé de son père. Elle est fiévreuse et si l'on pose la question à Herjolf, il prétend que Gudrid a sans doute pris froid. Du moins, c'est ce qu'elle affirme elle-même. Noyez ce détail mineur dans votre description de l'agitation qui s'est emparée de la demeure du *jarl*. Les joueurs n'y feront peut-être pas plus attention que cela. Pourtant, voilà le véritable enjeu de cette histoire.

• **Le *thulr*** : il existe plusieurs moyens de retrouver sa piste. Le plus simple reste de surveiller les écuries (voir ci-dessus). Les héros peuvent également mener une véritable enquête auprès des serviteurs et les questionner sur les personnes qui ont travaillé dans la maison longue la veille. Un travail fastidieux et long, mais qui permet finalement d'obtenir la description du *thulr*, le seul que personne ne semble connaître (si nécessaire, procédez à des tests de Communication + Rechercher SR14). Avec cette méthode, les PJ découvrent que leur suspect vient juste de quitter le village. Il faut se lancer à sa poursuite et le rattraper un peu plus loin dans des conditions terribles (vent, froid, neige : Vigueur + Équitation SR14).

Enfin, si les joueurs soupçonnent Stigandi, voire Thangbrand, ils surveillent peut-être la maison des hôtes où résident ces deux hommes. Dans ce cas, ils aperçoivent une silhouette vêtue d'un grand manteau entrer dans le bâtiment à l'aube puis le quitter peu après. En interrogeant les serviteurs sur place, ils apprennent que l'inconnu (le *thulr*) a rendu visite au frère de Herjolf. Le sorcier rejoint ensuite l'écurie pour préparer son départ. Il est alors possible de l'y suivre pour l'intercepter et le confondre (grâce à sa monture par exemple, si les PJ n'ont pas déjà repéré ce détail).

Le *thulr* (Bjorn Gruensson) est un norvégien aux traits banals, sans signe distinctif particulier. Il n'est pas non plus doté d'un grand courage et révèle ce qu'il sait dès qu'on le menace de violences physiques. Par contre, il est assez rusé pour brouiller les pistes si on se contente de l'interroger. En outre, il menace de jeter un sort sur ses adversaires, mais il bluffe (Empathie SR19), il ne connaît pas ce genre de sortilège. Il avoue finalement avoir été engagé pour nuire à Gudrid et explique la présence des runes maléfiques près d'elle. De plus, il prétend ne pas connaître le nom de son employeur, mais peut en faire une description physique très précise. Bien entendu, les joueurs devraient y reconnaître aisément Stigandi.

• **La piste de l'assassin** : d'une manière ou d'une autre, par hasard ou grâce à leur intuition et leur sagacité, les soupçons des joueurs vont finalement désigner le frère de Herjolf comme l'instigateur du complot. Ils peuvent donc tenter de le confondre et de déjouer ses plans. Si le *thulr* est démasqué, les héros possèdent les preuves nécessaires. Accuser un noble danois sans élément matériel démontrant l'évidence du crime commis revient à l'insulter. Et il peut simplement ignorer les PJ et s'en aller ou les défier.

Si sa forfaiture est révélée, faites en sorte que Herjolf soit ailleurs, de préférence au chevet de son épouse, afin que les personnages règlent eux-mêmes ce problème (au pire, il leur demande d'amener son frère félon devant lui).



Le complot

Malgré son jeune âge, Stigandi est ambitieux et rêve de gouverner. Il a goûté au pouvoir en assurant la régence lorsque Herjolf est parti diriger le comptoir danois en Finland. Et il ne compte pas y renoncer. Plus favorable à Frodi que son aîné, il a donc également la préférence à Hleidra. Mais la loi du *thing* donnera la couronne à Herjolf si celui-ci la réclame. Ce qu'il fera dès son retour dans ses terres.

Stigandi ne veut pas tuer son frère, un tel geste, même s'il n'est jamais découvert, attirera trop de soupçons et déchirera son clan. Par contre, il a bien compris que Herjolf a décidé de revenir sur l'île de Fyn pour y élever son enfant. À Hleidra, le comploteur a loué les services d'un des nombreux sorciers entrés aux services de Frodi, ainsi que de trois mercenaires pour le protéger. Son but : lancer une malédiction sur Gudrid afin qu'elle perde son enfant, voire meure également en couche. Sans plus aucune raison de rester, Herjolf repartira en Finland (il l'a lui-même avoué à son frère lors d'une discussion dans laquelle il affirmait à son cadet l'importance que son épouse et sa famille à venir avaient pour lui).

Le *thulr* a donc fait le voyage jusqu'à Rohald, enchanté une pierre runique dans la forêt proche (runes : Bjarken et Uruz en négatif). Il est entré discrètement dans le village, s'est mêlé aux serviteurs (chaque vassal a les siens qui le servent lors du banquet, personne n'a fait attention à ce visage inconnu parmi d'autres). Puis, avec habileté, il a glissé sa petite pierre maléfique dans la bourse qui pend en permanence au côté de Gudrid et où se trouvent d'autres galets gravés de runes de protection pour sa grossesse. Afin de reconnaître la malédiction pour ce qu'elle est, et la pierre responsable de son état de faiblesse, il faut réussir un test de Runes (SR14).

Une fois son travail accompli, le *thulr* attend le départ des premiers marchands dans la matinée pour se mêler à eux et quitter tranquillement Rohald. Les héros n'ont que deux heures devant eux afin de l'intercepter. Et une journée pour sauver Gudrid (et son bébé) qui s'affaiblit à vue d'oeil.

Une dernière chose : quant à savoir où Stigandi a trouvé assez d'or pour engager ces gens... il ne l'avouera jamais.



Même démasqué, Stigandi refuse de baisser les armes. S'il comprend que son plan a échoué, il tente de rejoindre ses chevaux à l'écurie et de s'enfuir, accompagné par ses fidèles (un *hirdmen* par PJ présent).

Si les héros les interceptent, les conjurés dégainent leurs armes et se ruent au combat afin de se frayer un passage au fil de leur épée. Selon le lieu où se déroule l'affrontement, mettez en scène le décor afin de rendre l'action plus spectaculaire (dans la maison d'hôte et son grand foyer central, dans l'écurie avec les chevaux, dans la rue et sous la neige...)

Si les personnages ont trouvé le temps de préparer leur intervention, ils peuvent être accompagné des *hirdmen* de Hrolf qui n'ont pas bu au banquet (une demi-douzaine d'hommes, figurants : *hirdmen*) ce qui devrait leur faciliter la tâche. Les héros devraient réussir à prendre le dessus sur leurs adversaires, ou appeler des renforts au cas où la situation se complique pour eux. Dans le pire des cas, Stigandi s'enfuit de Rohald et disparaît dans le blizzard. Il sera impossible de le retrouver.

- **Sauver Gudrid** : il faut pour cela démasquer la *thulr* ou découvrir la présence des runes maléfiqes et les identifier (voir plus haut). Une fois cette étape franchie, il reste juste à détruire la pierre responsable de la dégradation de l'état de santé de la jeune femme. Gageons que les héros interviendront à temps, c'est-à-dire avant le milieu de la journée. Au soir, ils pourront encore sauver la mère, mais l'enfant sera mort. Le lendemain, il sera trop tard pour les deux.

Conclusion

S'il a survécu à leur affrontement, Stigandi est amené devant son frère aîné qui résiste difficilement au désir légitime de le tuer. Mais il prononce une sentence de bannissement à son encontre et à celle de ses hommes encore en vie. Le cadet quitte donc Rohald en paria. Peut-être resurgira-t-il un jour, bien décidé à se venger des membres du clan Kjari qui l'ont empêché de devenir *jarl*...

Hrolf se remet de ses maux et les festivités et cérémonies dédiées aux dieux reprennent. Les héros sont félicités comme il se doit et même les vétérans qui émettaient des doutes sur leurs capacités louent aujourd'hui leurs qualités. À cet instant, nul ne doute qu'un glorieux destin ne les attende.

PNJ

Hormis Stigandi (voir ci-dessous), prenez les statistiques des figurants pour tous les personnages secondaires intervenant ici (Yggdrasil, page 175).

Les *hirdmen* de Rohald suivent les caractéristiques de base, leur chef est « vétérans » et « leader ».

Les habitants du village sont de simples *bondi*. Il y a également des Marchands et des Villageois, sans caractère particulier.

Les hommes de Stigandi sont des *hirdmen* avec les caractères « Vétérans » et « Protection supérieure ».

Bjorn Gruensson, le *thulr*, possède les caractéristiques de base de ce type de figurant, avec les caractères « Initié » et « Pleutre ».

Stigandi Tryggversson

Statistiques	1m72 / 71 kg	21 ans
Corps : Puissance 3	Vigueur 2	Agilité 3
Esprit : Intellect 2	Perception 2	Ténacité 3
Âme : Charisme 2	Instinct 2	Com. 3

Dons et Faiblesses : Agile; Sens aiguisés - Misogyne

Réaction : 6	Déplacement : 5
Encombrement : 8	
Défense Physique : 7	Défense Mentale : 7
Points de Vie : 49 (24/12/0)	

Réserve de dés : 3

Compétences :

Acrobatie 4 ; Chercher 3 ; Chevaucher 6 ; Éloquence 3 ; Empathie 2 ; Esquive 3 ; Intimidation 5 ; Mouvement 5 ; Savoirs (politique du Danemark) 6 ; Superstition 1 ; Survie 3 ; Tactique 4 ; Traditions 3 ; Vigilance 6.
Armes longues 8; Armes d'hast 6 ; Lutte 3.

Prouesses martiales :

Sonner ; Coup de tête ; Défense de fer ; Saut du lynx, A toi !

Équipement : armure de cuir lamellé, casque, gantelets de cuir, épée longue, lance, bouclier (protection : 10)

Renommée : 14