

Un pays assiégé

CRÉPUSCULE DU ROI DE L'ÉTÉ CHAPITRE 22, ÉTÉ 545

22ème scénario d'une longue campagne se situant à la fin du règne du roi Arthur (544-570). Au cours de l'été 545, les personnages commencent par assister à un banquet à la cour du Roi de Danemark et finissent par célébrer le mariage d'Offa.

Les personnages et le navire de l'ambassadeur, après plusieurs jours d'une navigation plus ou moins mouvementée arrivent en vue des terres danoises. Ils accostent sur la côte ouest du Jutland à proximité des terres d'Offa qui n'a cessé durant la traversée de décrire ses terres comme un lieu de rêve couvert de marécages, de tourbières et de landes sans fin, de côtes arides et balayées par les vents déchirées de fjords profonds et de ravines... Un paysage de rêve... vraiment... Et malheureusement la réalité semble à la hauteur des descriptions élogieuses d'Offa qui étaient surtout destinées à sa jeune compagne kymrique ; Amy, une jeune paysanne dont il est tombé amoureux lors de son voyage en Bretagne. Alors que les personnages foulent le sable gris de la grève, ils distinguent au loin sur une colline, un fort primitif composé de talus de pierres et d'une palissade de bois. Malgré la brume, un personnage réussissant un **jet de vigilance** pourra distinguer dans le ciel des fumées noires et épaisses venant de plusieurs foyers distincts dans la campagne environnante. Alors qu'Offa perd soudainement sa bonne humeur et serre avec force sa hache, intimant le silence à ses compagnons, un cavalier surgit de la brume. Il s'agit d'un guerrier Northmen monté sur un roncín. Offa à sa vue se détend légèrement mais adopte une mine sérieuse que les personnages ne lui ont jamais vue. Le nouveau venu rejoint par Offa qui a plongé à l'eau pour rejoindre le rivage lui parle un instant à voix basse après l'avoir salué avec respect. Durant la conversation, le visage d'Offa reste de marbre, d'un geste, il salue le cavalier et lui intime un ordre bref tandis que ce dernier repart dans la brume coton-

neuse des collines environnantes qui commence à s'effiloche.

Avec un sourire, Offa indique aux personnages que le Roi Hrothulf du Danemark les attend au plus tôt et qu'il leur faut rembarquer dès maintenant et repartir sans bénéficier de l'hospitalité de sa demeure... Un **jet réussi en Trompeur** permet de déceler le mensonge dans sa voix mais Offa ne changera pas de version tout au long du trajet jusqu'en Zélande où se trouve la capitale du Roi des Danes. Cependant pendant le trajet, il lancera de nombreux regards soucieux vers la côte.

ARRIVÉE EN ZÉLANDE

Lorsque l'ambassadeur, son escorte et les personnages débarquent sur la côte de Zélande, à proximité du port de pêche auquel les a conduit Offa, ils distinguent dominant le village un fort de bois sans donjon, typique des nortmens. Alors que la troupe se rassemble et s'appête à prendre la route, plusieurs guerriers quittent la forteresse et viennent au devant des Bretons. A leur tête un jarl monté sur un roncín. Il salue Offa d'un signe de tête, entre égaux et s'adresse ensuite aux Bretons :

« Restez où vous êtes étrangers, et écoutez ce que j'ai à dire, moi Osríc fils de Ulferg ! Durant toutes ces années, j'ai surveillé les côtes afin qu'aucune armée n'y débarque et vienne causer du tort à notre terre du Danemark et à notre peuple. Jamais aucun porteur de bouclier ne posa ouvertement le pied sur ces rivages.

Rien ne garantit que vous receviez un bon accueil, ici, ou que le puissant roi Hrothulf vous accorde quoi que ce soit ! Vous devez me donner vos noms et ceux de vos seigneurs, sans quoi je devrais vous

considérer comme des ennemis et vous n'irez pas plus loin en terres danoises. »

Osric demandera alors aux chevaliers bretons leur lieu d'origine et les raisons motivant leur venue.

Si ces derniers font preuve de franchise et d'honnêteté au sujet de leurs intentions, Osric les laissera passer et leur proposera l'escorte de ses hommes (6 guerriers Northmens) tandis que lui et ses hommes monteront la garde près de leurs navires afin d'assurer leur sécurité mais également les surveiller.

Si les personnages font preuve d'une mauvaise foi évidente ou tente de le tromper, ils doivent réussir un **jet en Trompeur** en opposition au **trait Méfiant** de Osric (15) ou se voir refuser l'accès au territoire Danois. Offa interviendra alors et prendra sur sa responsabilité de les faire pénétrer en Zélande mais il se montrera ensuite extrêmement pointilleux sur ce que les personnages concernés peuvent ou non faire en terres Danes, en sa présence ou non...

Note : seul le roi et ses jarls parlent le breton et la plupart fort mal. Les simples guerriers et habitants ne comprendront les personnages qu'à condition qu'ils utilisent d'autres moyens de communication que le langage. Bien entendu très peu de Danes savent lire et écrire et ceux qui pratiquent cet art maîtrisent rarement le latin...

LE HALL DE HROTHULF



La brise venant de la mer perd une grande partie de sa force avant de rejoindre la vallée Herthadalen. Ce climat relativement doux est propice à l'agriculture. Les champs d'orge, de blé et de seigle prospèrent dans les environs. Au loin quelques vaches paissent dans un pré.

De nombreuses collines boisées ou verdoyantes encadrent le chemin menant à Lethra, siège du trône du Danemark. Au nord de la cité se trouve le plus grand skibsaetning (tombeau en forme de bateau) de l'île.

Un talus de pierre de près de cent quarante mètres de diamètre et cinq mètres de haut entoure Lethra. Une palissade de rondins apporte une protection supplémentaire et suffisante pour parer à la menace d'ennemis ordinaires. Osric mène la troupe devant la sentinelle veillant à la porte de la ville royale et leur demandera ensuite de suivre le chemin pavé. Pour sa part, il doit retourner auprès de ses compagnons du guet. La communauté abrite une cinquantaine de constructions, habitations, greniers et ateliers possédant tous des fondations de pierre et des toits de tourbe.

Le hall au cœur de Lethra relève d'une architecture exceptionnelle. Quelques-uns des plus grands artisans d'Europe ont travaillé une année entière pour le roi Hrothgar, oncle du roi Hrotulf à la construction de Heorot et la prétendent indestructible. En effet, ils l'ont bâti avec le bois le plus solide, renforcé par des plaques de bronze et surmonté de bardeaux d'or. Une porte en chêne aux traverses de fer, deux fois plus hautes que le plus grand des Northmen, en barre l'entrée. La graisse des baleines qui couvre ses charnières massives, assure une ouverture et une fermeture faciles et silencieuses. Une paire de grands andouillers, surplombe le seuil de Heorot et symbolise ce mot nordique signifiant « cerf ».

Deux guerriers à l'aspect redoutable montent la garde devant l'entrée. Un troisième homme dont les vêtements indiquent une position d'importance dans le palais attend que les visiteurs aient déposé leurs armes dans les râteliers prévus à cet effet. Ce n'est qu'alors qu'il s'adressera à eux. Offa montrera l'exemple aux personnages et à l'ambassadeur.

Le chambellan s'adressera ensuite à eux en ces termes : « Je suis Hödr, prince de Fynn et héraut de Hrothulf. Mon seigneur vous attend. »

Un jet réussi en **Connaissance des gens** permet de savoir que le prince Hödr est l'époux de la fille de Hrothulf et son héritier tant que son fils Erol n'a pas atteint l'âge d'homme.

Une fois que l'ambassadeur et les personnages se seront présentés, Hödr les quittera pour les annon-

cer à son seigneur. Il ne tardera pas à revenir et les invitera alors à entrer.

Malgré son aspect extérieur imposant, Heorot semble plus vaste encore à l'intérieur avec ses quatorze mètres de large pour cinquante mètres de long. Les pignons du toit, soutenus par des piliers de bois, baignent dans la lumière du foyer brûlant au centre de l'édifice. La fumée est évacuée lentement par un trou de faibles dimensions percé dans le toit. D'élégantes gravures représentant des scènes de la religion odinique et des légendes locales couvrent le plancher et les murs en pin cité. Les artistes n'ont rien négligé, car les tables elles-mêmes sont ornées de formes serpentine ciselées dans les bois.

Un succès sur un **jet de Vigilance** apprend au personnage que Heorot peut accueillir une centaine de guerriers. Ce n'est pas le cas actuellement et les hommes présents paraissent bien soucieux pour des Northmens. Une réussite critique révèle que les pansements sales abandonnés dans un coin et l'entretien consciencieux des armes indiquent un combat récent.

Le jeune et vigoureux roi Hrothulf (né en 520) couvert de fourrures est assis sur son trône doré, à l'autre extrémité du hall et est entouré par ses jarls. Derrière lui six guerriers affublés de vêtements de peaux brutes semblent lui servir de garde d'honneur. Il s'agit de bersekers et leur tempérament sauvage transparait dans le moindre de leur geste (grognements, bave incontrôlée, rage soudaine, tremblements...).

Il accueille l'ambassadeur et les personnages avec noblesse et dignité et les laisse debout au milieu du hall pour leur exposer le but de leur visite. Cette attitude semble passablement énerver Sir Blamore de Lambor qui présente néanmoins la volonté de paix du roi Arthur en grelottant dans son costume de cour au milieu du Hall glacé.

Après avoir cérémonieusement remercié l'ambassadeur, le roi invite l'ensemble des Bretons à participer au festin de ce soir et coupant court à la tentative infructueuse du baron Blamore de reprendre la discussion. Ce dernier se tourne vers ses jarls et se met à parler avec eux dans leur dialecte barbare.

Offa entraîne le baron Blamore mécontent et sa suite jusqu'à des tables en train d'être dressées par les

domestiques au milieu du hall. Assis, les Bretons sont bientôt rejoints par une cinquantaine de jarls et guerriers de la cour royale du Danemark qui prennent place à leurs côtés sans semble-t-il aucun souci de préséance... Le baron Blamore de Ganes qui se retrouvera par inadvertance assis à côté d'un jeune guerrier puant et crasseux, couvert de peaux de bêtes, exigera des personnages placé à côté d'Offa, d'échanger de place et se mettra avec ses suivants à leur place, les laissant aux côtés des guerriers nordiques hilares ! Les personnages pourront remarquer à cette occasion que les femmes ne mangent pas aux côtés des hommes mais font le service avec les domestiques et mangent entre-elles, en cuisine entre deux services.

C'est alors que le festin commence, les serveurs du Roi présentant aux convives de nombreux et riches plats dans une course qui ne prendra fin qu'au début de la nuit.

- Plats favori : venaison rôti, porridge et de l'hydromel en quantité.
- Distraction favorite : Yrmenlaf, le scop (poète) royal chante le récit des lamentations contant la quête de Beowulf et sa victoire sur Grendel, qui libéra Heorot de sa malédiction.

« Une nuit une abominable créature nommée Grendel se rendit au palais du roi Hrothgar et dévora la sentinelle qui montait la garde Puis il prit l'habitude de venir chaque nuit s'attaquer à la garde du palais et par bravade il urinait sur la porte. Puis il retournait vers son antre pour y dévorer la malheureuse victime qu'il avait enlevée. Le roi Hrothgar et la population ne savaient pas comment délivrer leur pays de cette terrible engeance car jusqu'à présent aucune arme humaine n'était parvenue à l'atteindre. C'est alors qu'arriva Beowulf qui lui tendit un piège mais il réussit en s'en dégager en y laissant un bras. Mortellement blessé, le monstre rentra dans sa grotte, proche d'un lac et s'éteignit.

Très satisfait par cet acte de courage et de force, le roi Hrothgar couvrit Beowulf de cadeaux, car son royaume était débarrassé de la menace. Mais c'était sans compter sur la mère de Grendel, une créature encore plus épouvantable. Elle retourna sur le lieu de l'attaque et mangea un autre guerrier. Beowulf se mit à sa poursuite, la suivit dans un lac et plongea jusqu'à la caverne qui lui servait de repaire. Au cours du

combat acharné qui s'ensuivit, Beowulf perdit sa fidèle épée.

Comme Arthur, le souverain de nos invités, il eut la chance de trouver une autre arme magique dans l'eau et l'utilisa pour achever la mère de Grendel. »

Il contera ensuite l'histoire suivante :

« Deux nains, Fialar et Galar tuèrent une créature créée par les Dieux, nommé Kvasir, et utilisèrent son sang pour fabriquer trois chaudrons d'hydromel, cette boisson magique qui donne le don de la poésie à quiconque en boit une gorgée. Les deux nains durent cependant céder le précieux breuvage en compensation après avoir tué deux géants qui cherchaient à leur dérober leur trésor. Le fils orphelin de ces géants ; Suttung, né de deux hommes fut le nouveau possesseur de l'hydromel, et chargea sa fille Gunnlod de le protéger.

Odin déguisé, arriva non loin d'ici en ce lieu que l'on appelle maintenant la « chute des géants » qui était alors l'endroit où Suttung faisait construire une forteresse pour garder le nectar. Après avoir tué par la ruse tous les ouvriers de Suttung, il annonça pouvoir accomplir le travail des hommes défunts en échange d'une gorgée d'hydromel. Suttung accepta.

Odin profita des travaux pour séduire la gardienne Gunnlod et passa trois nuits avec elle, à l'issue desquelles il la convainquit de lui laisser prendre trois gorgées, mais vida ainsi tous les récipients. Odin se transforma alors en aigle et s'enfuit, laissant Gunnlod face à la colère de son père qui dans sa colère détruisa sa forteresse et avant de la quitter, condamna sa fille à en rester la gardienne pour l'éternité. Arrivé à Asgard, Odin recracha le breuvage, et se chargea de donner cet hydromel poétique aux Dieux ou aux hommes doués pour la poésie. Mais dans sa fuite, il jeta un dernier regard à Gunnlod et laissa échapper un peu de l'hydromel de son bec ouvert qui tomba à terre et que Gunnlod put recueillir. C'est ainsi que les géants perdirent le don de la poésie au profit des hommes... Et depuis Gunnlod erre dans les ruines de sa demeure, trouvant le réconfort de son exil dans les bras des héros mortels qui se voient récompensés d'une gorgée de son hydromel brassée à partir de l'hydromel des Dieux... »

Pendant le récit du poète sur l'hydromel des dieux, Wealthrow, la très jeune et séduisante épouse du Roi Hrothulf (APP 28, née en 525) fera irruption dans le

hall en portant une large coupe d'hydromel qui brille d'une lueur dorée amenant le silence sur son passage. Vêtue dans une robe brodée d'argent, de la même couleur que sa longue chevelure, elle semble briller à la lumière des torches. Ses yeux bleus et son sourire chaleureux mettront la joie au cœur de chacun des convives. Elle commencera par tendre la coupe d'hydromel à son époux, puis aux guerriers de la garde royale et enfin au baron puis aux personnages.

Comme le leur indiquera un **jet de Courtoisie** réussi, les personnages ne doivent pas se sentir insultés d'être servis en dernier mais plutôt honorés du rang que leur reconnaît le roi. De plus ce geste constitue une invitation à se présenter par un discours. Les personnes présentes dans le hall attendront en silence que chacun des nouveaux venus déclame un récit héroïque.

Si **jet d'Eloquence** réussi, le personnage gagne 20 points de gloire et doit faire un **jet en Modeste** pour ne pas exagérer ses prouesses. Si réussite critique, son histoire enthousiasme les convives et lui apporte 40 points de Gloire. De plus il gagne automatiquement une croix en « Fier ».

Une fois les récits terminés, la soirée se poursuivra par les rires des héros, le son mélodieux de la harpe et les paroles chaleureuses des guerriers.

Gloire : 20 à 40 points pour avoir raconté ses exploits.

Événements du Festin (1d20)

- 01-02 : les serveurs ne cesseront-ils jamais d'amener des plats aux personnages ? Effectuez un **jet de Sobre/Complaisant**.
- 03-04 : une jolie servante cherche à vous séduire. Procédez à un **jet en Chaste/Luxurieux**. Un succès en Luxurieux permet au personnage de recevoir une croix dans ce trait de personnalité, il quitte alors la fête en charmante compagnie.
- 05-07 : le personnage est défié à un duel de Vantardises. Effectuez un **jet en Fier** contre 1D6 adversaires possédant chacun 2D6+6 dans ce trait. Chaque succès rapporte une gloire égale au score de Fier du vaincu. Une réussite critique attire la sympathie du vaincu et une catastrophe provoque sa colère d'être insulté. Tous sont des personnages

importants du royaume (jarls ou proches du roi).

- 08 : quelqu'un vous adresse des louanges ce qui vous impose un **jet en Modeste/Fier**.
- 09 : une querelle éclate non loin de vous et les guerriers en viennent aux mains, renversant table et plats jusqu'à l'intervention des thanes du palais qui jettent tout le monde dehors pour vider leur querelle. Un seul des protagonistes reviendra à table un peu plus tard, couvert de sang...
- 10-11 : le personnage se voit inviter à montrer ses talents en Chant, Eloquence ou Jouer (instrument) au choix du personnage.
- 12-14 : un guerrier ivre commence à faire des confidences au personnage et à révéler des intrigues de la cour du Danemark qu'il aurait du garder secrète.
- 15-17 : les convives commencent à parler Faëries. Effectuez un **jet en Connaissance (Faës)**. En cas de réussite, vous comprenez que le premier à manger de la chair d'un Wyrn acquiert le pouvoir de la vue du dragon (sixième sens +5) mais il est alors marqué par le mauvais œil (-1 en APP car ses yeux sont maintenant semblables à ceux d'un dragon).
- 18 : une discussion animée en Fauconnerie ou Canotage. Effectuez un **jet en opposition** de votre compétence à celle de votre adversaire qui possède 3D6.
- 19-20 : un défi de buveurs. Effectuez un **jet de Complaisant** et un autre en CON-3D6 sur 1D20. Si vous réussissez les deux, votre personnage gagne 10 points de gloire. Tous les participants à cette épreuve quittent la fête avant sa conclusion et vont se coucher ivres morts sur un banc à l'écart.

En plus de ces jets aléatoires, les personnages assisteront tout au long de la soirée aux provocations continuelles d'un des jarls du roi du nom d'Hetrhogar à l'encontre de leur compagnon, le jarl Offa. Ce dernier s'en sortira sans trop de dommages des duels de vantardises, d'ivresse et de lutte que lui imposera son adversaire qui semble de même force que lui.

Un **jet réussi en Intrigues** permettra d'apprendre que le jarl Hetrhogar était jadis un des plus proche conseillers des rois Hrothgar et Halga. Il regrette amèrement la perte de son influence et de sa force d'autrefois et considère que sa déchéance est due au jarl Offa. En effet, en 532 la paix entre les danois et les Heathobards s'achève. Le prince Ingeld envahit le jutland, puis la Zelande. Hrothgar et Halga combattent côte à côte en Héorot, tuant Ingeld et battant l'armée Heathobard. Mais durant cette bataille, Hetrhogar resta invisible car il avait été enfermé dans une des réserves de nourriture du Hall et lorsqu'il parvint à en sortir en défonçant la porte et l'amoncellement de tonneaux qui en bloquait l'entrée, la bataille était terminée. Des soupçons commencèrent à peser sur sa valeur et son courage et sa place à la droite du roi lui fut retirée et confiée à un jeune guerrier du nom de Offa s'étant illustré au combat. Hetrhogar est persuadé à tort ou à raison qu'Offa l'a volontairement enfermé dans la réserve pour prendre sa place et lui voue depuis une haine farouche à lui et tous ses compagnons, dont les personnages.

Intrigues de la cour du Danemark

- Le Jutland est régulièrement attaqué par les saxons vivant dans les forêts immenses s'étendant au sud du pays. La tribu saxonne qui y vit s'appelle Hethobard. Ils ne peuvent vaincre les Danes sur mer mais sur terre leurs armées sont innombrables mais heureusement désunies.
- A la mort du roi Hrothgar du Danemark en 535, c'est son neveu, le prince Hrothulf qui hérita du trône mais l'époux de la fille aînée de Hrothgar, le prince Hretic refusa cette décision et quitta le pays en 536 avec ses partisans pour le Svitjod où il reçoit l'hospitalité du roi Eadgils, ennemi de la famille de Hrothulf.
- Hödr, le prince de Fynn et héraut de Hrothulf est l'époux de la fille de Hrothulf et son héritier tant que son fils Erol n'a pas atteint l'âge d'homme. Il est l'un des plus fidèles soutiens du roi.
- Le prince du Jutland du nord, Fenge régnait en accord avec son frère Horvendil mais convoitait sa femme et enviait sa gloire.

Aussi il ya de cela un an, il tua son frère et épousa sa veuve, tuant tous ses enfants à l'exception d'un fils, Amlred qui, touché par les dieux est devenu fou.

- Le prince du Scane, Aebored est un Hethobard. Hrothulf lui a donné en 540 sa fille Ergyll en mariage et offert les terres de sa famille afin de sceller la paix avec les saxons. Mais leur union reste stérile et la paix avec les saxons ne dura pas plus d'une année même si les parents d'Aebored n'attaquent plus le Danemark. Les jarls de Scane tolèrent mal leur souverain étranger.
- Le prince du Jutland, Sigehere est mort il y a peu dans la « guerre des ombres » (infra) et le roi ne l'a pas encore remplacé. Ses terres sont en proie à la terreur et à la désolation. Sa mort fut particulière car après sa défaite contre les rebelles Cimbres, son corps fut retrouvé démembré sur un arbre ancien et maudit. Visiblement il avait été sacrifié durant un rite païen et ancien. Avec lui s'éteint le sang ancien des premiers rois Danes dont il était le dernier descendant.
- Le prince de Lolland est le jeune homme/femme Skulde, le demi frère/sœur du Roi à l'étrange et puissante magie (né en 532 mais parlant et agissant déjà comme un adulte).
- Le jarl Offa du Jutland est le fils unique du jarl Ulf du Jutland et de Fraewaru, fille du défunt roi Hrothgar. Il est donc le petit-cousin du roi Hrothulf et Skulde, prince de Lolland a été élevé dans sa maison et partager ses jeux.
- Les trois plus puissants royaumes de Thulé sont le Danemark du roi Hrothulf, le Gaultland du Roi Beowulf et le Svitjod du roi Eadgils.
- La guerre des ombres dévastent le pays depuis près d'un an. Il s'agit d'une révolte des Cimbres contre leurs maîtres Northmen. Les Cimbres sont menés par une mystérieuse sorcière vivant cachée dans sa retraite du Jutland. Au début, les raids étaient peu nombreux mais le nombre des révoltés grossit et la cruauté comme le nombre des

raids allèrent en s'intensifiant. Désormais, les Nortmens ne contrôlent plus que les forteresses et villages du Jutland et les campagnes sont toutes tombées aux mains des rebelles qui tuent à vue les hommes du nord. Si **jet en Gestion** réussi, le personnage comprendra qu'avec la révolte des Cimbres, les raids ne doivent pas suffire à assurer l'approvisionnement du pays en nourriture entre autre et que c'est sans doute l'une des raisons qui pousse le roi à chercher la paix avec ses voisins pour ne pas avoir à combattre sur deux fronts... En cas de réussite critique, le personnage comprend que si la menace Cimbre disparaît, la paix entre la Bretagne et le Danemark ne sera plus aussi désirée...

A la fin du banquet, alors que la nuit est tombée depuis des heures, le roi se retire avec l'ambassadeur afin de parler de la proposition du roi Arthur. Les personnages qui n'ont pas quittés la fête peuvent remarquer que la ville est fortement gardée et que les guerriers restent vigilants.

Un **jet réussi en Vigilance** permet aux personnages de remarquer que le jarl Offa est pris à parti par le prince Hödr qui semble le sermonner. Une réussite critique permettra de comprendre qu'il le met en garde contre la jalousie de Skulde et sa colère lorsqu'elle apprendra l'existence de sa captive (les personnages comprendront peut être qu'il parle d'Amy qui est restée à bord du navire d'Offa).

LE MARIAGE D'OFFA

Peu après le banquet, Offa vient trouver les personnages qui ne sont ni ivres morts ni occupés à de plus salaces occupations. Il leur réaffirme son amour pour Amy et explique aux personnages que son amour pour Amy, une bretonne et sa décision de l'épouser a soulevé quelques opposition parmi les siens et il a donc décidé de se marier dès ce soir pour couper court aux rumeurs ! Mais même si Amy est d'accord pour que la cérémonie se fasse discrètement pour ne provoquer personne, il pense que ce serait bien si quelque uns de ses compatriotes pouvait être présent.

Si les personnages refusent, il n'insistera pas. S'ils acceptent, il les entraîne vers un temple en leur expliquant que chez les Northmens et plus encore chez

les hommes de son rang, le mariage a pour but d'unir deux tribus différentes comme cela avait été le cas avec sa première épouse. *Ab il ne leur avait pas dis...*

Il a déjà été marié étant jeune pendant quelques années mais au cours d'une épidémie, sa femme et ses deux enfants sont morts et depuis il ne s'était pas remarié. Mais Amy ressemble étrangement à sa femme défunte, la couleur des cheveux en moins et c'est cela qui l'a surpris au premier abord, il a crû voir un fantôme...

En tout cas, sa première épouse était la fille d'un puissant jarl voisin et leur alliance permit d'apporter la paix entre leurs deux clans. Comme Amy n'est pas Northmen, la plupart des hommes de son peuple considère qu'elle n'est qu'une captive, d'autant plus qu'elle n'appartient pas à une puissante famille ! Personne chez lui ne comprendra qu'il veuille la prendre comme épouse et pas simplement comme compagne de lit jusqu'à ce qu'il s'en soit lassé ! C'est pourquoi il veut arriver chez lui avec une épouse respectée et respectable et alors personne n'osera dire quoi que ce soit !

Il montre également l'anneau de mariage qu'il remettra à Amy et qui est un objet magique se transmettant dans sa famille de génération en génération.

Anneau de fidélité de Thor

A l'exemple de Thor le dieu du tonnerre, nombreux sont les Northmen qui partent en mer de longs mois, laissant femmes et enfants seuls dans leur demeure. Pour veiller à leur fidélité et les rassurer sur le sort de leur mari parfois partis des mois voir des années, cet anneau est enchanté par les prêtres de Thor. Tant qu'il reste au doigt de l'épouse, elle ne peut coucher avec un autre homme sans mourir (ce qui la protège également dans une moindre mesure du viol, tout au moins dans l'esprit nordique car tenter de la violer signifie très vite de violer un cadavre frais...). Par ailleurs l'anneau ne peut être retiré que par son époux lors d'une cérémonie de divorce devant un prêtre de Thor ou si son époux meurt, auquel cas l'anneau tombera de lui-même de son doigt, indiquant qu'elle peut pleurer son défunt mari.

Le mariage a lieu dans un temple de Thor enfumé et à moitié enterré à proximité de la forteresse. Long d'une dizaine de mètres et large de deux, le sanctuaire n'est qu'une fosse de deux mètres de profondeur dominé par un drakkar retourné poser à même

le sol par-dessus le trou. Au fond de la fosse, à l'opposé des quelques marches de terre remblayée se trouve une statue de Thor en bois entouré de deux braseros diffusant une faible lueur et une épaisse fumée sentant les bois de pins de Zélande. Un seul et unique prêtre et quelques-uns des hommes les plus fidèles d'Offa sont là, leurs armures et leurs peaux de bêtes conférant à la scène un côté sauvage et bestial.

Amy terrorisée est au milieu de la pièce, les assistants des prêtres la dépouillant de tous ses vêtements les uns après les autres.

Une fois dépossédée de toutes ses anciennes possessions et donc de son ancienne vie par symbolisme, ils sont jetés au feu et son époux la rhabille peu à peu de ses vêtements de fête.

Puis lorsqu'elle est à nouveau vêtue, il lui déclame un long poème préparé à l'avance dans lequel il démontre son amour et les raisons qui le poussent à l'épouser.

A la fin du mariage, les deux tourtereaux échangent des armes représentant le sigle de leurs familles respectives, une hache marquée des armes de son clan pour Offa et une épée bretonne sans doute fruit d'un pillage pour Amy.

Puis les deux amants se retirent pour leur nuit de noces dans la même chambre sous une tente sous la surveillance des hommes d'Offa qui hurlent à chaque cri de la mariée.

Les personnages sont bien sûr invités à participer à ces rites barbares, à chanter et à s'enivrer avec les guerriers tout au long de la nuit.

Jet en Energique pour réussir à ne pas s'endormir et **Jet en Sobre** pour ne pas s'enivrer.

Le lendemain matin, Offa sort de sa tente avec Amy et devant tous lui offre l'anneau de mariage la proclamant une saine épouse.

Gloire : 10 points pour avoir assisté au mariage et 5 points supplémentaires pour ne pas avoir dormi et veillé les mariés.

QUÊTE DE L'HYDROMEL DES DIEUX

Si l'un des personnages interroge le scop sur la « chute des géants », il leur expliquera qu'il s'agit d'un ensemble de vastes rochers sombrant dans les flots non loin de là sur la côte de Zélande. Cet endroit est réputé maudit et hanté de créatures mauvaises. Il

s'agit des ruines de la forteresse de Suttung et de nombreux maléfices des Géants y sont encore à l'œuvre...

Cependant on peut également y croiser Gunnlod qui cherche à tromper son ennui en capturant les guerriers assez hardis pour s'aventurer dans sa demeure. Si ces derniers ont le loisir de la satisfaire, elle les libère alors chargé de cadeaux et de bienfaits, certains eurent même le droit de goûter à son hydromel qui sans être aussi bon que celui dérobé par Odin reste une boisson aux grands pouvoirs...

Si on l'interroge sur Gunnlod, il répondra qu'il s'agit d'une géante, haute comme deux hommes et à la force gigantesque mais dont la beauté était réputée tant pour la pureté de ses traits que pour la noirceur de ses cheveux et la pâleur de sa peau de soie...

La légende veut que pour attirer son attention, il faille s'approcher du bord de l'eau et crier son nom par trois fois.

Si l'un des personnages se rend sur place, il lui faudra une petite heure de marche au milieu de la lande pour atteindre la « chute des géants ». L'endroit est en fait une falaise composé d'énormes éboulis de pierre sombrant dans la mer et au milieu desquels on peut encore deviner les vestiges d'une construction titanique !

Pour rencontrer Gunnlod, le personnage devra s'avancer jusqu'au bord de l'eau en avançant sur les roches glissantes et moussues. Pour cela il lui faudra réussir un **jet en DEX** avec des malus successif de 0 et -5. En cas d'échec, il sombre à l'eau et se trouve attaqué par des serpents de mer, nombreux à nicher en ces lieux magiques.

S'il réussit, il est maintenant suffisamment proche pour attirer l'attention de Gunnlod dans son hall sous-marin en criant son nom.

Gunnlod si elle fut jadis une beauté courtisée par les géants comme par les hommes a comme tous les géants subis les outrages du temps et la déchéance de sa race. La vie au fond des flots l'a peu à peu transformée et lorsqu'elle se présente au personnage, elle apparaît sous la forme d'une femme grande comme le plus grand des hommes (TAI 21), aussi robuste qu'un forgeron (FOR 21) et carré qu'un chevalier (CON 21). Malhabile (DEX 6 hors de l'eau, 12 dans l'eau) et trébuchante, elle émerge d'un bond de l'écume et s'accroupit devant le personnage, le fixant

de ses grands yeux globuleux, à quelques centimètres de son visage. Sa chevelure autrefois noire comme la nuit et si magnifique que les dieux aimaient à s'y perdre est aujourd'hui semblable à un enchevêtrement de goémons et de varech dans lequel nichent les coquillages. Sa peau jadis si pâle et douce, même si elle a gardé sa douceur est désormais semblable à des écailles de poisson, douces mais froides comme la mer glacée... Son visage seul a gardé sa beauté à l'exception de ses yeux gigantesque, semblant lui dévorer le visage et brûlant d'une faim dévorante. Le personnage a l'intuition que lui seul pourra la satisfaire. Et pourtant malgré la répulsion que l'odeur de poisson mort peut faire naître chez lui, il se découvre une étrange attirance pour son corps disproportionné. Le personnage doit néanmoins faire un **jet en Valeureux** à -5, pour savoir si son estomac tient le choc.

- Si **jet réussi en Valeureux**, le personnage peut courtiser normalement Gunnold.
- Si **jet échoué en Valeureux**, le personnage doit faire un **jet en Complaisant**, la peur et le choc de la vue de la « beauté » de Gunnlod lui ayant fait perdre tous ses moyens.

Si **jet réussi en Complaisant**, le personnage vomit et Gunnlod vexée, plonge dans les flots après l'avoir maudit. 2D6 serpents de mer se hissent alors sur terre afin de l'attaquer (identique à serpents de mer mais avec les modifications suivantes : VIT 1 et DEX 6). Maudit par la Géante, il perdra alors 1 point d'APP par jour où il restera en Zélande (ne pas le dire au joueur, mais réduire jour après jours sa beauté par des éruptions cutanées, une peau sèche, des lèvres gonflées, des pertes de cheveux...). Cette malédiction cesse dès qu'il obtient le pardon de Gunnlod (définitif) ou quitte le Zélande (provisoire et réapparaît dès son retour). Sa perte d'APP cesse dès qu'il atteint 6 dans la caractéristique.

Gunnold une fois la surprise du personnage passé lui demandera :

« Toi venir voir Gunnold ? Toi vouloir Gunnold ? »

Si le personnage répond par la négative, Gunnold essaiera de comprendre ses propos quels qu'ils soient, avec une méconnaissance totale des motivations et valeurs humaines... Après tout, cela lui fait passer le temps. Mais si le personnage ne parvient pas à attirer son intérêt, elle replongera à l'eau, lais-

sant le personnage seul face à 1D6 serpents de mer agressifs.

Si le personnage répond par la positive, elle se saisira de lui et l'entraînera dans un trou d'eau peu profond pour batifoler à son aise. La satisfaire demande plusieurs **jets en Energique** en opposition avec son **trait Luxurieux** de 18. Seule une réussite critique permet de combler ses attentes, une réussite normale entraîne le droit de recommencer, un échec également mais fait perdre au personnage 1D6 point de vie. Pour se séparer de l'étreinte de la Géante le personnage doit réussir un **jet en opposition** entre Luxurieux et Réfléchi, chaque tentative manquée l'oblige à passer un nouveau round dans ses bras.

En cas de réussite critique ou si au bout de 12 rounds de ce traitement il est toujours en vie la Géante est satisfaite et lui délivre un dernier baiser

avant de le laisser nu sur la grève... En cadeau elle lui laisse une coupe d'argent de géant (FOR 18 pour la manier, valeur 5£) décorée de motifs serpentins et d'illustrations de la lutte des géants contre les dieux (si **jet en Religion païenne** ou **Connaissance des gens** réussi, le personnage sait que sa vue provoque la colère des adeptes d'Odin). La coupe contient une gorgée d'hydromel apportant +3 en **Composition, Jouer d'un instrument, Chant** et **Eloquence**.

Gloire : 50 points pour avoir accomplis la quête de l'hydromel des dieux.

Cette campagne a été créée et jouée au sein du club de jeux de rôle Le Cercle Fantastique de Maisons-Alfort. Plus d'infos sur <http://www.cerclefantastique.fr>