



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Scénarios > L'Ordre d'Odin > **La campagne**

La campagne

dimanche 25 juin 2000, par [Mathieu Mazzoni](#)

Avertissement

Attention ce que je propose dans cet article c'est l'ordre d'Odin. Il y a de nombreuses manières de l'introduire dans votre campagne. L'idée de base que je donne ici n'est qu'un background, en l'occurrence celui de ma campagne, je ne fournis pas de scénarii à proprement parler. C'est à chaque conteur de faire de cette histoire ce qu'il veut, ainsi il pourra développer l'ordre d'Odin dans sa campagne quelle que soit la situation de ses joueurs. Je ne veux que donner certains conseils pour guider le conteur, et lui fournir un PNJ essentiel, Loan, qui se fait appeler à présent Imrik.

Il était une fois...

Les fées ont pendant longtemps vécu pacifiquement avec les hommes, jusqu'au jour où ceux-ci ont commencé à croire en un dieu unique.

Un grand conciliabule s'est tenu alors en Arcadie pour décider que faire face à cette nouvelle invention humaine. Plusieurs courants de pensée ont émergé :

Certaines fées ne voyant aucun danger dans la

religion

ont décidé de ne rien changer à leur comportement et

rapidement se sont enfermées dans leurs régions, interdisant l'entrée

aux humains. En dernier recours si les humains devenaient gênants, soit

l'on retournait en Arcadie soit l'on se défendait.

D'autres fées ont elles décidé d'intervenir,

pour certaines en se mélangeant aux humains pas encore sous le coup

de la religion pour en faire leurs alliés, ainsi naquit la maison Merinita.

Pour d'autres en acceptant aucunement l'avènement de la religion et

en menant une campagne violente contre celle-ci.

La maison Merinita est partagée par ces deux courants

de pensées, le pacifiste étant pour l'instant dominant.

Le courant d'action violent contre l'église vient

tout particulièrement des anciens dieux polythéistes, qui veulent

regagner leur puissance.

Voyant leurs efforts échouer avec la maison Merinita,

les fées divines portèrent leur intérêt sur l'ordre d'Odin.

Dans leur lutte discrète mais réelle contre

l'ordre d'Hermès, les druides d'Odin contractèrent une alliance

avec un être féerique très puissant : Loki.

Cette alliance ne plût pas à tous les druides



d'Odin et certains, méfiants, accusèrent Loki de se servir de l'ordre d'Odin pour certes affaiblir la chrétienté, mais pour aussi asseoir une religion où il serait le dieu unique.

Une alliance de circonstance formée entre des individus opposés le reste du temps affronta Loki et ses sbires, puis arriva à emprisonner son essence magiquement. Il y avait :

Siegfried, druide de la maison Tearner. C'est lui qui porta le coup fatal à Loki, qui avait prit la forme d'un grand dragon dryade, avec une lance forgée par Loan lui-même, mais il mourut lui aussi en même temps.

Bunehillde, valkirie féérique amoureuse de Siegfried, qui apporta la targe miroir. Après la mort de Loki elle porta le corps de son aimé en Arcadie.

Gorge, guerrier saint qui apporta Notüng, une épée qui dit-on lui aurait été donnée par l'ange Gabriel.

Jaërgen, un barde de Naël, qui suivit l'alliance et rapporta leurs hauts faits à travers plusieurs contes et chansons.

Andvarie, mage de la maison Tremere de l'ordre d'Hermès, qui par sa grande habileté déroba à Alberich, un nain forgeron, le Tarnhelmt (un casque magique) et l'anneau des Niebelungen, dans lequel fut enfermé Loki par un puissant rituel lancé par Andvarie.

Enfin Loan en personne, l'un des fondateurs de l'ordre d'Odin, affronta Loki, et forgea le bâton d'If sur son "cadavre". Car son essence drainée dans l'anneau, le corps de Loki se transforma en une gigantesque chaîne.

En " mourant " Loki prophétisa que si l'on parvenait à réunir L'épée Notüng, la lance forgée par Loan, la targe miroir, le Tarnhelmt, L'anneau des Niebelungen, le bâton d'If, le corps de Siegfried ou un morceau de celui-ci et que l'on récitait "der ring" composé par Jaërgen, alors Loki serait à nouveau libre.

Au temps présent...

L'épée Notüng repose certainement près du corps de George dans un lieu saint des alpes où il se serait retiré après la bataille.

La lance forgée par Loan et portée par Siegfried a été transportée en Arcadie avec le corps de ce dernier.

La targe miroir aurait été donnée à un mage de la maison Merinita qui l'aurait cachée dans son alliance.

Le Tarnhelmt et le Niebelungen ont certainement été cachés par Andvarie, avant que celui-ci ne disparaisse dans un crépuscule.

Le Bâton d'If est dans les mains de Loan qui a disparu pour fuir l'ordre d'Odin.

Bien sûr, l'ordre d'Odin ne rêve que d'une chose, c'est de réaliser la prophétie. Il recherche activement tous les objets. Certains mages de la maison Merinita et de la maison Tremere les recherchent aussi. Ainsi que Alberich le nain forgeron. Il se peut même que des envoyés du ciel souhaitent récupérer au moins un objet pour empêcher Loki de menacer la chrétienté de nouveau.

Quant aux joueurs ils vont eux aussi être entraînés



malgré eux dans cette histoire lorsque l'un d'eux entrera par hasard en possession de l'anneau des Niebelungen sans connaître sa véritable nature. Ils rencontreront par la même occasion Loan qui les guidera sur la voie de Loki et de l'ordre d'Odin.

My precious

Développer l'idée de campagne pour introduire l'ordre d'Odin ne pourra se faire que sur le long terme. Le conteur devrait prendre son temps et ne faire que périodiquement un scénario qui a un rapport direct avec la quête de Loki. Le mieux serait d'introduire discrètement en plus dans des scénarii qui n'ont rien à voir avec cette quête, de petits détails, des morceaux du puzzle. Il est très possible que l'un des PNJ que rencontre vos personnages s'intéresse à la résurrection de Loki et tente de leur voler l'anneau, alors que cela n'a strictement rien à voir avec l'histoire en cours.

L'un des PJ devra dans l'un de vos scénari entrer en possession de l'anneau, à vous de voir. Dans ma campagne c'est un Criamon qui après avoir gagné en certamen contre un jeune Tremere et gagné ainsi l'anneau confia ce dernier au PJ, car le poids de l'anneau était devenu trop grand.

En effet car si Loki est enfermé dans l'anneau il n'en a pas moins la possibilité de rendre " service " au porteur. Dans des cas extrêmes le PJ porteur entendra une voix dans sa tête qui lui proposera par exemple d'échapper de justesse à la mort contre un service. Au conteur de rentabiliser plus tard ce service.

Ensuite l'anneau apportera un " bonus " au porteur. Une vertu à + 1 de son choix. En contrepartie le PJ gagnera secrètement le vice à -1 obsession : l'anneau. A vous de rendre la paranoïa du PJ en lui faisant remarquer régulièrement que tel ou tel PNJ porte un regard envieux sur l'anneau.

Vous pouvez bien sur être plus cool avec vos PNJ et leur faire comprendre que l'anneau doit être gardé et protégé, mais qu'il ne faut en aucune manière le passer. Maintenant la tentation peut pour certains PJ être grande.

Un mage désireux de plaisir

Le problème de l'anneau réglé, il faudra introduire Imrik (Loan). Assez facile puisque ce dernier est un grand voyageur, et que son bâton ayant un lien mystique avec l'anneau, comme tous les autres objets qui font partie de la prophétie, le guidera jusqu'aux PJ.

Imrik a tout son temps puisqu'il est pratiquement immortel (voir sa fiche), il pourra par l'intermédiaire de son familier espionner les PJ et intervenir quand bon lui semble. Sauver les PJ pourrait être un bon événement, car ainsi Imrik sera sûr de gagner leur confiance. Par la suite il fera tout pour cela, il utilisera sa magie pour aider les PJ, mais jamais de manière trop impressionnante.

Si Imrik souhaite retrouver l'anneau c'est pour empêcher qu'il ne tombe dans de mauvaises mains, car



l'anneau ayant un lien mystique avec les autres objets de la prophétie, il servirait de clef pour tous les retrouver (attention précision : les objets entre eux n'ont pas de lien mystique).

Imrik ne dira rien de l'anneau et de son secret avant d'être sûr des bons sentiments de ses nouveaux gardiens. Il ne fera rien non plus pour le voler car dans une alliance même peu puissante de l'ordre d'Hermès, qu'il peut en plus facilement surveiller, c'est pour lui la meilleure cachette. Dans ma campagne Imrik et même devenue un membre de l'alliance des PJ. N'ayant comme seul but de protéger l'anneau et ses possesseurs, il n'essaiera pas de prendre le pouvoir dans l'alliance, car il faut bien dire, il n'en a rien à faire.

La possession de l'anneau induit donc deux possibilités : soit par celui-ci vous faites retrouver les autres objets de la prophétie par les joueurs ; soit certaines personnes ont en leur possession l'un des objets, qui leur permet de remonter jusqu'à l'anneau (par le lien mystique).

Il serait donc bien que le conteur mette en place un

ou plusieurs antagonistes recherchant l'anneau. A vous de faire des adversaires récurrents de qualité.

A un moment ou à un autre le voile du mystère se lèvera et les PJ devront alors prendre position. La réapparition de Loki est un danger réel pour l'ordre d'Hermès, à vous de voir jusqu'où vous voulez mener le combat. Il est possible que les joueurs suivent les plans de Loki, par exemple si vos joueurs sont une bande de Merinita qui rêvent de casser du curé. Loki n'est pas un mauvais " maître ", ce n'est pas un démon, l'âme des PJ ne l'intéresse pas.

Enfin il est important pour la campagne de bien déterminer les vrais valeur des objets de la prophétie. Rien ne vous oblige à en faire des artefacts surpuissants, dans ma version ils n'ont que de petits pouvoirs, ce qui importe c'est que réunis ils soient dangereux. Vous pouvez même en faire de simples objets magnifiquement ouvragés qui n'ont aucun pouvoir. Maintenant il faut être sûr que cela ne démotive pas vos joueurs de partir en quête d'objets qui ne leur apportent pas de réels avantages.