

WARHAMMER - Le Jeu de Rôle Fantastique

LE ROI DU NORD

Un scénario de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Scénario réalisé pour le Tome 20 du Grimoire :
CHAOS – Les Terres du Nord

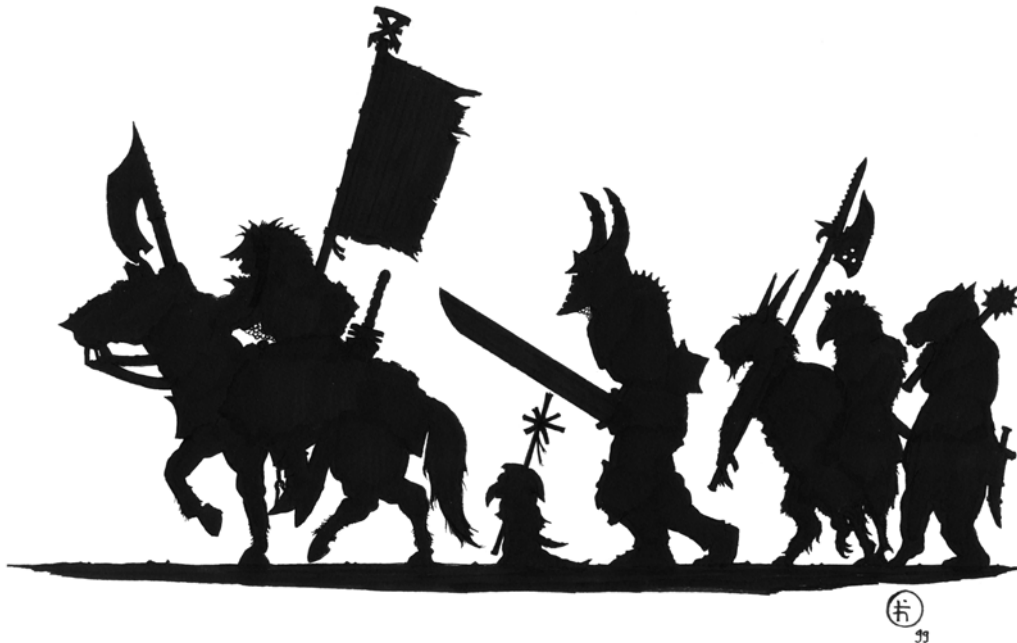


illustration © 2005 Denis TAVERNE pour Le Grimoire

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Introduction

On raconte en Norsca, dans le royaume de Vestland, que le Jarl Luff Ornson avait l'étoffe d'un roi. Riche, puissant et généreux, il accueillait tous ceux qui souhaitaient le rencontrer sous son hall, pour accroître sa popularité lors du prochain Althing qui le désignerait probablement roi de tout le Vestland. Un soir, après une terrible tempête lors du plus terrible hiver que nul ancien n'avait encore jamais connu, qui fut chanté par les skalds encore des générations plus tard, un inconnu se présenta chez le Jarl. Il était nu et couvert de blessures, aux portes du Doedigard. Luff Ornson hésita devant cette bouche à nourrir de plus, puis accepta d'accueillir son hôte. L'étranger fut pansé et nourri. Devant son attitude et son appétit, très vite les Thralls murmurèrent que l'inconnu ne pouvait être qu'un Ulfwerener. Quand celui-ci fut rétabli, Luff Ornson le fit venir devant lui et demanda son nom à l'étranger. « Je suis Skroll Olricsbarns. Pour m'avoir accueilli, je vais te faire un présent ». Luff Ornson lui déclara qu'il en serait fort surpris : Skroll n'avait pour toute possession que les vêtements offerts par les Thralls du Jarl. Alors Skroll sourit du sourire de fauve propre aux Ulfwereners. Lentement, il saisit une de ses dents et se l'arracha. Il la tendit, sanglante, au Jarl en disant ceci : « La meute la plus puissante de Norsca viendra à toi si tu baignes cette dent dans le sang, en hurlant mon nom comme on hurle aux lunes au milieu de la nuit ». Puis sur ce, Skroll prit son apparence de loup, un majestueux mâle à la fourrure immaculée, et d'un bond ouvrit les lourdes portes du hall pour disparaître dans le blizzard. Luff Ornson fit ranger précieusement la dent de Skroll, en interdisant toutefois à quiconque de l'utiliser : ne disait-on pas que les Ulfwereners au pelage blanc étaient de redoutables sorciers ? En ces temps de défiance envers tout ce qui était magique, on jugea sage la décision du futur roi de Vestland.

Malheureusement pour lui, Luff Ornson ne devint jamais le maître du Vestland. Il fut défait par un terrible guerrier de la tribu de l'Aigle, le jour qui précéda l'Althing. La dent de Skroll fut ensuite précieusement conservée à Gottborg, désormais appelée Swerborg, jusqu'à aujourd'hui.

Comment utiliser ce scénario, par Johannes Von Nuln

- Si vous jouez avec le livre de Warhammer JDR 1^{ère} édition, vous devriez situer l'action entre l'année 2516 et 2520. Le Roi Gustav Swer, règne depuis quelques temps sur le Vestland, la partie occidentale de la péninsule nordique, tandis que les terres du sud et de l'est sont sous la domination du Haut Roi Svein, descendant d'une longue lignée de souverains. La Tempête du Chaos ne s'est pas encore déversée sur la Norsca et l'Empire, mais Tzeentch, le Dieu du Changement, essaye de devancer ses trois rivaux. Ainsi, en semant le désordre pour son propre compte, il espère ne pas avoir à s'allier aux autres Puissances de la Ruine et pouvoir s'emparer du Vieux Monde par ses propres moyens, avant l'avènement d'Archaon. Dans ce but, il espère placer sa marionnette Woden Hurston, sur le trône de Norsca.

- Si vous jouez avec le livre de Warhammer JDR 2nde édition, vous devriez situer l'action à partir de l'année 2523. La Tempête du Chaos, s'est écrasée sur Middenheim et les Hordes d'Archaon, le Seigneur de la fin des Temps, se sont repliées vers le nord. Tzeentch, l'Architecte des destinées, ne peut admettre la défaite du Chaos et tente de renverser les événements en sa faveur, profitant de la faiblesse des Norses qui ont résisté aux passages des Puissances de la Ruine. Le Grand Mutateur compte semer la discorde entre les survivants des royaumes du Vestland et de Midgard. Ainsi il espère engager leurs souverains respectifs Gustav Swer et Svein Torrson, dans un combat fratricide, et pouvoir placer sa marionnette Woden Hurston, sur le trône de Norsca.

- Dans tous les cas et si ce n'est pas déjà fait, courez chez votre revendeur préféré ou connectez vous au site du Grimoire et procurez vous un exemplaire du tome 20 : CHAOS – Les Terres du Nord. En plus de faire une bonne action en soutenant notre association, vous aurez accès à l'ensemble des informations nécessaires au bon déroulement de cette aventure.

Il a une dent contre les PJs

Woden Hurstson est un Jarl du Vestland, et en tant que tel il connaît la saga de Luff Ornson, ainsi que l'épisode de la dent de Skroll. Il a décidé de faire de cet artefact l'outil de sa gloire. Car il faut vous dire que Woden souffre d'une folie pouvant conduire au pire : la mégalomanie. Ce trouble qui l'atteint n'est pas dû seulement à son cerveau défaillant, mais à un mal mille fois plus terrible qui ronge son âme en secret. Le délire de pouvoir de Woden a attiré l'attention de Tzeentch, le dieu du Chaos de la magie et du changement. La proximité de la demeure de l'Architecte des Destinées avec la Norsca, lui a permis de sonder puis d'influencer les rêves de splendeur de Woden. Ainsi, il a fait du Jarl sa marionnette et il compte bien se servir de lui et du pouvoir de la dent pour briser la Norsca.

Woden, influencé par Tzeentch, croit être le descendant de Wolfrik, le saint patron de Norsca qui repoussa les forces du Chaos il y a 2500 ans et instaura le culte d'Orlic (en plus, leur prénom commence par la même lettre, si ça c'est pas un signe...). Par conséquent, Woden a décidé tout naturellement d'unifier la Norsca sous son règne et de bannir la lignée d'Unlaf Torsson du trône du Haut Roi. Woden veut s'emparer de la couronne du Vestland et de celle du Haut Roi de la Norsca. Il a conçu un plan délirant, avec l'aide d'un Ulfwerener fréquentant la société des Nordiques, Tröd Wulfson. Tröd espère, quant à lui, une fois la Dent de Skroll en sa possession, asseoir son prestige parmi les siens dans le Nord. De là à dire que Tröd lui-même aurait subi l'influence de Tzeentch...

Woden va attaquer Marienburg pour que celle-ci demande des comptes au Haut Roi de Norsca. Woden étant un Jarl du Roi du Vestland, Gustav Swer, le Haut Roi Svein va demander des comptes à ce dernier. Or, Woden, grâce à un allié proche du Haut Roi, Olaf Nordenstern, va accuser les sujets de Svein d'avoir voulu dérober une importante relique du Vestland : la Dent de Skroll. Tout le monde va s'accuser mutuellement. L'ambassade de Marienburg, donc les PJs, va servir à allumer la mèche de cette poudrière norse.

Castings des méchants par ordre d'apparition dans le scénario:

Olaf Nordenstern : ce Jarl influent, espion à la solde de l'Empire (dont il se contente de tirer des subsides pour ses propres plans) a passé un accord secret avec Woden. Ce dernier va créer un *casus belli* entre le Roi du Vestland, Gustav Sver et le Haut Roi Svein. Olaf pousse le Haut Roi à la guerre, Woden en fait de même de son côté. Et chacun supprime le souverain qui le gêne pour prendre sa place. Olaf paye un Skald à Olricstaad pour prédire des malheurs à l'arrivée des PJs. *Olaf ignore le véritable plan de Woden*, et n'a pas l'intention de garder celui-ci Roi du Vestland après sa victoire. Il a envoyé auprès de ce dernier un de ses guerriers, Bjorn Serrendson avec pour mission de créer de son côté un *casus belli* entre les royaumes : le pauvre Bjorn ignorait qu'il le ferait avec son sang...

Woden Hurstson : c'est un mégalomane, qui veut tout, tout de suite. Notons qu'il est tellement mégalomane, que s'il avoue son plan, il ne parlera pas d'Olaf Nordenstern, pour s'attribuer tous les mérites. Il a évidemment menti à Olaf Nordenstern : jamais il ne partagera le pouvoir.

Gord Trönson est un charpentier de marine malheureux. Un de ses mâts a une fois souffert de malfaçon et sa réputation en a pâti. Seul Woden Hurstson continue à faire appel à lui, pour en faire son débiteur. Car Görd a une lourde dette à payer (tout un Drakkar à rembourser !), et avec un seul client il ne s'en sort pas. Le sachant doué pour la sculpture, Woden lui a proposé de faire une fausse Dent de Skroll en échange du règlement intégral de ses dettes. Görd a cédé.

Tröd Wulfson : Bras droit de Woden. C'est un Ulfwerener fasciné par la saga de Skroll. Tröd désire récupérer la dent pour s'imposer parmi les siens, loin dans le nord. Il aime le sang et la bataille, et les meurtres qu'il peut commettre sont pour lui comme des mises en bouche. Il ne pense pas que Woden voudra le trahir à la fin. C'est Tröd qui a contacté les Maraudeurs du Chaos et leur a juré d'ouvrir les portes d'Olricstaad. En gage de bonne foi, Tröd a assassiné une famille complète dans une ferme. De même, il a indiqué un chemin discret, permettant de tomber presque par surprise sur Olricstaad.

Sven Barbe-fourchue : Marchand sans scrupule, il a amené les thralls de Woden à Olricstaad jusqu'au repaire de Tröd. De même, sur son Knarr, Sven a attendu que les drakkars portant les personnes enlevées viennent à un point de rendez-vous. Ils ont transbordé les victimes. Puis Tröd, l'Ulfwerener, l'a rejoint. Sven est retourné à Olricstaad déposer sa marchandise secrètement. Malheureusement pour lui, Tröd le contraint à rester et à faire chercher les hommes de son bateau pour « fêter sa bonne fortune ». Le Knarr de Sven mouille donc sans âme qui vive dans le port d'Olricstaad. Quant aux trois autres Drakkars de Woden, ils sont retournés sur ses terres : le Jarl n'a pas l'intention de perdre ses forces dans les batailles à venir ! Il y a de fortes chances que les PJ ne rencontrent jamais que le cadavre de Sven.

La dent de Skroll :

un croc magnifique et monstrueux, gravé de multiples runes, ni proprement Futhark, ni naine, mais indéniablement magique.

Si on la trempe dans le sang de 36 humains, loups ou demi-humains, en hurlant Skroll une fois le croc imbibé, créera un portail démoniaque qui fera jaillir 6D6 loup démoniaques (prendre Diablotin en V2), tous les tours, en sachant que le pouvoir de la dent dure

10D6tours... En fait, le gros problème, c'est que les loups sont frénétiques et tuent tous ceux qu'ils rencontrent, invocateur compris...

La dent a longtemps été réclamée par le temple d'Olricksstaad, arguant que Skroll se disait directement Olricsbarn, fils d'Olric.

Les Ulfwereners n'ont jamais réclamé la dent de Skroll. D'aucuns disent que c'est normal, c'était un cadeau. D'autres disent que Skroll n'a pas bonne réputation chez eux...

La Dent de Skroll était assez facile à voler car la famille royale l'exhibait parmi les armes décorant le hall, symbole de son pouvoir et de la sagesse d'un ancêtre glorieux, Luff Ornson. Aucun Nordique n'aurait osé dérober une relique liée à un magicien Ulfwerener. Pas un étranger.

Le plan de Woden Hurstson, qui veut être Haut Roi à la place du Haut Roi

Introduction : Woden va déclencher une situation de crise. Pour cela ,il attaque Marienburg avec quatre drakkars, deux faisant diversion, deux enlevant des pauvres pêcheurs. Woden a aussi besoin de victimes pour un sacrifice. L'attaque a lieu lors d'une nuit au ciel couvert. De retour en Norsca, les drakkars se séparent : deux vont à Sverborg avec Woden et Tröd, ceux transportant les victimes rejoignent le Knarr de Sven barbe-fourchue pour y transborder les prisonniers.

➤ C'est lors de l'attaque que les joueurs vont entrer dans l'aventure.

Premier acte : Attaquer Marienburg est une atteinte à tous les traités signés par les Nordiques. Woden sait que le Staadtholder de la cité va demander une explication au Haut Roi de Norsca à Olricstaad. Tout désignera ses propres hommes. Le Haut Roi exigera donc des comptes à son tour au Roi du Vestland, puisque Woden est son Jarl. Pour être sûr que le Haut Roi agisse ainsi, Woden intrigue avec un de ses conseillers, Olaf Nordenstern.

➤ L'ambassade du Haut Roi accompagnera l'ambassade de Marienburg en Vestland, pour faire la lumière sur cette affaire.

Deuxième acte : Le Roi du Vestland recevra l'ambassade de Marienburg et du Haut Roi. Woden compte tout faire pour que l'ambassade se sente insultée. Il accusera les gens de Marienburg d'avoir payé un homme pour voler la Dent de Skroll, une précieuse relique. En fait, c'est Woden lui-même qui a substitué la vraie dent à une fausse, exécutant le « voleur malchanceux ». Ce dernier n'est rien d'autre qu'un homme d'Olaf Nordenstern, sacrifié pour la cause.

➤ La vraie relique est partie avec un drakkar et Tröd Wulfson. Tröd retrouve Sven barbe-fourchue en mer. Avec lui et les prisonniers, il regagne Olricstaad où ils débarquent secrètement. Les trois drakkars de Woden retournent sur les terres du Jarl.

Troisième acte : Woden attisera la colère du Roi du Vestland, prêchant une attaque préventive avant que le Haut Roi ne vienne en force avec les gens de Marienburg aux redoutables canons.

➤ Pendant ce temps, une armée de Maraudeurs du Chaos est en marche pour Olricstaad. Seuls Tröd et Woden le savent. Lors de l'attaque sur Olricstaad, Tröd utilisera les pouvoirs de la Dent de Skroll pour semer le chaos dans la ville même, et permettre aux chaotiques de triompher. Puis il se cachera avec la relique.

Épilogue : Le Roi du Vestland et Woden arrivent avec leur flotte et délivrent la cité des Maraudeurs. Woden utilisera cette fois la relique, retrouvée par Tröd, pour chasser l'ennemi. Dans la bataille, il s'arrangera pour assassiner le Roi, le Haut Roi et Tröd. Devant son triomphe, Woden se fera élire Haut Roi de Norsca. Lors de son couronnement, il remettra la Dent de Skroll aux grands prêtres nordiques, en guise de son allégeance aux anciens Dieux. Woden estime pouvoir soumettre le reste de la Norsca, et chasser sans problème toute influence étrangère.

Les défauts du plan :

Woden pense ne jamais être démasqué. Woden pense que les résultats des batailles tourneront à chaque fois comme il l'entend. Woden et Tröd ignorent que l'utilisation de la Dent de Skroll n'est pas aussi simple que cela.

Les PJs dans tout ça ?

Vos PJs se trouvent à Marienburg. Pour quelle raison ? Ils en sont peut-être originaires. Sinon la recherche de travail est toujours une bonne excuse, et Marienburg représente un incroyable bassin d'emploi, dans tous les sens du terme. Ou encore, suite à la campagne Pour la gloire d'Ulric, vos PJs réfléchissent à leur expédition en Norsca, à moins qu'ils n'en reviennent.

Épisode 1 : Nuit barbare

Les PJs se trouvent dans une taverne. Elle doit se trouver dans le Suiddock (quartier du port originel, actif mais misérable malgré la présence de la bourse) ou le Guilderverld (plus chic, présence des guildes).

« *Au feu ! au feu !* » La taverne brûle à l'étage. Vous pouvez y mettre des personnes à sauver si vos PJs sont portés à l'héroïsme. Le problème, c'est qu'en plus des flammes, surgissent des barbares hirsutes, armés jusqu'aux dents, beuglant dans une langue incompréhensible. Les Nordiques frappent tous ceux qui s'opposent à eux, mêmes ceux qui ne s'opposent pas, d'ailleurs.

Si vos PJs se trouvent dans la rue à un moment donné, ils pourront voir d'autres foyers d'incendie, et des barbares courir partout. Sous l'effet de la panique, des lueurs des flammes, des hurlements des victimes, de la nuit, ont à l'impression qu'ils sont une centaine (en fait, une quarantaine).

Les Drakkars sont protégés par le reste de la troupe (une quarantaine), dont la moitié, arcs bandés, s'amuse à tirer des traits enflammés sur les bâtiments environnants. Quelques corps de soldats du guet gisent sur les quais. Une bonne volée de flèches devrait dissuader vos PJs d'être plus héroïque que nécessaire.

➤ Que vos PJs résistent ou fuient, un son de cor retentira, venant d'un autre quartier (le Vlakland pour être précis, quartier de pêcheurs et de pauvres). Les Nordiques retraitent vers leurs navires mouillants non loin, deux longs et terrifiants Drakkars.

Les Drakkars repartent, quelques canons tonneront de l'île de Rijker, on tirera quelques flèches enflammées pour repérer les navires ennemis, mais sans résultat probant. On s'activera à combattre les incendies, compter les morts (initiés de Morr), soigner les blessés (guérisseurs de Shallya) et empêcher des voleurs d'en profiter. Bref, une nuit difficile...

Épisode 2 : Une cité en état de choc

Au matin, on ne parle que de ça. On dit les pires choses, on affirme même que des gens ont été enlevés !

➤ Si vos PJs ont été héroïque (il suffit d'avoir affronté un Nordique, même pas de le blesser), on parle d'eux et des soldats envoyés par le Stadhouders lui-même viendront les chercher. La cité a besoin d'eux. On les conduira au Stadsraad (le parlement) dans le quartier du Paleisbuurt.

➤ Si vos PJs n'ont guère brillé (comme le Marienbourgeois de base), on vient quand même les chercher. On a besoin de témoin. Qui ? Suivez-nous au Stadsraad !

Au Stadsraad se tient une session extraordinaire, les PJs pourront l'entendre. On ne les conduit pas à l'assemblée, mais dans une pièce adjacente. En fait le Stadhouders (Van Raemerswijk), pour ne pas dire le Directeur, a déjà pris une décision, le Parlement va se contenter de l'entériner. Les PJs rencontrent **Van Seegluck**, un petit homme sec sobrement habillé de velours noir. Membre de la maison Rothemuur, il est le marchand (pour sa connaissance de la Norsca) désigné comme ambassadeur de Marienburg. Il va expliquer sa mission aux PJs :

« *Le Stadhouders m'a lui-même désigné pour une périlleuse mais glorieuse mission. Je dois demander des comptes au Haut Roi de Norsca, résidant à Olrcistaad. Il doit expliquer ces actes inqualifiables et dédommager notre cité et ses citoyens* ».

➤ Si les PJs ont été héroïque, il les a choisis pour l'accompagner eu égard à leur attitude et qu'ils ont été témoin direct de l'événement. Si les PJs renâclent, Van Seegluck reconnaîtra qu'il n'a pas trouvé beaucoup de volontaires (la Norsca c'est loin, et guère accueillant). Si les PJs parlent argent, il leur parlera civisme. S'ils insistent (il s'y attend), il promet 100

guilders (couronnes) par personne (le prix est négociable, mais Van Seegluck est redoutable). Si les PJs étaient en délicatesse avec la justice, il peut trouver un arrangement (pour tout problème ne relevant pas des crimes de sang).

- Si les PJs n'ont guère montré de sens civique, l'ambassadeur les réquisitionne en tant que témoins. Les PJs peuvent exiger un dédommagement (affaires en cours, etc.), et la base pour Van Seegluck est de 50 guilders. Si les PJs ont des compétences rares (magicien, etc.) ou utiles en Norsca (épée à deux mains, etc.) Van Seegluck montera à 100 guilders, comme ci dessus.

La mission est prévue pour deux mois (nourriture et logement pris en charge par la ville). Au delà des deux mois, cela veut dire être bloqué par les glaces. Le départ est prévue à la première marée, le lendemain matin.

Une fois les PJs engagés Van Seegluck dévoile plus d'informations :

« Les Nordiques employés comme gardes à la Cathédrale de Manaan ne comprennent pas le geste de leurs frères. Une demi-douzaine d'entre eux vont accompagner l'ambassade, cela fera plusieurs traducteurs de disponibles et de bons guerriers. Il y a un fait très dommageable pour la cité : une attaque, plus discrète, a eu lieu dans le Vlakland. Deux Drakkars ont servi à enlever de force pas moins de seize de nos concitoyens. Pour l'instant le Stadholder nie le fait. Il s'agit d'abord de calmer les esprits. En plus de cela, la cité déplore sept bâtiments de calcinés, vingt-trois endommagés, quinze morts et pas moins de trente-sept blessés, dont huit graves. Par conséquent, Marienburg pense exiger au minimum l'équivalent de dix Drakkars chargés de produits nordiques (bois, poissons, ambre, armes, etc.), et la restitution de toutes les personnes enlevées, ou du moins de leurs dépouilles. »

Notons que tout Drakkar supplémentaire obtenu ira directement à la famille Rothemuur (ça, Van Seegluck ne le dit pas, c'est la carotte qui le motive).

- *Et si vos PJs ont capturé un Nordique (qui ne parle que Nordique) ?* S'ils l'ont remis aux autorités la veille, celui-ci est mort sous la torture sans rien dire. Si les PJs l'ont interrogé et l'ont compris, alors ils peuvent demander facilement 50 guilders de plus chacun. Mais le Nordique ne sait qu'une chose : il devait faire diversion, et sert le Jarl Woden Hurstson du Vestland. Si ce Nordique est vivant, il restera à Marienburg en tant qu'otage.

Épisode 3 : La Vierge aux Griffes

C'est le nom du bâtiment affrété à la hâte par le Parlement. Mi-vaisseau de guerre, mi navire diplomatique, ce trois mâts a fière allure avec sa jeune fille au visage serein et aux mains prolongées d'énormes serres en sculpture de proue. Le château arrière est équipé d'une baliste, les flancs bâbord et tribord de deux bombardes.

- Le capitaine du Vaisseau est un Bretonnien d'origine, Hugues Faufrais, fieffé marin, réfugié dans la marine de Marienburg après des indécidables auprès de la flotte de l'Anguille.

Le départ est prévu au matin du deuxième jour suivant l'attaque. Le vaisseau, après une brève cérémonie présidée par le Stadholder (**« espoirs de la cité, héroïques messagers de la paix, etc. »**) en présence des membres de toutes les familles influentes de Marienburg, et ça fait du beau linge, lèvera l'ancre.

Le voyage jusqu'à Olicstadd dure huit jours. Au MJ de voir s'il le rend plus nerveux que prévu (créature, tempête, etc.).

Le navire transporte des flèches, corps (si les PJs en ont tué un), armes etc. ayant appartenus aux agresseurs. Van Seegluck dispose de la liste des seize personnes disparues.

Épisode 4 : À la cour du Haut Roi

- Une description de la cité d'Olrictaad ? Voir la Norsca !

Le représentant de Marienburg, Gnud van den Hilk, accueillera Van Seegluck et les PJs sur le quais. Il a accouru en identifiant le navire. Il conduira tout le monde chez lui. Là, Van Seegluck lui expliquera la mission. Le représentant va arranger une rencontre avec le Haut Roi le jour même. En attendant, donnez quartiers libres aux PJs.

- Au moment de se rendre à l'audience du Haut Roi, un Skald viendra montrer les PJs du doigts, et en Nordique il les accusera de venir porter le malheur. Il le hurlera jusqu'à ce qu'un garde le fasse fuir. (si les PJs le recherchent plus tard, il aura quitté la ville).

Le **Haut Roi** Svein porte bien son titre, il est impressionnant. Plusieurs Jarls sont présents (dont Olaf Nordenstern). N'hésitez pas à créer quelques personnalités ou héros, la Norsca ce n'est pas le Vieux Monde ! La « cour » n'est pas aussi policée que dans le sud. Vous êtes un homme ou une femme libre ? Alors vous parlez, vous en avez le droit. Veillez juste à ne pas manquer de respect... Rappelez vous que pour les Nordiques, tuer quelqu'un au grand jour n'est pas le pire des crimes, c'est juste un meurtre.

Le Haut Roi, qui parle l'Occidental avec un terrible accent, écoutera calmement le rapport de l'ambassadeur et les témoignages des PJs. Les preuves matérielles déballées par Van Seegluck sont pour le moins accablantes (surtout s'il a un cadavre de Nordique avec lui, emballé dans des peaux de bêtes, ou un prisonnier). Il n'y a plus de doutes. Pour tout le monde, le coup a été fait par des gens du **Jarl Woden Hurstson**. Or, ce Jarl est directement sous l'autorité du Roi du Vestland, Gustav Swer. **Olaf Nordenstern** se montrera très véhément à l'égard du royaume voisin, et réclamera que l'Althing, la haute cour de justice règle ça à Olrictaad. Le grand prêtre d'Olrictaad, aussi présent, écoutera attentivement (il sent les prémises d'une guerre).

- Le Haut Roi « autorise » Van Seegluck à se rendre à **Swerborg**, et il va y joindre deux Drakkars d'escorte, l'un occupé par sa propre ambassade (dirigée par **Törn Dorgson**, un Jarl âgé et borgne, plus diplomate qu'un Nordenstern). Attaquer une cité amie ça ne se fait pas ! Le Haut Roi veut que Woden Hurstson vienne s'expliquer devant lui ! Le Haut Roi donne deux mois pour être de retour (voyage d'un peu moins de deux semaines selon le temps) la réponse du roi de Vestland ne devra pas traîner ! Sinon, les armes parleront sûrement.

Van Seegluck commencera à être inquiet. Il ne sait pas si une guerre intestine serait profitable à Marienburg, mais il y aurait peut-être des affaires en cas de conflits, non ? Pour l'instant il poursuit sa mission. Et puis, c'est vrai, il y seize malheureux à récupérer.

Épisode 5 : Il était une fois dans l'Ouest

Le voyage peut se faire paisiblement ou non, au MJ de voir.

Swerborg est plus petite qu'Olrictaad, mais beaucoup de Drakkars sont présents, comme prêts pour la guerre.

- Des PJs attentifs, au prix d'un test d'Intelligence, reconnaîtront un des Drakkars qui avait débarqué les Nordiques qu'ils ont affrontés (s'ils les ont vu à Marienburg).

L'accueil est sinistre. Il y a les différents membres d'un homme exposé sur des pics.

- un Skald harcèle de ses prédications néfastes l'ambassade, jusqu'au palais royal, comme à Olrictaad !

La double ambassade est reçue froidement par le massif Roi du Vestland, Gustav Swer. Il y a beaucoup de guerriers. Törd Dogson demandera le pourquoi de la macabre exposition : « *Cet homme a voulu dérober la Dent de Skroll, mais il a été surpris et exécuté. La Dent est maintenant en sécurité. Que voulez-vous ?* ».

Van Seegluck et Törd Dorgson disent ce qui s'est passé, et le désir du Haut Roi de passer Woden Hurstson devant l'Althing. Or Woden NIE TOUT et il a un atout majeur :

« Celui qui a voulu dérober la Dent de Skroll n'est autre que Björn Serrendson, un guerrier d'Olaf Nordenstern, un des Jarls les plus écoutés du Haut Roi, venu ici en ami, c'est un complot ! Il voulait sûrement revendre la relique aux cupides marchands de Marienburg ! »

La situation est grave, tout le monde accuse tout le monde. Si les PJs ont emmenés un pillard comme prisonnier, Woden dira que celui-ci a quitté son service depuis plusieurs mois, pour celui d'Olaf Nordenstern. Woden n'est pas à un mensonge près.

Le Roi Gustav sait que refuser d'envoyer Woden au Haut Roi Svein est un *casus belli*. Mais l'ingérence du Haut Roi dans ses affaires l'irrite. Or, il a confiance dans son Jarl, ne vient-il pas d'empêcher le vol d'une précieuse relique ? Maintenant il va réfléchir. Il se donne trois jours pour cela.

« Je vous donnerai ma réponse dans trois jours. »

Épisode 6 : La traque à la rumeur

Van Seegluck ordonne aux PJs de trouver quelque chose contre le Jarl Woden Hurstson, qui manifestement est leur pire ennemi. L'ambassadeur étant l'ambassadeur, il ne peut se permettre de déambuler, et doit rester près du Roi pour essayer de faire triompher la diplomatie.

La population de Swerborg est composée de Nordiques parlant le Nordique, mais beaucoup ont voyagé dans le sud ou ont appris des rudiments d'Occidental avec un parent revenu de « voyage ». La barrière de la langue posera moins de problème que prévu.

Enfin, les PJs peuvent se faire accompagner par des Nordiques de la cathédrale de Manaan. Attention, toutefois, ces guerriers sont des fidèles du Haut-Roi et les gens de Swerborg le savent, et savent que cela peut déplaire à leur propre Roi s'ils parlent avec. Les guerriers de Woden ont ordre de se taire.

- *Ce que l'on peut apprendre concernant Woden sur les quais, dans les tavernes :*
 - ✓ les quatre Drakkars du Jarls Woden Hurstson sont sortis en mer il y a peu de temps. Deux seulement sont revenus.
 - ✓ Un des Drakkars de Woden est reparti. On ne sait pour où. Il y avait le bras droit de Woden, **Tröd Wulfson** (un Ulfwerener, ça se remarque), à bord. C'était le jour de la tentative de vol de la relique, peu après en fait.
 - ✓ **Gord Trönson** est un maître charpentier qui travaille sur les navires de Woden (si les PJs cherchent quelqu'un qui aurait préparé les Drakkars pour le raid).
 - ✓ Le Jarl Woden est en relation avec **Sven Barbe-fourchue**, un marchand peu scrupuleux. On dit qu'avec son Knarr il a emmené plein de thralls du Jarl pour être sacrifiés aux anciens Dieux de la Mer. Non, Sven n'est plus ici.
- *Ce que l'on peut apprendre sur la Dent de Skroll sur les quais, dans les tavernes :*
 - ✓ Désormais elle est enfermée dans un coffre, dans une salle fermée, sans fenêtre, et gardée par un guerrier. Nul ne peut la voir jusqu'à nouvel ordre. Son voleur a été tué lors de sa tentative. Il a été tué par Woden Hurstson et Tröd Wulfson.
 - ✓ Sa légende (voir au début du scénario), les PJs peuvent l'obtenir d'un Skald ou d'un Jarl, ou encore d'une personne bien installée (aubergiste, maître artisan). C'est un puissant objet magique, même si on ne la jamais utilisée.
 - ✓ Un vieux Skald, **Tald Derrson** voudrait bien revoir la Dent. Il est si vieux, que cela lui a fait un choc quand on l'a volé. Mais le Roi a refusé d'accéder à sa requête.

Épisode 7 : Témoins numéros 1 ?

➤ *Les PJs peuvent chercher à voir le vieux Skald, Tald Derrson*

Celui-ci erre en ville, mais repasse souvent au palais. Il connaît leur langue. Attention, c'est un personnage éminent et il serait mal avisé de le contrarier ou de le brutaliser. Il ne comprend pas pourquoi le Roi Gustav lui interdit de voir la Dent.

- ✓ Il s'est renseigné, et a appris que c'était Woden qui avait conseillé au roi de ne plus montrer la Dent à quiconque tant qu'il n'y aurait pas eu la visite d'une ambassade, et qu'il aurait répondu. Pourquoi ? Tous des voleurs !
- ✓ D'ailleurs, c'est Woden et son sbire, Tröd, qui ont tué Bjorn Serrendson pour l'empêcher de voler la relique.
- ✓ Tald est la seule personne à pouvoir dire quelles sont les effets supposés de la Dent de Skroll. Important : il ignore toutefois que la meute invoquée est incontrôlable, mais il se méfie beaucoup de Skroll, réputé dans les sagas pour faire des cadeaux empoisonnés ou à double tranchants.
- ✓ Si les PJs s'entendent bien avec Tald, il pourra se renseigner sur le Skald qui a accueilli de ses cris leur venue. Ce dernier ne pourra rien refuser au vieux maître : Woden l'a payé pour prédire le malheur. D'ailleurs beaucoup d'or circule en ce moment. On dit que Gord Trönson a payé sa plus vieille dette.

➤ *Les PJs peuvent chercher à voir Gord Trönson.*

Si on lui parle de raids, il dira que le Jarl fait ce qu'il veut, et que cela ne le regarde pas. Il sera très vite nerveux dès qu'on lui parlera de la Dent de Skroll. Et pour cause, sa conscience le travaille. Il n'avouera rien, hormis sous la torture. Mais si les PJs sont subtils, ils pourront voir à quel point ils le mettent mal à l'aise.

- ✓ S'ils le suivent, ils le verront se rendre chez Woden après leur visite. Si, bel exploit, ils surprennent la conversation (en Nordique), Woden hurlera au charpentier de se taire et de se rappeler qui est le maître. Ce que fera l'artisan. Les cris permettront peut-être aux PJs d'apprendre que Görd a rendu visite à Woden, s'ils ne l'avaient pas suivi.

➤ *Accuser Woden ?*

Sauf s'ils dévoilent la supercherie de la Dent de Skroll (voir plus bas), Van Seegluck leur déconseillera s'il lui en parle. L'homme a trop d'influence. Par contre, s'il est coupable ce serait bien de le démasquer : avec sa richesse, le Roi du Vestland trouverait sûrement de quoi dédommager Marienburg et le Haut Roi sans toucher à son or ni perdre la face.

Épisode 8 : La dent de Skroll

➤ *Voir la dent de Skroll*

Avec l'enquête, les PJs devraient finir par désirer voir la Dent. Van Seegluck sera d'accord : après tout, on a accusé les marchands de Marienburg de vouloir l'acheter, ils ont bien le droit de la voir.

- ✓ Il faudra argumenter sévèrement auprès du Roi, sans pour autant être trop accusateur à l'égard de Woden. Woden s'opposera de vive voix à ce que des « voleurs » voient la Dent.
- ✓ Le plus intelligent est peut-être de trouver un prétexte pour éloigner Woden quand l'ambassadeur et les PJs feront leur demande. Car hormis sa méfiance naturelle et les conseils de Woden, le Roi Gustav ne voit pas d'obstacle majeur à ce que les personnes mêlées à l'affaire voient la Dent. Notamment, si par exemple, c'est en présence d'un Skald estimé et respecté.
- ✓ Woden peut pousser un de ses hommes à provoquer un PJ en duel (holmgang, au premier qui s'écroule) s'il voit que le Roi va accéder à leur requête.

Si les Pjs ont le droit de voir la Dent, ulcéré Woden quittera les lieux s'il est présent (et il va d'ailleurs vraiment quitter le palais. Si quelqu'un le suit, avec sa troupe il file avec son Drakkar).

➤ *La Dent de Skroll :*

C'est une fausse. En bois, gravée comme il faut et bien peinte. Mais une fausse. Et c'est Woden qui l'a mise là. Le Roi était derrière lui, il n'a pas pu le voir faire l'échange.

- ✓ Toute personne possédant Sens de la magie touchant la dent (et réussissant son jet), verra la supercherie.
- ✓ Une personne possédant évaluation ou Art ou travail du bois, et réussissant le jet (avec un malus de 10%) voit le pot aux roses.
- ✓ Enfin, Tald Derrson criera au scandale tout de suite. Si un PJ demande au Roi de l'examiner, après un certain il verra la différence.

Le Roi comprendra très vite qu'il a été joué, surtout si les PJs lui mettent alors les points sur les i.

Épisode 9 : Woden or not Woden

➤ *Interceptor Woden ?*

Woden se battra jusqu'à la mort, en sachant qu'il est préférable de le capturer vivant (le Roi veut une condamnation exemplaire, et son mobile, Van Seegluck aussi). Woden avouera après une bonne provocation (un mégalomane ne résistera pas à l'idée de dévoiler ses plans). Le plan dévoilé, le Roi lève ses troupes pour aller récupérer la relique et sauver le Haut Roi. Van Seegluck l'accompagne, c'est excellent diplomatiquement.

➤ *Woden en fuite ?*

Il va sûrement rejoindre son complice qui a la Dent de Skroll. Si on interroge sur les quais (le roi peut obtenir TRES vite des informations) on saura qu'il est parti pour Olricstaad (les marins de Woden ont laissé filé deux trois infos à des femmes). Pourquoi ? Les PJs ont dû apprendre que Tröd avait quitté Swerborg peu après son retour avec Woden, sinon ils l'apprendront. Il a sûrement emmené la relique avec lui. Et Woden va le rejoindre !

➤ *Woden coupable :*

Le Roi Gustav déclarera aux ambassadeurs (Marienburg et Haut Roi) qu'il les payera avec la richesse du traître. Si Gord Trönson a été mentionné, il sera déclaré coupable et enfermé en attendant la prochaine assemblée de justice.

➤ *Poursuivre Woden :*

Si Woden fuit, le Roi lève tous les Drakkars disponibles (dix) et le traque. Van Seegluck voudra l'accompagner, c'est excellent diplomatiquement, et rien n'est joué ! La Vierge aux griffes est un trois mâts, si le vent est bon ça peut le faire.

Au MJ de voir si Woden est rattrapé. Si vos PJs ont bien joué à Swerborg, nous vous recommandons de leur faire rattraper le félon. Une petite bataille navale c'est toujours bon. Ensuite voir ci dessus Interceptor Woden.

➤ *Woden triomphant :*

La supercherie n'est pas démasquée. Les ambassadeurs repartent avec un « **Si le Haut Roi veut faire la justice sur nos terres, il n'a qu'à venir !** » royal. L'équivalent d'une déclaration de guerre avec le Haut Roi, quant à Marienburg ce sera au parlement de voir.

Épisode 10 : Retour à Olricstaad

➤ *Complot toujours en cours*

Si les PJs n'ont pas démasqué Woden, Olaf Nordenstern criera à la guerre contre le Roi pillard ! *A priori*, les PJs estimeront l'aventure finie. Sauf que le lendemain on annonce l'approche d'une armée de Maraudeurs du Chaos, arrivant à marche forcée. C'est curieux, elle semble trop faible pour prendre la ville... Personne ne sera autorisé à partir, on a besoin de tout le monde. Au MJ de voir où sont affectés les PJs, selon leurs compétences et selon leurs relations avec Van Seegluck (s'il pense qu'ils ont été nul, il suggérera au Haut Roi de les mettre en première ligne...). Si des PJs observent Olaf Nordenstern, il sera très surpris apparemment de cette attaque, comme s'il ne l'attendait pas de ce côté...

Le lendemain soir à minuit, alors que les Maraudeurs campent à deux jets de flèches des murs, dans son repaire Tröd, signant son arrêt de mort, utilisera la Dent de Skroll. Reportez vous au plan prévu par Woden pour savoir ce qui va se dérouler. Comment les PJs s'en sortiront-ils ? Redresseront-ils la situation ? Dans tous les cas il y aura des pertes lourdes... Il est évident qu'en cas de mort de Van Seegluck Marienburg ne payera rien aux PJs (même s'ils ne sont pas expressément ses gardes du corps !).

➤ *Complot dévoilé, Woden en fuite :*

Si Woden a fui avec succès, il aura foncé aussitôt au repaire de Tröd. Arrivé au port, le Roi du Vestland et les ambassadeurs iront expliquer la trahison de Woden au Haut Roi, sans pouvoir fournir de mobile. L'attaque des Maraudeurs se déroulera selon le même planning, et on soupçonnera fortement Woden d'être un corrompu. Les PJs n'ont que ce délais (deux jours) pour trouver les traîtres. Ce ne sera pas trop dur, beaucoup de témoins ont vu Woden (un mégalomane ulcéré, râleur, ça se remarque).

➤ *Woden neutralisé, sans rien dévoiler :*

Si Woden a été arrêté et n'a rien avoué, pourvu que les PJs pensent à chercher Tröd et la relique. Notons que le Roi du Vestland insistera beaucoup pour que des gens retrouvent la relique. Un devin peut voir que de nombreux mort auront lieu autour de la relique sous peu si on la retrouve pas. Heureusement, un Ulfwerener comme Tröd, beaucoup de gens le connaissent.

➤ *Trouver Tröd Wulfson :*

On peut apprendre qu'il a acheté récemment une maison (avec l'or de Woden) non loin des portes de la ville. Cette maison était jadis une taverne avec un vaste cellier. Tröd a avec lui six guerriers de Woden pour monter la garde. Il a enfermé au sous sol trente-six victimes (dont seize Marienbourgeois en piteux état, quatorze Thralls, Sven Barbe-fourchue et ses cinq hommes d'équipage), qu'il saignera à mort, dès la tombée de la nuit, la veille de l'attaque des Maraudeurs du Chaos. Trempant la Dent dans le sang des victimes enchaînées, il hurlera le nom de Skroll à la minuit. L'enfer se déchaînera.

Si Woden a parlé, les PJs savent où trouver Tröd.

Tröd se battra à mort, comme les guerriers.

Épisode 11 : L'attaque des Maraudeurs du Chaos

Si le plan de Woden n'est pas exécuté, à minuit les Maraudeurs lancent quand même leur attaque contre la ville. La cité est tout à fait en état de résister. Au MJ de voir les postes des PJs lors de l'attaque, selon leurs souhaits mais aussi éventuellement ceux de Van Seegluck (il peut être généreux comme rancunier, et a plus d'influence auprès des autorités de la ville). Les troupes Nordiques étant en force et derrière une position défensive solide, c'est un des rares moments où vos PJs peuvent courageusement affronter l'ennemi du Vieux Monde. N'hésitez pas à les faire combattre à côté de véritables héros de sagas et de sauvages Berserkers !

Il y aura toujours un Nordique pour porter secours à un PJ, et un soigneur pour s'occuper de lui en cas de blessure. Ce n'est pas tous les jours que l'on combat le Chaos avec un tel avantage. L'armée des Maraudeurs du Chaos compte environs cinq cents individus.

- Globalement, la bataille aura lieu en deux temps :
 - ✓ l'assaut des Maraudeurs contre les murailles et les portes. Ce sera un échec sanglant.
 - ✓ sortie des Nordiques à l'aube pour chasser définitivement les Chaotiques.

Utiliser la Dent de Skroll. Ce serait vraiment une très mauvaise idée, aucun des PNJs ne sera tenté. D'abord, cela implique un sacrifice humain duquel un guerrier Nordique ou un étranger ne retire aucune gloire. Si vos PJs sont assez sanguinaires (le Haut Roi peut fournir des thralls à sacrifier) pour utiliser la Dent, vous connaissez le résultat...

Précisons que l'influence de Tzeentch a largement contribué au succès des négociations de Tröd Wulfson avec les Maraudeurs.

Épilogue :

Si vos PJs se sont très bien débrouillés, ils seront récompensés par le Haut Roi. Ils ne recevront pas de présents, mais sa reconnaissance, ce qui est loin d'être négligeable. Si vous prévoyez de les garder en Norsca pour aller tâter du Chaos, plus au Nord, alors donnez des armes magiques à vos joueurs, ...

Dans tous les cas, selon votre campagne ou non, les PJs pourront éventuellement rester en Norsca. Ce ne sont pas les aventures qui manqueront.

Sinon, ils retourneront à Marienburg, et ils devraient en tirer un certain prestige (espérons qu'ils avaient signés des contrats s'il devaient être payés...)

Si la Dent de Skroll a été utilisée, si le Chaos a attaqué avec succès, sauf prouesse de leur part (tuer Woden, repousser le Chaos), la survie des PJs est leur principale récompense, s'ils y sont parvenus.

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net