

VERS LE RAGNARÖK



UNE AVENTURE (niveau 1 à 15) INSPIRÉE DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE
OÙ LES NEUFS MONDES SERVENT D'ÉCRIN À LA 5E ÉDITION



*Les frères batailleront
et s'entre-tueront,
Et les fils de leurs sœurs
souilleront leur honneur ;
Le malheur sera sur Terre,
avec plus de gratuité ;
L'âge des haches, l'âge des épées,
brisés sont les boucliers
L'âge du vent, l'âge du loup,
avant que le monde ne s'écroule ;
La lance d'aucun homme
n'épargnera l'autre.»*

*Völuspá (45)
Edda poétique*

VERS LE RAGNARÖK est une aventure captivante et un cadre de campagne profondément inspirés des mythes et légendes nordiques pour des personnages de la 5E de niveau 1 à 15. Alors, révissez votre vieux norrois, relisez l'Edda, rassemblez vos runes et rejoignez les héros de Miðgarðr dans leur voyage épique au travers des Neufs mondes tandis que le destin des hommes se lie à celui des dieux jusqu'à l'instant final : **le Ragnarök.**

Ce livre inclut :

- un guide décrivant le cadre de campagne des **Neufs mondes**
- six **clans** en guerre pour obtenir la suprématie sur Miðgarðr
- douze nouveaux **archétypes** exclusifs
- une **nouvelle classe** à découvrir : le **maître des runes**
- huit **historiques** inspirés de la société nordique
- un **système de divination des runes**
- les descriptifs et statistiques des **dieux** et des **bêtes mythologiques**
- de nouveaux **objets magiques** légendaires
- une **aventure épique** pour des personnages de niveau 1 à 15



black-book-editions.fr



MANA PROJECT
STUDIO

VERS LE
RAGNARÖK
compatible



© 2022 Mana Project Studio.
All Rights Reserved

BBE|TRO1

CRÉDITS

POUR MANA PROJECT STUDIO

VERS LE RAGNARÖK est un cadre de campagne et une aventure inspirés de la mythologie nordique, conçus par Michele Paroli et compatible avec la 5e édition du jeu de rôle le plus connu au monde.

Auteur : Michele Paroli

Conception de l'aventure :

Miðgarðr et les clans : Andrea Lucca

Les Neuf mondes : Alex Melluso

Le Ragnarök : Matteo Pedroni

Conception des mécaniques :

Classes : Andrea Bergamelli

PNJ, historiques et objets magiques :

Matteo Pedroni

Effets des runes : Andrea Back

Noms et contenus

supplémentaires :

Alessandro Drighetto, Mila Fois,

Marco B. Bucci

Direction artistique :

Michele Paroli

Illustration de la couverture :

Andrea Guardino (Alice Candy

Guerreri pour l'édition limitée)

Illustrations intérieures :

Andrea Guardino, Milivoj Čeran,

Simone Denti, Elisa Ferrotto,

Roman Kuteynikov, Olga Volkova

Création graphique :

Michele Paroli, Elena Giovannetti

Relecture :

Enrico Romeo, Michele Paroli

Traduction anglaise :

Francesco Castelli, Jason R. Forbus,

Federico Gavioli

Rédaction

Jason R. Forbus

Testeurs, chasseurs d'erreurs

et remerciements particuliers :

Davide Ardizzone, Valerio Arnone,

Federico Bellini, Luca Bellini,

Christian Zoltar Bellomo,

Luca Bianco, Cristiano Bruzzo,

Francesco Castelli, Mattia Catania

(Naux), Ivan Cavestro,

Cesare Costantini, Nicola Degobbi,

Antonio Dell'Aquila,

Patrick Eusepi, Veronica Fantoni,

Mila Fois, Giuliano Gianfriglia,

Daniele Iannucci, Giulia Ingrassia,

Logan Lee Kober, Giacomo Kuroda,

Eugenio Lauro, Juri Loi,

Robin Mallaby, Davide Milano,

Edoardo Montingelli (Quit108),

Mariano Mora, Matteo Moret,

Marco Munari, Chiara Musi,

Silvia Paindelli, Mirko Paradisi,

Paola Rota, Claudio Serena,

Marco Signore, Søren Møller Starcke,

Andrea Vitaloni, Van Vought,

Michele Zanni.

Un « Merci ! » monumental à tous les backers qui ont soutenu le projet sur Kickstarter et ont effectivement permis sa création !

INDEX

AVANT-PROPOS 5

CHAPITRE 1 -

LES NEUFS MONDES 6

La prophétie de la Völva 8

Les origines des mondes 10

Les Neuf mondes 12

La mort dans les Neuf mondes 14

Les alignements 14

Les Neuf vertus 14

La compétence Ásatrú 14

La magie dans les Neuf mondes 15

CHAPITRE 2 -

LES HABITANTS DE MIÐGARÐR 16

Les clans 18

Corbeaux de glace 19

Cornes de Gjallar 23

Fils de jötunn 26

Guerrriers ours 29

Loups de l'ombre 32

Yeux d'Odhinn 35

Les classes 38

Barbare 38

Barde 40

Clerc 41

Druide 42

Ensorcelleur 43

Guerrrier 45

Magicien 47

Maître des runes 49

Moine 56

Paladin 57

Rôdeur 58

Roublard 59

Sorcier 61

Les historiques 63

Bondhi 64

Gothi 66

Huscarl 68

Jarlr 70

Thrallr 74

Vaeringhi 76

Vikingr 78

L'équipement 80

CHAPITRE 3 -

VERS LE RAGNARÖK 84

CHAPITRE 4 -

LE VOYAGE : MIÐGARÐR 90

Miðgarðr 92

Caractéristiques générales 92

Cartes 93

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de la publication : David Burckle

L'Équipe de Black Book

Éditions :

Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard,

Ghislain Bonnotte,

Camille Bourgoïn,

Anthony Bruno, David Burckle,

Julien Collas, Julie Corail,

Franck Drevon, Jonathan Ducic,

Marie Ferreira, Laura Hoffmann,

Justine Largy, Simon Labrousse,

Frédéric Lipari, Sélène Meynier,

Coline Mergen, Céline Munoz,

Alexandre Nizoux, Ninon Oldman,

Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas,

Thierry Przybyła, Marc Sautriot et

Julija Valkuniene

Traduction :

Jean-Cyril Amiot, Marion Jacquier

Relecture : Lise Guillotin

Maquette VF : Laurent Royer

Édité par Black Book Éditions

12 Rue Jean Carmet

69800 St PRIEST,

FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : Décembre 2022

Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-38227-436-1

ISBN (PDF) : 978-2-38227-437-8

JOURNEY TO RAGNAROK is © Mana Project Studio S.r.l. 2022. All rights reserved. La reproduction du moindre contenu de ce livre sans autorisation de l'auteur est interdite. **VERS LE RAGNARÖK** est une œuvre de fiction. Toute référence à des personnes ou des événements réels est entièrement fortuite.

Les illustrations des pages 6/7, 9, 123, 129, 191, 282/283, 288, 289, 290/291, 304/305 sont utilisées avec l'autorisation de © Milivoj Čeran



MANA PROJECT STUDIO



BLACKBOOK
EDITIONS

Norvgr	94
La région Côtière [1-2]	94
Heill Hofn	97
Les montagnes Enneigées [4-5]	99
Siste Klintr	103
Caverne des trolls	104
Svitjod	106
La Grande forêt [2-3]	106
Skjult Borg	108
Uppsala	110
Fenmark	113
Le Marais [4-5]	113
Finnbol	114
Jutland	117
La péninsule [4-5]	117
Danevirke	118
Siste Festning	120
Les îles [4-5]	122
Voyage à Miðgarðr	124
Développer Miðgarðr	128
Rencontres à Miðgarðr	130
CHAPITRE 5 -	
LE VOYAGE : NIFLHEIMR	156
Niflheimr	158
Caractéristiques générales	159
Cartes	161
Voyage à Niflheimr	163
Rencontres à Niflheimr	164
CHAPITRE 6 -	
LE VOYAGE : HELHEIMR	166
Helheimr	168
Caractéristiques générales	168
Cartes	171
Voyage à Helheimr	174
Rencontres à Helheimr	176
CHAPITRE 7 -	
LE VOYAGE : ÁSGARÐR	182
Ásgarðr	184
Caractéristiques générales	184
Cartes	187
Voyage à Ásgarðr	192
Rencontres à Ásgarðr	193
CHAPITRE 8 -	
LE VOYAGE : SVARTÁLFHEIMR	208
Svartálfheimr	210
Caractéristiques générales	210
Cartes	211
Voyage à Svartálfheimr	215
Rencontres à Svartálfheimr	216
Nidavellir	218
Gnitaheith, l'antre de Fáfñir	219
Cartes	221
Rencontres à Nidavellir	222

CHAPITRE 9 -	
LE VOYAGE : LJÓSÁLFHEIMR	226
Ljósálfheimr	228
Caractéristiques générales	229
Cartes	231
Voyage à Ljósálfheimr	232
Rencontres à Ljósálfheimr	234
CHAPITRE 10 -	
LE VOYAGE : VANAHEIMR	238
Vanaheimr	240
Caractéristiques générales	241
Cartes	243
Voyage à Vanaheimr	244
Rencontres à Vanaheimr	245
CHAPITRE 11 -	
LE VOYAGE : JÖTUNHEIMR	254
Jötunheimr	256
Caractéristiques générales	256
Cartes	259
Voyage à Jötunheimr	260
Rencontres à Jötunheimr	261
CHAPITRE 12 -	
LE VOYAGE : MÚSPELLSHEIMR	266
Múspellsheimr	268
Caractéristiques générales	268
Cartes	271
Voyage à Múspellsheimr	272
Rencontres à Múspellsheimr	274
CHAPITRE 13 -	
L'HEURE DU RAGNARÖK A SONNÉ	276
Prologue	278
Le Ragnarök	280
Épilogue	284
Les principaux acteurs du Ragnarök	286
ANNEXE	295
OBJETS MAGIQUES	296
LA DIVINATION PAR LES RUNES	304
Résultats des tableaux	306
Utiliser le dé runique	306
Lire les runes	307
Ætt de Freyja	308
Ætt de Heimdallr	312
Ætt de Týr	316
FEUILLES DE PERSONNAGE	320
PRONONCIATION DES NOMS	324
BIBLIOGRAPHIE	325
JETONS DE CRÉATEURS	326
INDEX	327
OGL	336





MIDGARÐR

Situé au centre de l'univers, l'endroit où vivent les hommes est à présent la proie du Fimbulvetr, le grand hiver qui précède le Ragnarök. Dans cette situation impie, alors que les mondes se percutent et que les limites imposées par les dieux sur l'utilisation de la magie s'étiolent peu à peu, les forces divines et arcaniques envahissent ce royaume. Étant au centre du monde, toutes les sources magiques y sont présentes.

Toutefois, comme certaines des limites imposées par les dieux sont toujours en vigueur, les sorts sont moins puissants que prévu.



ÁSGARÐR

Sur les hautes branches d'Yggdrasill, le monde d'Ásgarðr (ou Ásaheimr), le royaume des Æsir, est baigné par la lumière des étoiles, leur luminescence reflétée par la glace Infinie et la forte brillance du feu Primordial. Là, la force magique prédominante est le résultat de la friction entre les forces Initiales, cette étincelle arcanique qui apparaît quand la glace et la lave se rencontrent : la demi-mesure n'existe pas en ce qui concerne les forces qui imprègnent ce monde, la demeure des Æsir ne connaît que les extrêmes.

Il n'y a aucun écho des forces Initiales : à Ásgarðr, il n'y a que le souvenir lointain de la création des Neuf mondes.



LJÓSÁLFHEIMR

Avant d'atteindre la terre des hommes en descendant le long d'Yggdrasill, il y a Ljósálfheimr (ou Alfheimr), le règne des ljósálfar, les elfes de lumière. Situé au-dessus des nuages de Miðgarðr créés avec la cervelle d'Ymir, ce monde d'hyperuranium est un haut lieu de la pensée. Ici se trouve l'énergie dérivée de frictions bloquantes entre les forces Initiales et dont les royaumes les plus élevés

sont composés. La description de ces forces est arbitrée par leur proximité avec le royaume des hommes.

Il n'y a ici aucun écho du grand vide initial ni même celui des entités Supérieures qui existaient au commencement du temps.



NIFLHEIMR

Niflheimr se situe au nord de Miðgarðr. C'est le monde de Brume provenant de la glace Infinie, le royaume froid et glacé qui existait au commencement du temps. Dans cet endroit résident les hrímpursar, les quelques derniers géants du givre ayant survécu à la noyade qui a condamné toute leur lignée. Ils sont ici pour garder la résidence des morts sans honneur. Loin du feu Primordial, ce royaume est dominé par le froid sec et l'absence de flamme, mais aussi par la fluidité cristallisée de la glace : tout coule et se répand depuis ce royaume.

Les forces archétypales des dieux ne sont pas à l'œuvre dans ce monde, car il existait avant l'arrivée de toute chose.



MÚSPELLSHEIMR

Le monde de Múspellsheimr, l'autre royaume qui existe depuis le commencement du temps et lieu d'origine du feu Primordial, se trouve au sud. Cette force Initiale imprègne ce monde et le rend plus ardent, assourdissant, chaud et sec. C'est ici que résident les fils du Feu, les géants du feu ou múspellsmegir.

Les forces archétypales des dieux ne sont pas à l'œuvre dans ce monde, car il existait avant l'arrivée de toute chose.



JÖTUNHEIMR

Jötunheimr se trouve à l'est. C'est ici que le géant Bergelmir s'est réfugié avec sa famille et que la progéniture des géants de la glace, les jötnar, est née.



LES CLANS

LES CLANS DE MIDGARÐR

Ce chapitre décrit brièvement les principaux clans de Miðgarðr. Chaque personnage joueur humain devrait être membre de l'un de ces clans. Ce n'est pas obligatoire, mais grandement recommandé, car les clans jouent un rôle essentiel dans l'aventure. Les descriptions suivantes sont des « stéréotypes » des grands clans, chaque clan étant une alliance de nombreux villages, familles et clans plus petits, partageant les mêmes valeurs morales, politiques et sociales.

Le meneur de jeu et les joueurs peuvent créer de nouveaux sous-clans ou clans mineurs au sein de ceux qui existent déjà. Dans la culture nordique, les clans sont principalement liés aux lignées familiales. Durant

vos aventures à Miðgarðr, vous allez rencontrer des représentants de clans mineurs dans chaque halle et village, et ces gens portent généralement le nom d'un illustre ancêtre.

Toutefois, les informations de ce chapitre sont conçues pour vous aider à choisir le clan le plus approprié pour votre personnage. Vous trouverez plus d'informations sur la politique et la géographie des clans dans le chapitre consacré à la description de Miðgarðr.



LES CLASSES

Dans **VÈRS LE RAGNARÖK**, les joueurs endossent le rôle de pillards nordiques intrépides appelés vikingar. Les monstres et les créatures magiques ne sont pas courants à Miðgarðr et on les trouve surtout dans les légendes et les mythes. Pour cette raison, nous vous recommandons de ne jouer que des personnages humains, même si toutes les races des livres de la 5^e édition sont compatibles. Tous les historiques et tous les alignements présentés dans **VÈRS LE RAGNARÖK** sont conçus pour des humains.

Le changement de réalité, à mesure que les personnages deviennent les pions et les victimes du jeu des dieux, provoquera l'apparition de capacités physiques et magiques extraordinaires lorsqu'ils gagneront des niveaux.



BARBARE **LA VOIE DE L'ORAGEUR**

Vent, pluie et tonnerre. L'orage est la force de la nature par excellence, uniquement comparable aux volcans et aux tremblements de terre. Un barbare peut embrasser cette force en manifestant la volonté de devenir imbatteable et implacable. Ce lien n'est pas sans risque : une fois convoqué, l'orage ne peut que croître jusqu'à ce qu'il libère son immense pouvoir sur quelque chose ou quelqu'un, ce quelqu'un pouvant être vous.

INVOCATEUR D'ORAGE

Quand vous choisissez cette voie au niveau 3, vous maîtrisez la puissance des orages. Chaque fois que vous utilisez l'une de vos aptitudes d'orageur, vous gagnez un certain nombre de charges d'orage.

Vous pouvez accumuler un nombre de charges d'orage égal à votre niveau de barbare.

Chaque fois que vous accumulez un nombre de charges d'orage égal à votre niveau ou quand votre rage de barbare se termine, vous perdez immédiatement

MAGICIEN ÉCOLE DU VAGABOND

Aux moments et aux endroits où il n'y a aucune connaissance écrite, le monde lui-même est un livre ouvert. Les magiciens de l'école du vagabond sont des voyageurs de renom, des gens qui socialisent aisément et des connaisseurs de mystères magiques. Comme l'ensemble des Neuf mondes est imprégné de pouvoir magique, les vagabonds apprennent à s'en servir de conduit pour leur puissance magique et comme source de savoir arcanique.



AVEC LE CŒUR

Votre expérience en ce qui concerne la découverte du monde s'étend aussi à celle de vos compagnons. En quelques mots seulement, vous pouvez comprendre les besoins de vos interlocuteurs.

À partir du niveau 2, lors d'une conversation de plus d'une minute, vous pouvez tenter un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à un test de Charisme (Supercherie ou Persuasion, au choix de la cible). En cas de réussite, vous savez exactement ce que la cible désire le plus actuellement. Cette aptitude ne fonctionne pas sur les créatures immunisées contre l'état charmé.

AVEC LA TERRE

Tandis que vous percez peu à peu les secrets de la magie, vous apprenez à instiller petit à petit du pouvoir dans votre environnement.

Si vous lancez un sort de niveau 1 ou plus avec une portée contact ou exprimée en mètres, vous pouvez décider de le canaliser par le biais de l'environnement. Désignez un point dans un emplacement que vous pouvez voir à 4,50 m ou moins de vous. Il devient le point d'origine du sort et vous calculez la ligne d'effet depuis ce point au lieu de l'emplacement que vous occupez.

Une fois cette aptitude utilisée, vous ne pouvez plus lancer que des tours de magie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

SAVOIR DU MONDE

Grâce à vos nombreux voyages et aux multiples choses que vous avez accomplies, la flexibilité est devenue votre alliée.

À partir du niveau 6, à la fin d'un long repos, vous pouvez vous rappeler les actions des multiples personnes que vous avez rencontrées et apprendre de vos souvenirs.

Choisissez deux compétences, armes ou outils. Vous gagnez la maîtrise des éléments choisis jusqu'à la fin de votre prochain long repos.

Par exemple, vous pouvez gagner la maîtrise de la compétence Supercherie et de l'épée longue, ou apprendre à utiliser du matériel d'alchimiste et des outils de charpentier.

MONDE DU SAVOIR

La magie façonne les mondes et vice-versa. En puisant dans la puissance magique brute, vous découvrez de nouvelles formes d'incantations.

À partir du niveau 6, par une action, vous pouvez oublier un sort préparé de niveau 2 ou supérieur. Le cas échéant, le MJ choisit deux sorts de magicien que vous ne connaissez pas et dont le niveau est égal à celui que vous avez

CRUELLES BLESSURES

À partir du niveau 3, après avoir réussi une attaque sournoise, vous pouvez remuer l'arme (ou le projectile) enfoncée dans le corps de la cible. Celle-ci voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié et elle est désavantagée lors de ses attaques d'opportunité jusqu'à ce qu'elle utilise une action pour retirer l'arme ou le projectile.

De plus, toute créature qui réussit un jet de sauvegarde contre l'un de vos sorts de méthode de l'escroc subit des dégâts psychiques. Lancez un nombre de d4 égal au nombre de dés d'attaque sournoise.

Une créature qui a subi une cruelle blessure (par un sort ou une attaque) est immunisée à ces effets pendant une heure.

FUMÉE ET MIROIRS

À partir du niveau 6, vos mensonges et tromperies sont incroyablement convaincants. Chaque fois que vous réussissez un test de Supercherie ou que quelqu'un ne parvient pas à percer l'un de vos déguisements, la cible est totalement convaincue qu'elle perçoit la vérité. Aucune preuve présentée par quiconque autre que vous ne peut la convaincre. Cet effet dure une heure.

MÉTHODE DE L'ESCROC AMÉLIORÉE

Au niveau 9, vous ajoutez *modifier son apparence*, *amélioration de caractéristique* et *image miroir* à votre répertoire de sorts de la méthode de l'escroc.

MÉTHODE DE L'ESCROC SUPÉRIEURE

Au niveau 13, vous ajoutez *image majeure* et *monture fantôme* à votre répertoire de sorts de la méthode de l'escroc.

RIPOSTE MIROIR

À partir du niveau 17, votre nature trompeuse peut renverser le cours d'un combat.

Par une réaction, quand vous ou une autre créature à 9 m ou moins êtes la cible d'une attaque réussie, vous pouvez échanger par magie votre emplacement ou celui de la créature avec l'emplacement d'une autre créature située à 9 m ou moins de vous. Si l'une ou les deux créatures ne veulent pas échanger leur emplacement, elles peuvent tenter un jet de sauvegarde de Charisme.

Ce pouvoir ne fonctionne pas si un jet de sauvegarde est réussi.

Si l'échange a lieu, la créature ayant remplacé celle touchée par l'attaque subit celle-ci à sa place. Elle peut faire les éventuels jets de sauvegarde imposés par l'attaque.

Cette aptitude ne peut être réutilisée qu'après un repos court ou long.

MAÎTRISE DE L'ESCROC

Au niveau 17, vous ajoutez *confusion* et *invisibilité supérieure* à votre répertoire de sorts de la méthode de l'escroc.



JARLR

Les familles les plus anciennes se vantent d'avoir un ancêtre célèbre, un héros ou même une divinité, dans leur généalogie. Cette sorte d'aristocratie administre une région plus qu'elle ne la gouverne. Il n'est pas rare qu'un jarlr soit élu par le þing.

Vous êtes le chef d'une armée régionale en guerre, vous choisissez les meilleurs hommes pour qu'ils rejoignent votre suite et vous réglez la distribution des richesses et des privilèges parmi les Nordiques.

Aussi expert des lois que de la politique, vous devez être présent lors des procès pour faire office de juge.

Compétences : Ásatrú, Histoire

Équipement : beaux habits, cape brodée, un anneau précieux gravé d'une rune, une broche ornée d'un symbole représentant le nom de la famille, un sac de cuir contenant 25 po.

PRIVILÈGE : LE SANG DES HÉROS

Quand vous choisissez cet historique, vous devez également choisir un endroit de Miðgarðr. Dans la région choisie, vous êtes considéré comme le chef.

Vous ou votre famille possédez la plus grande maison du village, qui est également le centre de la vie sociale au sein de la bourgade. Votre opinion est grandement estimée et vos paroles font office de loi.

Votre sang vous a légué l'ardeur de vos anciens ancêtres et fait de vous le plus fier des hommes.

On vous doit le plus grand respect et personne ne vous refusera une audience ou l'hospitalité, car vos pairs savent que vous êtes digne du nom que vous portez.

PERSONNALITÉS SUGGÉRÉES

Le statut de jarlr apporte honneur et respect, mais il suscite également beaucoup d'attente.

Depuis votre plus jeune âge, on vous raconte les histoires héroïques de vos ancêtres et on attend de vous que vous vous montriez digne du nom que vous portez.

Instruit des traditions orales des dieux et des lois de votre pays, vous ne devez pas oublier que vous n'êtes pas supérieur à autrui.

Pour un jarlr, la différence entre la fierté et l'arrogance est probablement très subtile, tout comme le désir d'acquiescer plus de pouvoir ou l'aspiration à devenir roi.



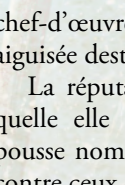


LOUPS DE L'OMBRE : OMBRE DU FEUILLAGE

Les tactiques de combat des Loups de l'ombre basées sur la coordination sont particulièrement efficaces dans des environnements boisés, où ils parviennent à se camoufler dans la végétation pour réaliser des attaques-surprises dévastatrices.

Leurs guerriers les plus téméraires possèdent ces boucliers de bois légers, mais très résistants, recouverts de feuilles persistantes tissées les unes aux autres pour optimiser les tentatives de camouflage.

Un personnage qui porte une ombre du feuillage est avantagé lors des tests de Dextérité (Discretion) lorsqu'il se cache dans la végétation, tout en bénéficiant du bonus d'armure du bouclier.



YEUX D'ODHINN : ÉPÉE ULFBERHT

Les forgerons du clan des Yeux d'Odinn sont réputés pour leurs capacités dans ce domaine, mais aussi parce qu'ils disposent du meilleur acier de Miðgarðr pour équiper leur formidable armée. Leur chef-d'œuvre est l'épée Ulfberht, une longue épée très aiguisée destinée aux meilleurs guerriers.

La réputation de cette lame prodigieuse, selon laquelle elle briserait facilement les armes ordinaires, pousse nombre de combattants à éviter l'affrontement contre ceux qui la manient.

En incarnant la puissance des Yeux d'Odinn, un personnage qui montre cette épée est avantagé lors des tests de Charisme (Intimidation) effectués contre les habitants de Miðgarðr.







NORVGR

C'est une région de fjords dentelés et de hauts sommets enneigés. Les quelques plaines qui s'étendent à mi-chemin entre la côte et les montagnes sont le plus souvent couvertes de neige et peu habitées.

La plupart des colonies sont installées le long du littoral et régies par la loi stricte des Yeux d'Odhinn, qui permet aux voyageurs dans les bonnes grâces du clan de se déplacer en sécurité et rapidement.

Il en va différemment des montagnes et des régions alentour : les pentes des grands sommets enneigés regorgent de grottes et de crevasses où se terrent des bêtes sauvages et des hordes de bandits opposés aux Yeux d'Odhinn.

En fin de compte, les montagnes Enneigées n'offrent un abri qu'aux individus dotés des meilleures compétences de survie ; la chaîne de montagnes est un formidable piège de neige et de glace, une région désolée où seuls survivent les barbares féroces des clans de la montagne.

RÉGION CÔTIÈRE [1-2]

Les côtes de la Norvgr sont parsemées de nombreux villages, de chantiers navals et de grandes villes bâties sur les fjords les plus importants. Le vaste royaume des Yeux d'Odhinn est maillé d'un réseau dense de communautés, reliées entre elles par des chemins sécurisés.

Les deux villes les plus importantes du royaume sont Heill Hofn et Særhurdh, la « porte de la mer ». La première est célèbre, car elle est la capitale du royaume et le siège de la maison souveraine. La seconde est la cité commerciale des terres du Nord grâce à sa position stratégique et sa renommée.

On peut voyager en sécurité dans ces terres et l'hospitalité est volontiers offerte, sauf aux ennemis de la couronne qui s'attireront plutôt l'hostilité des habitants.

La loi des Yeux d'Odhinn est profondément enracinée et incontestée dans les villages côtiers. Ceux qui ne respectent pas la politique du roi ont depuis longtemps quitté la région ou connu une mort douloureuse. Les plus grandes communautés sont gouvernées par un jarlr de confiance et les villages, plus petits, sont surveillés par des clans mineurs, nombreux et zélés lorsqu'il s'agit de prouver leur loyauté à la couronne en échange d'un peu plus de pouvoir.

BERSERKER MAUDIT

Ces métamorphes ont complètement perdu leur humanité et survivent désormais tels des ours maudits, assoiffés de sang humain. Leur esprit est totalement accaparé par une faim insatiable qui ne les quitte jamais.

Autrefois, les métamorphes étaient de fiers guerriers berserker aux pouvoirs surnaturels, mais quelque chose a corrompu leur esprit, comme une maladie. À présent, seule la mort peut les libérer.

Les berserker maudits ne répondent qu'aux ordres de leur chef et attaquent immédiatement tout être humain en vue, sauf si leur chef les en empêche. Ces créatures redeviennent rarement des humains, mais, lorsque cela se produit, ils sont totalement anéantis par le poids de leur culpabilité.

BERSERKER MAUDIT

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Peu honorable

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Classe d'armure 12 (armure matelassée ou armure naturelle sous forme d'ours)

Points de vie 64 (8d8+16)

Vitesse 9 m (12 m sous forme d'ours)

Sens Perception passive 10

Langue commun (ne parle pas sous forme d'ours)

Dangerosité 2 (450 PX)

Téméraire. Au début de son tour, le berserker maudit peut décider d'être avantagé lors des premiers jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant le tour en cours, mais, en contrepartie, les jets d'attaque contre lui sont avantagés jusqu'au début de son prochain tour.

Forme d'ours (recharge après un long repos). Le berserker maudit peut utiliser une action pour se métamorphoser en ours des cavernes pendant 1 heure. Sa Force monte à 20 (+5), mais son Intelligence tombe à 7 (-2). Il gagne vision dans le noir (18 m) et il est avantagé lors de tous ses jets de **Sagesse (Perception)** relatifs à l'odorat.

L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé.

Si le berserker maudit meurt ou est neutralisé, il reprend sa forme humaine.

ACTIONS

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible.

Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est utilisée à deux mains.

Attaques multiples (uniquement sous forme d'ours). Sous forme d'ours, le berserker maudit effectue deux attaques au corps à corps, une avec ses griffes et une par morsure.

Griffes (uniquement sous forme d'ours). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge

1,5 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Morsure (uniquement sous forme d'ours). *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge

1,5 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+5) dégâts perforants.

BLÓTTRE, « ARBRE DU SACRIFICE »

« Tout ce que j'ai fait, je l'ai fait pour préserver la sécurité de ce cercle. »

Lorsque Blóttre a été recueilli par le cercle, il n'était qu'un nourrisson, offert par un clan inconnu.

Blóttre a passé sa vie entière dans le cercle et s'est battu pour s'élever à un rang important au sein du clan. Arrivé à ses fins, il a malheureusement compris que le cercle devait être réformé pour affronter les temps difficiles qui s'annonçaient. Son maître, Spekisvidhr, est un professeur sage et bon, mais il est temps pour lui de céder sa place.

La première rencontre entre Blóttre et le roi Asbjørn a eu lieu pour un motif sans importance, mais toutes les rencontres suivantes ont été beaucoup plus sérieuses. Au cours de certaines réunions secrètes, Asbjørn a promis son soutien total si le cercle devait s'effondrer.

Si Uppsala passait sous l'influence du trône, Asbjørn couvrirait Blóttre d'or et ferait de lui l'unique mímanedhr.



Interpréter Blóttre

Blóttre est un homme qui utilise son intelligence pour que ses adversaires se sentent insignifiants.

Si nécessaire, il peut abandonner son masque de politesse en un instant et révéler sa vraie nature de sage autoritaire.





ÁSGARÐR

Ásgarðr s'offre aux personnages dans toute sa gloire infinie et accueille avec le son tonitruant des cors ceux qui contemplent ses remparts. Aucun mot ne peut décrire la merveille qu'est le royaume des Æsir, aucun chant ni aucune histoire imaginée par les mortels ne peut évoquer même un fragment de l'incroyable beauté de cet endroit. Ici, les légendes marchent, respirent, vivent et aiment.

Ici, la mer de doutes et de peurs qui traverse l'univers s'écrase contre le bastion de certitude qu'est Ásgarðr. Le destin converge vers la cité des dieux comme les vents dans l'œil de la tempête et l'étendue de la vérité dont les mortels sont témoins devant les dieux les laisse sans voix. C'est ici que se trouvent les trônes des dieux, ici que tout a commencé et que tout se terminera.

Les branches distantes et brumeuses d'Yggdrasill sont visibles autour du pic à la base d'Ásgarðr, depuis lequel les Æsir décrètent le destin des Neuf mondes.

CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Climat : doux et tempéré comme un jour d'été.

Luminosité : cycle diurne et nocturne normal, visibilité normale.

Sons : sons lointains de cor, bruissement de l'herbe doucement caressée par le vent.

Terrain - Plaines : il est très facile et agréable de marcher dans l'herbe soyeuse. La vitesse de marche est normale sur ce type de terrain.

Terrain - Montagnes : les magnifiques montagnes se dressent comme des statues et sont presque impossibles à gravir sans suivre des chemins spécifiques.

Terrain - Forêts : conifères et arbres à feuilles persistantes, gibier et animaux abondants. Il est incroyablement difficile de traverser les forêts dès qu'on s'écarte des quelques sentiers battus.

Terrain - Mer : en chutant dans l'eau, on risque de tomber indéfiniment du haut du bord du monde. Pour sortir de l'eau, il faut réussir un test désavantagé de **Force (Athlétisme) DD 22**.



QNITAHEITH

A. Entrée

Une gigantesque porte de métal argenté, montée sur des gonds parfaitement huilés, ouvre sur une salle immense. Le plafond, soutenu par d'épaisses colonnes, est trop élevé pour que les torches puissent l'éclairer.

B. Grandes colonnes

Quatre gigantesques colonnes soutiennent des architraves massives. Elles continuent d'inspirer la terreur et une impression d'impuissance à ceux qui franchissent l'entrée principale. Enveloppées par les ténèbres, elles peuvent facilement dissimuler une multitude de gardes en tenue de combat complète. D'épaisses chaînes capables de retenir même les dieux, grâce aux runes gravées sur l'acier froid de leurs maillons, sont fixées aux colonnes.

C. Hall principal

Les colonnes du grand hall rappellent les épaisses branches d'une forêt pétrifiée. Malgré les signes évidents d'une lutte violente, le hall a conservé toute sa majesté. Une armée peut facilement se cacher derrière les nombreuses colonnes. Il semble évident qu'une grande créature est passée par là, car beaucoup sont brisées et effondrées.

D. Trône

Un trône grandiose sculpté dans une stalagmite géante domine le hall tout entier. À sa base, un tapis de pièces d'or et d'objets réverbère la lumière des torches. L'amas de trésors au pied du trône est d'une épaisseur telle qu'il arrive à hauteur de poitrine d'un homme ; on le considère comme un terrain difficile.

E. Gramr (voir page 300)

Un énorme morceau d'acier noir est enfoncé dans le sol. En se rapprochant, on reconnaît facilement la longue poignée de ce qui ressemble à une arme. Si les personnages attaquent Fáfnir, l'esprit héroïque de Sigurd, le propriétaire de l'épée mort en tentant de libérer Nidavellir de la tyrannie du dragon, essaye d'attirer l'attention des héros. Une lumière rouge émane de l'arme pulsante d'énergie. Un personnage à l'alignement Honorable peut la prendre et s'harmoniser avec elle sans devoir faire un repos court. Le personnage est également informé de la mort de Sigurd en combattant le dragon et de ses exploits héroïques. Si Fáfnir est vaincu, l'esprit de Sigurd quitte l'épée, qu'il confie à son nouveau maître.



OBJETS MAGIQUES

ANGURVADAL (flot de douleur)

Arme (n'importe quelle épée), rare (harmonisation requise)

Angurvadal est une épée viking avec des runes magiques gravées sur la lame. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaques et de dégâts effectués avec cette arme.

Intelligente. *Angurvadal* est une arme magique intelligente Loyale Honorable avec une Intelligence de 8, une Sagesse de 12 et un Charisme de 10. Elle ne peut pas parler, mais elle communique avec son porteur en faisant luire les runes sur sa lame dès qu'un ennemi approche dans un rayon de 18 m.

Personnalité. Même sans parler, *Angurvadal* peut communiquer ses émotions à son porteur. Étant donné qu'elle n'a été utilisée qu'en combat, elle inspire une joie féroce lors des batailles.

ANNEAU D'ANDVARI, ANDVARANAUTR

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Cet anneau maudit augmente la durée de vie de son porteur, mais aussi sa convoitise de richesses et de trésors. Une créature qui voit l'anneau doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou elle est fascinée par l'objet et souhaite le posséder à tout prix.

Le trésor de son maître. On ne peut tenter d'enlever l'anneau, de le jeter, de le céder à quelqu'un d'autre ou d'annuler l'harmonisation avec lui qu'une fois par jour en réussissant un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Le DD du jet de sauvegarde augmente de 1 chaque fois que son porteur tente de le retirer.

Voleur. Tant que vous êtes harmonisé avec *Andvaranautr*, vous maîtrisez la compétence Discrétion si ce n'était pas déjà le cas et vous êtes avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) pour dérober de l'or ou des objets précieux.

Longue vie et prospérité. Tant que vous êtes harmonisé avec *Andvaranautr*, vous gagnez les avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les maladies.
- Vous ne pouvez plus être charmé ou terrorisé.
- Vous vieillissez dix fois moins vite et vous vous sustentez dix fois moins qu'un membre de votre race.
- Vous gagnez un bonus de +1 à la CA.

Malédiction. La malédiction d'*Andvari* affecte le porteur de cet anneau.

- Si vous le portez depuis au moins un mois, votre corps commence à se couvrir d'écailles luisantes, qui vous confèrent un bonus supplémentaire à la CA naturelle de +2. Le DD pour se débarrasser de l'anneau s'élève à 18 s'il n'est pas déjà supérieur, et l'or et les trésors attisent tout particulièrement votre convoitise.

- Si vous portez l'anneau depuis au moins trois mois, vos dents deviennent des crocs et vos ongles des griffes. Vous pouvez effectuer une attaque de morsure (1d4+FOR) et une attaque de griffe (1d6+FOR). Le DD pour se débarrasser de l'anneau s'élève à 20 s'il n'est pas déjà supérieur. Vous devenez de plus en plus avare et rechignez à partager vos richesses.
- Si vous portez l'anneau depuis au moins six mois, votre organisme a muté et vous pouvez à présent souffler la mort sur vos ennemis (cône de poison, 9 m, 12d6 dégâts de poison, DD 16 pour réduire les dégâts de moitié). Le DD pour se débarrasser de l'anneau s'élève à 25 s'il n'est pas déjà supérieur. Votre principal objectif consiste maintenant à amasser des trésors et à les entreposer en lieu sûr.
- Si vous portez l'anneau depuis au moins un an, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 30 chaque jour. En cas d'échec, l'essence de l'anneau transforme définitivement votre corps en celui d'un dragon vert adulte.

Le DD pour se débarrasser de l'anneau s'élève à 30 s'il n'est pas déjà supérieur. Désormais, votre seul et unique objectif consiste à protéger les trésors que vous avez amassés contre toutes les créatures vivantes et vous considérez quiconque comme un voleur et un ennemi.

Destruction de l'anneau. Malgré son aspect ordinaire, l'*anneau d'Andvari* doit être jeté dans les flammes de Múspellsheimr après avoir réussi un jet de sauvegarde de Sagesse DD 30. En cas d'échec, le porteur est charmé par la magie de l'anneau.

Quiconque tente de détruire *Andvaranautr* d'une quelconque autre façon subit 4d8 dégâts psychiques et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 30 pour ne pas être charmé.



Angurvadal



Andvaranautr

P	
Perth	314
Pierre solaire véritable	300
Prêtre de la Flamme unique	143
Principaux acteurs du Ragnarök	286
Prologue	278
Prononciation des noms	324
Prophétie de la Völva, La	8

R	
Ragnarök	280
Raido	310
Rencontres à Ásgarðr	193
Rencontres à Helheimr	176
Rencontres à Jötunheimr	261
Rencontres à Ljósálfheimr	234
Rencontres à Miðgarðr	130
Rencontres à Múspellsheimr	274
Rencontres à Níðavellir	222
Rencontres à Niflheimr	164
Rencontres à Svartalfheimr	216
Rencontres à Vanarheimr	245
Résultats des tableaux	306
Revr, le Renard	144
Roi troll	150

S	
Sif (Ásynja)	201
Sinmara (múspellsmegir)	274
Skadhi (jötunn)	264

Skíðblaðnir	301
Sknaht	145
Skofnung	301
Sköll	288
Sleipnir	201
Soldat dvergr	223
Sowilo	315
Spekisvidhr, Bois du savoir	146
Surtr	275
Svalinn	302
Svartalfheimr	210

Caractéristiques générales	210
Cartes	211
Svartálftr	216
Svinn Skallfoss (vétéran)	151
Svitjod	106
Grande forêt [2-3]	106
Skjult Borg	108
Uppsala	110

T	
Tanngnjóstr et Tanngrísinnir	204
Teiwaz	316
Thjazi (jötunn)	264
Thjodhrórir	222
Thor	202
Thorleif Sikiroddr, « voix de soie »	147
Thorunn Horikdóttir	148
Thrym (jötunn)	264

Thurisaz	309
Troll de Miðgarðr	149
Týr	204
Týrfing	302

U	
Ullr (Áss)	205
Úruz	308
Útgarda-Loki	265
Utiliser le dé runique	306

V	
Valkyrja	207
Vanarheimr	240
Caractéristiques générales	241
Cartes	243
Vanr	245
VERS LE RAGNARÖK	84
Voyage à Ásgarðr	192
Voyage à Helheimr	174
Voyage à Jötunheimr	260
Voyage à Ljósálfheimr	232
Voyage à Miðgarðr	124
Voyage à Múspellsheimr	272
Voyage à Niflheimr	163
Voyage à Svartalfheimr	215
Voyage à Vanarheimr	244

W	
Wunjo	311

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions

are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Vers le Ragnarök. Black Book Editions. French translation© 2022, Mana Project studio.