

# THORCAL

JEU DE RÔLE

STARTER





# THORGAL

## JEU DE RÔLE

### CRÉATEURS

---

#### Auteurs du jeu :

Artur Szymała, Łukasz Orbitowski, Dawid Wolski

#### Rédaction :

Karolina Kogut

#### Révision :

Magdalena Malejko-Gryziak

#### Composition :

Bartosz Guzy, Kamila Styra

#### Habillage graphique :

Bartosz Guzy

#### Illustrations :

Grzegorz Rosiński, Roman Surzhenko, Giulio de Vita,  
Graza (couleur), Gaétan Georges (couleur)

#### Couverture :

Grzegorz Rosiński

#### Responsable du studio :

Artur Szymała

Un merci spécial à Mateusz Gamoń pour ses conseils et son aide au projet.

---

Première édition  
— Wydawnictwo Dark Rabbit  
NIP : 9372748337  
ul. Szkolna 15a  
43-300 Bielsko-Biała  
Pologne

Thorgal, *Thorgal : Jeu de rôle*, logotypes, idées, noms, illustrations, graphismes issus de l'univers du jeu et des bandes dessinées sont réservés et sont la propriété sous licence de Dargaud Lombard S.A. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée ou transmise sous quelque forme que ce soit : électronique, mécanique ou photographique sans le consentement écrit du concédant de la licence. Tous droits réservés, à l'exception du logo Dark Rabbit qui appartient à Dark Rabbit Sp. z o.o.

# ♦ INTRODUCTION ♦

Bienvenue dans le monde merveilleux et captivant du jeu de rôle *Thorgal* ! Si vous rêvez de vivre des aventures similaires à celles des héros des BD de la série *Thorgal*, vous êtes au bon endroit. Dans ce livre, vous trouverez les règles nécessaires pour créer des scénarios héroïques, des exemples de personnages, une introduction au monde et un scénario prêt à l'emploi. Tout ce dont vous avez besoin est un groupe d'amis, des dés et le pouvoir de votre imagination. **Mais commençons par expliquer le principe de base.**

## QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Un jeu de rôle est généralement un jeu à plusieurs personnes, de préférence au moins trois, mais rien ne s'oppose à jouer à deux, et parfois même seul. Vous n'avez pas besoin d'un plateau ni de pions. Avant de commencer le jeu, les joueurs se partagent les rôles mais, par la suite, ils s'amusent ensemble. L'un de ces rôles est celui du Meneur de jeu (en abrégé MdJ, c'est cette abréviation qui sera utilisée dans la suite de ce texte), et la tâche de cette personne est, entre autres, de s'assurer que tous les participants se conforment aux règles du jeu, ainsi que de décrire l'environnement et de jouer les rôles de personnages secondaires. Les autres personnes jouent les personnages principaux, c'est-à-dire des membres du Peuple des Étoiles qui, comme Thorgal, tentent de survivre sur les terres glaciales du Nord, également appelées Northland, qui sont devenues leur nouvelle patrie.

C'est ainsi que vous créez une histoire interactive, inspirée des événements des bandes dessinées. C'est de vos décisions communes et de leurs conséquences que dépendra la fin de l'aventure. Vous entreprenez des actions, le MdJ décrit leurs effets. Et à quoi cela mènera-t-il ? Eh bien, vous devrez le découvrir par vous-mêmes.

## POUR DÉMARRER LE JEU, VOUS AVEZ BESOIN DE PLUSIEURS ÉLÉMENTS :

### 1. Le livre que vous tenez dans vos mains.

Si vous êtes MdJ, vous devez le lire dans son intégralité et surtout vous familiariser avec le scénario. Le cas échéant, le texte contient des références aux règles à appliquer dans une situation spécifique. Si vous jouez un personnage principal, ne lisez pas le scénario, sinon vous risquez de vous gâcher le plaisir. Oui, les jeux de rôle sont essentiellement du théâtre amateur où les acteurs ne connaissent pas le scénario et doivent improviser, ce qui entraîne généralement diverses situations rocambolesques. N'oubliez pas que personne ne vous demandera de connaître toutes les règles en profondeur – le MdJ vous les expliquera en détail au moment opportun. Quoi qu'il en soit, il vaut la peine de prendre connaissance au moins brièvement de ces règles. Important : ce livre n'est qu'une introduction au jeu de rôle *Thorgal*. La version complète du manuel du jeu, qui sera publiée ultérieurement, contiendra encore plus d'informations et la possibilité de créer vos propres personnages originaux.

### 2. Dés.

Dans le jeu de rôle *Thorgal*, on jette des dés polyédriques, à savoir des dés à 20 faces (D20), à 10 faces (D10) et à 6 faces (D6) – ces derniers sont connus dans les jeux de société traditionnels. Les dés D20 et D10 sont disponibles dans de nombreux magasins de loisirs, tant stationnaires qu'en ligne. Les dés sont jetés dans des situations où il est impossible de prédire pleinement l'effet qu'une action particulière peut avoir (habituellement, quelque chose réussit ou échoue, mais parfois il est également important de savoir ce qui a manqué – et si beaucoup ou peu – pour atteindre l'objectif).

## INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES





Ce sont les règles qui déterminent quel dé lancer à un moment donné, si le MdJ le demande. Parfois, il est nécessaire de lancer plusieurs dés – dans ce cas, le nombre donné avant le type de dés indique combien de dés de ce type on doit lancer. Par exemple, « 2d20 » signifie qu'il faut lancer deux dés à 20 faces. Et n'oubliez pas – plus le score est élevé, mieux c'est !

### 3. Groupes d'amis, endroits pour jouer et personnages créés.

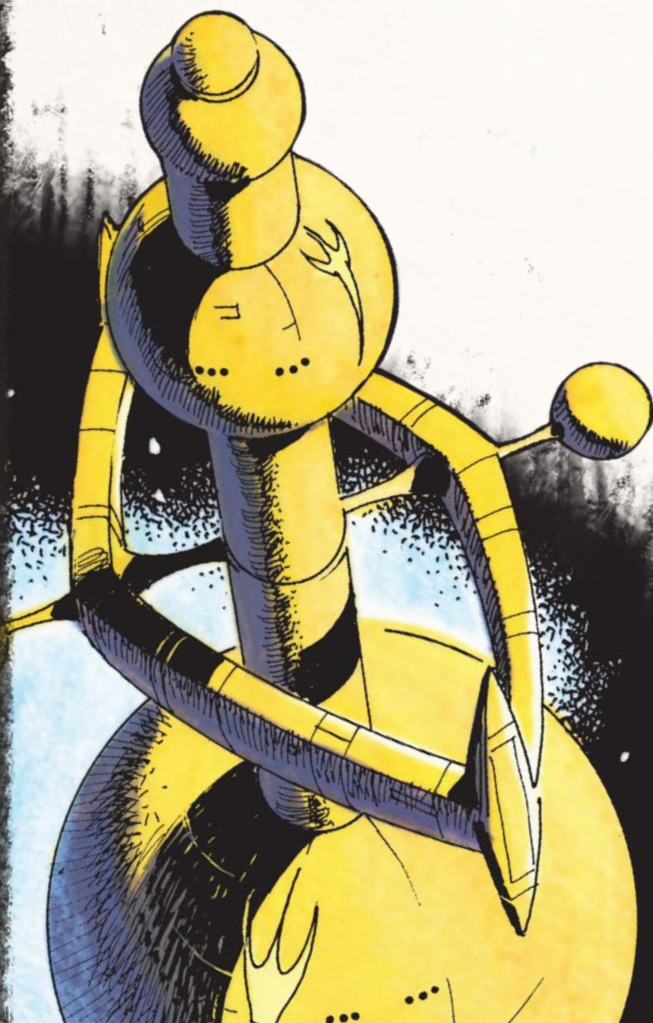
Les jeux de rôle sont des divertissements dans lesquels l'interaction sociale joue un rôle clé, il vaut donc la peine d'essayer d'abord de jouer avec des gens qui se connaissent bien, afin que tout le monde se sente à l'aise. N'oubliez pas que vous vous rencontrez pour passer ensemble un moment agréable, il vaut donc la peine de créer une atmosphère détendue et amicale. Choisissez un endroit agréable et confortable où vous aimez être, apportez-vous des snacks et amusez-vous ! Vous aurez également besoin des fiches de personnages, à savoir des feuilles qui décrivent vos héros et héroïnes. Des fiches de personnages prêtes et déjà remplies en version électronique peuvent être téléchargées gratuitement en ligne.

## QUI SUIS-JE DANS LE JEU ET QU'EST-CE QUE J'Y FAIS ?

Dans le jeu de rôle *Thorgal*, vous incarnez un Homme des Étoiles, un naufragé qui a survécu à la catastrophe de son vaisseau spatial. Avec le reste des survivants, vous vous êtes enfoncé dans les forêts sauvages du Northland pour découvrir que cette terre est habitée par les représentants d'une civilisation beaucoup moins avancée – des gens appelés Vikings. Vous vous êtes divisés en petits groupes pour faciliter votre assimilation dans les communautés que vous rencontrez, tout en profitant des similitudes qui vous unissent. En réalité, cependant, en tant que membres du Peuple des Étoiles, également connus sous le nom d'Atlantes, vous restez sous l'œil vigilant des dieux, et votre destin est d'aider les gens simples dans leurs efforts. Vous avez des pouvoirs qui vous distinguent des autres et deviennent une source de légendes. Vous êtes différent d'eux, mais c'est cette « altérité » qui vous lie le plus. Vous êtes bien conscient que lorsque les gens ordinaires apprendront la vérité sur vous, vous commencerez à inspirer la peur, mais vous pourrez aussi inspirer l'admiration – tout dépend de vous et de vos actions.

Que font les Atlantes ? Eh bien, malgré leur origine cosmique, il est difficile de les distinguer des Vikings ordinaires, car ils ne diffèrent pas d'eux par leur apparence, leur langue ou leur comportement. Ils s'adonnent même aux mêmes métiers, deviennent chasseurs ou lagmans, se joignent aux raids ou montrent leur courage au combat en tant que berserkers. Les pouvoirs qu'ils possèdent leur font souvent remplir des fonctions spéciales dans leurs communautés, telles que prophètes ou völva. Ils fondent des familles et leurs enfants ont la chance d'hériter des capacités extraordinaires de leurs parents. Cependant, les Atlantes sont observés par des forces bien plus puissantes qu'eux. Les dieux eux-mêmes surveillent de près leurs actions, car ils les considèrent comme une menace potentielle.

Le jeu de rôle *Thorgal* est centré sur des aventures incroyables à couper le souffle et sur la lutte contre le destin, mais c'est aussi une histoire sur la construction et le développement d'une communauté qui devient votre refuge. Tout comme dans les BD *Thorgal* revient toujours chez lui dans sa famille, ici chaque aventure se termine par un retour vers





vos proches. Les aventures peuvent se dérouler tant dans des lieux que vous connaissez bien que dans des endroits complètement nouveaux. Vous pouvez suivre les traces de Thorgal ou emprunter un chemin complètement différent. C'est vous qui décidez.

## HISTOIRE DU PEUPLE DES ÉTOILES

Il y a longtemps, des visiteurs venus des étoiles ont bâti sur Terre une grande civilisation – l'Atlantide. Ils disaient qu'ils étaient les enfants de Poséidon lui-même, mais leur monde fut englouti par la mer. En une nuit, les villes éblouissantes des Atlantes se sont retrouvées sous l'eau. Une seule a subsisté, dans le nord de l'Afrique, mais elle a bientôt elle aussi cessé d'exister, recouverte par le sable du désert, comme si une sorte de malédiction pesait sur les Atlantes. Ou peut-être était-ce une punition pour avoir trop eu confiance dans le progrès technologique ? On dit que sous le sable se trouvent encore les vestiges de la métropole autrefois monumentale où vivent les derniers Atlantes - dégénérés, cruels et stupides.

Après le cataclysme qui s'est abattu sur leur civilisation, les Atlantes ont décidé de quitter la planète inhospitalière et se sont lancés dans un long voyage à bord de leurs vaisseaux spatiaux. Ils ont rapidement trouvé une nouvelle patrie sur la lointaine planète Critias. Mais ils n'ont pas su la respecter. Sa surexploitation a conduit à l'épuisement des ressources naturelles, et les Enfants des Étoiles ont dû faire face à une menace qu'ils ne connaissaient que par les légendes – le désert autour d'eux s'étendait.

Ils se sont donc souvenus de la Terre, comprenant que l'endroit qu'ils avaient quitté pourrait les sauver. Un énorme vaisseau spatial est parti pour le voyage de retour. Il était commandé par un homme nommé Xargos, le grand-père de Thorgal. Cependant, il y a eu une mutinerie à bord. Xargos, chassé, a atterri dans une capsule sur Terre et, après avoir appris l'existence de son petit-fils, a commencé à l'observer discrètement. Pendant ce temps, le vaisseau-mère a survécu à un atterrissage brutal dans le grand nord mais il n'était plus capable de poursuivre son voyage. Il devait désormais servir d'abri, mais les naufragés se sont disputés et une scission s'en est ensuivie – les parents de Thorgal sont partis en bateau vers une mort quasi certaine, tandis que le groupe dirigé par Mestor et Slivia est resté dans le nord.

La suite de l'histoire de la colonie est une histoire de déclin. Les Atlantes ont tenté de soumettre les peuples du Nord et ont effectué des raids de pillage sur les colonies des Vikings. De cette façon, ils capturaient des esclaves pour leurs mines d'où venait le charbon nécessaire pour chauffer les parties encore opérationnelles du vaisseau. Cependant, les Atlantes étaient en voie d'extinction, et la colonisation s'est rapidement transformée en une lutte pour leur survie. Ce n'était pas censé se passer comme ça. D'après les données concernant la mission stockées

dans l'ordinateur de bord, il semble que l'objectif réel était d'exterminer tous les humains afin que les Atlantes puissent conquérir un endroit où vivre. Un champignon mortel, préparé pour cette circonstance, attend encore quelque part dans les entrailles caaverneuses du vaisseau..

Actuellement, le vaisseau ressemble à un tombeau dans lequel Slivia vit seule, entourée d'une poignée de compagnons endormis. Mais le Peuple des Étoiles est toujours parmi nous, ses membres sont dispersés dans les villes, les villages et les hameaux. Ils peuvent faire du commerce aussi bien que se battre, et aujourd'hui un Atlante peut avoir aussi bien le visage d'une archère que celui d'un vagabond. Ils essaient de ne pas se démarquer, de mener une vie normale, mais ils sont différents des gens ordinaires car ils ont des pouvoirs qui inspirent à la fois l'horreur et l'espoir.



### Slivia

Aussi connue sous le nom de Celle qui ne meurt jamais, ou de Reine des mers gelées, elle est arrivée sur Terre depuis la planète Critias en tant que jeune fille idéaliste. Elle croyait que les Atlantes y trouveraient une nouvelle patrie. Elle est tombée amoureuse d'un jeune homme nommé Minoe, avec qui elle partageait cette passion et une attitude naïve envers le monde. Malheureusement, Minoe est mort et, après cet événement, le cœur de Slivia s'est durci. Au fil du temps, elle a pris la tête de son groupe de plus en plus réduit et a asservi les peuples environnants, et les Vikings ont trouvé en elle une adversaire digne de ce nom. Pendant dix ans, elle a été emprisonnée par Gandalf le Fou. Finalement, elle a réussi à s'échapper, mais elle a perdu un œil pendant l'évasion. Elle a également essayé de lier Thorgal à sa fille, mais cela s'est terminé par un échec et la mort de la jeune fille. Slivia a alors perdu espoir et, selon la rumeur, a volontairement choisi la mort. Certains disent, cependant, qu'elle n'a pas du tout dit adieu à la vie, mais qu'elle s'est endormie dans son palais au milieu des glaces. Après tout, elle est Celle qui ne meurt jamais.

## INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



## QUI EST THORGAL ?

Thorgal vient des étoiles et doit ses noms aux dieux.

Il a été retrouvé nourrisson par Leif Haraldson, roi des Vikings, alors que celui-ci revenait d'un raid de pillage. Le petit Thorgal voyageait dans une capsule d'apparence étrange, disparue ensuite rapidement sans laisser de trace. Confronté à des événements aussi inhabituels, Leif est arrivé à la conclusion que des forces surnaturelles devaient être à l'origine de l'apparition du garçon. Par conséquent, il a choisi pour lui des noms qui venaient des dieux : Thor et Aegir. C'est ainsi que l'histoire de Thorgal Aegirsson a commencé.

Leif a élevé Thorgal comme un fils. Hélas, à sa mort, c'est Gandalf le Fou qui a pris le pouvoir. Il voyait en Thorgal, au mieux, un vagabond gênant, et au pire, un concurrent au trône. Pour aggraver les choses, Thorgal lui-même travaillait sans cesse à entretenir son statut d'inadapté dans la brutale communauté des Vikings. Il était violent à contrecœur et uniquement pour se défendre. Il restait généralement à l'écart, chassant et composant des chansons, mais il était capable de faire preuve d'un courage étonnant lorsque cela était nécessaire. Parfois, il disparaissait pendant de longues semaines. Cependant, sa plus grande transgression a été d'avoir osé aimer la fille de Gandalf, Aaricia.

Leif et les autres Vikings ne connaissaient pas la véritable origine de Thorgal – et même s'ils l'avaient connue, ils n'auraient pas pu la comprendre. D'ailleurs, Thorgal lui-même avait un gros problème à ce sujet. Il n'était pas un fils de dieux, mais d'un couple d'amoureux du vaisseau spatial des Atlantes, Varth et Haynée. Les événements dramatiques qui ont accompagné sa naissance ont marqué toute sa vie.

Pendant le voyage interstellaire, Haynée est tombée enceinte. Varth est entré en conflit avec le père de celle-ci, le commandant du vaisseau, il a déclenché une mutinerie à bord et a finalement pris le pouvoir. Xargos, éjecté dans sa capsule, est parti vers son destin, et le nouveau capitaine a atterri avec des résultats désastreux. Le vaisseau spatial s'est écrasé dans le Grand Nord. Lorsque les tentatives de réparation ont échoué, une nouvelle division s'est produite au sein de l'équipage. Varth, avec sa femme enceinte, a pris le risque de partir en drakkar, tandis que l'autre groupe a décidé de rester près du vaisseau naufragé. Après des affrontements internes, la direction de cette faction a été prise par Slivia, pragmatique et impitoyable.

Au cours de ce voyage désespéré, Haynée a donné naissance à un fils. Pendant l'accouchement, une tempête a éclaté. Haynée, convaincue que le drakkar coulerait, a fait la seule chose à laquelle elle pouvait penser : elle a mis le bébé dans une capsule d'évacuation qu'elle a ensuite mise à la mer. Le navire a effectivement coulé. Tout l'équipage a péri, y

compris la mère de Thorgal, et seul le père du garçon, Varth, a survécu. Par une heureuse coïncidence, la capsule avec l'enfant a été trouvée par Leif Haraldson. Les destins du père et du fils se sont croisés bien des années plus tard... dans des circonstances très dramatiques.





## MAIS COMMENT JOUER ?

Pour commencer votre aventure dans le monde de Thorgal, vous devez d'abord créer votre personnage – une sorte d'alter ego que vous incarnerez en créant votre histoire en commun avec les autres joueurs. Ce personnage peut être inspiré de l'un des héros ou héroïnes de la bande dessinée : Thorgal, Kriss ou Jolan, mais l'essence des jeux de rôle est de créer quelqu'un d'unique, un nouveau héros de l'univers. Vous pouvez imaginer un jeu de rôle de cette manière : comme une collection de scénarios de BD qui composent une saga sur les aventures de votre personnage et de ses compagnons. Pour vous faciliter la tâche, nous avons préparé plusieurs personnages prédéfinis prêts à jouer et leurs descriptions.


Dans la version complète du jeu, vous trouverez les règles qui vous permettront de créer votre propre personnage.

Jouer un personnage n'est en fait pas difficile du tout. Il faut d'abord bien l'imaginer – à quoi ressemble-t-il, comment il s'habille-t-il, comment parle-t-il ? A-t-il un trait caractéristique (ou plusieurs) ? Ensuite, il vaut la peine de réfléchir à quelle est la motivation de votre personnage. Pourquoi fait-il ce qu'il fait ? Qu'est-ce qui le motive ? Nous savons que cela peut être un vrai défi au début, nous avons donc préparé quelques personnages prêts à l'emploi et leurs descriptions. Il suffit de les lire et de laisser faire votre imagination. Vous pouvez même réaliser un croquis de votre héros ou de votre héroïne. Une fois que vous connaissez bien le personnage que vous allez incarner, il n'y a plus qu'à commencer à le jouer. Jouer n'est pas difficile - vous pouvez le faire dans votre

style et autant que vous le souhaitez. Certains parlent à la première personne, d'autres changent de voix et d'autres encore décrivent simplement les actions de leur héros ou de leur héroïne. Quelle que soit la stratégie que vous adoptez, rappelez-vous que le plus important est de se sentir à l'aise. Bien sûr, avec le temps, vous pouvez modifier votre façon de jouer. N'oubliez pas deux choses très importantes :

1. Votre personnage n'est pas vous. Chacun des personnages est décrit par un ensemble de paramètres qui composent ses caractéristiques (nous développerons ce sujet dans un instant). De plus, les personnages n'ont de connaissances que dans les domaines qu'ils maîtrisent. Donc, si vous avez, par exemple, une vaste expérience en ingénierie, cela ne signifie pas que votre personnage est également un expert dans ce domaine.

2. Pensez et agissez comme votre personnage penserait et agirait. La force du jeu de rôle réside dans la cohérence des actions. Comme au théâtre, un personnage devient crédible s'il ne prend pas de décisions qui contredisent ce qu'il a déclaré précédemment. Supposons, par exemple, que votre personnage soit très prudent et, généralement, évite les combats. Il serait donc difficile d'expliquer logiquement pourquoi il a soudainement décidé d'attaquer le campement ennemi et de se jeter hardiment au premier rang de la bataille. Compte tenu des caractéristiques de votre personnage, il préférerait tenter de résoudre l'affaire sans recourir à la force – que ce soit par la négociation ou en recourant à des méthodes plus sophistiquées (comme l'empoisonnement sournois de la bande).



JOUER UN PERSONNAGE EST EN FAIT BEAUCOUP PLUS FACILE QUE VOUS NE LE PENSEZ, ET SURTOUT, C'EST UN PLAISIR FANTASTIQUE POUR TOUTES LES PERSONNES IMPLIQUÉES DANS LE JEU.

### INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



# ♦ RÈGLES DE BASE ♦

## COMMENT MON PERSONNAGE EST-IL DÉCRIT ?

Chaque personnage est décrit par ce qu'on appelle des « statistiques ». C'est une description chiffrée des qualités ou des défauts d'un personnage. Les statistiques peuvent être globalement divisées en 3 types principaux :

### Caractéristiques principales (en abrégé, CP)

Elles correspondent à des qualités et à la condition physique, comme la constitution corporelle (CON), la dextérité (DEX) et la perception (PER), mais aussi à des capacités mentales et de personnalité, y compris son intelligence (INT), sa maîtrise de soi (MdS) et sa verve (VER). Elles vont de 1 à 10, la valeur moyenne pour le Peuple des Étoiles étant de 3, et plus cette valeur est élevée, mieux c'est.

### Caractéristiques auxiliaires (CA)

Elles décrivent toutes les caractéristiques qui sont la résultante des caractéristiques principales. Par exemple, l'Athlétisme vous indique à quel point un personnage est agile et en bonne forme physique, ce qui est calculé en additionnant les valeurs CON et DEX, ce qui donne la valeur d'Athlétisme. Toutes les caractéristiques auxiliaires des personnages prêts à l'emploi ont déjà été calculées.

### Compétences (COM)

Elles correspondent à des domaines dans lesquels le personnage est compétent parce qu'il a eu l'occasion d'acquérir une expérience pratique dans ceux-ci. Chaque CP a trois compétences qui lui sont étroitement liées. Par exemple, les éléments suivants sont affectés à l'Intelligence : Artisanat, Connaissances générales et Connaissances secrètes (tout est décrit en détail dans la fiche du personnage). Le plus souvent, ce qui a de l'intérêt, c'est la somme des CP et des compétences qui peuvent être utiles dans une situation spécifique. Par exemple, pour essayer de repérer quelque chose à l'horizon, il faut additionner la valeur de la Perception et celle des Sens aiguisés. Plus la valeur de la compétence est élevée, mieux c'est. Cependant, une valeur de 0 ne signifie pas que le personnage ne peut entreprendre aucune action basée sur cette compétence particulière – dans ce cas, seule la valeur CP est prise en compte.

De plus, le personnage peut avoir des pouvoirs spéciaux, tout comme les héros de bandes dessinées. Le fonctionnement de chaque pouvoir est expliqué dans la description des personnages.

## COMMENT JOUER À CE JEU ?

L'aspect le plus important du jeu de rôle *Thorgal* est la création d'une narration collective basée sur les histoires connues par les bandes dessinées et sur vos propres idées. Tandis que le MdJ fait de son mieux pour surveiller le déroulement du jeu, les autres jouent leurs personnages tout en découvrant de nouvelles pages de l'intrigue.

Cependant, il existe des situations dans lesquelles il ne suffit pas de raconter en bref ce qui s'est passé. Que se passe-t-il si un personnage fuit dans un couloir et s'aperçoit soudainement qu'une partie du sol s'est effondrée ? Pour des raisons évidentes, il ne veut pas tomber dans le trou, alors la personne qui l'incarne annonce que le personnage a sauté par-dessus. Cependant, le MdJ décide que le personnage n'a pas sauté assez loin et qu'il est tombé dans le trou. Nous avons donc une situation de litige, et pire encore, potentiellement injuste pour l'une (ou les deux) des parties. Dans ce cas, afin que personne ne se sente désavantagé, il est nécessaire d'introduire des règles qui permettront de traiter ce genre de situations.





## LANCERS DE DÉS ET TESTS

Dans le jeu de rôle *Thorgal*, tous les différends sont résolus par un « test ». En termes simples, chaque fois qu'un test est requis, suivez la procédure ci-dessous :



**1. Vous prenez deux dés D20** (dés à 20 faces mentionnés plus haut). Ils doivent nécessairement être différents, par exemple de couleurs distinctes, car, avant de passer le test, vous devez décider lequel d'entre eux est le Dé de chance.

**2. Vous décidez avec le MdJ ce que vous allez tester.** Supposons que vous voulez voir si vous pouvez réparer un bouclier endommagé après votre dernier combat. Dans ce cas, vous additionnez d'abord vos valeurs d'Intelligence et d'Artisanat, supposons que leur somme soit de 12. Ensuite, vous revenez aux dés. Comme on s'en souvient, l'un d'eux a été choisi comme Dé de destin et l'autre comme Dé de chance. Vous prenez les deux dés (n'oubliez pas lequel est lequel) et vous les lancez. Tout d'abord, vous regardez le résultat du Dé de destin et y ajoutez le total de votre Intelligence et de votre Artisanat. Vous vérifiez le résultat – il est de 5, ce qui, avec les valeurs combinées de votre Caractéristique principale et de vos compétences (respectivement Intelligence et Artisanat), donne un résultat de 17.

**3. Ensuite, vous demandez au MdJ d'indiquer le niveau de difficulté du test que vous faites.** Dans le jeu de rôle *Thorgal*, on distingue les niveaux de difficulté (NdD) suivants :

Facile	10
Standard	15
Difficile	20
Très difficile	25
Extrême	30
Légendaire	35
Divin	40

Les Coups portés au combat dépendent de la Défense de la cible et utilisent une échelle légèrement plus étendue (nous en dirons plus à ce sujet à l'occasion de la présentation des combats).

**4. Pour que le test d'action puisse être considéré comme réussi**, vous devez obtenir un score total au moins égal à celui donné par le MdJ. Dans votre cas, le NdD indiqué est Standard, soit 15. Votre score est de 17, alors vous avez réussi ! Le bouclier réparé est prêt pour le prochain combat !

## FAVEUR DES DIEUX

Alors, à quoi sert le Dé de chance ? Tout comme Thorgal luttant contre son destin, votre personnage peut également ne pas accepter ce que le destin lui réserve. La valeur de votre Faveur des dieux égale celle de votre Verve. Dès que vous trouvez que le résultat du lancer du Dé de destin ne vous convient pas, vous pouvez le remplacer par le résultat du lancer du Dé de chance (pour les besoins de ce test particulier, il est alors considéré comme le Dé de destin). Chacune de ces actions réduit votre Faveur des dieux de 1, mais elle est automatiquement reconstituée au début de chaque session de jeu (c'est-à-dire de chaque rencontre au cours de laquelle vous jouez une aventure).

## MODIFICATEURS

Vous avez d'autres outils à votre disposition pour faire pencher la balance en votre faveur. Il s'agit principalement des Modificateurs de lancer, qui sont égaux à la valeur de la Maîtrise de soi. Lorsque vous utilisez le premier outil, vous pouvez augmenter (ou réduire) votre résultat au lancer du Dé de destin (ou du Dé de chance) en appliquant la valeur de Modificateur la plus élevée. Lorsque vous l'utilisez à nouveau, vous modifiez le résultat en utilisant la valeur inférieure suivante (par exemple, si vous avez 3 Modificateurs, vous modifiez le résultat du lancer de 3 la première fois et de 2 lors du test suivant). Comme vous pouvez le voir, vous ne pouvez pas choisir la valeur du Modificateur – vous commencez toujours par la plus grande et terminez par la plus petite. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Modificateur par lancer, et il faut aussi rappeler que vous ne pouvez pas modifier le résultat de sorte qu'il soit supérieur à 20 ou inférieur à 1 (c'est-à-dire les valeurs maximale et minimale sur d20). Les résultats des lancers relatifs aux blessures ne peuvent pas être modifiés. La réserve des Modificateurs de lancer est réinitialisée au début de chaque session de jeu.

## RELANCE

Si vous avez les capacités appropriées, vous pouvez également utiliser la Relance. Si vous n'aimez pas le résultat obtenu sur les deux dés et que vous avez une Relance inutilisée, vous pouvez jeter les dés à nouveau ! Si peu, mais cela peut suffire. Cependant, n'oubliez pas que vous devrez accepter le résultat du deuxième lancer.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

ESSENTIEL DES RÈGLES



## DOUBLET

Le dernier outil est le Doublet, qui se produit quand lors d'un test de compétence vous lancez les Dés de destin et de chance et que les deux donnent le même résultat. Dans ce cas, vous regardez la valeur de cette compétence (mais pas sa somme avec la Caractéristique principale à laquelle elle est affectée) et vous l'ajoutez au résultat du lancer. Exemple : la Dextérité du personnage est de 4 et son Réflexe est de 3. Pour le test, le joueur lance les Dés de destin et de chance et additionne au résultat du Dé de destin le total de sa Dextérité et de son Réflexe, à savoir 7. Les deux dés montrent 12, ce qui, avec la somme de DEX et de Réflexe, donne 19 (assez pour réussir le test standard). Le Doublet signifie qu'en plus, le personnage ajoute au résultat du test la valeur de Réflexe, c'est-à-dire 3. Il obtient un total de 22 et réussit le test Difficile, et s'il choisit en plus un Modificateur égal à 3, il réussit le test Très Difficile.

## MALCHANCE

Quand le Dé de destin tombe sur 1, notre personnage a de la Malchance. L'action entreprise échoue automatiquement et le héros ou l'héroïne ne peut pas utiliser la Faveur des dieux, les Modificateurs ni les Relances. Le tour du personnage se termine.

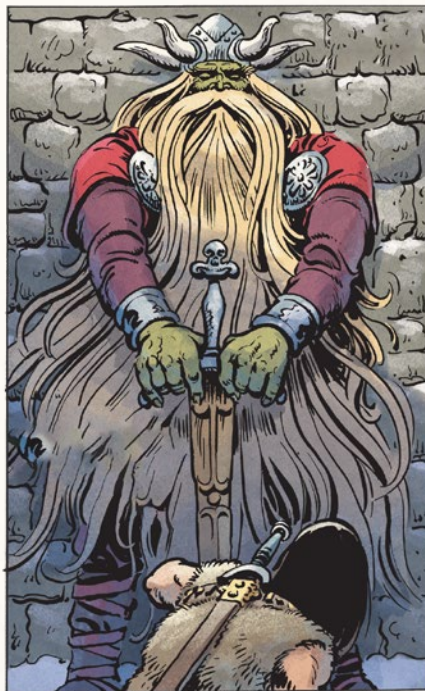
## CRITIQUE

En revanche, si vous lancez un 20 sur le Dé de destin (ou changez de dés en utilisant la Faveur des dieux), la fortune vous sourit ! C'est ce qu'on appelle Critique, ce qui signifie que votre action se termine par un succès automatique (« critique ») !

## FATALITÉ

Tout ne se passe pas toujours sans heurts. Dans certaines situations définies par les règles (généralement dans des circonstances défavorables à l'accomplissement d'une tâche donnée), le MdJ peut vous imposer la Fatalité. La Fatalité touche le plus souvent un seul test ou se maintient un certain temps, mais elle signifie toujours la même chose — vous ne pouvez pas utiliser la Faveur des dieux, les Modificateurs ni la Relance pour modifier le résultat du lancer de dés.

Vous connaissez déjà les règles de base du jeu de rôle *Thorgal*. Vous découvrirez les règles employées quand vous jouerez dans l'exemple de scénario contenu dans ce livre. Des règles plus élaborées se trouveront dans le manuel principal, qui sera disponible ultérieurement...





# ◆ MONDE DE THORGAL ◆

## LA DEUXIÈME EXPÉDITION, ÉGALEMENT APPELÉE CROISADE DES ENFANTS

L'expédition de Xargos n'a pas été la seule à partir de Critias. Depuis, les conditions de vie sur la planète se sont encore détériorées. Le reste des ressources naturelles s'est épuisé, les forêts sont devenues des déserts et les océans empoisonnés ont rejeté des poissons morts sur le rivage. Comme ils manquaient d'énergie, les résidents mouraient de froid, de faim et de maladies dans les hôpitaux sans électricité.

Personne ne savait ce qui était arrivé à Xargos. Pour beaucoup de gens, le vaisseau parti sous son commandement n'avait pas atteint sa destination. D'autres prétendaient que Xargos avait trahi – il avait atterri sur Terre, s'était déclaré roi et avait délibérément coupé le contact afin de ne pas partager le pouvoir. Bientôt, l'anxiété des habitants de Critias se transforma en panique. D'autres vaisseaux furent construits pour fuir. Les Atlantes préféraient un espace dangereux à une planète mourante.

Pourtant, ces vaisseaux ne pouvaient pas accueillir tout le monde. Une lutte acharnée commença donc pour chaque place.

Dans cette situation, les autorités de Critias décidèrent d'attribuer l'un des vaisseaux aux enfants et aux jeunes, principalement des adolescents, considérant leur survie comme cruciale pour sauver toute la civilisation. Ce vaisseau fut nommé le Spesse, ce qui, dans la langue des Atlantes, signifie espoir.

Les passagers du Spesse étaient principalement des descendants de l'élite, auxquels s'était joint un petit groupe de pauvres tirés au sort. Les filles furent arrachées à leurs mères, les fils à leurs pères, les frères et sœurs furent séparés. Il fut décrété que l'expédition serait dirigée par un petit groupe d'officiers sous le commandement d'un certain Egron, qui avait la réputation d'être un capitaine compétent, quoique sévère.

Le Spesse partit naviguer dans l'espace. Egron avait emmené avec lui un petit groupe d'officiers, mais il n'y avait pas de place pour des enseignants, des éducateurs et des accompagnateurs. L'intention des initiateurs de l'expédition était claire : ils voulaient sauver autant d'enfants que possible. Ils n'avaient pas prévu une seule chose : la nature agitée des jeunes.

Les ennuis commencèrent avec la défaillance du système de cryostase. Les membres de l'expédition se réveillèrent trop tôt, quand ils étaient encore à plusieurs mois d'atteindre la Terre. Les passagers du vaisseau étaient surtout des adolescents issus de familles riches qui pensaient que tout leur était dû, mais n'étaient pas habitués à suivre les ordres. Le

groupe de mécontents était dirigé par Raycor, le fils de l'Atlante qui avait supervisé le départ du Spesse. De son père, il avait hérité un caractère impétueux et sans scrupules. Il se posa une question simple – pourquoi devraient-ils obéir aux adultes alors que ceux-ci étaient si peu nombreux ?

Raycor rassembla autour de lui un groupe d'adolescents qui partageaient les mêmes idées. Ils firent irruption dans l'armurerie et assassinèrent la plupart des officiers, n'épargnant qu'Egron et quelques autres qui étaient capables de diriger le vaisseau. Les autres périrent. Ils n'avaient pas pu se défendre contre Raycor, car aucun Atlante adulte ne pouvait se résoudre à faire du mal à un enfant. Raycor se proclama capitaine et la plupart des jeunes acceptèrent son autorité, ne serait-ce que faute d'un autre candidat. Seul prit ses distances un groupe d'enfants rassemblés autour de Divia, une fille courageuse issue d'une famille pauvre, qui par un coup de chance avait obtenu une place dans le vaisseau.

Ce sont Divia et ses amis qui prirent soin d'Egron et de ses hommes, leur apportant médicaments et nourriture. Pendant ce temps, le vaisseau se transforma sous la direction de Raycor en un festival de bravades et de cruauté. Les jeunes, privés de tout contrôle et ennuyés par le long vol, faisaient tout ce qu'ils voulaient, commettant souvent des actes honteux.

Voyant cela, Egron décida de faire s'écraser le vaisseau à l'atterrissage. Il voulait cependant sauver Divia et ses compagnons. Le plan était simple : juste avant d'atterrir, Divia conduirait ses amis aux capsules d'évacuation, et au moment où ils seraient éjectés, Egron ferait s'écraser le Spesse sur les rochers de la côte de la mer du Nord. Cependant, tout ne se déroula pas comme prévu. Les capsules furent bien éjectées, et Divia et ses compagnons s'élancèrent sains et saufs vers la Terre, mais dans le cockpit du vaisseau se déroula un combat entre Egron et Raycor.

Le garçon triompha du premier officier mais ne put pas éviter la collision. Il ne réussit qu'à corriger la trajectoire du vol et le Spesse, au lieu de heurter les rochers, s'écrasa dans les vagues de la mer du Nord.

Certains survivants réussirent à sortir de l'épave du vaisseau qui coulait. Ils s'enfuirent comme ils le pouvaient. Certains périrent dans les eaux glacées, tandis que d'autres, seuls ou en petits groupes, atteignirent la terre pour commencer une nouvelle vie dans un Northland inconnu et dangereux. Raycor a-t-il survécu ? Egron a-t-il sombré avec son navire, comme un vrai capitaine ? Nous ne le savons pas encore, mais il y a des rumeurs selon lesquelles l'un ou l'autre a été vu ici ou là. On dit qu'ils rassemblent des forces et des alliés pour enfin régler leur différend pour de bon.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



Et le Spesse gît au fond de la mer, attendant que quelqu'un le réveille de son sommeil.

## QUI SONT LES ENFANTS DES ÉTOILES ?

Leur planète ancestrale était la Terre, qu'ils avaient quittée il y a longtemps pour s'installer sur la planète Critias, dans une autre partie de la galaxie. Malheureusement, Critias a rapidement manqué de ressources naturelles. Les Enfants des Étoiles sont alors repartis vers la Terre à bord d'un vaisseau appelé le Spesse. Le vaisseau s'est écrasé à l'atterrissage et les passagers survivants se sont dispersés pour commencer une nouvelle vie en groupe ou seuls dans le Nord inhospitalier.

Ils sont humains et leur aspect également. À première vue, il est impossible de les distinguer des autres résidents du Northland – d'ailleurs, dans la plupart des cas, ils essaient de ne pas attirer l'attention. Après un long et périlleux voyage, ils veulent juste mener une vie normale et craignent que la révélation de leurs secrets ne leur apporte de nouveaux malheurs. Bien sûr, tous ne pensent pas ainsi.

Les Enfants des Étoiles ont des capacités spéciales. Certains les ont découverts par accident, tandis que d'autres les utilisent consciemment, pour leur propre bénéfice ou pour celui des autres. Certains déplacent et même détruisent des objets par le pouvoir de leur esprit, tandis que d'autres utilisent la télépathie, comprennent le langage des animaux, lèvitent, font preuve d'une force physique surhumaine ou imposent leur volonté aux autres sans mot dire.

Chaque don est individuel, mais il peut aussi être une malédiction, car les durs hommes du Nord ne tolèrent pas les différences. Les Enfants des Étoiles savent qu'ils viennent d'un autre monde et que sur Terre ils ne sont que des étrangers. Ils vivent dans les communautés vikings en tant que fermiers, guerriers, marchands ou scaldes. Ils travaillent comme

tout le monde, ils ont des maisons et des enfants. Cependant, ils n'oublient pas leur héritage et quand ils regardent les étoiles, ils pensent à la planète qu'ils ont dû quitter. Ils utilisent leurs pouvoirs avec parcimonie... à quelques exceptions près. En fait, il y a aussi parmi eux ceux qui désirent le pouvoir et les richesses à tout prix, et qui considèrent donc leurs pouvoirs comme un outil pour atteindre cet objectif. Et ils les utilisent sans le moindre scrupule.

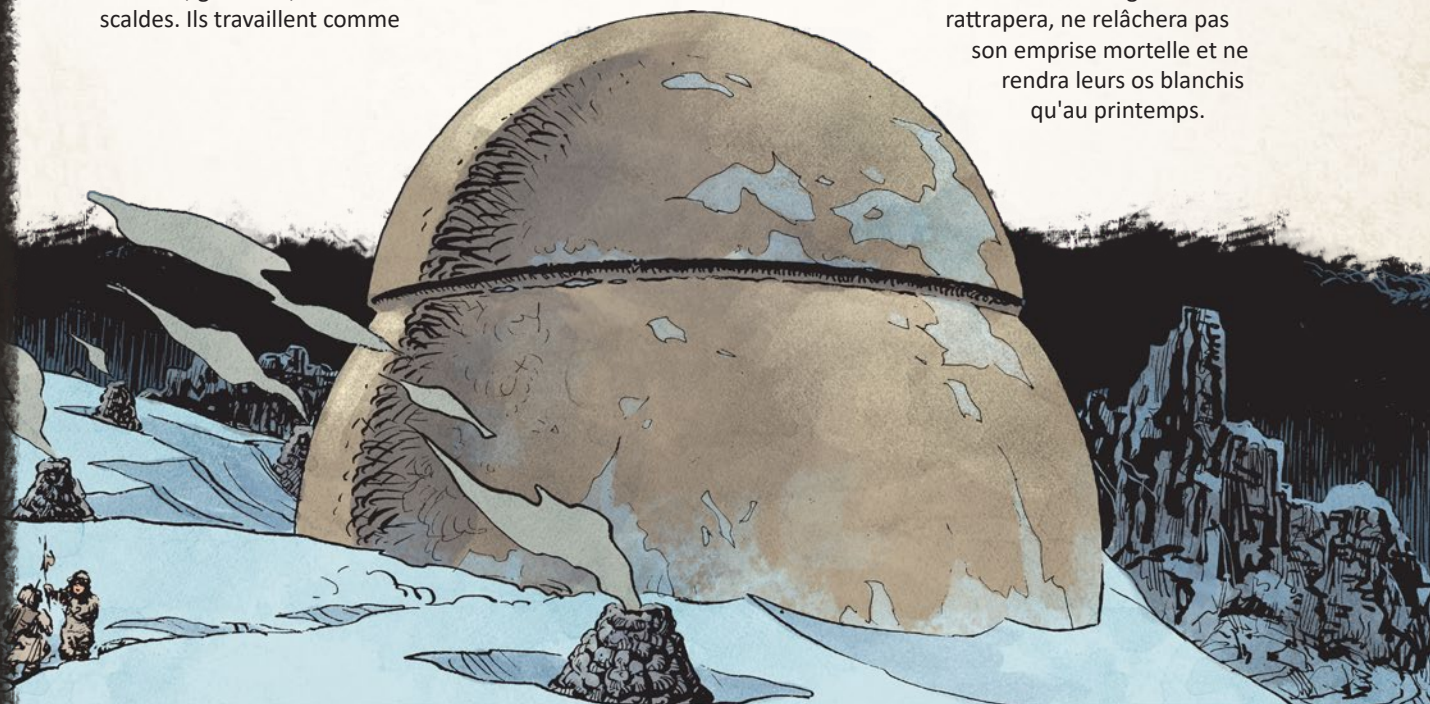
## NORTHLAND

Rien n'est comparable aux majestueux paysages du Northland que les naufragés du Spesse ont découverts en arrivant sur le rivage. Montagnes aux sommets impressionnants et vallées où fleurissent les arbres fruitiers, plateaux recouverts de toundra, glaciers bleus et fjords aux parois escarpées tombant vers l'eau pleine de saumons. On peut entendre le hurlement des loups et le tonnerre des cascades lointaines. Les vagues battent les rivages d'innombrables îles éparpillées sur la mer glacée. Personne ne les a toutes visitées, alors qui peut savoir quels secrets elles cachent...

Les forêts qui entourent les implantations humaines sont habitées principalement par des animaux tels que l'élan, le loup et le bœuf musqué, qui peuvent être dangereux, mais pas aussi dangereux que le plus dangereux des prédateurs – l'ours. De nombreuses autres menaces se cachent aussi dans ces forêts. Il y a des bandits, des voyous hors-la-loi. Il y a aussi des tribus sauvages et primitives. La forêt a également un côté mystique complètement différent – y apparaissent des créatures d'un autre monde dont on peut souvent entendre parler dans les légendes.

C'est une terre inhospitalière. L'été y est court, inondé de l'éclat aveuglant du soleil qui ne se couche pas pendant de longues semaines et se reflète sur le sable blanc des plages. En hiver, cette terre est plongée dans une obscurité constante.

Malheur aux marins qui tardent à rentrer chez eux ! La glace les rattrapera, ne relâchera pas son emprise mortelle et ne rendra leurs os blanchis qu'au printemps.





## LA VIE DES VIKINGS

Les Vikings vivent en petites communautés, un village est rarement habité par plus d'une centaine de personnes. Contrairement à la légende, la principale occupation des gens du Nord ne sont pas les raids vers des terres étrangères, mais la pêche et l'agriculture. Ce sont principalement les hommes qui travaillent, tandis que les femmes s'occupent de la maison et élèvent les enfants.

Le plus souvent, les hameaux ont accès à la mer et disposent d'un port, nécessaire pour le commerce et les raids de pillage occasionnels. Les maisons, appelées langhaus, sont basses et construites en bois. Elles comportent le plus souvent une seule grande pièce où les habitants vivent et dorment côte à côte, avec les animaux. Seuls les Vikings les plus riches, les jarls, peuvent se vanter d'avoir des maisons qui comptent plus d'une pièce.

Le pouvoir du jarl repose sur l'autorité personnelle. Les Vikings le choisissent parmi les leurs et peuvent toujours changer d'avis. En d'autres termes, un souverain mauvais et stupide, terrorisant ses sujets, ne régnerait pas longtemps, et Gandalf le Fou semble être l'exception qui confirme cette règle. De plus, dans la société viking, le rassemblement appelé le thing joue un rôle important. Ces « barbares » sont donc bien plus démocratiques qu'on ne le croyait.

La plupart des Vikings sont des gens libres : fermiers, artisans, guerriers et marchands. En plus d'eux, dans leurs maisons vivent des serviteurs ramenés des raids de pillage, le plus souvent contre leur volonté. On leur confie les tâches les plus ingrates.

La cuisine viking est riche et variée. Ils mangent certainement mieux que la plupart des gens en Europe. Sur la table de Thorgal, on trouve souvent de la viande de bœuf, de mouton, et surtout de porc, servie avec des épices comme la moutarde, la coriandre et le cumin. Ils mangent également des rennes et des élan, accompagnés de pain cuit à partir de haricots, de céréales et d'écorce d'arbres. Parmi les poissons, le hareng est roi, et la boisson principale est la bière, brassée à partir de levure, d'eau et de miel. De nombreux Vikings espèrent rencontrer un jour la chèvre Heidrun qui donne cette boisson tant désirée au lieu de lait.

Dans sa jeunesse, Thorgal était un scalde et, bien que les avis sur la qualité de sa voix soient partagés, il savait raconter des histoires intéressantes. Les Vikings aiment écouter des histoires et sont toujours heureux d'avoir un scalde au milieu d'eux, et lui, en échange de ses services, peut obtenir de la nourriture, des

boissons et un toit. Ils aiment aussi passer le temps en jouant au hnefatafl, un jeu de stratégie comparable à nos échecs. Beaucoup y ont perdu leur fortune, et certains, comme un certain nain, même leur propre nom...

Le monde des Vikings est plein de dieux. Le plus important d'entre eux, Odin, apparaissait parmi les humains sous la forme d'un vieillard borgne accompagné de deux corbeaux. Les divinités importantes incluent également Freyja, sorcière d'une beauté éblouissante et déesse de l'amour, convoitée par les dieux, les géants et les humains. Par contre, Loki, qui est capable de se métamorphoser, est tristement célèbre – ivrogne, canaille et père des monstres – capable des pires tours et des atrocités les plus viles. Il a entre autres causé la mort de Baldr, un dieu doux et bienveillant à qui aucun être du Northland ne voulait nuire. Cependant, le membre du panthéon nordique préféré par les Vikings est Thor, le roi du tonnerre, le costaud avec son inséparable marteau, un tueur de monstres. Il faut cependant admettre que les dieux du Nord n'ont pas d'amour particulier pour les hommes et les traitent souvent comme des instruments dans leurs jeux. Les Vikings doivent donc rechercher leur faveur, ce qui se reflète dans les sacrifices qu'ils font, ainsi que dans les noms donnés aux enfants – par exemple, Balder vient de Baldr, et Thorgal doit son nom à Thor.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

MONDE DE THORGAL



## ◆ PERSONNAGES ◆

Dans cette version du jeu de rôle *Thorgal*, qui est une sorte de prélude à une version plus complète, nous vous donnons cinq personnages prêts à l'emploi, dont au moins trois sont nécessaires pour jouer le scénario (bien sûr, rien ne vous empêche d'avoir les cinq personnages dans votre aventure). Chaque personne participant au jeu doit choisir l'un d'entre eux. Les héros ou héroïnes sont calqués sur des personnages connus des bandes dessinées *Thorgal*, et ils exercent également des rôles caractéristiques des habitants des Northlands.

A votre disposition sont: viking, berserker, archer, lagman et aventurier. Chacun de ces personnages a des caractéristiques spéciales différentes et certains d'entre eux exercent en outre des pouvoirs des Atlantes. Vous trouverez les détails dans le ci-dessous.



LAGMAN

15



VIKING

18



BERSERKER

20



ARCHER

22



AVENTURIER

24



# ◆ LAGMAN ◆

Lagman, également connu sous le nom de Porteur de la Loi, occupe une position unique parmi les peuples du Northland. Bien qu'il semble que les communautés individuelles ne soient pas unies sous un seul dirigeant, il faudrait dire que ceux qui pensent qu'ils ne sont pas soumis à une seule loi commune, sont bien stupides. Bien qu'il y ait des individus qui se disent rois, en réalité l'administration des Northlands est basée sur les Althings, des réunions des nobles de plus haut rang. Lors de ces réunions, des alliances sont faites, de nouvelles lois sont proclamées et des jugements sont prononcés. Bien sûr, seuls ceux qui y participent connaissent leur cours. Comment alors, l'on sait qu'ils ont correctement compris et communiqué tout ce qui y avait été dit et décidé ? Afin d'éviter une « surinterprétation » des lois par les jarls locaux, les lagmans ont été nommés. Ce sont des personnes qui connaissent la loi et peuvent la réciter par cœur, et leurs tâches consistent également à conseiller et à attirer l'attention sur d'éventuels manquements dans l'application des règles adoptées.

On peut trouver un langman dans presque toutes les colonies qui se respectent. Comme une grande partie de la culture viking est basée sur la tradition orale, le lagman doit également avoir des compétences oratoires.. Une telle personne est donc souvent une sorte de fonctionnaire, mais aussi un sage qui raconte des histoires et cultive la mémoire des jours de gloire passée. Les lagmans sont nommés par le seigneur local mais le titre n'est pas héréditaire – chaque candidat doit gagner ce poste grâce à ses connaissances, un esprit analytique et un jugement juste. En retour, il est universellement respecté par tous les membres de la communauté qu'il sert.



Un exemple de lagman que nous pouvons rencontrer dans les bandes dessinées est Hiérulf-le-penseur, un ami de longue date de la famille de Thorgal. Hierulf a été délégué par l'Althing pour superviser Gandalf le fou après la mort du père adoptif de Thorgal, Leif Haraldson. Il démontrait une grande prudence et une capacité de s'opposer lorsqu'il voyait que des lois éternelles, inviolables depuis des générations, étaient violées.



## PIRRA

Pirra est une jeune fille aux cheveux noirs comme corbeau qui, avant d'atteindre la Terre, a surtout passé son temps à étudier les dossiers stockés dans les archives du vaisseau. En conséquence, elle n'a pas succombé à la dépravation progressive – contrairement au reste des passagers. Elle a trouvé du réconfort en se souvenant de la maison où elle ne retournerait jamais et, elle a également appris beaucoup de choses intéressantes. Quand elle et le reste du groupe ont atteint le rivage d'une terre étrange et froide, balayée par le vent, elle ne pouvait pas imaginer à quoi ressemblerait son avenir dans cet endroit. Heureusement, son esprit exceptionnellement réceptif, son excellente mémoire et sa capacité à apprendre rapidement ont aidé à dissiper toutes les craintes. Un lagman de Grimsnes, gravement homme, était sur le point de mourir, mais avant sa mort, il a vu quelque chose dans les yeux de cette jeune créature extraterrestre, ce qui l'a convaincu de lui transmettre ses connaissances. Pirra absorbait chaque mot comme une éponge et elle l'a accompagné jusqu'à ses derniers moments. Le chef du village, Reinn, a été impressionné par la confiance que le lagman mourant avait placée en Pirra. Il a donc décidé que c'était un signe des dieux et qu'elle deviendrait elle-même le successeur du défunt. Reinn s'est occupé de tous les arrangements et formalités, et Pirra a gagné de plus en plus de

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES



notoriété d'année en année. Ses conseils semblaient toujours être justes et les visiteurs étaient très impressionnés par ses connaissances vraiment surnaturelles. Si seulement ils savaient à quel point ils étaient proches de la vérité... Les habitants de Grimsnes se sont tellement habitués à la situation qu'ils ne pouvaient pas imaginer le village sans Pirra en tant que « gardienne des lois » et conseillère dans toutes les affaires – à la fois ordinaires et plus inhabituelles. De plus, Pirra est également devenue une guérisseuse locale qui pouvait soigner même des blessures profondes avec ses « mains enchantées ». Les gens disaient que c'est Eir elle-même qui lui avait donné le pouvoir sacré, mais la réalité était tout autre. En arrivant sur Terre, Pirra a découvert que quelque chose avait changé en elle, comme si le stress causé par les événements du Spesse et le naufrage avait débloqué quelque chose dans son esprit. Quoi qu'il en soit, cela lui a permis d'utiliser des pouvoirs surnaturels qu'elle essayait de cacher à tout le monde sauf à ses Atlantes.

Après que Reinn soit devenu veuf il y a un an, Pirra était très préoccupé par son sort. Depuis lors, elle l'aide souvent et une relation de plus en plus intime a commencé à se développer entre les deux. Pour l'instant, elle est officiellement la conseillère du chef, mais qui sait quelle tournure les choses vont prendre...

Pirra est une personne très ouverte, gentille et très appréciée. Le sourire disparaît rarement de son visage. Mais surtout, elle essaie toujours de penser rationnellement, donc chaque fois qu'elle entend

parler de quelque chose qu'elle considère comme ridicule, elle peut s'y opposer fermement et rester ferme dans son opinion. Pour cette raison, il lui est difficile de trouver un langage commun avec les enfants, car elle prend leur naïveté naturelle beaucoup trop au sérieux.

## AVANTAGES

### Distraction

Vous pouvez parler à quelqu'un à ce qu'il en meure. Littéralement, en profitant de l'ignorance de quelqu'un et de votre étonnante capacité à improviser, vous concentrez complètement l'attention de cette personne qui est trop déconcertée par ce que vous essayez de lui transmettre. Cela ne doit pas prendre longtemps, juste assez pour que quelqu'un d'autre plonge son couteau directement dans son ventre. Étonnamment, les animaux semblent également réagir à cette capacité. Une fois par tour, dans une action de mouvement, choisissez un adversaire qui perdra sa prochaine action de mouvement ou de combat (au choix), ou bien les deux, si vous choisissez de réduire de 1 votre réserve actuelle de faveur des dieux. Un avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois contre un adversaire lors du même affrontement.

### Support

Vos conseils sont inestimables pour les autres, même si vous n'êtes pas sûr qu'ils valent quelque chose. La chose la plus importante est de diriger quelqu'un vers la bonne façon de penser, puis cette personne trouvera une solution par elle-même. Une fois par tour, dans le cadre de Réaction, vous pouvez donner à un allié sélectionné un bonus de +5 à n'importe quel test (après qu'il ait fait un lancer), s'il se trouve à une distance au plus égale à Moyenne. L'avantage peut être utilisé en une seule session autant de fois que la valeur de votre Vigueur.





## LAGMAN – POUVOIRS DES ATLANTES

### Visions des jours passés

**Coût :** 2

**Distance :** Moyen

**Difficulté :** 15

**Action :** Un personnage protégé par ce pouvoir peut utiliser son effet pour gagner un bonus de 2 à tout test qui n'est pas lié à un coup lors du combat ou à l'utilisation d'un pouvoir. L'effet dure 12 heures ou jusqu'à la première activation. Le bonus est attribué avant le lancer.

### Cure de poisons

**Coût :** 4

**Distance :** Proche

**Difficulté :** 13

**Action :** Vous sentez tous les poisons, décoctions magiques et spécificités similaires qui agissent sur vous ou tout autre personnage de votre choix. Ensuite, vous pouvez choisir l'une de ces substances et l'éliminer du corps.

### Guérison

**Coût :** 6

**Distance :** Proche

**Difficulté :** 18

**Action :** Vous restaurez le Vitalité de l'être choisie en y ajoutant la valeur du lancer 1d20 et celle de votre Vigueur. De cette façon, vous pouvez vous guérir.

**Renforcement :** Comme ci-dessus, mais la distance passe à Moyenne.

### Dissipation de puissance

**Coût :** 4

**Distance :** Proche

**Difficulté :** 21

**Action :** Vous sentez tous les effets surnaturels sur le personnage sélectionné (possession, sorts, pouvoirs, etc.) et vous pouvez en supprimer un. Cela s'applique également à tous les effets de ce type qui augmentent les capacités de vos ennemis.

## LAGMAN – POUVOIRS DES ATLANTES

### Guérison de plaies

**Coût :** 4

**Distance :** Moyenne

**Difficulté :** 14

**Action :** Vous redonnez à l'être élu autant la Vitalité que la valeur de votre Vigueur.

### Coup mental

**Coût :** 2

**Distance :** Moyenne

**Difficulté :** 13

**Action :** Vous infligez 6 dégâts à la victime sélectionnée (l'armure n'offre pas de protection contre cet effet).

### Renfort de la force d'esprit

**Coût :** 2

**Distance :** Moyenne

**Difficulté :** 12

**Action :** L'être vivant sélectionné est libéré de l'emprise de la Peur. Si la cible a déjà été soumise à cet effet, le pouvoir est activé immédiatement. Sinon, il accorde au personnage sélectionné une protection contre celui-ci pendant 12 heures.

Vous trouverez les caractéristiques du Viking à la page suivante.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES



# ◆ VIKING ◆

Les habitants du Northland sont connus pour leur ténacité, leur force et leur courage. Cela est dû non seulement aux conditions naturelles difficiles auxquelles ils doivent faire face, mais aussi à leur mode de vie. Les agriculteurs font ce qu'ils peuvent pour se nourrir et nourrir les autres membres de leurs communautés bien que le climat ne leur soit certainement pas propice. Par conséquent, ce qui ne peut pas être cultivé ou produit doit être pillé – arraché à la nature par des chasseurs ou pris à d'autres humains. Les meilleurs des guerriers forment des équipes et partent en expéditions de pillage, au cours desquelles ils peuvent non seulement prouver leur valeur au combat, mais aussi voler autant qu'ils le peuvent. Ces redoutables guerriers, communément appelés les Vikings par les habitants des terres d'outre-mer, ont une très mauvaise renommée. Habituellement, ce terme est utilisé pour désigner tous les habitants du Northland, mais ce qui fait un vrai Viking n'est pas l'origine, mais sa profession.

En termes simples, les Vikings sont une combinaison de pirates, d'explorateurs et d'aventuriers indomptables. Ils se lancent dans des expéditions vers l'inconnu, au cours desquelles, pour atteindre leur objectif, ils doivent lutter contre la tempête, la mer agitée et la faim. Chaque fois qu'ils prennent la mer, ils regardent la mort en face, mais ils préfèrent éclater de rire que de trembler de peur. Les Vikings sont connus pour leur endurance et leur ténacité grâce auxquelles ils parviennent souvent à atteindre des endroits que d'autres considèrent comme inaccessibles. Ils peuvent se battre, chasser et tuer sans remords. Ce sont aussi des artisans qualifiés – après tout, les expéditions de pillage ne sont organisées que de temps en temps, et pendant ces pauses, il faut prendre soin de la famille d'une manière ou d'une autre. Et s'ils n'ont pas de famille ? Ceux qui ne sont pas pressés de rentrer chez eux, installent des colonies dans des régions vierges du monde. D'autres, à leur tour, deviennent des mercenaires et des aventuriers, car les Vikings mènent rarement une vie paisible et confortable. Bien que tous ces braves

guerriers aient beaucoup en commun, ils peuvent aussi être radicalement différents.

Le meilleur exemple d'un Viking qui apparaît dans la bande dessinée est Thorgal lui-même. C'est un héros exceptionnellement polyvalent qui excelle dans le combat au corps à corps et à distance, et en même temps un marin talentueux et un explorateur intrépide. Il peut aussi s'adapter rapidement à une nouvelle situation imprévue et garder la tête froide. Dans une bataille inégale contre les dieux et son propre destin, il ne s'appuie jamais sur ses capacités surnaturelles mais sur son expérience et ses compétences acquises.

## MEDIOS

Medios – un homme bien bâti aux cheveux blonds mi-longs et une barbe tressée. Au cours des événements qui se sont déroulés à bord du Spesse, il a dû recourir à plusieurs reprises à la violence pour survivre. Après le naufrage, il ressentit un certain soulagement, car il savait que rien de bon ne pouvait sortir de cette expédition. Quand lui et le reste des survivants sont arrivés à Grimsnes, il s'est vite rendu compte qu'il était venu dans un monde où l'argument de la force signifie bien plus que la force de l'argument – du moins dans la plupart des cas. Pour prouver son utilité, il a commencé à naviguer avec des raids de pillage, au cours desquelles il a commis de nombreux actes qu'il préfère ne pas mentionner. Cependant, il a atteint l'objectif visé – initialement voué à l'échec, au fil du temps, il a gagné acquis un grand respect et une grande estime parmi les habitants de la colonie. Pendant des années, il a vu ses compagnons périr dans les terres d'outre-mer, tandis que lui, il a réussi





à survivre pour pouvoir ramener les trésors pillés à Grimsnes et annoncer aux veuves de la mort de leurs maris. Le Northland a changé Medios pour toujours. La violence forcée qu'il avait autrefois méprisée ne l'impressionnait plus plus. Les dieux puissants dont les noms sont invoqués par d'autres Vikings lors de raids ne signifient rien pour lui. Pour Medios, tout ce dont il a été témoin est l'ordre naturel des choses, car seuls les forts peuvent survivre en se nourrissant des faibles.

Medios est maintenant reconnu comme un vétéran des expéditions outre-mer. Il est devenu le bras droit du chef du village, Reinn, qui comptait entièrement sur lui pour la défense de Grimsnes. Cela ne signifie pas pour autant que Medios n'est qu'un tueur assoiffé de sang, bien au contraire. Quand il est au village, il aime travailler dans la forge, car c'est une activité qui l'apaise bien. Il ne veut pas se rappeler ce qui s'est passé pendant les expéditions. Il chérit également le temps qu'il passe avec sa famille – sa femme et son fils de six ans, Mikael. Récemment, cependant, il a commencé à faire froid entre les époux, et Medios ressent douloureusement cette distance croissante. Il sait qu'il fait maintenant face à une bataille plus difficile que toutes celles qu'il a jamais livrées – il veut raviver la flamme dans le cœur de sa bien-aimée.

Medios est un homme très concret qui est irrité par toutes sortes de bêtises. Il a certaines habitudes rituels qui lui permettent de maintenir un équilibre mental, et tout manquement à cette routine suscite en lui de la colère. Cependant, il n'a pas l'habitude de se jeter dans une rage aveugle – il dévisage plutôt le coupable avec un regard perçant qui peut geler l'âme. S'il lui arrive de jeter un tel regard sur des proches, c'est effrayant de penser à ce que voient ses victimes.

## AVANTAGES

### Armurier

Lors des expéditions, il arrive souvent qu'une pièce de l'équipement s'use ou soit endommagée. Parfois, c'est le temps qu'il fait, parfois l'environnement, et parfois quelqu'un qui essaie de vous poignarder dans le ventre. Vous pouvez renforcer votre armure pour protéger les endroits qui sont généralement découverts. Toutes les armures que vous portez ont un paramètre de protection augmenté de 1. De plus, elles protègent contre toute sorte d'attaque, même contre les pouvoirs des Atlantes, la magie, etc.. Vous ne pouvez pas modifier de cette façon l'armure d'un autre personnage.

### Vétéran

Vous avez été Ici et là, vous avez vu des choses. Et vous avez gagné quelques cicatrices en souvenir. Pas grave, un travail typique des Vikings. Après autant de voyages auxquels vous avez participé, tout le monde a le droit d'en perdre le compte. Vos muscles se contractent avant que vous n'y pensiez, par conséquent, vous agissez avec plus de confiance et de précision. Dans le cadre de l'action gratuite, au début de votre prochain tour, vous pouvez augmenter deux des valeurs suivantes : Coup, Défense, Réflexe, Athlétisme ou Dégâts infligés par 3. En une seule session, vous pouvez utiliser cet avantage autant de fois que votre valeur MdS.

Vous pouvez trouver les pouvoirs des Atlantes utilisés par les Vikings à la page 17.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES



# ◆ BERSERKER ◆

Les Berserkers sont de redoutables guerriers des Terres du Nord. La rumeur dit qu'ils possèdent une force surhumaine, que la peur leur est complètement étrangère et qu'ils ne se font rien à eux-mêmes à cause des blessures qui leur sont infligées. Cependant, la vérité est un peu différente. Les berserkers peuvent se mettre en transe – un état d'exaltation spirituelle dans lequel leur nature sauvage et primitive se fait sentir. Cela nécessite du tyggegumi – une poudre à base de champignons séchés qu'ils mâchent avant un combat. Seule la consommation à long terme de ce médicament permet de devenir résistant à ses composés toxiques, il ne doit donc pas être utilisé par quiconque n'est pas berserker. La bande de berserkers la plus notoire sert un certain Moldi-le-furieux. Ils habitent une des îles de l'archipel des Orcades et des Hébrides, d'où ils sèment la peur parmi les habitants des villages côtiers du Nord.

Bien sûr, cette bande n'est pas la seule que l'on puisse trouver dans les Terres du Nord. Certains berserker combattent dans des troupes organisées sous le commandement du dirigeant local ou servent dans sa garde du corps. D'autres errent d'un endroit à l'autre et s'engagent à celui qui paie le plus. D'autres encore deviennent des bandits, vivant de vols et de meurtres. Quoi qu'il en soit, être un fou n'est pas tant une « profession » qu'un style de vie.

Les berserkers sont profondément enracinés dans les traditions des Terres du Nord. La plupart d'entre eux se considèrent comme les élus d'Odin lui-même, le souverain de tous les dieux nordiques. En mettant les peaux d'animaux sauvages sur leur dos, ils essaient de s'identifier et d'établir un lien mental avec leur animal protecteur, généralement un ours, moins souvent un loup. Les berserkers portant une fourrure d'ours sont pour la plupart des solitaires qui errent dans les bois, de village en village, à la recherche du prochain combat pour faire leurs preuves auprès de leur dieu. En revanche, ceux qui peuvent être reconnus par leurs peaux de loup préfèrent s'unir en meute, tout comme leurs guides spirituels.

La présence d'un berserker dans un village des Northlands n'est pas rare. Parfois, ils choisissent des candidats dignes et volontaires qui reçoivent l'honneur de l'initiation, afin que la tradition puisse être maintenue – à la gloire d'Odin ! L'exemple le plus frappant d'un berserker de la



bande dessinée est Moldi-le-furieux mentionné plus haut. Cruel et impétueux, il s'intègre parfaitement dans le rôle d'un antagoniste. Mais tous les berserkers ne sont pas comme lui ! Oui, ils peuvent être impulsifs, mais pour la plupart, ils sont fidèles aux gens qu'ils servent.

## ENNAN

Ennan est un homme aux larges épaules à un physique vraiment impressionnant. Ses cheveux blonds luxuriants, ainsi que sa barbe épaisse légèrement plus foncée, sont généralement en plein désarroi, et il en va de même pour ses vêtements. Mais Ennan ne se soucie pas de telles futilités. Peu de temps après son arrivée au village, il y a une dizaine d'années, il cherchait un sens à son existence, un but à poursuivre. Le désastre de la mission du Spesse a brisé son esprit et lui a fait ressentir une frustration qu'il n'avait jamais ressentie auparavant. À son arrivée à Grimsnes, il semblait être l'ombre de lui-même. Alors que ses compagnons essayaient par tous les



moyens de prouver aux villageois qu'ils valaient la peine d'être accueillis, lui-même a commencé à éviter les gens et s'est souvent terré pendant des jours dans la forêt, où il déchargea sa colère en abattant des arbres. C'est là qu'il rencontre Bjorn, un berserker vivant en totale réclusion, comme un ermite. La curiosité initiale s'est transformée en fascination pour le mode de vie de ce mystérieux reclus. Ennan avait enfin trouvé le but qu'il avait si désespérément recherché. Bjorn l'a guidé sur le chemin du berserker et lui a inculqué les principes de sa foi. Il a également parlé d'Odin, le roi des dieux, et de Valhalla. Plus Ennan l'écoutait, plus il devenait convaincu que la rencontre dans la forêt n'était pas un accident. Ce sont les Nornes évoquées par Bjorn, les fileuses du destin, qui ont dû tisser le fil qui a fait croiser leurs chemins. Ce sont elles qui devaient également être responsables du naufrage, et même de ce qui était arrivé à sa planète natale. Tout a commencé à avoir du sens et Ennan a compris qu'il ne pouvait influencer sur son destin qu'en prouvant sa valeur à Odin.

Ainsi, Ennan s'est longtemps entraîné pour établir une liaison spirituelle avec sa nature animale d'origine. Un jour, il est revenu à Grimsnes vêtu d'une peau d'ours et a annoncé qu'il l'avait chassé de ses propres mains. Malheureusement, Bjorn qui l'accompagnait n'a pas survécu, alors c'est maintenant à Ennan de continuer son travail. Depuis lors, les habitants de Grimsnes regardent Ennan avec beaucoup de respect, le considèrent comme l'incarnation des forces primaires de la nature et croient que tant qu'il sera dans le village, il pourra les protéger de toute menace. En vérité, c'est un respect teinté de peur, car Ennan les terrifie, mais comme ils savent qu'il est de leur côté, cela atténue la terreur qui monte parfois dans leur cœur.

Il y a trois ans, Ennan les a aidés à faire face à des bandits qui s'étaient emparés de chèvres d'un fermier. Apparemment, jusqu'à ce jour, il y a des rumeurs dans la région sur « l'ours » qui garde Grimsnes. Cependant, cela n'a pas d'importance pour Ennan, car ce jour-là, il a repéré la fille du fermier, et depuis lors, il lui jette un coup d'œil chaque fois qu'il est près d'elle. En fait, il la regarde beaucoup plus souvent – chaque fois qu'elle va seule dans les bois, il la suit de loin, gardant un œil sur sa sécurité. Le berserker se jure qu'un jour il trouvera le courage de lui dire à quel point elle compte pour lui. Mais ce n'est pas encore ce jour-là. Pas aujourd'hui.

Ennan semble plutôt sombre car il est taciturne. Parfois, il reste longtemps en compagnie de quelqu'un et n'échange même pas un mot avec lui. Comme il est resté longtemps solitaire dans la forêt, il a perdu l'habitude des conversations, mais c'est n'est pas la seule chose qui le dérange. En fait, il est très timide, il est donc souvent en colère contre lui-même. Au fond, c'est un personnage très perdu qui a désespérément besoin de compagnie.

## AVANTAGES

### Blessures profondes

Lors de l'initiation d'un berserker, on apprend avant tout que, si vous devez mordre, faites le jusqu'à ce que du sang coule. Il en va de même pour taille, estoc, coups de gourdin ou de marteau. En fait, au combat, vous utiliserez probablement des armes plus souvent que vos dents. Chaque fois que vous lancez les dés pour déterminer les dégâts de mêlée et vous obtenez la valeur maximale sur n ou plusieurs dés, vous lancez un autre dé du même type et additionnez les résultats pour calculer les dégâts subis par votre adversaire. L'effet fonctionne une fois par coup, mais si vous parvenez à avoir le résultat maximal sur des dés de différents types (d6, d10 ou d20), vous pouvez choisir quel dé vous ajoutez.

### Appel du sang

Tout comme un prédateur féroce devient fou lorsqu'il sent du sang, un berserker peut être dominé par l'instinct primal lorsque l'adversaire le blesse jusqu'à ce que du sang coule. Pendant le combat, vous pouvez relancer n'importe quel jet (à l'exception d'un jet de dégâts). Pour utiliser à nouveau cet avantage, vous devez être blessé par un adversaire.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES



## ◆ ARCHER ◆

Alors que les guerriers du Northland sont généralement connus comme des pillards armés de haches et d'épées, beaucoup d'entre eux sont également d'excellents archers. Il est vrai que pour un vrai Viking, seuls ceux qui meurent le fer dans les mains sont dignes de franchir les seuils du Valhalla, mais les contacts avec d'autres cultures – et notamment avec leurs guerriers – ont beaucoup changé la mentalité des habitants du Nord. Le tir à l'arc, auparavant autorisé uniquement pendant la chasse, est devenu une pratique courante. Ils ont appris de nouveaux types d'arcs et d'arbalètes meurtrières, et le combat à distance n'était plus considéré comme un acte indigne. Cependant, les duels honorables sont toujours résolus avec des armes de mêlée.

En général, les archers du Northland ne forment pas d'unités séparées et organisées, mais ils sont perçus comme des guerriers hautement spécialisés. Après tout, comme mentionné précédemment, en plus d'avoir une excellente adresse au tir, ils doivent également maîtriser les armes de mêlée si un adversaire ose les défier ou simplement s'approcher trop. Dans tout le Nord, il y a des histoires étonnantes sur les capacités des archers, et chacune de leurs apparitions dans la colonie provoque tout un émoi. Les chefs préfèrent les avoir de leur côté, alors ils engagent souvent leurs services juste pour s'assurer que ce n'est pas une flèche de l'un d'eux qui les envoie à Hel.

Les meilleurs archers voyagent souvent pour participer à des tournois avec des prix précieux. De cette façon, l'on peut rapidement devenir riche mais, en même temps, se faire de puissants ennemis. L'un des concours de tir les plus célèbres de la région est celui organisé par le souverain d'Umbria où le prix peut suffire pour acheter jusqu'à dix bateaux.

Un bon exemple des archers que l'on peut trouver dans les bandes dessinées est Tjall-le-fougueux et son oncle Argun Pied d'Arbre. Tous deux sont d'excellents archers qui peuvent manier même dans une situation critique. De plus, Argun est un maître artisan connu pour fabriquer d'excellentes armes et munitions à distance.



### DELONDRA

Delondra est un guerrier né aux cheveux courts d'or foncé. Formée par son père à manier des armes à distance depuis son enfance, elle a développé au fil du temps une main ferme et un œil de faucon. Après la catastrophe du Spesse, elle n'a pas pu se remettre longtemps, heureusement les Atlantes qui l'accompagnaient ont réussi à lui remonter le moral et à lui faire comprendre que sans elle ils ne survivraient pas. Ainsi, au moment où ils sont arrivés à Grimsnes, Delondra était déjà une chasseuse accomplie. Elle a réussi à maintenir tout son groupe en vie avec seulement des outils primitifs qu'elle fabriquait elle-même à la main. Après avoir vécu dans le village, elle a décidé d'utiliser ses compétences nouvellement acquises pour servir ses habitants. Elle a rapidement appris à tirer à l'arc qui n'était pas aussi efficace et facile à utiliser que les armes disponibles sur sa planète natale, mais l'arc n'était pas moins mortel. Les habitants de Grimsnes respectent beaucoup



Delondra pour ses compétences de combat et pour sa connaissance de la nature sauvage où elle se déplace presque aussi librement que dans sa propre maison. Elle-même est enchantée par les paysages dont elle peut admirer la beauté lors de la chasse. Tous les habitants lui doivent une dette de gratitude après que, dans la deuxième année de sa présence dans le village, des bandits ont volé tout un troupeau de moutons après avoir assassiné le fils d'un fermier local qui les faisait paître. Delondra a rapidement repris la piste et a silencieusement exterminé la bande en envoyant une flèche directement dans la tête de chacun d'entre eux.

Delondra était plus attachée au village que la plupart de ses camarades de bord. Elle a épousé Sven, un pêcheur local, avec qui elle a une fille de sept ans, Astrid. Delondra sait que son enfant peut commencer à manifester des pouvoirs qu'elle-même n'a pas encore possédés, mais que d'autres Atlantes du village exercent. Elle se prépare pour ce moment parce qu'elle ne veut pas que sa fille soit moquée et pointée du doigt parce comme une « inadaptée ».

Delondra est une femme terre-à-terre comme le reste des habitants Grimsnes, mais dans son cas, ce n'est pas seulement du bon sens. Elle est incroyablement alerte et fait l'impression qu'elle surveille constamment son environnement à la recherche d'ennemis. Elle préfère éliminer toutes les menaces à distance avant qu'elles ne puissent s'approcher d'elle. Lors d'une conversation, elle ne regarde généralement pas dans les yeux, concentrant ses yeux ailleurs, ce qui peut donner l'impression qu'elle n'est pas intéressée par la conversation, mais en fait, elle écoute très attentivement.

## AVANTAGES

### Maîtrise de tir à l'arc

La corde est pour vous comme la corde d'un instrument, grâce à elle vous pouvez montrer votre virtuosité. Et il faut admettre que votre talent peut être vraiment mortel. Lorsque vous tirez à l'arc, vous ne recevez jamais de pénalité de Fatalité (résultant, par exemple, d'un tir sur différentes cibles, d'une mauvaise visibilité, etc.).

### Précision meurtrière

Pour être un bon archer, il faut plus qu'une main ferme et un œil précis. Il faut de l'entraînement. Beaucoup, vraiment beaucoup d'entraînements – longs, monotones et fatigants mais toujours très rentables. Chaque attaque d'arme à distance que vous réussissez est soumise à la règle suivante : lorsque vous lancez les dés pour déterminer les dégâts, vous lancez un dé supplémentaire, puis vous défaussez le score le plus faible.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES





# ◆ AVENTURIER ◆

Beaucoup dans le Nord traitent les aventuriers comme de vulgaires bandits. Cette approche est par ailleurs justifiée. Cependant, il existe quelques différences subtiles qui font qu'appeler un aventurier un bandit est une calomnie. Alors qui est l'aventurier ? Les terres du Nord, aussi dangereuses soient-elles, ne sont pas totalement sauvages, et les Vikings, bien qu'ils soient considérés comme des barbares assoiffés de sang, ont leurs propres lois et veillent à ce qu'elles soient respectées. Toutes les hors-la-loi sont généralement des bandits ordinaires et personne ne se soucie de leur sort. Pour survivre, ils s'organisent en bandes armées, car il est plus facile d'attaquer et de piller en groupe, mais en même temps il faut être sur ses gardes tout le temps car on ne sait jamais qui peut pointer un poignard dans le dos de quelqu'un. Par contre, les aventuriers ne sont pas des bannis hors la loi tout des hors-la-loi – enfin, au moins pas encore. Un aventurier est une personne qui n'a aucun scrupule à profiter de toute opportunité qui se présente pour atteindre son objectif, que ce soit en volant ou en pénétrant par effraction ou en se tranchant la gorge. Il a déjà été mentionné que les bandits doivent constamment être sur leurs gardes pour ne pas être poignardé dans le dos. Il n'est probablement pas difficile de deviner que la main qui le tient est le plus souvent celle d'un aventurier.

Les aventuriers voyagent généralement seuls et ne rejoignent qu'occasionnellement des groupes organisés – la plupart du temps pour disparaître après un certain temps avec leurs objets de valeur. La vie d'un aventurier n'est pas facile et pleine de dangers, mais beaucoup sont attirés par la perspective de vivre des aventures et de s'enrichir. Pour survivre, un aventurier doit savoir se battre mais il doit aussi savoir battre en retraite. De plus, vous devez parfois utiliser de l'intellect et du charme. Il arrive qu'une telle personne décide de rejoindre un groupe spécifique pour plus longtemps car tout le monde peut finir par se lasser de regarder en arrière pour éviter les périls. En retour, il offre généralement un large éventail de ses compétences et, surtout, la volonté d'entreprendre des activités inacceptables pour les fiers Vikings.

Sur les pages de la bande dessinée, un excellent exemple d'aventurier est Kriss de Valnor – peu opposé au vol, à la tromperie et à l'intrigue et, en même temps, sans n'ayant aucun scrupule à trahir ses compagnons chaque fois qu'une occasion de s'enrichir se présente. Cependant, c'est aussi un personnage qui peut faire preuve d'une grande dose d'humanité, surtout quand quelqu'un digne de confiance apparaît dans sa vie.

## LAVOS

Lavos est un jeune homme énergique au crâne rasé qui aime l'aventure par-dessus tout. C'est un opportuniste né qui ne manquera aucune occasion de profiter de la situation à son avantage. Même enfant, il rejetait avec empressement la responsabilité de ses méfaits sur les autres et pouvait sentir quand il valait mieux reculer avant que les choses ne tournent vraiment mal. Avec cette attitude, il lui était très difficile de s'adapter à la vie dans une société de fiers Vikings, mais, en tant qu'homme aux multiples talents, il a rapidement trouvé un emploi de mercenaire – garde du corps des marchands, assassin ou spécialiste du recouvrement de créances. Lavos a l'habitude de disparaître du village de temps en temps pour y revenir peu de temps après avec les moyens qui lui permettent de survivre à la période prochaine. Les habitants ont appris à ne pas l'interroger sur ce qu'il avait fait pendant son absence. Ils préfèrent le respecter, même s'il n'en est pas digne. Car Lavos, bien qu'il ne soit rien d'autre qu'un coquin, est aussi un artisan qualifié qui non seulement se débrouille assez bien avec un marteau et une enclume mais qui est également utile s'il faut construire une maison.

Pour Lavos, un séjour dans le Northland est une succession de jours qui se transforment en semaines et puis en mois. Il a décidé qu'il ne servait à rien de se limiter et qu'il fallait faire quelque chose pour rompre





cette monotonie et saisir la vie ! Il est prêt à essayer presque n'importe quoi pour ressentir le frisson – le jeu, le vol ou la tentative de séduire la femme d'un des résidents lui ont causé des ennuis plus d'une fois. Récemment, cependant, quelque chose a changé... Un groupe de marchands est venu à Grimsnes, parmi eux se trouvait une jeune fille, Inga, fille de l'un d'eux. Guidé par une intuition, Lavos a suivi le groupe alors qu'ils se dirigeaient vers le prochain village pour assister à une attaque d'une bande sauvage. Lavos a décidé d'intervenir, mais malgré son soutien, le père d'Inga est décédé. La jeune fille désespérée, en deuil, est revenue avec Lavos et le corps de son père au village pour l'enterrer dans le cimetière local. Depuis lors, ils se serrent les coudes, et pour la première fois de sa vie, Lavos ne peut s'empêcher de penser qu'il aurait pu faire plus pour sauver le père d'Inga...

Lavos est un personnage très bavard et énergique. Il aime bien faire des blagues bien que d'autres ne partagent pas toujours son sens de l'humour. Il est impatient et peut être effronté quand il en a assez de bavardage d'un autre. Au fond, cependant, c'est une personne très serviable et humaine qui se cache derrière le masque de quelqu'un qui ne se soucie de rien ni de personne.

## AVANTAGES

### Attaque honteuse

Eh bien, vous avez généralement autant en commun avec un duel honorable qu'avec des bijoux coûteux. D'un autre côté, il vaut mieux vivre sans honneur que d'aller avec honneur directement au Valhalla. Mais, avouons-le, toi et Valhalla ? Plus tôt, on verrait des cochons voler. Une fois par combat contre un adversaire donné, la première blessure infligée à cet ennemi fait que sa prochaine attaque est un échec automatique.

### Plus agile que l'ombre

Ils ne peuvent pas vous blesser s'ils ne peuvent pas vous voir. Et ils ne peuvent pas vous voir si vos mouvements sont plus agiles que celles d'une ombre. Vous pouvez activer cet avantage une fois par scène de combat dans le cadre d'une action gratuite. Une fois que vous faites cela, les ennemis ne pourront vous frapper que s'ils lancent un Critique. L'effet dure jusqu'au début de votre prochain tour.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

PERSONNAGES

25



# ◆ MENER LE JEU ◆

Comme mentionné plus haut, parmi les personnes participant au jeu une personne doit être choisie pour agir en tant que Meneur de Jeu (MdJ). Si vous êtes cette personne chanceuse, laissez-nous vous donner un bref aperçu de ce que sera votre mission et de ce à quoi vous pouvez vous attendre lorsque vous menez vos aventures dans le monde de jeu de rôle *Thorgal*. Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel complet à venir.

En termes simples, le MdJ est l'une des personnes qui participent au jeu de rôle. Cependant, contrairement aux autres participants, in ne joue pas un seul personnage.

## Les tâches du MdJ sont les suivantes :

- Préparer le scénario d'aventure (vous n'avez pas besoin de vous en soucier pour l'instant – le script prêt à l'emploi, intitulé « Melkora », est fourni plus loin dans ce livre).
- Prendre connaissance des règles du jeu (toutes les règles et les liens vers celles-ci se trouvent plus loin dans le texte).
- Jouer des Personnages indépendants (Pin) de manière à ce que les participants au jeu puissent sentir qu'ils parlent à quelqu'un qui fait partie de ce monde. Bien sûr, sans exagération. Peu de gens sont des acteurs professionnels, et vos amis seront probablement satisfaits d'éléments tels que la modification du timbre de la voix ou l'ajout de certains comportements caractéristiques (des conseils pour vous aider à jouer les personnages clés sont inclus dans le texte du script).
- Mener le jeu, notamment en gardant le bon rythme (équilibre entre l'action et les parties plus calmes de l'histoire – trop d'un ou de l'autre peut devenir ennuyeux), ainsi que de veiller aux bonnes relations entre les personnes participant au jeu (réagir lorsque quelqu'un va clairement trop loin et aspire au conflit) et assurer une répartition égale du temps assigné entre les personnages (en observant si quelqu'un d'entre eux pousse trop loin au premier plan, ou vice versa – si une personne est à la traîne et ne peut pas percer).

**Le MdJ est la personne qui modère le jeu afin qu'il soit juste et amusant pour tous les participants (y compris lui même). Cependant, n'oubliez pas que vous n'êtes pas le seul à créer ce jeu et que vos co-joueurs sont également responsables de s'amuser ensemble.**

Le jeu de rôle *Thorgal* raconte l'histoire des Atlantes, les anciens habitants de la Terre, qui ont été forcés de partir vers les étoiles, mais après douze mille ans, ils sont revenus pour découvrir que leur ancienne maison est gouvernée par quelqu'un d'autre. Comme *Thorgal* et sa progéniture, qui ont du sang atlante dans les veines, les personnages incarnés par les personnes participant au jeu sont soit des survivants du navire *Spesse*, soit leurs descendants. Ce navire s'est écrasé quelque temps après le crash du navire *Atlantia* sur lequel les parents de *Thorgal* étaient arrivés. La chronologie du jeu peut facilement coïncider avec des événements connus des bandes dessinées, vous pouvez donc interférer ensemble avec l'action des histoires connues, créer leurs versions alternatives et vous en inspirer pour vos scénarios. Vous pouvez également jouer votre propre saga dont l'action se déroulera parallèlement aux événements décrits dans les bandes dessinées, et vous-mêmes incarnerez les personnages originaux que vous avez créés. Rappelez-vous cependant que la mécanique du jeu repose sur l'hypothèse que vos héros et héroïnes sont des Atlantes, car eux seuls peuvent déchaîner des pouvoirs incroyables en eux-mêmes, tout comme *Jolan*, *Louve*, *Tanatloc* ou *Ogotai*.







Un élément clé du jeu de rôle *Thorgal* est de donner l'impression que les personnes qui jouent vivent des aventures similaires à celles décrites sur les pages des bandes dessinées. Thorgal a souvent participé à des expéditions au cours desquelles divers événements étonnants se sont produits, après quoi rentrait chez lui pour partir pour une autre expédition après un certain temps. En même temps, il s'est battu pour ses proches et a tenté de surmonter son destin défavorable. C'est pourquoi le leitmotiv des scénarios dans le jeu de rôle *Thorgal* sont également des expéditions, au cours desquelles les héros et les héroïnes doivent faire face à des défis spécifiques (et cela peut leur prendre beaucoup de temps), et s'ils survivent, ils rentrent chez eux, généralement plus riches non seulement en trésors mais aussi en expérience. Puis le soi-disant Temps d'arrêt pendant que les personnages s'occupent de la maison, renforcent des liens avec leurs proches et apprennent de nouvelles choses – tout cela pour se préparer à la prochaine aventure, quelle qu'elle soit. Un mois, plusieurs mois ou même une année entière peuvent s'écouler entre les expéditions, grâce à cela une série d'expéditions de ce type peut se dérouler pendant sur de nombreuses années, tout comme dans les bandes dessinées. Un élément important est la maison du personnage (généralement un village), c'est-à-dire une communauté qui a accepté les nouveaux arrivants et qui est pour eux un refuge sûr dans ce nouveau monde inconnu.

Les personnages dans un jeu de rôle *Thorgal* ne sont pas des gens ordinaires. Ce sont des descendants des habitants de l'Atlantide, capables de choses étonnantes. La décision de révéler leurs capacités appartient aux joueurs, mais gardez à l'esprit que les habitants de la partie nord de l'Europe à cette époque peuvent réagir de la même manière que les tribus d'Amérique centrale ont réagi aux pouvoirs de

Varth qui était considéré comme un dieu et qui lui ont donné le nom Ogotai. En d'autres termes, nos héros et héroïnes peuvent ainsi gagner en notoriété, mais aussi de puissants ennemis – et comme le prouve l'exemple de Thorgal, les Atlantes peuvent être une épine dans le pied des divinités du panthéon nordique. Vous pouvez l'utiliser comme l'un des thèmes dans les scénarios de vos expéditions, mais n'oubliez pas que les personnages eux-mêmes, leurs décisions et leurs conséquences doivent toujours être au centre de l'action – sinon les personnes participant au jeu se sentiront comme spectateurs. Ce n'est qu'en confrontant les personnages à des dilemmes moraux et en faisant de sorte que les choix de leurs coéquipiers affectent leur avenir et celui de leurs proches que vous rendrez l'histoire que vous créez ensemble importante et engageante. Vous trouverez un exemple d'un tel dilemme dans l'aventure d'introduction intitulée Melkora.

Bien que les personnages dans un jeu de rôle *Thorgal* soient plus puissants que les simples mortels en raison de leur capacité à utiliser des pouvoirs surnaturels, ils ne sont pas immortels. Lorsque ce triste moment arrive, la personne dont le personnage est décédé peut créer un nouveau héros ou une nouvelle héroïne. Cependant, gardez à l'esprit que les personnages de notre jeu sont des Atlantes et en introduire un nouveau personnage peut s'accompagner de certains défis. Dans un tel cas, la meilleure solution semble être de continuer le jeu en tant que descendant de ce personnage (s'il en avait un) ou en tant qu'un autre Atlanta qui vient au village suite à la nouvelle des exploits étonnants de ses habitants. De nombreux gens du Peuple des Étoiles ont survécu au naufrage du Spesse, et eux aussi ont eu des enfants, de sorte que le nombre d'Atlantes dans le Northland augmenterait sûrement avec le temps.

Plus loin dans ce livre, vous trouverez une description de l'aventure intitulée « Melkora » qui est conçue pour vous présenter, à vous et aux autres joueurs, le monde et les règles du jeu de rôle *Thorgal*. Lisez cette description, de préférence plusieurs fois, avant de commencer le jeu. Cependant, n'oubliez pas que personne ne s'attend à ce que vous connaissiez toutes les règles par cœur. Si pendant le jeu, vous avez besoin de mettre l'action en pause pour un moment pour lire les informations dans le cadre approprié, faites-le sans gêne. Bien sûr, vous pouvez aussi improviser.

Plus d'informations sur le monde, y compris plus de monstres et d'archétypes de personnages, ainsi que des règles plus détaillées, seront disponibles à l'avenir dans la version complète du manuel de jeu de rôle *Thorgal*. Nous vous souhaitons de bonnes expéditions et, surtout, **amusez-vous bien !**

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



# ◆ MELKORA ◆

## Scénario d'introduction au jeu de rôle Thorgal

Il y a des endroits dont on parle aux enfants pour leur faire peur. Des endroits que leurs mères fuient et dont même les hommes les plus courageux préfèrent ne pas dire le nom à haute voix, ni même regarder dans leur direction. Cependant, il ne s'agit pas vraiment des lieux eux-mêmes, mais du mal qui s'y cache. Les forêts qui poussent sur les pentes des montagnes sont sombres, mais les secrets qui s'y cachent sont le fil à partir duquel cette obscurité est tissée.

Bienvenue dans l'aventure qui vous fera découvrir l'univers et les mécanismes du jeu de rôle *Thorgal*. Si vous êtes MdJ, lisez ce guide sans hésiter. Cependant, si vous prévoyez de participer à cette aventure en tant que l'un des personnages, il est préférable que vous arrêtez votre lecture ici. Sinon, il y a un risque assez important que vous gâchiez le plaisir non seulement à vous-même, mais aussi aux autres personnes qui participeront au jeu.

L'aventure est conçue pour cinq personnes (y compris le MdJ) et son action se déroule dans le village de Grimsnes, situé sur la côte ouest du Northland. Le village est situé sur la rive d'un fjord pittoresque, bien que pas très haut. On y trouve un port de pêche, au-dessus duquel s'étend le village lui-même. Pour y accéder, il faut gravir des escaliers creusés dans la pente assez raide de la falaise. Le scénario suppose que les événements se déroulent en été, lorsque les conditions météorologiques sont beaucoup plus favorables qu'en hiver.

### ATTENTION !

Deux des personnages prêts à l'emploi, Medios et Delondra, ont des enfants. Pour mieux motiver l'équipe, il serait bon que l'une des personnes participant au jeu joue l'un des deux – dans ce cas, parmi les enfants kidnappés il y aura aussi le sien (ce qui sera un point de départ pour la suite du scénario). Cependant, si personne ne choisit ni Medios ni Delondra, ce n'est pas grave – tout ce que vous avez à faire est de changer quelques petites choses dans les descriptions et de ne rien mentionner à propos de l'enfant d'un membre de l'équipe, et vous remplacerez cet enfant par celui de l'un des villageois. Il est également possible que Medios et Delondra soient impliqués dans l'aventure, auquel cas, avant de commencer, vous devez décider quel enfant a été kidnappé, et potentiellement les deux !





**Lisez ou paraphrasez pour les autres la description suivante :**

Grimsnes est un village viking de taille moyenne d'environ 100 habitants. La grande majorité des maisons sont situées sur un plateau avec une vue imprenable sur le fjord et sa baie rocheuse située au pied de la falaise, à environ 50 mètres en contrebas du village. Le village compte 12 maisons longues, typiques de l'architecture viking, où les personnes et le bétail trouvent refuge. À première vue, vous pouvez voir ce que font les habitants – des filets sont suspendus partout et l'odeur du poisson fumé flotte dans l'air. Dans le village, la paix règne, mais elle sera bientôt perturbée...

Le village est en général autosuffisant et les habitants pratiquent la pêche, élèvent des animaux (principalement des porcs, des chèvres et de la volaille) et tentent d'obliger le sol à produire des récoltes les plus abondantes possibles dans les champs environnants – ce qui n'est pas facile du tout, c'est le moins que l'on puisse dire. Par conséquent, les habitants de Grimsnes sont parfois obligés de compter sur les grains d'autres villages de la région, et lorsque la situation les y oblige, ils partent en expédition, d'où ils reviennent généralement avec un butin qui leur permettra de faire du commerce. Le chef du village est Reinn Bardsson, un homme de grande taille d'une quarantaine d'années qui doit sa position autant à son courage qu'à la chance. Il a participé à d'innombrables expéditions et a été le seul à avoir survécu assez longtemps pour gagner le respect universel. De plus, outre les agriculteurs et les pêcheurs, il y a un forgeron, un constructeur de bateaux extrêmement talentueux, une maroquinière et une tisserande.

Autour de Grimsnes, il y a des forêts de conifères, et à proximité, de l'autre côté du torrent, le cimetière avec



ses tombes en forme de tumulus. À l'est du village, de hauts sommets marquent l'horizon.

Les enfants sont assez nombreux et l'histoire se concentrera sur eux.

Des membres du Peuple des Étoiles sont arrivés à Grimsnes il y a une dizaine d'années et depuis lors, ils se sont lentement assimilés aux locaux. Se faisant passer pour des vagabonds du sud, ils ont prouvé leur utilité et ont finalement été autorisés à vivre dans le village avec les mêmes droits que les autres habitants. Aujourd'hui, peu de gens se souviennent qu'ils sont de nouveaux arrivants – ils sont devenus partie intégrante de la communauté locale, et certains ont même fondé une famille.

Et donc tout allait raisonnablement bien, jusqu'au jour où un malheur s'est abattu sur le village.

**Lisez ou paraphrasez pour les autres la description suivante :**

Après quelques jours de pluie intense, le ciel devient bleu, les nuages se dispersent et le soleil revêt à nouveau sa couronne radieuse. Les enfants, ennuyés par plusieurs jours d'inactivité, se sont empressés de sortir du village. Les mères, cependant, les mettent en garde pour qu'ils ne s'approchent pas la forêt où la vieille sorcière Melkora aiguise déjà ses griffes sur les enfants comme eux.

Lorsque le fils cadet d'un pêcheur local, Johann, en larmes et secoué, revient en vitesse à Grimsnes, on ne peut pas tirer en grand-chose. En sanglots, il rapporte que les autres enfants avec qui il voulait jouer dans la clairière près de la forêt ont été kidnappés par un « géant ». Lui-même était en retard et a seulement vu que quelque chose d'énorme comme un géant entrait dans la forêt avec sur le dos un sac d'où l'on pouvait entendre sortir les gémissements des trois autres enfants.

Il n'y a pas de temps à perdre ! Vous prenez vos armes et partez vers la clairière à la recherche des enfants, d'autant plus que l'un d'eux est celui d'un membre de votre équipe ! Tout Grimsnes compte sur vous, car vous êtes les plus courageux et les plus exceptionnels. Dans la clairière, vous découvrez les traces d'énormes pieds nus, imprimés dans le sol détrempé après la pluie. Elles ne ressemblent à rien de ce que vous aviez vu auparavant. Les suivre profondément dans la forêt sera assez simple, mais faire face à ce que vous trouverez au bout peut être un défi tout à fait différent...

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



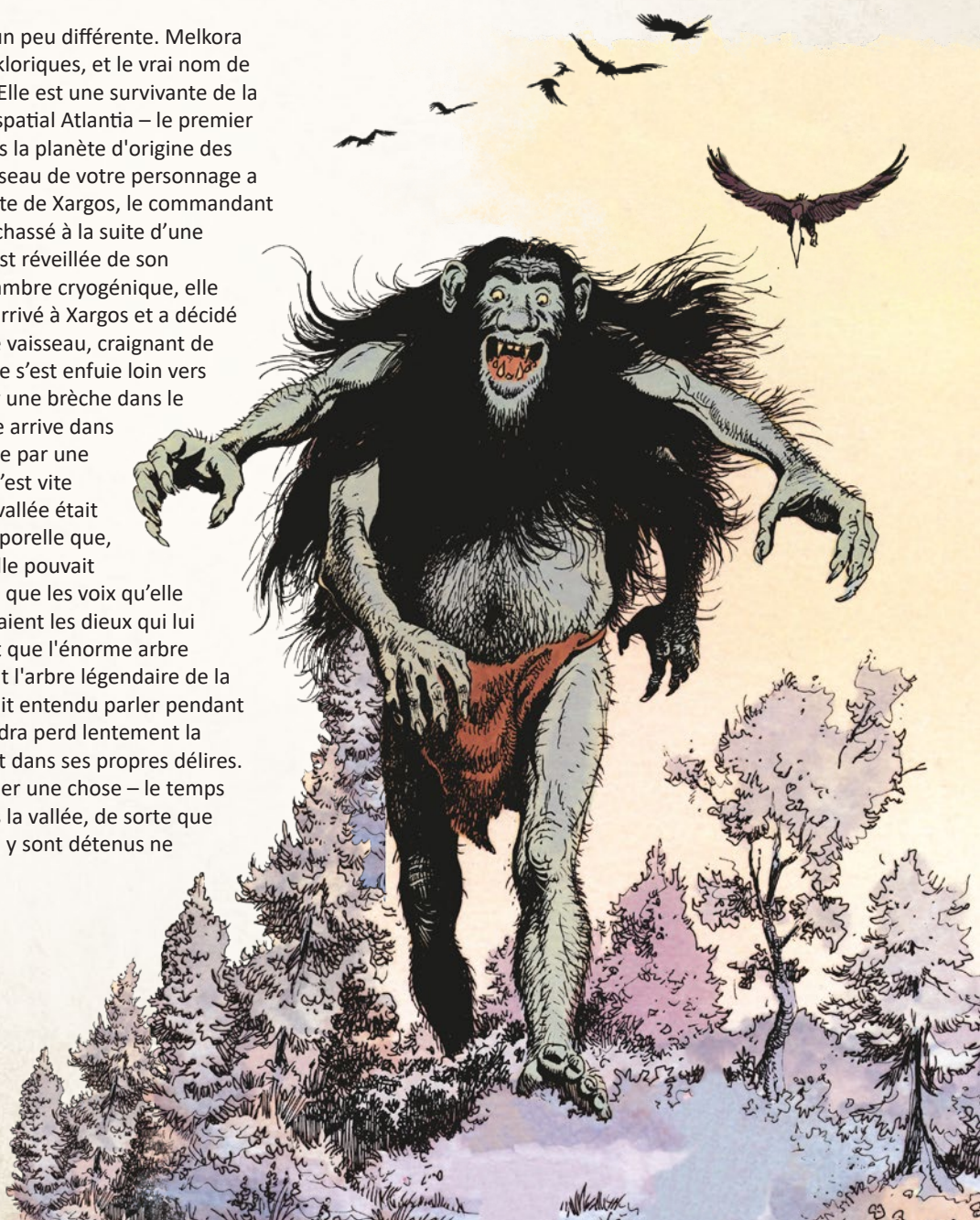
Dans le scénario de « Melkora », les personnages sont immédiatement plongés dans le tourbillon des événements et commencent leur aventure sur les traces d'une créature. Mais quelle est exactement cette créature ?

Le monstre qui a kidnappé les enfants qui jouaient dans la clairière est un troll – une créature méchante descendant des géants mythiques. Son nom est Ulgur, et bien qu'il comprenne le langage humain, il ne peut pas le parler lui-même. Bien qu'il représente une menace directe à ce stade de l'aventure, il n'est pas la plus grande préoccupation des héros. Il n'est que l'homme de main d'une femme connue dans les contes populaires sous le nom de Melkora – la sorcière des bois. Elle habite une vallée cachée où le temps passe beaucoup plus lentement que partout ailleurs. Melkora croit que ce n'est que grâce au sacrifice de ceux qui n'ont pas pu faire l'expérience de l'âge adulte qu'elle peut maintenir le pouvoir de la vallée et se garantir la vie éternelle. C'est pourquoi depuis plus de 10 ans, elle ordonne au troll de kidnapper des enfants des villages voisins, dont elle s'entoure pour avoir de la compagnie, pour ensuite pour sacrifier sur un autel ceux dont elle s'ennuie.

Cependant, la vérité est un peu différente. Melkora est un nom de contes folkloriques, et le vrai nom de la femme est Cassandra. Elle est une survivante de la catastrophe du vaisseau spatial Atlantia – le premier à atteindre la Terre depuis la planète d'origine des Atlantes, celui que le vaisseau de votre personnage a suivi. Elle était une parente de Xargos, le commandant du vaisseau qui en a été chassé à la suite d'une mutinerie. Lorsqu'elle s'est réveillée de son hibernation dans une chambre cryogénique, elle a découvert ce qui était arrivé à Xargos et a décidé de quitter secrètement le vaisseau, craignant de subir un sort similaire. Elle s'est enfuie loin vers le sud jusqu'à ce que, par une brèche dans le flanc de la montagne, elle arrive dans une vallée étrange, guidée par une vague prémonition. Elle s'est vite rendu compte que cette vallée était une anomalie spatio-temporelle que, selon ses observations, elle pouvait influencer. Elle a supposé que les voix qu'elle entendait dans sa tête étaient les dieux qui lui chuchotaient à l'esprit, et que l'énorme arbre au milieu de la vallée était l'arbre légendaire de la déesse Idun dont elle avait entendu parler pendant le voyage. En fait, Cassandra perd lentement la raison, tout en se perdant dans ses propres délires. Cependant, on ne peut nier une chose – le temps semble s'être arrêté dans la vallée, de sorte que les enfants kidnappés qui y sont détenus ne grandissent pas.

### La tâche est divisée en 3 étapes :

- **Le voyage, pendant lequel l'équipe suit les traces du troll et atteint la vallée cachée.** En chemin, ils devront affronter les dangers qui se cachent dans la forêt, et après avoir atteint leur destination, ils devront faire face à une situation très inhabituelle.
- **Confrontation avec Cassandra dans la vallée et libération des enfants.** La façon dont la situation sera résolue dépend en grande partie des choix faits par les personnages.
- **Retour au village et début du Temps d'arrêt.** C'est l'étape du jeu où les coéquipiers peuvent utiliser les ressources et les trésors gagnés au cours de l'aventure pour développer le village, ainsi que pour approfondir leurs liens avec les Héros Indépendants.





# ♦ ÉTAPE 1 – VOYAGE VERS LA VALLÉE CACHÉE ♦

## GORGE

Lisez ou paraphrasez pour les autres la description suivante :

Vous êtes partis à midi. Vous entrez dans une forêt sombre pleine de grands sapins. Les habitants de Grimsnes croient depuis des générations que Melkora se cache dans les fourrés, probablement dans une grotte. Qui sait, peut-être y a-t-il une part de vérité dans ces histoires...

D'immenses traces mènent vers l'est, vers les montagnes qui s'élèvent à proximité. La créature que vous suivez se déplace plus rapidement en raison de sa taille, comme en témoignent les branches cassées au-dessus de vos têtes. Le soleil se couche doucement quand le premier problème apparaît sur votre chemin...

La piste que vous suivez traverse une gorge de six mètres de profondeur, au fond de laquelle coule un torrent. Là où le sentier s'interrompt, l'eau est retenue par des branches brisées et forme un bassin naturel. Pour l'équipe, il est temps d'effectuer ses premiers tests.

**Voir : Faire un test, page 45**

Le moyen le plus évident de franchir le ravin est de passer un test d'Athlétisme standard. Les personnages qui réussissent le test prennent de l'élan et sautent en toute sécurité vers l'autre côté. Ceux qui échouent au test tombent dans l'eau glacée six mètres plus bas. Heureusement, grâce aux branches qui bloquent le torrent, les malchanceux n'ont pas à craindre d'être emportés par le courant, et l'eau amortira leur chute. Le seul inconvénient est d'être trempé et de devoir sortir du gouffre. Il y a plusieurs façons de faire :

- Un compagnon peut leur lancer une corde, ce qui permettra aux personnages malchanceux de revenir au bord du ravin sans avoir à faire de test et de réessayer, ou, si au moins un personnage est déjà parvenu à traverser, de se retrouver de l'autre côté du ravin ;
- Les personnages peuvent tenter de gravir les pentes abruptes et parsemées de racines du ravin, mais cela nécessitera un test d'Athlétisme difficile. L'échec n'entraîne pas de blessure, seulement vous vous mouillez encore plus.

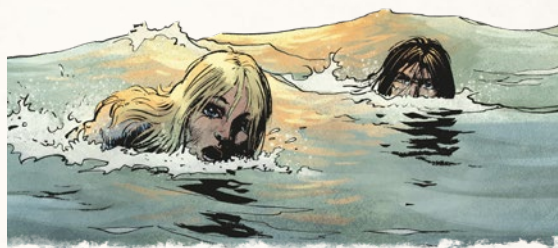
Bien sûr, les personnes qui participent au jeu peuvent trouver un autre moyen de passer le gouffre. Ils peuvent, par exemple, renverser un vieil arbre

pourri qui pousse près de la pente (Test Difficile de Constitution corporelle) pour marcher dessus comme sur une passerelle. Ils peuvent également lancer une corde de l'autre côté et l'attacher entre deux arbres pour traverser le ravin (passer en marchant sur la corde exigera un test Difficile de Réflexe réussi, tandis que passer sous de la corde en s'accrochant avec les bras et les jambes nécessitera le test d'Athlétisme Standard).

Tous les personnages qui ont réussi à éviter de plonger dans l'eau glacée continuent leur voyage sans complications. Ceux qui échouent doivent faire un test d'Épuisement. Son effet possible dure jusqu'à ce que les personnages trempés se reposent près du feu et sèchent leurs vêtements.

**Voir : « Épuisement », p. 50**

Reprendre la piste de l'autre côté du ravin est une action simple qui ne nécessite pas de test.



## EMBUSCADE !

Errer dans les forêts du Northland est une entreprise dangereuse – ce n'est pas seulement une nature sauvage pleine de dangers naturels, mais aussi une cachette pour toutes sortes de hors-la-loi. C'est justement un groupe de bandits en haillons (un bandit pour chaque personnage participant au jeu) qui a tendu une embuscade à l'équipe. Ils sont affamés et désespérés, et après que le troll les a croisés (ils l'ont vu, cachés parmi les rochers), ils ont considéré que les dieux étaient de leur côté. Ils ont donc décidé d'attaquer et de voler les voyageurs.

Il commence à faire sombre lorsque que les personnages, qui continuent à suivre les traces, atteignent le pied des montagnes, où le terrain commence à s'élever brusquement. Soudain, des bandits vêtus de peaux de loups surgissent de derrière les rochers, hurlant et essayant d'effrayer l'équipe et de prendre l'avantage. L'un d'eux est un archer. Les bandits sont initialement à une distance moyenne par rapport aux personnages.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



Pour jouer cette bataille, suivez simplement les règles de combat. Lisez également les définitions de round et de tour, et comment se déplacer sur le champ de bataille, voir : Round et tour, p. 45 Combat en mêlée, page 46 ; Combat à distance, page 48 ; Déplacement, page 48 ; La Vitalité, mesure de l'état d'un personnage, p. 49 et Boucliers, page 50.

Si les personnages décident d'utiliser leurs pouvoirs, voir : Utiliser des pouvoirs surnaturels, page 51.

Lorsqu'un seul des voyous reste vivant, il se rendra au tour suivant, implorant miséricorde. Vous pouvez vaincre les bandits et mettre fin à leur vie misérable, mais vous pouvez aussi leur faire miséricorde et en retour, ils partageront avec vous leurs connaissances. Lorsque vous jouez un dialogue avec l'un d'eux, rappelez-vous qu'il est secoué et désespéré - il demandera tour à tour pitié et vous fera des menaces, déchiré par des émotions contradictoires.

### Ce que les bandits savent :

- L'immense créature les a croisés il y a quelque temps (on ne sait pas exactement combien - à l'époque, personne n'avait de montre). Elle ressemblait à un très grand homme velu, avec un sac sur le dos, d'où l'on pouvait entendre sortir les gémissements et les sanglots des enfants.
- Les bandits appellent cette créature un troll.
- La créature se dirigeait vers l'est.
- En suivant cette direction, le groupe atteindra la « roche fendue », c'est-à-dire le flanc d'une montagne percé d'une brèche suffisamment large pour permettre de la traverser facilement. On dit que c'est la porte d'entrée vers le Niflheim - le monde des morts - et qu'il vaut mieux rester à l'écart de cet endroit !



### Conséquences :

Si l'équipe élimine les bandits, ils ne seront plus une menace potentielle pour le village. Dans ce cas, pendant le Retour (nous y reviendrons plus tard), tous les résultats « Attaque » seront traités comme « Rien d'intéressant ». De cette façon, l'équipe assurera à son village un moment de paix.

Si l'équipe finit par laisser les bandits repartir libres sans les traiter d'abord avec indulgence, ils peuvent rejoindre une autre bande et attaquer par colère le village le plus proche - et ce village est Grimsnes. Dans ce cas, lors du Retour, tout résultat « Rien d'intéressant » sera traité comme une « Attaque ». Comme vous pouvez le constater, vous devez toujours prendre en compte les conséquences de vos actes.

Si l'équipe épargne la vie d'au moins un bandit et fait preuve de bienveillance, celui-ci la surveillera depuis sa cachette et reviendra avec elle au village, offrant ses talents de chasseur et le gibier chassé. Dans ce cas, lors du Retour, tout résultat « Rien d'intéressant » sera traité comme un « Don des dieux ! ».





## ROCHE FENDUE

Au moment où l'équipe atteint une petite vallée traversée par un ruisseau peu profond, le soleil a déjà disparu derrière l'horizon. La nuit est claire, car la lune est pleine. En suivant les traces du troll, nos personnages atteignent une cascade qui tombe du haut d'une paroi rocheuse verticale, dissimulant une énorme brèche qui part de la base du rocher vers le haut et disparaît dans l'obscurité.

### Lisez ou paraphrasez pour les autres la description suivante :

En suivant la vallée étroite aux parois abruptes, on entend de plus en plus distinctement le bruit d'une cascade. Lorsque vous atteignez le bout, le rugissement de l'eau qui tombe est assourdissant. La paroi rocheuse complètement verticale derrière la cascade semble fendue de haut en bas. La brèche est suffisamment large pour qu'au moins trois personnes puissent y passer côte à côte. Les traces mènent clairement vers la cascade, puis s'arrêtent.

Il y a de fortes chances pour que les personnages soient fatigués (c'est-à-dire qu'ils atteignent un certain niveau d'Épuisement) ou blessés après avoir combattu les bandits, ou au pire, ils tombent dans les deux catégories. Si l'équipe décide de se reposer avant de poursuivre son voyage, ne la dérangez pas. Les personnages peuvent alors non seulement rétablir leurs niveaux d'Épuisement, mais aussi régénérer une partie de la Vitalité perdue (voir : Vitalité – mesure de l'état d'un personnage, p. 49). S'ils décident de camper, rien ne viendra troubler leur repos – enfin, sauf peut-être les bruits de la forêt la nuit, typiques de la nature sauvage.

## DANS LA BRÈCHE

Toutes les traces indiquent que la créature que l'équipe suit a disparu avec les enfants kidnappés dans les profondeurs de la crevasse. Une preuve supplémentaire en est un jouet en os de baleine représentant un cheval, jouet que l'équipe connaît bien car il appartient à l'un des enfants.

Le passage par la brèche prend une quinzaine de minutes et les personnages doivent parcourir une distance de quelques centaines de mètres, ce qui peut éveiller les soupçons – et à juste titre. Le terrain accidenté descend doucement jusqu'à ce que les yeux de l'équipe découvrent enfin l'autre bout de la brèche par laquelle on entre dans... une autre vallée ! Quelle que soit l'heure à laquelle ils sont partis, il fait jour de ce côté de la brèche.

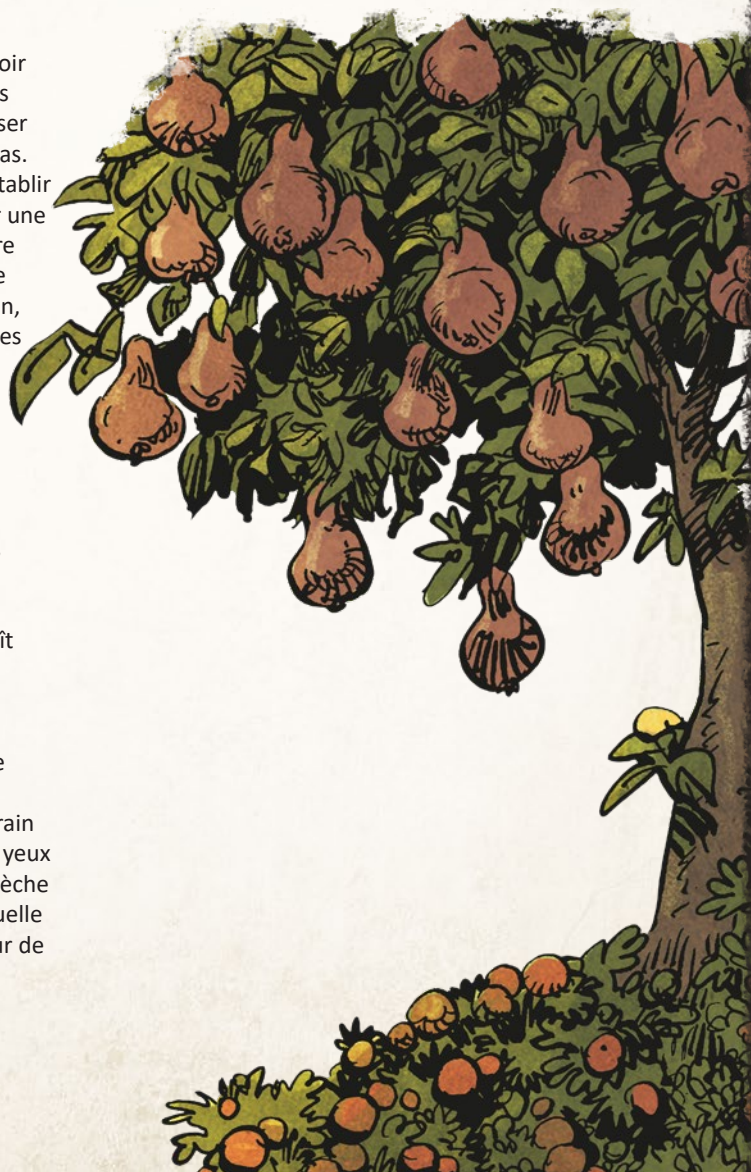
La nuit ne tombe jamais dans la vallée !

### Lisez ou paraphrasez pour les autres la description suivante :

Vous voyez une autre vallée, mais très différente de celle d'où vous venez...

Cette vallée semble entourée de toutes parts par des pentes montagneuses abruptes. Escalader ces parois hautes, presque verticales, équivaut à une mort certaine. Au fond de la vallée, on peut voir des arbres à feuilles caduques, ce qui est surprenant vu que les montagnes de cette région sont couvertes presque exclusivement d'épicéas. Au milieu s'élève un arbre immense, presque titanesque, qui ressemble de loin à un pommier. Le tout est dominé par un ciel rouge sang, mais le soleil est invisible, même s'il fait clair.

Un chemin sinueux descend la pente jusqu'au fond de la vallée, et en bas – vous pourriez le jurer – on entend les voix d'enfants qui jouent !



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



## ◆ PHASE 2 — LA VALLÉE CACHÉE ◆

L'équipe est sur le point d'entrer dans la vallée cachée — un endroit qui se trouve hors du temps et de l'espace terrestres. La vallée n'est pas visible d'en haut et ne peut être atteinte que par une brèche dans la roche. Comment ce passage a-t-il été créé ? Nous ne le saurons probablement jamais.

### La vallée cachée a plusieurs caractéristiques très importantes :

- Le temps s'y est pratiquement arrêté, et quiconque s'y trouve semble ne pas vieillir. Le temps qui ne s'écoule pas ralentit également le métabolisme — vous n'avez pas faim ni besoin de dormir, mais les blessures ne veulent pas non plus guérir. Cependant, ce qui ressemble à un paradis a aussi des conséquences désagréables. Si quelqu'un reste dans la vallée plus d'un an (mais l'équipe ne pourra en aucun cas le découvrir), le passage « normal » du temps devient très rapide, et une telle personne, conduite de l'autre côté de la brèche dans le rocher, commencera à vieillir rapidement en cours de route, pour finalement tomber en poussière. L'équipe et les enfants du village — en supposant qu'ils puissent être sauvés — sont à l'abri de cet effet (bien sûr, à moins qu'ils choisissent de passer une année entière dans la vallée). Cependant, Cassandra a dit à tous les nouveaux habitants (à l'exception du troll, qui en est originaire) de ne pas quitter la vallée. Cassandra elle-même a essayé de le faire il y a quelque temps quand elle en a eu assez de se cacher dans cet endroit, mais en le quittant, elle a remarqué qu'elle commençait à vieillir rapidement, alors elle est immédiatement revenue.
- Le troll Ulgur est la seule créature originaire de la vallée, il est donc protégé des effets négatifs du temps qui passe. Il ne parle aucune langue connue, mais Cassandra communique avec lui par le langage de la pensée.

La tâche principale du troll, qu'il remplit depuis des siècles, est de protéger le grand arbre qui pousse au milieu de la vallée. Il passe la plupart de son temps à se prélasser, accomplissant seulement occasionnellement les tâches qui lui sont assignées par Cassandra/Melkora, ou il patrouille dans la vallée (ce qu'il fait aussi rarement). Après être revenu dans la vallée avec les enfants, il les a donnés à la « sorcière », puis s'est retiré dans sa tanière où il dort maintenant.

- Dans la vallée, certes, on n'a pas faim, mais on ne peut pas non plus se plaindre du manque de nourriture savoureuse — les arbres sont couverts de fruits et les buissons ploient sous les baies. De belles pommes pendent des branches du plus grand des arbres qui pousse au milieu de la vallée, considéré par Cassandra comme l'Arbre d'Idun, la déesse du printemps. Le pouvoir mystérieux qui arrête le vieillissement du corps ne semble pas agir sur la végétation, qui produit des fruits aux saisons habituelles.
- Si l'Arbre d'Idun est détruit, par exemple par un incendie, la brèche dans la roche se refermera et coupera définitivement la vallée de notre monde.
- Toute la vallée mesure environ un kilomètre et demi de long et, comme déjà mentionné, est entourée de tous côtés par de hautes montagnes.

### QUI PEUT-ON RENCONTRER DANS LA VALLÉE ?

Lorsque l'équipe entre dans la vallée cachée, elle peut rencontrer les personnages suivants :

- Ulgur — troll, gardien de l'arbre. Heureusement il dort, mais si les personnages font du bruit, il peut se réveiller ou être réveillé par télépathie par Cassandra pour venir à son aide. Le repaire d'Ulgur se trouve de l'autre côté de la vallée.





## CONSEILS POUR JOUER LES PERSONNAGES

Ulgur ne communique que par des grognements. Il se comporte comme une bête sauvage et doit être joué comme tel – comme un énorme ours humanoïde (bien qu'il ne ressemble pas du tout à un ours).

- Enfants kidnappés. Ils sont vingt dans la vallée, dix filles et dix garçons. Cassandra ordonne parfois au troll de kidnapper des enfants des villages voisins et de les amener dans la vallée. Puis elle les enferme dans des grottes spéciales, cachées parmi les racines de l'énorme pommier, pour les « adoucir » tout en gagnant leur confiance. Après un certain temps, ils deviennent trop attachés émotionnellement à elle pour penser à s'échapper, et la perspective d'être poursuivis par un troll les décourage de le faire. Les enfants, à part ceux de Grimsnes, sont dans la vallée depuis au moins quelques années et ont déjà oublié leur ancienne vie. Maintenant, ils passent leur temps à jouer et à manger de délicieux fruits, sans aucun souci. Ils ont un toit au-dessus de la tête et un endroit pour dormir dans des « maisons dans les arbres » spéciales, c'est-à-dire des huttes construites entre les branches et reliées par des échelles.

Ils se sentent en sécurité dans la vallée, mais c'est une impression trompeuse. De temps en temps – mais pas très souvent – l'un d'eux « disparaît » et est bientôt remplacé par un autre. Cassandra leur explique toujours que l'enfant s'est enfui et s'est perdu en dehors de la vallée. La réalité, cependant, est beaucoup plus sombre – le bambin est soit mangé par Ulgur (en récompense des services rendus par le troll à la « sorcière »), soit sacrifié au pied de l'Arbre d'Idun pendant que les autres dorment. Cela se produit généralement lorsque Cassandra en a assez de l'un des enfants ou qu'il devient trop curieux.

Les trois enfants kidnappés dans le village de notre équipe sont actuellement enfermés dans les grottes situées entre les racines de l'arbre d'Idun, afin que les autres enfants ne puissent pas entendre leurs cris (ils ne sont pas autorisés à s'approcher de l'arbre).

Les enfants de la vallée ont peur de rencontrer des adultes venant de l'extérieur car Cassandra les a mis en garde contre les bandits. Cependant, ils sont curieux, alors si l'équipe fait preuve de bienveillance, ils se feront un plaisir de venir poser des questions – comme le font les enfants. Cependant, ils ne se laisseront pas persuader de quitter la vallée et ils crieront si vous essayez de forcer les choses. Cassandra (ou Melkora, comme on l'appelle parfois) est considérée comme une tante stricte – ils se sentent clairement attachés à elle, mais ils ressentent aussi du respect pour elle. Il y a des choses qu'elle leur a interdites et sa parole fait loi, mais elle est gentille et grâce à elle, ils peuvent s'amuser !



Les enfants seront heureux de montrer la vallée aux personnages sympathiques, mais ils éviteront deux endroits : la grotte du troll (« Cassandra dit que c'est notre chien – il nous protège, mais il vaut mieux ne pas le déranger, car il peut mordre ! ») et la descente vers les racines du pommier (« Seuls les vilains enfants y vont ! »). Ils avertiront également le groupe qu'il vaut mieux qu'aucun d'entre eux ne tombe sur Melkora elle-même (« Elle n'aime VRAIMENT pas les étrangers ici, même aussi gentils que vous ! »).

## EXEMPLES DE PRÉNOMS

Il est peu probable que joueurs veuillent connaître les noms de tous les enfants, nous n'en donnons donc pas une liste exacte. Si nécessaire, vous pouvez utiliser la liste suivante d'exemples, en barrant certains d'entre eux :

**Prénoms de garçons :** Arne, Birger, Bjorn, Erik, Frode, Gorm, Halfdan, Harald, Knud, Kare, Leif, Njal, Rune, Sten, Skarde, Toke, Torsten.

**Prénoms de filles :** Astrid, Bodil, Frida, Gertrud, Gro, Estrid, Hilda, Gudrun, Gunhild, Helga, Inga, Liv, Signe, Sigrid, Revna, Tove.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



## CONSEILS POUR JOUER LES PERSONNAGES

Les enfants kidnappés n'ont pas plus de 10–12 ans. En les jouant, imaginez un enfant typique de cet âge, mais en même temps isolé des étrangers – naïf et curieux, mais prudent. Les enfants posent beaucoup de questions, et généralement ils n'attendent pas la réponse avant d'en poser une autre. À un moment donné, les personnages peuvent même se sentir un peu dépassés par cela, mais soyez prudent – toute forme d'agression est complètement étrangère à ces enfants, donc leur réaction sera de pleurer et de s'enfuir immédiatement.

Les enfants appellent souvent Cassandra Melkora, car cette sorcière de légende est la première chose qui leur vient à l'esprit après avoir été kidnappés, avant de connaître son vrai nom. Cassandra passe la plupart de son temps à méditer dans sa hutte construite ne hauteur dans les branches de l'Arbre d'Idun. La « sorcière » n'a pas l'habitude de gaspiller de l'énergie, sauf si quelque chose attire son attention (comme le cri d'un enfant, un rugissement du troll, une odeur de brûlé ou une intrusion directe dans sa solitude). Toutes les quelques heures, elle va voir les enfants, s'assure qu'ils vont bien, puis passe dans les grottes entre les racines pour nourrir le trio kidnappé. Cassandra ne s'attend pas à une visite de l'équipe, il sera donc facile de se cacher d'elle, et les enfants ne trahiront pas leurs nouveaux amis (à moins qu'ils ne soient méchants avec eux).

Malgré son sentiment apparent de sécurité, Cassandra craint toujours que les colons du vaisseau Atlantia finissent par la retrouver et tentent de la capturer, ou pire, de la tuer. Malheureusement pour l'équipe, elle a une certaine capacité à lire dans les pensées et à communiquer de cette manière. Ainsi, si les personnages essaient de lui parler directement, la « sorcière » reconnaîtra facilement les nouveaux venus comme des Atlantes. Elle paniquera alors et il sera difficile de la calmer.

Kassandra ne se rend pas compte qu'elle devient de plus en plus folle, et tout ce qu'elle veut, c'est conserver les choses telles qu'elles sont. Elle n'hésitera pas à appeler le troll si elle pense qu'elle ou les enfants sont en danger. Ulgur est un excellent grimpeur, donc atteindre n'importe quel endroit dans les branches d'un arbre ne lui posera aucun problème.

## CONSEILS POUR JOUER LES PERSONNAGES

Kassandra parle lentement et avec langueur, mais si elle se fâche, sa voix devient acérée comme un rasoir et ses mots sont prononcés à la vitesse de l'éclair. Vous pouvez même avoir l'impression qu'elle a deux personnalités complètement différentes. De plus, il y a quelque temps, elle a commencé à parler d'elle-même au pluriel (« notre nom est Cassandra »), ce qui ne fait que souligner l'aggravation de sa folie. Elle est extrêmement méfiante et garde ses distances. Elle essaie également de ne pas regarder dans les yeux, ce qui, combiné à son apparence sauvage (cheveux en complet désordre avec des fragments de feuilles emmêlés, vêtements faits de chiffons qu'elle a trouvés par hasard), peut effectivement évoquer l'image d'une sorcière.

## SOLUTIONS POSSIBLES

Les joueurs devront souvent prendre différentes décisions, et la plupart des situations peuvent être résolues de plusieurs manières, comme c'est le cas dans les bandes dessinées. Que les personnages essaient d'éviter le combat comme Thorgal lui-même ou décident une confrontation directe à la manière de Kriss de Valnor, cela dépend d'eux et de leurs compétences.

Voici quelques solutions que les membres de l'équipe peuvent choisir en fonction de leurs compétences et capacités :





## S'entendre avec Cassandra

Cette variante suppose que les membres du groupe n'auront pas d'intentions hostiles envers Cassandra lorsque les enfants les conduiront à sa hutte ou s'ils s'y introduisent eux-mêmes. Comme mentionné dans la description de ce personnage, Cassandra ne sera pas contente de la visite d'un personnage quelconque (et c'est un euphémisme...). Essayer de la convaincre que personne ne va lui faire de mal nécessitera un test de Charisme de niveau Difficile.

En cas d'**échec**, elle ordonnera à l'équipe de quitter rapidement la vallée avant qu'elle n'appelle le troll à son aide. Si nécessaire, elle va se défendre.

En cas de **succès**, elle croira l'équipe et révélera également que, dernièrement, elle fait face à un problème. Si les invités indésirables veulent prouver leur bonne volonté, ils doivent l'aider à résoudre ce problème. Dans la deuxième pièce de la cabane dans les arbres qui lui sert de maison, l'un des enfants est fiévreux et souffre d'un grave empoisonnement (il a probablement mangé une plante vénéneuse). En utilisant le pouvoir « Désintoxication », Pirra est capable de neutraliser la toxine. Autre solution, un personnage ayant la compétence Art de survie peut faire un test de survie au niveau Standard pour trouver une herbe qui guérira l'enfant.

Si l'équipe parvient à guérir l'enfant, Cassandra leur racontera son histoire – elle révélera son vrai nom et son origine, et admettra également sa parenté avec Xargos, le capitaine du vaisseau Atlantia. Elle demandera également aux personnages de ne dire à personne qui elle est vraiment, et en échange elle leur permettra d'emmener les enfants kidnappés au village et de quitter la vallée. Cependant, si jamais ils décident d'y revenir, Ulgur s'occupera d'eux.

Kassandra conduira l'équipe au plus profond des cavernes qui s'étendent sous les racines géantes de l'Arbre d'Idun. En chemin, ils passeront devant

un autel taché de sang d'enfant, mais Cassandra ne voudra pas en parler. Elle mentionnera seulement que « l'arbre doit être arrosé car c'est la volonté des dieux à qui appartient cette terre ». Quand ils arriveront enfin, elle ouvrira la porte fermée par un loquet primitif, et les enfants sortiront de la grotte en courant.

L'équipe peut maintenant retourner au village en toute sécurité. Cependant, les personnages peuvent également décider que laisser Cassandra en vie est une très mauvaise idée et recourront à la force brute, auquel cas la « sorcière » appellera son serviteur, le troll Ulgur, pour obtenir de l'aide.

## Se débarrasser de Cassandra.

Toute tentative d'affronter physiquement Cassandra signifie des ennuis sous la forme du troll qui viendra à la rescousse de sa maîtresse. Cassandra, en utilisant ses pouvoirs, a réussi à établir un lien mental avec lui, et elle peut donc le réveiller par sa seule pensée. Cependant, cela ne signifie pas qu'il pourra arriver à temps pour l'aider. Quoi qu'il en soit, il poursuivra l'équipe, possédé par la soif du sang. Cassandra elle-même, en tant qu'Atlante, peut constituer un sérieux défi pour les personnages, mais la véritable menace est Ulgur.

Dès qu'Ulgur arrivera, sa simple vue glacera le sang dans les veines des personnages – alors un test de Peur devra être effectué. Si Medios fait partie de l'équipe, il peut utiliser son pouvoir « Renforcement de la force d'âme » pour réveiller le courage dans le cœur de tous ceux qui ont succombé à la peur (y compris lui-même). Un duel avec le monstre sera une bonne occasion de faire ses preuves au combat.

Voir : Peur, p. 50



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



Une équipe rusée peut essayer de tendre une embuscade au troll et de l'attirer dans un piège. Ulgur n'est pas très intelligent, il est donc peu probable qu'il remarque l'embuscade, ce qui permettra aux personnages de le vaincre plus rapidement (et réduira considérablement le risque de terminer l'aventure sous forme de purée sanglante). Il n'est pas question de creuser des fosses de quelque manière que ce soit – il n'y a pas d'outils, pas de temps, pas de chance de ne pas attirer l'attention. Des cordes, des souches d'arbres et d'autres objets facilement disponibles devraient suffire, mais les personnages n'ont pas besoin de décrire exactement le fonctionnement du piège. Tout ce qu'il faut, c'est passer un test Difficile d'Art de survie ou de Trick et Ruse. Si le plan réussit, la Vitalité du troll est réduite de 25 (sans la protection résultant de l'armure). ATTENTION : N'oubliez pas que le troll se régénère à chaque tour !

### Régler la question discrètement.

Une équipe qui préfère résoudre les affaires discrètement peut essayer de se glisser dans les grottes sous les racines de l'arbre (à condition, bien sûr, de découvrir d'abord où les enfants sont détenus), de libérer le trio kidnappé et de se faufiler hors de la vallée.

Les enfants ont reçu l'ordre de ne pas traîner à l'entrée des grottes. Comme ils suivent probablement l'équipe pas à pas, il sera nécessaire de les distraire en utilisant un test d'Infiltration de niveau Difficile.

Déterminer exactement d'où viennent les sanglots nécessite un test des Sens aiguisés. Un échec à ce test signifie que le personnage passe trop de temps à errer dans les grottes pendant que Cassandra se prépare à nourrir les prisonniers. Un échec au test suivant signifie que le personnage (ou l'ensemble du groupe si tout le monde est en bas) tombe directement sur Cassandra. Comment vont réagir les membres de l'équipe ? Deux scénarios possibles sont décrits ci-dessus.

Sur le chemin de la grotte où sont détenus les enfants, les personnages passent devant un autel primitif taché de sang qui peut leur donner matière à réflexion, surtout s'ils n'ont pas encore rencontré Cassandra.

À la fin, il ne vous reste plus qu'à déverrouiller la porte mal fermée qui bloque l'entrée de la grotte. Cela ne nécessite aucun test. Il est beaucoup plus difficile de faire sortir les petits des grottes sans que personne ne s'en aperçoive. Dès que l'un des enfants qui vivent dans la vallée aura remarqué que les étrangers en prennent trois, il donnera l'alarme (dans ce cas, voir « Se débarrasser de Cassandra »). Se faufiler discrètement nécessite que toute l'équipe passe un test d'Infiltration au niveau Difficile. Pour que le plan réussisse, tous les personnages doivent réussir le test, mais tout NdD atteint au-dessus du niveau Difficile peut compenser l'échec d'un autre personnage (ce qui est censé montrer que les membres du groupe s'entraident et peuvent faire attention aux erreurs de leurs compagnons).

## SORTIR DE LA VALLÉE

Si l'équipe a été assez chanceuse et rusée, il y a de fortes chances qu'elle ait quitté la vallée au complet avec les enfants kidnappés. En fonction de ce que les personnages auront réussi à accomplir, ils devront faire face aux conséquences suivantes :

- **Kassandra et Ulgur sont morts** — dans ce cas, l'équipe peut prendre en toute sécurité les trésors collectés par Cassandra, ce qui sera utile pendant le Temps d'arrêt. Les vingt enfants emprisonnés hors du temps sont un autre problème. Essayer de les faire sortir de la vallée se terminera mal – dès qu'ils seront entrés dans la brèche, ils commenceront à vieillir, et plus ils se rapprocheront de la sortie, plus la situation s'aggravera. Une fois de l'autre côté, ils tomberont en poussière. L'équipe décidera-t-elle de les laisser dans cet endroit où ils ont un accès constant à la nourriture et peuvent préserver leur éternelle jeunesse ? Quel sera leur avenir ?

- **Les personnages ont mis le feu à l'Arbre d'Idun** — dans ce cas, ils doivent se dépêcher, car toute la vallée est secouée de violents tremblements, et de loin on peut voir que la large brèche par laquelle le groupe est venu ici commence à réduire. S'ils parviennent à sauver les enfants, ils pourront s'échapper avant la fermeture du passage. Sinon, ils seront piégés dans cette étrange dimension pour l'éternité...

- **Si Cassandra a survécu**, elle continuera à enlever





des enfants, mais si l'équipe l'a aidée, elle ordonnera à Ulgur d'éviter l'endroit d'où est venue la dernière « livraison ». Grimsnes sera donc en sécurité... mais est-ce que pour longtemps ? Si les personnages ont volé les enfants subrepticement, vous pouvez être sûr qu'Ulgur apparaîtra encore près du village.

L'équipe retourne au village sans problème majeur. Les personnages n'ont plus à se presser, ils ont donc le temps de trouver le chemin le plus sûr pour les enfants. C'est ainsi que l'aventure « Melkora » se termine, et vous pouvez passer à l'étape des récompenses, suivie d'une partie du jeu appelée Temps d'arrêt.

## PRIX

La plus grande récompense pour avoir participé à l'aventure est, bien sûr, le temps fantastique passé et l'histoire que vous avez créée ensemble. Mais c'est toujours plus agréable d'obtenir « quelque chose en plus ». Dans le jeu de rôle *Thorgal*, le prix principal est constitué de ressources, grâce auxquelles les participants au jeu peuvent développer à la fois leurs personnages et le village dont ils partiront pour leurs prochaines expéditions, en d'autres termes, leur maison. Pour avoir terminé l'aventure, l'équipe reçoit du MdJ les récompenses suivantes :

### Points d'expérience (PEx)

Il s'agit d'une « monnaie » conventionnelle qui permet au personnage d'augmenter ses capacités. Le développement des compétences consiste à dépenser un nombre de PEx égal au niveau de compétence que vous souhaitez atteindre (donc, si vous voulez passer du niveau 0 au niveau 1, vous devez dépenser 1 PEx, mais passer du niveau 1 au niveau 2 coûte 2 PEx etc.). Le développement d'une Caractéristique Principale coûte toujours 10 PEx, quel que soit le niveau. De plus, dans la version complète du jeu, vous pourrez acheter des avantages supplémentaires contre des PEx. Les PEx sont également utilisés pour développer les Liens, mais nous en reparlerons plus tard.

En général, chaque personnage doit recevoir 3 PEx pour sa contribution à la réalisation du scénario. En tant que MdJ, à la fin du scénario, vous décidez vous-même (ou après une discussion commune avec les autres personnes participant au jeu) qui a fait preuve de plus d'initiative, d'ingéniosité et/ou de compétences dans le jeu de son personnage. Vous pouvez allouer 7 PEx à ces personnes pour leur engagement exceptionnel.

Si vous pensez que quelqu'un n'en a pas fait assez pour mériter 7 PEx, mais qu'à votre avis, 3 PEx c'est trop peu, n'hésitez pas à lui attribuer 5 PEx de récompense.

## Trésors

Au lieu de détailler chaque objet trouvé et de donner des sommes exorbitantes exprimées en or, dans le jeu de rôle *Thorgal* l'équipe reçoit des trésors qui peuvent ensuite être utilisés pour développer son village. Que l'équipe reçoive réellement le trésor dépend en grande partie de ses actions. Si, par exemple, l'équipe bat le chef des pillleurs, elle peut emporter les objets de valeur qu'il a collectés (ou envoyer quelqu'un les récupérer plus tard). Cependant, si les personnages fuient, le trésor reste entre les mains de ce chef. Les trésors sont une mesure très abstraite de la richesse, et leur quantité dépend du risque encouru pour les obtenir. Le plus souvent, l'équipe obtient un seul trésor. Deux, c'est une belle récompense, et trois trésors, c'est déjà une énorme richesse. Le trésor ne signifie pas toujours une chambre pleine de pièces d'or – parfois, une seule gemme extrêmement précieuse suffit.

Si l'équipe a vaincu Melkora et le troll pour sauver les enfants, ce qui n'était certainement pas une tâche facile, n'hésitez pas à récompenser ses membres avec du butin sous forme d'objets de valeur accumulés par la « sorcière » au fil des ans – 2 trésors au total.

Si l'équipe a sauvé les enfants par la diplomatie, vous pouvez récompenser les personnages avec 1 trésor - quelque chose que l'un des enfants a trouvé dans les souterrains et a habilement caché.

## TEMPS D'ARRÊT

Tout comme dans les bandes dessinées, où le personnage principal fait de nombreuses expéditions et rêve pourtant toujours de rentrer chez lui, dans le jeu de rôle *Thorgal*, l'équipe part en dehors de son village, y laissant âmes sœurs et autres habitants. Et après avoir terminé la tâche – également comme *Thorgal* – les personnages retournent dans leur village pour voir ce qui a changé pendant leur absence. Car les dieux peuvent être méchants et attendre que les Atlantes quittent leur maison pour les soumettre à l'épreuve du destin. De plus, l'action du jeu se déroule dans des temps qui sont loin d'être paisibles.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



Pour les besoins de la mécanique du jeu, le village de Grimsnes sera décrit par les paramètres suivants :

**Défense**(c'est-à-dire la capacité de se défendre) : 1

**Richesse** (à savoir la capacité de nourrir les habitants) : 3

**Fermeté** (c'est-à-dire la force d'âme des habitants) : 2

**Stabilité**(c'est-à-dire l'état général du village) : 5

La signification de ces valeurs sera expliquée sous peu. En termes simples, toutes les actions de l'équipe visent à augmenter la stabilité du village, bien que cette valeur puisse également diminuer. Plus la stabilité est élevée, mieux c'est (la valeur maximale est de 10, la valeur minimale est de 0).

Mais commençons par expliquer de ce qu'est exactement le Temps d'arrêt.

Le Temps d'arrêt est la période qui commence immédiatement après la fin d'une aventure et se poursuit jusqu'au début de l'aventure suivante. L'équipe retourne à Grimsnes, fait face aux défis qui se sont posés pendant son absence, agrandit le village, puis développe ses compétences ou ses liens avec ses proches. Pendant le Temps d'arrêt, les personnages ont la possibilité de créer leurs propres histoires qui se déroulent entre les expéditions successives et les relient les unes aux autres. La vie de famille continue et des décisions sont prises sur la direction du développement futur du village afin de voir quels avantages en découlent après un certain temps. En bref, le Temps d'arrêt est un moment où l'équipe fait face aux conséquences de ses actions.

Le Temps d'arrêt est divisé en 3 phases principales : Retour, Développement et Repos.

## RETOUR

C'est le moment où, comme dans les bandes dessinées, l'équipe revient d'expédition et découvre ce qui s'est passé dans le village pendant son absence.

Tout d'abord, le MdJ tire au sort ce qui est arrivé aux habitants de Grimsnes (lancer d'un d10) :

• 1–4. Malheur ! Le village a été frappé par une catastrophe naturelle, comme une tempête extrêmement forte, une inondation, une avalanche ou même un incendie ! Les dégâts sont sérieux. Seul une force d'âme exceptionnelle permettra aux villageois de s'en sortir – un test de fermeté est requis. Le succès augmente la stabilité de 1 et l'échec la diminue de 1.

• 4–7. Attaque ! Une bande organisée (par exemple des brigands, des tribus sauvages, une meute de loups ou des mercenaires) a lancé une attaque contre le village. Ce n'est que par des combats acharnés que les courageux habitants de Grimsnes peuvent repousser les assaillants – un test de Défense est requis. Le succès augmente la stabilité de 1 et l'échec la diminue de 1.

• 8–9. Rien d'intéressant. Dans le monde dangereux des Vikings, la tranquillité est rare. Mais c'est parfois le cas, comme justement en ce moment.

• 10. Don des dieux ! Il arrive, bien que rarement, que le destin semble favoriser les villageois. Quelqu'un chassera un cerf exceptionnellement beau ou il sera possible de trouver quelque chose de précieux que la mer aura rejeté sur la côte. La stabilité du village augmente de 1.

Lorsque la situation oblige à tester un paramètre donné, on lance un D20 et on ajoute sa valeur au résultat. Le NdD d'un tel test est Standard. Le résultat ne peut être changé d'aucune façon – ni la Faveur des dieux, ni les Modificateurs, ni les Relances ne fonctionnent.

Quel que soit le résultat du lancer (après avoir considéré ses conséquences), assurez-vous que les villageois ont suffisamment à manger - cela nécessite un test de Richesse. Le succès augmente la stabilité de 1 et l'échec la diminue de 1.

L'étape suivante consiste à vérifier le niveau de stabilité du village – c'est la dernière étape du Retour. Jusqu'à ce que la Stabilité atteigne 10 ou 0, rien d'extraordinaire ne se produit, bien que la situation dans le village puisse visiblement s'aggraver (si la valeur du paramètre descend en dessous de 5) ou s'améliorer (si la Stabilité passe au-dessus





de 5). Lorsque le paramètre atteint 10, de bonnes choses se produisent (par exemple, les personnages peuvent avoir des enfants), et lorsqu'il tombe à 0, une tragédie se produit généralement. Étant donné que les personnages ne peuvent pas atteindre des valeurs extrêmes après cette aventure, les règles qui s'appliquent dans de telles situations seront présentées dans le manuel principal.

## AGRANDISSEMENT

Cette phase suit immédiatement l'examen du Retour. Au cours des expéditions, l'équipe acquerra divers types de trésors qui peuvent être utilisés pour développer des aspects clés du village. Les trésors servent à augmenter les paramètres de la Défense (par exemple par entraînement des habitants à utiliser des armes, engagement de mercenaires ou construction de fortifications, – les personnes participant au jeu peuvent proposer quelque chose elles-mêmes, mais chacune de ces propositions doit être acceptée par le MdJ), la Richesse (par exemple par construction d'une auberge, développement du commerce ou amélioration des techniques de culture) et la Fermeté (par exemple par construction d'un temple en l'honneur d'une divinité choisie, création d'une magnifique sculpture par un artiste local ou organisation d'un festival pour perpétuer les traditions locales). Les paramètres se développent exactement de la même manière que les compétences des personnages, c'est-à-dire en dépensant autant de trésors que le niveau du paramètre que l'on veut améliorer. Ainsi, il en coûte deux trésors pour passer du niveau 1 au niveau 2, mais ensuite il faut payer trois trésors pour passer au niveau 3. D'un point de vue narratif, plus le niveau est élevé, plus on peut utiliser des solutions avancées. Par exemple, si au niveau 2 de Défense on décide de construire une palissade, le niveau 3 pourrait signifier un mur de pierre et le niveau 4 pourrait correspondre à la construction d'une petite forteresse.

## REPOS

Cette phase commence par une fête en l'honneur du retour et des exploits de l'équipe et elle dure jusqu'à l'expédition suivante (la phase, pas la fête elle-même). Le repos est un moment où les personnages peuvent développer leurs paramètres (dépenser des PEx en échange d'une progression vers des niveaux de compétence plus élevés, acheter des avantages, etc.), mais aussi renforcer les relations avec leurs proches.

La fiche du village, en plus des valeurs des paramètres individuels, contient également des informations sur l'Âme sœur de chaque personnage et sur son niveau de Liens.

Une Âme sœur est une personne qui tient à cœur au personnage et pour qui ce personnage revient de chaque voyage (tout comme Thorgal revenait à Aaricia). Une Âme sœur donne à votre personnage un

sentiment de sécurité et de but dans la vie, et peut potentiellement lui donner un enfant qui suive ses traces en cas de mort prématurée (ou de vieillesse).

La mesure de l'intimité de votre personnage avec son Âme sœur est le niveau de Liens. Vous développez des Liens pendant la phase de Repos, ce qui s'illustre par le fait de passer du temps avec cette personne et de construire une relation plus profonde. L'Âme sœur commence le jeu avec des Liens au niveau 0. Pour les faire passer à un niveau supérieur, il faut dépenser des PEx de la même manière que pour mettre à niveau les compétences, c'est-à-dire un montant égal au niveau que vous souhaitez atteindre. Vous ne pouvez pas renforcer les Liens de plus d'un niveau en un seul Repos. Cependant, la séparation affaiblit les Liens. Lors de chaque Repos au cours duquel vous choisissez de ne pas développer de Liens, vous devez dépenser 1 PEx pour maintenir votre niveau actuel. Sinon, la valeur diminue de 1.

Plus le niveau des Liens est élevé, plus le personnage en profite et, au fil du temps, tout le village en bénéficie.

**Liens de niveau 1.** Pendant l'expédition, vous pouvez utiliser la protection contre la Malchance (une fois par session). Cela signifie que lorsqu'un 1 est lancé sur un Dé de destin, vous pouvez toujours utiliser la Faveur des Dieux, les Modificateurs et les Relances, et votre tour ne se termine pas. Même une farce jouée par le destin n'est pas en mesure de contrecarrer vos plans lorsqu'un être cher attend à la maison.

**Liens de niveau 2.** En plus des avantages du niveau 1, vous obtenez 1 Relance supplémentaire par session. Plus la relation est forte, plus la détermination est grande.

**Liens de niveau 3.** En plus des avantages des niveaux précédents, votre Âme sœur devient un pilier de la communauté, faisant tout ce qu'il faut pour protéger la maison que vous construisez ensemble. Pendant le Retour, lorsque le MdJ détermine ce qui est arrivé aux villageois pendant votre absence, une Âme sœur avec des Liens de niveau 3 ajoute 1 à un lancer de votre choix pendant cette phase de Retour (le bonus peut être utilisé après le lancer).

Une fois que l'équipe a traversé toutes les phases du Temps d'arrêt, elle est prête à entreprendre l'expédition suivante. Avec le manuel principal du jeu de rôle *Thorgal*, des scénarios prêts à l'emploi seront mis à votre disposition. Par conséquent, vous pourrez continuer vos aventures ensemble dans l'univers connu par les bandes dessinées. Allez-vous suivre les traces de Thorgal ? Ou peut-être allez-vous créer une toute nouvelle saga ? **C'est à vous de décider !**

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

AVENTURE : MELKORA



# ◆ BESTIAIRE ◆

## CASSANDRE APPELÉE MELKORA

Kassandra est une femme svelte, fortement négligée, aux cheveux gris et aux rides visibles. Ses yeux sont d'une belle couleur verte. L'apparence de Kassandra est trompeuse, du moins à son avis, car elle a en fait environ 30 ans, mais le fait d'essayer de sortir de la vallée après plus d'un an l'a considérablement vieillie. Elle est vêtue de ce qu'elle a réussi à voler ou à arracher du cadavre de quelqu'un.

CON	DEX	PER	INT	MdS	VIG	ATH	CONC	VIT
4	4	4	7	4	7	8	70	50

Combat Dist. [5]	9	Savoir secret [7]	14
Endurance [2]	6	Charisme [5]	12
Réflexe [6]	10	Hérit. Étoil. [6]	13
Sens aiguisés [5]	5	Force Vol. [7]	14

### Exceptionnel :

Kassandra peut utiliser les Modificateurs et les Faveurs des dieux de la même manière que les membres de l'équipe.

### Fermeté :

Une fois par scène de combat, après un échec au test de Défense, Kassandra peut utiliser la Réaction pour transformer cet échec en succès automatique. Ceci s'applique par ex. aux tests de défense de Force de Volonté contre les Pouvoirs des Atlantes, aux tests d'Endurance, etc.

### Magicien :

Une fois par étape, Kassandra peut utiliser un Pouvoir des Atlantes comme action gratuite (mais elle doit encore payer le coût requis, obtenir un bon NdD, etc.).

Arme à distance	Attaques	Touché	Dégâts
Arc long	1	7/7/6/6	11 + 1D10
Arme de corps à corps	Attaques	Touché	Dégâts
Couteau	2	6	4 + 1D10
Défense	23	Armure [légère]	8

### ÉQUIPEMENT

Un doublet dans un test de touché lors du combat  
au couteau signifie Perforation.

### Puissant pouvoir des Atlantes : Canevas de la mort

**Coût :** 9

**Distance :** au plus Grande

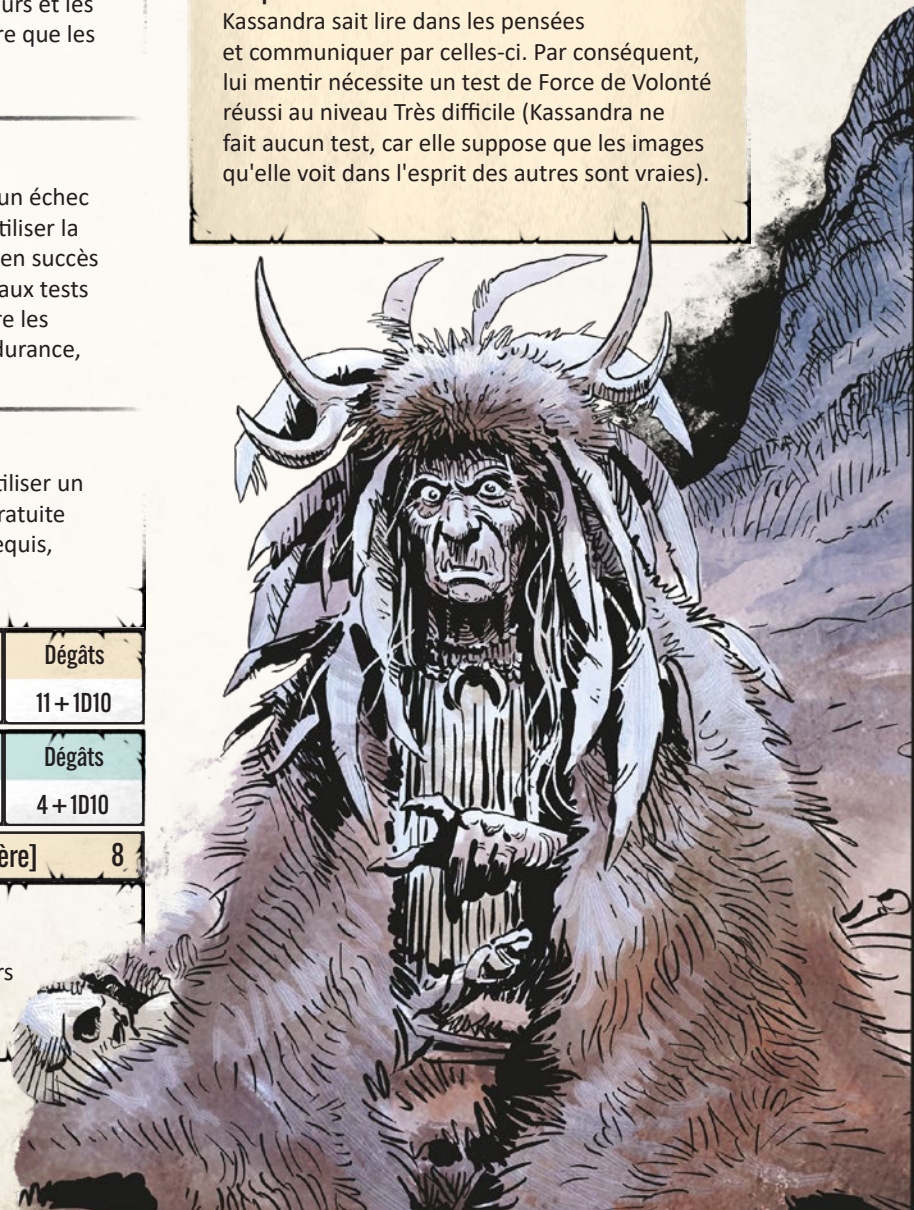
**Difficulté :** 20

**Action :** La victime choisie perd 1d10 V (l'armure ne protège pas de cet effet), de plus ses Faveurs des dieux et Modificateurs sont réduits de 1 à la fin de chaque round. L'effet est maintenu par un nombre de tours égal à la VIG de Kassandra.

Pendant un combat, Kassandra attaquera principalement à l'aide de pouvoirs. Cependant, si l'un des adversaires parvient à se rapprocher, elle peut être contrainte d'utiliser un couteau. Si elle n'a pas le soutien d'Ulgur, elle utilisera d'abord ses pouvoirs, puis attaquera l'équipe avec un couteau, complètement folle.

### Télépathie :

Kassandra sait lire dans les pensées et communiquer par celles-ci. Par conséquent, lui mentir nécessite un test de Force de Volonté réussi au niveau Très difficile (Kassandra ne fait aucun test, car elle suppose que les images qu'elle voit dans l'esprit des autres sont vraies).





## ULGUR, LE TROLL DE LA VALLÉE CACHÉE

Ulgur est un géant de plus de 2,5 mètres de haut, il ressemble à un homme très barbu aux traits extrêmement déformés, avec une silhouette voûtée, des muscles accentués et un ventre affaissé. Il pue terriblement, car il n'a pas l'habitude de se laver, à moins qu'il ne tombe accidentellement dans la rivière. Ulgur est un troll, une créature connue des légendes répandues dans le Northland. Les blessures qui lui sont infligées guérissent à une vitesse surprenante, et la chair humaine est sa friandise préférée. Comment est-il arrivé dans cette partie du Nord? Personne ne le sait.

CON	DEX	PER	INT	MdS	VIG	ATH	CONC	VIT
10	4	4	2	4	3	14	-	80

Bras [4]	14	Sens aiguisés [3]	7
Endurance [4]	14	Infiltration [2]	6
Réflexe [2]	6	Force Volonté [8]	11
Art de survie [5]	9		

### Exceptionnel :

Ulgur peut utiliser les Modificateurs et les Faveurs des dieux de la même manière que les membres de l'équipe.

### Régénération :

Une fois par tour, dans le cadre d'une action libre, le troll récupère **10 V** (à condition qu'il soit encore en vie).

### Vomi acide :

Dans le cadre d'une action de combat, le troll effectue une attaque spéciale, ensuite tous les ennemis qui le combattent en mêlée doivent passer un test de Réflexe Très difficile ou reçoivent des dégâts de 2D6 (l'armure ne fournit pas de protection contre cet effet).

### Grand

Tout ennemi de taille inférieure à Grand gagne un bonus de 2 aux tests de touché.

### Peur

Test de Force de volonté standard - voir : Peur, p. 50

Arme à distance	Attaques	Touché	Dégâts
Jet de pierre	1	14 / 14 / X / X	10 + 1D20
Arme de corps à corps	Attaques	Touché	Dégâts
Bras puissants	2	16	15 + 1D6
Défense	23	Armure [standard]	10



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

BESTIAIRE

43



## BANDIT SAUVAGE

Créature désespérée en haillons déchirés et armure de cuir de mauvaise qualité qui, à la suite d'une combinaison malheureuse d'événements (ou de décisions prises par elle-même), a décidé de gagner sa vie en attaquant les autres. Les bandits vivent dans les forêts autour de Grimsnes depuis de nombreuses années et décident parfois d'organiser un raid nocturne sur le village, mais c'est extrêmement rare.

CON	DEX	PER	INT	MdS	VIG	ATH	CONC	VIT	
4	3	4	3	3	3	7	-	15	
Combat brut. [4]				8	Combat Dist. [4]				8
Endurance [2]				6	Infiltration [2]				5
Réflexe [3]				6	Art de survie [3]				7
<b>Faiblesse :</b> Lorsque plus de la moitié de la bande est tuée, les autres fuient (ou se rendent) à moins qu'ils ne parviennent à passer le test Difficile de Force de volonté (s'applique à chacun d'eux individuellement).									
Arme à distance			Attaques		Touché		Dégâts		
-			-		-		-		
Arme de corps à corps			Attaques		Touché		Dégâts		
Hache			1		10		10 + 1D10		
Défense				22	Armure [légère]			6	

## ARCHER DES BANDITS

Comme ses compagnons, ce bandit ressemble aussi à un gueux mais contrairement à eux, il a un arc et sait comment s'en servir. En plus de tirer furtivement des flèches depuis une position sûre, il est aussi le chasseur de la bande.

CON	DEX	PER	INT	MdS	VIG	ATH	CONC	VIT	
4	3	4	3	3	3	7	-	15	
Combat Brut. [4]				8	Combat Dist. [4]				8
Endurance [2]				6	Infiltration [2]				5
Réflexe [3]				6	Art de survie [3]				7
<b>Faiblesse :</b> Lorsque plus de la moitié de la bande est tuée, les autres fuient (ou se rendent) à moins qu'ils ne parviennent à passer le test Difficile de Force de volonté (s'applique à chacun d'eux individuellement).									
Arme à distance			Attaques		Touché		Dégâts		
Arc			1		10 / 10 / 10 / X		10 + 1D10		
Arme de corps à corps			Attaques		Touché		Dégâts		
Hache			1		10		10 + 1D10		
Défense				22	Armure [légère]			6	





# ♦ RÈGLES ♦

## EFFECTUER DES TESTS

Dans le jeu de rôle Thorgal, les tests sont effectués en lançant 2D20 (c'est-à-dire le Dé de destin et le Dé de chance), ensuite de quoi on ajoute au résultat :

- la somme de la valeur de la compétence testée et de la Caractéristique Principale ou
- la valeur de la Caractéristique Auxiliaire, ou
- la valeur de la Caractéristique Principale seule.

Le but du test est d'égaliser ou de dépasser le résultat du Niveau de difficulté (NdD) spécifié par le MdJ. Dans ce cas, le test est réussi et vous atteignez votre objectif. Sinon, hélas, c'est l'échec.

Les Niveaux de difficulté des tests sont les suivants :

Facile	10
Standard	15
Difficile	20
Très difficile	25
Extrême	30
Légendaire	35
Divin	40

Si le Dé de destin donne 1, le test échoue automatiquement, et le personnage perd le reste des actions dans ce tour (s'il en avait encore).

Si le Dé de destin donne 20, le test est automatiquement réussi, que le NdD indiqué soit atteint ou dépassé.

## ROUND ET TOUR

Un round est une unité de mesure du temps, le plus souvent lors d'un combat. Un round équivaut à peu près à 5 secondes dans le jeu, mais cela ne signifie pas que vous avez 5 secondes de temps réel pour prendre une décision ! Un round montre ce que les participants de l'interaction peuvent faire en 5 secondes.

Le round comprend les tours de tous les personnages qui participent à une interaction donnée (à la fois les membres de l'équipe et ceux contrôlés par le MdJ). En d'autres termes, un round est une séquence de tours.

Pour déterminer l'ordre dans lequel se déroulent les actions d'un personnage, faites un test d'Initiative. Ensuite, on lance 2D20 (il

sans oublier quel dé est le Dé de destin et lequel est le Dé de chance), puis, au résultat du Dé de destin, on ajoute la somme des valeurs DEX et de Réflexe (n'oubliez pas qu'il est possible de changer les dés avec la Faveur des dieux).

Le personnage dont le score est le plus élevé agit en premier, puis les mouvements sont exécutés successivement par les personnes ayant le deuxième et le troisième score, etc. Pour les ennemis d'un même type (par exemple un groupe de pillards), un lancer est effectué, après quoi ils agissent en même temps, l'un après l'autre.

L'Initiative apparaît le plus souvent pendant le combat. Vous pouvez la définir au début de l'affrontement ou un peu avant, mais vous devez respecter l'ordre défini.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES





## QUE POUVEZ-VOUS FAIRE PENDANT VOTRE TOUR ?

Vous pouvez effectuer **1 action de déplacement** et **1 action de combat** ou **utilitaire**, ainsi que jusqu'à 4 actions gratuites par tour. Autre solution, vous pouvez effectuer **2 actions de déplacement** (vous conservez les actions gratuites).

### Action de déplacement

Lorsque vous effectuez une action de déplacement, vous vous déplacez d'une ou de plusieurs distances. Les distances seront décrites en détail un peu plus tard, à l'occasion de l'explication des règles de combat.

### Action de combat

Lorsque vous effectuez une action de combat, vous pouvez attaquer votre adversaire ou utiliser vos pouvoirs. Il est important de noter que vous ne pouvez utiliser qu'un seul pouvoir (simple ou puissant) par bataille, mais que vous pouvez effectuer plus d'une attaque (nous expliquerons cela plus en détail en exposant les règles de combat).

### Action utilitaire

En effectuant une action utilitaire, vous pouvez faire quelque chose qui n'est pas lié à l'attaque des ennemis, comme escalader un mur, enlever le bouclier de votre dos ou prendre une potion.

### Action gratuite

En effectuant une action gratuite, vous pouvez faire quelque chose qui ne nécessite pas d'actions compliquées (par exemple dire quelque chose rapidement), utiliser un pouvoir simple ou activer une capacité spéciale (c'est-à-dire un atout ou un avantage approprié). La Réaction est un type spécial d'action libre — dans la limite de 4 actions gratuites par tour, vous pouvez utiliser les Réactions même pendant le tour de votre adversaire, à condition que vous ayez la capacité de le faire.

## COMBAT EN MÊLÉE



Lorsque des épées, des haches, des poings, des crocs ou des griffes entrent en jeu, on parle de combat en mêlée. Compte tenu des mécanismes du jeu, si vous et votre ennemi êtes à moins d'un mètre l'un de l'autre, vous êtes en mêlée (c'est-à-dire à la distance de mêlée). Il est important de noter que même si vous avez une arme à distance (arc) dans vos mains, vous êtes toujours lié par les règles du combat en mêlée.

En mêlée, il est plus facile de se battre avec une arme de corps à corps que de tirer une flèche, donc quand quelqu'un essaie de tirer sur un ennemi pendant une mêlée, il crée une menace pour lui-même. Dans ce cas, l'ennemi ayant une arme de mêlée obtient une attaque gratuite (effectuée avant le tir). C'est ce qu'on appelle une attaque d'opportunité. Chaque attaque d'opportunité est une Réaction, et une seule Réaction peut être utilisée de cette manière à chaque tour.

Pour vérifier si un ennemi a été touché, utilisez l'une des formules suivantes :

**CON + compétence Combat Brutal + Précision**  
+ lancer 2D20 (si votre style de combat est de porter les coups les plus forts possibles)

**CON + compétence Combat Subtile + Précision**  
+ lancer 2D20 (si votre style de combat consiste à repérer les failles dans la défense de l'adversaire et à réagir rapidement)

**CON + compétence Combat au corps à corps**  
+ Précision + lancer 2D20 (si vous vous battez à mains nues ou avec des armes improvisées)

Si vous avez des bonus (par exemple résultant d'un avantage ou d'un atout), vous les ajoutez au résultat du test. La Précision est le bonus que vous obtenez lorsque vous utilisez une arme particulière. Sur les fiches de personnages, toutes les valeurs de chaque formule sont déjà additionnées, il ne vous reste donc plus qu'à ajouter le résultat lancé sur le Dé de destin (ou de Chance, si la Faveur des Dieux a déjà été utilisée).



OK, nous avons donc le résultat. Et ensuite ? Maintenant le MdJ le compare à la valeur de Défense de l'adversaire. Si vous avez réussi à obtenir un score égal ou supérieur à ce nombre, l'attaque est réussie.

Et maintenant la meilleure partie du combat – vous testez à quel point vous avez réussi à frapper cette saleté qui se tient sur votre chemin ! Chaque arme (ou style de combat au corps à corps) a une case « Dégâts » qui indique combien de dés du type approprié doivent être lancés pour déterminer les dégâts causés. Vous prenez les dés appropriés, les lancez, additionnez les valeurs indiquées dans la case (par exemple, 2D6 + 5 signifie que vous lancez deux dés à six faces et ajoutez 5 au total).

Cependant, cela ne signifie pas que tous les dégâts seront soustraits à la Vitalité de la cible. Soustrayez du lancer de dégâts la valeur de Protection de l'armure portée par le personnage touché. Le résultat obtenu définit les dégâts réels infligés qui réduisent la Vitalité.

Lorsque la Vitalité d'un adversaire PIn tombe à 0 ou moins, cet adversaire est éliminé.

Quand le Dé de destin tombe sur 20 lors d'un lancer 2D20, le Critique entre en jeu. Le touché est automatique, et le coup gagne deux effets supplémentaires

**1. Perforation** — pour ce coup, la Protection d'armure de l'ennemi touché est réduite de moitié.

**2. Chance de plus de dégâts** — vous lancez un dé de dégâts supplémentaire (du même type que le dé de base), puis vous choisissez le résultat le plus élevé.

La même procédure est utilisée lorsque des adversaires vous attaquent.

**REMARQUE :** Dans l'action de combat, vous pouvez effectuer plus d'une attaque si l'arme le permet. Le nombre indiqué dans la case « Attaques » détermine le nombre d'attaques que vous pouvez effectuer avec cette arme en un tour. L'effet des attaques supplémentaires est calculé de la même manière que pour la première attaque.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES



## COMBAT À DISTANCE

Si vous préférez tenir vos ennemis à distance, que ce soit avec un arc, une arbalète ou une arme qui tire des projectiles énergétiques, vous entrez dans le monde du combat à distance.

Tout d'abord, il convient de noter qu'en général, tirer sur une cible qui se bat en mêlée avec votre allié est une tâche exigeante. À la suite d'un tel tir, vous subissez ensuite la Fatalité (ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser la Faveur des dieux, les Modifications ni les Relances pour changer le résultat du test).



Pour vérifier si un ennemi a été touché, utilisez la formule suivante :

**CON + compétence Combat à distance + Précision + lancer 2D20** (si vous tirez avec un arc, une arbalète ou toute arme à projectile)

Si vous avez des bonus (par exemple résultant d'un avantage ou d'un atout), vous les ajoutez au résultat du test. La Précision est le bonus que vous obtenez lorsque vous tirez avec une arme particulière. Il convient de noter que les armes à distance peuvent avoir une précision différente en fonction de la distance depuis laquelle vous tirez (les statistiques de coups sur la fiche du personnage incluent différentes valeurs pour les distances : proche, moyenne, longue et extrême ; X signifie que l'arme ne tire pas avec précision à cette distance). Avant de tirer, le MdJ détermine à quelle distance se trouve l'ennemi.

Vient maintenant le moment où le MdJ compare votre score avec la valeur de la Défense de la cible. Si vous avez réussi à obtenir un score égal ou supérieur à ce nombre, le tir est précis.

Enfin, vous vérifiez les dégâts infligés de la même manière que pour le combat en mêlée.

En combat à distance, lancer un Critique a le même effet qu'en combat en mêlée.

**REMARQUE :** Dans une action de combat, vous pouvez effectuer plus d'un tir si l'arme le permet. Le nombre indiqué dans la case « Attaques » détermine le nombre de tirs que vous pouvez effectuer avec cette arme en un tour. L'effet des attaques supplémentaires est calculé de la même manière que pour la première attaque. N'oubliez pas que certaines armes doivent être rechargées avant de tirer à nouveau !

## DÉPLACEMENT

Se déplacer d'un endroit à l'autre en dehors du combat est facile – Le MdJ indique la distance que vous devez parcourir et le temps estimé qu'il vous faudra pour le faire. Au combat, c'est différent –ici, déterminer la distance entre les combattants est important pour, par exemple, les personnages qui tirent à l'arc.

Dans le jeu de rôle *Thorgal*, le déplacement pendant le combat est considéré à l'aide de mesures abstraites, appelées distances, pour lesquelles peu importe combien de mètres séparent exactement les combattants. Au début du combat, le MdJ détermine la distance initiale entre les adversaires. Cette distance peut ensuite être réduite ou augmentée en utilisant une action de déplacement. Le nombre

d'actions de déplacement nécessaires pour changer la distance est indiqué pour chacune des cinq distances.





### Mêlée

Distance de chuchotement. Indique que vous êtes suffisamment proche pour combattre en mêlée ou utiliser un objet qui doit être touché. Passer d'une distance de mêlée à une distance proche (ou inversement) est traité comme une retraite prudente (ou comme une entrée dans le combat), et cela prend 1 action de mouvement, même si cela ne nécessite que quelques pas.

### Distance proche

Distance d'une conversation normale. Se déplacer d'une distance proche à une distance moyenne (ou inversement) exige également 1 action de mouvement.

### Distance moyenne

Distance d'une conversation à haute voix. Le passage d'une distance moyenne à une distance

longue (ou inversement) exige 2 actions de mouvement, ce qui correspond à une plus grande distance nécessaire pour le déplacement.

### Distance longue

Distance à laquelle vous ne pouvez communiquer qu'en criant. Le passage d'une distance longue à une distance extrême (ou inversement) exige également 2 actions de déplacement et, en plus, un test d'Épuisement est requis (Test de Résistance avec NdD standard – Un échec signifie recevoir la Fatalité jusqu'au temps du repos).

### Distance extrême

Distance à laquelle il est impossible de communiquer par la voix. Comme déjà mentionné, raccourcir la distance d'extrême à longue nécessite 2 actions de déplacement et un test d'Épuisement.

Il est important de noter que votre position par rapport aux autres personnages sur le champ de bataille change à mesure que les distances changent. Par exemple, si au début votre distance par rapport à deux adversaires est moyenne, alors en courant vers l'un d'eux, vous réduisez la distance jusqu'à lui, mais en même temps vous faites passer la distance par rapport à l'autre adversaire à « longue ».



## VITALITÉ – MESURE DE L'ÉTAT D'UN PERSONNAGE

Dans le jeu de rôle *Thorgal*, le paramètre Vitalité détermine la quantité de dégâts qu'un personnage peut subir avant de perdre connaissance ou, pire encore, de rendre le dernier soupir.

Chaque fois qu'un personnage subit des blessures ou des dégâts de santé à cause d'un effet hostile, soustrayez la quantité de santé perdue de la Vitalité (V) de ce personnage.

Lorsque la Vitalité tombe à 0, le personnage perd conscience et est sans défense. Tout dégât qui dépasse 0 prend des valeurs négatives (cumulées). Lorsqu'un personnage subit des dégâts égaux à la valeur négative de sa Vitalité, il meurt.

Exemple : La Vitalité d'un personnage est de 20. Lorsque la Vitalité tombe à 0, le personnage perd connaissance, mais cela ne suffit pas pour le tuer. Le personnage ne meurt que lorsque sa Vitalité tombe à -20.

Si la Vitalité d'un personnage tombe à 0, toute action qui augmente la Vitalité à 1 ou plus (comme l'utilisation d'un pouvoir spécial) lui fait reprendre conscience. De plus, après le combat, chaque personnage a la possibilité d'effectuer un test de pansement. Il s'agit d'un test de Connaissances générales ou d'Art de survie, et son effet dépend du résultat.

- Un test réussi avec NdD **standard** restaure instantanément 1D6 de Vitalité (ou augmente ce paramètre à 1 s'il est égal ou inférieur à 0 après le combat).
- Un test réussi avec un NdD **difficile** (ou supérieur) restaure instantanément 1D10 de Vitalité (ou augmente ce paramètre à 5 s'il est égal ou inférieur à 0 après le combat).

Les personnages blessés bénéficient également des processus de guérison naturels. Pour chaque tranche de 12 heures passées au repos, vous regagnez une valeur de Vitalité égale à votre paramètre CON.

INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

RÈGLES



## ÉPUISEMENT

Parfois, la météo ou le surmenage du corps pendant une longue période peuvent entraîner une sensation de fatigue chez le personnage, ce qui se traduit par l'Épuisement. Les mécanismes de jeu prévoient deux niveaux d'Épuisement, mais dans cette aventure, nous ne nous intéressons qu'au premier.

Lorsque le MdJ ordonne un test d'Épuisement, un test d'Endurance standard doit être effectué. Le succès, c'est résister à la fatigue. Un échec signifie que toutes les actions entreprises par ce personnage subissent la Fatalité jusqu'au repos complet (premier niveau d'Épuisement).

## PEUR

Parfois, les créatures auxquelles les personnages sont confrontés sont trop terrifiantes pour qu'on puisse passer indifféremment à côté d'elles. Dans ces cas, un test de Peur est requis. Il s'agit généralement d'un test de Force de Volonté de niveau Standard (sauf indication contraire dans la description du monstre). Un succès signifie que vous pouvez agir normalement. D'un autre côté, l'échec vous rend paralysé par la peur et vous subissez la Fatalité pour tous les tests que vous entreprendrez. Mais ne vous inquiétez pas – vous répétez le test au début de chacun de vos prochains tours jusqu'à ce que vous le réussissiez ou que la menace soit éliminée.

## BOUCLIERS

Certains personnages ont un bouclier dans leur équipement (décrit dans la section « Bouclier » sur la fiche du personnage). Grâce à cela, ils bénéficient d'une protection supplémentaire lors de l'affrontement. Si vous tenez un bouclier, une fois par tour vous pouvez déclarer que votre personnage l'utilise pour se protéger d'un coup précis d'un adversaire. Les dégâts subis à la suite d'un tel coup sont réduits de moitié (cette règle s'applique à la fois au combat en mêlée et au combat à distance, mais elle n'affecte pas les dégâts infligés par un pouvoir). Cependant, cela ne signifie pas que vous pouvez utiliser le bouclier indéfiniment – il finira par se casser. Chaque bouclier, selon son type, a un certain nombre maximum d'utilisations. Chaque fois qu'il est utilisé, cette valeur doit être réduite de 1, et quand il tombe finalement à zéro, cela signifie que le bouclier n'est plus apte à être utilisé et doit être réparé.

Pour réparer le bouclier, vous devez avoir accès à des outils de forgeron, quelques heures de temps et une compétence d'Artisanat au niveau d'au moins 1. Ensuite, vous testez cette compétence avec le NdD donné dans la description du bouclier. Un succès signifie que le bouclier est à nouveau prêt à être utilisé. Si vous échouez, vous perdez 2 heures à essayer de le réparer en vain, mais vous pouvez refaire le test. Si vous réussissez à lancer un Critique, le temps de réparation est réduit à une heure.





## UTILISER DES POUVOIRS SURNATURELS

L'utilisation d'un pouvoir spécial par un personnage qui a cette capacité (c'est-à-dire qui a et est capable d'utiliser ce pouvoir) revient essentiellement à faire un test de compétence d'Héritage des Étoiles. Dans ce cas, vous prenez 2D20, les lancez et ajoutez votre total de votre Vigueur et de votre Héritage des étoiles à votre résultat du lancer du Dé de destin (ou de chance, si vous choisissez d'utiliser la Faveur des dieux). Chaque pouvoir a un NdD spécifique qui doit être atteint avant qu'il puisse être utilisé. Et si vous parvenez à lancer plus que nécessaire ? Rien n'est perdu – le résultat est aussi le NdD du test de Force de volonté que la victime du pouvoir doit passer si elle veut y résister (on ne peut pas résister à certains pouvoirs – cela ne s'applique qu'à ceux qui affectent directement le personnage).

L'utilisation d'un pouvoir exige la quantité de **Concentration** spécifiée dans sa description – cette énergie mentale est nécessaire pour bien se concentrer (elle est soustraite de la valeur actuelle de ce paramètre).

La **Concentration** se récupère pendant :

- le repos – 1 point pour chaque heure de repos,
- le sommeil – 2 points pour chaque heure de bon sommeil.

Lors de l'utilisation de pouvoirs, le Critique signifie l'une de ces deux choses (choisissez-en une) :

- Le coût de Concentration requis pour utiliser ce pouvoir est réduit à 0.
- La note obtenue au test est augmentée de 5.

La malchance lors de l'utilisation d'un pouvoir met fin au tour du personnage.

Si un pouvoir donné a cette option, il peut être renforcé. Le **Renforcement** de pouvoir consiste à augmenter son NdD de base de 5. Ensuite, si vous réussissez le test, vous pouvez obtenir les effets du pouvoir supplémentaires présentés dans sa description.

Ah, encore une chose. Sauf indication contraire dans la description, les dégâts causés par un pouvoir pénètrent toutes les armures, car les barrières conventionnelles ne peuvent pas les arrêter. Si le pouvoir inflige des dégâts et que la victime réussit un test de Force de Volonté avec un NdD égal au résultat du test d'Héritage des Étoiles, les dégâts subis sont réduits de moitié.



INTRODUCTION

ESSENTIEL DES RÈGLES

MONDE DE THORGAL

PERSONNAGES

MENEUR DE JEU

MELKORA

BESTIAIRE

RÈGLES

RÈGLES





TÉLÉCHARGEZ LES FICHES  
DE PERSONNAGES ICI !





NOTRE CAMPAGNE  
SUR GAMEFOUND



# ENTREZ DANS L'UNIVERS DE THORGAL !

Le jeu de rôle Thorgal est une histoire sur les descendants des mythiques Atlantes qui ont décidé de vivre parmi les Vikings dans les terres glaciales appelées Northland. La terre qui était autrefois leur maison leur semble maintenant étrangère. Ils ressemblent aux humains, mais ils cachent de puissants pouvoirs. Vont-ils se ranger du côté du bien commun, comme Thorgal, ou vont-ils utiliser leurs capacités pour atteindre leurs propres objectifs, comme l'a fait Kriss de Valnor ? Tout dépend de vous !

Le jeu de rôle Thorgal est basé sur la célèbre série de romans graphiques Thorgal, créée par l'écrivain belge Jean Van Hamme et le dessinateur polonais Grzegorz Rosiński.

## QUE TROUVEREZ-VOUS DANS CE MANUEL ?

Une introduction à l'univers du jeu de rôle Thorgal —  
Un monde unique pour tous les amoureux des Vikings,  
ainsi que de la fantasy au sens large, qui réunit des  
éléments de fantasy et de science-fiction



Les règles basées sur les mécanismes d20 et sur les  
ressources qui vous donnent le contrôle total du jeu



Cinq personnages prêts à jouer



Conseils pour vous aider à jouer au jeu



Scénario prêt à jouer

