

## Les dieux

Habitant le royaume d'**Asgard**, ils sont appelés les **Asgardiens**. Ils sont divisés en **Ases**, personnalités guerrières, et en **Vanes**, figures d'abondance (Freyr et Freya). Ils mesurent jusqu'à 4 m de haut. Ils voient dans le noir. Ils doivent manger et respirer mais peuvent s'en passer plusieurs jours.

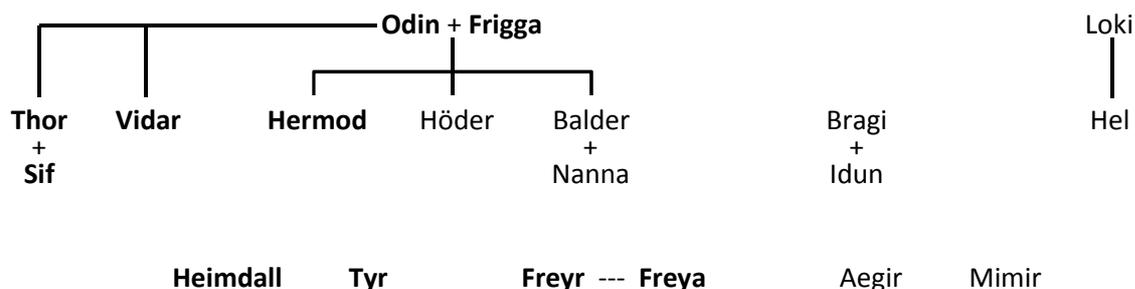
### Les dix dieux à incarner (PJ)

<b>Odin</b> , dieu de la victoire et de la sagesse	époux de Frigga, père de Hermod, Thor, Vidar, Balder...
<b>Thor</b> , dieu du tonnerre et de la guerre	fils d'Odin, époux de Sif
<b>Hermod</b> , dieu messager	fils d'Odin et de Frigga
<b>Vidar</b> , dieu de la forêt et du silence	fils d'Odin
<b>Heimdall</b> , dieu gardien du pont de Bifrost	fils des neuf filles d' <b>Aegir</b> , fils adoptif d'Odin
<b>Tyr</b> , dieu de la justice et de la stratégie	sans famille connue
<b>Freyr</b> , dieu de la vie et de la paix	Vane, frère de Freya
<b>Freya</b> , déesse de la beauté et de l'amour	Vane, sœur de Freyr
<b>Sif</b> , déesse de la fertilité et de l'opulence	épouse de Thor
<b>Frigga</b> , déesse des nuages et du mariage	épouse d'Odin, mère de Hermod, Balder...

Un atout à choisir comme base (voir feuilles de personnage). Les autres atouts pourront devenir accessibles avec l'expérience. L'aspect héroïque des atouts demande la dépense d'un point d'héroïsme (voir plus bas). Il est possible de changer de personnage entre les aventures.

### Autres dieux (non joueurs)

Aegir, dieu des mers	Dieu ancien, brasse aussi la bière et organise des festins, grand-père de Heimdall
Balder, dieu de la lumière	fils d'Odin et de Frigga, frère de Höder
Bragi, dieu de la poésie	époux d'Idun, protecteur des <b>skalds</b> , bardes humains
Hel, déesse de la mort	gardiennne de <b>Helheim</b> , le royaume de la mort, fille de Loki
Höder, le dieu aveugle	frère de Balder
Idun, déesse de la longévité	épouse de Bragi, gardienne des <b>pommes de jouvence</b>
Loki, dieu de la tromperie	frère de lait d'Odin, père de la déesse Hel, du serpent <b>Jörmungand</b> et du loup <b>Fenrir</b> , enchaîné pour le moment
Mimir, dieu de la sagesse	gardien décapité de la <b>fontaine de la sagesse</b>
Nanna, déesse de la lune	femme de Balder



## Le monde

L'univers est composé de neuf royaumes, juchés sur un immense frêne invisible, l'**Yggdrasil**. Les mondes sont répartis sur trois niveaux.

### Les Hauts-Royaumes (connectés entre eux)

1. Godheim : royaume des Asgardiens de la lignée des **Ases** ; capitale = citadelle d'**Asgard** ; accès à Midgard par l'arc-en-ciel **Bifrost** ; contient la première racine de l'Yggdrasil au puits d'Urd où vivent les trois **Nornes**, fileuses du destin (y compris celui des dieux)
2. Vanaheim : royaume des Asgardiens de la lignée des **Vanes** (Freyr et Freya)
3. Alfheim : royaume des **Alfars**, petits êtres féériques (farfadets, elfes...), vénérant les Asgardiens et aimant la musique ainsi que les banquets

### Les Mi-Royaumes

1. Midgard : royaume des **mortels** cerné par une mer, elle-même hantée par **Jörmungand**, le Serpent de Midgard
2. Jötunheim : royaume des **Jötnunns du roc**, des géants ennemis des Asgardiens, qui pillent régulièrement Midgard ; il s'agit d'une chaîne de montagnes infranchissables par les mortels au centre de Midgard ; capitale = **Utgard** ; contient la 2<sup>e</sup> racine de l'Yggdrasil à la **fontaine de Mimir**, source de toute sagesse ; au fond de grottes se trouve un accès caché à Niflheim
3. Muspellheim : royaume des **Jötnunns du feu** qui ne sont jamais sortis de ce royaume ; ce monde est situé au-delà de la mer et est difficilement accessible

### Les Bas-Royaumes (connectés entre eux)

1. Niflheim : royaume des **Jötnunns du froid** ; contient la troisième racine de l'Yggdrasil à la source de Hvergelmir où le **dragon Nidhögg** ronge la racine
2. Helheim : royaume de la mort, dirigé par la déesse **Hel**
3. Svartalfheim : royaume des ténèbres occupé par les **Dökkalfars** (petits êtres féériques cruels adorant les Jötnunns du froid) et les **Dvergars** (nains restant neutres dans les conflits, forgeant des objets magiques contre paiement et changés en statue au soleil) ; les Dvergars ont forgé les chaînes du loup Fenrir

Seuls les Asgardiens peuvent facilement voyager d'un royaume à un autre en se dématérialisant. Seule complication, le lieu d'apparition dépend de leur destin et pas de leur volonté. Leur destin se trouve entre les mains des trois **Nornes**.

Les Asgardiens possèdent des talents surnaturels mais ne maîtrisent pas la magie. Ils ne sont pas omniscients ou omnipotents. Ils ne vieillissent pas uniquement grâce à des **pommes de jouvence**. Ils sont immortels mais on peut les tuer. Ils vont alors en Helheim (comme les mortels indignes du **Valhalla**) dont ils peuvent, eux, ressortir en négociant avec Hel. Les mortels morts valeureusement au combat deviennent des soldats du Valhalla, des **Einherjar**, élus des **Valkyries** (des Asgardiennes).

Des nombreux **Ases** sont nés Jötnunns. Contrairement aux Asgardiens, les Jötnunns sont désorganisés et ne peuvent revenir du royaume des morts.

Il existe trois magies :

- celle des **runes**, maîtrisée par les Dvergars,
- la magie féérique des Alfars et Dökkalfars (masculine, appelée **Sejdr**) et
- la magie du chant (féminine, appelée **Galdr**) employée par les bardes mortels, les **skalds**.

## Les règles

### Jets

3d6+compétence (difficulté moyenne = 15)

Trois « 1 » = échec critique, trois « 6 » = réussite critique

Page 3

### Points d'héroïsme

De 4 à 8 par PJ par aventure (pour un total de minimum 20 pour le groupe)

Permettent : d'effectuer un jet avec 4d6 au lieu de 3 (coût = 1 pt)

d'annuler un jet raté et le relancer (coût = 1 pt)

de déclencher l'effet héroïque d'un de ses atouts (coût = 1 pts)

d'annuler des dégâts au moment où on les reçoit (coût = 2 pts)

d'encaisser des dégâts à la place d'un allié proche (coût = 2 pts)

On peut utiliser plusieurs des cinq possibilités dans le même round (mais pas deux fois la même).

### Combat

Toucher = 3d6 + attaque contre le jet de Défense de l'adversaire

Dégâts = de 1d6 à 3d6 + bonus dégâts – protection (mains nues = que le bonus aux dégâts)

Dégâts « 6+ » = jet de dégâts ouvert (les « 6 » obtenus sont relancés et ajoutés au total précédent)

A chaque round, on peut choisir une prime et une pénalité.

Il existe 4 primes :

1. Attaque meurtrière : +1d6 aux dégâts
2. Attaque multiples : un seul jet pour deux cibles accessibles, dégâts finaux partagés en 2
3. Efficacité : +2 à l'action en cours
4. Prudence : +2 à la prochaine réaction

et 4 pénalités :

1. Blessure légère : dégâts divisés par 2 (arrondis au supérieur)
2. Danger : -2 à la prochaine Défense
3. Difficulté : -2 à l'action en cours
4. Risque : si l'action en cours échoue, maladresse

### Points de vitalité

Quand on atteint 0 pv = mal en point :

faire un jet de Résistance à 5 + dégâts de l'attaque, si raté = mort après 1d6 rounds

faire un jet de Volonté à 5 + dégâts de l'attaque, si raté = inconscient pour 2d6 rounds

Si les deux tests sont réussis, chaque nouvelle blessure implique deux nouveaux jets avec une difficulté augmentée de 5 (c.-à-d. 10 + dégâts, etc.).

Un jet de Soins redonne 1 pv et empêche la mort suite à un jet de Résistance raté (mal en point).

Récupération : il faut s'arrêter = gain de [Résistance] pv (+ niveau de compétence de Soins si un soigneur aide)