

# “AINSI NAISSENT LES HÉROS”

## INTRODUCTION AU PRÉ-GN

### FORMAT EN DEUX PARTIES : TROIS PRÉ-GNS ET UN GN COMMUN

A l’origine, nous pensions dédier une première soirée du GN principal pour que les membres des différentes nations puissent se rencontrer dans le but de former un esprit de nation. Les scénaristes ajoutant de nombreux éléments à cette première phase du GN qui prenait de l’ampleur, nous avons vite compris que nous aurions de la peine à gérer trois petites introductions à huis-clos en parallèle pour lancer un GN commun le lendemain.

Comme vous le savez, nous avons donc pris le parti de faire trois pré-GNs et un GN en commun. Ce qu’il faut comprendre dans cette approche c’est qu’il y a des choses dans les fiches de personnages qui ne serviront qu’au second jeu et qu’il n’y a pas d’urgence à résoudre le maximum de choses possibles lors de la première rencontre.

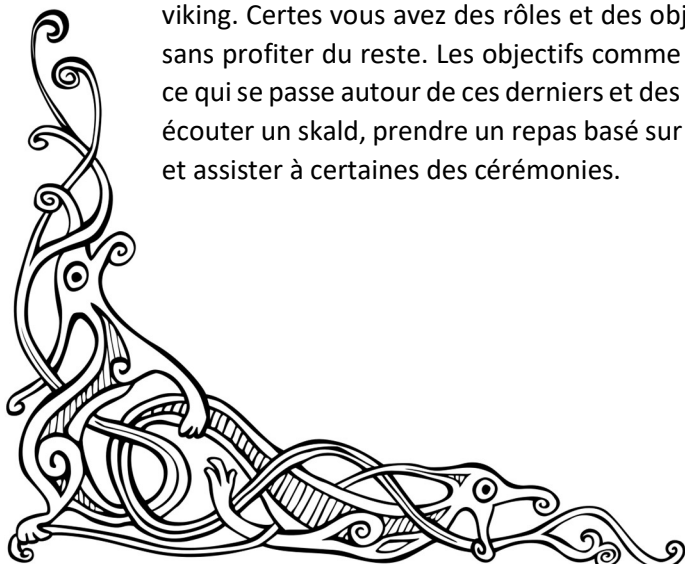
### OBJECTIFS DU PRÉ-GN

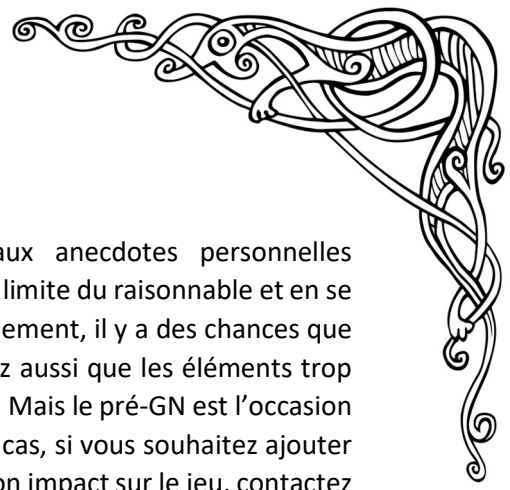
Le premier objectif devrait être celui de connaître les autres membres de votre nation qui vont se rendre à l’Althing avec vous. Immergez-vous dans l’univers, affinez vos personnages, saisissez les positions des uns et des autres. Si après le pré-GN vous ne savez pas qui est le soigneur ou qui sont les nobles, il sera plus difficile de vous orienter par la suite.

Renseignez-vous, considérez des options, préparez les négociations à l’Althing, anticipez les possibles interactions en vous basant sur les renseignements de vos délégations. Ne négligez cependant pas d’écouter un skald conter une saga, de vous entraîner pour les joutes ou de déguster un repas en assemblée. Prenez le temps...

### COMPRENDRE L’ESPRIT DU GN

On souhaite avant tout permettre aux gens de vivre un moment de partage et de vie dans l’époque viking. Certes vous avez des rôles et des objectifs, mais ceux-ci ne sont pas destinés à être poursuivis sans profiter du reste. Les objectifs comme les volontés premières des personnages mais profitez de ce qui se passe autour de ces derniers et des opportunités qui leurs sont ouvertes. Comme par exemple écouter un skald, prendre un repas basé sur leurs traditions culinaires, essayer les jeux de ces derniers et assister à certaines des cérémonies.





## COMPRENDRE L'HISTOIRE DE SON PERSONNAGE

L'histoire de chaque personnage laisse souvent la part belle aux anecdotes personnelles supplémentaires, vous pouvez hésiter à l'enrichir tout en restant dans la limite du raisonnable et en se souvenant que si un point d'histoire concerne un autre personnage également, il y a des chances que les perspectives soient différentes dans les fiches de personnage. Notez aussi que les éléments trop extravagants ou déraisonnables détruisent du jeu plus qu'ils n'en créent. Mais le pré-GN est l'occasion d'affiner les liens entre personnages d'une même nation. Dans tous les cas, si vous souhaitez ajouter quelque chose à votre histoire mais avez un doute sur sa crédibilité ou son impact sur le jeu, contactez les organisateurs.

## COMPRENDRE LA PHRASE "JE VEUX QU'ON SE SOUVIENNE DE MOI EN TANT QUE"

Il s'agit des aspirations les plus profondes du personnage à long terme, sa nature profonde, un objectif vers lequel il/elle veut tendre, pas un objectif à remplir nécessairement en GN. La notion de destin étant particulièrement importante pour les vikings, il nous a semblé judicieux de donner ainsi une certaine "couleur", un état d'esprit, à chaque rôle pour lui donner un certain encrage dans le long terme et une continuité avant et après le morceau de vie du GN.

## COMPRENDRE LE PRINCIPE DE NATION

Chaque pré-GN se compose de gens d'une même nation (sauf exceptions) qui seront soit une délégation à l'Althing, soit les hôtes de l'Althing. Cette réunion est considérée comme très importante, elle a une tradition pacifique où l'on est réuni pour discuter, mais il est fort possible que des adversaires soient présents.

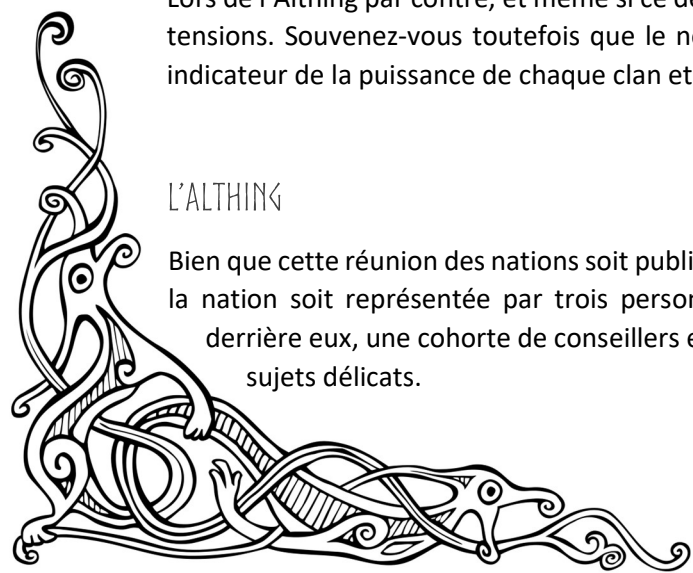
Pendant les pré-GNs vous êtes donc avec des gens avec lesquels vous avez de potentiel tensions, mais vous n'êtes pas face à des ennemis. Vous aurez potentiellement envie de régler quelques différends avant de vous rendre ensemble à l'Althing, mais personne n'est sur le point d'assassiner quelqu'un d'autre. Les règles de combats et de mort au pré-GN supposent donc la survie des personnages au pré-GN.

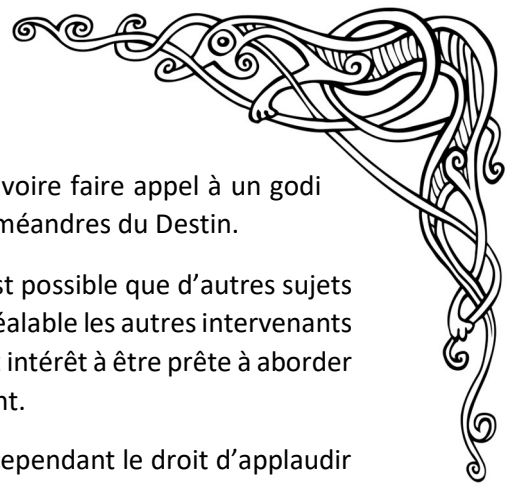
Nous n'avons cependant pas voulu aller jusqu'à avoir cette notion de faction présente dans de plus grands GNs qui présuppose que l'alliance interne est parfaite. Les motivations des personnages peuvent au cours du GN final évoluer vers des intérêts différents. La plupart des personnages ont volontairement été créés avec des nuances et des motivations qui peuvent être complexes.

Lors de l'Althing par contre, et même si ce dernier est censé être pacifique, il se peut qu'il y ait plus de tensions. Souvenez-vous toutefois que le nombre de combattants présents n'est pas forcément un indicateur de la puissance de chaque clan et nation.

## L'ALTHING

Bien que cette réunion des nations soit publique, tout le monde ne peut pas y parler. Il est d'usage que la nation soit représentée par trois personnes, souvent des Jarls ou importants conseillers. Mais derrière eux, une cohorte de conseillers est souvent prête à aider leurs seigneurs quand il s'agit de sujets délicats.





Ce conseil peut aussi décider de faire appeler des témoins ou experts, voire faire appel à un godi pour connaître la volonté des Dieux ou une Volva pour comprendre les méandres du Destin.

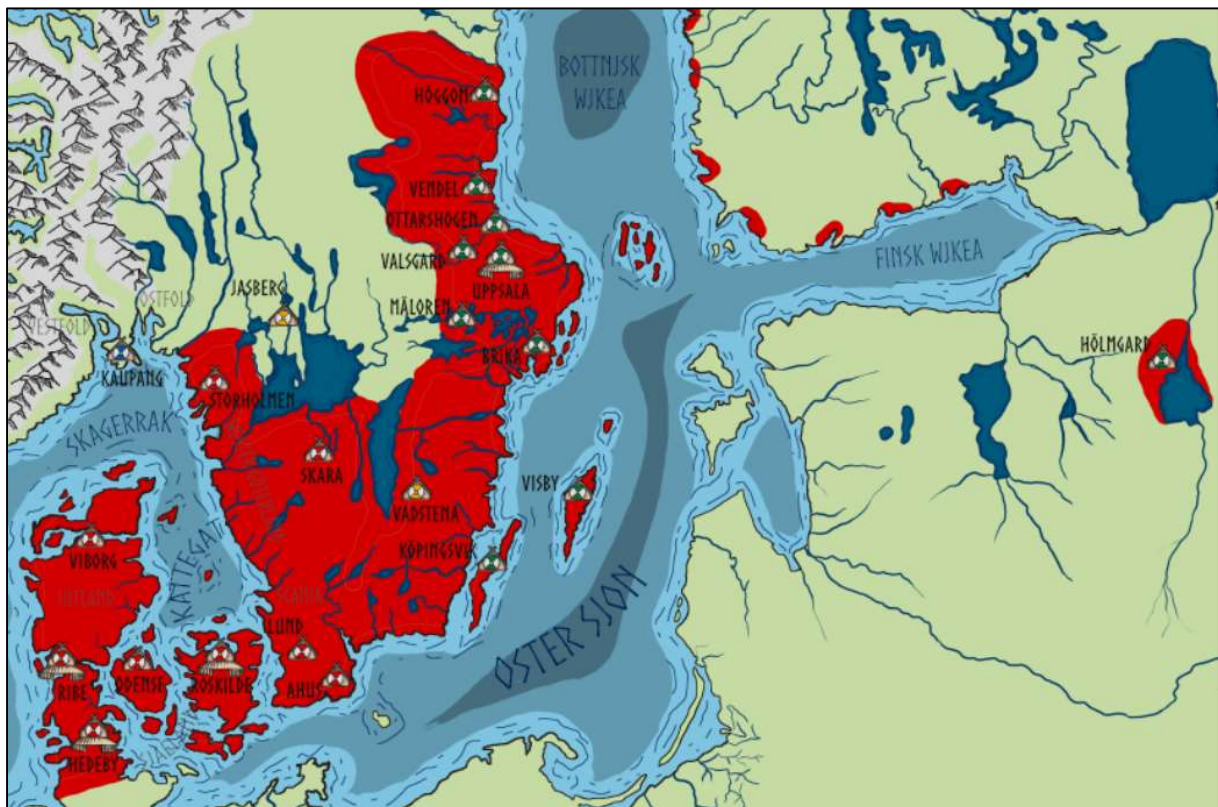
Le sujet principal sera la succession de Harald Dent-de-Guerre, mais il est possible que d'autres sujets soient mis sur le devant de la scène. Il n'est pas nécessaire d'avertir au préalable les autres intervenants des sujets que l'on compte aborder. Pour ces raisons, la délégation a tout intérêt à être prête à aborder toute sortes de sujets et de bien connaître les membres qui la composent.

Les vikings qui n'ont pas le droit d'officiallement prendre la parole ont cependant le droit d'applaudir ou grogner. Mais il n'est pas permis de hurler et d'interrompre l'Althing.

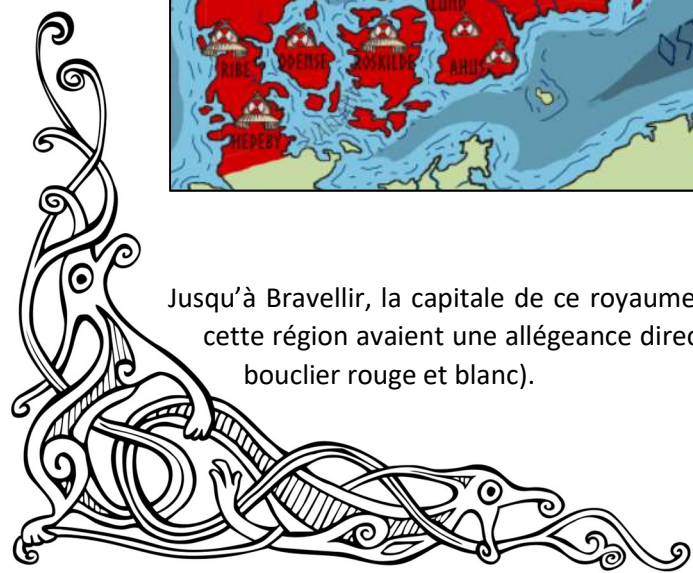
## GÉOPOLITIQUE SCANDINAVE

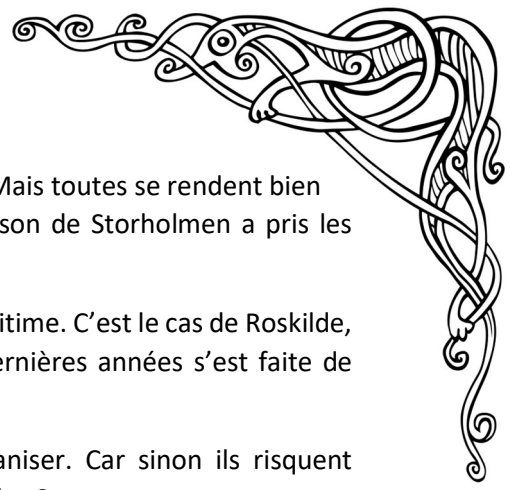
Avant de mourir à la bataille de Bravellir (cf texte de la bataille), le Roi Harald Dent-de-Guerre régnait sur le plus grand royaume n'ayant jamais existé en Scandinavie. De nombreux peuples sont réunis sous sa bannière ; les jutes, les danes, les skanes, les gautes, les wulfings et les svaers pour ne citer que les plus importants.

### ROYAUME DE HARALD DENT-DE-GUERRE À SA MORT



Jusqu'à Bravellir, la capitale de ce royaume était Roskilde au Danemark et la plupart des Jarls dans cette région avaient une allégeance directe au Roi Harald (ici représentés par les villes/villages au bouclier rouge et blanc).





Avec la mort de Harald, ces régions sont considérées sans allégeances. Mais toutes se rendent bien compte que des alliances doivent être faites. Le Jarl Eystein Beowulfsson de Storholmen a pris les choses en main du côté danois et organisé l'Althing.

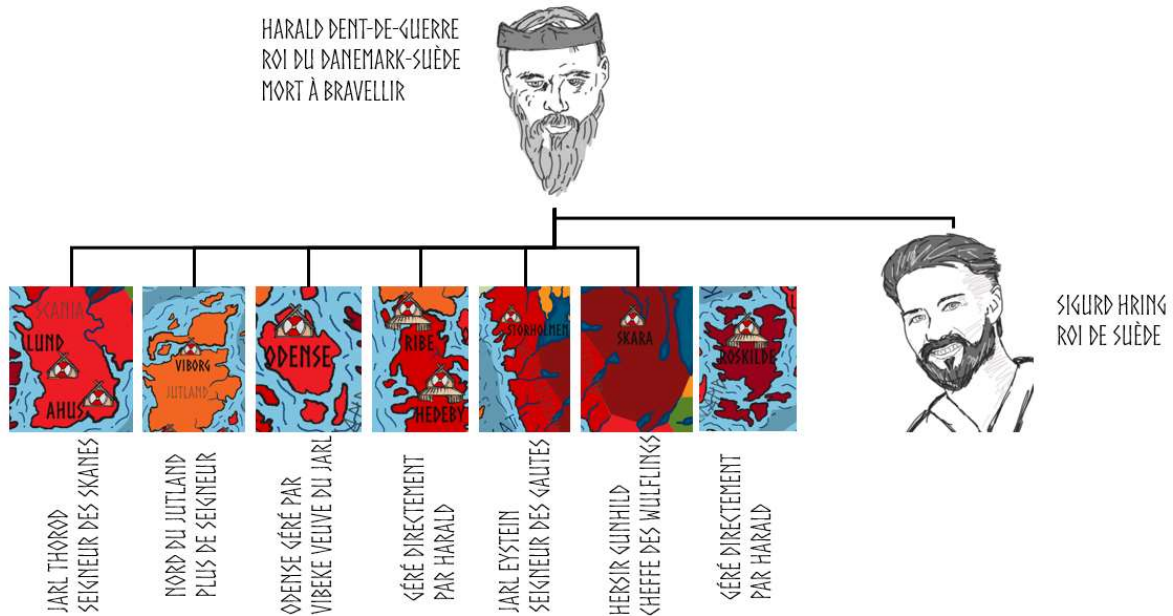
La bataille de Bravellir a laissé certaines villes sans nobles ou autorité légitime. C'est le cas de Roskilde, Odense, Ribe, Hedeby et Viborg ou la gestion des affaires dans les dernières années s'est faite de manière plus ou moins chaotique par des assemblées (Thing).

Mais la plupart des peuples reconnaissent qu'il est urgent de s'organiser. Car sinon ils risquent l'invasion par les Francs, tout comme elle s'est récemment passée chez les Saxons.

La particularité du royaume de Harald Dent-de-Guerre c'est qu'il est composé d'un autre royaume qui lui a prêté allégeance. Il s'agit de celui de Suède, actuellement dirigé par le neveu de Harald, Sigurd Hring Randversson. Le royaume de Suède est formé autour du peuple svaer et des comptoirs qui lui ont prêté allégeance. Ce sont généralement des comptoirs qui sont économiquement dépendants d'Uppsala ou de Brika.

Quand Harald a demandé à son neveu Sigurd de s'affronter à Bravellir, il a donc bel et bien demandé à ce que deux parties de son royaume s'affrontent au sein d'une bataille aux proportions épiques.

Les différents Jarls ne sont pas arrivés à s'entendre ces dernières années. Ils sont pris dans des rivalités, des problèmes de gestion internes et des conflits. Certains dénoncent les comportements lâches de certains Jarls à Bravellir et de manière générale se reprochent la situation les uns aux autres.





# ROYAUME DE SUÈDE

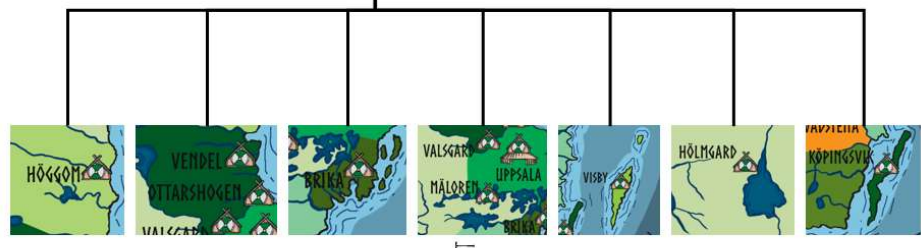


Contrairement au royaume du Danemark, celui de Suède n'est actuellement pas fragmenté. Non-seulement, la Suède a gagné la bataille de Bravellir, mais les Jarls ont subi moins de pertes et se sont plus rapidement remis. Le Royaume de Suède est donc considéré comme la seule puissance militaire d'envergure dans le Nord actuellement.



SIGURD HRING  
ROI DE SUÈDE

- CONSEILLERS DE SIGURD
- POLITIQUE : ARI THORSTEINSSON
  - MILITAIRE : TORSTEIN ULFSSON
  - GALDRMAN : LEIF THORSTEINSSON



- JARL HJALTI
- JARL ÖTTAR ET JARL JURNALD
- JARL SVEN
- GERÉ DIRECTEMENT DEPUIS UPPSALA
- JARL ARVID
- JARL STYRBJÖRN
- SANS NOBLE



## LA NORVÈGE

Mais quid de la Norvège ? Pour la plupart, la Norvège est le refuge de bannis, brigands, pirates et autres indésirables qui n'ont pas été acceptés au Danemark ou en Suède. La Norvège n'est pas vraiment établie comme un royaume, c'est plutôt une série de communautés, dont la seule qui soit vraiment importante est celle de Kaupang, un marché devenu au fil des années un village et une petite ville. Il est cependant possible que des représentants de la Norvège soient présents à l'Althing. Il se pourrait même que les norvégiens surprennent les autres royaumes...

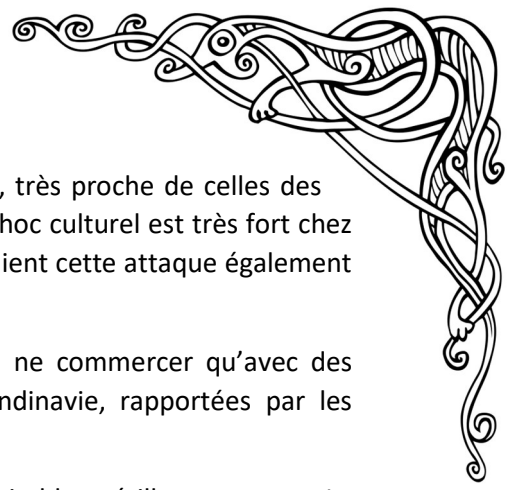


## LA MENACE DES FRANCS ET LE CHRISTIANISME

L'année 82 de Harald Dent-de-Guerre est l'an 782 du calendrier chrétien, pour des raisons de simplification, nous avons choisi de faire naître Harald en l'An 700. C'est donc en 82 que va se dérouler l'Althing. Environ quatre ans après la bataille de Bravellir qui a laissé de très nombreuses familles sans pères, frères ou sœurs. Ces dernières années furent celles de la reconstruction et de la survie, et ce n'est que dans les deux dernières années que se sont fait les voyages destinés à organiser l'Althing, essentiellement en raison de la menace des Francs et de Charlemagne.

## LES GUERRES SAXONNES

C'est en 768 que [Charlemagne](#) devient Roi des Francs. Très rapidement, il décide de christianiser certains de ses voisins, notamment les Saxons. Une incursion de Saxons qui pillent une église donne finalement à Charlemagne la légitimité de passer à l'acte. En 772, il fait abattre et brûler un



arbre que les Saxons nomment [Irmingsul](#). Dans les croyances saxonnes, très proche de celles des vikings, Irmingsul est Yggdrasil et symbolise le support des Mondes. Le choc culturel est très fort chez les Saxons, mais il a des répercussions très fortes chez les Danois qui voient cette attaque également contre leurs croyances.

A la même époque, Charlemagne demande à ce que les marchands ne commercent qu'avec des marchands baptisés. Ces mesures sont connues dans toute la Scandinavie, rapportées par les marchands et les skalds.

Mais rapidement, les Saxons se dressent contre Charlemagne et une véritable guérilla commence. Le Roi des Francs reviendra avec toute son armée plusieurs fois. Il emmène des otages de chefs saxons, détruit des forts et implémente des garnisons.

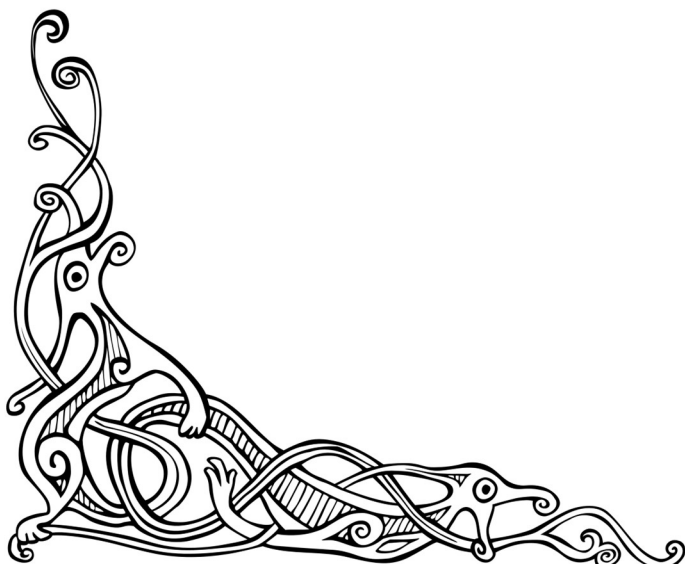
Il est cependant obligé de mobiliser toute son armée pour aller au secours de Rome. Des Saxons profitent du retrait des Francs pour monter une insurrection. Cependant en 776, l'armée de Charlemagne est de retour. Elle reprend la forteresse d'Eresburg et plusieurs nobles saxons fuient au Danemark.

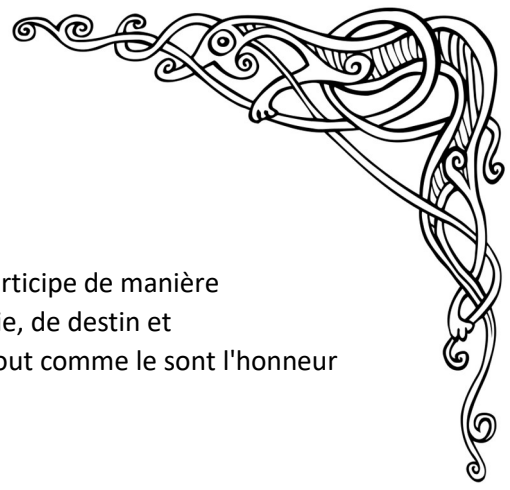
Les rebelles sont matés, mais dans les coulisses les Saxons discutent encore de la résistance. Certains parmi-eux vont à la rencontre des Danois ou Suédois. Mais c'est l'an 77 et Harald Dent-de-Guerre veut partir l'épée à la main. Bravellir est proche.

Les Francs après trois interventions chez les Saxons et une en Lombardie ne sont pas prêts à profiter de la faiblesse du Danemark. D'autant qu'en 780 de nouvelles insurrections des Saxons demandent une quatrième intervention. Cette fois, le Roi des Francs ordonne ce qui est connu comme le massacre de Verden où plus de 4500 saxons refusant de se soumettre à la volonté de Dieu sont exécutés.

## LE CHRISTIANISME

Bien que la période à laquelle se déroulent les GNs (l'année 82, ou 782) soit antérieure à la christianisation de la Scandinavie, la religion chrétienne est déjà connue, voire pratiquée. Les voyageurs, qu'ils soient marchands ou navigateurs, ont vu des églises. Certains se sont fait baptiser, notamment pour faciliter le commerce. Pour la plupart, la religion chrétienne est juste celle d'un autre Dieu. Les vikings en ont beaucoup et ce n'est pas un de plus qui change les choses. Cependant avec l'approche de Charlemagne qui impose son Dieu unique par la force et les massacres qu'il fait, beaucoup sont dubitatifs. Est-ce que c'est la religion qui veut ça ou ce Roi conquérant du sud ?





## VALEURS ESSENTIELLES DE LA CULTURE VIKING

La manière qu'ont les vikings d'approcher l'existence est complexe et participe de manière importante à leur concept de la vie en société. Les notions de cycle de vie, de destin et d'appartenance sont au cœur des valeurs qui régissent leur quotidien, tout comme le sont l'honneur et la parole donnée.

### LE CYCLE DE LA VIE

La vie n'est pas une ligne droite comportant un début et une fin, elle est un cycle se renouvelant sans cesse. De chaque étape de vie naît quelque chose de nouveau, y compris de la mort qui, au minimum, ira nourrir la terre. La notion de cycle de vie est intimement liée aux racines animistes encore présentes chez les vikings. Tout est considéré comme lié, d'une vie en découleront d'autres, d'un mot une réputation, d'un acte des conséquences. L'idée même du Ragnarok, la "fin" du monde au sens viking, n'est que la fin d'un cycle qui débouche sur un autre.

### LE DESTIN

Chaque être qui naît le fait sous l'aile d'un être qui veille au déroulement de son destin. Ce destin est capital dans la culture viking et on peut même dire qu'il est la réelle puissance suprême régissant tout car même les dieux ont un destin et ne peuvent y échapper.

L'homme se doit donc de connaître son destin et de l'accepter pour l'affronter avec fierté. Mais contrairement aux idées reçues, ce destin n'est pourtant pas figé, le viking n'est fataliste que dans le sens où il accepte de faire face à ce qui l'attend en construisant lui-même sa vie. L'homme est ce qu'il s'est fait, il affronte donc fièrement les conséquences de ses choix. Dès lors chacun de ses gestes, chacune de ses paroles, influencera son destin, et celui des autres, c'est pourquoi ceux-ci ne sont pas considérés à la légère.

L'objectif de chacun est de disposer d'un destin au minimum honorable, mais de préférence héroïque ou remarquable. Non seulement pour sa propre gloire mais surtout pour celle de son clan, de sa famille. On souhaite faire perdurer son nom et celui de ses ancêtres, celui des lignées.

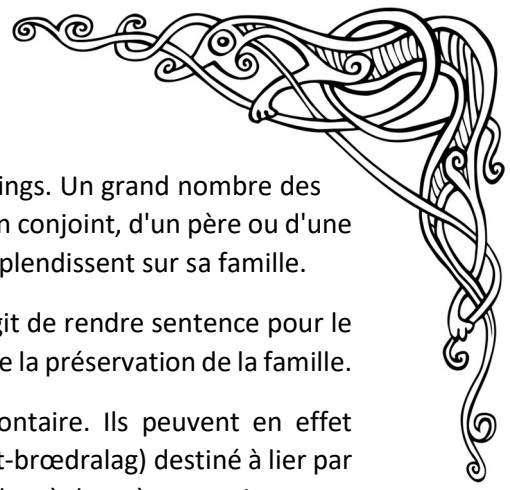
Se déclinant du destin, la capacité d'agir, la capacité de réussir, dépend de l'individu mais son aura s'étendra à sa famille, actuelle et future. Prendre son destin en main et en faire quelque chose de mémorable est donc une notion importante pour chacun.

### L'APPARTENANCE À UN CLAN, À UNE FAMILLE

Les vikings vivent en communauté soudée où l'individualisme n'est pas de mise et où l'entraide est indispensable. Que l'on parle de famille ou de clan, deux notions souvent entremêlées, la notion d'appartenance est capitale. On est fils (-son) ou fille (-dottir) de, de la lignée de, les ancêtres ayant autant d'importance que les membres vivants ou ceux à venir.







L'importance de cette notion se répercute fortement sur les valeurs vikings. Un grand nombre des stèles érigées et gravées d'inscriptions en runes le sont à la mémoire d'un conjoint, d'un père ou d'une mère pour que sa mémoire ne soit pas oubliée et que ses hauts faits resplendissent sur sa famille.

L'appartenance à un clan est également un élément capital lorsqu'il s'agit de rendre sentence pour le crime que quelqu'un aura commis. Le droit est donc un élément capital de la préservation de la famille.

Les vikings peuvent se constituer une appartenance de manière volontaire. Ils peuvent en effet notamment pratiquer le rite de fraternité sacrée ou fraternité jurée (fost-brœðralag) destiné à lier par le sang des personnes sans liens familiaux. Cette fraternité est régie par des règles très contraignantes, chacun de ses membres doit épouser les querelles de l'autre et se venger si besoin est.

## L'IMPORTANCES DE LA RÉPUTATION, DES ACTES ET DES PAROLES

*Meurent les biens,  
Meurent les parents,  
Et toi, tu mourras de même;  
Mais la réputation  
Ne meurt jamais,  
Celle que bonne l'on s'est acquise.  
(Strophe 76 de l'Hávamál)*

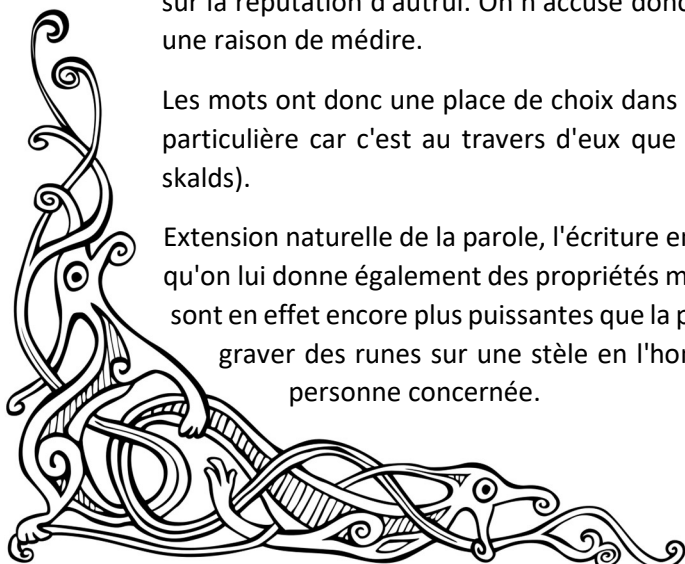
S'il est une chose à laquelle les vikings portent une grande importance, c'est la réputation car c'est celle-ci qui perdurera par-delà la mort de l'individu. Elle ne s'acquiert pas uniquement comme on pourrait le croire par des hauts faits martiaux, et encore moins en étant une brute sanguinaire. Le viking se veut juste, courageux, honnête, persévérant, indépendant, discipliné, hospitalier. L'Hávamál, poème didactique de l'Edda poétique est une bonne illustration des conseils de sagesse du mode de vie qu'est sensé mener tout homme honorable.

Une conduite jugée honorable est donc essentielle à une bonne réputation. On peut associer cela à l'importance de l'appartenance et à la nécessité de pouvoir faire confiance à ses pairs. La parole donnée est capitale et n'est pas brisée à la légère, le parjure est l'une des fautes les plus importantes dont un être humain peut se rendre coupable et peut mener jusqu'au bannissement.

De même, chaque acte, chaque parole, engendre des conséquences, en bien ou en mal. Celui qui parle ouvertement en mal d'un autre devra se préparer à en répondre publiquement car il a un impact direct sur la réputation d'autrui. On n'accuse donc pas à la légère, tout comme on évite de donner à autrui une raison de médire.

Les mots ont donc une place de choix dans la culture viking, ce qui donne aux skalds une importance particulière car c'est au travers d'eux que se transmet l'histoire et la culture (voir chapitre sur les skalds).

Extension naturelle de la parole, l'écriture en rune est également considérée d'importance. A tel point qu'on lui donne également des propriétés mystiques (voir chapitre sur les formes de magie). Les runes sont en effet encore plus puissantes que la parole puisqu'elles permettent aux mots de perdurer. Faire graver des runes sur une stèle en l'honneur de quelqu'un est un acte de respect fort envers la personne concernée.





## LE RESPECT ET LE SENS DE L'HOSPITALITÉ

Un nombre substantiel de strophes de l'Hávamál traite du respect et de l'hospitalité. Ces deux notions sont très liées à celle de la réputation de chacun. On se doit d'être un bon hôte, mais aussi un bon invité. Chacun s'efforce de faire preuve de respect envers l'autre.

## LES RÔLES ET STATUTS DANS LA SOCIÉTÉ VIKING

### LES NOBLES (OU APPROCHANT)

#### **Roi/Reine**

Ce sont des seigneurs dont plusieurs Jarls sont les vassaux. Actuellement, depuis la mort de Harald Dent-de-Guerre, il n'y a qu'un seul roi dans tout le nord en la personne de Sigurd Hring.

#### **Conseiller du roi**

C'est un noble proche du pouvoir. Il peut agir au nom du roi dans un grand nombre d'affaires. Les gens lui portent le même respect qu'au roi.

#### **Jarl**

Le Jarl est le chef d'un village, d'une ville ou d'un territoire plus grand qui a été reconnu comme tel par le Roi auquel il a prêté allégeance. Il paie généralement des taxes. Sans cette reconnaissance, il s'agit simplement du chef d'un village.

#### **Hersir - Chef de village**

Le chef de village n'a pas la reconnaissance royale qu'ont les Jarls et n'ont pas prêté allégeance. En règle générale, ils ne paient pas non plus les taxes associées. On parle de Hersir en particulier dans le cadre de chefs librement choisis par le peuple.

### LES HOMMES LIBRES

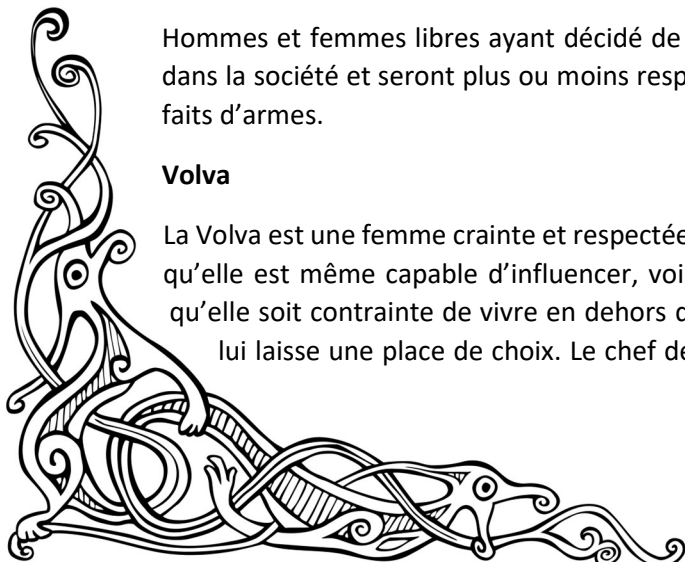
La société Viking fait une distinction entre les hommes (et femmes) libres et les esclaves. Un esclave ne pourra avoir aucune des attributions suivantes, ou alors uniquement en agissant pour le compte de son maître (dans le cas des artisans, navigateurs, chasseurs ou marchands par exemple).

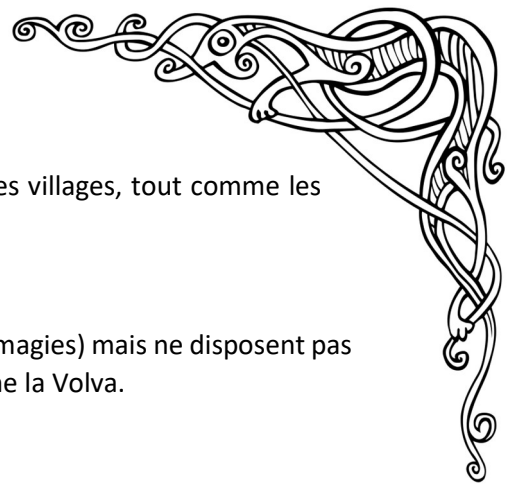
#### **Hirdmen/Skjaldmö (femme)**

Hommes et femmes libres ayant décidé de dédier leur vie au combat. Ils n'ont pas de statut spécial dans la société et seront plus ou moins respectés en fonction de leur rapport avec le pouvoir et leurs faits d'armes.

#### **Volva**

La Volva est une femme crainte et respectée. Elle est réputée pour ses pouvoirs de divination et on dit qu'elle est même capable d'influencer, voire d'arrêter, le destin des êtres vivants. Il n'est pas rare qu'elle soit contrainte de vivre en dehors du village, mais lorsqu'elle se rend à la maison longue, on lui laisse une place de choix. Le chef de clan lui laisse alors souvent son siège, notamment pour





ses prédictions. La Volva participe régulièrement aux différents rites des villages, tout comme les godis et gydjas.

### **Seidrman/Seidrkona**

Ils sont eux aussi des pratiquants de la magie du Seidr (voir point sur les magies) mais ne disposent pas du pouvoir de divination et de la capacité de voir les fils du destin comme la Volva.

### **Galdrman/Galdrkona**

Les Galdrmans/Galdrkona sont également des pratiquants d'une magie fonctionnant sur les êtres vivants (un peu comme un rebouteux).

### **Godi/Gydja**

Ce sont les prêtres de la religion nordique. Ils connaissent et pratiquent les rites tels que les mariages, les funérailles ou les fêtes importantes. Ils servent en règle général plusieurs dieux. On leur donne le respect dévolu à ceux qui se dédient aux dieux. Il arrive qu'on les consulte pour tenter de comprendre la volonté de ces derniers.

### **Skald**

Le skald est véritablement la mémoire du monde nordique. Grands voyageurs ne faisant véritablement partie d'aucune communauté, ce sont eux qui mémorisent et transmettent les informations de lieu en lieu. Ils sont également poètes, musiciens et chanteurs, pour leur propre compte ou le compte d'autrui.

### **Artisan**

Il existe un grand nombre d'artisanats différents et les artisans représentent la force vive des villes et villages vikings. Ils peuvent être des hommes libres travaillant pour leur propre compte ou alors des esclaves travaillant pour le compte d'autrui. Les bons artisans sont rares et sont d'autant plus reconnus.

### **Navigateur**

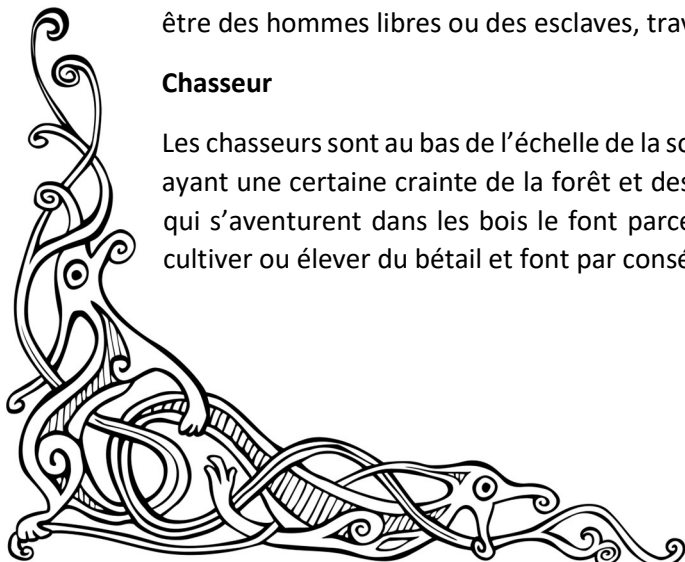
Éléments clés du commerce et des échanges, les navigateurs ont un rôle important. Ils ne possèdent toutefois pas toujours leurs navires. Si la plupart des navigateurs préfèrent voguer par temps clair et faire essentiellement du cabotage, certains s'aventurent en haute mer et peuvent naviguer par temps couvert ou même de nuit avec aisance. Ils peuvent être des hommes libres ou des esclaves.

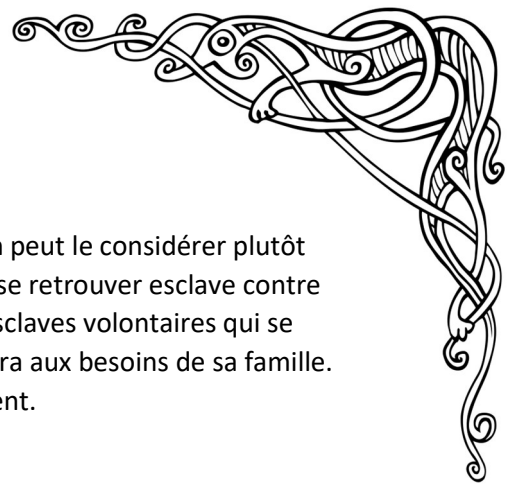
### **Commerçant/marchand**

Si certains commerçants gèrent leurs affaires sans quitter leur communauté, d'autres sont itinérants. Ce sont des personnes rompues à la négociation et bien conscients de la valeur des choses. Ils peuvent être des hommes libres ou des esclaves, travailler pour leur compte ou celui d'autrui.

### **Chasseur**

Les chasseurs sont au bas de l'échelle de la société, même lorsqu'ils sont des hommes libres. Les vikings ayant une certaine crainte de la forêt et des forces de la nature en général, il est considéré que ceux qui s'aventurent dans les bois le font parce qu'ils ne disposent pas des ressources suffisantes pour cultiver ou élever du bétail et font par conséquent partie des pauvres.





## Esclave

L'esclave n'est pas une personne opprimée, enchaînée et maltraitée. On peut le considérer plutôt comme un employé sans solde mais entretenu par son maître. On peut se retrouver esclave contre son gré en ayant fait les frais d'une prise, mais il existe également des esclaves volontaires qui se mettent au service d'un maître contre la promesse que celui-ci surviendra aux besoins de sa famille. Il arrive également qu'une personne devienne esclave suite à un jugement.

## JEUX INTÉGRÉS AU GN

### COMMERCE

Les échanges commerciaux sont très importants dans la société viking, ceci dès le cinquième siècle et l'Âge du Bronze. Le Nord de l'Europe, et notamment les peuples qui s'installeront en Scandinavie, vit du commerce avec les états plus au Sud.

Des bateaux comme le [Nydram Mose](#), datent du trois ou quatrième siècle et sont des témoins d'un commerce de cabotage le long des côtes de la mer du nord et jusque dans la Manche. Mais c'est au huitième siècle, sous le règne de Harald Dent-de-Guerre que les navires progressent beaucoup. Ainsi, les plus vieux navigateurs se souviennent qu'au début de leur profession, les navires n'avaient pas de voiles.

Cette fin de siècle voit la multiplication des formes et usages des navires. Il y a une diversification des constructions pour correspondre à différents besoins, notamment un transport de marchandises de plus en plus important. Pour les navigateurs, les nouveaux snekke sont bien entendu plus prestigieux que certains vieux modèles. Mais les marchands n'aiment pas trop ces nouveaux bateaux plutôt prévus pour un usage militaire.

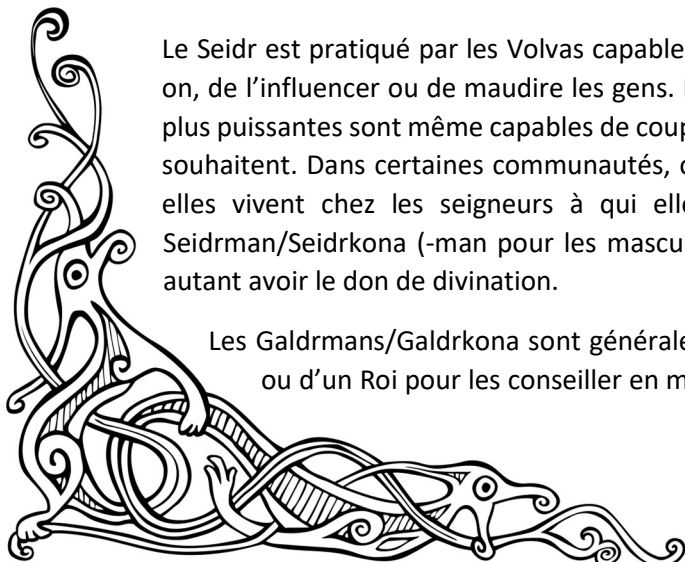
Le jeu commercial qui vous sera transmis permet de gérer les objectifs des Jarls, marchands, artisans et navigateurs. Nous avons évidemment pensé aux objectifs qui sont dans les rôles, mais si de nouveaux se créent, n'hésitez pas à nous en faire part.

### SEIDR, GALDR ET RUNES

Il est possible que vous rencontriez des formes de pratiques magiques ou occultes. Il en existe trois formes, qui font partie des traditions orales et sagesses populaires mais les rencontrer est quelque chose de rare.

Le Seidr est pratiqué par les Volvas capables de voir les fils du Destin tissés par les Nornes voire, dit-on, de l'influencer ou de maudire les gens. Elles sont à la fois craintes et respectées et on dit que les plus puissantes sont même capables de couper les fils du Destin et d'ainsi mettre fin à la vie de qui elle souhaitent. Dans certaines communautés, on préfère qu'elles logent en dehors des villages, ailleurs elles vivent chez les seigneurs à qui elles peuvent servir de conseillères. Plus rarement, des Seidrman/Seidrkona (-man pour le masculin, -kona pour le féminin) pratiquent le Seidr sans pour autant avoir le don de divination.

Les Galdrmans/Galdrkona sont généralement craints également, mais souvent proches d'un Jarl ou d'un Roi pour les conseiller en matière de surnaturel. Ils pratiquent une magie servant sur





les êtres vivants et impliquant le traçage de symboles étranges que personne à part eux ne comprend vraiment.

On dit également que les Runes peuvent enchanter les objets sur lesquels elles sont inscrites. Cela rend certaines personnes très circonspectes à l'idée de les utiliser dans un simple but d'écriture.

*Pour ce qui est de l'effet de sorts, ils vous seront transmis par les lanceurs de sorts eux-mêmes.*

## JOUTES

Cette immense réunion qu'est l'Althing est l'occasion pour les hommes et femmes du Nord de se mesurer les uns aux autres. Il s'agit de déterminer les champions. Pour les différents clans, c'est généralement un grand honneur d'avoir un champion parmi eux.

On trouve généralement les joutes suivantes :

1. Force – tirer une corde circulaire
2. Adresse – un jeu où l'on doit faire tomber les tours adverses
3. Intellect – le jeu de stratégie Hneftafl
4. Combat – duels avec une arme non-létale et un bouclier

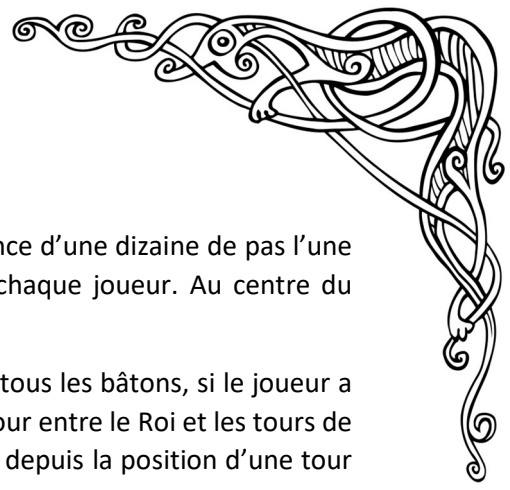
Il est conseillé aux candidats de se préparer, voire de sélectionner les meilleurs parmi eux pour les joutes. En effet, il est possible qu'il y ait une limite au nombre de participants pour chaque nation.

### Epreuve de Force

On utilise pour cette épreuve une corde en forme de cercle dans lequel deux personnes s'affrontent. Chaque participant passe la corde sous ses bras et par-dessus son cou, puis se met en position. On place alors trois pas devant chacun des adversaires une marque à atteindre.

Celui qui parvient à atteindre la marque gagne l'affrontement et affrontera un des autres adversaires gagnants. On procède ainsi par élimination jusqu'à ce que le plus fort soit désigné.





## Epreuve d'Adresse

C'est un jeu de lancer qui voit s'affronter deux adversaires. A une distance d'une dizaine de pas l'une de l'autre, on trace deux lignes sur lesquelles on place les tours de chaque joueur. Au centre du rectangle ainsi formé, on place le Roi ou une tour un peu plus grosse.

A tour de rôle, chaque joueur lance les trois bâtons. Après le lancer de tous les bâtons, si le joueur a fait tomber l'une des tours de son adversaire, ce dernier doit lancer la tour entre le Roi et les tours de l'adversaire. Le joueur attaquant peut dès ce moment choisir de lancer depuis la position d'une tour de l'adversaire ou depuis derrière sa ligne.



## Les Duels

Il s'agit d'une simulation de combat en faisant usage de trois boucliers. Le combat débute avec le bouclier peint entièrement de sa couleur. Lorsqu'il est touché, le combattant change de bouclier pour prendre celui à moitié peint. Symbolisant ainsi que son premier bouclier a été détruit.

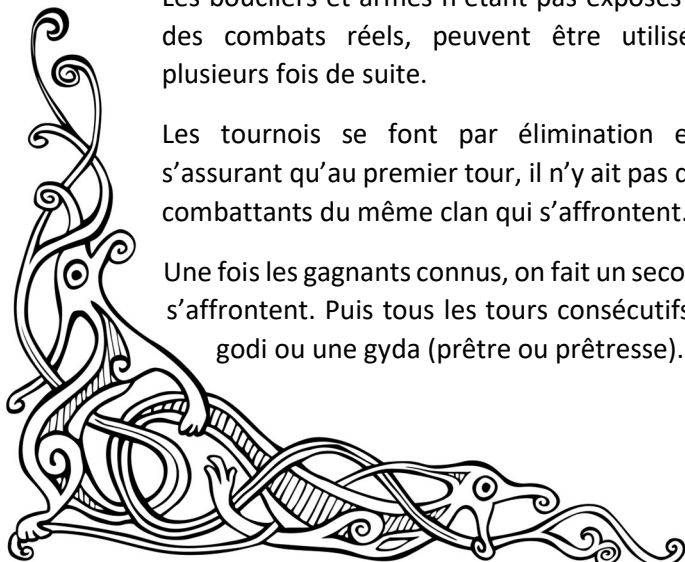
Après avoir été touché une seconde fois, le combattant prend un bouclier sans couleur. Et s'il se fait toucher une troisième fois, il est considéré comme vaincu.

Lors de ces duels, les combattants ne se blessent pas vraiment. Ils ne perdent donc pas de points d'armures ou de points de vie.

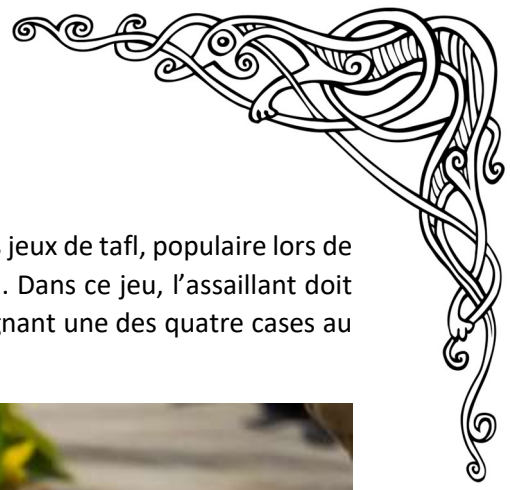
Les boucliers et armes n'étant pas exposés à des combats réels, peuvent être utilisés plusieurs fois de suite.

Les tournois se font par élimination en s'assurant qu'au premier tour, il n'y ait pas de combattants du même clan qui s'affrontent.

Une fois les gagnants connus, on fait un second tour en veillant à nouveau que deux nations différentes s'affrontent. Puis tous les tours consécutifs se font au hasard, selon une procédure décidée par un godi ou une gyda (prêtre ou prêtresse).







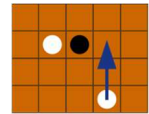
## Le Hnefatafl

Le Hnefatafl est un jeu de stratégie d'origine scandinave de la famille des jeux de tafl, populaire lors de l'époque viking. Il est assez fréquemment cité dans les sagas nordiques. Dans ce jeu, l'assaillant doit s'emparer du roi adverse. Le défenseur doit faire sortir son roi en rejoignant une des quatre cases au coin du plateau (les forteresses).

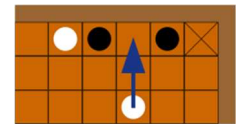


Tous les pions se déplacent comme la tour aux échecs. Toutes les cases empruntées doivent être libres. Les assaillants n'ont pas le droit d'aller sur les forteresses, ni de s'arrêter sur la forteresse centrale mais ils peuvent passer par-dessus celle-ci si elle est libre.

Un pion est capturé s'il se retrouve, pris en tenailles par deux adversaires sur deux côtés opposés de la case qu'il occupe. Le roi peut participer à battre un pion adverse.

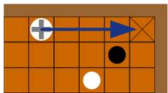
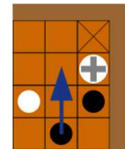


Un pion est également battu s'il se retrouve pris en tenailles par un adversaire et une forteresse. Il est possible de prendre deux ou trois pions en déplaçant un seul pion, comme dans cet exemple.



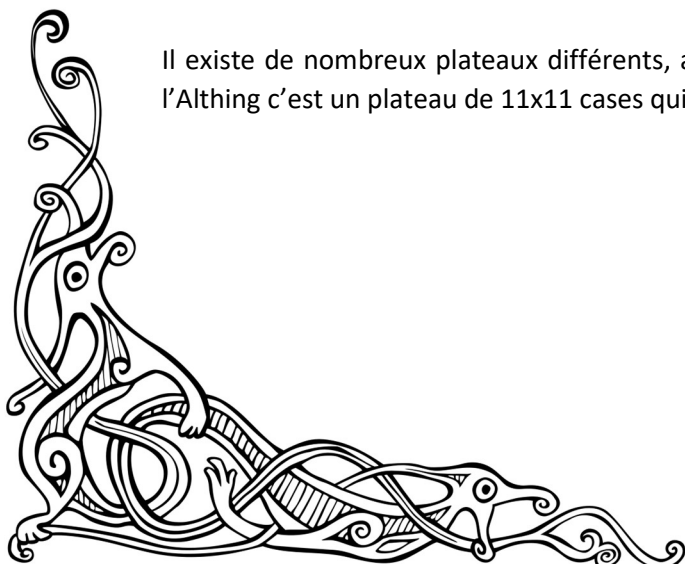
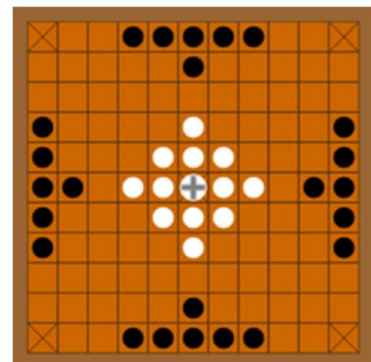
Par contre, un pion qui se déplace lui-même entre deux adversaires n'est pas capturé.

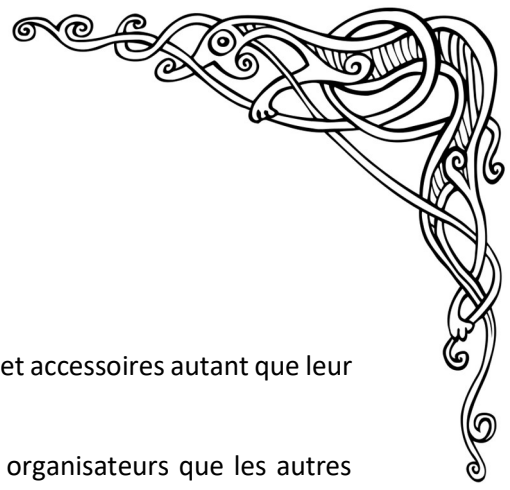
La capture du roi constitue le but du jeu pour les assaillants. Pour capturer le roi, il faut l'entourer sur ses trois côtés. Le roi est également capturé si il est coincé entre deux pions et une forteresse, comme dans cet exemple.



Pour gagner, le défenseur blanc doit amener son roi sur l'une des quatre forteresses situées aux coins.

Il existe de nombreux plateaux différents, allant de 7x7 à 19x19. A l'Althing c'est un plateau de 11x11 cases qui sera utilisé.





## RAPPEL DES RÈGLES DE COMPORTEMENT

Les joueurs s'engagent à:

- Participer au respect de l'ambiance au travers de leurs costumes et accessoires autant que leur interprétation.
- Faire preuve d'un comportement respectueux, tant envers les organisateurs que les autres joueurs ou toute autre personne présente sur le site. Par comportement respectueux on entend notamment (hors rôle):
  - L'absence de comportement discriminatoire vis-à-vis d'un autre joueur, quel que soit l'objet de la discrimination.
  - L'absence de harcèlement, violence, propos injurieux ou tout autre comportement choquant associé, contraire à l'ordre public et aux bonnes moeurs.
- Prendre bonne note que si des propos ou comportements "en rôle" paraissent au-delà du tolérable ou suspectés d'avoir une forte source "hors rôle", ils pourront être potentiellement remis à l'ordre au même titre que le point précédent.
- Respecter les normes de sécurité courantes ainsi que les normes spécifiques évoquées éventuellement avant ou pendant le jeu par les organisateurs.
- Respecter les directives et demandes émanant des organisateurs qui auront pour objet les points précédents.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'accès à l'événement à toute personne ne répondant aux critères susmentionnés et à exclure des joueurs en cours de jeu pour les mêmes raisons.

Nous rappelons également que le jeu est globalement soumis au principe du consentement mutuel et la législation suisse. Votre rôle ne vous autorise en aucun cas à dépasser les règles de bienséance et de comportement en société et les débordements ne seront pas tolérés. Cela implique également les éventuelles relations amoureuses.

### SAFE WORDS

Nous avons choisi de mettre en place des « safe words » permettant aux joueurs de signaler immédiatement leur inconfort aux autres joueurs. Les mots sont au nombre de deux, volontairement en anglais pour bien marquer la différence avec le jeu :

- **Break** : Indique un besoin de relâcher l'intensité de la scène mais sans la stopper complètement.
- **Cut** : Requier un arrêt complet, les joueurs stoppent la scène et débriefent si nécessaire (ou le font avec un organisateur).

