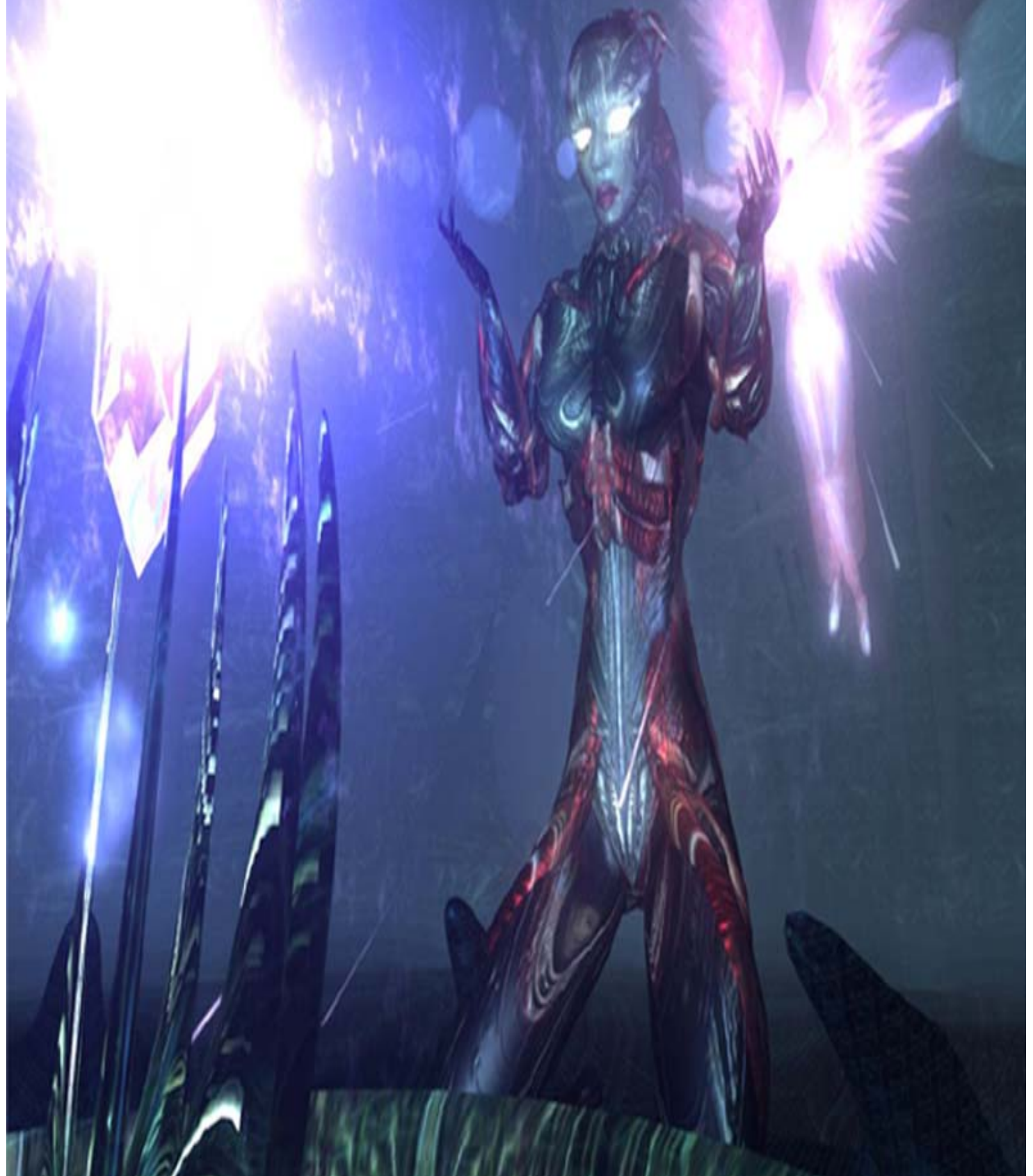


LES CRISTAUX D'AMETHYSTES  
*Mythologie Nordique*



A PROPHES DE MYTHOLOGIE NORDIQUE  
ET  
DES CRISTAUX D'AMETHYSTES

C'est un décors d'aventure qui s'inspire de tout ce que j'ai pu trouver sur la Mythologie Nordique. Un peu comme les chevaliers du zodiaque, lorsqu'ils se rendent en Asgard. Il y a beaucoup d'informations via le net sur cette mythologie extrêmement riche et passionnante. Je ne vais pas refaire ce qui existe déjà et qui se trouve très facilement sur internet. Ainsi, je vais proposer des scénarios qui s'inspirent de cette époque et si j'ai le temps je développerais un univers a part entière. Pour l'instant je vous propose de vous plonger dans une aventure qui va vous entraîner dans le Niflheim (Le Monde du brouillard, terre des glaces éternelles et de la neige). J'apporterais toutes les informations nécessaires à la compréhension de ce monde dans l'aventure elle-même. Alors, c'est parti ! Mettez votre armure, prenez vos armes et devenez un Guerrier Divin du Grand Nord.

**Synopsis :**

C'est un grand jour pour le clan des Guerriers Divin du Grand Nord. Eric, l'héritier du clan doit passer le Test des Rois, un rituel magique réalisé par le Grand Prêtre Ulric signifiant qu'Odin l'accepte comme digne successeur d'Aron Roi des Guerriers. Mais le père de tous les Dieux semble en avoir décidé autrement car le tout jeune Eric ne se voit pas auréolé de la lumière d'Odin. Encore un mauvais présage ! Depuis quelques temps des évènements et des disparitions des plus étranges apparaissent dans tout le Niflheim. Y aurait-il un lien avec la prolifération des cristaux d'Améthystes dans le royaume ? Odin aurait-il vraiment décidé de renier l'héritier d'Hélène et Aron, chefs des Guerriers mythiques du Grand Nord ? Les joueurs vont devoir parcourir le Niflheim et découvrir le secret des cristaux d'Améthystes.



## LES CRISTAUX D'AMETHYSTES : L'AVENTURE

Le clan des Guerriers Divin du Grand Nord fait route vers le temple de glace. Aujourd'hui l'héritier du clan doit passer le Test des Rois du Grand Nord. Le Test consiste à demander à Odin si l'héritier sera digne de diriger sa tribu. Il devra après un rituel magique réalisé par le Grand prêtre Ulric être auréolé d'une lumière blanche.

Plusieurs clans parmi les plus importants du Grand Nord ont été invité et se dirigent aussi vers le temple.

Les PJ'S sont des Guerriers du Grand Nord attachés à la garde d'Hélène la reine et de son fils âgé de deux ans Eric futur héritier.



### LE TEMPLE DE GLACE

Le clan arrive au temple de glace, magnifique structure, lieu de culte dédié au Dieu Odin, le père de tous les Dieux.

D'autres clans et tribus sont déjà arrivés. Parmi eux, les guerriers divins, les chevaliers de glaces...

### PENDANT LA PRÉPARATION DU RITUEL

Les PJ'S après s'être occupé de donner les ordres pour la protection d'Hélène et d'Eric peuvent aller discuter avec certaines de leurs connaissances.

#### Les infos qu'ils peuvent apprendre :

- Prolifération de cristaux d'Améthystes
- Warlock le Barbare semble chercher à éviter les cristaux
- Des manifestations étranges (disparitions...) sont de plus en plus nombreuses
- Les tribus ... sont toujours s en guerre

### LA CÉRÉMONIE

Le prêtre prononce les incantations magiques, de nombreuses runes sont inscrites sur le berceau qui accueille Eric. Le prêtre élève la voix, les runes se mettent à briller ... mais quelque chose semble ne pas se passer comme prévu. L'héritier de brille pas !

Quelques murmures montent dans l'assemblée. Les visages inquiets d'Hélène, de son mari Aron et d'Ulric en disent long.

Le rituel est alors refait une deuxième fois, puis une troisième fois. Rien n'y fait.

Le verdict est imparable, Eric n'a pas reçu les faveurs d'Odin. Il est donc condamné comme le veut la loi.

## LE DESESPØIR D'UNE MERE

Complètement anéanti Aron ne peut ni bouger ni parler. Soudain Hélène se lève, court vers Eric, le prend dans ses bras et refuse de remettre son fils à Ulric.

Elle déclenche alors une sphère de protection magique et commence à léviter vers le haut du temple.

Les Templiers chargés de la protection du grand prêtre interviennent et lancent des éclairs d'énergies sur la sphère de manière à affaiblir Hélène et la faire redescendre.

## FAUT-IL INTERVENIR ?

Les PJ'S peuvent choisir d'intervenir ou pas.

### Note de l'auteur : Ce qui c'est passé lorsque j'ai fait joué cette scène :

Les PJ'S ont décidé d'intervenir. Le premier s'est projeté au milieu des templiers et a lancé une onde de choc de manière à les déstabiliser. Le deuxième est parti vers la sortie en lançant lui aussi une onde de choc pour tracer le chemin. Enfin le troisième est resté dans l'assemblée au cas ou un membre d'un autre clan aurait décidé d'intervenir contre Hélène.

## QUANT LE RØI S'EN MEELE

Aron, déboussolé par les évènements, se ressaisit enfin, se lève et s'écrit :

« Ça suffit, je demande une audience avec le grand prêtre ! »

Hélène, affaibli redescend lentement, en pleure, serrant très fort son fils dans ses bras.

Le nombre d'évènements étranges qui arrivent en ce moment fait pencher la balance en faveur d'Hélène et d'Aron. La prolifération d'Améthystes devient rapidement des plus suspecte. Il est alors convenu que le rituel aura lieu de nouveau dans un an, le temps que la situation s'améliore.

## LA VERITE EST AILLEURS

Si les PJ'S ne se proposent pas pour aller voir de plus prêt ce qui se passe dans les plaines d'Améthystes le roi Aron le leur ordonnera.

Les PJ'S doivent donc se préparer à un long voyage. Les plaines d'Améthystes ne sont pas à côté.

## L'AVENTURE CØMMENCE

Les PJ'S partent donc dans les steppes glacés du Grand froid.

Deux journées se passent sans encombre.

Puis, le troisième jour les PJ'S aperçoivent une étrange machine, un char à glace poursuivi par des barbares du Grand Froid. Des traits et des boules d'énergie fusent vers le char qui a de plus en plus de mal à les distancer.



UNE PETITE AIDE...

Les PJ'S devraient aller aider le propriétaire du char qui se trouve de plus en plus en difficulté. Ils arrivent sur la scène du combat et s'engage alors un combat entre eux et les barbares. Même si les barbares sont supérieurs en nombre ils sont bien moins puissants. Le combat devrait tourner rapidement en faveur des PJ'S.

Soudain le char fait demi tour et fuse dans la direction des barbares. Ceux-ci, eux aussi, commencent à s'enfuir. Les PJ'S se retournent alors et ...

LES AQUAGLACES

4 grands tourbillons de glaces font face aux PJ'S. Des Aquaglaces commencent à se matérialiser. Le combat va être dur. Les Aquaglaces sont des créatures extrêmement fortes et dangereuses. Les PJ'S vont devoir livrer un combat plus qu'incertain.

Note de l'auteur : Ce qui c'est passé avec mes joueurs :

Les PJ'S ont affronté les Aquaglaces mais ils ont rapidement compris qu'ils risquaient d'y laisser leur vie. En effet, même s'ils arrivaient à les toucher, les coups qu'ils encaissaient étaient particulièrement rudes. Il faut fuir ... mais comment distancer les Aquaglaces ?



ETRE AIDÉ À SØN TØUR

Le char revient en trombe et se place entre les PJ'S et les Aquaglaces. Le conducteur s'écrit : « Montez, vite ! ». Les PJ'S sautent sur le char. Le conducteur jette alors des petites boules fumantes (« des grenades ») et repart dans la direction opposée aux Aquaglaces.

CØURSE PØURSUITE

Les grenades ne blessent pas les Aquaglaces de nouveau devenues des tourbillons. Elles ne sont que légèrement ralenties. Une course poursuite s'engage. Les PJ'S doivent aider le conducteur du char. Si l'un d'entre eux a des notions en ingénierie (jet en bricolage par exemple) il pourra permettre de prendre un peu de distance. Les autres peuvent utiliser leur pouvoir pour dégager le chemin. Un char à glace ne peut pas passer partout ! Finalement les PJ'S parviennent à distancer les Aquaglaces.

LE CØDUCTEUR DU CHAR, GØDRIK

Après cette course poursuite, le char a subi quelque dégât. Il faut réparer. C'est l'occasion pour les PJ'S de faire connaissance avec Godrik. Si un des Pj's est compétent en bricolage, un petit jet en Bricolage ne serait pas superflu.

Mythologie Nordique

**Godrik :**

Cet homme est un membre d'une tribu du grand froid. C'est un inventeur (ingénieur) qui est à la recherche de son fils Pierric. Pierric devait passer une épreuve, le passage à l'âge d'homme. Pour ses 16 ans, il devait partir dans le grand froid et chasser un ours polaire. Il était accompagné d'un chasseur expérimenté, au cas ou ! Le passage à l'âge d'homme dure 1 semaine. Godrik a attendu le retour de son fils pendant 2 semaines. Aucune nouvelle des chasseurs. Il est donc parti à leur recherche. N'ayant aucune piste il se dirige vers les plaines d'Améthystes car lui aussi a entendu parler des phénomènes étranges entourant ces lieux.



Les PJ'S n'ont plus de chevaux, ils vont donc certainement poursuivre leur route avec Godrik. La réparation du char effectué, les PJ'S peuvent reprendre leur route. Le plus rapide et surtout la meilleure route pour le char est de traverser la Mer de Glace.

**LA MER DE GLACE**

Il faut trois jours pour traverser la Mer de Glace. Le char ne s'arrêtera pas car il n'est pas prudent de faire une halte sur cette couche de glace qui peut à tout moment se briser. Les PJ'S vont instaurer des tours de gardes... Pourtant le 2<sup>ème</sup> jour sans que les PJ'S ne puissent s'y attendre la glace commence à se briser. Les PJ'S vont tout faire pour tenter d'atteindre des icebergs. Il faut tout en leur laissant faire leurs actions héroïques que les PJ'S finissent par tomber dans la Mer de Glace. Tout devient noir ... les PJ'S perdent conscience.

**QUELQUES LIEUX SOUS LA MER**

Lorsque les PJ'S reprennent conscience ils sont dans une pièce en métal. Un bruit sourd de moteur se fait entendre. Soudain la porte s'ouvre et une femme entre : « Bonjour messieurs, j'espère que vous allez mieux ! Vous êtes restés inconscient pendant plus de 15 heures. Une chance que nous passions par là. Oh mais j'oublie de me présenter, je suis Erika. J'explore les mondes sous marin avec mon mari Nautille ».

Explorer les mondes sous marins ? Mais comment ? Les PJ'S accompagnent Erika au poste de commande où un homme d'une trentaine d'années les attend.

« Bienvenue à bord du Nemo ! Le destin a voulu que nous passions non loin de là où vous avez fait naufrage. Je suis Nautille, le capitaine de ce vaisseau ».

**Nautille et Erika :**

Explorateur, chercheur de trésors... Inventeur de génie qui a entre autre découvert une énergie formidable liée à des cristaux noirs et un alliage capable de résister à des pressions très fortes. Nautille est un véritable génie. Ses inventions sont vraiment révolutionnaires. Les PJ'S vont rapidement s'en apercevoir si ce n'est déjà fait.

Mythologie Nordique

## QUAND LA NATURE CHERCHE À REPRENDRE SES DRÔITS

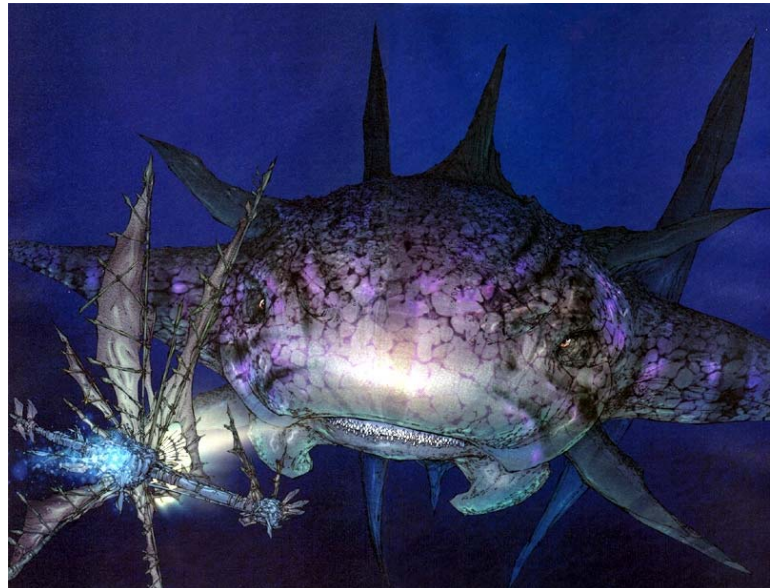
Soudain, le capitaine cesse de parler et c'est un visage empli de terreur qui fait place à la bonne humeur. Les PJ'S se retournent et comprennent alors la raison de ce changement de comportement. Une énorme créature aquatique fait face au Nemo.

### Un peu de Mythologie : LE KRAKEN

Le kraken est une créature fantastique issue des légendes scandinaves médiévales. Il s'agit d'un monstre de très grande taille et doté de nombreux tentacules. Dans ses rencontres avec l'homme, il est réputé capable de se saisir de la coque d'un navire pour le faire chavirer, faisant ainsi couler ses marins, qui sont parfois dévorés.

## FACE AU KRAKEN

« Nous vous avons sauvé la vie. J'ai maintenant besoin de votre aide. J'ai créée une pilule capable de faire résister n'importe quel être vivant à de fortes pressions. Cette pilule permet également de transformer l'eau en oxygène. Cela dure 30 minutes. Il me faut donc votre aide pour affronter ce monstre. Vous en dehors pour faire des diversions et des dégâts si vous le pouvez et nous dans le Nemo pour tenter de le tuer ou du moins de le faire fuir ».



Les PJ'S n'ont pas trop le choix. Ils n'ont d'autre moyen pour survivre que de permettre au Nemo de s'en sortir sans trop de casse.

Affronter le Kraken est très difficile car même si les PJ'S le touche tout le temps. Le monstre est particulièrement résistant. Une solution possible est de rentrer à l'intérieur de la bête pour lui faire des dégâts sur des organes vitaux.

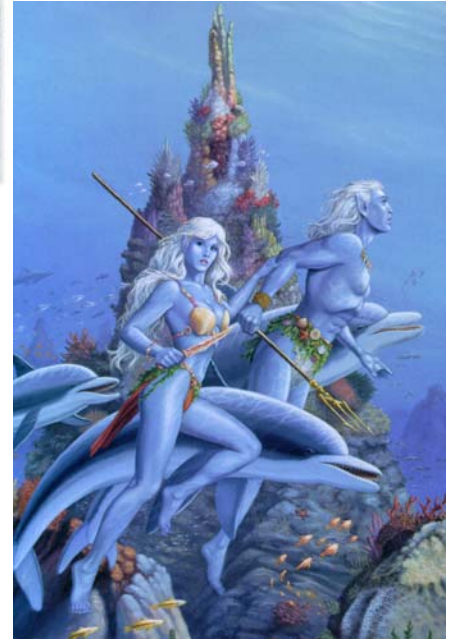
Le Nemo est équipé de lances torpilles « made in Nautile ». Les dégâts seront donc plus conséquents mais à ce moment là le Kraken se concentrera plus sur le Nemo.

A vous de voir comment vont réagir vos PJ'S, s'ils font preuve d'imagination... S'ils ne réussissent pas à faire fuir ou à tuer le Kraken, les Havfrue et les Havmann interviendront.

Mythologie Nordique

**Havfrue :** Créatures de l'Océan, mi femme mi poisson (sirène)

**Havmann :** Créatures mâles de l'Océan, mi homme mi poisson (siroi ;-)



UNE RENCONTRE INNATENDUE

Quoiqu'il se passe les Pj's vont finir par tomber sur des Havfrue. Cette rencontre est unique et il n'est pas question pour Erika et Nautille de rater l'occasion d'un premier contact !

LA CITE DES HAV

Splendide cité sous marine. C'est une expérience unique pour les PJ'S. L'architecture ne ressemble à aucune connue. Le corail et les roches sous marines servent à l'édification des maisons, des temples... Les algues sont récoltées par des Havfrue, sûrement de la nourriture ! La cité est dirigée par une Havfrue, Whera la reine de ce royaume.

Les infos que peuvent apprendre les PJ'S s'ils pensent à questionner Whera :

→ **Sur les cristaux d'Améthistes :**

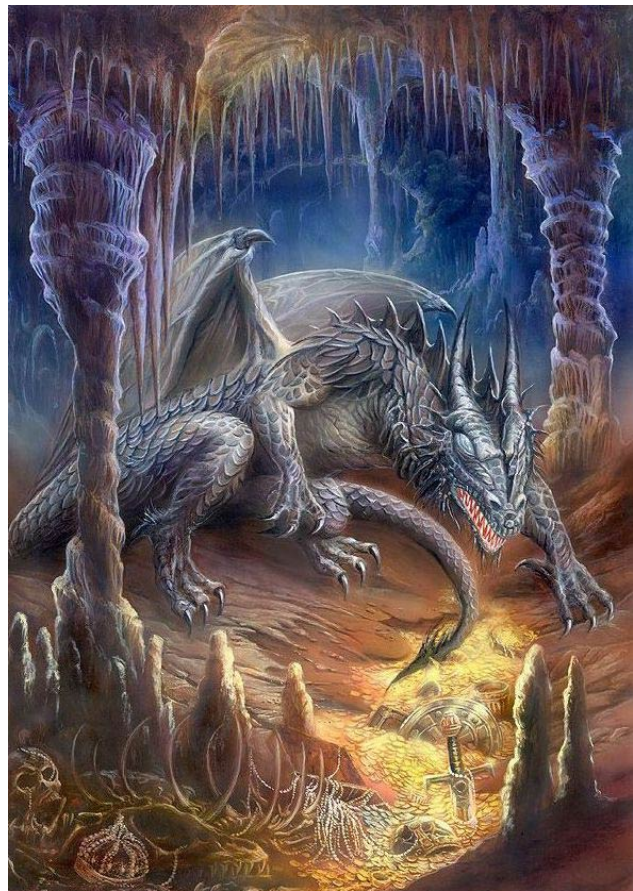
« Il y a bien longtemps un sorcier créa les cristaux d'Améthistes, des créatures vivantes ayant certaines capacités magiques encore mal connues. Pour contrôler ces créatures il les lia à un sceptre. Ainsi celui qui détient le sceptre devient le maître des cristaux.

Toutefois, la nouvelle s'est vite répandue et le sceptre est devenue l'artefact que toutes les personnes avides de pouvoir aimeraient avoir. Mais pas seulement les personnes.

Il attira l'attention de Fafnir, un Dragon. Celui ci attaqua la demeure du sorcier et s'empara du sceptre.

Mais Fafnir fut tué par Sigurd et personne ne sut ce qui est advenu des trésors de Fafnir et du sceptre. On dit que des créatures féroces engendrées par Fafnir veilleraient sur le trésor du Dragon.

L'anre du Dragon se trouverait vers la cascade de Franang.



### LA ROUTE À SUIVRE

Il est temps pour les PJ'S de reprendre la route, enfin la mer. Le meilleur parcours est encore d'aller jusqu'au bout de la mer de Glace comme cela aurait du se passer avec le char et de continuer à pieds vers Dreanurth, la ville la plus proche. Cela va permettre aux PJ'S de récupérer et de s'équiper avant de s'engager dans les montagnes enneigées.

### LE TEMPLE \* ABANDONNE \*

Durant le voyage Nautile et Erika tombe sur un temple sous marin qui semble à l'abandon. Ils décident d'aller explorer ce petit temple. Les PJ'S sont libre de venir ou pas.

Dans le temple une petite statuette noire symbolisant un long serpent enroulé autour d'un arbre est placé au centre. En prenant toutes les précautions d'usage Nautile retire la statuette de son socle et la ramène au Nemo. Mais le voyage de retour ne se passe pas comme prévu, des guerrières de Polaris surgissent et attaquent directement.

Si les PJ'S sont avec Nautile et Erika, ils devront se battrent. S'ils sont dans le Nemo comme ils ne savent pas le piloter ils regarderont où sortiront pour aller aider leurs amis.

Les PJ'S devront s'apercevoir rapidement que la meilleure façon de combattre les guerrières de Polaris est de remonter à la surface et de les affronter sur les icebergs. En effet les PJ'S sont nettement diminués sous l'eau, ils sont beaucoup moins rapides.

Les guerrières de Polaris sont des combattantes expérimentées. C'est l'occasion pour les PJ'S de montrer de quoi ils sont capables. Ils peuvent soit vaincre les guerrières soit durant le combat tenter de les convaincre qu'ils ont fait une erreur et qu'ils vont leur rendre la statuette. Quoiqu'il en soit les PJ'S en sortiront vainqueur !



### RETOUR AU NEMO, FIN DU VOYAGE SOUS MARIN

Et voilà, c'est le moment de se séparer de Nautile et d'Erika. Ils ont sauvé la vie des PJ'S et ils le leur ont bien rendu. Comme gage d'amitié Nautile va leur offrir des cadeaux (Deux capsules chacun et un cristal noir).

### DREANURTH

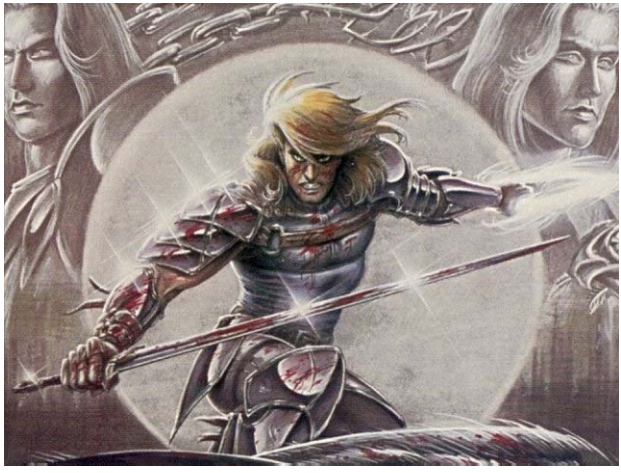
Dreanurth se trouve au pied des montagnes enneigées. Petite ville tranquille car elle se trouve non loin des plaines d'Améthystes qui avec sa réputation a toujours découragé les barbares. Pourtant lorsque les PJ'S y arrivent l'atmosphère qui y règne est pesante. Les gens sont très facilement irritables. Les querelles sont fréquentes, beaucoup de personnes commencent à quitter la ville.

Mythologie Nordique

Il faut faire comprendre aux PJ'S que pour trouver la cascade de Franang il leur faudra un guide. Pour cela ils peuvent aller en chercher un dans une auberge. Il en existe 3. Trouver un guide est chose facile mais en trouver un qui veille bien passer par les plaines d'Améthyste ne l'est pas.

**SIEGFRIED LE GUIDE**

Siegfried est un guide d'une trentaine d'année. Il a été abandonné puis recueilli alors qu'il n'était encore qu'un enfant par Pandard, un des meilleurs guides de la région. Il était notamment connu et reconnu pour être le seul à oser s'aventurer dans les plaines d'Améthystes. Pourtant sa fait maintenant trois jours que Pandard aurait du revenir de son voyage dans les plaines. Après les évènements étranges, les disparitions ... Siegfried a hésité à y aller seul car ceux qui y sont aller ne sont pas revenus. Il acceptera donc la proposition des PJ'S.



**Ce qui peut se passer :**

Les gens étant particulièrement irritables, il n'en faudra pas beaucoup pour que les PJ'S se mettent à dos... qui bon vous semble !

**Les infos que peuvent récolter les PJ'S :**

- Les barbares évitent encore plus qu'avant le coin.
- Les personnes qui s'aventurent dans les plaines d'Améthystes ne reviennent pas ou déboussolés, en fait ils ne reviennent plus du tout. Le dernier en date est Pandard.
- Les cristaux d'Améthystes ne cessent de proliférer.

**LES PLAINES D'AMÉTHYSTES**

Une atmosphère belliqueuse se dégage du lieu. Les PJ'S se retrouvent très vite mal à l'aise dans la plaine. Soudain ça se dégrade !

**Les manifestations liées aux cristaux d'Améthystes :**

- Création de guerriers ou guerrières d'Améthystes
- Création de doubles belliqueux (les personnages se retrouvent face à leur double, même caractéristique – 1)
- Création de golems d'Améthystes

Mythologie Nordique



C'est l'occasion de montrer les progrès que vos PJ'S ont pu faire en combat !

### AMÉNÉE, LA REINE DES AMÉTHYSTES

Lorsque les PJ'S vont réussir à prendre nettement le dessus ils finiront par attirer l'attention d' Aménée, la reine des Améthystes. Elle ne cherchera pas se battre directement mais si les PJ'S s'en prennent à elle alors ils comprendront vite qu'ils ne sont pas de taille !

« Ecoutez moi bien, le temps n'est pas en votre faveur. Je ne peux retenir les cristaux que très peu de temps. Je ne sais pas qui vous êtes et quelles sont vos intentions mais vous devriez partir rapidement ».

Les PJ'S vont certainement tenter de savoir ce qui se passe.

#### Les infos qu'ils peuvent avoir :

L'histoire des cristaux est la même que celle que les PJ'S ont pu apprendre chez les Hav's. Ce qui a changé c'est que :

« Lorsque Fafnir a été tué le sceptre est resté sans véritable maître. Il a été oublié ou plutôt gardé par une créature monstrueuse engendrée par le sang de Fafnir. Cette créature a donc gardé jalousement le sceptre et les autres trésors, et ne l'a jamais utilisé. Toutefois depuis quelques mois nous avons reçu l'ordre de proliférer et d'attaquer les personnes qui se trouveraient sur nos passages. J'ai cherché à savoir ce qui c'était passé mais je n'ai pas pu car le maître du sceptre nous empêche d'approcher ».



Les PJ'S peuvent offrir leur aide, de toute façon c'est sur la route donc...

### LA MONTAGNE ENNEIGÉE / L'ANTRE DE LA CRÉATURE

Dur dur de voyager dans la montagne, tempête, froid...

Il faut entrer par une grotte pour aller dans l'ancre de la créature.

Les Pj's devront passer par des tunnels très exigus et humides. L'odeur de charognes en putréfaction est presque insupportable.

Au bout d'un certains temps les Pj's peuvent tomber sur :

- les engeances de la créature monstrueuse. S'en suit un combat terrible.



Les PJ'S vont enfin arriver devant la créature monstrueuse. Elle se trouve dans un piteux état, en faite elle agonise.

Si les Pj's lui saute dessus et décident de la tuer, il n'auront pas les informations qui suivent. L'aventure risque d'être plus difficile car ils ne sauront pas ou aller. A vous d'improviser.

Toutefois, vu l'état de la créature, rendu inoffensive par ses blessures, les Pj's devraient plutôt tenter une approche plus « diplomate ».

**Les infos que peuvent obtenir les PJ'S :**

La créature parle d'une voix caverneuse : « Si vous êtes venus pour me dérober mon trésors, il est trop tard...Il y a quelques mois un démon est venu. Il n'a eu aucun mal à vaincre mes enfants. Il n'a d'ailleurs eu aucun mal à me mettre dans cet état... Mais moi aussi je suis puissant et le moment venu je reprendrais ce qu'il m'a pris.

Ce démon est parti vers Elvidnir (Demeure de Hel, fille de Loki et la Souveraine des morts) ».

**Hel :**

Hel est la déesse des Enfers dans ma mythologie nordique. Elle est la fille de Loki et de Angrboda, sœur de Fenrir et de Jörmungand.

Elle fut jetée en Helheim par Odin, qui lui donna autorité sur tous ceux qui étaient morts de maladie ou de vieillesse.

**ELVIDNIR : LA DEMEURE DE HEL**

Les choses se corsent. Visiblement les Pj's vont avoir à faire à un « démon » extrêmement puissant. Peut-être même est-il à la solde de Hel, la fille de Loki, un Aesir !

Quoiqu'il en soi les Pj's sont des guerriers divins du grand froid. En tant que tel ils se doivent de résoudre cette énigme.

Ils prennent donc la direction de Elvidnir, ce lieu mythique et normalement interdit aux hommes. L'atmosphère va se faire plus pesant à mesure que les Pj's vont s'approcher de la Demeure de Hel.

→ Il est possible de la jouer façon « chevaliers du zodiaque » avec des ennemis qui vont se présenter et demander poliment aux Pj's de se retirer sinon ... c'est la mort qui les attend !

Mythologie Nordique

**Avant pendant ou même après le combat, les Pj's peuvent obtenir des informations sur ce qui se passe vraiment :**

- Yngvi, un Vanes, a fait prisonnier Hel en la trompant sur sa vraie nature

**Yngvi :**

Dieu des meurtres, des cadavres, du sang et des tueurs. Dans la mythologie nordique il épousa une fille de Ran, la sirène Ariana. Il eu comme amante Hel.

Bien sur, le scénario « Les cristaux d'Améthystes » s'inspire de la mythologie nordique. Certains noms ou certains évènements ne correspondent donc pas à la « réalité » de cette mythologie.

→ Il est aussi possible de la jouer façon « infiltration de la demeure de Hel ». Le combat contre les sous-fifres de Yngvi se passera alors à l'intérieur.

Lorsque les Pj's arrive à l'intérieur, il découvre Hel enchaînée et emprisonnée dans une cellule. Elle semble très affaiblie. Les chaînes qui la retiennent luisent d'un éclat doré.

Yngvi est en train de psalmodier quelque chose. Le sceptre de Domination des Améthystes est un peu plus loin, près de son trône.

**Il faudra donc :**

- Récupérer le sceptre
- Affronter les sous-fifres très puissants de Yngvi
- Affronter Yngvi (Il ne prendra pas tout de suite part au combat car il est totalement absorbé par ce qu'il fait. Sauf si un Pj l'attaque, à ce moment là il combattra. Yngvi est extrêmement puissant, beaucoup plus que les Pj's. La seule manière de la « vaincre » est de libérer Hel



Les Pj's peuvent également faire appel à Aménée, la reine des Améthystes, s'ils arrivent à récupérer le sceptre. Elle leur viendra alors en aide.

C'est l'occasion de combats épiques, pleins de magies destructrices... Bref, soyez inventif et laissez une bonne marge de manœuvre à vos joueurs pour qu'ils puissent savourer le fait de jouer des Guerriers Divin Du Grand Froid à Mythologie Nordique.

Avec l'aide de Hel et d'Aménée, les Pj's vont remporter la victoire. Yngvi sera attaqué de toute part. Il ne se laissera pas vaincre facilement mais lorsqu'il sentira que ses blessures seront devenues trop graves il se téléportera.

Hel remerciera les Pj's et gardera le sceptre de Domination des Améthystes. Celles-ci seront enfin délivrées des ordres belliqueux du Vanir et pourront alors prospérer en paix. Aménée aura aussi une dette envers les Pj's.

## CE QUE PROJETAIT YNGVI

### Un peu d'histoire : AESIR ET VANIRS

Les Aesirs s'opposèrent aux Vanirs. Deux races divines qui utilisèrent les hommes parfois secrètement et parfois ouvertement pour les aider à asseoir leur domination. Ils y eurent de nombreuses guerres.

**Le grand Exil** : les Aesirs et les Vanirs se sont exilés en Asgard et ils ont fermés magiquement ce lieu. Toutefois certains Vanirs et Aesirs n'y sont pas allés et restent toujours parmi les humains. Leurs pouvoirs déclinent et beaucoup de ceux qui sont restés aimeraient retrouver la gloire d'antan.

### Ainsi Yngvi projetait de :

- Conquérir Niflheim (Le Monde du brouillard, terre des glaces éternelles et de la neige) en utilisant le pouvoir des cristaux d'Améthystes par le biais du sceptre de Domination
- Conquérir Hellreim (Le Lieu où se trouvent les morts) et notamment en asservissant Hel pour ensuite l'obliger à créer une armée de morts à sa solde
- Yngvi pensait que Hel était en possession de l'anthemion, un artefact extrêmement puissant... mais ça c'est une autre histoire ! (Se sera l'objet d'un prochain scénario : « L'Anneau »)

### Quel rapport avec la sacralisation de l'héritier du Grand Nord ?

Peut-être Odin a-t-il sciemment empêché la réussite du test de l'héritier pour mettre les Guerriers Divins du Grand Nord sur la piste du Vanir !

Quoiqu'il en soit... les voies d'Odin sont impénétrables !

Site : <http://perso.orange.fr/terredesonges.htm>

Contact : [tsiampalidis.david@wanadoo.fr](mailto:tsiampalidis.david@wanadoo.fr)

GALLERIE DE PERSONNAGES DE L'AVENTURE



LE ROI ARON ET LA REINE HELENE



ULRIC LE GRAND PRETRE



LES TEMPLIERS



LES BARBARES

Հիմնական գեղարվեստական սկզբնական հարցերի և խնդիրների լուծումը





YNGVI LE VANIR

ՀԻՔՏՈՒՄ ԵՐԵՎԱՆԻ ԳՐԱԴԱՐԱՆԻ ԳՐԱԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԿԵՆՏՐՈՆԻ ԿՐԹԱԿՆԵՐԸ

