LA NUIT DE
L'OURS
UNE AVENTURE NON-OFFICIELLE POUR
VAESEN

LA NUIT DE L'OURS

UNE AVENTURE POUR *VAESEN*
POUR **4 À 6 JOUEURS**

Textes et mise en page : **Julien Pirou**
Illustration de couverture : **Anne Gregersen**
Carte page 8 créée avec **Wonderdraft**

Photos et images d'archive : **1001 Free Downloads, Christie's, Wikimedia Commons**
Éléments graphiques : **LiliGraphie, Vector Tradition,** livre de règles de *Vaesen*

NOTE DE L'AUTEUR

Un de mes plus anciens souvenirs de lecture est un petit roman de Chantal de Marolles paru dans la collection J'aime lire : ***L'ourse grise***.

Cette histoire et les illustrations qui l'accompagnaient m'ont profondément marqué. À tel point que je m'étais toujours dit qu'il y avait sûrement moyen de m'en inspirer pour un scénario de jeu de rôle... La découverte de ***Vaesen***, avec son cadre nordique, m'en a enfin donné l'occasion.

Une première version de cette aventure a été jouée avec des amis pour Halloween. Je l'ai un peu remaniée pour qu'elle colle au thème de Noël.
Un Noël glaçant, dans une vallée perdue de Norvège...

Bien que je me sois basé sur divers mythes et légendes nordiques, j'ai pris beaucoup de libertés.
Puissent les puristes me pardonner :)

Vaesen est un jeu édité par Fria Ligan AB en version originale, et Arkhane Asylum Publishing en version française.

TABLE DES MATIÈRES

PRÉLUDE 4
- Le pacte invisible 4
- Retour au foyer 4
- Le corps et l'esprit 4
- L'invitation 5
- Recherches à Uppsala 5
- Se rendre au manoir 7
- Compte à rebours 7
- Catastrophe 8

LIEUX 8
- Mortenhus 8
- Indices 8
- Le hameau de la scierie 9
- Indices 10
- La tombe viking 11
- Indices 11
- *Les mythes du berserker* *11*
- Dangers 12

CONFRONTATION 12
- Tactiques 12

CONSÉQUENCES 13

PERSONNAGES NON JOUEURS 14
- Steinar Mortensen 14
- Arne 14
- Casper & Gerda 15
- Magda 15

FYLGJA 16
- Caractéristiques 16

DOCUMENTS ET AIDES DE JEU 17

PRÉLUDE

Les membres de la Société sont contactés par le Lieutenant-Colonel **Steinar Mortensen**. Ce vétéran des guerres ayant conduit à l'indépendance de la Norvège au début du siècle s'est retiré dans le manoir familial, dans la vallée de l'Aurdalen, où il vit avec son neveu **Arne** et deux domestiques, **Casper** et **Gerda**.

Depuis quelque temps, le manoir Morten reçoit la visite nocturne d'un mystérieux ours. Celui-ci gratte aux fenêtres, comme pour narguer les habitants de la maison. Steinar a essayé de lui donner la chasse, sans succès. Malgré ses réticences, il a fini par accepter l'idée que cet ours pourrait être une entité surnaturelle, un vaesen. Il requiert l'aide de la Société pour se débarrasser de cet inquiétant visiteur.

LE PACTE INVISIBLE

Un demi-siècle plus tôt, le père de Steinar, **Morten Johanssen**, détenait une scierie à quelques kilomètres du manoir, au pied des montagnes que l'on nomme aujourd'hui *Jotunheimen*.

Un beau jour, des bûcherons découvrirent, dissimulé parmi les arbres, un ancien site archéologique viking. Il s'agissait d'une ancienne tombe : les ouvriers y découvrirent un squelette portant une épée, recouvert d'une peau d'ours dévorée par les mites, mais aussi une plaque de bronze gravée de runes. Morten ramena un morceau de la plaque et l'épée chez lui et condamna l'accès à la tombe.

Ce que Morten ignorait, c'est que le Viking enterré là était un guerrier fauve, un *berserker* ayant pactisé avec un **esprit de l'ours**, aussi appelé **fylgja**. En s'emparant de l'arme du guerrier, Morten noua sans le savoir un pacte avec cet esprit. Sous son influence, il devint plus agressif en affaires, plus brutal, plus impitoyable. Cette attitude nouvelle lui permit de faire fortune. Il fit construire un luxueux manoir, *Mortenhus* ou « Maison Morten », à l'emplacement de son ancienne demeure.

L'influence de la fylgja poussait Morten à chercher de nouvelles conquêtes. Il se lança dans la politique et se fit élire à l'assemblée constituante norvégienne, le Storting. Il finit par décéder d'une crise cardiaque, causée par le surmenage. Le lien qui l'unissait à la fylgja passa alors à son fils aîné, Steinar – une fois encore, sans que ce dernier en soit conscient.

Bientôt, la Scandinavie fut déchirée par une succession de guerres. Steinar s'engagea dans l'armée. Il se distingua par son courage et sa férocité au combat. L'esprit de l'ours lui prêtait sa force et sa fureur...

RETOUR AU FOYER

La carrière de soldat de Steinar lui valut de nombreuses médailles et distinctions. Pourtant, son retour du front se transforma vite en enfer. Ses nuits étaient désormais agitées de cauchemars sanglants dont il se réveillait en hurlant comme un animal enragé.

On lui diagnostiqua tour à tour une « neurasthénie » ou une « névrose traumatique » (des noms attribués à l'époque à ce que l'on qualifierait aujourd'hui de trouble de stress post-traumatique). Sa fiancée **Hilde**, qui ne le reconnaissait plus, le quitta.

Steinar décida de se retirer au manoir Morten, loin de la vie publique. Il avait perdu toute envie de se battre, et n'avait pas de fils à qui passer la malédiction de la fylgja...

LE CORPS ET L'ESPRIT

Le frère cadet de Steinar, **Ørjan**, et l'épouse de ce dernier, **Anselma**, ont récemment perdu la vie dans le naufrage de leur bateau au large des côtes norvégiennes (un fait divers dont le peintre Johan Christian Dhal tira un de ses plus fameux tableaux). Le vétéran décida de recueillir leur fils, Arne, qui vint donc vivre avec lui au manoir.

Les visites de l'ours commencèrent peu après l'arrivée d'Arne au manoir. La présence d'un hôte potentiel a réveillé la fylgja, qui cherche désormais à se lier avec lui...

L'INVITATION

Au milieu du mois de décembre, tandis que les fêtes de *jule* (le Noël scandinave) battent leur plein, les membres de la Société reçoivent une belle lettre écrite de la main de Steinar lui-même, leur exposant sans détour ce à quoi il est confronté :

Estimés membres de la Société,

Je suis le Lieutenant-Colonel Steinar Mortensen. Peut-être mon nom ne vous est-il pas inconnu, ou celui de mon père, l'industriel Morten Johanssen, qui détenait en son temps un siège au Storting de Norvège.

Depuis plusieurs mois, mes gens et moi-même sommes persécutés par une entité dont je ne saurais expliquer la nature. La chose prend la forme d'un ours et s'en vient chaque soir gratter aux fenêtres du manoir. Étant d'un tempérament rationnel, j'ai bien sûr d'abord cru avoir affaire à un ours ordinaire. Mais je n'en suis désormais plus si sûr.

Je l'ai personnellement et à plusieurs reprises traqué dans les forêts entourant la demeure, parfois des nuits entières. Pourtant, la bête parvient toujours à se volatiliser. Le soir suivant, avec une ponctualité et une fidélité qui l'honorerait presque, elle revient me narguer. Si je l'ignore, les grattements se poursuivent jusqu'au lever du soleil. La créature chercherait à nous rendre fous qu'elle ne s'y prendrait pas autrement.

C'est alors que la providence m'a fait prendre connaissance de la résurgence de votre confrérie. Si, comme je le pense, notre persécuteur est une de ces entités que le folklore nomme vaesen, alors nous avons grandement besoin de votre aide.

Ma demeure, Mortenhus, se situe dans la vallée de l'Aurdalen, au pied du massif de Jotunfjeldene, environ cent soixante kilomètres au nord-ouest de Christiania.

J'espère vous y recevoir très prochainement.

S.Mortensen, Oberstløytnant

Les personnages peuvent chercher des indices dans les bibliothèques de leur quartier général en effectuant un jet d'**ÉDUCATION**.

RECHERCHES À UPPSALA

◊ Le père de Steinar, Morten Johanssen, était un entrepreneur norvégien. Il a fait fortune dans l'industrie du bois avant de se lancer en politique. Il est décédé il y a environ 25 ans.

◊ Steinar Mortensen est un soldat décoré des guerres d'indépendance scandinaves, mais il s'est retiré de la vie publique il y a déjà plusieurs années. Il doit avoir dans les 45 ans.

◊ Le nom Mortensen a fait la une des journaux il y a neuf mois, lorsque Ørjan Mortensen, le frère de Steinar, et son épouse Anselma ont perdu la vie lors d'un naufrage. Ils avaient un fils de dix ans, Arne, dont le destin n'est pas spécifié.

◊ Aucun cas rencontré par la Société ne correspond exactement au comportement décrit par Steinar, mais il existe des vaesen de type ours-garou ou « arctanthrope » (selon la classification établie par Carl Linné).

◊ Le massif de Jotunfjeldene (« montagnes des Jotnar ») joue un rôle important dans de nombreux mythes nordiques. Il est associé au mythique pays des géants, Jotunheim. On dit que les guerriers d'autrefois pensaient y trouver l'entrée du Valhalla.

◊ Les fêtes de jule étaient jadis associées au dieu Odin. Le *julebord*, ou « banquet de Noël », trouve sa source dans ces traditions.

Montagnes Jotunfjeldene
Vallée de l'Aurdalen
Mortenhus
Hameau de la Scierie
Route de Christiania
Kollstad
0
1
2
kilomètres
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW

SE RENDRE AU MANOIR

Les personnages devront d'abord se rendre à **Christiania** (le nom que portait Oslo au XIX^e^ siècle), puis voyager en calèche jusqu'à la **vallée de l'Aurdalen**. C'est un long voyage (au moins une semaine) à travers des paysages à la beauté saisissante. Au loin, les montagnes du massif **Jotunfjeldene** sont couvertes de neige. L'hiver étend son emprise sur le pays.

La route s'arrête au village de **Kollstad**. Si les membres de la Société ont pris le soin d'annoncer leur venue, Casper les y retrouve pour les conduire jusqu'au manoir, situé à quelques kilomètres de là, en direction des montagnes.

Sur le chemin, les personnages passeront à proximité de la vieille scierie et du hameau. Les habitants les regardent passer avec curiosité. Les invités ont été rares au manoir ces dernières années...

Évidemment, les personnages arriveront à Mortenhus le 22 décembre, juste à temps pour la célébration de jule...

COMPTE À REBOURS

L'arrivée des membres de la Société n'inquiète aucunement l'esprit-ours, qui continue sa campagne de harcèlement.

1. Le premier soir, au dîner, l'ours vient gratter à la fenêtre. Les personnages aperçoivent son énorme silhouette derrière la vitre, et surtout deux yeux jaunes à l'expression presque humaine. Ils doivent effectuer un test de **PEUR** (Peur 1). Steinar s'empare de son fusil et sort le chasser, invitant les personnages à l'accompagner. Malgré leurs efforts, l'ours se volatilise dans la nuit.
2. D'importantes chutes de neige isolent un peu plus Mortenhus. Le soir du 23 décembre, l'ours fait son retour. Steinar tente de le poursuivre, mais les empreintes dans la neige s'arrêtent à l'orée de la forêt non loin de la vieille scierie désormais abandonnée. Steinar rentre au manoir, épuisé et fiévreux. Sa nuit est troublée par des souvenirs cauchemardesques de la guerre, ravivés par la proximité de la fylgja.

Route de l'Aurdalen

3. Le troisième soir – le 24 décembre, la veille de jule –, l'ours ne se présente pas. La tempête de neige ne fait qu'empirer. Au milieu de la nuit, un des PJ est réveillé par un bruit suspect ou une intuition. La fenêtre de la chambre d'Arne est grande ouverte, et l'enfant a disparu – ainsi que l'épée viking exposée dans le salon. Steinar est certain que l'ours a emmené son neveu, et se lance à sa poursuite dans la nuit glaciale...

CATASTROPHE

L'esprit de l'ours s'empare d'Arne et attaque Steinar. Le corps lacéré du Lieutenant-Colonel est retrouvé au petit matin près de la tombe viking, mais l'enfant a disparu corps et biens. Bien que les blessures ayant causé la mort de Steinar paraissent d'origine animale, elles ont été causées par une arme blanche...

LIEUX

MORTENHUS

La « Maison Morten » est une belle bâtisse en style norvégien classique. Un test d'**OBSERVATION** ou d'**ÉDUCATION** permet de déterminer qu'elle est de construction relativement récente : début du XIX^{e} siècle tout au plus. Elle ne possède pas les atours baroques à la mode chez les nouveaux riches de Christiania ou Stockholm. Le manoir est couvert de décorations de jule.

Quatre personnes vivent actuellement à Mortenhus : Steinar, Arne, Casper et Gerda.

INDICES

◊ Il apparaît rapidement clair que les « visites » de l'ours ont commencé peu après l'arrivée d'Arne au manoir.

◊ Arne affirme avoir aperçu **Julenissen**, « le lutin de jule » dans la forêt. Il le décrit comme un homme barbu portant un « manteau de fourrure ».

◊ En creusant un peu, Arne admettra avoir vu ce lutin « parmi les pierres » (c'est-à-dire près de l'ancienne tombe viking).

◊ Steinar parle peu de ses expériences à la guerre, malgré la curiosité enthousiaste d'Arne à ce sujet. Arne déclare qu'il deviendra un soldat « encore plus fort et courageux que son oncle ». Le garçon est fasciné par la chose militaire, et joue avec des soldats de plomb.

◊ Plusieurs objets vikings sont exposés sur un meuble du salon : un fer de hache très usé et une épée étonnamment bien conservée, ainsi qu'une tablette de bronze. Interrogés à leur sujet, Steinar, Casper et Gerda expliqueront qu'il s'agissait d'objets trouvés autour du manoir du temps de Morten.

◊ Un examen approfondi permet de constater que la tablette représente un homme se faisant apparemment dévorer par un ours, tout en tuant lui-même un ours. Un test d'**ÉRUDITION** permet de reconnaître la représentation d'un berserker, un guerrier fauve.

◊ Une fois traduit, un texte runique en vieux norrois explique : *« Cette épée contient ma force, je te la donne pour vaincre et conquérir »*. Le texte semble toutefois incomplet.

◊ Plusieurs photos sont encadrées au mur : Morten, Steinar âgé de 20 ans (en uniforme), mais aussi une photo d'Ørjan et Anselma.

◊ Steinar conserve par ailleurs toujours une photo de Hilde dans sa chambre, ainsi qu'une photo de sa nourrice, **Magda**.

◊ Interrogés au sujet de Magda, Casper et Gerda expliqueront qu'elle s'est occupée de Steinar et son frère à la mort de leur mère **Lisbet**, emportée par le choléra peu après la naissance d'Ørjan. Elle a toujours refusé de venir habiter au manoir et occupe toujours la maison où elle vivait avec son mari, un ouvrier de la scierie. Steinar s'assure qu'elle ne manque de rien : il l'a toujours considérée comme une deuxième mère.

◊ Ørjan avait repris les rênes de l'entreprise familiale. Le naufrage eut lieu alors qu'il revenait d'un voyage d'affaires en Grande-Bretagne.

◊ Steinar est aimable et se comporte comme un gentilhomme, mais il n'aime pas évoquer son passé de soldat. Il n'acceptera de se livrer que si les personnages réussissent un test de **MANIPULATION** ou après la deuxième nuit, et uniquement à l'abri des oreilles d'Arne ou de personnages trop jeunes. Il expliquera avoir souvent eu des absences sur le champ de bataille : on lui prête des exploits incroyables et la férocité d'un lion, mais il n'en garde aucun souvenir. En revanche, il fait parfois des rêves d'une effroyable brutalité, où il se voit massacrer l'ennemi comme une bête sauvage.

◊ Steinar a plusieurs fois été blessé au combat, mais il s'en est toujours remis. C'est en réalité une caractéristique des berserkers, qui selon les mythes ne peuvent être tués « ni par le fer ni par le feu » (voir page 11).

◊ L'ancien bureau de Morten abrite une bibliothèque contenant de nombreux ouvrages consacrés à l'histoire de la région et aux mythes vikings. Apparemment, Morten cherchait à déterminer les origines de sa famille.

LE HAMEAU DE LA SCIERIE

La première scierie de Morten Johanssen fut abandonnée lorsqu'une usine plus moderne fut construite en aval de la rivière, près de Kollstad. Ironiquement, la scierie elle-même a depuis longtemps été cannibalisée pour son bois, réutilisé par les habitants du hameau. Il ne reste du bâtiment qu'un « squelette » constitué de quelques vieilles poutres.

Une douzaine de maisons se trouvent à proximité des ruines. Ces cabanes étaient autrefois occupées par les ouvriers et bûcherons, mais abritent désormais quelques éleveurs de chèvres ainsi que la vieille Magda. Magda est descendue à Kollstad et ne sera chez elle qu'à partir du deuxième jour.

Le cimetière familial du clan Morten se trouve derrière la vieille scierie. On y trouve notamment la crypte où reposent Morten et Lisbet, ainsi que les tombes d'Ørjan et Anselma.

INDICES

◊ Les villageois n'ont jamais vu ou entendu d'ours. Ils pensent que les Mortensen sont victimes d'une malédiction.

◊ Magda a bien connu Morten. Elle estime que sa fortune a changé après la découverte de la tombe viking. Il est également devenu plus froid, plus brutal, obsédé par l'idée de « gagner ». Il fit construire la nouvelle scierie sans se soucier du sort de ses anciens employés.

◊ Son mari Tomas était l'un des ouvriers à avoir découvert la tombe, aux côtés d'un autre bûcheron, un certain Linus. La tombe contenait apparemment une vieille peau d'ours, dévorée par les mites.

◊ Ce Linus a trouvé une des parties de la plaque de bronze, qui est toujours accrochée au mur de sa maison, désormais occupée par des bergers. Elle représente toujours le même homme, cette fois-ci en train de dompter un ours – ou est-ce le contraire ? Un texte runique en vieux norrois, en partie effacé, indique : *« Par ce pacte, un lien nous unira désormais. Homme et ours, même destin, même peau. »*

◊ Interrogée sur Steinar, Magda expliquera qu'il a toujours été un enfant énergique et turbulent, mais que c'était un bon garçon. Toutefois, à l'adolescence, Steinar a commencé à devenir colérique et violent. C'est d'ailleurs ce qui l'a poussé à s'engager dans l'armée : il espérait que la discipline militaire l'aiderait à dominer cette rage. Elle note toutefois qu'il s'est nettement assagi depuis son retour au manoir.

◊ Des fleurs ont été déposées récemment sur les tombes d'Ørjan et Anselma (par Magda, en l'occurrence).

La scierie et son hameau

LES MYTHES DU BERSERKER

Dès lors que les membres de la Société auront compris qu'ils ont affaire à un berserker, voici les informations qu'ils pourront découvrir. Par chance, Morten (qui cherchait à savoir s'il existait un lien entre sa famille et le Viking enterré dans la tombe) conservait quelques ouvrages sur les mythes nordiques dans sa bibliothèque.

◊ Les berserkers étaient liés à un esprit animal appelé une *fylgja*.

◊ Le lien unissant le berserker à sa fylgja dépendait du pacte passé avec lui. Dans certains cas, la fylgja était transmise à ses descendants.

◊ Les berserkers ne pouvaient être tués « ni par le fer ni par le feu ». Ils étaient en revanche vulnérables aux armes contondantes (masses, marteaux...), aux armes en bois, etc.

◊ Les berserkers n'étaient pas autorisés à se battre durant les fêtes de *jule* (à l'époque dédiées au dieu Odin et non au Christ, bien sûr). Ils ne pouvaient reprendre les armes que trois jours plus tard.

◊ La fylgja pouvait quitter le corps d'un berserker pendant le sommeil de celui-ci, et pouvait donc agir indépendamment de son hôte durant cette période. Esprit et hôte pouvaient également être séparés définitivement à cette occasion : c'est ainsi que le héros **Bödvar Bjarki** trouva la mort au combat, car à son réveil il avait perdu sa force légendaire...

◊ D'après certaines légendes, un berserker pouvait devenir un *draug* (mort-vivant) après sa mort, et continuer de hanter les vivants, en particulier si sa fylgja n'avait pas trouvé de nouvel hôte...

◊ La grille fermant l'entrée de la crypte semble avoir été forcée.

◊ À l'intérieur, tout semble en ordre, mais des traces de griffures peuvent être découvertes sur le cercueil de Morten...

◊ Si les personnages ouvrent le cercueil (test de **FORCE**), la dépouille est à l'intérieur, bel et bien morte. Pourtant, une odeur animale, bestiale, flotte dans l'air. Le personnage profanant la tombe s'inflige un état mental.

LA TOMBE VIKING

Plusieurs pierres dressées couvertes de runes signalent l'emplacement de ce tertre ancien. De lourdes planches de bois condamnent l'entrée de la tombe proprement dite.

INDICES

◊ Un test d'**OBSERVATION** permettra de découvrir un des soldats de plomb d'Arne, posé sur une pierre évoquant une sorte de table. Le garçon est-il venu jouer ici ?

◊ Déloger les planches requiert un test de **FORCE**. À l'intérieur de la tombe, rien n'a bougé depuis cinquante ans... ou presque. Le squelette du guerrier viking est toujours là, recouvert d'une peau d'ours qui semble étonnamment « fraîche ». Cela montre que la fylgja a regagné sa puissance perdue au fil des siècles.

◊ Des runes à demi-érodées par le temps et les intempéries dévoilent que l'occupant de la tombe est un certain **Björn Björnsson**... soit littéralement « Ours, fils de l'Ours ».

◊ Un test d'**INVESTIGATION** permet de découvrir la deuxième plaque de bronze, bien dissimulée dans un recoin de la grotte. Celle-ci représente le guerrier fauve transmettant son épée à un autre homme. Sur la plaque, un texte runique en vieux norrois indique : *« Le jour de ta mort, ou si ton bras devait faiblir, ma force passera alors à ton fils comme elle passera un jour à son fils. »*

DANGERS

Si les personnages explorent la tombe à la nuit tombée, ils assistent au réveil de la fylgja : la peau d'ours se soulève et est bientôt occupée par une ombre aux yeux jaunes, ressemblant parfois à un homme barbu dont les traits rappellent un peu Morten et Steinar (sa forme spectrale) et parfois à un ours (sa forme physique). Ils devront effectuer un test de **PEUR** (Peur 2). L'esprit attaquera les intrus qui tentent de se mettre en travers de sa route. Au petit matin, l'esprit retourne dans la tombe.

CONFRONTATION

Idéalement, la confrontation finale a lieu durant la nuit du 24 décembre, après la disparition d'Arne.

La fylgja, qu'Arne prend pour « Julenissen » (une figure du folklore norvégien qui sera plus assimilée au Père Noël), a ensorcelé l'enfant. Sous son influence, Arne a volé l'épée et s'est fait posséder par l'esprit. Il s'est ensuite rendu à la tombe. Bien qu'affaibli par ce qui semble être un début de pneumonie, Steinar l'a poursuivi.

Lorsque les personnages arrivent sur les lieux, Arne (désormais vêtu de la peau de bête) a désarmé son oncle et s'apprête à le tuer à l'aide de l'épée. Le garçon pousse des grognements de bête, et ses yeux luisent d'une lueur jaune, sauvage.

TACTIQUES

Il existe plusieurs manières de bannir l'esprit-ours et libérer la famille Mortensen de sa malédiction...

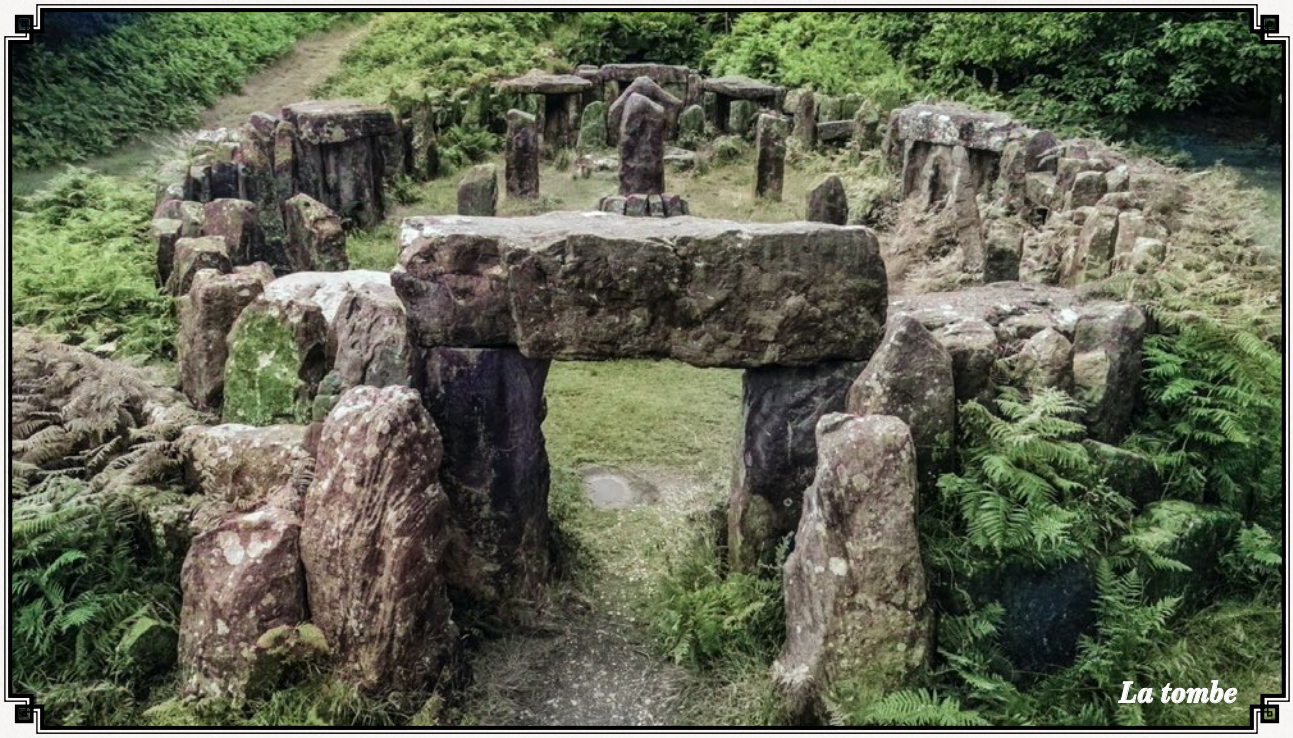
◊ Le pacte passé avec la fylgja est lié à la possession de l'épée. Si les personnages parviennent à s'emparer de cet objet, l'emprise de l'esprit sur Arne sera affaiblie, permettant de les séparer. Arne, épuisé par cette aventure, tombera rapidement de sommeil, et le revenant se manifestera alors de manière indépendante. Il sera à cette occasion vulnérable.

◊ Les mythes stipulent que les berserkers n'ont pas le droit de combattre pendant les festivités de jule. Si les personnages ont découvert cette information, ils pourront l'utiliser pour pacifier la fylgja. À l'époque, il s'agissait d'honorer Odin, mais il est toujours possible de détourner les anciens rituels en jouant sur les mots. Encore faut-il bien sûr que minuit ait sonné ses douze coups, signalant le passage au jour de Noël proprement dit...

◊ Steinar peut choisir de s'offrir librement à l'esprit, reprenant son statut d'hôte pour épargner son neveu. Le seul problème, c'est qu'il entre alors dans une rage meurtrière et risque de s'en prendre aux membres de la Société, voire Arne. Avant de se laisser posséder par la fylgja, il demandera probablement aux personnages de mettre son neveu en sécurité, et de « faire le nécessaire » pour qu'il ne puisse faire de mal à personne...

◊ Bien qu'il soit invulnérable au fer et au feu (ce qui inclut les armes dites « à feu », car dès qu'il est question de magie les mots ont un pouvoir...), le berserker possédé peut être mis hors de combat, voire tué à l'aide d'une arme contondante ou d'un épieu en bois. Les mêmes restrictions s'appliquent à la forme physique de la fylgja.

◊ Si la fylgja est battue, elle disparaît – mais ce répit n'est que temporaire. Le seul moyen de s'en débarrasser définitivement est de replacer l'épée dans la tombe et de sceller cette dernière une bonne fois pour toutes, voire de demander à un prêtre catholique de consacrer les lieux.



La tombe

CONSÉQUENCES

Cette aventure peut se terminer de plusieurs façons, plus ou moins heureuses...

Si Steinar est tué, mais qu'Arne a été sauvé, le succès de la Société n'est que très relatif. Le Lieutenant-Colonel avait mis de côté une petite fortune destinée à pourvoir aux besoins de son neveu. Casper et Gerda s'occuperont du garçon jusqu'à ce qu'il soit en âge d'être envoyé dans un pensionnat. Arne gardera le traumatisme d'avoir indirectement causé la mort de son dernier parent. Même si ses souvenirs de cette nuit restent flous, ils tourmenteront ses rêves jusqu'à la fin de ses jours...

Si Arne meurt, mais que son oncle survit, le militaire ne se le pardonnera jamais. Il remerciera les membres de la Société pour leur aide et leur donnera une récompense confortable. Mais dès qu'ils auront quitté Mortenhus, il retournera à la tombe pour s'y donner la mort, léguant le reste de la fortune familiale à Casper, Gerda et Magda...

Si Steinar et Arne survivent tous les deux, et que la fylgja est scellée pour de bon dans la tombe de Björn, l'aventure se conclut sur une fin heureuse. Steinar apparaît comme libéré d'un immense poids, et Arne, fort d'une maturité, comprend un peu mieux son oncle. Les membres de la Société sont invités à rester à Mortenhus pour le banquet de *julebord*, auquel tous les villageois du hameau sont également invités. Tout le monde s'accorde à dire qu'une ombre qui planait sur Mortenhus s'est dissipée. Peut-être que même que Steinar tentera de renouer avec Hilde...

Les membres de la Société repartiront quant à eux avec un beau cadeau de Noël : Steinar deviendra un des mécènes de l'organisation, lui offrant un soutien financier et politique non négligeable. Cela facilitera à la fois la restauration du quartier général et les activités de la Société à travers la Scandinavie.

PERSONNAGES NON JOUEURS

STEINAR MORTENSEN

« Il n'y a rien de glorieux dans la guerre. »

Le lieutenant-colonel Steinar Mortensen n'a que 45 ans, mais il en paraît dix de plus. Toujours très digne, c'est un homme bon, mais toujours sur la réserve. Il ne se livre pas facilement, et donne l'impression d'être distant.

Steinar aime sincèrement son neveu Arne, même s'il a du mal à le lui signifier. En réalité, il commence même à considérer Arne comme son propre fils – sans se douter que ce faisant, il en a fait une cible pour la fylgja qui hante sa lignée.

◊ Physique 4, Précision 3, Logique 3, Empathie 2

◊ **COMBAT À DISTANCE** 4, **ÉDUCATION** 3, **OBSERVATION** 3, **VIGILANCE** 4

◊ Résistance Mentale 1, Résistance Physique 2

◊ **ÉQUIPEMENT** : révolver, sabre, carabine

ARNE

« Quand je serai grand, je tuerai autant de méchants que mon oncle ! »

Arne Ørjansen a 8 ans et se remet progressivement de la mort de ses parents. Il a reporté son affection sur son oncle Steinar, à qui il voue une admiration sans borne et en qui il voit un héros invincible. Arne se rêve déjà en soldat défendant la Norvège contre ceux qui la menacent. Les tentatives de Steinar de lui expliquer les réalités de la guerre lui passent au-dessus de la tête.

Malheureusement, ce désir innocent de gloire et d'aventure a attiré l'attention de la fylgja, qui a décidé de faire du garçon son nouvel hôte...

◊ Physique 1, Précision 2, Logique 2, Empathie 3

◊ **AGILITÉ** 2, **COMBAT RAPPROCHÉ** 1, **DISCRÉTION** 3, **OBSERVATION** 2

◊ **ÉQUIPEMENT** : soldats en plomb

CASPER & GERDA

« Autant de monde à Mortenhus, c'est l'occasion de préparer un vrai repas de jule ! »

Casper et Gerda sont mariés depuis 50 ans et travaillent pour la famille de Steinar depuis presque aussi longtemps. Morten les engagea – lui comme domestique, elle comme cuisinière – peu après la construction de Mortenhus.

CASPER

◊ Physique 3, Précision 2, Logique 3, Empathie 2

◊ **COMBAT RAPPROCHÉ** 2, **FORCE** 2, **VIGILANCE** 3

◊ Résistance Mentale 1, Résistance Physique 1

GERDA

◊ Physique 2 Précision 3, Logique 2, Empathie 3

◊ **INSPIRATION** 2, **MÉDECINE** 3, **OBSERVATION** 2

◊ Résistance Mentale 1, Résistance Physique 1

MAGDA

« Quand Ørjan est mort, c'est comme si j'avais perdu un fils. Je prie pour ne pas perdre l'autre. »

Le mari de Magda, Tomas, fut l'un des découvreurs de la tombe viking. Leur fils nouveau-né Hans fut emporté par la même épidémie de choléra qui causa la mort de la femme de Morten, Lisbet. Magda fut engagée pour devenir la nourrice de Steinar et Ørjan.

Magda a toujours vécu dans la vallée de l'Aurdalen. Mais bien qu'elle possède de la famille à Kollstad, elle refuse de quitter le hameau de la scierie.

◊ Physique 1, Précision 3, Logique 3, Empathie 3

◊ **INSPIRATION** 3, **MÉDECINE** 2, **OBSERVATION** 2

◊ Résistance Mentale 2, Résistance Physique 1

FYLGJA

La fylgja, que l'on pourrait traduire par « esprit-compagnon » est une entité surnaturelle capable de se lier avec un être humain. Les fylgjur sont de natures très variées et peuvent prendre toutes sortes de formes. Du temps des anciens Vikings, les fylgjur les plus recherchées étaient les esprits animaux : en liant son destin à celui d'une de ces fylgjur, un guerrier pouvait bénéficier de la ruse du loup, de la brutalité du sanglier... ou de la force de l'ours.

La fylgja qui hante Steinar et sa famille était justement un esprit-ours, autrefois lié au chef viking (**Björn Björnsson**) dont la tombe fut découverte dans la forêt, à quelques kilomètres de la scierie. Le pacte, originellement noué par un des ancêtres de Björn, fut matérialisé par une épée de type *Ulfberht*, à la lame gravée de runes. L'épée était transmise de père en fils, et la fylgja passait par la même occasion à un nouvel hôte, génération après génération. Les détails du rituel étaient gravés sur une plaque de bronze.

Björn mourut toutefois au combat, sans avoir eu de descendance légitime (il avait bien connu quelques femmes à travers la vallée, mais leur avait toujours préféré l'appel de la bataille). L'épée et la plaque furent enterrées avec lui.

La découverte de la tombe par les ouvriers de Morten Johannsen tira la fylgja de son sommeil pluricentenaire. Morten fut immédiatement fascinée par l'épée, dont l'état de conservation était miraculeux, et décida de la garder avec lui comme « porte-bonheur ». Ainsi, la fylgja se lia à lui. Morten, dont la famille était établie dans la région depuis l'époque des Vikings, était en effet un lointain descendant de Björn...

CARACTÉRISTIQUES

La fylgja a des caractéristiques et des pouvoirs comparables à ceux du **REVENANT**, décrit dans le *livre de base* de **Vaesen**.

DOCUMENTS ET AIDES DE JEU

Estimés membres de la Société,

Je suis le Lieutenant-Colonel Steinar Mortensen. Peut-être mon nom ne vous est-il pas inconnu, ou celui de mon père, l'industriel Morten Johanssen, qui détenait en son temps un siège au Storting de Norvège.

Depuis plusieurs mois, mes gens et moi-même sommes persécutés par une entité dont je ne saurais expliquer la nature. La chose prend la forme d'un ours et s'en vient chaque soir gratter aux fenêtres du manoir. Etant d'un tempérament rationnel, j'ai bien sûr d'abord cru avoir affaire à un ours ordinaire. Mais je n'en suis désormais plus si sûr.

Je l'ai personnellement et à plusieurs reprises traqué dans les forêts entourant la demeure, parfois des nuits entières. Pourtant, la bête parvient toujours à se volatiliser. Le soir suivant, avec une ponctualité et une fidélité qui l'honorerait presque, elle revient me narguer. Si je l'ignore, les grattements se poursuivent jusqu'au lever du soleil. La créature chercherait à nous rendre fous qu'elle ne s'y prendrait pas autrement.

C'est alors que la providence m'a fait prendre connaissance de la résurgence de votre confrérie. Si, comme je le pense, notre persécuteur est une de ces entités que le folklore nomme vaesen, alors nous avons grandement besoin de votre aide.

Ma demeure, Mortenhus, se situe dans la vallée de l'Aurdalen, au pied du massif de Jotunfjeldene, environ cent soixante kilomètres au nord-ouest de Christiania.

J'espère vous y recevoir très prochainement.

S. Mortensen, Oberstløytnant

FIG 1. Invitation

FIG 2. Fragment de plaque de Mortenhus

« Cette épée contient ma force, je te la donne pour vaincre et conquérir »

FIG 3. Fragment de plaque de la tombe

« Par ce pacte, un lien nous unira désormais. Homme et ours, même destin, même peau. »

FIG 4. Fragment de plaque de la tombe

« Le jour de ta mort, ou si ton bras devait faiblir, ma force passera alors à ton fils comme elle passera un jour à son fils. »

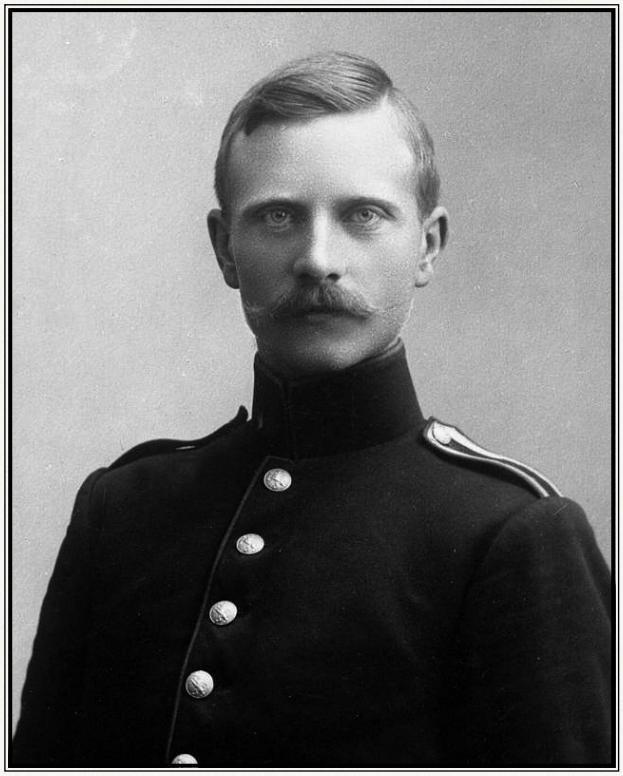


FIG 5. Photo du jeune Steinar, âgé de 20 ans.

FIG 6. Photo de Morten Johanssen.

FIG 7. Photo de Magda avec Ørjan.

FIG 8. Photo de Hilde.

FIG 9. Photo d'Anselma et Ørjan.

FIG 10. Épée Ulfberht découverte dans la tombe.