



# Carnets du Héros









## Carnets du Héros

Nom du personnage \_\_\_\_\_

Joueur \_\_\_\_\_

Meneur de jeu \_\_\_\_\_

Saga \_\_\_\_\_

### Crédits

Idée originale : Neko  
Conception du système : Florent  
Direction éditoriale et artistique : Neko  
Textes : Kristoff Valla, Neko, Florent  
Relecture : Neko  
Couverture : Jérôme Huguenin (Jee) et Florent  
Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie : Jérôme Huguenin (Jee)  
Traduction des citations : Régis Boyer

Yggdrasil est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.

©2009 Le 7ème Cercle  
Tous droits réservés  
10, rue d'Alexandre  
64600 Anglet  
[www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)



## Interpréter un héros

Tout en réaffirmant qu'il ne faut pas faire passer l'authenticité historique ou culturelle devant le plaisir de jouer, nous pouvons vous fournir quelques détails qui vous permettront d'étoffer votre personnage et faire de lui un véritable héros de saga.

### Les valeurs de l'homme du Nord

#### Quelles sont les valeurs fondamentales de la Scandia ?

Nous les avons développées longuement dans le livre de base, mais les voici résumées pour les joueurs.

- La conscience du sacré et d'en faire partie. L'Homme du Nord n'est jamais étranger à l'univers qui l'entoure. Il sait que ce dernier est imprégné du sacré, et qu'il en est l'un des rouages. Il baigne dans cette magie, la respecte et l'accepte. La refuser, c'est se mettre au ban du monde et de la société, n'être qu'un loup, un réprouvé.
- Le respect de la *mannhelgr*. Ce terme désigne l'intégrité d'un homme, sa paix, sa dignité, son inviolabilité sacrée qui lui est conférée par sa naissance et son statut. Passer outre est une offense grave condamnable par le *thing*, l'assemblée des hommes libres. Ne pas venger une offense est aussi grave qu'en commettre une.
- L'acceptation du Destin. Les Nornes ont parlé à la naissance de chaque homme. Leur édit est sans appel. Il ne reste plus qu'à accepter le rôle dévolu par cette divinité ultime qu'est le Destin et auquel les dieux eux-mêmes doivent se plier.
- Le respect du serment. Les serments sont faits en prenant les dieux à témoin. Ils sont donc inviolables, que ce soit le serment de vengeance ou celui prononcé en prenant un frère juré (ce rituel est l'un des plus sacrés de la Scandia).
- L'importance du clan et de la famille est enfin la valeur première de ce peuple pragmatique. Seul, l'homme n'est rien, face à la rude vie du Nord. La famille soutient, protège, et fournit un rang social quel qu'il soit. Donc sont primordiaux le mariage et les liens filiaux (l'état de frère juré fournit ce lien familial).

#### Quels sont les crimes inexpiables ?

Les crimes sont jugés au *thing*. Beaucoup sont réglés par un arrangement sous forme de *wergeld*. Mais certains délits ne peuvent être réparés par une compensation : ils sont alors *obotamal*, infâmes. En voici quelques exemples :

- Meurtre honteux (homme sans défense ou à terre)
- Viol
- Vol caractérisé
- Malédictions ou insultes graves attentant à l'honneur (*nið*)
- Refus de venger une offense grave
- Non-respect d'un serment sacré ou d'une trêve.
- Meurtre d'un frère ou d'une épouse

#### Quelles sont alors les sentences ?

- La sentence la plus grave n'est pas la mort mais le bannissement. Mais la mort du coupable suit de peu la mise à l'écart de la société. L'homme ne fait alors plus partie du clan, de la famille. Il n'est plus sacré, il a perdu sa *mannhelgr*, et peut être abattu par n'importe qui sans qu'il soit

demandé de *wergeld*. Il n'est plus qu'un loup, un charognard, « déjà mort » dit la loi danoise.

- La mort, enfin par pendaison, ou noyade.

### La société des Hommes du Nord

La société des Hommes du Nord est basée sur une répartition des rôles que nul ne remet en question.

En haut de l'échelle sociale, la noblesse constituée de propriétaires fonciers qui détiennent le pouvoir et une grande partie des richesses, le peuple composé d'hommes libres, les *bondi*, et les esclaves, *thrall* qui, eux, n'ont aucun droit.

### Hierarchie sociale

Roi  
Jarl, chef de clan  
Bondi (Homme libre)  
Thrall (Esclave)

### Le héros

Yggdrasill bien sûr, met en scène des héros, ceux dont les scaldes chantent les exploits.

Mais qu'est-ce qu'un héros pour les Hommes du Nord ? Vous pouvez bien entendu décider que cette vision ne vous convient pas et que vous préférez jouer des paladins. À vous de décider selon le MJ, mais voici la version historique.

Avant tout, le héros est celui qui respecte son Destin, celui qui s'est rendu digne d'estime, devenu célèbre parce qu'il a répondu à ce qui était écrit dès sa naissance.

Bien sûr, il respecte la *mannhelgr* de ses semblables, le sacré présent tout autour de lui et le venge s'il subit une offense.

L'Homme du Nord n'est jamais seul. Son entourage témoignera de sa réputation, son honneur, la façon dont il honore le sacré en lui, le Destin dont il est le porteur.

Tenir sa parole, respecter un serment donné, son clan sa famille, voilà les valeurs fondamentales du héros du Nord.

*Sigurdr Fafnirsbani*, héros de nombreuses sagas, en est l'exemple le plus marquant. Pourtant, il meurt assassiné dans son lit (dans le dos, alors qu'il chevauchait dans la forêt, prétend une autre-version) et sa plus grande prouesse est le meurtre du dragon Fafnir par la ruse (caché dans une fosse) et sur les conseils d'un *dvergar*.

Il reste l'archétype du héros de la Scandia. Il connaît son Destin depuis bien longtemps, et sait, par exemple, que ses frères jurés, et beaux-frères vont le trahir. Pourtant, il marche volontairement vers sa fin, fidèle à la confiance qu'il leur porte.

Il aura été envers eux un compagnon loyal, et un frère juré irréprochable. Il est un exemple pour tous.

### La religion nordique

Le terme de religion n'est guère approprié. Il n'y a ni dogme, ni prière, ni prêtre. Il n'y a que la pratique de sacrifices et de rites visant à communiquer avec les divinités.

Il n'existe pas de corpus de croyances fixe et définitif pas plus que de livre de référence.

On retrouve toutefois, partout en Scandia, les mêmes concepts de base.

- Les dieux sont des puissances, supérieures aux hommes. Ils ne sont la plupart du temps, ni omniscients ni omnipotents. Néanmoins, il est dangereux de les côtoyer, sans par-

## Données essentielles pour le personnage

ler de les contrarier. Ils sont dotés des mêmes travers et qualités que les êtres humains, et comme eux, les dieux sont soumis au Destin. Tout ceci n'est jamais remis en question. Les dieux existent et sont supérieurs aux humains.

- Les sacrifices, *blót*, et cérémonies permettent de communiquer avec les divinités majeures ou mineures et tenter de les satisfaire. En échange, elles peuvent accorder la paix, la fertilité et la santé ainsi que de bonnes récoltes. Il ne faut pas abuser des requêtes car les puissances divines pourraient mal considérer l'avidité des humains. Il n'est pas obligatoire d'y participer.

- Il n'existe pas de prêtre à proprement parler. Certaines personnes sont à même de diriger des sacrifices, mais il s'agit d'une fonction annexe, pas principale. Cela peut parfaitement être le *jarl*, un chef de famille, voire la *völva*.

- Il y a des choses à respecter pour ne pas éveiller la colère des divinités. Par exemple, il ne faut pas souiller ou profaner les lieux sacrés (temples, mais aussi bosquet, cours d'eau, etc), même par mégarde.

- Les dieux se mêlent peu des affaires humaines et l'entité divine suprême n'a pas de visage. C'est le Destin qu'il ne sert à rien d'implorer. La grandeur d'un homme est de s'y soumettre avec fierté.

### Les mages

Les mages ne sont pas plus que les prêtres une fonction exclusive. Ils sont également parfois guérisseurs, ou forgerons, ou même fermiers.

La magie n'est pas mystique ou liée au bon vouloir des dieux ou autres créatures. La magie baigne l'univers. L'Initié sait s'en servir et lire ce qui reste caché à ceux qui ne possèdent pas son don. Respecté et craint, il fait partie de la société à laquelle il rend maints services, tant qu'il ne commet pas de crime « infâme ».

### Les guerriers-fauves

Les guerriers-fauves sont des combattants particuliers entrant dans une transe extatique au mépris de la douleur et du danger. Ils sont craints et parfois raillés car leur comportement est souvent brutal et incontrôlable.

Guerriers d'Odinn, ils peuvent toutefois être liés à un autre dieu, selon leur animal-totem.

Les *Berserkir* (sing. *Berserkr*) ont l'ours comme animal-totem et vénèrent plus particulièrement Thor.

Les *Úlfhednar* (sing. *Úlfhedinn*) vénèrent Odinn et son animal sacré le loup.

Les *Svinfylkingar* rendent hommage à Freyr et au sanglier, son animal préféré.

### Vie quotidienne d'un Homme du Nord

Il ne faut pas oublier que la majorité des Hommes du Nord doit travailler et rester, en dehors des raids ou des quêtes, des agriculteurs, pêcheurs, commerçants, s'ils ne sont pas nobles. Lorsqu'ils le sont, ils ont tout de même des devoirs envers leur clan, leur *jarl* ou leur roi.

Bref en dehors des aventures, en rentrant au village, il faudra reprendre la vie commune et assurer le quotidien.

Le calendrier est calculé en fonction de deux saisons majeures, l'été et l'hiver, et scandé par les fêtes et leurs *blót* (*álfbót* à la mi-octobre, *Jól* au solstice d'hiver, et *sumarblót* ou *sigrblót*, ou sacrifice pour la victoire, fin avril).

Dans le sud de la Norvège, la nuit tombe dès *Utsudr* au moment du solstice d'hiver, et le soleil se lève alors vers *Dágmál*. Au solstice d'été, il se lève un peu après *Ótta*, et se couche une ou deux heures après le repas du soir *Náttmál*.

Mais au-dessus de Maere, chez les Halogi, au-delà du golfe de Bothnia, la nuit est presque totale durant novembre, décembre et mi-janvier. La nuit totale en hiver ne se trouve qu'au-delà du cercle polaire.

Les batailles et campagnes reprennent dès le début du printemps et cessent à l'approche de l'hiver. Les conditions de vie deviennent trop rudes et menacent la survie des clans, rationnés en vivres pour la mauvaise saison. Durant l'hiver, les guerriers fourbissent les armes, les mages et soigneurs s'occupent des blessés et tous festoient en attendant le retour de jours meilleurs.



### Les jours de la semaine

<i>Sunnudagr</i>	Le jour du Soleil, le dimanche
<i>Mánudagr</i>	Le jour de la Lune, le lundi
<i>Týsdagr</i>	Le jour de Tyr, le mardi
<i>Odinsdagr</i>	Le jour d'Odinn, le mercredi
<i>Thórsdagr</i>	Le jour de Thor, le jeudi
<i>Frjardagr</i>	Le jour de Freyja, le vendredi
<i>Laugardagr</i>	Le jour de la lessive, de la toilette, le samedi

### Les heures et le cercle du Soleil

Le cercle du Soleil, le *sólarhingr* est constitué de huit parties (*eyrt* : octant), en relation avec les points cardinaux.

*Eyktamörk*, les octants

- Nordr (Nord) ou *Midnátt* (minuit)
- Landnordr (Nord-est) ou *Ótta* (3 heures)
- Austr (Est) ou *Rísmál* (6 heures)
- Landsudr (Sud-est) ou *Dágmál* (9 heures)
- Sudr (Sud) ou *Hádegi* (midi)
- Útsudr (Sud-ouest) ou *Eykt* (15 heures)
- Vestr (Ouest) ou *Midr aptann* (18 heures)
- Útnordr (Nord-ouest) ou *Náttmál* (21 heures)

Les deux repas principaux sont ceux du matin à 9 heures (*Dágmál*, repas du jour) et celui de 21 heures (*Náttmál*, repas de la nuit).

Il n'est pas rare que l'octant soit assimilé à un élément du paysage, comme une colline, une montagne à l'horizon et bien sûr diffère d'un village à l'autre (ex : à la colline de *Dágmál*, bref, là où le soleil se trouve à 9 heures.)



## Lexique

*Alfar* : divinités proches des Vanes, résidant en Alfheimr.  
*Ases* : famille de divinités (Odhinn, Thor, Frigg, etc.)  
*Berserkr* : guerrier-fauve dont l'esprit-totem est l'ours, plus particulièrement voué à Thor.  
*Blót* : littéralement sacrifice aux dieux ou aux *alfar* pour garantir la santé, la fertilité et de bonnes récoltes, occasion de réunions festives.  
*Bondi* : homme libre, membre d'un clan.  
*Dansk tunga* ou *Dönsk tunga* : vieux norrois, langue du Nord, langue commune aux trois pays de la Scandia.  
*Dökkalfar* : *alfar* sombres, parfois appelés *svartalfar*.  
*Dvergar* : créatures surnaturelles associées aux montagnes, aux rochers, aux forgerons, et à la fabrication d'objets magiques légendaires.  
*Einherjar* : guerriers uniques. Ceux qui ont été enlevés par les Valkyries lors d'un combat, pour attendre le Ragnarökr dans le palais d'Odhinn. (singulier : *Einheri*)  
*Einvigi* : duel informel sans juges, sans règles.  
*Furor* : état de transe, de rage surnaturelle, permettant de se dépasser dans des moments critiques. Extase mystique des Initiés.  
*Futhark* : alphabet scandinave composé de trois *aett* de runes.  
*Fylgja* : troisième partie de l'âme. Elle est le double de l'homme et souvent l'esprit tutélaire de son clan ou de sa famille (*Fylgjukona*).  
*Galdr* : magie liée à la puissance de la voix et des incantations, réclamant une maîtrise vocale.  
*Galdralag* : mètre spécial chanté durant le *Galdr*  
Guerrier-fauve : guerrier ayant reçu le don d'Odhinn. Il peut être *berserkr*, *svinfylkingar*, ou *ulfhednar*.  
*Hamr* : partie personnelle de l'âme triple. Elle est individuelle et peut s'échapper du corps.  
*Heiti* : synonyme utilisé dans la poésie scaldique.  
*Hirdmen* : homme d'arme au service d'un *jarl*, du chef d'une communauté ou d'un roi mais littéralement, membre d'une famille.  
*Hnefatafl* : jeu de stratégie combinatoire utilisant un damier et des pions.  
*Hólmgangr* : duel ritualisé et officiel.  
*Hugr* : partie universelle de l'âme triple. Force invisible dans laquelle baigne le monde entier.  
Initié : *thulr*, *scalde* ou *völva*. Ces personnages sont désignés par le Destin et peut pratiquer la Magie.  
*Jarl* : noble chef de clan ou vice-roi local au ordres direct du roi du pays.  
*Jötunn* : géant  
*Karv* : petit bateau servant au cabotage.  
*Kenning* : métaphore utilisée dans la poésie scaldique.  
*Knörr* : gros navire de transport  
*Landvaettir* : esprits tutélaire, protecteurs, du pays.  
*Langskip* : bateau long, de guerre.  
*Mannhelgr* : qualité de l'homme libre, sa fierté, son intégrité, sa sécurité et sa paix.  
*Nidh* ou *Nið* : malédiction basée sur des insultes très graves  
*Nidhing* : sans honneur.  
*Ragnarökr* : destin des Dieux. Combat final entre les Ases et Vanes et les Géants.  
Runes : signes sacrés offerts par Odhinn, utilisés en Magie. Les

runes sont également un système d'écriture basé sur 24 signes répartis en trois *aett* ou famille (*Heimdall*, *Tyr* et *Freyr*).  
*Scalde* : poète professionnel et initié pouvant utiliser la Magie du *Galdr* et les Runes. Il est aussi celui qui chante les exploits des héros et les rend ainsi immortels.  
*Sejdr* : magie de la transe, liée au chamanisme, à *Freyja*, et le plus souvent pratiquée par des femmes.  
*Sejdr-hjallr* : siège de la magicienne ou de la prophétesse.  
*Sejdhlaetti* : incantation utilisée durant le *Sejdr*.  
*Sejdhkona* : femme pratiquant le *Sejdr*, la magie de la transe.  
*Sejdhmadhr* : homme pratiquant le *Sejdr*, la magie de la transe. En général, assez mal vu car soupçonné d'activités peu viriles.  
*Senna* : duel verbal, voire échange d'insultes, plus ou moins rituel, souvent durant un banquet. La *Lokasenna* durant laquelle *Loki*, en les insultant, oblige les dieux à se justifier en est un exemple célèbre.  
*Snekkjar* : bateau léger et non ponté.  
*Stafr* : bâton du magicien.  
*Svinfylkingar* : guerrier-fauve dont l'esprit-totem est le sanglier, et voué à *Freyr*.  
*Thing* : assemblée d'hommes libres présidée par un chef, le *jarl* ou le roi, ou encore les membres influents de la communauté.  
*Thulr* : magicien, sorcier. Un initié, un élu en mesure de comprendre et pratiquer la Magie (*Sejdr*, Runes, *Galdr*). Il peut également avoir des connaissances en herboristerie, en poésie et enseigner.  
*Thrall* : Esclave.  
*Ulfhednar* : guerrier-fauve dont l'esprit-totem est le loup, plus particulièrement voué à *Odhinn*.  
Valkyrie : Ces guerrières viennent chercher les meilleurs guerriers morts durant les batailles, pour *Odhinn*.  
*Vanes* : Famille de divinités (*Freyr*, *Njörd*, *Freyja*, etc.)  
*Völva* : magicienne, prophétesse, une initiée, une élue. Elle peut pratiquer les trois formes de Magie (*Sejdr*, Runes, *Galdr*).

## Petit auxiliaire de prononciation

Nous avons tenté de vous proposer les orthographes les plus simples en norrois. Mais voici quelques petites règles de prononciation pour les mots difficiles.

- Lorsque vous tombez sur un mot se terminant par une consonne+un r, faites comme s'il y avait un "e" juste avant le r et prononcez-le "eur". *Berserkr* se lit *berserker*. *Sigurdr* se lit *Sigurder*, et *Thulr* se lit *Thuler*.
- Les Th se prononcent à l'anglaise. Exemple, *Thulr*. On prononce le th comme dans "thing" anglais. Et le "thing" nordique, l'assemblée et donc le "r" à la fin se prononce "eur".
- Dans le cas de *Sejdr*, le "d" est en fait un "ð", qui se prononce comme un "th". Mais comme c'est également le cas du "d" d'*Odhinn* que nous prononçons "d" à la française, vous pouvez également le prononcer ainsi. "Seytheur" ou "Seydeur".
- Le J enfin, se prononce comme un "i" ou un "y".



# Naissance d'un Héros

Voici un résumé, étape par étape, de la création de personnage.

## Le concept du héros (p78)

Déterminez le type de personnage que vous souhaitez incarner. Vous pouvez vous inspirer des archétypes présentés :

### Les nobles

Jarl : Chevaucher, Éloquence, Tactique, Traditions, une compétence martiale au choix.

Chef de guerre : Chevaucher, Intimidation, Savoir (géographie), Tactique, une compétence martiale au choix.

Conseiller du seigneur : Discrétion, Négociation, Éloquence, Savoir (politique de la Scandia), une compétence martiale au choix.

### Les guerriers

Hirdmen : Chevaucher, Esquive, Mouvement, deux compétences martiales au choix.

Berserkr : Esquive, Intimidation, Mouvement, Survie, une compétence martiale au choix.

Mercenaire : Chevaucher, Négociation, Jeux, Survie, une compétence martiale au choix.

### Les sages

Völva : Empathie, Savoir (divinités : Ases et Vanes), Superstition, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (Sejdr, Galdr ou Runes).

Thulr : Herboristerie, Savoir (rites funéraires), Survie, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (Sejdr, Galdr ou Runes).

Scalde : Arts (spécialisation), Éloquence, Sagas, une compétence martiale au choix, une compétence magique au choix (Galdr ou Runes).

Soigneur : Herboristerie, Médecine, Survie, une compétence martiale au choix, une compétence magique (Sejdr).

### Les travailleurs

Artisan : Artisanat (spécialisation), Commerce, Runes, Savoir (artisans légendaires et leurs créations), une compétence martiale au choix.

Fermier : Artisanat (spécialisation au choix), Attelage, Savoir (agriculture et élevage), Superstition, une compétence martiale au choix.

Forestier : Artisanat (travail du bois), Savoir (forêts de la Scandia), Survie, Vigilance, une compétence martiale au choix.

Mineur : Artisanat (taille de pierre ou charpenterie) Chercher, Savoir (travail de la mine), Survie, une compétence martiale au choix.

### Les voyageurs

Marchand : Commerce, Navigation, Négociation, Savoir (géographie), une compétence martiale au choix.

Emissaire : Éloquence, Empathie, Négociation, Savoir (personnalités de la Scandia), Traditions

Forgeron itinérant : Artisanat (forge), Attelage, Commerce, Savoir (géographie), une compétence martiale au choix.

Espion : Chercher, Discrétion, Larcins, Traditions, une compétence martiale au choix.

## Le Destin (p73)

Il vous faut déterminer les trois runes qui vont orienter votre existence (Destin, page 73).

## Les caractéristiques (p97)

CORPS : Puissance, Vigueur, Agilité

ESPRIT : Intellect, Perception, Ténacité

ÂME : Charisme, Instinct, Communication

Le joueur dispose de 19 points à répartir entre ces neuf caractéristiques.

## Dons et Faiblesses (p107)

Dans le processus de création du personnage, chaque joueur sélectionne un don pour son héros.

Il a également la possibilité d'en choisir un second. Mais, en contrepartie, il doit aussi opter pour une faiblesse.

L'effet des dons et des faiblesses dans le jeu est abordé dans le chapitre qui lui est consacré, page 107.

## Les Compétences (p111)

Le joueur dispose ici de 35 points à répartir à sa guise :

- Privilégiées : 1 point pour 1 point de Compétence.
- Autres : 2 points pour 1 point de Compétence.

## Les caractéristiques secondaires (p99)

Points de Vie :  $PV = (\text{Corps} \times 3) + (\text{Esprit} \times 2) + (\text{Âme} \times 1)$

Blessé :  $PV/2$

Meurtri :  $PV/4$

Inconscient :  $PV = 0$

Mort :  $-1/4PV$

Réaction :  $REA = INT + PER + INS$

Défense Physique :  $DP = AGI + VIG + INS$

Défense Mentale :  $DM = TEN + INS + INT$

Déplacement :  $DEP = (AGI + VIG)$

Capacité d'Encombrement :  $CPE = (PUI \times 2) + VIG$

Nombre d'Actions :  $AGI + 1$

## La Furor (p102)

*Berserkir* : Réserve de furor =  $VIG + TEN + INS$

Initiés : Réserve de furor =  $VIG + INT + INS$

Autres : Réserve de furor =  $(VIG + TEN + INS) / 2$

## Prouesses martiales et Magie (p123 et 142)

Le joueur dispose de 12 points afin d'acheter de telles capacités qui rendront son *alter ego* redoutable. Notez ces informations sur la feuille de personnage.

*Prouesse* : niveau de la Prouesse  $\times 3$  points

*Sejdr* : niveau du Sort  $\times 3$  points

*Galdr* : niveau du Domaine  $\times 3$  points (le joueur doit acheter chaque Domaine séparément et progressivement)

*Runes* : niveau de la Rune  $\times 3$  points

## L'historique

Il ne vous reste finalement qu'à donner corps à toutes ces données chiffrées. Cette dernière étape est sans doute la plus importante en termes d'implication personnelle et apporte toute son individualité au personnage. Choisissez-lui un nom et décrivez-le. En accord avec le Meneur de Jeu, définissez son passé, son royaume, ses origines. En répondant à quelques questions simples, vous allez finalement en faire un individu à part entière.

## Les tests

### Test de caractéristique

Le joueur lance normalement les dés, mais il ajoute au résultat final la valeur de cette caractéristique.

### Test sans compétence

Le joueur n'utilise que la caractéristique pour réaliser le test. Par contre, cette fois, il ne peut pas ajouter la valeur de cette caractéristique comme bonus.

### Test impliquant plusieurs compétences

Le joueur ajoute uniquement le niveau de la plus faible des deux lorsqu'il réalise son test. S'il ne maîtrise pas au moins l'une des deux compétences requises, il se trouve alors dans la situation d'un test sans compétence (voir ci-dessus).

### Test en opposition

Chaque protagoniste impliqué dans le Test en Opposition réalise un test avec la caractéristique et la compétence désignées par le Meneur de Jeu.

- Celui qui obtient le meilleur résultat remporte l'opposition ;
- En cas d'égalité, celle-ci n'est pas résolue et se poursuit le tour de jeu suivant ;
- Les Marges de Réussite et d'Échec sont égales à la différence entre les deux résultats obtenus.

### Test étendu

Le Meneur de Jeu décide du temps requis pour parvenir à la fin de la tâche entreprise, en heures, jours ou semaines. Il fixe normalement le Seuil de Réussite et demande alors au joueur de réaliser le test simple qu'il considère approprié.

- En cas de réussite, l'action entreprise est achevée dans les délais ;
- En cas de réussite critique, ce temps est réduit d'un tiers ;
- En cas d'échec, elle n'est pas terminée et il doit effectuer un nouveau test au bout d'une période équivalente à la première (en heures, jours ou semaines) avec un bonus de +2 cumulatif ;
- En cas d'échec critique, il faut tout recommencer depuis le début. Le matériel et le temps investis sont irrémédiablement perdus.

## Résultats spéciaux

### Réussite critique

Résultat final  $\geq$  SR x2 = Réussite critique

### Échec critique

- avec un lancer de 1D10, le résultat du dé est « 1 »
- avec un lancer de 2D10, les dés indiquent deux fois « 1 »
- avec un lancer de 3, 4 ou 5D10, le joueur obtient au moins trois « 1 »

## Le combat

### Déroulement du tour de combat

- 1 - Jet d'Initiative (INI+ 1D10)
- 2 - Le tour de combat est divisé en phases. Et chaque phase est résolue dans l'ordre décroissant d'initiative. Durant chaque phase, un joueur peut effectuer s'il le peut :
  - 1 action décisive (attaquer, se déplacer,...)
  - autant d'action de Défense (parer, esquiver) qu'il le peut.
- 3 - Quand plus aucune phase n'est possible (plus aucun joueur ne peut faire d'action décisive), on reprend l'étape 1.

### Attaquer au corps à corps

#### Attaque en Puissance (PUI)

Attaque en force : Malus -0 / Dégâts + PUI

Attaque dévastatrice : Malus - PUI / Dégâts : + PUI x3

#### Attaque classique (AGI)

Attaque classique : AGI / Malus -0

#### Attaque en Précision (PER)

Attaque précise : Malus 0 / Protection adverse : - PER

Attaque visée : Malus - PER / Armure adverse : - PER x3

### Attaquer à distance

#### Tir (PUI ou INS)

Tir d'arrêt : Malus -0 / Dégâts : +INS ou +PUI

Tir d'impact : Malus - INS ou - PUI / Dégâts : +INS x3 ou PUI x3

#### Tir posé (AGI)

Tir posé : AGI / malus -0

#### Tir de précision (PER)

Tir précis : Malus -0 / Protection adverse : - PER

Tir visé : Malus - PER / Protection adverse : - PER x3

### Atteindre sa cible

Caractéristique + compétence  $\geq$  14 + DP

### Parer une attaque

AGI + compétence  $\geq$  résultat de l'attaque adverse

### Esquiver

AGI + compétence  $\geq$  résultat de l'attaque adverse

### Mode défensif

Face à un adversaire bénéficiant d'un meilleur rang d'initiative que lui, et qui rate son attaque, un héros qui choisit de conserver son action pour la prochaine ronde passe automatiquement en mode défensif. Ainsi, s'il ne contre-attaque pas dès que son rang d'initiative arrive, qu'il conserve ses actions pour « voir venir » la prochaine attaque ennemie, il se place de lui-même en position de défense et ne cherche plus à prendre le dessus dans ce duel.

En mode défensif, un personnage ne peut plus utiliser ses actions pour attaquer. Il peut réaliser toutes sortes d'autres actions, impliquant des compétences générales, ou se défendre normalement. Mais jusqu'à la fin du tour de combat en cours, il ne peut pas tenter de riposte.

Cependant, dès le début du tour suivant, le joueur décide ou non de conserver ce mode défensif ou de revenir à un engagement plus traditionnel.





## Modificateurs de combat

### En mêlée

#### L'adversaire est...

Dans une position surélevée	-3	(à cheval, sur une table, personnage est au sol...)
Sur le côté	-3	(il est placé sur la droite ou la gauche du personnage)
Derrière	-8	(il se tient dans le dos du personnage)
De côté	+3	(il présente son flanc au personnage)
De dos	+6	(il tourne le dos au personnage)
Au sol	+6	(il se trouve au pied du personnage)
Aveuglé	+8	(incapable de voir le personnage)
Entravé ou immobile	+10	(ligoté ou paralysé par la peur)
Surpris	+6	(il n'a pas vu venir le personnage)

### À distance

#### La cible est...

À portée courte	+3
À portée moyenne	+0
À portée longue	-6
À portée extrême	-16
Immobile	+8
En mouvement rapide	-6
Dans l'obscurité	-8
Abrité	-3 à -16 selon la superficie du corps couverte par l'obstacle

### Dégâts

MR de l'attaque + Dégâts de l'arme  
- protection de la cible

### Les soins

#### Premiers soins

Le blessé est...	Difficulté	SR
Encore fringant	Aisé	10
Blessé	Moyen	14
Meurtri	Difficile	19
Inconscient	Très difficile	25
Aux portes de la mort	Exceptionnel	32

#### Médecine

Le blessé est...	Difficulté	SR
Encore fringant	Facile	7
Blessé	Aisé	10
Meurtri	Moyen	14
Inconscient	Difficile	19
Aux portes de la mort	Très difficile	25

### Le bonus héroïque

N'importe quel personnage de Yggdrasil peut faire appel à la *furor*. Le joueur décide de dépenser un dé de sa réserve et ajoute le résultat de celui-ci au RESULTAT du test de son action en cours. Le dé dépensé est écarté de la réserve.

### Épuisé

Un personnage épuisé ne garde plus que 1 dé sur deux lors de ses Tests jusqu'à ce que sa réserve de *furor* soit de 1 dé ou plus.

### Les guerriers-fauves

#### Resister à la *furor* :

Fringant : test d'Intellect  $\geq 14$   
Blessé : test d'Intellect  $\geq 19$   
Meurtri : test d'Intellect  $\geq 25$

#### En *furor* :

- Obligation d'ajouter de 1 à (Ténacité) dès au RESULTAT du test de toutes ses attaques. Les dés dépensés sont écartés de la réserve.
- Le héros en état de transe de combat peut perdre jusqu'à deux fois la totalité de ses Points de Vie avant de s'écrouler, raide mort.
- Ignore les effets des malus de blessures.
- Tous les tests impliquant la Perception voient leur degré de difficulté augmenter d'un cran.
- DP = 0
- Ne garde qu'un seul dé lors de ses tests de défense.
- À Chaque phase de combat, il doit réaliser au moins une action d'attaque et ajouter à celle-ci le bonus des dés de *furor*.

Notez cependant que le héros peut toujours améliorer ses autres tests, non offensifs, grâce au bonus héroïque (+1D10 sur un test).

#### Sortir de *Furor*

Fringant : test d'Intellect + DM  $\geq 5$  + nombres de dés de *furor* dépensés  
Blessé : test d'Intellect + DM  $\geq 7$  + nombres de dés de *furor* dépensés  
Meurtri : test d'Intellect + DM  $\geq 10$  + nombres de dés de *furor* dépensés

Nom \_\_\_\_\_  
 Prénom \_\_\_\_\_  
 Age \_\_\_\_\_  
 Royaume \_\_\_\_\_

Archétype \_\_\_\_\_  
 Profession \_\_\_\_\_  
 Taille \_\_\_\_\_  
 Poids \_\_\_\_\_

**Corps**

**Esprit**

**Âme**

Puissance \_\_\_\_\_  
 Vigueur \_\_\_\_\_  
 Agilité \_\_\_\_\_

Intellect \_\_\_\_\_  
 Perception \_\_\_\_\_  
 Ténacité \_\_\_\_\_

Charisme \_\_\_\_\_  
 Instinct \_\_\_\_\_  
 Communication \_\_\_\_\_

**Don**

**faiblesse**

Nom \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Réserve de Dés**

**INI**  
 REA \_\_\_\_\_  
 ENC \_\_\_\_\_  
 Prot. \_\_\_\_\_  
 Magie \_\_\_\_\_

**DP**  
 Base \_\_\_\_\_  
 ENC \_\_\_\_\_  
 Prot. \_\_\_\_\_  
 Magie \_\_\_\_\_

**DM**  
 Base \_\_\_\_\_  
 Prot. \_\_\_\_\_  
 Magie \_\_\_\_\_

DEP 0 SR 10 SR 14  
 \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

ENC -3 +1 Niv  
 \_\_\_\_\_

Acrobatie \_\_\_\_\_  
 Artisanat \_\_\_\_\_  
 Arts \_\_\_\_\_  
 Attelage \_\_\_\_\_  
 Chercher \_\_\_\_\_  
 Chevaucher \_\_\_\_\_  
 Commerce \_\_\_\_\_  
 Discrétion \_\_\_\_\_  
 Eloquence \_\_\_\_\_  
 Empathie \_\_\_\_\_  
 Escalade \_\_\_\_\_  
 Esquive \_\_\_\_\_  
 Herboristerie \_\_\_\_\_  
 Intimidation \_\_\_\_\_  
 Jeux \_\_\_\_\_

Langues\* \_\_\_\_\_  
 Larcins \_\_\_\_\_  
 Médecine\* \_\_\_\_\_  
 Mouvement \_\_\_\_\_  
 Navigation \_\_\_\_\_  
 Natation \_\_\_\_\_  
 Négociation \_\_\_\_\_  
 Sagas \_\_\_\_\_  
 Savoir \_\_\_\_\_  
 Séduction \_\_\_\_\_  
 Superstition \_\_\_\_\_  
 Survie \_\_\_\_\_  
 Tactique \_\_\_\_\_  
 Traditions \_\_\_\_\_  
 Vigilance \_\_\_\_\_

Galdr\* \_\_\_\_\_  
 Runes\* \_\_\_\_\_  
 Sejdr\* \_\_\_\_\_  
 Armes courtes \_\_\_\_\_  
 Armes longues \_\_\_\_\_  
 Armes à deux mains \_\_\_\_\_  
 Armes d'hast \_\_\_\_\_  
 Armes de tir \_\_\_\_\_  
 Lancer \_\_\_\_\_  
 Lutte \_\_\_\_\_  
 Armes Improvisées \_\_\_\_\_



Armes	Niv	Dgts	Sol	PC	PM	PL	PE	Prouesses
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

### Prouesses Martiales

Nom \_\_\_\_\_ Niv \_\_\_\_\_  
 Pré-requis \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv \_\_\_\_\_  
 Pré-requis \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv \_\_\_\_\_  
 Pré-requis \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv \_\_\_\_\_  
 Pré-requis \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Niv \_\_\_\_\_  
 Pré-requis \_\_\_\_\_  
 Description \_\_\_\_\_

### Actions



### Vie



### Armure

\_\_\_\_\_

## Sort du Sejdr

Nom	Niv	Mal.	Prép.	Zone	Effet
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Préparation \_\_\_\_\_  
Malus \_\_\_\_\_  
Durée \_\_\_\_\_  
Zone \_\_\_\_\_  
Effet \_\_\_\_\_



## Sort du Galdr

### Malédiction

SD	Domaine	Durée Cible / Zone	Effet
3	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
9	_____	_____	_____
12	_____	_____	_____
15	_____	_____	_____

Description \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Illusions

SD	Domaine	Durée Cible / Zone	Effet
3	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
9	_____	_____	_____
12	_____	_____	_____
15	_____	_____	_____

Description \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Charmes

SD	Domaine	Durée Cible / Zone	Effet
3	_____	_____	_____
6	_____	_____	_____
9	_____	_____	_____
12	_____	_____	_____
15	_____	_____	_____

Description \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Sort de Runes

$$SR = SD \text{ Puissance} + SD \text{ Durée} + SD \text{ Niveau}$$

SD	Support	Durée de la Rune	Temps de gravage
3	Peau	Runes x Heure	(6-AGI) Actions
6	Tissu	Runes x Jour	(6-AGI) Tours
9	Cuir	Runes x Semaine	(6-AGI) Minutes
12	Bois	Runes x Mois	(6-AGI) Heures
15	Pierre/Métal	Runes x An	(6-AGI) Jours

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
 Niveau \_\_\_\_\_  
 Domaine \_\_\_\_\_  
 Effet positif \_\_\_\_\_

Effet négatif \_\_\_\_\_





## Alliés et Adversaires

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Rencontre \_\_\_\_\_  
Détails \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Notes





## Acquérir de l'expérience

Seuls les héros qui s'aguerrissent rapidement survivent aux périls de la Scandia. Surmonter des épreuves héroïques, traverser des aventures épiques, défaire des ennemis implacables, voilà autant de façons pour eux de gagner de l'expérience, de s'endurcir, d'affiner leurs talents en les éprouvant dans l'adversité.

Mais, il n'est pas nécessaire d'apprendre dans la confrontation. Un personnage peut également s'améliorer grâce aux conseils d'un expert accompli, le regard bienveillant d'un mentor ou en s'entraînant seul et avec acharnement.



### Points de Légende

Actions accomplies	PL attribués
• Participer à l'aventure	2
• Jouer son personnage de façon convaincante, aider à animer la partie	0 à 2
• Proposer des idées qui font avancer le scénario, résoudre une énigme ou une situation avec intelligence ou ruse, découvrir les secrets de l'univers	0 à 2
• Agir héroïquement, tenter des actions périlleuses dignes d'une saga, se sacrifier pour le clan ou le groupe, etc	1 ou 2
• Affronter un adversaire puissant, surmonter un obstacle, vaincre une forte opposition, se venger, ou venger sa famille ou un frère juré	1 ou 2
• Acquérir du prestige, obtenir une position privilégiée, améliorer ses conditions de vie	1



### S'entraîner, apprendre

Un personnage peut prendre du temps afin de s'entraîner ou d'apprendre, seul ou avec un maître. Il peut ainsi développer ses caractéristiques et ses compétences, mais aussi découvrir de nouvelles prouesses martiales ou maîtriser de nouveaux sortilèges.

- S'entraîner seul : Un personnage gagne un Point de Légende (1PL) par semaine qu'il consacre à son entraînement.
- S'entraîner avec un Mentor : S'il bénéficie de l'aide d'un mentor, cette période passe à 1PL par tranche de 5 jours de travail.

Seul un individu possédant au moins un niveau d'expert dans une compétence peut enseigner celle-ci et aider un apprenti à progresser dans ce domaine ou ceux qui en dépendent (prouesses martiales et apprentissage de sorts). On ne peut enseigner une compétence qu'à un niveau de maîtrise maximum égal à celui que l'on possède.

Bien évidemment, les Points de Légende gagnés au cours d'un entraînement ou d'un apprentissage ne peuvent servir qu'à améliorer la compétence, la caractéristique, ou à acheter la prouesse martiale convoitée ou le sortilège concerné.

Il est impossible de progresser dans une compétence notée par un astérisque (dans le chapitre Compétence, page 111), seul et sans l'aide d'un mentor.

### Améliorer les caractéristiques

Afin d'augmenter ses caractéristiques, le joueur doit dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois la valeur qu'il désire atteindre. Il doit acheter chaque niveau indépendamment.

### Apprendre ou améliorer une compétence

Lorsqu'il souhaite améliorer son degré de maîtrise dans une compétence, le joueur doit dépenser un nombre de Points de Légende égal au double du niveau qu'il veut atteindre. Comme précédemment, chaque niveau doit être acheté séparément des autres. Les coûts se cumulent à chaque palier.

Afin d'en acquérir une nouvelle, il doit cependant dépenser 5 Points de Légende afin d'obtenir un niveau de +1. Par la suite, chaque nouveau palier lui coûtera le nombre normal de points (4PL pour un +2, 6PL pour un +3, etc.)

### Développer une nouvelle prouesse martiale

Lors de la création du personnage, le joueur peut également acquérir de nouvelles prouesses martiales, s'il remplit toutefois les conditions pré-requises nécessaires.

Dans ce cas, il doit dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois le niveau de la prouesse étudiée.

**Note :** il existe des prouesses dont le niveau est indiqué comme variable. Il s'échelonne généralement entre 1 et 4. Un joueur doit acheter chaque niveau séparément, et dans l'ordre croissant (il faut posséder le niveau 1 avant de pouvoir acquérir le niveau 2).

### Acquérir un nouveau sortilège

Comme pour le cas des prouesses martiales, le personnage doit au préalable remplir les conditions nécessaires (en termes de compétence) avant d'acquérir de nouveaux effets magiques.

Dans ce cas, il doit également dépenser un nombre de Points de Légende égal à cinq fois le niveau du sortilège étudié.

Une fois encore, chaque niveau, chaque domaine et chaque sortilège s'achètent séparément et toujours dans l'ordre croissant. Ainsi, le personnage doit posséder le niveau originel (ou le sortilège de base) avant d'en acquérir un supérieur dans sa maîtrise de la magie.

### Recalculer les caractéristiques secondaires

Une fois les améliorations effectuées grâce à la dépense de Points de Légende. Si nécessaire, n'oubliez pas de modifier, les scores des caractéristiques secondaires qui en découlent.



*Hett de Freyr*

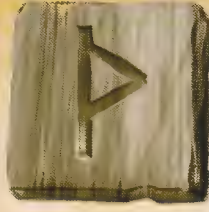
Fehu



Uruz



Thurz



Ansuz



Reith



Kaun



Gebô



Wunjô



*Hett de Heimdall*

Hagall



Nauthr



Isa



Jerà



Iwaz



Perth



Algiz



Sôl



*Hett de Tyr*

Tiwaz



Bjarken



Ehwaz



Mathr



Lôgr



Ingvi



Dagaz



Othal





Les Carnets du héros sont un supplément indispensable pour tous les joueurs et meneurs de jeu d'Yggdrasill. Les meneurs de jeu pour le résumé facile à utiliser, les joueurs pour avoir un dossier pratique à transporter et à conserver de leur héros préféré.

Vous y trouverez :

- Un rappel des bases de la société de la Scandia
- Une explication du statut de héros scandinave
- Une feuille de personnage détaillée en huit pages
- Les opportunités pour dépenser l'expérience rudement acquise
- Un lexique des mots en vieux norrois utilisés dans Yggdrasill
- Un résumé de la création du personnage
- Les règles de combat essentielles du jeu
- L'intégralité des runes classées par aett

*« 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. »*  
-- Hávámál, str.76



9 782914 892681

ISBN : 2-914892-68-1

Prix de vente : 3,00€