

Nordmark : Terre des Norses



Contenu

Introduction.....	5
Histoire.....	6
Origines (Traduits de sources en vieux Norse).....	6
Mes visions sur les temps anciens.....	8
Avènement du Ragnarok.....	8
L'âge de l'aube cycle.....	10
Nordmark.....	11
Mon Histoire personnelle.....	12
Ré-appropriation des traditions Norses (Tiré de mon voyage au Norheim).....	13
Conquêtes des Moonshea Isles par les peuplades Norses.....	14
Hildegarde.....	15
Clans Anciens (10 clans Norses d'origine).....	15
Faits divers.....	17
Lois du Nordmark.....	18
Projets.....	20
Développement de la capitale temporaire du Nordmark : Haroldsberg.....	20
Site Portuaire près de Leilon.....	20
Développement commercial avec Leilon.....	20
Annexion de Carnath Roadhouse.....	20
Événements à surveiller.....	21
Diplomatie.....	22
Moonshea Islands.....	22
Norheim.....	22
Régions du Norheim.....	23
Autres régions des Moonshea Islands :.....	25
Gundarlun.....	26
Ruathym.....	27
Probables nouveaux ennemis (par alliance).....	28
Personnages joueurs.....	29
Godfrey.....	29
Xavenas Cordithas †.....	30
Schmerk Finnigan.....	31
Deklut Grasshop.....	32
Torvik Haroldson.....	33
Soraliss Lerent.....	34
Edmund Morou †.....	36
Anastria Neres.....	37
Wilhorn Pieds-Velus.....	38
Ilikan « Fearless » Thuliaga.....	39
Harold Turlusson.....	40
Kargun Ulfarsson †.....	41
Bheren Urlafsson.....	42
Ulfgard Urlafsson.....	43
Personnages Non-joueurs.....	44

Aegia.....	44
Agnar.....	45
Ardrax.....	45
Ragnar Aumarksson.....	46
Auric.....	46
Rudolphe Anakyl.....	47
Gustav Bjornsson.....	47
Cunégonde Borgdothir.....	48
Bjorn Borgsson.....	49
Torvald Borgsson.....	50
Svart Bortigsson.....	51
Gunthar Brothsson.....	52
Brunhelda.....	53
Eladra Cassalenter.....	53
Dagmar.....	54
Lars Dagmarsson.....	54
Olaf Dagmarsson †.....	55
Ulf Dagmarsson.....	55
Ulric Dagmarsson.....	56
Antigone Doreade.....	56
Gontrand de la main juste.....	57
Elbereth.....	57
Arnould d'Élstermer.....	58
Aleth d'Evreska.....	58
Ernaxela.....	59
Feinor.....	60
Gaetanyu.....	61
Faolun Gon.....	62
Lindir Greenleaf.....	63
Ingrid Hagen.....	64
Brunhilde Haraldsdothir.....	65
Hedda Haraldsdothir.....	66
Axerling Haroldson.....	67
Erik Haroldson.....	68
Gunnar Haroldson.....	69
Harold Haroldson.....	70
Seigfried Haroldson.....	71
Elsa Harnsdothir.....	72
Garspard de Jumonville.....	73
Kavar.....	73
Kedos.....	74
Alicia Kendrick.....	74
Kerji.....	75
Lia.....	75
Aumark Lithyl.....	76
Emiltrude Leifdothir.....	77
Malgrif.....	78

Uthred Magnussen.....	79
Marlow †.....	80
Torshtein Mirarsson.....	81
Mistivite.....	82
Murnmir.....	82
Nori.....	83
Aust Nylo.....	84
Brethen Olafsson.....	85
Manuel Ortega.....	86
Polyniac.....	86
Bulliwif Ragnarsson †.....	87
Ragnar Ragnarsson.....	87
Torshtein Ragnarsson.....	88
Thorbiorn Ragnardotir.....	89
Renanera.....	90
Fu Setian.....	90
Hafdam Sigurdsson.....	91
Sperethiel.....	91
Svenn.....	92
Anders Svennsson.....	93
Rourik Svennsson †.....	94
Thalie Svenndothir.....	95
Ithyll Talltree.....	96
Thérapiion.....	97
Shin Tsin †.....	98
Shung Tsuay †.....	99
Borg Turlusson.....	100
Torvald [Turlusson ???].....	101
Thomas Wand.....	102
Wulfric.....	103
Les chaînes d’Ilmater.....	104
Chapitre I – Le vent des cendres.....	104
Chapitre II – Le goût du sang et de la pierre.....	105
Chapitre III – Ce que cachent les murs.....	106
Chapitre IV – Le prix de la lumière.....	107
Chapitre V – Le feu sous la cendre.....	108
Chapitre VI – Le cœur et le sang.....	109
Dans le souffle du Nord.....	110
Lettre à Thorbiorn.....	113
Les Cendres d’Émeraude.....	114
Les Cendres de l’Aube.....	117

Introduction

Voici mon journal, mes mémoires, mes buts et aspirations, mes notes ...

Afin que, plus jamais, je n'oublie qui je suis.
Un norse à qui, le monde tout entier de Toril, a
essayé de lui arracher sa destinée ...

Non, plus jamais la nation Norse ne sera battue,
maltraitée, humiliée, subordonnée ... plus jamais !



Histoire

Origines (Traduits de sources en vieux Norse)

La puissance d'Asgard vient de 2 sources principales :

- Les Aesirs (Guerriers)

- Odin (Souverain)



- Friga (Femme d'Odin)



- Baldr : Fils d'Odin et de Friga



- Loki : Frère de sang d'Odin. Loki est mi-géant, mi-Aesir. Il a aidé les Ases à combattre les titans.



- Thor : Fils d’Odin, dieu de la foudre

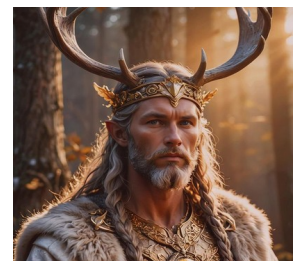


- Les Vaanirs (Forces de la nature, magie)

- Fraeya : Divinité guerrière de la séduction, Féminité, Félics, Divination, Magie



- Freyr : Divinité de l’agriculture, Renouveau, Beauté, Athlétisme
Fraeya et Fraer sont frères et soeurs



- Autres

- Hela : Fille de Loki. Préside un royaume souterrain.



Mes visions sur les temps anciens

Aegia arrive tout de suite à la fin de l'époque de l'après la guerre avec les Titans et des Aesirs avec les Vaanirs. Il a environ 20 ans.

L'épée légendaire a été séparée en 5 épées légendaires après la guerre des Titans.

Les 5 épées légendaires sont des épées puissantes qui ont servis pendant la guerre des Aesirs contre les vaanirs.

Les 5 Épées légendaires :
Guerre
Magie
Lumière
Nuit Vie/Mort
Dragon

Odin et Thor ont cherchés à protéger Mithgard du pouvoir des épées légendaire en les séparant en 15 épées + gemmes, pendentifs et autres lames. Chaque items a été recoouvert d'un liquide par les nains, ils les ont enrobés dans une étole et déposés chacun de ceux-ci dans un coffret. Odin a mis un sceau sur chacun des coffrets et a prononcé un mot les faisant disparaître.

Ils ont voulu les dissiminés aux quatres coins de l'univers. Pendant le processus, Loki intervient et son intervention fait en sorte que ceux-ci se sont retrouvées dissiminées dans un seul et unique monde (Toril). Après avoir réalisé le subterfuge, Aegia a été mandaté pour protéger ceux-ci dans le monde de Toril.

Loki a réussi à persuader un Dieu aveugle (Dieu mineur dont on n'a pas le nom) -> Amène la mort de Baldr qui était Dieu de la jeunesse éternelle (Première mort d'un Aesir avant le Ragnarok). Loki était jaloux de Baldr.

Saga -> Héros Thor va essayer de ramener Baldr
Procès de Loki -> Torturé

Avènement du Ragnarok

Initié par Loki
Grand loup Fafnir brise ses chaînes englobe la lune
Le serpent attaque les Ases

Loki avec l'aide des géants (de feu et de glace) attaque Asgard (chaos) et gagne

Il a défait le Seigneur des 9 mondes

Hela déesse de la mort détruit Asgard (Fille de Loki)

Quelques survivants : Heimdall

Arrivée par le Bifrost grâce à Heimdall des 3 jeunes hommes et une femme guidés par celui-ci

- Se sont retrouvés dans un monde de glace sur Toril
- Se sont fait retrouvés par des géants de glace

Ils ont prit la mer à l'aide d'un navire de bois.

3 hommes + 1 femme (Frères et soeur) lié par serment pour faire survivre les rescapés humains de Mithgard. Ils se sont dirigés vers Faerun

Ile du Ruathim

Les 3 hommes se sont constitués en tant que chefs de clan et menaient aussi les autres clans a montré un endroit sacré pour se développer (Avaient l'ascendant sur tous les clans).

Vont partir se chercher un endroit pour se développer.

La soeur, Hilde, était voyante et guerrière (Avatar de Freya). Avec ses visions, elle et ses frères + quarantaine d'hommes sont partis sur le continent, avec le support d'Aegia, dans une contrée montagneuse, entourée de forêts et peuplée d'elfes et de géants, afin d'établir « Hildegarde » nommée ainsi en souvenir de Hilde qui est décédée sur le continent, suite à des combats contre des géants.

Hildegarde a été crée dans un demi-plan différent.

Un des frères a été désigné comme gardien de la cité sacrée

Suite à la mort de Hilde, le benjamin, Thorbior qui est un héros tueur de géant (Avatar de Thor),

- Il va dans la forteresse des dieux, dans la crypte, il descend boire l'eau de la fontaine afin de faire siennes les armes et armures de Thor (Armes en Attonnement)
- Aegia lui a conseillé de patienter.
- Thorbior n'écoute pas.
- Dans sa rage il sort affronter les géants afin de venger sa soeur.
- Mais lors de son combat, il se fait corrompre par Talos qui en fait son avatar.
- Tempus va battre Thorbior en combat singulier.
- Il est déterminé que le marteau de Thor ne doit pas ré-intégrer Hildegarde car il a été corrompu.

L'ainé : Devient le gardien d'Hildegarde

- Possède l'amulette -> elle lève l'ensemble des sécurité d'Hildegarde
- 10 épées Ulfberths dédiées à chacun des 10 clans
- Chaque clan a déjà eu en son sein un avatar et leurs gens descendent de près ou de loin à un avatar des Aesirs

Retour de l'ainé dans le Ruathim

- A distribué les épées
- Aegia a aidé l'ainé a construire l'Hildegarde du Ruathim
- Est allé chercher une 100 de personnes
- A pris des élus (Sorciers, ceux qui « l'harmonise »)
- S'est brouillé avec Aegia et Tempus (le cadet des trois frères)

- Est revenu à Hildegarde pour former ses hommes
- Crée une armée de surhommes
- Avait dans l'idée de refaire un panthéon norse
- A passé 60 ans à se préparer
- Est revenu au Ruathim pour mettre à exécution son plan
- N'y avait plus de haute direction au Ruathim depuis le départ de l'ainé
- Quand il est revenu : il y a une révolte
- L'ainé a perdu son influence sur le Ruathim
- Les sorciers sont regardés de travers par la population locale
- L'ainé est mort on ne sait pas comment
- On ne connaît pas le sort des sorciers
- Aegia a repris contrôle de l'amulette.

Le cadet, Tempus, est le seul frère à avoir réellement écouté les conseils d'Aegia, ce qui lui a permis de développer son potentiel.

Il est contre l'idée de son frère aîné de mettre à profit les Ulfberth afin de rétablir la puissance des dieux anciens.

L'age de l'aube cycle

Age de l'aube cycle -> Rage des dragons. Cela est créé par le passage de Kin Slayer Stars

Aegia essaie d'aider les elfes à vaincre l'hégémonie des dragons

Aegia permet la reconstitution des épées légendaires afin de vaincre ceux-ci.

Il met en garde les hauts mages dont Ashura de ne pas utiliser les épées légendaires autrement que pour vaincre les dragons.

Aegia essaie de le convaincre que :

Épée va amener la mort

Bagarre entre héros

Guerre <-> Magie

Nuit <-> Lumière

Important 2^e Split des épées légendaires avec l'aide du haut mage Ashura, du dragon d'or et de Aegia (Magie Elfe, Draconique, Norse)

Des verrous issus de la magie elfique et draconique ont été ajoutés afin de mieux protéger les items.

Les 12 tablettes d'Ashura sont aussi créées afin

Nordmark

Nom officiel de notre bienheureuse région. S'est cependant nommée pendant le premier mois de son existence le Frostheim. Cette région a connue un événement majeur le 10 d'Élasis 1372 qu'on nomme ici la bataille des vallées du Nordmark. Ce fût un événement décisif qui a rendu possible la création officielle de la région et de ses deux premiers villages. (Winterhills et Haroldsberg). Les principales religions de la région sont Tempus, Valkur, Auril et Shauntea. Les cultes de Cyric et de Shar, sont formellement proscrits dans la région.

Le village d'Haroldsberg en lui-même fût fondé fin Ches (Mars) 1374.

Le tournoi organisé pour trouver un champion du Jarl à été un événement majeur à Winterhills.

Six guerriers ont participé au tournoi.

Ulfgard -----| -----| -----| Gagnant

Seigfried -----| |

Un guerrier Seawolf ----| Forfait |

Un guerrier Berserk ----| Forfait |

Nori -----| -----|

Gunnar -----|

Mon Histoire personnelle

Mon ancêtre, Harold le Rouge, serait originaire du Ruathym (Ulfgherstaad)
Je me suis marié avec Thorbion Ragnardothir le 6 Élėmis 1374



Ré-appropriation des traditions Norses (Tiré de mon voyage au Norheim)

Un nouveau jarl est choisi par le Things, parmi la descendance du Jarl actuel. Ce n'est pas nécessairement l'ainé qui est choisi mais celui qui est le plus compétent afin de remplir les obligations concédées au leader. Ce peut donc être un fils, un oncle, un cousin.

Lorsque le Jarl est choisi, une célébration sacrificielle (animaux) faite par le prêtre donne sa bénédiction au nouveau Jarl. Dans mon cas, ça s'est presque passé comme ça. Merci à Brunhilde et à Seigfrid pour leurs bons conseils. (Un peu aussi à Aegia mais bon ...)

Conquêtes des Moonshea Isles par les peuplades Norses

Les norses sont partis majoritairement d'Ilusk sur le continent afin de conquérir les Moonshea Isles. Ce sont 8 seigneurs de Guerre issus de cinq clans qui ont d'abord investi la région du Norland où ils ont chassé les celtes qui habitaient la région et qui se sont installés. Ils ont peu à peu pris de l'expansion vers l'ouest en prenant les terres d'Oman et ont par la suite successivement pris possession des terres du Gnarleim, le nord de Gwyneth, le Norheim et finalement le Dalheim.

La légende raconte que ces conquêtes ont démarré suite à un malheureux événement, survenu après que 3 frères guerriers, Knuth, Harald et Uthred Magnusson, qui faisaient du pillage dans les environs des Moonshea Isles ont découvert une grotte dans laquelle fût découvert un grand trésor. Les trois frères y prirent tous ce qu'ils purent et repartirent vers Ilusk, fondé par leur père, le jarl Magnus, pour ramener le fruit de leur énorme prise. Les trois étourdis ne réalisèrent pas que leur butin provenait d'un dragon âgé, dont les écailles rouges étaient couvertes de runes. Celui-ci mit peu de temps à retrouver la trace du coupable trio. Devinant leur destination, le dragon prit sur lui de se venger et alla directement attaquer Ilusk, qu'il rasa. Du même coup, celui-ci tua le jarl et partit en raflant tout le trésor du clan Magnussen qu'on appelait aussi clan du Corbeau. A l'arrivée des fils indignes, ceux-ci ne trouvèrent que désolation et mort. Ne restait seulement que les braves qui avaient fait la traversée avec eux.

Un étrange personnage cependant était là se tenant debout parmi les décombres : un vieux sage qui expliqua ce qui s'était passé. Celui-ci, réussit à persuader les trois frères de recouvrir leur honneur en retrouvant le trésor perdu de leur clan, ainsi que de venger leur père. Pour ce faire, les trois frères rassemblèrent ce qui leur était possible de réunir comme armée pour s'attaquer au dragon et récupérer leur dû, avec la promesse de richesse en provenance du butin du dragon. Le clan du Corbeau réussit à convaincre 8 seigneurs de guerre et 4 clans à les rejoindre dans leur aventure. Ceux-ci partirent donc à la recherche du dragon dans les Moonshea Isles.

Bien entendu, la tanière initiale que les trois frères avaient trouvée se révéla vide. Le dragon avait déménagé tout son butin vers une autre cachette. Le groupe se résigna à investir les îles, la promesse de cagnotte du dragon s'étant pour l'instant dissipée. C'est ce qui a initié la période de conquête des Norses sur les îles. En ce qui concerne le clan du corbeau, ils ont connus énormément de succès au début des conquêtes mais leur nombre restreint, le manque de cohésion de leadership et de motivation des trois frères à recouvrir leur honneur ainsi que le trésor familial ont fait en sorte que le clan s'est lentement mais sûrement dissipé le long des nombreuses désertions vers d'autres clans plus sérieux dans leur démarches. Quant aux trois frères, Harald est mort noyé lors d'un combat en mer. Knuth, qu'on commençait de plus en plus à surnommer le rat, est mort empoisonné. Uthred, lui, est mort sur le champ de bataille de la main d'un géant de glace (Frost-Giant). On raconte qu'on a jamais retrouvé son corps mais que par contre, on aurait retrouvé ses vêtements accrochés à une épée.

Hildegarde

(A Venir)

Clans Anciens (10 clans Norses d'origine)

1-	Orban	(Lié à l'épée des Haroldsons) [Le blason ressemble à un arbre d'Igdrasil]
		Était autrefois au Ruathym
2-	Zaitsev	(Lié à l'épée des ancêtres de Ulfgard et Beren)
3-	Olan	(Lié à l'épée de ???)
4-	Darkov	(Lié à l'épée de ???)
5-	Mulhausen	(Lié à l'épée des Berserkers)
6-	Olugalan	(Lié à l'épée des Gundarluns)
7-	Zaelander	(Lié à l'épée de ???)
8-	Gothringen	(Lié à l'épée de ???)
9-	Uppsallanden	(Lié à l'épée de ???)
10-	Groenmarken	(Lié à l'épée des Seawolfs (Norheim ???))

Le clan Orban à souvent servi de véhicule :

- aux Dieux
- aux Avatars

Outre la Ulfberth que j'ai emmenée avec moi et qui est associée à celle de mon clan, je possède une autre Ulfberth à Haroldsberg et une autre se trouve actuellement dans les mains de Feinor. Mais je ne sais pas à quel clans ces deux Ulfberths appartiennent.

J'ai obtenu la location de la totalité des Ulfberths :

- 1- Sur moi
- 2- A Winterhills
- 3- Une est dans le Mere of Dead Men
- 4- Une est dans les mains de Feinor
- 5- Une a été trouvée dans les ruines de Tavaré (Va finir au Ruathym)
- 6- Une est dans les mains de Ragnar Augmarksson
- 7- Une autre est au Ruathym
- 8- Épée du Luskan (Illuskan : Enlevée par le dragon, je l'ai récupérée)
- 9- ??? (A Venir)
- 10- ??? (A Venir)

Les Ashuras sont de tablettes qui servent à identifier ou sont les artefacts qui servent à reconstituer l'épée légendaire. Une face de la tablette contient un poème épique. L'autre, contient de l'information afin de récupérer d'autres Ashuras / artefacts. A l'aide de quatre Ashuras, il est possible de faire un rituel. Une fois les Ulfberths et les Ashuras réunies, possibilité dangereuse de reconstituer l'unique (Épée légendaire).

Fait à noter : Les Ulfberths peuvent ouvrir la forteresse. Elles sont liées à un clan ancien

De l'information sur les épées peut être disponible dans la forteresse.

Je dois éviter d'utiliser les artefacts de la forteresse.

Faits divers

- Mon père aurait fait un pacte avec ses prédécesseurs : Seulement des Haroldson pourront être gardien d'Hildegarde.
- Ma volva est teintée et n'a pas la faveur de mes ancêtres.
- Ingrid pourrait être extrêmement puissante ... mais ... (on sait pas ... à creuser).
- La tétrarchie possède des artefacts Illuskan. (Tablettes Ashuras (4)).
- Une délégation de l'ordre de la lune bleue composée de combattants et de mages. Ils vont combattre dans les collines au Sud.
- Des patrouilles de sécurité vont être mis en place dans les terres du Nordmark (Mercenaires + Paladins d'Helm d'Axerling).
- D'ici la fin du mois : Greniers.
- ~~Le Gundarlun est à visiter.~~
- ~~Le Ruathym est à visiter.~~
- Torshtein est à élaborer un plan Réputationnel (Redorer l'image du Nordmark).
- Officialisation de la loge Berserk.
- La couturière est en mode recrutement.
- Le potier : grenades défensives.
- Voir l'utilité du parchemin des âmes.

Lois du Nordmark

- 1- Situation : Vols et autres délits mineurs (A l'intérieur des villes et villages)
Caractéristiques de l'accusé : Norse
Jugement : Dans un thing
Sentence : Wergild pour une première offense. A la troisième offense Loi #2
- 2- Situation : Vols et autres délits mineurs (A l'intérieur des villes et villages)
Caractéristiques de l'accusé : Étranger
Jugement : Dans un thing
Sentence : De 3 mois – 1 an de travaux forcés dans le Nordmark (Selon le délit) pour une première offense, Loi #3 pour les offenses subséquentes.
- 3- Situation : Vols et autres délits mineurs (A l'extérieur des villes et villages)
Caractéristiques de l'accusé : Étranger
Jugement : Dans un thing
Sentence : De 1 an – 2 ans de travaux forcés dans le Nordmark (Selon le délit) pour une première offense. 10 ans pour une deuxième offense. Perpétuité pour les délits subséquents
- 4- Situation : Coups et Blessures
Caractéristiques de l'accusé : Norse ou Étranger
Jugement : Dans un thing
Sentence : Wergild / Mutilation équivalentes (Talion)
- 5- Situation : Meurtre
Caractéristiques de l'accusé : Norse
Jugement : Dans un thing
Sentence : Wergild / Mutilation équivalentes (Talion) / Mort

- 6- Situation : Meurtre
 Caractéristiques
 de l'accusé : Étrangers
 Jugement : Dans un thing
 Sentence : Wergild (Victime Étranger)
 / Mutilation équivalentes (Talion) (Victime Étranger)
 / Mort (Victime Norse / Étranger)
- 4- Situation : Viol
 Caractéristiques
 de l'accusé : Norse
 Jugement : Dans un thing
 Sentence : Wergild / Mutilation équivalentes (Talion)
- 4- Situation : Viol
 Caractéristiques
 de l'accusé : Étranger
 Jugement : Dans un thing
 Sentence : Wergild (Victime : Étranger)
 / Mutilation équivalentes (Talion) (Victime : Norse ou Étranger)

Projets

Développement de la capitale temporaire du Nordmark : Haroldsberg

Projet déjà commencé, le village doit être développé le plus tôt possible par mon frère Axerling Haroldson. Aussi, nous essayons actuellement de développer le commerce.

Site Portuaire près de Leilon

Doit être mis en branle le plus tôt possible par mon demi-frère Erik Haroldson

Développement commercial avec Leilon

Le Nordmark possède déjà un entrepôt la-bas pour pouvoir faire de l'import / export et du stockage pour le Nordmark.

Annexion de Carnath Roadhouse

Il pourrait être intéressant d'annexer Carnath Roadhouse au Nordmark. Mais pas avant d'avoir développé physiquement et économiquement Haroldsberg. Carnath Roadhouse est un petit village où bon nombre de caravaniers s'arrêtent.

Événements à surveiller

- Des assassins ont, à deux reprises, tenté d'assassiner Torshtein Mirarsson.
- Des assassins ont été envoyés pour Bjorn Borgsson. Un message à Thérapion a été envoyé pour protéger celui-ci
- Il y a dans la forêt de Kryptgarden des moines de Shar et divers alliés (vampires, shadowvars).
- Une délégation l'ordre de la lune bleue (Combattants + Mages) a été mandatée pour faire le ménage dans la forêt de Kryptgarden.
- Les événements de destruction de Toril sont toujours en cours. Ils n'ont été que retardés.

Possibilités :

- | | | |
|--|--|-----------------------|
| 1- On doit faire revivre les fils de la guerre | | |
| 2- On doit reconstituer l'Épée légendaire | | Finalité : Tuer Cyric |
| 3- On doit retrouver les 10 Ulfberth / Tablettes Ashuras | | |

Diplomatie

Moonshea Islands

Les îles sont composées de plus petits royaumes : vassaux de la Haute-Reine.
Relents de guerres internes entre plusieurs régions.

Norheim

Relation neutre à bonne avec l'Alliance des Seigneurs

Le Norheim a de bonnes relations avec le Gundarlun.

J'ai été introduit auprès du roi du Norheim et j'ai eu la chance de lui parler.

Je suis en excellente relation avec celui-ci.

Sous sommes intervenus à deux reprises afin d'aider son royaume à se sortir d'une impasse difficile.

Sa fille m'a été offerte en mariage afin de sceller une alliance (Thalie Svenndothir).

J'ai par définition décliné son offre, étant donné mon mariage avec Thorbiorn. Par contre, mon frère et champion est disponible.

Le roi Svenn a déclaré que le Norheim et le Nordmark étaient des royaumes amis.

Une alliance avec le roi du Norheim a été accomplie via les Seawolfs et le Jarl Borg. L'alliance stipule l'ouverture de canaux de communications afin d'ouvrir des voies commerciales avec eux. Un pacte de défense mutuelle a aussi été mis en place. Je possède un traité tri-partite signé par moi-même, le jarl Borg et le roi du Norheim.

Il a été convenu que d'ici la fin de l'été de cette même année, des représentants passeront pour établir un commerce naissant.

Les hauts faits du Nordmark au Norheim :

- Secrètement placé mes pions diplomatiquement avec les celtes
- Secrètement aidé un ancien Norse maudit à la rédemption de son âme

Régions du Norheim

Dalheim (*Jarl Svart Bortigsson*)

Île désolé sur laquelle se trouve une montagne volcanique. L'île est pauvre et possède peu de ressources.

Les hauts faits du Nordmark au Dalheim :

- Sauver les deux princesses du Ruathym.
- Sauver le Dalheim à deux reprises.
- Récupérer une tablette et une Ulfberth des griffes d'un dragon rouge.

Hammerstaad (*Roi Svern*)

Capitale du Norheim, c'est une belle et grande ville portuaire.

Les hauts faits du Nordmark à Hammerstaad :

- Sauver l'alliance du Norheim avec le Ruathym
- Combattre des géants pour le Norheim
- Contrer un attentat par empoisonnement

Seawolf (*Jarl Borg Turlusson*)

La ville de Seawolf est à flanc de colline dans un fjord. 40 longships s'y trouvent. Le jarl Borg Turlusson est le vassal du Roi qui se trouve à Hammerstaad.

Alliances :

- Une alliance directe m'a été proposée avec le jarl si je marie sa fille Cunégonde. Ce que j'ai implicitement refusé.
Prestige : Promettait de me faire nommer : Roi du Nordmark.
- Il m'avait également offert une alliance strictement commerciale à taux bénéficiaire.
- Avait proposé 1000 hommes, 20 bâtiments navals contre mines + nourriture. Porter allégeance m'apporterait : Protection

L'alliance s'est conclue avec l'aide du roi Svern :

- Les femmes des Seawolves déjà sur nos terres sont libérées et peuvent rejoindre leur hommes.
- Veux que je protège son fils. Est appelé à le remplacer en tant que jarl des Seawolfs.

Il cherche à consolider sa position en appuyant des factions qui veulent renforcer le pouvoir des Norses dans les Moonshea Islands. C'est le jarl Borg qui m'a introduit auprès du roi du Norheim à Hammerstaad.

Autres Sous-régions :

Greystaad

Threlloch (*Jarl Murnmir*)

Rottesheim

Autres régions des Moonshea Islands :

Alaron (Caer Callydir)

(Gnarhelm)

Gwynneth (Caer Corwell)

Korinn Arhipelago (Pirates)

Moray (Caer Moray)

Norland

Oman's Island

- J'ai pris contact avec Brunhelda, qui est en contact avec le prince Ulf le rouge qui semble le plus sensé du lot malgré qu'il soit un norse belliqueux. Je n'ai pas encore parlé au roi de cette région (Roi Dagmar) non plus.
- Semble être un centre important de connaissance sur la culture Norse.
- Le frère d'Ulf, Olaf, était un berserk sanguinaire.

Snowdown (Caer Vesfal)

Flamestad (Pas organisé)

Note : Le prince Anders Svennsson m'a formellement offert une alliance.

Implique son support à la mort du Roi Svenn (Putch possible ?) son père.

Est déjà en mode tractations avec le Jarl de Seawolf (Borg) pour faire pression et obtenir l'appui du Norheim.

Gundarlun

Point d'entrée diplomatique : Polyniac et Wulfric.

Alliances possibles.

Vassal de l'Alliance des Seigneurs

Reconnu sur le continent.

Peux offrir : Mercenaires Norses, Minerais, Produits de la pêche.

J'ai en main deux documents :

Un de la part de l'émissaire Polyniac (Barde ambassadeur du Gundarlun)

Un de la part de Wulfric

Hauts-faits :

- Renforts de l'alliance actuelle et ouverture de canaux de communications dans le but de développer les échanges commerciaux.
- J'ai obtenu 15 mineurs et leur famille.

Ruathym

Point d'entrée diplomatique : Ils m'ont invité

Je connais Thorbiorn Ragnardothir et j'ai déjà croisé son frère Ragnar Ragnarsson.

Veulent des artefacts Norses dont les Ulfberths. (Ne doivent pas savoir que j'en ai).

Ragnar a beaucoup voyagé dans le monde Norse.

Son père, Ragnar Lithyl Aumarksson attend d'hériter de la place de son père,

Aumark Lithyl pour se mettre en action.

Le dirigeant Aumark Lithyl, dirige de façon traditionnelle son royaume. C'est un homme bon et sage. Malheureusement, le pouvoir semble lui glisser entre les mains lentement mais sûrement, au profit de son fils qui le méprise et ne se cache même pas pour démontrer son mépris.

Selon le Jarl Borg Turlusson, le Ruathym est isolationniste et ils effectuent des raids dans toutes les Iles. Le père a la volonté de fédérer, par la force s'il le faut, le monde Norse. Il est un non-traditionnaliste aux grands idéaux pour les Norses, mais aux méthodes douteuses.

La soeur de Thorbiorn a été mariée, bon gré malgré à Anders Svennsson. Peut-être un jour nous aurons à la sortir des griffes de cet être qui me semble fort peu recommandable. Je dois garder les agissements de ce Anders à l'oeil.

Au Ruathym, le 6 Éléasis 1374 : Moment marquant dans ma vie, j'ai uni mon destin à ma douce et forte Thornbiorn Ragnardothir.

Hauts faits :

- Découvert « l'Hildegarde » du Ruathym
- Marier la femme de mes rêves
- M'attirer les faveurs des anciens du Ruathym
- Fait retiré le bannissement décrété par les gens du Ruathym envers mon ancêtre et sa descendance (Moi) qui pesait sur « Harold le Rouge »

Échecs :

- Me suis pas vraiment attiré les faveurs de Ragnar père.

Probables nouveaux ennemis (par alliance)

Les helmites de l'Ordre du Glaive (New Amn / Amn). Ils ont été attaqués par le père de Thorbiorn, Ragnar et ce sans le consentement d'Aumark, 1^{ère} hache du Ruathym. Je ne sais pas s'ils savent que ce sont les norses du Ruathym. Ils soupçonnaient aussi le Luskan ou les Norses des Korinn Archipelagos. On se doute qu'ils savent car Ragnar aurait laissé s'échapper un navire des Helmites par mégarde. Je dois rapidement réfléchir à une parade au cas où ces Helmites s'en prennent au Ruathym.

Les helmites de l'ordre du glaive serait situé à New Amn dans l'ouest. Ce serait un nouveau continent. Les Helmites seraient le fer de lance de l'enrichissement de ce nouveau continent.

Personnages joueurs

Voici une liste des personnes qui ont croisés mon chemin. La plupart de ceux-ci sont, ou ont été, mes compagnons d'armes, des amis proches, des frères.

Godfrey

Ascendance	:	Humain
Location	:	??? / Winterhills
Classe	:	Druide
Occupation	:	Protecteur de l'arbre d'Igdrasil, dresseur d'animaux.
Description	:	Habillé de peau de bêtes et un chapeau de tête de loup.

Histoire : Godfrey, (oui oui, contrairement à nous, Norses, Godfrey n'a pas de nom de famille) est un être mystérieux, dont on ne connaît pas l'origine exacte. Il dit personnellement venir d'un autre monde, laissant la majorité du clan de Winterhills perplexe quant à ses dires (Moi je le crois sur parole). Serait venu en Toril dans un petit village Shou en étant aspiré par un vortex créé par les mages rouges de Thay qui auraient anéanti son monde d'origine. De tous les étrangers qui foulent les terres du Nordmark, Godfrey est celui qui passe le plus inaperçu parmi les norses, de par son allure, son habillement, ses manières. Il n'a certainement pas la carrure d'un norse typique, mais il passe volontiers pour un shaman de clan. Et tout le monde à Winterhills aime bien son loup. Il est reconnu pour prendre soin des animaux.



Xavenas Cordithas †

Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	???
Classe	:	Sorcerer
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Il est le fils de Brunhilde Haroldothir. A été un de mes premiers compagnons d'armes. Selon moi, m'as trahi puisqu'il n'est pas revenu pour nous aider et a choisi la facilité. La raison profonde est que j'ai perdu plus qu'un frère d'arme mais je ne me l'avoue probablement pas.



Schmerk Finnigan

Ascendance : Halfling
Location : Secumber / Winterhills
Classe : Mage / Wild Mage
Occupation : Scribe, Teneur de livre, Traducteur
Description : Petit, calme pour une petite personne, Il a le regard d'un bleu vif et intelligent. Il est tout habillé de bleu et a presque toujours avec lui ce grand bâton de bois.

Histoire : Parti de Secumber car son maître ne pouvait plus rien lui enseigner, il est parti à la recherche du maître de son maître : Thérapion, qu'il a sauvé de l'emprisonnement. De fil en aiguille, il a été amené à me rencontrer à Winterhills, alors qu'il avait de lui même trouvé une Ulfberth ! Ne vous méprenez pas sur sa taille. Ce petit homme est plein de ressource.



Deklut Grasshop

Ascendance : Hobgoblin
Location : ??? / Winterhills
Classe : Barde / Guerrier
Occupation :
Description :
Histoire :



Torvik Haroldson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	Ranger
Occupation	:	Chasseur / Pourvoyeur / Protecteur de l'arbre d'Igdrasil
Description	:	Environ 25 ans. Grand et de carrure Norse. Né le 29 Martel 1347. 6'3'', vêtu d'une armure de cuir légère. Ne porte pas la barbe. Chevelure longue et noire. Son arc et son armure sont rouges et noirs.
Histoire	:	A été témoin de la mort des nôtres et de la destruction du village original. Son père était le bras droit de mon propre père. Il est le petit-fils de Seigfrid, et mon plus fidèle compagnon d'arme. Après la destruction du village, il a bourlingué plusieurs mers de la région avec divers équipage, d'abord en tant que matelot, puis marin, et a gravi les échelons jusqu'à devenir navigateur lui-même. Il s'est rapidement signalé comme habile archer, grand talent qu'il met en oeuvre depuis que je le connaît !



Soraliss Lerent

Ascendance : Demie-Elfe
Location : Secumber / Winterhills
Classe : Prêtresse de Valkur (Anciennement de Kossut)

Occupation :

Description :

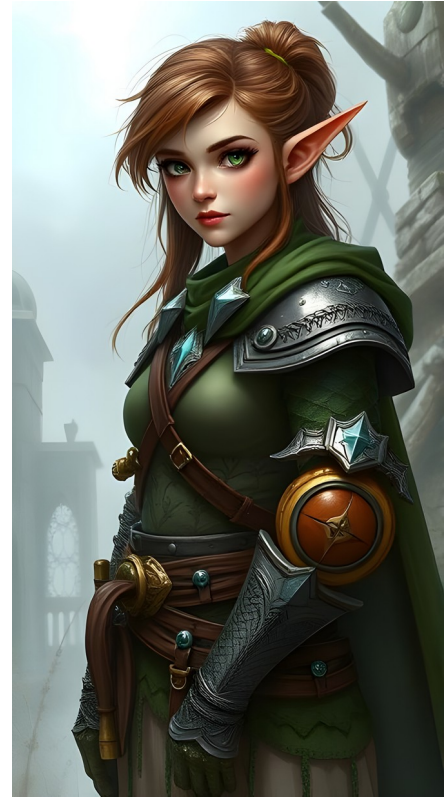
Histoire :

Perndant sa jeunesse, elle a grandi auprès de sa mère et de son maître, qui apparemment était un ancien membre des mages rouges de Thay. Elle n'a jamais connu son père. Son maitre, lui répétait toujours qu'elle aurait une importance énorme dans le monde, mais elle n'y croyait pas. Elle fût forcée par son maitre de partir de Secumber. C'est à ce moment des plus fortuis qu'elle fît la rencontre de Schmerck Finnigan et de sa joyeuse

troupe d'aventuriers alors que Soraliss cherchait à trouver un sens à sa vie. Au début , elle était réticente à les suivre (qui veut vraiment partir à l'aventure avec 2 nabots semblants sans ressources!!!). Mais avec le temps elle apprit à connaître les deux halflings et l'addition de Bheren apporta fort probablement un peu de crédibilité à la troupe ! Elle commença à s'attacher à la troupe d'aventurier malgré qu'elle n'aime pas trop le dire à voix haute.

Sa vie prit un autre tournant lorsqu'elle rencontra Thomas Wand, le version vieille, du futur. Il lui annonca, lui aussi, qu'elle avait un rôle crucial à jouer dans le déroulement des événements futur de ce monde. Cette rencontre lui permit d'ouvrir les yeux sur les événements qui s'enclenchaient devant elle, le chemin qui l'avait poussée dans les bras de Kossut, son enlèvement par son ancien maître, les paroles mielleuses que celui-ci avait prononcées pour la conduire sur le chemin du mal ...

Elle a donc prit en main le contrôle de sa vie. Pour la première fois elle sentit qu'elle devenait maîtresse de s propore destinée. Elle fît un virage à 180°, renia sa foi à Kossut et choisi un dieu qu'il l'inspirait elle... Elle puisa en elle la force de renier Kossut, le dieu impur et telle une vague, puissante, constante, comme l'océan c'est l'appel de Valkur qui se



présenta à elle. Tout de suite elle sentit la puissance de la connexion entre elle et le Dieu des marins, qui la guiderait à bon port. Elle dit ne pas encore comprendre toute la puissance de cette connexion qu'elle a avec Valkur, mais a compris maintenant vers qui dédier toute sa dévotion. Son nouveau dieu ainsi que ses compagnons d'armes l'ont amenée à nous rencontrer les Norses qui semblent également suivre la voie sur laquelle Valkur a poussé Soraliss. Depuis elle nous suit, et se bats à nos cotés, à sa manière toute particulière. Elle semble être heureuse de se battre pour nous, adore la mer, participe grandement à la communauté Norse. Elle a été particulièrement d'une grande aide au premier hiver de notre communauté en fournissant nourriture en quantité abondante. Lors d'un épisode plutôt violent dans les Moonshea island, elle a survécue à une attaque d'un archidiabole.

Dans un autre épisode marquant de sa vie, elle s'est sacrifiée pour son jarl, afin de sauver sa promesse. Elle en est décédée, mais par un grand miracle, son dieu, Valkur est intervenu (grâce à l'intervention d'Aegia auprès de celui-ci), et a fait revenir celle-ci d'entre les morts.

Edmund Morou †

Ascendance	:	Humain
Location	:	(Maison de Feinor) / Winterhills
Classe	:	Mage
Occupation	:	
Description	:	Jeune mage inexpérimenté ... et ça transparaît malheureusement. Le voyage Norse va le fortifier, il deviendra un homme !!!
Histoire	:	Mage présenté par le tétarch Faynard. Avait pour mission de surveiller le niveau de santé de Thérapion. Je crois que Thérapion l'a envoyé avec nous pour le former à la vie d'aventurier, et par le fait même, l'enlever de sur ses épaules. Son manque d'expérience l'aura malheureusement tué.



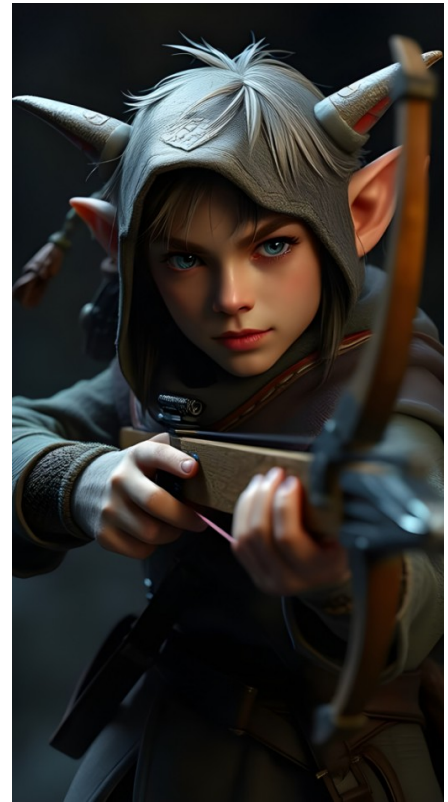
Anastria Neres

Ascendance	:	Elfe (Moon-elfe)
Location	:	Everlund
Classe	:	Guerrier / Mage
Occupation	:	Fabricante de Parchemins / Diplomate
Description	:	Cheveux gris / blanc. Grande et élancée, yeux verts, traits délicats, mais caractérielle.
Histoire	:	A étudié l'art mystique après s'être rendu compte que la vie de guerrière n'était pas pour elle et a suivi sa formation auprès de son mentor Sperethiel. Elle a été envoyée au Nordmark pour s'enquérir de la santé de Thérapion et de créer une alliance avec nous et les elfes d'Everlund.



Wilhorn Pieds-Velus

Ascendance	:	Halfling
Location	:	Secumber / Winterhills
Classe	:	Voleur
Occupation	:	Éclaireur en combat
Description	:	
Histoire	:	Rejeté par sa propre famille (à cause de sa propension à disparaître et revenir avec une richesse douteuse) s'est vu offrir de devenir un des compagnons d'aventure de Schmerk Finnigan. Depuis, il le suit dans ses aventures.



Ilkan « Fearless » Thuliaga

Ascendance	:	Demi-Géant (Goliath)
Location	:	
Classe	:	Guerrier / Guerrier Psionic
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Ilkan vient d'une troupe de semi-géants que l'on retrouve non loin de la côte des épées. Il aurait apparemment décidé de s'éloigner des siens car il lui semblait ne rien pouvoir apprendre de plus des siens dans sa quête de puissance. Il est donc parti en aventure exploratoire, afin de trouver sa raison d'être et se mesurer au monde qu'il l'entoure afin de se prouver à lui-même qu'il peut avoir un impact dans ce monde.



Harold Turlusson

Ascendance : Humain
Location :
Classe : Barde
Occupation :
Description :
Histoire :

Kargun Ulfarsson †

Ascendance	:	Nain
Location	:	
Classe	:	Prêtre
Occupation	:	
Description	:	Nain à la peau bronzée, aux cheveux roux et aux yeux verts
Histoire	:	Fût mon compagnon d'arme dans mes premières aventures. Est malheureusement décédé dans les mines d'Haroldsberg.



Bheren Urlafsson

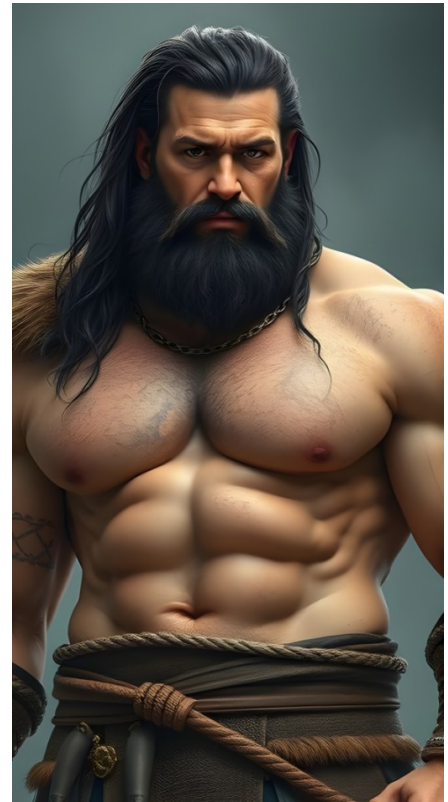
Ascendance : Humain (Norse)
Location : Uluvin (Orphelinat) / Winterhills
Classe : Guerrier / Guerrier psychique
Occupation :
Description : Grand, cheveux noirs avec les yeux noirs.

Histoire : Admis très jeune dans un orphelinat, il a été élevé par une famille d'Uluvin. A par la suite été engagé par un vieux guerrier et tous deux sont partis pour Secumber. A été engagé par la suite par Schmerk Finnigan qu'il a suivi dans plusieurs de ses aventures. Celui-ci a dû quitter le Nordmark suite à de malencontreux événements survenus lors de la mission de récupération de l'Ulberth familiale. Apparemment, quelque chose se serait passé et depuis, Bheren serait aux prises avec rien de moins que Cyric. Depuis cet événement, pour Bheren, le banni définitivement le culte de Cyric sur ses terres dans l'espoir d'y revoir Bheren.



Ulfgard Urlafsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	Guerrier / Guerrier Ursidé
Occupation	:	Forgeron (Armes d'acier) Champion du Jarl
Description	:	Grand, cheveux noirs avec les yeux noirs.
Histoire	:	Présent lors du recrutement des frères Haroldson (Erik et Gunnar). Est devenu mon champion du Nordmark. Reconnu pour sa faculté à se transformer en ours violent. Il est également reconnu et apprécié pour sa compétence en stratégies martiales.



Personnages Non-joueurs

Aegia

Ascendance	:	
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	On le trouve souvent sous la forme d'un corbeau.
Histoire	:	Puissant sorcier, il nous a fait sortir du Valhalla, et nous suit depuis un bon bout de temps. Nous a aidé à la bataille des plaines de Winterhills.



Agnar

Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	
Classe	:	Swashbuckler
Occupation	:	Agent pour les Green-thieves
Description	:	
Histoire	:	A battu mon champion en combat singulier. Connaissant mon champion, je sais qu'il aura un jour sa revanche.

Ardrax

Ascendance	:	
Location	:	Helm's hold
Classe	:	
Occupation	:	Chef des griffons pourpres
Description	:	
Histoire	:	Battu et humilié à la bataille des plaines du Nordmark. Chef de la compagnie des gardiens de Heaume, près de Neverwinter à Helm's hold (Monastère de Helm).

Ragnar Aumarksson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Ruathym
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Il est le fils de la 1ère hache du Ruathym. Il a l'ambition de fédérer les nations Norses.

Auric

Ascendance	:	
Location	:	Waterdeep
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	

Rudolphe Anakyl

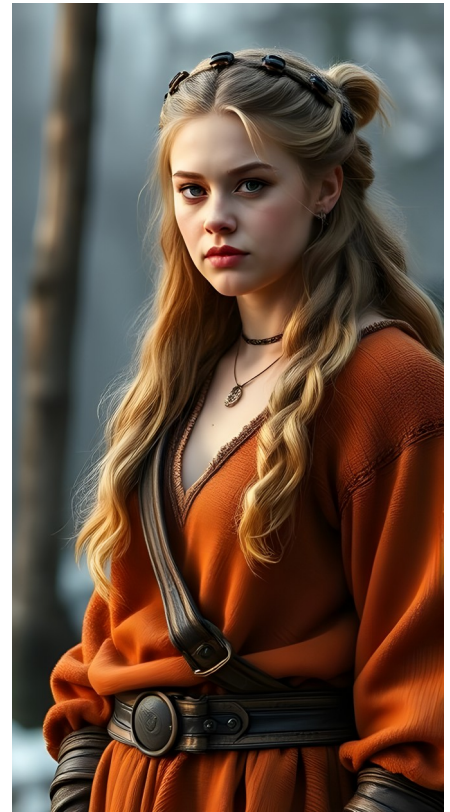
Ascendance	:	Humain
Location	:	Amphail
Classe	:	
Occupation	:	(Sire)
Description	:	
Histoire	:	Possède des terres dans la région d'Amn. Il possède également un vignoble et des chevaux. Cet homme est très réputé dans la région.

Gustav Bjornsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Herboriste
Description	:	
Histoire	:	A quitté le Gundarlun suite à la proposition du prêtre Wulfric et est venu s'installer à Winterhills.

Cunégonde Borgdothir

Ascendance	:	Humaine (Norse)
Location	:	Seawolf city
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Fille du Jarl Borg Turluson. Elle m'a été offerte en mariage en gage d'alliance entre le Nordmark et le Norheim.



Bjorn Borgsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Seawolf city / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Guild Leader
Description	:	
Histoire	:	Fils de Borg Tuluson (Jarl). A fondé à Winterhills la guilde marchande de La Compagnie des Loups d'hiver. Possède 50% des parts de la guilde.

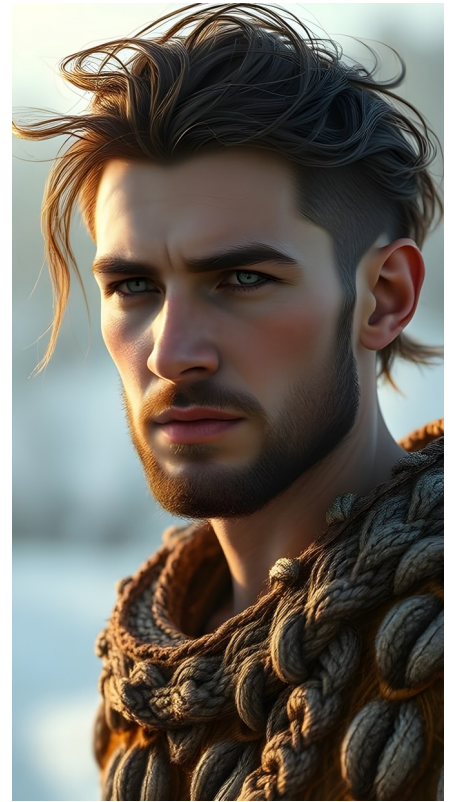


Torvald Borgsson

Ascendance : Humain (Norse)
Location : Norheim
Classe :
Occupation :
Description : Neveu du Jarl Borg Turlusson
Histoire :

Svart Bortigsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Dalheim
Classe	:	
Occupation	:	Jarl
Description	:	
Histoire	:	Vassal du roi Sven du Norheim. Jusqu'à maintenant, il n'a pas la bravoure légendaire propre à la moyenne des Norse. Les hommes de du Jarl Borg l'ont d'ailleurs fortement remarqué.



Gunthar Brothsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Potier
Description	:	
Histoire	:	A la proposition du prêtre Wulfric est venu s'installer à Winterhills. A fondé avec Bjorn Borgsson la guilde marchande de La Compagnie des Loups d'hiver. Possède 10% des parts de la guilde.



Brunhelda

Ascendance	:	Humaine, Norse
Location	:	Iles d'Oman
Classe	:	
Occupation	:	Entourage diplomatique de Ulf le Rouge (Pince des iles d'Oman).
Description	:	Très jolie blonde.
Histoire	:	Elle m'a accosté pour m'informer des intentions de Ulf le rouge et proposer une alliance.

Eladra Cassalenter

Ascendance	:	
Location	:	Waterdeep
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Est venue à Winterhills pour faire des propositions d'affaires.

Dagmar

Ascendance : Humain (Norse)
Location : Iles d'Oman
Classe :
Occupation : Roi des Iles d'Oman
Description :
Histoire :

Lars Dagmarsson

Ascendance : Humain (Norse)
Location : Iles d'Oman
Classe :
Occupation : Prince des Iles d'Oman
Description : 15 ans.
Histoire : Fils du roi Dagmar. Aligné sur la gouvernance du roi, son père.

Olaf Dagmarsson †

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Iles d'Oman
Classe	:	Barbare
Occupation	:	Prince des Iles d'Oman
Description	:	
Histoire	:	Fils aîné du roi Dagmar âgé de 25 ans. Radicalement opposé à la gouvernance de son père. En forte compétition avec Ulf, son frère. Ses méthodes sont rudes et violentes voir impitoyable. Il a déjà tenté d'assassiner son frère Ulf. A tenté à nouveau d'assassiner son frère sans succès. A assassiné le jeune Rourik, fils du roi Svenn du Norheim. S'est associé à des démons afin d'assouvir sa soif de pouvoir et d'arriver à ses fins. Est décédé de notre main justicière à Hammerstaad.

Ulf Dagmarsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Iles d'Oman
Classe	:	
Occupation	:	Prince des Iles d'Oman
Description	:	
Histoire	:	Fils du roi Dargmar âgé de 22 ans. Opposé à la gouvernance de son père. En forte compétition avec Olaf, son frère. Olaf a tenté de l'assassiner à deux reprises, dont une fois en plein nuit lors de notre séjour à Hammerstaad. Il a survécu à cet attentat.

Ulric Dagmarsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Iles d'Oman
Classe	:	
Occupation	:	Prince des Iles d'Oman
Description	:	13 ans.
Histoire	:	Fils du roi Dargmar. Aligné sur la gouvernance du roi, son père.

Antigone Doreade

Ascendance	:	
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Chef de la phalange écarlate.
Description	:	
Histoire	:	Seul bataillon belligérant étant parti la tête haute lors de la bataille des plaines du Nordmark. Seul un échange verbal a eu lieu entre lui et moi. Il semble que les deux partis se craignaient et se respectaient à la fois plus qu'il m'est donné de penser. Conclusion : devant notre puissance norses, ils ont décidés de partir.

Gontrand de la main juste

Ascendance	:	
Location	:	
Classe	:	Paladin de Tyr
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Est venu porter un jugement sur la légitimité de Winterhills et du Nordmark.

Elbereth

Ascendance	:	Elfe (Sun-elfe)
Location	:	Evreska
Classe	:	Bladesinger
Occupation	:	Seigneur, Tétrarch d'Évreska
Description	:	
Histoire	:	

Arnould d'Élstermer

Ascendance	:	
Location	:	Waterdeep
Classe	:	
Occupation	:	Hérault de la région
Description	:	
Histoire	:	Est venu officialiser la fondation du Nordmark. Semble être notre allié.

Aleth d'Evreska

Ascendance	:	Elfe (Moon-elfe)
Location	:	Evreska
Classe	:	Bladesinger
Occupation	:	Sire
Description	:	
Histoire	:	A négocié avec le clan Haroldson le sort de Aust Nylo et Lia

Ernaxela

Ascendance : Elfe (Moon-elfe argenté)
Location : Silverymoon
Classe : Rôdeur
Occupation :
Description :
Histoire :

Feinor

Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Tétrarch.
Description	:	
Histoire	:	Est intervenu assez régulièrement de façon positive dans les affaires norses du Nordmark. A permis entre autre de sécuriser le Nordmark en tirant des ficelles diplomatiques à Waterdeep et en mettant fin aux menaces d'attaques du Nordmark dans ses débuts.



Gaetanyu

Ascendance	:	Humain
Location	:	Waterdeep
Classe	:	Guerrier
Occupation	:	Soldat
Description	:	
Histoire	:	Enfant orphelin que j'ai sauvé à l'époque où j'étais moine d'Ilmater et que j'ai envoyé à Waterdeep pour être formé en tant que soldat.



Faolun Gon

Ascendance	:	Humain
Location	:	
Classe	:	Moine de Loviatar
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Meurtrier de mon ami d'enfance. Était l'homme de main de Maître Shung Tsuay.



Lindir Greenleaf

Ascendance	:	Elfe (Moon-elfe)
Location	:	Evreska
Classe	:	Barde
Occupation	:	
Description	:	Possède un luth.
Histoire	:	Compagnon de Sir Aleth d'Evreska, a combattu à mes côtés.

Ingrid Hagen

Ascendance	:	Demie-Elfe
Location	:	??? / Winterhills
Classe	:	Druide
Occupation	:	
Description	:	Blonde aux yeux verts émeraude, une peau beige lumineuse.
Histoire	:	Ingrid est ma cousine. Elle a ré-instauré l'arbre d'Igdrasil dans Winterhills et a contribué à la protection du village. Elle a également fondé un cercle duidique.



Brunhilde Haroldsdothir

Ascendance	:	Humaine (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Volva
Description	:	
Histoire	:	A deux enfants connus, Xavenas et un autre. Destinée à être volva de mon clan du temps de mon père. Elle a fui ses responsabilités pour une aventure avec un elfe.



Hedda Haraldsdothir

Ascendance : Humaine (Norse)
Location : Luskan
Classe :
Occupation :
Description :
Histoire : Ma soeur que je n'ai jamais revue, elle est mariée à un Luskan.

Axerling Haroldson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Haroldsberg
Classe	:	Paladin de Helm
Occupation	:	Baron d'Haroldsberg, Warden du Nordmark
Description	:	
Histoire	:	Mon frère. A été récupéré par les Helmites suite à la destruction de notre village d'enfance. A acquis des terres dans la région du Nordmark grâce à sa collaboration dans l'érection d'une nation Norse entre Waterdeep et Neverwinter. Notre Nordmark adoré. Merci mon frère d'être à mes côtés.



Erik Haroldson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Spymaster
Description	:	
Histoire	:	A vécu une bonne partie de sa vie en esclavage. Il s'est évadé de ses bourreaux et je l'ai recruté. Suite à une aventure malencontreuse dans les Moonshae Island, il est disparu. Après d'intenses recherche, nous avons fini par le retrouver, prisonnier de démons. Après que Gunnar aie la pièce d'un diable, secrètement conservée par celui-ci, nous avons obtenu sa libération. Erik semble transformé par son expérience.



Gunnar Haroldson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Je l'ai recruté avec son frère, il est mon demi-frère. Suite à la disparition de son frère Erik, Gunnar, tout comme son frère, a été grandement transformé par cette expérience. Il a commencé à faire confiance à Soraliss et essaie de travailler sur lui-même afin de recouvrir la parole.



Harold Haroldson

Ascendance : Humain (Norse)
Location : Winterhills (Ancien village)
Classe : Guerrier
Occupation : Ancien Jarl
Description :
Histoire : Mon père.

Seigfried Haroldson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	Vieux
Histoire	:	A combattu aux cotés de mon père, qu'il a connu. A défendu par la suite au mieux, Hildegarde. Il est le grand-père de Torvik Haroldson.



Elsa Harnsdothir

Ascendance	:	Humaine (Norse)
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Tanneuse
Description	:	
Histoire	:	A la proposition du prêtre Wulfric est venue s'installer à Winterhills. A fondé avec Bjorn Borgsson la guilde marchande de La Compagnie des Loups d'hiver. Possède 10% des parts de la guilde.



Garspard de Jumonville

Ascendance	:	Humain
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Cartographe
Description	:	
Histoire	:	Premier à cartographier la région du Nordmark.

Kavar

Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	Silverymoon
Classe	:	Rôdeur
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	

Kedos

Ascendance	:	
Location	:	Waterdeep
Classe	:	Mage
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Mage pas trop stratégique qui a « permis » à Thérapion d’obtenir un artéfact divinatoire puissant. La dernière fois où il a été aperçu, il serait devenu pratiquement fou.

Alicia Kendrick

Ascendance	:	Humaine (Celte)
Location	:	Callydir
Classe	:	Druidesse
Occupation	:	Haute-Reine
Description	:	
Histoire	:	

Kerji

Ascendance	:	Humain
Location	:	
Classe	:	Mage du Zentharim
Occupation	:	
Description	:	Cheveux brun ternes, mi-long. Il a les yeux brillant avec un brin de folie dans le regard.
Histoire	:	Rencontré une première fois dans Hildegarde. Deuxième rencontre à Soubar dans la quête de la récupération du médaillon.

Lia

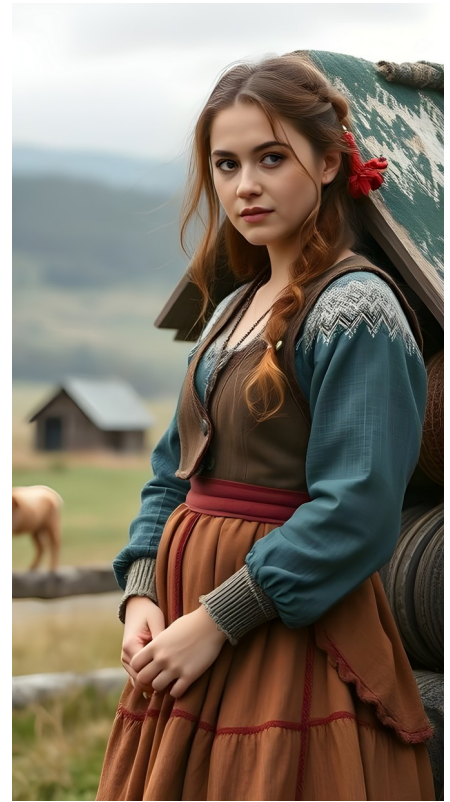
Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Travailles pour les Green-Thieves
Description	:	
Histoire	:	Compagne de voyage de Aust Nylo. Elle et Aust Nylo sont maintenant persona-non-gratae sur les terres du Nordmark.

Aumark Lithyl

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Ruathym
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	Agé de 60 ans.
Histoire	:	Il est la 1ère hache du Ruathym. Gère son royaume en traditionnaliste. Il a deux frères dont je ne connais pas le nom. C'est un traditionnaliste. Il mène son peuple tel un sage. Malheureusement, il est malade et sent sa mort proche. Throbiorn est proche de lui. En froid (c'est peu dire) avec son fils qui n'a aucun respect pour lui.

Emiltrude Leifdothir

Ascendance	:	Humaine Norse
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Couturière
Description	:	Début vingtaine, grande et blonde.
Histoire	:	A la proposition du prêtre Wulfric est venue s'installer à Winterhills. A fondé avec Bjorn Borgsson la guilde marchande de La Compagnie des Loups d'hiver. Possède 5% des parts de la guilde.



Malgrif

Ascendance : Humain
Location : Waterdeep
Classe : Magicien (Téléportation)
Occupation :
Description :
Histoire :

Uthred Magnussen

Ascendance : Humain (Norse)
Location : Illusk (Luskan)
Classe : Guerrier
Occupation :
Description : Fils de Jarl du clan du Corbeau (Clan Magnussen)

Histoire : Uthred est l'un des trois frères du clan Magnussen (Le clan des corbeaux) qui ont fondé Illusk. Leur père était le gardien de l'une des 10 Ulfberth. Malheureusement, suite à leur aventures de pillages, ayant croisé et volé le trésor d'un dragon, celui-ci se vengea et vola les trésors familiaux du clan, incluant une tablette (Ashura) et l'ulfberth du clan. Leur père perdit la vie également lors de cet évènement.

Ce qui attira la honte et la déchéance du clan du corbeau. L'essence d'Uthred existe toujours aujourd'hui, celui-ci tentant de retrouver son honneur perdu. Son essence est prisonnière d'une épée, (qui actuellement est en notre possession). Uthred a également deux autres frères : Knuth et Harald.

Il semblerait finalement qu'on aurait in-extremis sauvé son âme (via l'intervention d'Aegia alors que des diables sont venus récupérer son âme.



Marlow †

Ascendance	:	
Location	:	Neverwinter
Classe	:	
Occupation	:	Représentant minier
Description	:	
Histoire	:	A engagé des mercenaires pour nous chasser de Winterhills et de Haroldsberg et par le fait même, mettre fin au Nordmark. Serait mort de la main d'Erik Haroldson.

Torshtein Mirarsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Seawolf city / Winterhills
Classe	:	Barde
Occupation	:	Diplomate de Winterhills
Description	:	
Histoire	:	Était dans le clan des Seawolves. Il a décidé de me suivre dans mes aventures afin de décrire mes exploits. Torshtein a survécu à deux tentatives d'assassinats. On cherche toujours celui qui a cautionné ses deux tentatives.



Mistivite

Ascendance	:	Demi-Elfe
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	(Seigneur) Chef des green thieves
Description	:	A un air plus que suffisant.
Histoire	:	Première rencontre à Soubar lors de la deuxième rencontre avec le mage Zentharrim Kergi. A été réprimandé par les représentants elfes de la Tétrarchie.

Murnmir

Ascendance	:	Human (Norse)
Location	:	Threlloch
Classe	:	
Occupation	:	Jarl de Threlloch
Description	:	
Histoire	:	

Nori

Ascendance	:	Demi-Orc
Location	:	Winterhills
Classe	:	Guerrier
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	A gagné le respect des norses en battant Gunnar en combat singulier.



Aust Nylo

Ascendance	:	Elfe (Wood-elfe)
Location	:	
Classe	:	Voleur
Occupation	:	Travaillles pour les Green-Thieves
Description	:	
Histoire	:	A déjà été mon compagnon d'arme lorsque j'étais encore moine. Nous nous sommes revus alors que lui et Lia étaient pouchassés par des créatures, je les ai sauvés et accueillis. Ceux-ci m'ont trahi en volant mon médaillon. Ils ont été rattrapés dans une vieille auberge de Soubard. Le seigneur Aleth d'Evreska et le Seigneur Mistivite les ont sauvés tout les deux d'une mort certaines. Lui et Lia sont maintenant interdits à vie de se retrouver sur les terres du Nordmark sous peine d'être exécutés.

Brethen Olafsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	
Occupation	:	Meunier
Description	:	
Histoire	:	A la proposition du prêtre Wulfric, est venu s'installer à Winterhills



Manuel Ortega

Ascendance	:	
Location	:	Helm's Hold
Classe	:	
Occupation	:	Chef des paladins de Helm, l'ordre du glaive.
Description	:	
Histoire	:	Battu et humilié à la bataille des plaines du Nordmark. Ses unités furent parmi les premières à être décimées.

Polyniac

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Gundarlun
Classe	:	
Occupation	:	Marchand
Description	:	
Histoire	:	Il est mon contact à la compagnie du vent de l'ouest. Est mon prospect dans la région.

Bulliwif Ragnarsson †

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Ruathym
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Il est le fils de Ragnar Aumarksson et frère de Thorbiorn Ragnardothir. Est tombé vaillamment au combat pendant la défense de Hildegarde. Il nous regarde sûrement du Valhalla.

Ragnar Ragnarsson

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Ruathym
Classe	:	
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Il est le fils de Ragnar Aumarksson et frère de Thorbiorn Ragnardothir.

Torshtein Ragnarsson

Ascendance : Humain (Norse)

Location : Ruathym

Classe :

Occupation :

Description :

Histoire : Il est le fils de Ragnar Aumarksson et frère de Thorbiorn Ragnardothir.

Thorbiorn Ragnardotir

Ascendance : Humaine, Norse
Location : Ruathym
Classe :
Occupation : Princesse du Ruathym.
Description : Grande blonde aux yeux bleus perçants. Elle est une femme déterminée.

Histoire : Fille de Ragnar, je suis tombé secrètement amoureux d'elle dès notre première rencontre. Elle n'est jamais partie de mes pensées. A fourni l'arbre d'Igdrasil planté à Winterhills. Elle a pour quête la recherche des Ulfberths pour la gloire des Norse. Nous avons donc un projet commun. A été enlevée lors d'une mission dans le Norheim par des dragonborns alors qu'elle devait distribuer des ceps d'Igdrasil aux nations norses des Moonshea Isles. Sa soeur a été promise au prince Anders mais je ne laisserai pas tomber dans les mains de ce sombre individu.

Elle m'a épousée le 6 Élénas de l'an de grâce 1374 et ainsi devenue ma compagne, mon soutien, la source de mon espoir d'un futur meilleur pour les Norse.

Elle a deux autres frères et deux autres soeurs dont je ne connais pas le nom.



Renanera

Ascendance : Demi-Elfe
Location : Silerymoon
Classe : Barde
Occupation :
Description :
Histoire :

Fu Setian

Ascendance : Humain
Location :
Classe : Moine
Occupation : Maître moine d'Ilmater
Description :
Histoire :

Hafdam Sigurdsson

Ascendance :
Location :
Classe : Barde
Occupation :
Description :
Histoire :

Sperethiel

Ascendance : Elfe (Moon-elfe)
Location :
Classe : Mage
Occupation : Tétrarch. Mentor d'Anastria Neres
Description :
Histoire :

Svenn

Ascendance	:	Humain, Norse
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Roi du Norheim, Jarl d'Hammerstaad
Description	:	
Histoire	:	Roi du Norheim, le jarl Borg est son sujet.



Anders Svennsson

Ascendance : Humain, Norse
Location : Norheim
Classe :
Occupation : Prince du Norheim
Description : (LE)
Histoire : Fils du Roi Svern



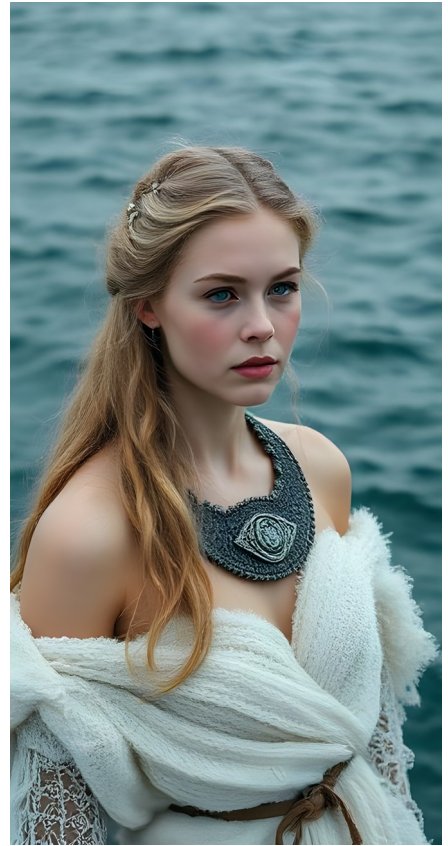
Rourik Svennsson †

Ascendance	:	Human (Norse)
Location	:	Norheim
Classe	:	
Occupation	:	Prince
Description	:	Jeune de 14 ans
Histoire	:	A été lâchement et brutalement assassiné par Olaf Dagmarsson. L'humiliation a été totale pour le roi Sverinn. Soraliss a tenté sans succès de le ramener à la vie mais les démons associés à Olaf Dagmarsson ont fait échouer la tentative.



Thalie Svenndothir

Ascendance	:	Human (Norse)
Location	:	
Classe	:	
Occupation	:	Princesse du Norheim
Description	:	
Histoire	:	Promise en échange d'une alliance avec le Norheim (Vassalité). J'ai cru remarquer qu'Ulfgard la trouve plutôt jolie.



Ithyll Talltree

Ascendance	:	Elfe (Moon elfe)
Location	:	
Classe	:	Ranger (Archer)
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	A combattu à mes cotés. C'est un compagnon d'arme de Sir Aleth d'Evreska.

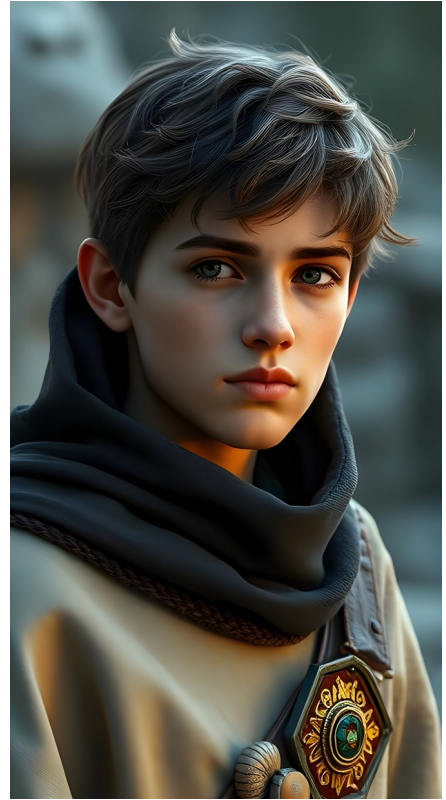
Thérapie

Ascendance	:	Humain
Location	:	Waterdeep / Winterhills
Classe	:	Magicien (Divination)
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	M'as aidé à retrouver le médaillon perdu des Haroldson. Habite actuellement dans le Nordmark afin de se protéger.



Shin Tsin †

Ascendance	:	Humain
Location	:	
Classe	:	Apprenti Moine
Occupation	:	
Description	:	
Histoire	:	Mon grand ami de jeunesse. Il m'a permis de survivre à mon traumatisme de jeunesse et retrouver un équilibre certain dans ma vie. Un jour, je retrouverai Faolun et le vengerai.



Shung Tsuay †

Ascendance	:	Humain
Location	:	
Classe	:	Moine d'Ilmater déchu.
Occupation	:	Maître enseignant.
Description	:	
Histoire	:	Enseignant des techniques de combat des moines. On le soupçonne de n'avoir jamais été véritablement un moine d'Ilmater. A tenté de voler les secrets du monastère. Est mort de ma propre main lorsque j'étais adolescent.



Borg Turlusson

Ascendance	:	Humain, Norse
Location	:	Seawolf
Classe	:	
Occupation	:	Jarl des Seawolves
Description	:	
Histoire	:	S'est vaillamment battu lors de raids contre des pirates dans la région du Rottesheim. A restitué une part du butin prélevé des pirates au Rottesheim.

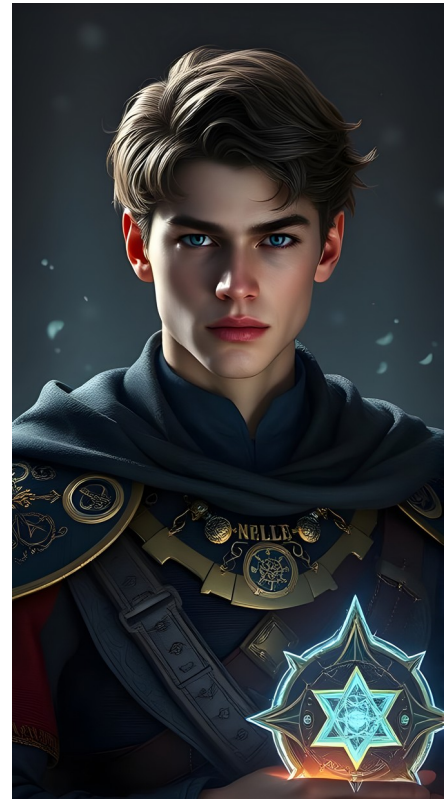


Torvald [Turlusson ???]

Ascendance : Humain (Norse)
Location :
Classe :
Occupation :
Histoire : Neveu du Jarl Borg Turlusson.

Thomas Wand

Ascendance	:	Humain
Classe	:	Mage / Chronomancer
Occupation	:	Noble de Waterdeep
Description	:	
Histoire	:	Apprenti / allié de Feinor. Il ne doit pas savoir qu'il devient chronomancier dans le futur.



Wulfric

Ascendance	:	Humain (Norse)
Location	:	Gundarlun / Winterhills
Classe	:	Prêtre de Tempus
Occupation	:	Enseignant, Haut-Prêtre du Nordmark
Description	:	
Histoire	:	Enseignant des techniques de Raging, prêtre de Tempus dans le Nordmark. A été recruté par moi-même.



Chroniques de Bjork Ginungagap Haroldson

Les chaînes d'Ilmater

Chapitre I – Le vent des cendres

Le vent du matin passait à travers les murs de pierre froide du monastère de la Main Bénie. Il portait avec lui l'odeur salée de la mer, mêlée aux souvenirs fanés d'un village réduit en cendres. Bjork Haroldson, assis en tailleur dans la salle de méditation, gardait les yeux fermés, mais son esprit, lui, errait loin d'ici. Il revoyait les flèches flamboyantes s'abattant sur les toits de chaume, les silhouettes en armure d'or et d'argent foulant les champs de son enfance. Les paladins de Helm n'avaient laissé que la suie et les cicatrices.

Depuis huit ans, le monastère était devenu sa prison de pierre... et son seul refuge.

— Ton souffle est agité, frère, dit une voix douce à sa droite. Tu dois laisser les souvenirs derrière toi.

Bjork entrouvrit les yeux et croisa le regard calme de Shin Tsin, son ami de toujours — ou du moins, depuis ce jour d'hiver où on l'avait jeté sur les marches du monastère à l'âge de onze ans. Shin était déjà là. Il avait été son premier sourire, sa première épaule, son frère dans l'ombre et la lumière.

— Tu dis ça parce que tu ne te souviens pas, répondit Bjork, la mâchoire serrée.

— Non. Je dis ça parce que j'ai appris à survivre.

Ils restèrent en silence un instant, puis le claquement sec d'un bâton brisa l'instant.

Maître Shung Tsuay entra dans la pièce, drapé dans sa robe rouge et ivoire. Son visage lisse et serein était celui d'un moine exemplaire, mais ses yeux... ses yeux ne connaissaient ni miséricorde, ni compassion. Seulement le contrôle. La peur. La dissimulation.

— Debout. Tous les deux. Vous n'avez pas le luxe de la contemplation stérile. L'entraînement n'attend pas.

À ses côtés se tenait Faolun Gon, le sourire moqueur vissé aux lèvres. Plus âgé, plus fort, plus surnois aussi. Il était le disciple favori de maître Shung, et son ombre obéissante.

Chapitre II – Le goût du sang et de la pierre

La cour d'entraînement résonnait sous les coups. Les bâtons s'entrechoquaient, les poings fendaient l'air, et parfois, la chair céda. Bjork et Shin s'entraînaient avec une intensité qui trahissait leur rage contenue. Maître Shung les observait comme un sculpteur son marbre — prêt à briser pour mieux façonner.

— Faolun, montre à ces deux rustres ce qu'est la discipline, ordonna-t-il.

Faolun n'attendit pas. Il attaqua Bjork avec une précision cruelle, ne visant pas la victoire, mais l'humiliation. Quand Bjork tomba au sol, le souffle coupé, Shung rit doucement.

— Vous êtes faibles parce que vous ne souffrez pas assez. Ilmater a souffert pour le monde. Vous, vous souffrirez pour devenir dignes.

Mais dans l'ombre du monastère, Maître Fu Setian, gardien discret des traditions sacrées, observait. Il connaissait les signes. Quelque chose dans l'aura de Shung Tsuay suintait la corruption. Il le sentait, comme une odeur de pourriture sous un parfum de rose.

Chapitre III – Ce que cachent les murs

Les jours passaient au rythme des prières, des chants sacrés, et des coups. Les murs du monastère résonnaient des paroles d’Ilmater, mais derrière chaque verset se cachait une tension, un malaise. Bjork le sentait. Et Shin aussi.

Une nuit, alors que le silence baignait les couloirs de pierre, les deux garçons se glissèrent hors de leurs cellules.

— Ce n’est pas une idée brillante, souffla Shin.

— Tu as dit toi-même que les prières sonnent creux, répondit Bjork. Il y a quelque chose de pourri ici. Il faut savoir quoi.

Guidés par la faible lumière d’une lanterne couverte d’un voile noir, ils traversèrent les couloirs interdits. Des lieux dont même les anciens moines parlaient à voix basse : les cryptes de la pénitence, les archives scellées, la salle aux chaînes. Des noms qui ne figuraient dans aucun chant sacré.

Derrière une vieille porte en bois noirci, ils découvrirent un escalier de pierre descendant profondément sous le monastère. À leur approche, des murmures anciens s’élevèrent — pas des voix, non. Des prières gravées dans la pierre elle-même, qui chantaient une promesse de souffrance et de salut.

Au fond, ils trouvèrent un symbole ancien, couvert de poussière et de sang séché : le Sceau des Neuf Chaînes, une relique oubliée liée au martyr originel d’Ilmater. Et là, dans l’obscurité, un livre les attendait. Épais, couvert de cuir tanné, il portait un nom effacé... mais dont les pages révélaient la vérité.

Shung Tsuay n’était pas venu pour enseigner. Il était à la recherche du Cœur de l’Épreuve, une relique capable de faire plier la volonté des dieux eux-mêmes, scellée dans les profondeurs du monastère.

Chapitre IV – Le prix de la lumière

Les semaines suivantes furent plus dures encore. Shung sentait que quelque chose lui échappait. Bjork et Shin évitaient ses questions, apprenaient en secret, s'entraînaient la nuit, répétaient les rituels oubliés pour comprendre la nature de la relique.

Mais rien ne pouvait les préparer à ce qui allait arriver.

Un soir, alors que la pluie fouettait les vitraux du monastère, Faolun surgit dans la cour avec un rictus inhabituel. Il attendait Shin. Un duel sans témoin. Sans règle.

— C'est entre toi et moi, marmonna Faolun. Depuis trop longtemps, tu me fais de l'ombre.

Shin tenta d'éviter le combat, mais Faolun, rapide comme un serpent, frappa sans pitié. Le combat fut bref. Brutal. Et fatal.

Quand Bjork arriva en courant, guidé par un cri déchirant, il ne trouva qu'un corps brisé sous la pluie, et l'écho du rire de Faolun s'évanouissant dans les ténèbres.

Shin était mort.

Et Faolun avait disparu, emportant avec lui une partie de l'âme de Bjork.

Chapitre V – Le feu sous la cendre

Il n'y eut pas de funérailles.

Shung affirma que Shin s'était enfui du monastère. Que la peur de l'échec l'avait consumé. Que la faiblesse l'avait tué.

Bjork n'écouta pas. Il savait. Il savait tout.

Il ne pria plus. Il ne parla plus. Il s'entraîna. Jour et nuit. Jusqu'à saigner. Jusqu'à ne plus pouvoir tenir debout. Jusqu'à ce que maître Fu Setian vienne à lui dans la salle d'entraînement, un regard grave sur le visage.

— Tu as vu la vérité, murmura le vieux maître. Il est temps que le feu sorte de la cendre.

Fu lui donna les dernières clés : les gestes sacrés oubliés, les enseignements cachés, le symbole de l'Épreuve. Et surtout, il lui transmit une phrase :

— Ilmater ne réclame pas la vengeance. Mais parfois... la souffrance doit cesser.

Chapitre VI – Le cœur et le sang

Le combat final eut lieu dans les profondeurs du monastère, là où tout avait commencé.

Shung, debout devant l'autel noir du Cœur de l'Épreuve, accueillit Bjork avec un sourire dénué d'âme.

— Te voilà donc. Tu penses pouvoir m'arrêter ? Toi, un enfant brisé ?

— Je suis brisé, oui, répondit Bjork. Mais mes chaînes sont devenues des armes.

Le combat fut terrible. Poings contre sorts, lumière contre ombre. Les murs tremblaient, les pierres pleuraient.

Dans un dernier cri, Bjork plongea son bras dans le feu du Cœur. Le pouvoir ancien s'enroula autour de lui, brûlant son âme sans la consumer. Il frappa.

Shung hurla, puis se tut. Son corps disparut dans les flammes du reliquaire. Le silence retomba.

Bjork s'écroula à genoux, le souffle court, le regard levé vers la voûte étoilée au-dessus du puits sacré.

Shin avait été vengé.

Dans le souffle du Nord

La neige crissait sous les bottes de cuir, et l'air vif mordait les joues comme les crocs d'un loup impatient. Le soleil d'hiver peinait à percer le voile laiteux des nuages, projetant une lueur froide sur les flancs escarpés des Montagnes des Épées. Trois silhouettes avançaient dans la poudreuse, chacune à sa manière.

Bjork Haroldson, le plus taciturne du groupe, ouvrait la marche. Drapé dans une houppelande de laine épaisse, le moine norse avançait avec une grâce silencieuse, presque irréelle. Son regard bleu acier balayait les hauteurs, attentif, concentré. Malgré son titre de chef du clan du Nordmark, il s'assurait toujours que les autres suivaient sans peine.

— Torvik, tu tiens le rythme ? demanda-t-il sans se retourner.

— Si je tenais pas, tu m'entendrais râler, répliqua une voix grave dans son dos.

Torvik Haroldson, le grand et fier archer, décocha un sourire narquois. Ses doigts jouaient machinalement avec une flèche, qu'il faisait danser entre ses doigts comme une pièce de monnaie.

— C'est pas moi qu'il faut surveiller, ajouta-t-il. C'est *l'autre*.

Ils se retournèrent en même temps.

Dix pas derrière, emmitouflé dans un manteau deux tailles trop grand et un bonnet qui pendait jusqu'au menton, Deklut Grasshop, hobgobelin de naissance et désastre ambulant par vocation, luttait avec une paire de raquettes qui s'étaient entortillées l'une dans l'autre.

— J'vais bien, hein ! J'fais ça pour m'échauffer ! grogna-t-il, en se redressant d'un bond maladroit avant de glisser et s'écrouler de nouveau dans un nuage de neige.

Bjork laissa échapper un soupir amusé et s'approcha pour lui tendre la main.

— Tu vas finir par te casser quelque chose, Deklut.

— Je m'entraîne pour fuir les dragons ! répondit le hobgobelin avec un grand sourire. Si je survis à ça, j'peux survivre à tout.

— Sauf à tes propres idées, marmonna Torvik.

Ils repartirent, non sans que Deklut ait, en trébuchant, lancé accidentellement une boule de neige dans la nuque de Torvik. S'ensuivit une bataille improvisée et bruyante, qui se termina par un cri lointain... et un grondement sourd.

Bjork fut le premier à s'arrêter.

— Chut.

Le silence revint aussitôt. Un autre grondement, plus proche cette fois.

Deklut, couvert de neige, leva un doigt.

— Dites... vous croyez que c'était mon estomac ?

Non. Ce n'était pas son estomac.

Un ours. Un énorme ours des montagnes, au pelage gris strié de blanc, venait d'apparaître entre deux sapins. Il grogna, flairant l'air, puis ses petits yeux sombres se posèrent directement sur Deklut, qui, paralysé, tenait encore une boule de neige.

— J'ai... j'ai pas touché sa tanière, promis, dit-il à voix basse.

L'ours chargea.

Bjork bondit sans hésiter, se plaçant entre le monstre et le hobgobelin. Son esprit s'étendit comme une lame invisible. Il projeta une onde psionique qui fit chanceler l'animal un instant, juste assez pour détourner son attention.

— Torvik ! cria-t-il.

Torvik, déjà en position, n'attendait que le bon angle. Sa respiration ralentit. Il banda son arc. Une flèche siffla.

L'ours poussa un râle puissant, puis s'effondra dans la neige.

Silence.

Deklut, toujours figé, cligna des yeux.

— Je suis vivant ?

Torvik haussa un sourcil.

— Grâce à l'ours. Il t'a trouvé trop indigeste.

Bjork posa une main sur l'épaule de Deklut.

— Tu es vivant, oui. Mais promets-moi de ne plus jamais lancer de boules de neige dans les montagnes.

Deklut hocha la tête, les dents encore claquantes.

— Promis. J'envoie que des cailloux maintenant.

La carcasse massive de l'ours reposait désormais sur le flanc, son souffle éteint. Le silence retomba, seulement troublé par le sifflement du vent entre les pins.

Bjork, encore en garde, se redressa lentement, son regard se posant sur Torvik.

— Tir parfait, dit-il avec un sourire discret.

Le jeune archer hocha la tête, l'air sérieux.

— Tu l'as retenu juste assez longtemps. On fait une bonne équipe.

Deklut, de son côté, s'était laissé tomber dans la neige, bras en croix.

— Est-ce que quelqu'un pourrait sculpter une statue de moi avec cette pose ? Pour commémorer l'instant où j'ai *failli* devenir un casse-croûte.

Bjork éclata d'un rire franc, chose rare.

— Je te la sculpterai moi-même si tu te tais une minute.

Ils installèrent un petit camp de fortune, à l'abri d'un promontoire rocheux. Torvik s'affaira à dépecer l'ours avec une précision méthodique tandis que Bjork allumait un feu, usant d'un souffle psychique pour concentrer l'oxygène et embraser plus rapidement les brindilles.

Deklut, enveloppé dans une couverture, sirotait un thé chaud préparé par Bjork, encore tremblant mais incapable de rester silencieux.

— Tu sais, Bjork... t'as un truc pour les tisanes. T'as jamais songé à ouvrir une auberge ? "Chez Bjork, le moine tisaneur".

— Si j'ouvre une auberge, je t'y attacherai au comptoir pour servir de panneau d'avertissement, répondit Bjork en souriant.

Torvik leva les yeux de sa besogne, une lueur moqueuse dans les yeux.

— Ou pour effrayer les clients.

— Hé, je suis *adorablement* effrayant ! protesta Deklut.

Le feu crépitait doucement, réchauffant leurs visages rougis par le froid. Bjork jeta un œil sur chacun d’eux, son regard s’adoucissant.

— Merci à vous deux. Pas pour la chasse, mais pour... être là.

Torvik leva les yeux, surpris.

— Tu vas bien ?

— Oui. Juste... Je sais que ce genre de moments, on les a rarement. Et je ne veux pas perdre de vue ce qui est important.

Il regarda Deklut, qui venait de s’endormir à moitié, la tasse encore en main.

— Même si l’un de nous finit toujours par attirer la colère d’une bête de la taille d’un char de siège.

Torvik esquissa un sourire. Puis il désigna l’ours du menton.

— Tu crois qu’on peut le fumer et le ramener au village ? Ça nourrirait les gars du Nordmark pendant au moins deux semaines.

— On le peut, confirma Bjork. Et on le fera.

Il se leva et posa une main sur l’épaule de Torvik.

— Mais c’est grâce à toi. Sans ton arc, je ne serais peut-être plus là pour boire ma tisane.

Torvik haussa les épaules, un peu gêné.

— C’est normal. Tu es notre chef. Et... mon ami.

Le vent soufflait toujours, mais il avait perdu de son mordant. Le feu chantait, et la nuit tombait lentement sur les flancs des montagnes. Ce n’était peut-être qu’une simple chasse d’hiver. Mais pour eux, c’était une petite victoire — contre la faim, contre la solitude, contre le froid du monde.

Et Deklut, qui venait de se réveiller en sursaut, ajouta :

— On est d’accord que c’est moi qui ai servi d’appât ? J’veux un pourcentage de l’ours.

Lettre à Thorbiorn

À Son Altesse, la Princesse de Ruathym,

Je prends le temps de vous écrire alors que les vents nous portent loin des côtes de Dalheim, là où le feu et l'acier ont tenté de faire plier notre volonté. Je vous écris non en tant que héros d'un récit qu'on colportera peut-être dans les tavernes, mais en tant qu'homme, et en tant que Jarl du Nordmark, qui vous a vue se dresser avec courage face au destin.

Je n'ai point agi par simple devoir diplomatique, ni par ambition politique. J'ai affronté les géants, défié les dragons et foulé l'antre d'un vénérable gardien, parce que votre sort m'importait plus que le mien. J'ai risqué ma vie non pour la gloire, mais pour vous, pour votre sœur, pour votre liberté.

Vous êtes noble de cœur autant que de sang, et je ne prétendrai jamais vous détourner de votre mission. Mais je vous en conjure : ne rejetez pas ceux qui marchent dans la même direction. Nos quêtes ne sont pas ennemies ; elles sont sœurs. Nos causes résonnent d'un même tambour, celui de la justice, de la paix et de l'avenir de nos peuples.

Je suis Jarl d'une terre rude et fière, forgée dans le givre et le vent du Nord. Je connais le poids des responsabilités, le silence des longues nuits où les décisions n'appartiennent qu'à nous. Mais je crois, sincèrement, que nous serions plus forts ensemble. Que nos deux terres, nos deux volontés, nos deux âmes, unies, pourraient accomplir ce qu'aucune force seule ne saurait.

Je n'ignore pas votre froideur. Je la respecte même, car elle cache sans doute plus de douleurs qu'aucune couronne ne pourrait porter. Mais je vous tends ma main, avec sincérité et respect. Non pour vous retenir, mais pour marcher à vos côtés.

Avec tout l'honneur et la loyauté d'un Jarl,

Bjork Haroldson

Jarl du Nordmark

Les Cendres d'Émeraude

Une nouvelle de vengeance et d'éveil, dans les ombres de Faerûn.

Le ciel avait saigné ce jour-là.

Dans les vallées verdoyantes d'Elandor, les forêts anciennes tremblaient. Les pins pleuraient leur sève. Les vents portaient des hurlements arrachés aux pierres elles-mêmes. Ce monde, vibrant de vie et de magie ancestrale, était mis à feu par des mages venus d'un autre plan. Des hommes en robes rouges, les yeux noyés de pouvoir, commandant aux flammes, au vide, à la dévastation.

Les mages rouges de Thay.

Ils ne cherchaient pas à conquérir. Ils fouillaient. Ils sondaient la terre, les arbres, les esprits, à la recherche d'un artefact oublié, d'une essence primordiale que le monde d'Elandor gardait depuis la nuit des temps. Et ce qu'ils ne trouvaient pas, ils le réduisaient en cendres.

Godfrey, druide du Cercle d'Écorce, fut l'un des derniers à tenir. Il convoqua les pluies, éveilla les colosses de pierre, souleva les racines comme des armes. Mais l'ennemi était innombrable. Organisé. Cruel. Quand les clairières sacrées furent profanées, quand les sources furent corrompues, il ne restait plus que le feu.

Et un portail.

Alors que tout tombait, il vit un mage rouge, plus jeune que les autres, mais plus ambitieux encore, refermer les doigts sur un talisman. Vharzal. Ce nom gronda dans l'âme de Godfrey. Le mage rouge traversa le portail en riant d'un air sombre. D'un bond, Godfrey se jeta à travers le portail, guidé par la rage. Et le vortex l'avala.

Quand il ouvrit les yeux, l'air était différent. Moite, parfumé de bambou remplaçant les doux effluves de chênes, de terre humide et de fleurs sauvages. Il était étendu sur un lit de mousse. La pluie, douce, tambourinant le sol. Son corps était brisé, ses souvenirs flous. Mais quelqu'un veillait sur lui. Yoan, un jeune homme du village Shou voisin, lui procurait soins bienveillants.

— Tu es tombé du ciel, dit Yoan, sans étonnement dans la voix. Peut-être que les étoiles t'ont ramené.

Yoan était du village de Baihua, un hameau discret blotti dans les montagnes de Kara-Tur, à la frontière du monde Shou. Il avait trouvé Godfrey inconscient près d'un cercle ancien, entouré de pierres couvertes de mousse et de symboles effacés par le temps.

Pendant plusieurs jours, Godfrey resta entre deux mondes, son esprit errant encore dans les cendres d'Elandor. Puis, une nuit, alors que la lune était pleine et les lucioles innombrables, il sentit une présence.

Un loup.

Immense, au pelage noir comme la nuit, les yeux d'un bleu lunaire. Il n'émettait ni peur, ni hostilité. Seulement une conscience ancienne. Le druide tendit la main, et le loup approcha.

— Lux, murmura Godfrey, sans savoir pourquoi.

Ainsi fut scellé le lien. Le compagnon d'âme était revenu, même dans un autre monde.

Dans les jours qui suivirent, des rumeurs s'élevèrent : un homme en rouge, aux gestes impies, avait été aperçu près des ruines du monastère de Luoyin. Il déroba des artefacts, questionnait les anciens, soumettait les esprits.

Godfrey comprit. Vharzal était toujours là.

Il annonça son départ. Yoan insista pour l'accompagner. Il connaissait la région, parlait les dialectes oubliés de la région et savait lire les signes. Godfrey accepta, sans mots, d'un simple hochement de tête.

Ainsi commença leur traque.

Pendant des semaines, ils poursuivirent une ombre.

Ils passèrent par des marais, infestés de sangsues géantes et de brumes hallucinogènes. Yoan faillit s'y noyer, sauvé in extremis par Lux. Ils rencontrèrent un esprit-racine prisonnier d'un cercle de feu. Godfrey le libéra, et l'entité leur révéla que le mage rouge cherchait les Clés de l'Horizon, des fragments anciens capables d'ouvrir des portails vers d'autres plans.

À chaque lieu qu'ils atteignaient, Vharzal était déjà parti. Mais des traces subsistaient : un village figé dans le temps, une grotte asséchée, des murmures de morts.

Vharzal ne fuyait pas. Il jouait. Il testait leur volonté.

Et Godfrey, chaque jour, sentait son lien à cette terre se renforcer. Les esprits de Faerûn, d'abord méfiants, commençaient à le reconnaître. Il parlait aux pierres, aux corbeaux, aux rivières. Et Lux, toujours à ses côtés, semblait lire dans ses silences.

Un soir, dans une bibliothèque oubliée, ils trouvèrent un manuscrit abandonné. Le mage rouge visait les ruines de Shidou, une cité engloutie depuis des siècles sous la jungle. On disait qu'en son cœur dormait un artefact des Créateurs, un cercle de convergence planaire.

Mais un piège les attendait.

Dans la jungle, à l'approche de Shidou, ils furent assaillis par des simulacres de Vharzal, des illusions solides, nourries par le sang de bêtes mortes. Le combat fut rude. Lux en sortit blessé. Yoan, frappé par une onde psychique, perdit temporairement l'usage de la parole.

Godfrey, fou de rage, appela la tempête. Il foudroya les images, détruisit les racines qui les soutenaient, jusqu'à ce que la jungle se taise.

Mais le temps pressait.

Ils atteignirent Shidou à l'aube. Les pierres humides murmuraient encore les prières d'un empire disparu. Au centre, un puits de lumière : un ancien Nexus, où les plans s'entrecroisaient.

Et Vharzal les y attendait.

Mais une barrière magique, tissée d'un ancien sort de sélection, entourait la plateforme. Seul celui marqué par la souffrance d'un monde perdu pouvait franchir le seuil. Yoan tenta d'entrer. La magie le repoussa violemment.

Il s'effondra, inconscient.

Godfrey accourut, le releva, et comprit. Cette bataille ne pouvait être menée que par lui.

Lux grogna. Ensemble, ils franchirent la limite.

Vharzal souriait.

— Te voilà enfin. Tu as mis du temps, druide.

— Je voulais que tu saches ce que c'est, d'être traqué, dit Godfrey.

Le duel éclata.

Feu contre vent. Néant contre nature. Vharzal tissa des chaînes de flammes, des orbes de ruine. Godfrey fit appel à la terre, invoqua des racines géantes, érigea des murs de pierre. Lux bondissait, mordait, esquivait.

Le Nexus tout entier vibrait sous leurs assauts.

Puis Godfrey leva les bras. Il appela la pluie. Les cieux frémirent. La lumière devint verte, puis bleue, puis blanche.

Et la foudre tomba.

Une, deux, dix.

La dernière, guidée par sa volonté, frappa Vharzal en plein cœur. Son cri résonna comme un écho d'outre-monde. Puis il disparut.

Ne restait que le silence. Et l'odeur de l'orage.

Yoan se réveilla plus tard, encore faible, mais vivant.

— Tu l'as fait, souffla-t-il.

Godfrey ne répondit pas. Il regardait l'horizon. Son monde était mort. Mais peut-être... ici, quelque chose pouvait renaître.

Ils redescendirent ensemble vers le village. Godfrey ne resta pas. Il devint une légende, un gardien errant des frontières du réel. On dit que les jours d'orage, on voit un loup sombre nuit et un homme marcher entre les troncs, veillant, écoutant.

Et quand la foudre tombe sans tonnerre, certains jurent que c'est la nature qui se souvient.

Les Cendres de l'Aube

Le vent soufflait depuis les montagnes comme un soupir venu des anciens jours. Sur la Côte des Épées, entre Waterdeep et Neverwinter, un petit village nommé Llorun se blottissait contre les pins, ignorant encore le retour de son enfant perdu. C'était là, parmi les maisons de bois grises, les ruelles boueuses et les cloches de brume, que vivait Xavenas Cordithas.

Il était toujours là, dans l'ombre des autres. Trop frêle pour la chasse, maladroit aux armes, incapable de charmer comme les bardes ou d'inspirer le respect comme les mages. Ni le sang elfique de son père ni l'héritage druidique de sa mère ne semblaient vouloir éclore en lui. Les autres enfants l'avaient vite compris.

Et Elias encore plus.

Grand, musclé, impétueux, Elias était l'éclat du village, tout ce que Xavenas n'était pas. Et chaque défaut de Xavenas semblait nourrir une nouvelle moquerie, une nouvelle épreuve, une autre bousculade. Mais rien ne faisait aussi mal que les regards de Morgane, ses yeux bleus comme l'acier d'hiver, qui se posaient parfois sur Xavenas avec une douceur qui n'était pas de la pitié... du moins voulait-il le croire.

Un soir de fin d'automne, l'humiliation fut différente.

Ils étaient seuls, derrière la taverne. Elias l'avait poussé contre un mur, enivré de bière et de colère.

— Tu crois qu'elle te regarde, la fille du forgeron ? Tu crois que ses sourires veulent dire quelque chose ?!

Xavenas avait tenté de répondre, une phrase, une protestation, mais le poing d'Elias l'avait interrompu. Un coup, puis un autre. Le goût du sang dans la bouche. Des éclairs rouges dans les yeux. Et quelque chose... quelque chose en lui qui se brisait.

Il cria.

Pas un cri de douleur.

Un cri de feu.

Les flammes jaillirent de ses mains comme une bête réveillée par le sang. Elias hurla, mais il était déjà trop tard : sa tunique, ses bras, ses cheveux — tout brûla. L'odeur de chair calcinée se répandit dans la ruelle. Elias roulait au sol, hurlant, ses yeux brûlés d'horreur et de souffrance.

Xavenas resta figé. Il ne comprenait pas. Il avait tué... Non. Pas tué. Mais presque.

Les villageois accoururent. Le mot "sorcier" claqua dans l'air.

Quelqu'un le saisit par le bras. Une silhouette. Sa mère.

— Cours, Xavenas ! Par les branches d'Eldath, cours !

Brunhilde Haroldsdothir l'emmena loin du village, jusqu'à la vieille cabane où ils avaient vécu avant que Verthal meure. Là, elle lui fit boire un mélange amer, récita des prières en norse, invoqua des brumes pour dissimuler leur fuite.

Puis, elle parla.

— Tu dois partir, mon fils.

Elle n'avait jamais parlé ainsi. Sa voix tremblait, mais pas de peur. De honte.

— Ce pouvoir que tu portes, ce n'est pas un don. C'est une dette.

Ils étaient assis près du feu, dans les collines. Brunhilde portait encore sa robe de druide, des feuilles tressées dans ses cheveux grisonnants.

— Une dette envers qui ? murmura Xavenas, les mains bandées, les yeux pleins de cendres.

— Envers le clan Haroldson. Envers mon frère. Envers les morts que j'ai abandonnés pour ton père. J'ai fui ma tâche de Volva... et les dieux ne pardonnent pas aux lâches.

Elle se tut un moment, puis reprit :

— Tu n'étais pas destiné à vivre, Xavenas. Pas tel que tu es. Mais les sorts anciens, les chaînes de sang, les promesses non tenues... elles te poursuivent.

Il se leva, faillit tomber. Son corps tremblait.

— Alors je suis une erreur ? Un fléau ?

Brunhilde se leva à son tour. Elle posa ses mains sur les joues de son fils.

— Non. Tu es ce qu'il me reste de bon. Mais si tu restes ici, tu finiras tué, ou pire.

Elle plongea la main dans une sacoche et sortit un petit disque de bois, gravé de runes elfiques.

— Tu vas aller à l'est. Traverser les collines, la forêt. Trouve le monastère d'Ilmater. Là-bas, vit un homme. Il s'appelle Ginungagap... mais tu peux l'appeler Bjork. C'est... ton cousin. Il saura quoi faire.

— Pourquoi m'aiderait-il ? siffla Xavenas, amer.

— Parce que lui aussi a tout perdu. À cause de moi.

Elle le serra fort une dernière fois. Puis le poussa.

Et il partit.

Il marcha des jours, évitant les routes, se nourrissant de baies, de racines. Le froid mordait ses os, la faim le rongait plus sûrement que le feu.

Finalement, il atteignit les montagnes. Le monastère d'Ilmater était caché entre deux pics, un édifice ancien, sculpté à même la pierre. Des chants montaient parfois dans l'air glacé. Mais pas des chants joyeux. Des lamentations. Les moines y enseignaient la patience, la souffrance, et la paix.

Xavenas arriva les pieds en sang, l'âme en morceaux.

Il frappa à la porte. Un moine vint. Silencieux. Il fit signe d'entrer. On le lava, on lui donna du pain, puis on l'amena devant un homme assis en tailleur.

Grand, la tête rasée, la carrure du moine détonait au point que les autres moines semblaient frêles. Son regard, bleu et perçant, se posa sur Xavenas.

— Tu es le fils de Brunhilde, dit-il simplement d'une voix calme et profonde.

Xavenas hocha la tête.

— Je m'appelle Xavenas Cordithas.

L'homme fit un léger signe de tête.

— Tu peux m'appeler Bjork.

Il se leva.

— Viens. Nous avons beaucoup à dire... et plus encore à taire.

Les jours passèrent. Le monastère était rude, mais calme. Pas de cris. Pas de jugements. Que la douleur, partagée.

Xavenas découvrit l'enseignement d'Ilmater : la compassion dans la souffrance, la paix dans l'endurance.

Il apprit à contrôler sa colère. À méditer. Mais surtout, il apprit à parler avec Bjork.

Un soir, alors qu'ils méditaient au bord d'une falaise, Xavenas demanda :

— Pourquoi es-tu resté ici ? Tu pourrais être ailleurs. Vivre.

Bjork regarda le ciel. Son visage était comme sculpté par les vents.

— J'ai trop perdu. Il ne me restait que la douleur. Alors j'ai décidé de la comprendre... et de l'accepter.

Il tourna les yeux vers Xavenas.

— Ta mère m'a tout prît ... et m'a sauvé. En partant, elle a condamné notre clan... mais elle m'a aussi permis de devenir autre chose qu'un guerrier. Elle a eu tort... et raison.

— Elle croit qu'une malédiction pèse sur nous.

Bjork haussa les épaules.

— Peut-être. Mais alors, fais en sorte qu'elle prenne fin avec toi.

Les mois passèrent. Xavenas grandit. Pas en force, pas en taille. Mais son esprit devint plus clair. Son feu intérieur, plus calme.

Il apprit à maîtriser des sorts. À les tisser avec soin. Il comprit que ses pouvoirs venaient d'un lien ancien, obscur, quelque chose dans le sang, oui, mais aussi dans la douleur non dite. Il comprit que la magie est un cri étouffé, une larme figée.

Et un jour, une missive arriva.

Elias était vivant.

Défiguré. Ivre de vengeance.

Bjork donna à Xavenas un choix.

— Fuir. Ou l'affronter.

Xavenas se leva.

— Je ne veux pas tuer.

— Alors montre-lui que tu n'as plus besoin de le craindre.

Le soir venu, Xavenas s'installa confortablement dans la petite alcôve du monastère. Le feu crépitait doucement et la pierre renvoyait une chaleur modeste, mais suffisante pour que Xavenas s'y blottisse avec une couverture rêche sur les épaules. Il tenait entre ses mains le petit objet laissé par sa mère : un petit disque de bois gravé de runes elfiques. C'était tout ce qu'il lui restait de son père.

Il l'avait souvent regardé, ces derniers temps. Mais cette nuit-là, dans le silence du monastère, un souvenir lointain se réveilla. Ou était-ce un rêve ? Ou la mémoire d'un souvenir qu'on ne lui avait jamais conté, mais qu'il portait en lui comme un fragment d'âme ?

Une clairière. L'odeur de la brume et du pollen. Les feuilles qui bruissent doucement. Et dans cette lumière irréaliste de l'aube, un elfe se tenait debout, Verthal Cordithas.

Grand, mince, ses cheveux d'argent flottaient au vent. Il jouait d'une flûte d'os, une mélodie lente et presque douloureuse. Assise en face de lui, une jeune femme humaine, Brunhilde, l'écoutait en silence.

— Chaque note, disait-il doucement, est une prière pour un avenir qu'on ne vivra jamais.

Brunhilde sourit, mais son regard était inquiet.

— Tu parles comme si notre bonheur n'était qu'un vol.

— Parce qu'il l'est.

Il baissa la flûte.

— Les miens ne comprendront jamais. Les tiens non plus. Ta place est parmi les tiens, Brunhilde. Tu es Volva, héritière des secrets anciens. Moi... je suis un chant qui s'éteindra dans ta mémoire.

Elle se leva, les poings serrés.

— Je me fiche du clan ! Je me fiche des dieux nordiques et de leurs chaînes ! Si aimer un elfe est une faute, alors je la commettrai mille fois.

Verthal s'approcha d'elle. Il posa sa main sur son ventre. Il y avait là une douce lumière, presque imperceptible.

— Il portera en lui le feu et la faille. Le pont entre deux mondes. Et je crains que ce pont ne doive brûler pour qu'il survive.

Elle posa son front contre le sien.

— Alors nous le protégerons. Ensemble.

Verthal ne répondit pas. Mais dans ses yeux brillait déjà le pressentiment d'une fin proche.

Quelques semaines plus tard, le sang coula.

Des paladins de Helm, menés par des mercenaires du Sud, attaquèrent un hameau où Verthal avait trouvé refuge. Ils le pourchassaient pour un artefact ancien qu'il avait volé, non pour la guerre, mais pour sauver l'enfant et la sauver, elle.

Brunhilde arriva trop tard. Il était tombé, ses mains brûlées, le cœur percé d'une lame d'argent.

Avant de mourir, il lui avait confié leur fils. Et un murmure :

— Il... survivra. Mais... ne cherche pas à éteindre... le feu.

Xavenas rouvrit les yeux.

Il ne pleurait pas. Mais il sentait en lui une chaleur nouvelle.

Le pendentif brillait faiblement. Il comprenait.

Il n'était pas né d'un hasard. Ni d'un péché. Il était né d'un amour que le monde avait rejeté, mais qui avait persisté malgré tout.

Il se leva et constata que l'aube déployait lentement ses ailes à l'horizon.

Bjork l'attendait déjà dans la cour, en silence.

— Tu es prêt ? demanda le moine.

Xavenas acquiesça.

— Je ne sais pas ce que je vais dire à Elias. Mais je sais ce que je ne ferai pas.

Bjork pencha légèrement la tête.

— Et qu'est-ce donc ?

— Je ne brûlerai plus sans comprendre.

Le village de Llorun semblait plus petit qu'autrefois.

Presqu'un an s'était écoulé depuis que Xavenas l'avait fui dans la panique et les larmes, après avoir brûlé Elias.

Aujourd'hui, la neige s'était retirée des toits, laissant les pierres grises apparaître comme des ossements. Les regards qu'on leur lançait, à lui et à Bjork, étaient lourds, suspicieux. Le bruit de leur retour s'était répandu comme une traînée de poudre.

Le soleil déclinait. L'air était lourd de tension.

Bjork se tenait à l'écart, silencieux. Il avait promis de ne pas intervenir, à moins que la violence ne déborde. Il avait vu Xavenas grandir en quelques mois de solitude et de silence. Ce n'était plus un enfant qui se cachait derrière ses manches trop longues.

Elias attendait sur la place. Son armure était cabossée, noircie. Son visage, défiguré sur le côté gauche, portait encore les marques de la brûlure. La chair tirée. Un œil presque fermé. Mais c'était dans son regard que brûlait la vraie plaie : une colère froide, aiguë, qui n'avait cessé de croître.

— Alors tu reviens, souffla Elias, le poing sur la garde de son épée. Le sorcier. L'erreur de la nature.

Xavenas s'avança, sans détourner les yeux.

— Je ne suis pas venu me battre.

— Tu crois que c'est toi qui décides ?!

La lame sortit de son fourreau avec un crissement sec. Les villageois, rassemblés autour de la place, reculèrent d'un pas. Certains lançaient à Xavenas des regards haineux. D'autres détournaient simplement les yeux.

— Tu m'as volé Morgane, cracha Elias. Tu m'as volé mon honneur. Mon visage ! Et tu veux que je te laisse parler ?

— Je n'ai jamais voulu ça, dit Xavenas. Ni elle, ni le feu.

— Mens encore ! grogna Elias. Tu l’as charmée. Tu m’as maudit !

Xavenas ferma les yeux un instant. Il revit son père, jouant de la flûte. Sa mère, le serrant contre elle sous la pluie. Le feu, oui, il était en lui. Mais il n’était pas *seulement* cela.

— Je ne suis pas ton ennemi, Elias.

— Tu es un monstre !

La lame fendit l’air.

Mais cette fois, Xavenas ne recula pas.

Il leva la main.

Pas pour frapper. Mais pour dévier. La magie jaillit comme une onde douce, bleutée, et repoussa Elias sans violence, un souffle, comme un vent d’été.

Elias vacilla, chancela. Il retenta une attaque. Xavenas l’arrêta encore. Et encore.

— Frappe-moi, hurla Elias. Frappe-moi, comme tu l’as fait avant !

— Non.

Xavenas le regarda droit dans les yeux.

— Je ne suis pas venu pour me venger. Je suis venu pour te libérer. Tu m’as torturé toute ma vie. Et quand j’ai fini par exploser, tu as souffert. Mais maintenant... tu continues de te brûler toi-même.

Le silence tomba.

Bjork n’avait pas bougé. Mais dans ses yeux brillait une lueur d’émotion.

Elias tomba à genoux, la lame entre les doigts, tremblant. Son souffle rauque. Sa rage... vacillait.

— Elle... elle est partie, murmura-t-il. Elle a fui, après ça. Elle ne m’a même pas regardé.

Xavenas s’agenouilla en face de lui.

— Alors nous avons tous perdu quelque chose. Peut-être qu’il est temps d’arrêter de tout détruire autour de nous.

Il tendit la main.

Elias ne la prit pas.

Mais il ne le frappa pas non plus.

Cette nuit-là, Xavenas dormit au bord de la rivière, seul. Bjork l'avait laissé méditer à l'écart. Le feu crépitait doucement.

Brunhilde l'avait rejoint brièvement avant le coucher du soleil. Elle n'avait rien dit. Elle s'était simplement assise près de lui. Puis, d'une voix rauque, elle avait murmuré :

— Le clan me maudit peut-être, oui... mais toi, tu es la preuve que même la faute peut engendrer un miracle.

Elle lui avait glissé dans la main un petit objet : la flûte de Verthal, sculptée dans un os ancien.

— C'était à ton père.

Puis elle s'était levée, les yeux rougis, et était repartie sans un mot de plus.

Xavenas resta seul longtemps. Mais dans son cœur, il n'y avait plus ni haine, ni peur.

Puis Xavenas joua. Une note. Puis une autre. Une mélodie fragile, mais vraie.

Ne restait seulement le souvenir d'un chant d'aube, venu d'un autre temps.