

Walkyries

Scénario joué lors de la 5^{ème} CJDRA

Ce scénario « hors norme » se déroule en Norvège de nos jours et utilise le supplément Magical girls. Il fait appel à la mythologie nordique. En effet, les personnages parties pour participer à un concours de patinage apprendront au cours de leurs aventures qu'elles sont des descendantes de Walkyries. La déesse Freya en personne leur donnera la mission de retrouver de toute urgence trois artefacts afin d'éviter le Ragnarok, autrement dit la fin du monde !



L'intrigue (confidentiel MJ)

Karl Osber est aujourd’hui le directeur du pensionnat de Melvik, près de la ville de Trondheim. Il a la double nationalité norvégienne et allemande. Son père était officier sur le cuirassé allemand Tirpitz durant la guerre. En 1944, il a été chargé d'une mission spéciale : embarquer une dizaine de caisses contenant de l'or, des bijoux et autres objets précieux dont certains étaient très anciens et appartenaient au patrimoine scandinave. Mais le navire fut coulé à quai par la RAF avant que le trésor ne soit embarqué. Les bombes de 9 tonnes ont fait s'effondrer les abris et les souterrains de la base maritime allemande... et le trésor fut perdu. Grâce aux notes et documents que son père lui a transmis avant de mourir dans les années 50, Karl Osber s'est mis à la recherche du trésor disparu. Le pensionnat de Melvik est situé non loin du fjord où était stationné le cuirassé Tirpitz.

Après plusieurs années de recherches, il a réussi à dégager plusieurs centaines de mètres de galeries et découvert l'emplacement de la grotte où était entreposé le trésor.

Mais alors qu'il pensait enfin toucher au but, il se rendit compte que l'endroit était gardé par une créature de la déesse Ran (voir annexes).

Féru d'ésotérisme et de mythologie nordique, Karl Osber, qui pensait au départ qu'il était nécessaire de faire appel à des forces surnaturelles plus puissantes pour vaincre d'autres forces surnaturelles, invoqua les démons les plus puissants afin de l'aider à vaincre la créature en question. Et c'est là qu'il commis une grave erreur. En invoquant les démons les plus puissants, il ouvrit la porte des enfers, menaçant l'univers entier de destruction : le Ragnarok (voir annexes) devenait possible. D'autant que les démons invoqués échappèrent au contrôle de Karl et les seuls qui se mirent à ses ordres furent bien incapables de vaincre la créature de Ran.

Ne renonçant pas à ses rêves de richesses, Karl changea ses plans : ayant découvert des stocks importants d'obus de 380mm (ceux du Tirpitz) en dégageant les galeries et les abris, il envisagea de les utiliser comme explosifs pour détruire la créature de Ran. Ce plan est

extrêmement risqué et menace l'existence des personnes qui vivent à proximité du fjord, car cela risque de détruire un barrage situé à proximité, mais Karl, tout à son rêve de richesse ne s'en rend pas compte (comme il ne s'est pas rendu compte qu'il fait courir un risque à l'existence de l'univers en ayant ouvert la porte des enfers. C'est dans ce contexte qu'il reçoit un fax du palais royal et du ministère de l'éducation qui lui demande d'accueillir les 80 participantes de la compétition annuelle de patinage présidée par la princesse Mette Marit... **Note** : les plans, les caractéristiques des pnj ainsi que les rappels sur la mythologie nordique se trouvent en annexes, à la fin du scénario.

Introduction :

Le scénario se passe donc en Norvège de nos jours.

Les personnages vivent à Oslo, la capitale. Elles vont au lycée royal de la ville.

Les personnages ont été sélectionnées pour participer aux compétitions sportives royales de patinage artistique qui sont en réalité une œuvre de charité dirigée par la princesse Mette Marit.

Cette compétition a lieu une fois par an. Le lieu change à chaque fois. Cette année, la compétition aura lieu à Vikna, petite ville proche de Trondheim.

Les élèves sélectionnées viennent de lycée de tout le pays et doivent séjourner dans le même pensionnat durant les épreuves : le pensionnat de Melvik, situé non loin du lieu des épreuves au milieu des fjords et qui possède une patinoire, ce qui est pratique pour s'entraîner.

Les PJ ont voyagé en car depuis Oslo, elles ont dormi dans le car en compagnie de filles venant de plusieurs lycées du sud du pays. Il y a une trentaine de filles dans le car mais d'autres car sont attendues à Melvik. En tout 80 personnes

4 de leurs professeurs les accompagnent (Math, Sport, Norvégien et Anglais). Elles auront des cours allégés durant la semaine. C'est la première fois que PJ logent dans cet établissement et participent à cette compétition.

Mercredi matin 10h00 :

Le car traverse la ville de Trondheim. Les personnages ont dormi plus ou moins bien dans le car. Vers 10h00 du matin, le véhicule arrive enfin à Melvik. Au bout d'une allée qui monte, bordée d'arbres, le car s'arrête devant un bâtiment en pierre : un château du XIXème siècle. Derrière, on peut voir les tours d'un autre château d'aspect médiéval. Il y a des prairies et des bois tout autour.

Sur la droite, s'élève un bâtiment d'aspect moderne et de forme circulaire : la patinoire.

L'accueil est fait par le directeur et le personnel à la descente du car : le directeur, 2 professeurs (sport, une jeune femme à l'air pincé, elle semble jaugée chacune des filles et Mathématiques, une femme ronde, aux cheveux gris aussi peu souriante que le directeur), tous en costumes sombres et peu souriant. Il y a aussi 6 jeunes filles de dernière année en uniforme du pensionnat qui ne sourient pas non plus.

Sur un ton monocorde le directeur déclare :

Bonjour à toutes, nous espérons que votre séjour sera agréable. Nous n'avons malheureusement été prévenus que très tardivement que Melvik devrait accueillir les 80 participantes aux compétitions royales, nous vous prions de ce fait de nous excuser si certaines d'entre vous risquent d'être logées dans des pièces qui n'ont pas été rénovées depuis bien longtemps.

Il se tourne vers les 6 jeunes filles en uniforme.

Durant votre court séjour dans nos murs, une élève de dernière année vous guidera afin que vous ne vous perdiez pas (ton légèrement ironique et sourire des filles). Elle sera votre guide et votre chef de groupe. Nous vous demandons de faire ce qu'elle vous demande : accueillir autant de monde demande une certaine organisation, nous espérons que vous comprendrez que ces petites contraintes ne sont là que pour faciliter la vie au pensionnat.

Les filles s'avancent, une feuille à la main :

Chaque fille appelle des noms.

Les personnages se retrouvent dans le même groupe : celui de Hilda Braüner

- Je vais vous montrer votre chambre, vous serez toutes les 5 dans la même. Je vous ferai visiter le pensionnat ensuite.*

Elle se tourne vers les élèves et déclare en montrant les piquets qui longent les chemins : *Premier conseil : les élèves ne doivent pas se promener seules dans le parc ni quitter les chemins balisés : il reste des bombes et des munitions non explosées datant de la dernière guerre qui n'ont jamais été enlevées. On en parle souvent mais l'opération a toujours été retardée sans qu'on sache pourquoi. Durant la guerre, les alliés ont bombardé des dizaines de fois ce secteur car juste derrière la montagne, le cuirassé allemand Tirpitz avait trouvé refuge. Les avions attaquaient à très haute altitude pour éviter la DCA et de ce fait, des bombes sont tombées parfois assez loin de la cible. C'est pourquoi vous ne devrez jamais quitter les chemins balisés.*

Cette information est totalement fausse : aucun explosif ne se trouve disséminé dans le parc du pensionnat. Le but est de faire en sorte que personne n'aille s'aventurer n'importe où. Le ton du discours est cassant et ne demande aucune réplique.

Les personnages visitent le château de type médiéval : il date du XIVème siècle à l'origine et a été rénové plusieurs fois. Il sert surtout de dortoir aux pensionnaires, les cours étant donnés dans l'autre bâtiment.

La chambre se trouve dans l'aile nord et comporte 6 lits, 6 armoires, et un lavabo.

Les toilettes et la douche sont communes, au bout du couloir.

A 22h00, extinction des feux ! signale Hilda.

Chaque chambrée d'invitées est alternée avec une chambre de pensionnaire dans les couloirs. Officiellement, c'est pour éviter que les élèves en compétition se disputent entre elles...

Les garçons présents dans le pensionnat (il y en a 24) ont leurs propres chambres dans l'aile sud du pensionnat, il est évidemment interdit d'y aller.

On leur laisse le temps de ranger mais Hilda est dans le couloir et les attend pour le rassemblement. Par un haut-parleur, une musique de Wagner est diffusée : c'est le signal de rassemblement.

Rassemblement : les pensionnaires sont déjà toutes alignées dans la cour en rangs.

En face, les invitées dont les personnages sont priées d'attendre derrière leur chef de groupe. D'autres groupes qui sont arrivés.

Dans la cour, on peut compter environs 120 pensionnaires (dont seulement 24 garçons) et 80 invitées venues de 15 lycées du pays. Les garçons forment un groupe à part. Ils regardent en direction des nouvelles arrivées (tests de sensibilité requis car ils sont tous très beaux).

Le directeur donne l'emploi du temps pour les jours à venir :

Mercredi après-midi : visite d'un chantier de fouille archéologique récent sur un ancien lieu de culte viking non loin de là vers Levanger (voir plan dans les annexes).

Jeudi : Visite en car de la ville, Visite du musée archéologique de Trondheim

Vendredi : Visite du ponton du Tirpitz, puis du barrage hydroélectrique de Levanger.

Samedi : compétition de patinage à Vikna en présence de membres de la famille royale.

Bien entendu, des horaires sont prévus pour pouvoir s'entraîner et étudier : Jeudi et vendredi, cours de 8h00 à 10h00 : Math et Anglais. Et entraînements de 17h00 à 19h00 à la patinoire. Toutes les visites effectuées devront faire l'objet d'un compte rendu écrit en Anglais. Le travail est noté.

Au signal, les élèves se rendent au réfectoire pour manger : les élèves sont assis par table correspondant aux chambres et en compagnie de leur chef de groupe qui se lèvera de temps en temps pour aller saluer une de ses camarades.

Certaines des filles prennent des repas diététiques équilibrés en vue de la compétition prochaine et regardent avec pitié les PJ si elles prennent des repas normaux.

C'est aussi le moment choisi par des garçons pour tenter de faire passer des messages aux personnages :

Rendez-vous ce soir à la chapelle en ruine, on y donnera une petite fête en votre honneur !

La chapelle en question est située derrière le château de type médiéval, non loin de la ligne de crête de la colline, on peut le voir de la chambre des PJ.

Peu après le repas, et avant de prendre le car pour aller visiter le chantier de fouille, comme cela est prévu, les personnages peuvent aller faire la découverte de la patinoire de l'établissement : elle fait 40 mètres de long. C'est une nouvelle fois l'occasion de faire connaissance avec des élèves du pensionnat, filles ou garçons et de renouveler les invitations si cela, n'a pas pu être réalisé avant.

Mercredi après-midi 14h30-16h30 :

Tout le pensionnat (invitées, filles et garçons) part en car jusqu'à Levanger puis gravit à pied la montagne : durant l'ascension, les personnages bénéficient de la vue magnifique de la région, du fjord du Tirpitz qui s'étant au pied ainsi que du barrahe.

Près du sommet, on aperçoit le chantier de fouille, des pierres sculptées, des grottes, des restes de pieux d'habitation. Des archéologues y travaillent et accueillent le groupe.

Les personnages qui visitent le chantier de fouille sentent un bien curieux bien être qui les envahit :

Le chef de chantier, une femme blonde, du nom de Guertud Asmud, explique que la mission archéologique qu'elle dirige a réalisé une découverte exceptionnelle sur ce site : un arc et une flèche trouvés intacts et datant du IX ème siècle. Ils ont été transférés au musée national de Trondheim (que les PJ doivent visiter le lendemain).

Les personnages sont encore une fois abordées durant la visite par des garçons qui leur glissent des billets dans la main.

Mercredi en fin d'après-midi : entraînement possible à la patinoire, sinon quartier libre...

En revenant dans leur chambre, les personnages pourront remarquer avec un bon jet en perception que l'on a fouillé leurs affaires. On a de plus laissé pour elles des verres de sodas et de thé (ils sont en réalité drogués avec des soporifiques).

Si les personnages vont à la chapelle pour voir les garçons, ils verront que ceux-ci n'y sont pas : on soupçonne les garçons de vouloir lier contact avec les nouvelles venues et on les surveille de trop près pour qu'ils puissent agir, à leurs grands regrets....

La chapelle :

L'aspect extérieur pourrait faire croire qu'elle est en ruine alors que l'intérieur a été rénové.

Il y a de plus un trou béant dans le mur à hauteur de l'autel.

On peut voir sur les murs extérieurs de nombreux messages de pensionnaires désespérées qui ont écrit là ce qu'elles ressentaient lorsqu'elles étaient déprimées (certaines filles se sont même suicidées dans cet endroit, les PJ pourront l'apprendre au cours de leur séjour...)

Les personnages peuvent remarquer que les vitraux ne représentent pas des scènes religieuses, mais païennes puisqu'ils montrent des scènes de la mythologie nordique dans lesquelles le dieu Loki et la déesse Ran sont les plus représentés (voir annexes).

L'autel a une dimension assez importante : 6 mètres de long ! Derrière l'autel on peut découvrir sur le sol une trappe fermée par un cadenas.

Si les personnages se rendent à la chapelle dans la soirée (en réponse ou pas aux invitation des garçons qui ne pourront jamais y venir), il se pourrait qu'elles assistent à une scène très étrange :

En effet, une fois la nuit tombée, au bout de quelques minutes sur place, les personnages verront arriver, de la manière la plus discrète possible, non pas les garçons, mais 6 jeunes filles dont l'uniforme de la pension est recouvert par une toge sombre ; Leur visage est caché par une cagoule. Ces 6 filles portent une civière deux par deux sur laquelle sont étendues des jeunes filles nouvellement arrivées et qui ont été droguées.

La trappe située derrière l'autel s'ouvrira pour laisser passer un homme en costume sombre recouvert d'une toge. Son visage a beau être lui aussi caché, on peut facilement deviner au son de sa voix qu'il s'agit du directeur et que les filles sont les 6 jeunes filles « chef de groupe ». Les 3 filles droguées sont déposées sur l'autel et une curieuse cérémonie commence.

Note : Il est possible pour les personnages de se cacher dans la chapelle ou à l'extérieur.

Les PJ assistent à une cérémonie occulte dans la chapelle : le directeur, maître de cérémonie, tente, à travers des incantations d'utiliser l'énergie vitale des jeunes filles endormies pour essayer d'entrer en contact avec Ran et sa créature dans le but de localiser le trésor recherché. Mais la tentative échoue (le directeur déclare qu'il y a une trop forte « résistance », une barrière de protection trop importante). Le directeur et les filles quitteront l'endroit une fois l'expérience échouée.

Si les personnages forcent la trappe du sous-sol, elles découvriront une pièce étrange : Sous la chapelle, il y a une petite bibliothèque-bureau aménagé par le directeur : on peut y voir une maquette du cuirassé Tirpitz, beaucoup de documents en allemand se rapportant sur l'histoire de ce navire ainsi que sur les sciences occultes. Il y a aussi des photos d'époque agrandies, une carte de la région quadrillée. Sur le bureau même, on peut voir la photo d'un officier de Kriegsmarine (marine allemande) qui ressemble beaucoup au directeur (il s'agit en fait de son père).

Il y a aussi des photos anciennes de caisses remplies d'or et d'objets précieux, en or, argent, bijoux... On peut aussi voir des plans des sous-terrains incomplets (il s'agit des plans de la base souterraine de Faettenfjord, l'endroit où était mouillé le cuirassé Tirpitz. Il y a aussi un détecteur de métaux.

Dans le mur du fond, il y a une porte en fer que l'on peut forcer.

Un long tunnel humide descend dans les profondeurs de la terre. Des portes, de temps à autre permettent d'émerger à l'air libre en pleine nature (les portes sont camouflées de l'extérieur et fermées par un verrou de l'intérieur. Si on suit le tunnel principal, on se retrouve au bout de 2 km, de l'autre côté de la montagne et du Fjord, dans l'ancienne base du Tirpitz. Le tunnel qui part de la chapelle a été creusé par le directeur sur une centaine de mètres au cours de ses années de recherches afin de le raccorder au réseau des anciens souterrains et abris creusés par les allemands. Ce passage lui a permis d'effectuer ses recherches sans éveiller les soupçons.

La découverte du bureau ou du passage souterrain peut se faire n'importe quand au cours du scénario, il n'est pas obligé que cette découverte ait lieue dès le premier jour...

Mercredi durant la nuit :

Les personnages ont une autre mauvaise surprise : on a placé des objets sous leur matelas pour perturber leur sommeil ainsi qu'un réveil qui va sonner à 4 heures du matin. Ces mauvaises blagues peuvent venir de participantes à la compétition de patinage qui sont jalouses des personnages et tentent de les fatiguer avant l'épreuve.

La déesse Freya contacte les PJ au travers d'un rêve : une fois les personnages endormies, elles se réveillent en train de flotter dans les airs, à l'extérieur. Elles sont transportées comme dans une sorte de rêve cotonneux jusque sur le site archéologique visité durant la journée. Elles ont l'impression de voler et s'y posent en douceur. Devant elles, une silhouette blanchâtre prend forme. La déesse Freya, en armure, épée sur le côté, et coiffée d'un casque ailé apparaît. Les personnages vont vivre la suite comme un songe :

N'ayez pas peur... je suis la déesse Freya. Je vous ai fait venir car vous êtes des descendantes de Walkyries. Il en existe des centaines mais vous êtes les seules présentes dans la région. J'ai de plus senti en vous la force nécessaire pour mener à bien une mission très importante et vitale.

En effet, les portes des enfers ont été ouvertes par un mortel. Il y a risque de ce fait de Ragnarok (fin du monde voir annexes). Nous ignorons le nom de celui qui a osé ouvrir la porte des enfers. Mais lorsque les démons qui en sont sorti se sentiront assez fort, ils n'obéiront plus au mortel qui les a fait venir et ils détruiront le monde car tel est leur destin : le Ragnarök !

Les dieux ont malheureusement perdu de leur puissance et ne peuvent pas s'opposer directement aux agissements des démons et du mortel qui a fait appel à eux. C'est la raison pour laquelle je fais appel à vous. Afin de vous permettre de me seconder, je vous donne les pouvoirs de Walkyries. Pour pouvoir les utiliser, tracez dans l'espace la rune qui est gravée sur la bague que je vous donne (voir annexes pour les pouvoirs associées à chaque rune). Il est nécessaire d'agir au plus vite afin de refermer la porte entre les deux mondes. Pour cela, nous avons besoin de trois artefacts : l'arc de Hodhr, la pomme d'or de la déesse Idunn et l'épée d'Odin. A vous de les trouver et de les ramener ici même le plus rapidement possible.

Les personnages se réveillent le lendemain dans leur chambre avec une bague ornée d'une rune correspondant à leur élément.

Note : à partir de cet instant, les personnages peuvent se transformer en walkyries. Pour cela, elles doivent tracer dans l'espace la rune tout en la prononçant.

A partir de cet instant, les personnages feront toutes les nuits des rêves prémonitoires avec visions de destruction du monde.

Note : pour trouver les différents artefacts : l'un d'eux a été trouvé sur le chantier de fouille : l'arc en bois de buis et une flèche en bois de gui qui a servi à tuer le dieu Baldert.

Le second : la pomme d'or de la déesse de la jeunesse Idunn qui permettait aux dieux de rester toujours jeunes. Ces deux premiers artefacts sont exposés au musée.

Le dernier : l'épée d'Odin donnée par Odin à Sigmund puis Sigfrid, se trouve dans le trésor recherché par le directeur. On peut voir cette épée sur les vieux clichés pris du trésor. La photo se trouve parmi les clichés que l'on peut voir dans la pièce située sous la chapelle.

Jeudi : Matin et après-midi :

Après les cours du matin : 8h00 / 10h00, une visite en car de la ville est organisée pour toutes les participantes. Vers 11h00, une visite du musée de Trondheim est organisée (Les personnages y verront les deux premiers artefacts cités par la déesse).

Dans la pièce où on peut admirer les artefacts, il y a deux gardiens à l'air plutôt étrange. Il s'agit en fait de démons invoqués par le directeur mais dont il a en partie perdu le contrôle. Ils sont là pour éviter que quelqu'un s'empare de ces objets. En effet, les démons ne souhaitent pas que la porte se referme. Ils ont parasité le corps de gardiens du musée pour faciliter leur tâche.

Si les personnages veulent récupérer les deux artefacts, elles se rendront compte que ces gardiens possèdent des pouvoir non naturels. Un combat pourrait s'en suivre... Les caméras ne fonctionnent pas : elles ont été mises hors service par les démons.

Après la visite, 2 heures de quartiers libres dans la ville sont proposées aux élèves.

Fin d'après-midi : entraînement à la patinoire.

Le soir, une nouvelle cérémonie occulte aura lieu dans la chapelle : Cette fois-ci, il y aura la présence de deux démons invoqués par le directeur. Si les personnages n'ont pas pu récupérer les artefacts au musée, elles le pourront à ce moment là : Les démons exhibent les artefacts si ils sont encore en leur possession. Les PJ peuvent intervenir pour les récupérer.

Les PJ peuvent aussi, si cela n'a pas encore été fait découvrir la cache du directeur sous la chapelle et la fouiller.

Vendredi : Visite de la patinoire de Vikna où doit avoir lieu la compétition de patinage en présence de membres de la famille royale, puis visite du ponton du Tirpitz ainsi que des abris creusés dans la montagne (seulement une petite partie, celle qui est visible par les touristes, pas celle dégagée par le directeur au cours de ses recherches, bien que les deux parties soient accessibles par certains passages difficiles à déceler). Il est aussi prévu la visite du barrage qui se trouve juste à côté et qui a été construit dans les années 60.

Les personnages, au cours de ces visites apprennent l'histoire du cuirassé Tirpitz (si ce n'est pas déjà fait). Une professeur de la pension leur sert de guide. Le navire a été coulé à la suite de plusieurs raids aériens en 1944. On raconte qu'un trésor provenant du pillage du patrimoine norvégien devait être embarqué à bord mais que celui-ci aurait disparu à ce moment là. La légende parle de nombreux objets et bijoux en or, certains très anciens. Une bonne partie des galeries et abris souterrains se sont effondrés à la suite des raids aériens où des bombes de 9 tonnes furent utilisées.

Les souterrains secrets :

Que ce soit en passant par la chapelle ou en fouinant dans les galeries visitables, les personnages devraient trouver un passage menant dans les galeries qui ont été dégagées secrètement par le directeur au cours de ses années de recherche du trésor.

Le plan retrouvé dans la pièce sous la chapelle correspond à ces galeries. Il s'agit en fait d'une série de pièces en béton assez vastes (des entrepôts et des dépôts de munition) reliés entre eux par des tunnels. Au sol, une rangée de rails neufs permet de faire rouler des wagonnets.

Dans certaines pièces, on peut trouver d'anciens obus de 380mm, ainsi qu'un tas de matériel rouillé entassé en vrac dans le plus grand désordre.

On peut aussi trouver des outils de forage, des pelles, des pioches, des lampes neuves. Ainsi qu'un petit bulldozer en état de marche. Visiblement, quelqu'un est en train de creuser dans ces galeries...

Il s'agit bien entendu du directeur qui a localisé depuis longtemps l'emplacement où est gardé le trésor : il s'agit d'une grotte naturelle qui était reliée dans le temps au réseau de galeries construit par les Allemands. Mais le directeur, en creusant est tombé sur la créature de Ran qui garde l'endroit et il a dû renoncer à s'en emparer. La créature a rebouché l'entrée avec de la terre.

Cette créature est en fait un petit dragon de 40cm de haut seulement mais dont la puissance est très grande (size does not matter, voir annexes).

Par la suite, le directeur a tenté d'invoquer des démons pour l'aider à combattre cette créature (d'où l'ouverture de la porte des enfers) mais les piètres résultats obtenus l'ont obligé à changer ses plans. En effet, en dégageant les galeries, il a découvert un stock important d'obus de très gros calibre : ceux entassés là pour le cuirassé. Il a l'intention de détruire la créature de Ran en utilisant ces explosifs très puissants. Pour cela, il a commencé à entasser des obus de 380mm à l'entrée de la grotte que le dragon garde. Il achemine ces obus en utilisant les wagonnets et un monte charge tout neuf. Le directeur s'active à cette tâche dès qu'il le peut. De ce fait, il est possible que les personnages, si ils se retrouvent dans ces galeries, tombe sur lui et ses complices (les 6 jeunes filles chef de groupe qu'il a plus ou moins emboîné).

Attention : la grotte se trouve dans la montagne au niveau du barrage. Si une trop forte explosion avait lieu à cet endroit, il est fort possible que le barrage situé à proximité n'y résiste pas. La vague d'eau ainsi créée balayerait les rivages du Fjord, en particulier la ville de Vikna où doit avoir lieu la compétition de patinage...

L'utilisation du bulldozer ou d'une charge moins forte permettrait de dégager un passage suffisant sans tout faire sauter. Le directeur fera tout pour faire taire les personnages, mais il est toujours possible de négocier si les personnages se contentent de vouloir récupérer uniquement l'épée d'Odin. Le directeur ne s'intéresse qu'au côté lucratif du trésor et se moque de la porte des enfers qu'il a ouverte.

Une fois dans la grotte, le dragon de Ran ne voudra pas laisser partir le trésor sur lequel il veille. Mais là aussi, il est possible de discuter voire même de s'en servir contre le directeur (Ran est une déesse qui n'a pas de mauvaises intention). De ce fait, il acceptera, après explication de céder l'épée d'Odin, mais rien d'autre !

Un combat contre cette créature est aussi possible mais peu souhaitable.

La visite des souterrains peut avoir lieu n'importe quand au cours du scénario. Ceci dit, les personnages ne devront pas trop tarder car le directeur envisage d'utiliser les explosifs au plus tard le samedi lors de la compétition de patinage. Si les personnages n'agissent pas avant ou à temps, tout pourrait se terminer de manière dramatique...

Samedi : c'est le jour de la compétition. En fonction de ce qu'il se sera passé avant, elle pourrait ne pas avoir lieu (surtout si le barrage est détruit et Vikna rayée de la carte...) La compétition de patinage, si elle se déroule normalement, se fera en présence des membres de la famille royale (les ventes des billets vont aux œuvres de charité dirigées par la princesse Mette Marit). Il y a beaucoup de monde dans les gradins. Des journalistes couvrent l'événement.

Le prince héritier Haakon Magnus (22 ans) et la princesse héritière Mette Marit (22 ans) sont présents dans la tribune officielle.

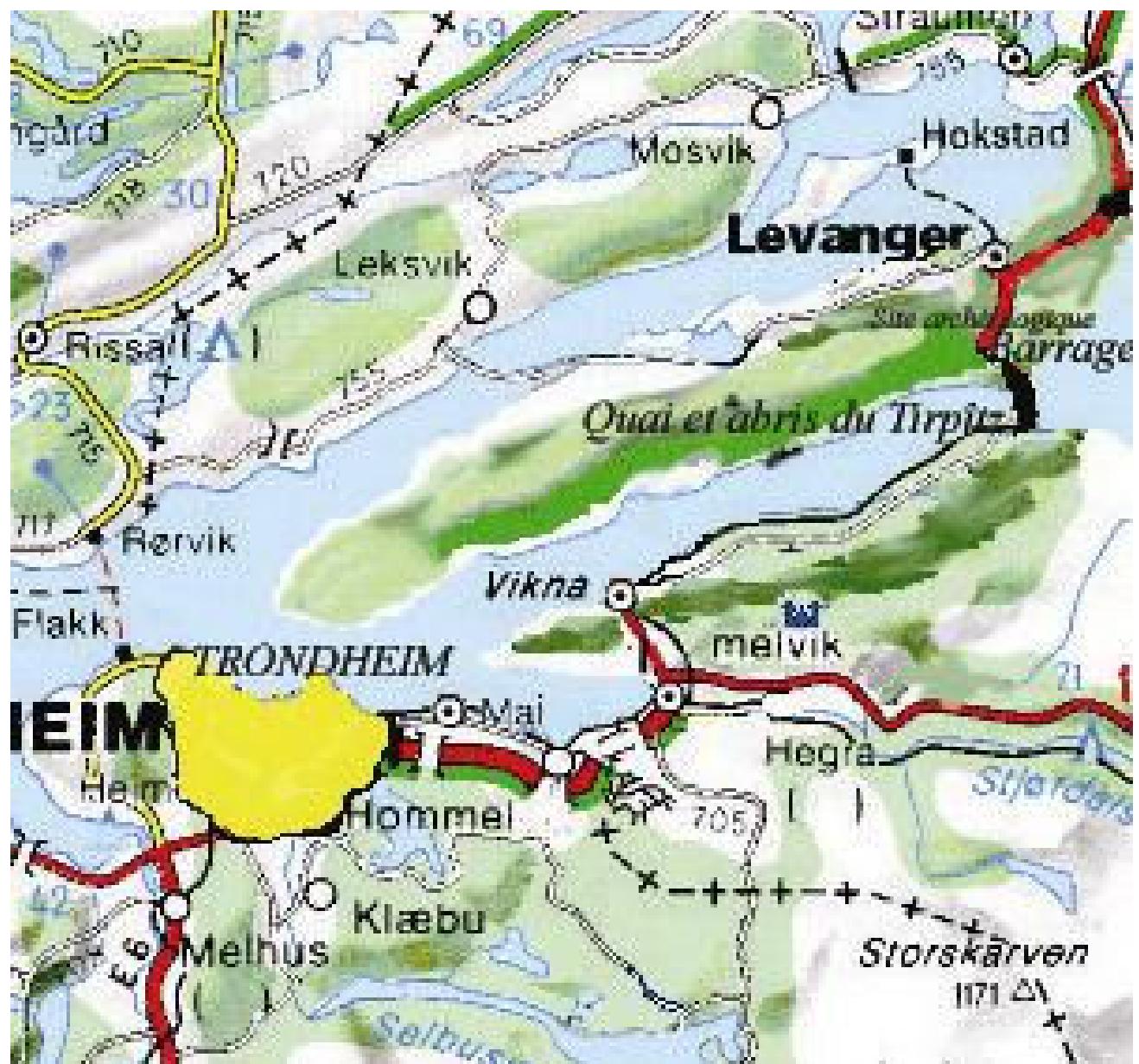
Aux personnages de briller et de faire en sorte de monter sur les plus hautes marches du podium (à moins qu'elles aient autre chose de plus important à faire à ce moment là...)

Le but des personnages est avant tout d'éviter des catastrophe : la destruction du barrage et surtout le Ragnarok, autrement dit, récupérer les trois artefacts avant le samedi soir ! Quelle que soit la direction prise au cours du scénario, n'oubliez pas de pimenter tout cela d'histoire de cœur (il y a peu de garçons mais ils sont pour la plupart très mignons et très sympas).

Bon courage ...

Annexes :

Plan de la région :



Plan du pensionnat : voir à la fin des annexes.

Composition de la famille royale de Norvège :

Le roi Harald V

La reine Sonja

Le prince héritier Haakon Magnus (22 ans) (présent)

La princesse héritière Mette Marit (22 ans) (présent)

La princesse Ingrid Alexangra (1 an)

La princesse Marta Louise

Les personnages :

Libre à vous de créer les personnages de votre choix, à condition qu'elles possèdent le talent sportif « patinage ».

Pour les pouvoirs : chaque personnage possède le pouvoir d'attaque combinée et au moins un pouvoir offensif (feu, lumière, dards de glaces, grêle, onde de choc, etc au choix ...). les autres pouvoirs éventuels sont au choix.

Chaque walkyrie possède de plus une armure avec un casque ailé qui donne une protection de 3 points, une épée qui donne 2d6 de dégâts, et la bague avec le symbole runique qui permet la transformation.

Les démons possèdent les pouvoirs d'absorption d'énergie ainsi que n'importe quel pouvoir offensifs au choix (voir règles)

Discréption : 12

Combat : 12

Saut : 13

Points de santé : 20 points chacun.

Dragon de ran (dévoué à la déesse Ran)

Points de santé : 40

Esquive : 15

Conversation : 16

Discréption : 16

Combat : 13

Saut : 14

Pouvoirs : 30 points de pouvoir

Feu : 16

Peur : 14

Illusion : 12

Vol : 18

Télépathie : 18

Prénoms norvégiens / Vikings :

Prénoms féminins :

Heidi, Gudrun, Hedwige, Ingrid, Ludovika, Rikke, Sighilde, Sunilda, Suniva, tilda, Ulrika, Svanhilde, Sigrid, Astrid, Alwine, Eldrid, Erika...

Prénoms masculins :

Erik, Ludreik

Hebert, Hugo, Roderik, Njall, Odomar, Olrik, Osfrid, Sigmar, Sven, Svenborg, Valter, Wilhem, Volborg, Svenig, Arild, Odawan, Svaren ...

Rappel sur la Mythologie : (nous vous suggérons une recherche plus approfondie sur le sujet)

Les hommes vivent dans le Midgard, la terre, alors que les dieux habitent dans leur forteresse, Asgard.

L'arc-en-ciel Bifrost tenait lieu de pont entre les deux. Au centre du monde il y a le grand arbre Yggdrasil dont la cime monte jusqu'au royaume des dieux et dont les racines plongent jusqu'au royaume des morts.

Odin : Roi des dieux, le plus sage de tous, et père de Thor. Il a donné son oeil droit en échange de la sagesse, et depuis il connaît la magie des runes. Ses deux corbeaux l'informent de ce qui se passe dans le monde. Mais c'est avant tout un dieu guerrier

Bünnhilde : fille d'Odin.

Freya : Déesse de l'amour, soeur de Freyr. C'est aussi une bonne guerrière. Tout comme son frère, elle n'est pas de la lignée des Ases mais de celle des Vanes.

Ran est une Déesse de la tempête et la personnification de la mer traîtresse. Elles est l'épouse du Dieu de l'Océan, Aegir, et ils eurent neuf filles, les Vagues-Soeurs, qui portent des voiles et des robes blanches. Ran règne au dessus du royaume des morts, situé au fond de l'Océan. Elle y coule les navires et récupère les marins noyés dans son célèbre filet (Filet de Ran) où elle les emmène dans sa demeure pour les choyer tendrement. Elle les distrayait alors dans ses grottes de corail éclairées de reflets d'or où l'hydromel coulait à flots. Pour calmer ce violent esprit de l'Océan qui reflétait les changements d'humeurs de cet élément, les marins emportaient de l'or sur leurs navires pour s'assurer ses faveurs. Effectivement, Ran adorait l'or et elle eut pour nom "Flamme de la Mer" en raison de la fluorescence des vagues Nordiques...

Thor : c'est le fils d'Odin et de Frigg, dieu du tonnerre et de la guerre. Sa force est colossale et il combat armé de son terrible marteau Mjollnir.

Fenrir : Loup monstrueux fils de Loki qui tuera Odin lors de la fin du monde.

Jormungand : Serpent de mer monstrueux fils de Loki, frère de Fenrir et Hel, qui fait le tour de la terre. Quand il bouge, il provoque raz-de-marée et tremblements de terre. Il sera un des artisans de la fin du monde et sera tué par Thor.

Yggdrasil : Arbre qui se trouve au centre du monde, toujours vert et dont coule du miel.. C'est l'arbre de la vie et du savoir, du temps et de l'espace ; il relie toutes les parties de l'univers, ainsi que le présent et le futur. Le serpent Nidhogg vit sous ses racines et essaie sans répit de le ronger.

Le Ragnarök : Il s'agit de la « fin du monde » dans la cosmologie nordique ancienne. Parce qu'ils se sont rendus coupables d'un parjure, les dieux ne méritent pas de survivre. De même, les humains doivent expier leurs crimes. Viendra donc un formidable hiver (fimbulvetr) suivi d'un embrasement universel mené par le dieu-géant Surtr, puis d'un cataclysme généralisé , la terre et les astres sombreront ou seront engloutis par des monstres tandis que les puissances divines seront anéanties par les forces du désordre (Loki et ses enfants monstrueux dont le loup Fenrir). Lors de la fin du monde, les morts monteront à l'assaut du royaume des dieux, avec l'aide des enfants de Loki, Fenrir le loup géant se libérera et ses mangeront le soleil et la lune, Jormungand le serpent de mer sortira des eaux et Hel, déesse des morts, mènera les armées. Loki et les géants combattront avec les morts.

Loki et Heimdall, le dieu qui garde l'arc-en-ciel, s'entretueront, ainsi que Thor et Jormungand, et Odin et Fenrir. Seul un couple d'humains, réfugié dans Yggdrasil, en réchappera et construira un monde nouveau

Plan du pensionnat :

