



LE SECRET DES TROIS NORNES

SCÉNARIO OLD-SCHOOL
MÉDIÉVAL HORRIFIQUE

NOTE D'INTENTION

En 2019, j'avais publié sur mon blog Hexenjäger, un petit jeu de rôle en 3 pages, inspiré de Into the Odd pour ses mécaniques, et proposant de jouer des chasseurs de sorcières dans un univers à la Warhammer, ZWEIHÄNDER et The Witcher; en plus des mécaniques de jeu, j'avais proposé plusieurs synopsis d'aventures à développer, autour de la thématique des sorcières.

A l'approche d'Halloween, il m'a semblé amusant de ressortir ce PDF et d'essayer de développer une de ses aventures, **le Secret des trois Nornes**, une histoire de sorcières. Fort de mes dernières lectures jdr, j'ai un peu revu les règles de jeu; rien de révolutionnaire mais l'envie de reprendre de plusieurs jeux OSR à la ItO les règles et les mécaniques qui me semblent adéquates pour motoriser une telle aventure.

ON JOUE QUOI ?

Les joueur.euse.s sont des aventuriers parcourant les Royaumes des Terres Sombres; ils sont guerriers, chasseurs, guérisseuses, princes déchus.

Afin de permettre une prise en main rapide, le jeu propose un groupe de quatre personnages prêts à jouer.



Chaque personnage est défini par trois caractéristiques: la Force (FOR), l'Agilité (AGI) et l'Esprit (ESP), donc les scores sont compris entre 3 et 18.

Pour déterminer chacune des caractéristiques, lancez 3d6 et faites-en la somme. Vous n'êtes pas obligé d'attribuer les scores dans un ordre précis. Vous pouvez faire vos trois tirages et distribuer les résultats comme bon vous semble. Si vous voulez un personnage endurant et puissant, vous mettrez le score le plus haut en Force. Un personnage rapide et dextre aura un haut score en Agilité. Un personnage érudit et attentif aura un score élevé en Esprit.

L'Endurance (END) du personnage indique sa résistance et sa faculté de résilience. Lancez 1d6, ajoutez 1 et vous aurez le score d'Endurance de votre personnage. Votre personnage perdra très certainement de l'Endurance au cours des combats ou lors d'autres épreuves mais son score remontera à son score initial après une période de repos.

La Chance (CHA) indique si le personnage est naturellement chanceux ou non. Lancez 1d6 pour en déterminer la valeur initiale. Les points de Chance vous permettront de relancer un dé défavorable, qu'il s'agisse d'un dé d'action (d20) ou d'un dé de dégâts. Attention que les points de Chance sont précieux et ne se regagnent pas automatiquement.



Rolf est un guerrier, ancien soldat des armées royales, il s'est fait mercenaire aventurier et parcourt les Terres Sombres en quête de gloire, de richesses et de justice.

FOR 13, AGI 10, ESP 9, END 7, CHA 5

Equipement

Epée d8, Poignard d4, Hallebarde d10

Armure de plates (1), jupe d'armure (1)
casque (1)

Cheval de guerre

FOR 12, AGI 11, ESP 5, END 8

Kaspar est un chasseur, fin limier, habile tireur.

Il connaît les sentiers et les forêts des Terres Sombres, sa faune et sa flore; il sait traquer le gibier, poser des pièges et trouver sa nourriture dans la nature sauvage.

FOR 8, AGI 10, ESP 11, END 4, CHA 4

Equipement

Arquebuse d10, couteau de chasse d6

Veste en cuir renforcée (1).

Ample cape de voyage, sac à dos, briquet, poudre et munitions (billes de plomb).



Solveig est guérisseuse, maîtresse dans l'art de soigner et de fabriquer potions et onguents. Elle a su s'imposer dans un monde dominé par les hommes et n'hésite pas à élever la voix et sortir la dague pour se faire respecter.

FOR 9, AGI 12, ESP 14, END 3, CHA 1

Equipement

Dague d4, Serpe d6

Tunique de cuir (1)

Sac à potions et herbes, pilon et mortier

2 onguents de soins (+1d4)

Bastian est un noble déchu, jadis prince, aujourd'hui vagabond après que son oncle ait usurpé le trône qui lui revient de droit. Contraint à l'exil, Bastian parcourt le royaume en quête d'aventures. Il est cultivé et habile escrimeur.

FOR 13, AGI 10, ESP 11, END 5, CHA 4

Equipement

Dague d4, sabre d8

Épais manteau et cape brodée (1)

Une bourse contenant 1d6+2 couronnes

Destrier

FOR 10, AGI 15, ESP 6, END 7



COMMENT ON JOUE ?

JET DE SAUVEGARDE

(règle de base de Into the Odd)

Lancez 1d20. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la caractéristique testée, c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Un résultat de 1 est toujours un succès. 20 est toujours un échec.

ACTIONS

Lorsqu'un personnage entreprend une action, si l'action en question présente un risque d'échec ou un danger quelconque. Le MJ peut demander un jet de sauvegarde. Le MJ indiquera au joueur la caractéristique appropriée à la situation.

COMBAT

(règle de base de Into the Odd)

L'attaquant lance le dé correspondant à l'arme utilisée.

Il soustrait l'armure de la cible.

Le résultat final indique les dommages causés par l'attaque.

Le score d'Endurance de la cible est diminué d'autant.

Lorsqu'un personnage subit une attaque, le MJ peut lui demander un jet de Sauvegarde (Force pour parer, Agilité pour esquiver).

En cas d'échec, le personnage subit les dégâts de l'attaque.

Il n'y a pas de test pour toucher.

Les combats se veulent rapides et extrêmement létaux. Soyez prudent et ne vous lancez pas dans un affrontement à la légère.

COMBAT AVEC PLUSIEURS ARMES

(règle du **Gambit**, du jeu de rôle Mythic Bastionland)

Il est possible de combattre avec plusieurs armes, par exemple une épée et une dague, ou avec un bouclier; on oublie trop souvent qu'un bouclier protège mais peut aussi servir d'arme, pour percuter ou pousser un adversaire.

Dans ce cas, le joueur lance tous les dés de dommages - les dés correspondant aux armes et/ou au bouclier. Chaque dé à 4 ou plus (en dehors du dé de l'arme principale) permet les effets suivants:

- +1 dommage
- se déplacer (même si le personnage s'est déjà déplacé au cours du round)
- repousser un ennemi
- stopper un ennemi en mouvement
- endommager une arme
- Bloquer une arme ou un bouclier
- désarçonner un ennemi
- un autre effet avec un impact semblable (à valider avec le MJ)

Dans le cas d'un dé à 8 ou plus:

- la cible n'a pas droit à un jet de Sauvegarde
- l'effet est plus grand (comme par exemple désarmer un adversaire et briser son bouclier, ou faire sauter son casque); cela ne s'applique pas au +1 dommage.

ENCAISSER DES DÉGÂTS

Quand vous encaissez des dégâts, lors d'un combat par exemple, le personnage perd des points d'Endurance.

Si le score d'Endurance tombe à zéro, les dommages excédentaires sont décomptés du score de Force ou d'Agilité selon la situation et la source des dommages.

Une fois tous dommages décomptés, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Force (avec la nouvelle valeur).

En cas d'échec, le personnage est blessé.

Une blessure nécessite des soins et du repos pour guérir.

Un personnage ayant perdu des points de Force ou d'Agilité est considéré comme *affaibli*. Il risque la blessure à chaque perte supplémentaire de caractéristique.

Si le score de Force tombe à 0, le personnage est mourant.

Si le score d'Agilité tombe à 0, le personnage est paralysé.

Si le score d'Esprit tombe à 0, le personnage est mentalement brisé, en état de torpeur.

UTILISER LA CHANCE

Chaque personnage dispose de points de Chance.

Dépensez un point de Chance permet de relancer un dé.

Cette usage s'applique autant au d20 pour un jet de Sauvegarde qu'un dé de dommages.

REPOS

Le repos permet de récupérer automatiquement les points d'Endurance perdus, sauf en cas de blessures.

Un personnage ayant une de ses caractéristiques à 0 ne profite pas des bienfaits du repos. Il doit d'abord être soigné. Ce n'est qu'une fois qu'il aura récupéré un score de caractéristique positif qu'il pourra bénéficier d'un repos.

Pour récupérer un point de caractéristique (en ayant un minimum de 1 au départ), il faut une journée complète de repos. Un personnage ayant perdu beaucoup de points en Force, Agilité ou Esprit devra donc se mettre au vert pendant plusieurs semaines s'il veut récupérer toutes ses facultés.

HALTE !

Si vous êtes joueur.euse, n'allez pas plus loin. Les pages qui suivent contiennent le scénario **Le secret des trois Normes**. Il est préférable qu'en tant que joueur.euse, vous ne lisiez pas le scénario à l'avance, au risque de vous gâcher la surprise de l'aventure.

LE SECRET DES TROIS NORNES

SYNOPSIS

Les trois Nornes sont d'infâmes sorcières qui terrorisent le village de Rothenbusch. Chaque année au solstice d'hiver , elles exigent des villageois qu'une jeune fille leur soit livrée, sinon elles maudiront le village.

Nul ne les a jamais vues. Leurs traits sont toujours dissimulés par de larges capuchons et elles s'avancent, courbées et claudicantes.

Ce sinistre manège dure depuis cinq ans, depuis qu'une jeune fille a fui le village et s'est perdue dans la forêt.

LA VÉRITÉ

La vérité, c'est que la jeune fille fuyait un mariage forcé. Suite à quoi, d'autres jeunes filles ont quitté le village et vivent cachées dans la forêt. Trois d'entre elles se sont déguisées en sorcières et exigent chaque année une "proie", en plus de livraisons régulières de vivres dans une clairière isolée.

Pour les villageois apeurés, la jeune "victime" est sans aucun doute dévorée par les trois Nornes.

Prise en charge par les trois sorcières, elle va rejoindre le campement des jeunes femmes libres, quelque part au plus profond de la forêt.

Les PJ seront sans doute engagés pour débarrasser le village de la menace des trois Nornes; peut-être découvriront-ils le pot-au-rose.

Quel camp choisiront-ils ? Celui des jeunes amazones libres ou celui du patriarcat villageois ?

ARRIVÉE AU VILLAGE DE ROTHENBUSCH

Les PJ cheminent depuis plusieurs jours, suivant une ancienne route pavée à travers les collines boisées dans l'ancien duché de Morovia.

L'automne est maintenant bien installé et la forêt s'est parée de ses chaudes couleurs brunes et rouges, tempérées par une fine pluie permanente et des brumes matinales qui trempent les capes et les chausses.

Cela fait plusieurs nuits que le groupe est obligé de dormir à la belle étoile et chacune.e espère trouver dans le prochain village un bon feu, une soupe chaude et des draps propres.

Le village de Rothenbusch est niché au creux de petites collines.. La route traverse une vaste zone de pâturages ceints par des murets de pierre, quelques granges isolées.

A l'ouest, une vaste forêt barrant l'horizon telle une muraille.

Un petit groupe de paysans rentrant des champs poussant devant eux une charrette tirée par un cheval de trait qui a connu de meilleurs jours.

Si les PJ continuent leur chemin, ils vont rattraper le groupe de paysans non loin de l'entrée du village, entrée marquée par un poteau massif, vestige d'une ancienne potence.

Les paysans considèrent les PJ d'un regard plein de méfiance, la peur des étrangers sans doute, mais ils leur indiqueront la place du village et l'unique auberge du village, à l'enseigne du Tonneau Ventru.

“Vous ne pouvez pas vous tromper mes seigneurs.

C'est la seule auberge du village, entre l'église et la forge.”

Et en effet, alors que les PJ entrent dans le village et pénètre sur la petite place, ils entendent le tink tink caractéristique du marteau sur l'enclume et avisent la pointe d'une petite église, et entre les deux une large bâtisse à l'épais toit de chaume, percé de deux massives cheminées et une enseigne en forme de gros tonneau.

Les PJ se sentent observés. Ils devinent plus qu'ils ne voient la présence des habitants du village: là un volet qui s'entrouvre, plus loin une porte qu'on referme précipitamment, là-bas une silhouette qui se cache au coin d'une grange, et derrière eux le groupe de paysans qui les ont suivis jusque sur la place comme pour s'assurer qu'ils ne s'égarent pas.

Aux PJ de juger de l'attitude à adopter mais il est certain qu'il ne passe pas beaucoup de voyageurs par ici, ce qui justifie amplement la curiosité mêlée de méfiance des habitants.

L'AUBERGE DU TONNEAU VENTRU

L'établissement est la seule auberge du coin. Elle est tenue par **Jorun**, un ancien militaire à la retraite. Il reconnaît d'ailleurs en Rolf un camarade d'armes. Il le salue comme se saluent des hommes ayant connu l'horreur des champs de bataille.

La bâtisse est divisée en trois grandes parties: au centre une vaste salle commune avec tables et bancs, une large étagère derrière un comptoir en chêne, un foyer et une marmite où mijote une soupe dont la surface est percé sporadiquement par de petites bulles, une odeur mêlant la bouse, la viande fumée et les légumes cuits, une porte à gauche donnant sur ce qui semble être des cuisines; on y devine un secondâtre et d'autres marmites. Une porte derrière le comptoir donne vraisemblablement sur le logis de l'aubergiste, à l'arrière du bâtiment.

Attablés près du feu, un petit groupe de cinq personnes, des paysans savourant une soupe après le dur labeur de la journée.

On devine de l'activité dans les cuisines.

Jorun salue les PJ: "soyez les bienvenus à Rothenbusch, messires. Le Tonneau Ventru peut vous proposer un bon repas chaud et un lit moelleux; je devine à votre mise que vous en avez grandement le besoin et l'envie"

Puis criant vers les cuisines: "Lotte, on a de la visite. Prépare-nous séant cinq tranchoirs, du fromage et du jambon, et tu ajouteras des bols de soupe."

Après un moment, les PJ sont tous attablés, séchant leurs vêtements à la flambée, savourant une bière ou une coupe de vin, raclant déjà le fond d'un bol de soupe, mordant à pleines dents dans une épaisse tranche de pain.

Jorun s'approche des PJ: "C'est grande chance de vous avoir ici, mes seigneurs, surtout qu'il ne passe guère de voyageurs par ici... pas depuis que le malheur a frappé et frappe encore notre village... hélas."

Si les PJ interrogent l'aubergiste, celui-ci leur racontera que les forêts à l'ouest du village sont hantées par trois sinistres sorcières. "Les Nornes qu'on les appelle"

“Chaque année, au début de l’automne, les trois affreuses sortent de leur antre et réclament leur dû. Pour sûr, elles ont pris goût à la chair fraîche. Depuis la disparition de la petite Gertrude il y a cinq ans, les trois malfaisantes n’ont de cesse de venir chercher les jeunes filles. Elles les emmènent dans la forêt et on ne les voit plus jamais.”

“Quel malheur”, conclue-t-il.

L’aubergiste vient à peine de finir son histoire que la porte de l’auberge s’ouvre, cédant le passage à un gros homme chauve, épais manteau plusieurs fois rapiécé, dague au ceinturon (sans doute l’unique objet de valeur qu’il possède). Il est suivi par plusieurs paysans parmi lesquels les PJ reconnaissent certains pour les avoir vu plus tôt sur la route.

LA DEMANDE DU CHEF DU VILLAGE

Le gros homme chauve se nomme **Odrik**; il est le chef du village.

Ayant appris l’arrivée des PJ (les nouvelles vont vite ici), il a décidé de les engager pour débarrasser le village des trois Nornes.

“Mes seigneurs, nous sommes bien pauvres et nous ne pouvons guère vous offrir plus que ces quelques couronnes en échange du service périlleux que nous demandons.”

“Trois fois hélas, les trois Nornes vont venir réclamer leur dû d’ici une nuit et nous allons devoir lui céder ma fille **Marta**, et nous n’osons nous opposer à leurs pouvoirs maléfiques.”

“Trois fois hélas, ma fille devait épouser **Torvald**, le fils du forgeron”, fait-il en montrant d’un signe de tête un fort gaillard à l’air torve. “Cette union ne pourra se faire hélas...”

“Ainsi je sollicite votre miséricorde et votre aide pour nous débarrasser de ces trois vilaines.”

Odrik explique aux PJ qu’après la disparition de la jeune **Gertrude**, les trois sorcières ont fait leur apparition.

“Gertrude n’avait que 15 ans et était promise à **Hugo**, notre meunier, dont l’épouse avait succombé quelques mois plus tôt à une fièvre.”

“C’est grand malheur pour elle et pour lui, sans compter que deux autres jeunes filles ont disparu peu de temps après. Il est certain que les petiotes ont été dévorées par les engeances maléfiques.”

“Ainsi donc, les trois Nornes se sont présentées à l’orée de la forêt l’automne suivant, réclamant une jeune fille, la nommant et exigeant qu’elle soit conduite à la nuit tombée dans une clairière, celle où s’élève une pierre levée.”

“Que pouvions-nous faire face à ces sorcières ?”

“Nous endurons cela depuis cinq ans maintenant... huit disparues. Toutes dévorées par les immondes suppôts du Malin.”

“Notre village est exsangue. Il ne reste ici que les matrones, trop vieilles ou déjà mariées. Et nos jeunes hommes se trouvent bien démunis de trouver femme”

Si les PJ demandent à connaître l’identité des jeunes filles disparus, le chef du village leur en fournira la liste:

- Gertrude, la première disparue
- Ylva et Maren, deux amies de Gertrude, parties à la recherche de leur amie, sans l’accord de leurs parents; elles ne sont jamais revenues.
- Inga
- Agnete
- Hilde
- Astrid
- Brynhild

Marta, la fille du chef, doit être menée à la pierre levée la nuit prochaine, lors de la nouvelle lune.

“Les sorcières exigent qu’elle soit y laissée seule.”

“Oooh nous avons bien essayé de leur tendre un piège. Plusieurs hommes du village se sont déjà mis à l’affût aux abords de la clairière mais à chaque fois, un étrange charme semble les avoir plongés dans un profond sommeil, pour sûr de la sorcellerie de sorcières. Et au réveil, la jeune fille avait disparu.”

“La forêt est profonde et, malgré les battues, nous sommes toujours revenus bredouilles. La tanière des Nornes reste cachée.”

Les PJ sont libres d’encore questionner Odrik.

Laissez-les établir un plan et répondez à leurs questions le plus honnêtement possible, en vous mettant à la place de Odrik et des paysans du village.

Si les PJ posent les bonnes questions, ils découvriront que les huit jeunes filles étaient à chaque fois promises en mariage à un jeune garçon du village, et à en juger par le mine mal dégrossie de Torvald, il n'est pas certain que l'attirance ait été réciproque. Peut-être les jeunes filles ont-elles fui.

Si les PJ interrogent Odrik sur ce sujet, il se montrera évasif, rétorquant qu'un bon mariage ne se refuse pas et que les parents des futurs mariés avaient béni ces unions. Les jeunes filles semblent ne pas avoir eu leur mot à dire, bien entendu.

Si les PJ évoquent l'hypothèse de la fuite, Odrik se montrera choqué, arguant qu'une telle attitude est infâme, prétextant que les jeunes filles devraient se considérer comme bienheureuses des maris qu'on leur "proposait".

LA CLAIRIÈRE ET LA PIERRE LEVÉE

A deux lieues du village, dans les bois, se dresse une pierre gravée, vestige d'un ancien culte oublié, au centre d'une clairière.

On y accède par un des rares sentiers praticables, à travers un sous-bois dense de ronces et de buissons épineux.

Les villageois disent que ce lieu, jadis dédié à un dieu de la forêt, est aujourd'hui évité et craint, encore plus depuis cinq ans et l'apparition des Nornes.

C'est là, durant la nuit de la nouvelle lune, que les Nornes ont exigé le sacrifice de **Marta**, la fille du chef du village.

Les PJ sont libres d'inspecter la clairière.

Il y a des endroits pour se cacher aux abords de la clairière; les PJ peuvent envisager d'y attendre la venue des sorcières, malgré la mise en garde des villageois concernant un charme qui protégerait les Nornes.

On ne sait pas d'où les Nornes vont surgir dans la clairière. Il est donc malaisé de préparer des pièges. Cela étant, les PJ peuvent poser des pièges et espérer qu'une sorcière y pose le pied (2 chances sur 6).

Aux PJ d'imaginer les dispositifs et les mesures à prendre pour se préparer à la venue des Nornes.

A la nuit tombante, un groupe de villageois menés par Odrik s'avancent; **Marta** est avec eux. Elle semble calme même si on peut lire dans ses yeux une certaine crainte.

Odrik, son père, est terriblement ému mais garde la tête haute et le regard droit; il est le chef du village et ne doit pas montrer de signe de faiblesse. Il serre sa fille dans ses bras puis s'éloigne avec ses hommes, laissant la jeune fille seule près de la pierre levée, juste éclairée par deux torches plantées dans le sol à proximité, dessinant un halo de lumière, fragile rempart contre l'obscurité alentour.

Selon leur plan, les PJ sont sans doute cachés en bordure de la clairière.

LA VENUE DES TROIS NORNES

L'attente semble longue, alors que les torches se consomment doucement.

Marta s'est accroupie près de la pierre dressée et attend, frissonnant dans sa cape, tel un petit animal servant d'appât.

Alors que les torches commencent à mourir doucement, un cri de chouette se fait entendre au loin.

Dans la pénombre, les PJ observent une brume lentement envahir la clairière, comme pousser par une étrange brise, encerclant la pierre levée et la jeune fille qui semble s'être assoupie.

Chaque PJ doit réussir un jet de sauvegarde d'Esprit. En cas d'échec, le PJ est pris d'une torpeur aussi soudaine que surnaturelle. Ses paupières se font lourdes et il s'endort. Les PJ endormis se réveillent plus tard et constatent que la jeune Marta a disparu.

Les PJ restés éveillés sont les témoins de l'apparition des Nornes.

Trois ombres apparaissent en bordure de la clairière; trois silhouettes voûtées qui s'avancent lentement, progressant dans la brume tels des spectres.

L'une des Nornes est coiffée de bois de cerf et porte un masque semblable d'un crâne de cervidé. Elle porte une large cape à capuche qui dissimule entièrement sa tête et son corps. Elle s'avance vers la pierre levée, brandissant un bâton tordu.

La seconde Norne porte elle aussi capuche et cape; ses traits restent dissimulés sous les plis de sa coiffe qu'on dirait fait de broussailles. Elle aussi s'avance en s'appuyant sur un bâton; dans son autre main, un chapelet fait de petits crânes de corbeaux, becs et plumes.

La troisième Norne semble habillée d'écorces et ses bras se terminent par des branches. Elle s'avance dans un bruissement de feuilles mortes.

Si les PJ ont placé des pièges, il y a 2 chances sur 6 qu'une des trois Nornes pose le pied dans un des pièges.

Si c'est le cas, la sorcière poussera un horrible cri de douleur, un cri humain.

Une des deux autres sorcières se portera à son secours tandis que l'autre dégagera un arc long de sous sa cape ainsi qu'un carquois garni de flèches.

Si un des PJ tente de les attaquer, la Norne armée de l'arc n'hésitera pas un instant à décocher une flèche.

La Norne prise au piège essaiera de se délivrer du piège (1 chance sur 2 d'y arriver). Si elle réussit, les trois sorcières prendront la fuite vers la forêt, laissant Marta près de la pierre levée.

Il est possible que les PJ soient tous endormis ou que les PJ éveillés échouent à neutraliser les nornes; auquel cas, l'une des nornes se portera près de Marta et l'éveillera. Cette dernière, comme subjuguée, suivra les sorcières dans la forêt.

A ce stade, les PJ peuvent tenter de les poursuivre dans la forêt.

Si les PJ étaient tous endormis, ils se réveilleront pour constater la disparition de Marta. Là encore, ils peuvent tenter de pister les sorcières.

Kaspar est un chasseur. Il peut donc essayer de trouver la piste des sorcières. Cette traque est facilitée par le fait que Marta a pu laisser derrière elle plus de traces que les Nornes, comme par exemple un morceau de tissu de sa cape, accroché à un buisson épineux.

A partir d'ici, plusieurs options s'offrent aux PJ selon les circonstances et les choix posés précédemment:

- poursuivre ou pister les Nornes
- les neutraliser dans la clairière
- en attraper une et laisser les deux autres s'échapper
- retourner au village après avoir constaté la disparition de la jeune Marta.

Laissez l'histoire se dérouler selon les choix des PJ et les conséquences logiques qui en découlent.

Il est très probable que les PJ découvrent l'identité véritable des Nornes.

C'est une des scènes importantes de cette histoire.

La suite dépendra grandement des décisions qui seront prises ensuite.

Laissez-les gérer cette révélation. C'est leur aventure après tout.

L'IDENTITÉ VÉRITABLE DES NORNES

Que ce soit dans la clairière ou plus tard, les PJ découvriront tôt ou tard l'identité véritable des trois Nornes.

Il s'agit des trois jeunes filles disparues il y a cinq ans: Gertrude, Ylva et Maren. Elles sont un peu plus âgées maintenant (autour des 20 ans).

Gertrude s'est enfuie dans la forêt pour échapper au mariage forcé avec Hugo, le meunier, un homme plus âgé, veuf depuis peu.

Ylva et Maren, guère plus âgées que Gertrude, savaient qu'à un moment ou un autre, elles devraient également épouser un homme du village et ont décidé de s'enfuir elles aussi dans la forêt, rejoignant Gertrude.

Les trois jeunes filles ont survécu dans la forêt, établissant un campement dans un réseau de grottes cachées dans les profondeurs de la forêt.

C'est dans ces grottes qu'elles ont découvert les restes d'un repère de sorcière abandonné depuis longtemps. Elles ont eu l'idée de faire revivre cette sorcière et sont devenues les trois Nornes, terrorisant le village et demandant qu'une jeune fille, en fait la prochaine fille à marier, leur soit livrée en sacrifice.

La jeune "victime" venait grossir les rangs des insoumises, préférant une vie précaire mais libre dans les bois que la soumission d'un mari.

Ainsi si les PJ capturent une des Nornes dans la clairière, ils découvriront sous la cape et le déguisement une jeune femme d'une vingtaine d'années (il s'agit de **Maren**), assez sale et les cheveux crasseux et emmêlés, et surtout furieuse de s'être faite capturer de la sorte.

Gertrude et Ylva tenteront de délivrer leur consœur, par la force s'il le faut, avant que les PJ ne regagnent le village, si telle est leur intention.

Elles sont armées de couteaux et d'arcs et connaissent bien la forêt.

Encore une fois, tout dépendra de comment les PJ vont gérer cette révélation.

Pour Gertrude et Ylva (et les autres filles), il est important que leur secret ne soit pas révélé aux villageois qui ne manqueront pas d'organiser une battue

dans la forêt avec le risque de découvrir leur cachette, et qui ne livreront de toute façon plus aucune jeune fille aux sorcières démasquées.

Les PJ doivent donc mourir ou jurer de garder le secret.

LE ROYAUME SECRET

Les jeunes insoumises ont établi leur campement dans un réseau de grottes au plus profond des bois, loin du village.

L'endroit est caché et secret; à peine peut-on déceler une légère odeur de feu de camp. L'entrée du réseau de grottes est dissimulée par d'épais buissons épineux et on n'y accède que par un unique sentier très étroit, difficile à détecter. Les insoumises ont également creusé des fosses qu'elles ont garnies de pieux et cachées sous des feuillages, pour se garantir des intrusions possibles des bêtes et des hommes.

Elles sont jeunes - la plus vieille, Gertrude a 20 ans - mais elles sont armées et déterminées. Leurs armes: quelques couteaux (d4), des arcs et des flèches (d6), des frondes (d3).

Elles vivent là pour les plus vieilles depuis 5 ans, de chasse et de cueillettes.

L'une des filles, Hilde, est morte l'hiver dernier, terrassée par une fièvre.

Sa tombe se trouve un peu à l'écart, dans une petite clairière.

Si les PJ traquent les sorcières, ils peuvent découvrir le petit cimetière et la pierre gravée qui marque la tombe. Pour les PJ, la découverte de cette tombe est un signe qu'ils sont sur la bonne piste.

Si les PJ tentent d'entrer de force dans les grottes (dont l'entrée est fermée par une espèce de barrière de joncs tressés), ou s'ils attaquent les insoumises, ces dernières se défendront autant qu'elles peuvent puis prendre la fuite par une issue de secours qui débouche près d'un petit ruisseau.

Les jeunes filles connaissent mieux la forêt que les PJ, et même si ces derniers ont eu de la chance de trouver leur retraite, elles auront une assez bonne chance de semer leurs poursuivants.

LES VILLAGEOIS

Les villageois seront furieux si les PJ reviennent bredouilles, et le seront encore plus si la jeune Marta disparaît.

Odrik ira jusqu'à menacer les PJ de mort, les insultant et montant la populace contre eux.

Si les PJ leur révèlent l'identité secrète des Nornes, les villageois seront d'abord choqués et incrédules, puis soudainement furieux, hurlant qu'il faut punir ces filles insoumises et rebelles. Il est clair que si les PJ leur livrent les jeunes filles, ces dernières seront durement punies et leur envie de liberté étouffée avec violence.

Choix cornélien que les joueur.euse.s devront faire.

Laissez-les gérer ce dilemme et acceptez leur décision quelle qu'elle soit.

LISTE DES PNJ

LES VILLAGEOIS

Jorun, aubergiste

Torvald, fils du forgeron

Odrik, chef du village

Marta, fille de Odrik

Hugo, le meunier

LES INSOUMISES

Gertrude, première Norne

Ylva, seconde Norne

Maren, troisième Norne

Inga

Agnete

Hilde

Astrid

Brynhild

EPILOGUE

Sous ses dehors d'histoire de sorcières, ce scénario pose une question morale et met les joueur.euse.s devant une situation compliquée et un choix à faire. Il y a un petit propos féministe derrière tout ça je l'avoue, car le jeu de rôle peut aussi servir à se poser des questions sur la société, la notre ou celle de jadis, et son fonctionnement.

Ce scénario n'a pas de fin toute tracée.

Il débute de manière assez classique avec une histoire de sorcières, la disparition et le rapt d'innocentes victimes ou présentées comme telles, suivi d'une traque dans la forêt et enfin une révélation qui fait bifurquer l'intrigue vers quelque de plus profond, une douloureuse question et une situation qui obligera les PJ à se positionner.

Aucune fin écrite d'avance. On peut à la rigueur faire une liste des fins possibles, liste non exhaustive:

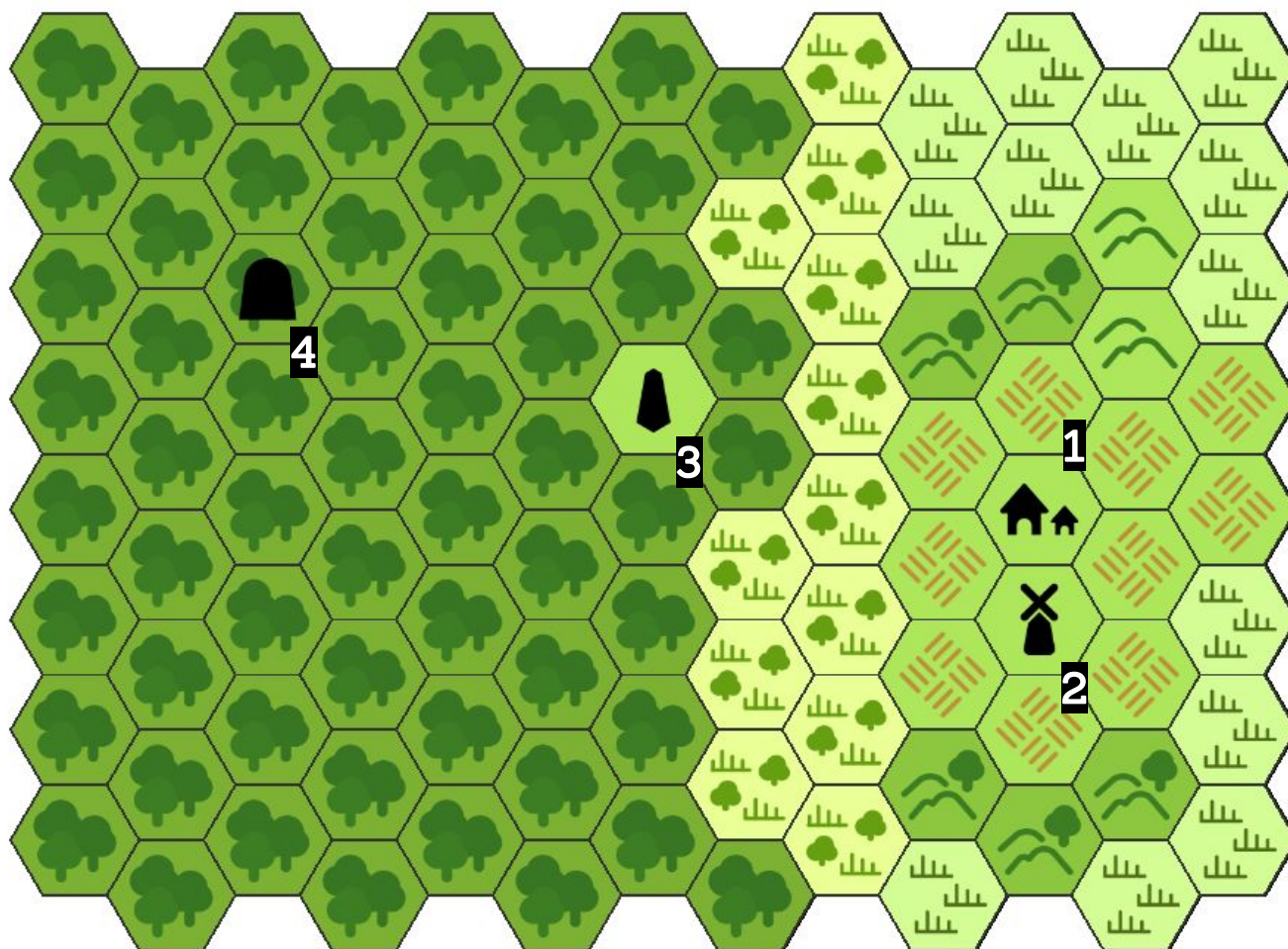
- les PJ échouent et retournent bredouilles au village
- les PJ capturent une des Nornes et découvre son identité secrète
- les PJ traquent les Nornes jusque dans leur repaire et découvre leur identité secrète
- les PJ révèlent l'identité des Nornes aux villageois avec les conséquences
- les PJ découvrent l'identité des Nornes et gardent le secret
- les PJ annoncent aux villageois que les trois Nornes sont mortes mais qu'aucune survivante n'a été découverte, les sorcières les ayant dévorées
- les PJ sont tués par les Nornes; leur aventure s'arrête là.



Illustration de couverture: [Pinterest](#)

Illustrations des personnages: Connor Fawcett

<https://www.artstation.com/connerfawcett>



PLAN DE LA RÉGION DE ROTHENBUSCH

- 1) Village de Rothenbusch
- 2) Moulin
- 3) Clairière de la pierre levée
- 4) Royaume secret des Nornes