HELVEGEN

Le Chemin des Morts

HELVEGEN
Le chemin des morts

Par Ludomancien, sur une idée de Papaphilo développée par Garcymore pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Couverture - Sergio Ibannez (Unsplash)

Portraits des personnages générés sur https://artbreeder.com

Kven skal synge meg
I daudsvevna slynge meg
Nar eg helvegen gar
Og dei spora eg trar
Er kalde, sa kalde

- Wardruna, Helvegen

Qui me chantera
Dans la toile de la mort, lance-moi
Quand je marche sur le chemin des morts,
La piste sur laquelle j'avance
Est froide, si froide.
(traduction personnelle de l'auteur)

Bienvenue sur le chemin des morts

Helheim est le royaume des morts de la mythologie nordique. C'est un endroit sombre et brumeux. Un seul chemin y mène, le chemin des morts, ou HELVEGEN.

HELGEVEN est un jeu de rôle pour 3 à 6 joueurs.

HELGEVEN est un jeu de rôle à narration/autorité partagée entre les joueurs, sans maître de jeu.

Le jeu s'inspire librement de certains concepts et mots de la mythologie scandinave.

Un de ces concepts est celui de Einherjar, qui est l'armée des combattants valeureux, composée par les Einheris. Vous verrez que j'ai décidé de jouer sur la dualité entre le pluriel Einherjar et le singulier Einheri, puisque les joueurs vont interpréter des héros morts au combat qui coexistent dans un même corps.

Matériel de jeu

Dés & Runes

Pour jouer à HELVEGEN, vous avez besoin de plusieurs sets de dés polyédriques, bien connus des rôlistes. Chaque set doit être composé d'un dé de chacun de ces types : 4, 6, 8, 10, 12 et enfin 20 faces. Vous avez besoin d'un set de dés par joueur, et 2 sets de dés pour la réserve d'adversité (ces deux sets doivent être de la même couleur).

Pour renforcer la thématique nordique, nous utiliserons le mot « rune » pour désigner un « dé » à partir de maintenant.

Runes blanches & runes noires

Toutes les runes des sets initiaux du Einherjar et des Einheris sont considérées comme étant des runes blanches.

Les deux sets de dés formant la réserve d'adversité sont considérés comme des runes noires.

Photo parAleksey Kutsar sur Pixabay

Réserves de runes

Une rune se trouve toujours dans une des quatre réserves :

Chemin des Morts - c'est la réserve générale, les runes accessibles à tous les joueurs. En début de partie, elle est composée uniquement de runes noires.

Réserve passive - runes constituant la réserve personnelle de chaque joueur. En début de partie, chaque joueur possède 6 runes blanches et 1 rune noire.

Réserve active - runes attribuées par le joueur actif à la résolution d'une action

Réserve du Einherjar - runes placées sur les attributs du Diagramme

Augmenter & diminuer les runes

Les runes sont considérées comme ayant une valeur croissante, selon leur nombre de faces (le d4 a la plus faible valeur, le d20 la plus haute).

Lorsque vous pouvez augmenter une rune, vous pouvez remplacer une rune de votre réserve par une rune située dans une autre réserve (le Chemin des Morts ou la réserve du Einherjar) et ayant une plus grande valeur. Vous devez choisir une rune qui a la valeur immédiatement la plus haute.

Par exemple, si vous augmentez une rune à 6 faces, vous devez prendre une rune à 8 faces. S'il n'y en a pas de disponible, vous devez prendre une rune à 10 faces, et ainsi de suite.

Diminuer une rune fonctionne de la manière inverse. Vous ne pouvez pas diminuer une rune à 4 faces (cela n'a donc pas d'effet).

Initiative

Vous avez besoin d'un objet pour représenter l'initiative. Le joueur qui possède cet objet est considéré comme ayant l'initiative : c'est le joueur actif.

Un crâne serait un objet idéal, mais étant donné que ce n'est pas forcément ce qu'il y a de plus facile à trouver, vous pouvez vous contenter d'un jeton ou d'une carte.

Fiches de personnages

Vous aurez également besoin d'une fiche de Einherjar (2 pages, dont le Diagramme), et d'une fiche de Einheri par joueur.

PHOTO PAR LUC DE CLEIR SUR PIXABAY

Mise en place

Placez la fiche du Einherjar et son Diagramme au centre.

Placez les runes du Einherjar à côté du Diagramme. Elles seront utilisées lors de la création du Einherjar.

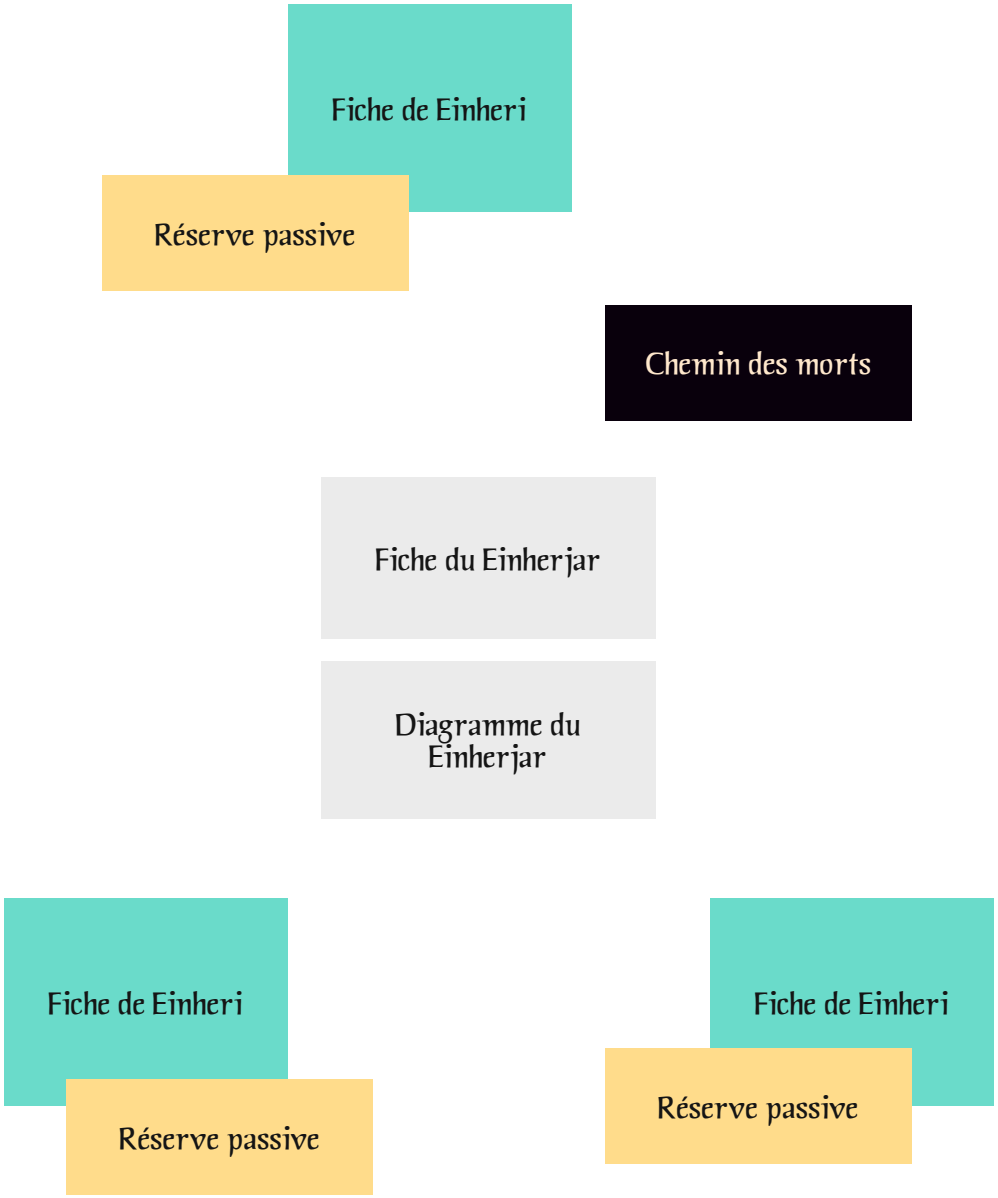
Chaque joueur prend 1 set de 6 runes et fiche d'Einheri.

Chaque joueur commence également la partie avec 1 rune noire de valeur croissante : le premier joueur prend 1 rune à 4 faces, le deuxième 1 rune à 6 faces, et ainsi de suite.

Les runes noires restantes forment le chemin des morts, ou réserve générale. Des runes blanches pourront s'y ajouter par la suite.

Parmi les joueurs, celui qui a le plus voyagé en dans un pays scandinave commence la partie avec l'Initiative.

Vous trouverez en fin de livre 3 Einheris pour vous inspirer ou commencer rapidement la partie.



Kven skal synge meg

Votre rôle

HELVEGEN est l'histoire collective d'âmes héroïques perdues qui coexistent au sein d'un mortel et cherchent à accomplir leur destinée.

Vous êtes une de ces âmes perdues dans Helheim, et qui cherchent à s'en échapper. Vous êtes l'âme d'un héros scandinave qui a connu une fin tragique. Vous n'avez pas pu accomplir votre destinée. Vous n'avez pas rejoint le Valhalla. Depuis votre mort, vous errez sans but dans le royaume des morts.

Votre errance a pris fin lorsque sur le chemin des morts, par miracle, vous avez trouvé le moyen de vous attacher à un être vivant, un mortel qui vous donne un nouvel accès à Midgard, au monde des hommes.

Par l'entremise de ce mortel, vous pouvez influencer son environnement, ses actions, et peut-être trouver un moyen d'accomplir votre destinée.

Vous n'êtes pas la seule âme à vous être attachée à ce corps. En fait, vous êtes même plusieurs héros perdus à vous partager le même mortel.

Pourquoi lui plutôt qu'un autre ? Il doit posséder des dons qui le rendent spécial. À moins qu'il soit tout simplement plus sensible que les autres à la présence des âmes perdues.

Einheri & Einherjar

Vous êtes emprisonné dans le corps d'un mortel, un Einherjar. Vous ne pouvez pas vous échapper de cette enveloppe corporelle. Vous ne pouvez agir sur le monde extérieur que par l'intermédiaire du Einherjar.

Si le Einherjar meurt, vous vous retrouvez plongé dans le royaume des morts, dans une sorte de torpeur, dont vous ne pourrez sortir que si le destin vous permet de vous réfugier dans un autre Einherjar.

Les Einherjar étant rares, il est fréquent que plusieurs âmes perdues s'abritent dans le même Einherjar. C'est le cas de votre Einherjar, dans lequel coexistent autant de héros que de joueurs.

Chaque Einheri va tenter d'influencer à sa manière l'Einherjar. Vous pouvez vous affrontez, collaborer ou trouver une manière d'accomplir votre destin en rejoignant le Valhalla. Vous rejoindrez alors les véritables Einherjar et entrerez dans la légende.

Photo par Valerii Iavtushenko sur Pixabay

L'AGE DES VIKINGS

Il semble logique que l'univers dans lequel les personnages vont évoluer soit celui de la Scandinavie de l'âge historique des Vikings, mettons entre le 8ème et le 10ème siècle de notre ère. Il pourrait se dérouler dans n'importe quelle époque ou même un autre univers complètement, mais le fait de le situer dans un environnement historique et relativement familier facilite la prise en main rapide du jeu tout en conservant la thématique.

Quelques éléments pour rendre le monde de HELVEGEN particulier :

- Les être surnaturels existent, mais ils se cachent ou sont en torpeur, plongés dans un sommeil mystique
- La magie existe, mais nul mortel ne peut prétendre la contrôler, seules les entités surnaturelles sont capables d'utiliser la magie.
- Les mortels ne peuvent accomplir des actions magiques que par l'entreprise d'un Einheri ou d'une entité surnaturelle.
- Les mortels capables d'abriter un Einheri, et donc d'être des Einherjar, sont extrêmement rares. Vous pouvez partir du principe qu'il n'y a pas plus d'une centaine de Einherjar dans toute la Scandinavie.
- Les animaux peuvent également abriter des Einherjar. Cela expliquerait certaines légendes concernant des animaux gigantesques ou particulièrement effrayants.

Photo - Casey Horner sur Unsplash

I daudsvevna slynge meg

Déroulement de la partie

Une partie de HELVEGEN est une succession de scènes au cours desquelles les joueurs vont interpréter leur Einheri et/ou le Einherjar dans le but d'accomplir leurs objectifs.

Mettez en place le matériel, puis procédez à la création du Einherjar et des Einheris. La création du Einherjar se fait de manière collective, tandis que la création d'un Einheri est un processus plus individuel.

La partie commence avec une scène initiale - le Déclencheur - au cours de laquelle les Einheris vont s'éveiller dans le Einherjar.

Ensuite, à tour de rôle, les joueurs vont créer des scènes, forgeant ainsi peu à peu l'histoire collective du Einherjar et de ses Einheris.

Une partie de HELVEGEN peut se dérouler sur une ou plusieurs sessions. Elle prend fin lorsque les joueurs considèrent collectivement que l'histoire a pris fin. Cela peut arriver de manière explicite, parce que le Einherjar est mort, par exemple, ou parce que les joueurs ont décidé qu'ils avaient fait le tour de cette histoire.

Déclencheur

Le Déclencheur est la scène qui inaugure la partie proprement dite. Le Einherjar vit ou vient de vivre un traumatisme important. À la suite de ce traumatisme, par conjonction du destin ou pur hasard, il vit l'éveil des Einheris en lui. C'est la rencontre entre différentes personnalités qui vont devoir se partager un même corps.

Le traumatisme du Déclencheur peut être n'importe quel événement qui crée un fort stress chez le futur Einherjar et qui va inciter une réaction. La nature de cette réaction va dépendre évidemment des intentions des différents Einheris.

Le joueur actif met en place la première scène. En fonction du Déclencheur choisi, il décrit la situation et évoque l'état d'esprit du Einherjar. Il laisse de côté son Einheri pour l'instant. Il demande aux autres joueurs comment leurs Einheris s'éveillent, comment ils se sentent par rapport à la situation. Puis il décrit comment son propre Einheri vit la scène. Il choisit une manière de la résoudre. Il effectue pour cela la première action de la partie, selon la méthode de résolution d'action décrite.

Une fois la scène conclue, le premier joueur met l'initiative en jeu. Et celui qui la prend met en place la scène suivante.

Choisissez ou tirez aléatoire l'événement déclencheur dans la table suivante (en lançant 1d20).

1. Accident de chasse
2. Naufrage
3. Rupture amoureuse
4. Agression physique
5. Torture
6. Combat violent
7. Trahison d'un proche
8. Perte d'un être cher
9. Révélation mystique
10. Événement surnaturel
11. Esclavage
12. Effroi
13. Maladie
14. Terrible secret
15. Humiliation
16. Crise de folie
17. Intoxication
18. Drame familial
19. Mutilation
20. Intervention divine

Scènes

Après la scène du Déclencheur, un joueur prend l'initiative et met en place une situation : il décrit une scène dans laquelle le Einherjar cherche à faire quelque chose : explorer un lieu, obtenir des informations, résoudre un conflit ou une problématique.

Du point de vue de la narration, le joueur contrôle le Einherjar.

Le joueur doit présenter de la manière la plus claire possible les intentions du Einheri, le cadre de la scène et la situation.

Les autres joueurs sont encouragés à poser des questions et faire des suggestions de manière à créer une scène intéressante.

Ils peuvent également utiliser les capacités de leur Einheri pour influencer la scène.

Une fois la scène définie, le joueur présente la manière dont il voudrait la résoudre : il décrit les actions envisagées, choisit un attribut, applique les bonus liés aux capacités et ressources particulières. Il est prêt pour la résolution.

Mais que vont faire les autres joueurs, et donc les autres Einheris ? Ils peuvent choisir de contribuer à la scène en soutenant les actions entreprises, en restant neutres ou en choisissant de contrecarrer les intentions du joueur.

Les interventions des autres joueurs restent informelles jusqu'au moment de résolution de l'action.

Photo par Erik Mclean sur Pexels

Nar eg helvegen gar

Création des personnages

EINHERJAR

ASPECTS

Le Einherjar est un être humain ordinaire, qui sans le savoir dispose de la capacité d'abriter des âmes héroïques perdues dans le royaume des morts.

La création du Einherjar est un processus collectif. Prenez quelques minutes pour discuter ensemble du type de Einherjar que vous allez construire. Puis, lorsque vous êtes prêts, lancez-vous dans le processus formel suivant.

À tour de rôle, chaque joueur répond à une des 7 questions suivantes, définissant une partie du personnage. Les réponses aux questions n'ont pas besoin d'être exhaustives, mais elles doivent permettre à chacun de se faire une bonne idée de l'aspect du personnage qui est décrit. Un des joueurs se dévouera pour faire le rôle de scribe et noter les réponses sur la fiche du Einherjar.

Les autres joueurs sont bien sûr encouragés à poser des questions ou faire des suggestions pour permettre au joueur d'affiner ou de clarifier sa proposition.

ARCHÉTYPE
Quel est le concept du personnage ?

Est-il un guerrier redoutable, un barde talentueux ou un simple fermier ?

STATUT
Quelle est sa place dans la société ?

Est-il un dirigeant ou un rebelle ? Un aristocrate ou un esclave ? Est-il considéré comme un prophète, un fou ou une menace ?

COMMUNAUTÉ
Quelle est sa relation aux autres ?

Quel est son rapport aux autres ? à sa famille ? Fait-il partie d'un clan, d'une organisation secrète ou d'une caste ? Quelles sont les personnes qu'il considère comme ses proches ?

MOTIVATION
Quelle est sa raison de vivre ?
Qu'est-ce qui le pousse à agir, à se mettre en danger ?

ÉCHEC
Quel est son plus grand échec ou sa plus grande peur ?
Quel est son regard sur l'échec ou la peur qu'il a vécu ? Ressent-il de la honte ? De l'amertume ?

TRIOMPHE
Quel est son plus grand accomplissement ?
Quels ont été les facteurs qui ont contribué à son succès ? Quel a été le prix de son succès ?

FÉTICHE
Quel est l'objet auquel il est attaché ?
Tout le monde possède un objet fétiche, quelque chose qui l'aide à se concentrer ou tout simplement quelque chose auquel il est émotionnellement ou sentimentalement attaché.

TRAITS & ATTRIBUTS

Utilisez la fiche de Einherjar pour noter les Traits du personnage et le Diagramme pour définir les attributs de départ.

Mettez de côté les 6 runes du Einherjar, ainsi que la rune noire qui a la plus faible valeur dans la réserve générale.

À tour de rôle, sur la fiche de Einherjar, chaque joueur décrit puis marque un Trait du Einherjar (en restant en cohérence avec les Aspects définis précédemment). Il place ensuite un dé de son choix sur un emplacement vide qu'il considère approprié sur le Diagramme.

Traits

Un trait représente une particularité (sourire charmeur, réflexes éclairs), une compétence ou un talent (chasse, équitation) du personnage. Vous pouvez également faire d'un trait lié à une expérience (voyages à travers l'Europe, a appris à écrire le latin avec un moine esclave).

Les traits moraux ou sociaux sont les plus intéressants (réputation d'honnêteté à toute épreuve, héritier d'une grande fortune).

Attributs

Le Einherjar possède 7 attributs, représentés physiquement par des runes placées à l'endroit approprié sur le Diagramme. Un attribut peut contenir plusieurs runes.

1. CONNAISSANCE
2. ADRÉNALINE
3. DIPLOMATIE
4. VOLONTÉ
5. ASTUCE
6. CHARME
7. SAGA

À la création, il n'est pas possible de mettre de dé sur l'attribut Saga. Ne placez pas jamais de rune noire dans la case Saga.

À la fin du processus de création, 7 runes devraient avoir été réparties sur le Diagramme du Einherjar.

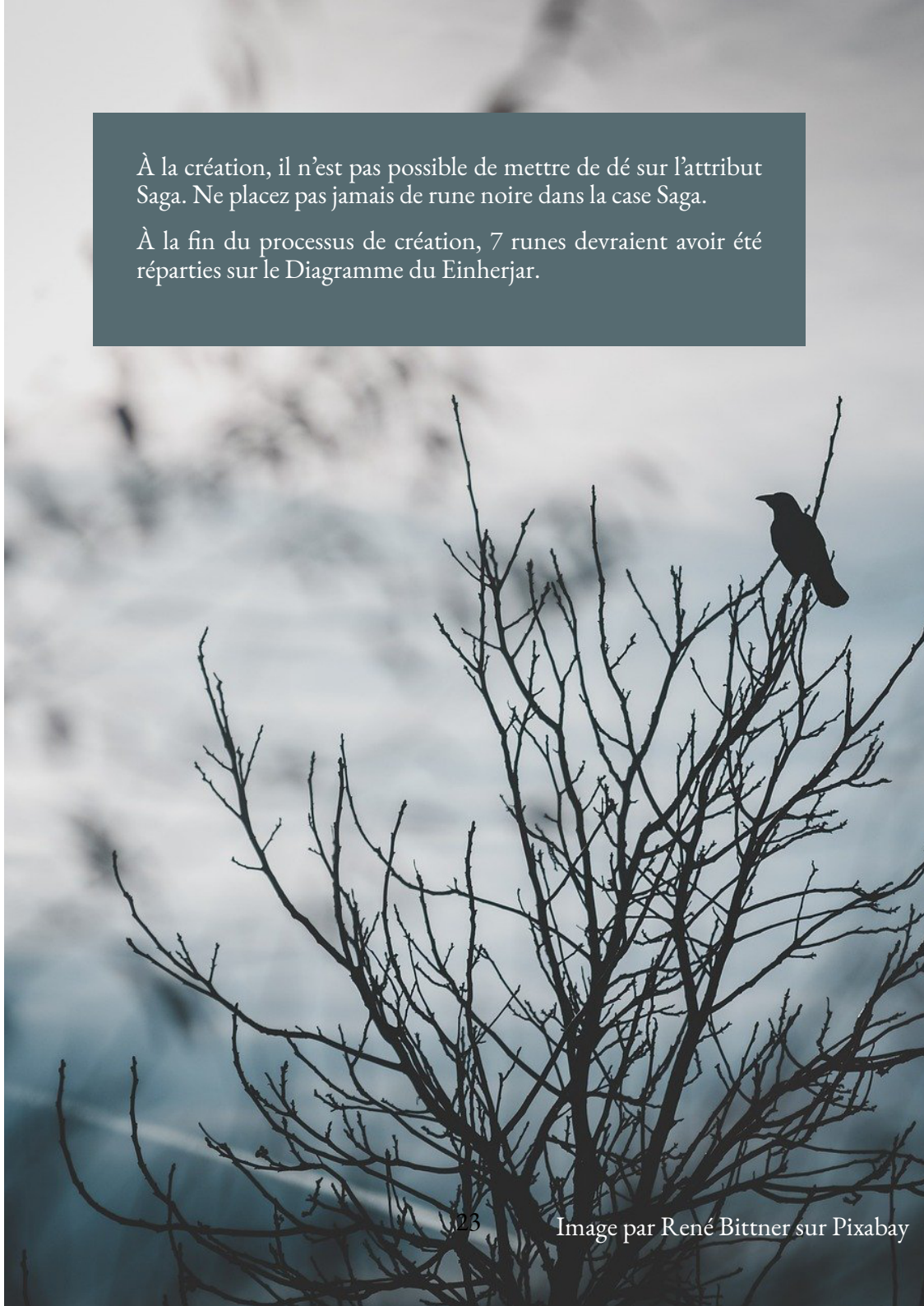


Image par René Bittner sur Pixabay

EINHERI

Contrairement à la création du Einherjar, la création de votre Einheri est un processus individuel. Vous pouvez bien sûr en discuter avec les autres joueurs, mais il reste préférable, dans l'esprit du jeu, de dévoiler progressivement aux autres à la fois la personnalité et les intentions de votre personnage.

En effet, les Einheris coexistent dans le Einherjar, mais il ne se connaissent pas a priori.

Ils vont devoir vivre l'expérience traumatisante de partager une enveloppe corporelle et un esprit avec d'autres individus. Cette expérience risque d'être la source de tensions, car les objectifs des Einheri peuvent diverger voire être conflictuels. Un des aspects importants du jeu est de justement parvenir à gérer ces conflits potentiels et à parvenir à ses fins, sans s'aliéner les autres personnages mais aussi sans les laisser prendre le dessus.

En termes de jeu, un Einheri est défini par 7 dimensions importantes :

1. Les Aspects définissent la personnalité du personnage
2. Les Objectifs décrivent ses intentions
3. Le Focus est la manière dont le Einheri développe sa puissance
4. Les Affinités forment les capacités spéciales qui influencent le Einherjar
5. Les Motifs sont des capacités qui influencent l'environnement
6. L'Energie représente sous forme de dés la place qu'occupe le Einheri au sein du Einherjar
7. L'Initiative détermine si le Einheri est actif ou non

Aspects

Utilisez la même méthode que pour la création d'Einherjar, en répondant aux questions permettant de définir les 7 Aspects de votre Einheri.

Objectifs

Vous êtes un Einheri, un des glorieux héros morts au combat au nom des dieux. Mais votre âme n'a jamais rejoint le Valhalla. Pour quelle raison ?

Vous pouvez inventer une raison pour le refus de ce passage vers le Valhalla, choisir dans la table suivante ou laisser le sort décider pour vous.

Quête

1. Vous êtes mort avant d'avoir pu accomplir un haut fait que vous auriez dû réaliser
2. Vous avez commis une faute que vous devez réparer
3. Vous avez été trahi et vous devez vous venger
4. Vous avez perdu la foi, vous devez la retrouver
5. Vous devez sauver quelqu'un ou quelque chose
6. Vous devez découvrir la vérité ou percer un mystère

Les objectifs représentent les intentions à court et à long terme du Einheri. Ils permettent d'orienter l'interprétation du Einheri. Les objectifs ne sont vérifiés qu'à la fin d'une session.

Chaque Einheri possède un objectif de long terme - une Quête - associé à son passage au Valhalla, et un objectif de court terme – une Mission. La Quête nécessite des actions de grandes envergures et peut prendre des années à accomplir.

La Mission représente quelque chose qui va vous mettre sur la voie, en obtenant des ressources, des capacités spéciales ou des informations importantes.

Mission

1. Retrouver votre âme sœur ou une personne importante pour votre quête
2. Récupérer un objet particulier que vous croyez, avec raison ou non, qu'il vous aidera dans votre quête
3. Obtenir des informations sur un lieu caché ou une organisation secrète
4. Faire un voyage vers un endroit périlleux
5. Faire un sacrifice aux dieux dans un temple éloigné
6. Convaincre une personne de vous aider dans votre quête

À la fin d'une session, si votre Mission peut être considérée comme achevée, vous pouvez cocher une case de votre Quête et vous choisissez une nouvelle Mission, selon la trame narrative en cours.

Lorsque les 7 cases de votre Quête sont cochées, vous avez accompli votre destinée. Votre Einheri peut quitter le Einherjar et rejoindre les autres valeureux au Valhalla.

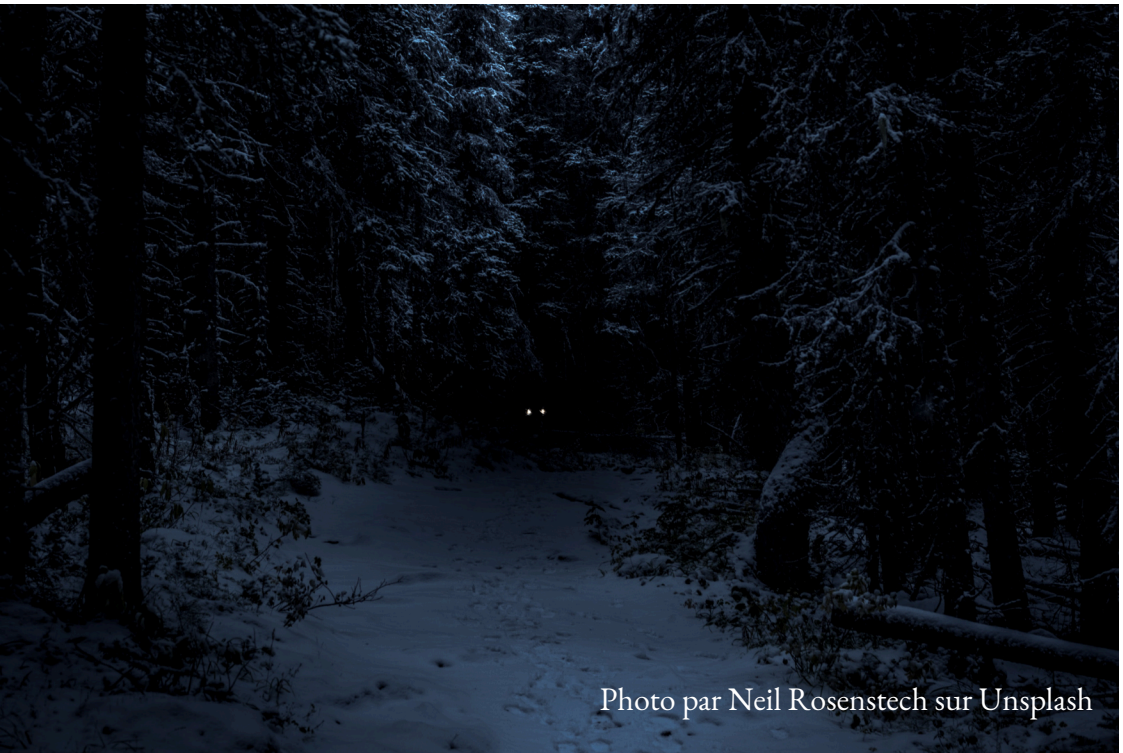


Photo par Neil Rosenstech sur Unsplash

Focus

Le focus représente le moyen le plus efficace pour le Einheri de gagner des runes (et donc de continuer à influencer le cours de l'histoire) durant la partie.

Lorsque l'Einherjar veut résoudre une action en utilisant la méthode indiquée dans votre Focus, vous pouvez immédiatement ajouter une rune de Saga à votre réserve passive ou active.

Affinités

Chaque Einheri possède 3 affinités, capacités spéciales qui lui permettent d'influencer le comportement du Einherjar.

Les affinités ne sont pas contestables (elles ne nécessitent pas de jet de résolution). Elles permettent d'influencer les jets de résolution, directement ou indirectement. Une grande place est laissée ici à l'interprétation qui peut être faite des affinités.

Pour utiliser une affinité, cochez la case située à la gauche de l'affinité appropriée sur votre fiche de Einheri. À la fin d'une session de jeu, vous effacez toutes les cases cochées. Vous pourrez donc à nouveau utiliser vos affinités lors de la prochaine session.

Motifs

Chaque Einheri possède 3 motifs, des phrases représentant des thématiques qui étaient récurrentes dans sa vie héroïque. Ses motifs font partie de son histoire, et il peut en imprégner celle du Einherjar.

Les motifs permettent au joueur d'influencer l'environnement – de modifier le cadrage de l'action, de faire intervenir des personnages secondaires ou encore changer la thématique de l'histoire.

Chaque fois que vous utilisez un motif :

1. Augmentez une rune de votre réserve passive
2. Augmentez une de vos runes noires
3. Placez une rune de la réserve générale sur l'attribut Saga

Energie

Au début de la partie, l'Énergie d'un Einheri est représentée par sa réserve de 7 runes : 6 blanches et 1 noire.

Les runes noires dans votre Énergie représentent les tensions entre Einheri et Einherjar. Ses tensions peuvent s'exacerber jusqu'à la rupture.

Si, au sein de votre Énergie, la rune qui a la valeur la plus haute est une rune noire, ou si les runes noires sont majoritaires au sein de votre réserve, c'est la rupture.

Le lien entre votre âme et le corps du Einherjar se rompt, et vous êtes projeté dans le royaume des morts.

Initiative

L'initiative est représentée par un objet qui est placé en possession d'un joueur. Ce dernier possède l'initiative. C'est lui qui met en place la prochaine scène. À la fin d'une scène, il doit mettre en jeu son initiative.

Un autre joueur peut décider de prendre l'initiative s'il le désire. Si plusieurs joueurs se disputent l'initiative, c'est le dernier joueur l'avoir eu qui tranche.

PHOTO PAR SUSUMA SUR PIXABAY

Og dei spora eg trar

Résolution d'Action

1 - Choix de l'attribut

Vous choisissez l'attribut qui semble approprié à l'action entreprise. Sur le Diagramme, prenez une rune située sur la case de l'attribut concerné et placez-la dans votre réserve active.

2 - Prise de position

Chaque joueur inactif prend position par rapport à la résolution d'action. Sa prise de position doit être cohérente avec ses interventions narratives.
Soutien : vous donnez une rune de votre réserve au joueur actif. À la fin de la résolution de l'action, si c'est un succès, vous gagnez une rune (pas forcément celle que vous avez donné) et vous pouvez diminuer une de vos runes noires. Si l'action est un échec, vous ne regagnez pas votre rune.

Neutralité : vous laissez l'action se dérouler sans intervenir.

Complication : vous prenez le plus faible dé de la réserve d'adversité et vous le donnez au joueur actif. Si l'action est un succès, vous augmentez une de vos runes noires. Si l'action est un échec, vous diminuez une de vos runes noires.

Une fois que tous les autres joueurs se sont prononcés, vous pouvez choisir d'ajouter une ou plusieurs runes de votre réserve passive à votre réserve active.

3 - Lancer les runes

Rassemblez les runes constituant votre réserve active, faites une prière à la divinité de votre choix, puis lancez les runes.

Succès automatique

Vous pouvez choisir de « brûler » une rune de votre réserve active pour réussir automatiquement l'action entreprise. Dans ce cas, placez la rune sur l'attribut Saga. Parce que vous avez forcé la main du destin, prenez une rune noire de la réserve générale.

Application des traits

Pour chaque trait pertinent qui contribue au succès de l'action, vous avez droit à un lancer supplémentaire. Vous ne pouvez pas relancer les runes noires affichant leur valeur maximale.

Pour chaque trait pertinent qui nuit à la résolution de l'action, choisissez une rune noire : sa valeur est considérée comme étant la plus haute valeur possible (10 pour un d10, par exemple).

Photo par ksyfffka07 sur Pixabay

4 - Lire les runes

SI LA VALEUR LA PLUS HAUTE PARMI LES RUNES EST CELLE D'UNE RUNE NOIRE, L'ACTION EST UN ÉCHEC.
Vous gagnez une rune noire. Les autres joueurs décrivent ce qui se passe.

EN CAS D'ÉGALITÉ ENTRE LES RUNES, C'EST UN SUCCÈS MITIGÉ.

Vous augmentez une rune noire. Les autres joueurs décrivent ce qui se passe.

AUTREMENT, L'ACTION EST UNE RÉUSSITE.

Prenez une rune blanche de la réserve générale (s'il y en a de disponible) et placez-la sur l'attribut Saga. Donnez une rune de la réserve active à chaque joueur qui vous a soutenu. Vous décrivez la manière dont l'action se résout.

Une fois l'action résolue, placez une rune de la réserve active sur l'attribut qui a été utilisé (cela peut être une rune noire).

Toutes les autres runes utilisées pour cette action sont placées dans la réserve générale.

Plus vous utilisez de runes, plus vous en perdez, ce qui risque de diminuer votre capacité de faire des actions par la suite. Pour regagner des runes, et donc conserver une influence sur la partie, faites-en sorte d'utiliser votre Focus et vos Motifs aussi souvent que possible.

Er kalde, sa kalde
Fin de partie

La partie peut prendre fin à la suite d'un accord commun des joueurs qui considèrent ainsi qu'ils sont allés au bout de l'histoire de leurs personnages.

La partie prend nécessairement fin si l'Einherjar meurt. Si les joueurs veulent continuer d'interpréter leur Einheri, ils devront trouver un autre Einherjar.

La partie prend également fin pour un Einheri qui accomplit sa destinée et entre dans le Valhalla (après avoir coché ses 7 cases de Quête).

Aussi, s'il y a plus de runes blanches que noires sur le chemin des morts, les Einheris méritent peut-être de rejoindre le Valhalla. Ils ont sans doute parcouru assez longtemps le chemin des morts.

AEIRIK ALFGEIRSSON

Archétype - Chasseur

Statut - Craint et respecté

Communauté - Peu peuvent se vanter d'être son ami

Motivation - Obtenir la gloire au combat

Échec - Humiliation lors d'un duel contre un novice

Triomphe - Avoir vaincu le chef du clan de l'ours

Fétiche - Hache de guerre

Focus - Violence

Objectifs

Quête

A commis une faute qu'il doit réparer

Mission

Faire un voyage dans le grand nord

Affinités

- ☐ Intimider
- ☐ Devenir sexuellement désirable
- ☐ Surmonter la douleur

Motifs

La guerre est l'état normal de la société

Le monde est divisé entre les forts et les faibles

Ce qui ne te tue pas te rend plus fort

SKULD YSOPPADOTTIR

Archétype - Prêtresse

Statut - Aimée et choyée

Communauté - Le village qui l'a adopté

Motivation - Prospérité

Échec - Avoir vécu trop longtemps dans la misère

Triomphe - Conspiration contre le grand prêtre

Fétiche - Anneau en or

Focus - Ruse

Objectifs

Quête

Déouvrir le mystère de Freya

Mission

Faire un sacrifice aux dieux

Affinités

- ☐ Mentir sans broncher
- ☐ Se déplacer silencieusement
- ☐ Humilier publiquement quelqu'un

Motifs

La religion règle la vie de la communauté

La nuit porte conseil

La richesse corrompt les esprits

THORALD HJORLEIFSSON

Archétype - Constructeur de navires

Statut - Célèbre à travers la contrée

Communauté - Sa famille avant tout

Motivation - Voyager dans le monde

Échec - Avoir perdu sa petite fille

Triomphe - Avoir été choisi par le roi pour constuire un navire de guerre

Fétiche - Couteau ouvragé

Focus - Investigation

Objectifs

Quête

Se venger d'une grande trashison

Mission

Répucérer une relique

Affinités

☐ Faire preuve de créativité

☐ Tendre un piège

☐ Faire preuve d'empathie

Motifs

La mer est source de vie et de pouvoir

La monde est plein de dangers

La sagesse vient de la connaissance

FICHE DE EINHERI

NOM

ARCHETYPE

STATUT

COMMUNAUTE

MOTIVATION

ECHEC

TRIOMPHE

FETICHE

OBJECTIFS

AFFINITES

MOTIFS

FICHE DE EINHERJAR

NOM

ARCHETYPE

STATUT

COMMUNAUTE

MOTIVATION

ECHEC

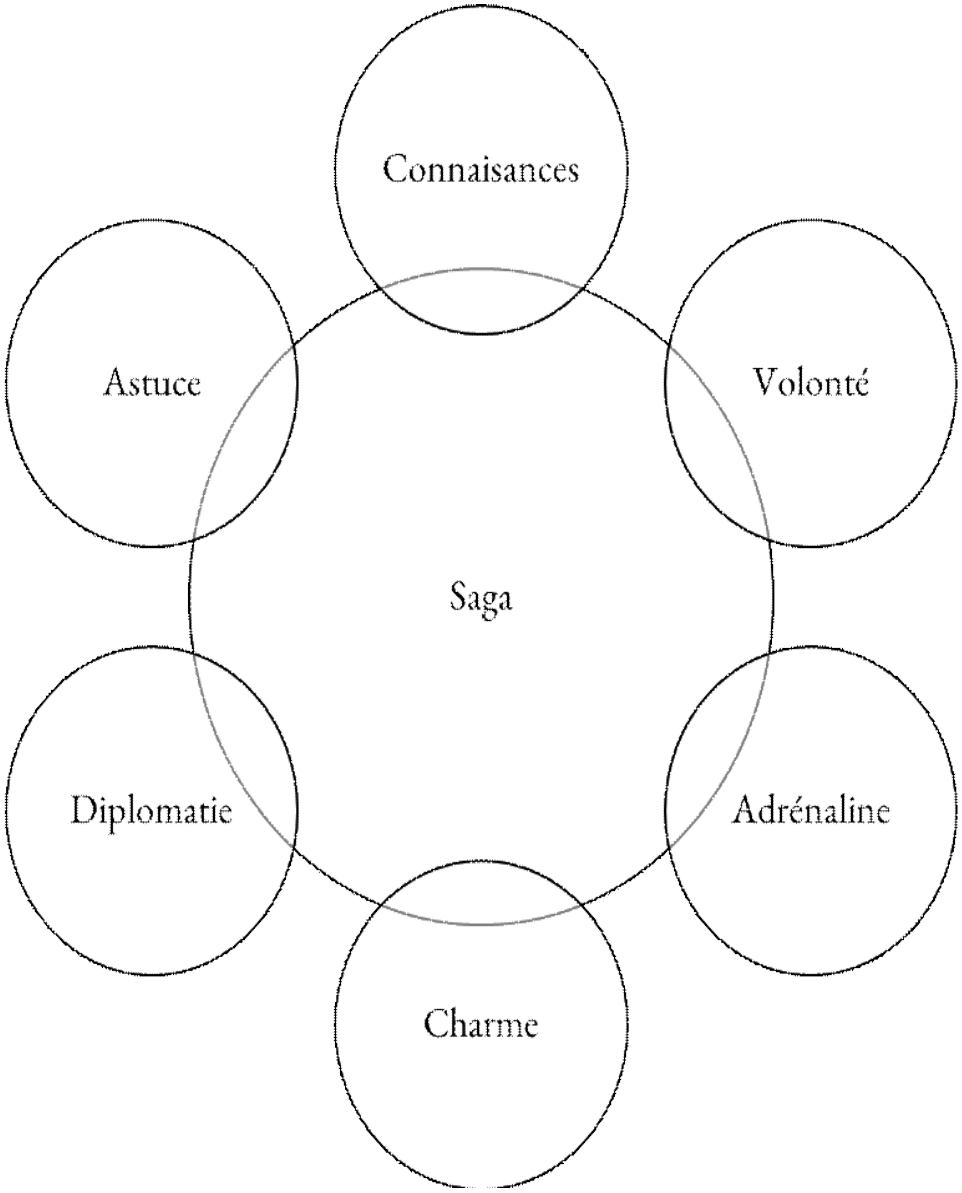
TRIOMPHE

FETICHE

TRAITS

EQUIPEMENT

DIAGRAMME DE EINHERJAR



HELVEGEN est l'histoire collective d'âmes héroïques perdues qui coexistent au sein d'un mortel et cherchent à accomplir leur destinée.

Vous êtes une de ces âmes perdues, errant sur le chemin des morts.