



*Un scénario de Saint Epondyle*  
<http://saint-epondyle.net>

**Ragnarök est un scénario d'apocalypse viking lovecraftien pour Sombre Classic, le jeu d'horreur de Johan Scipion.** Si vous ne connaissez pas, allez donc voir [la fiche du Grog](#).

Ce scénario est un *survival* contre la montre. Prévu pour un groupe de dix joueurs au départ, j'en massacre un maximum sur un temps limité pour écrémer et rendre les choses plus gérables. Ils ont une heure pour quitter l'île, et agiront en coopération jusqu'à comprendre qu'ils ne pourront pas tous s'enfuir. Le premier à capter à une chance supplémentaire de flinguer les autres.

**Références cinématographiques :**  
*Valhalla Rising* et tous les films de fin du monde.

**Playlist :** Du viking métal. Personnellement j'ai une préférence pour Finntroll, avec qui j'entretiens une relation sentimentale

depuis des années. Rendez-vous en bas de page pour en entendre plus.

## Pitch

C'est le Ragnarök ! La fin du monde viking. Alors que le soleil ne s'est plus levé depuis des mois, les populations sont décimées par les flammes et la montée des eaux. Naturellement, les hommes, les trolls, les géants et les dieux s'entretuent alors que des monstres fabuleux éventrent les océans pour déferler sur le monde.

Les joueurs incarnent l'équipage d'un drakkar, réfugié en hâte sur le bateau pour échapper au désastre. La furie des flots ballote le navire comme un fétu, la nourriture manque, la folie s'empare des hommes. Talonnés par le Kraken, le drakkar est vite dressé sur les récifs annonçant une île, avant

de sombrer sous les coups de boutsoirs de la bête.

## PJ

L'équipage du drakkar. Avec 4 ou 5 joueurs on peut créer les personnages au début de la partie. De 10 à 12 je préfère utiliser des prétrés pour éviter de perdre du temps.

**Idées de métiers en vrac :** guerrier, tanneur, chasseur, cultivateur, charpentier, pêcheur, druide, scalde, prêtre, jörl (chef de village), forgeron, moine...

**Idées de noms en vrac :** Pour les hommes, Thorkil, Järnulf, Boren, Kirin, Kjernak, Bjernolf, Bjorn, Gawean. Pour les femmes : Hielda, Lena, Jugund, Gartnud, Markil, Jagöll, Meawen.

## Au début de la partie

- **Épuisement physique et psychologique :** Chaque joueur commence la partie en jetant 1d6 pour le Corps et 1d6 pour l'Esprit. De 5 à 6, le dé n'a aucun effet. En dessous, le joueur retire autant de points de la caractéristique concernée que le résultat du dé.
- **Équipement / Avantages / Désavantages :** Parce que j'ai écrit ce scénario pour un groupe nombreux (avec une mortalité énorme), j'ai décidé de faire tirer une carte à chacun au début du jeu. Chacune comprend un objet, un avantage ou un désavantage. Oui, la vie est injuste. Mes cartes sont les suivantes :

- **Avantages :** sang de dragon\*, chef, miraculé, bagarreur.
- **Désavantages :** dégénéré\*, amoureux (d'un autre PJ), panique.
- **Armes :** marteau de Thor\*, hache viking, scramasaxe, arc en corne (10 flèches).

Les cartes notées d'un astérisque (\*) sont surnaturelles. J'ai inventé moi-même les deux suivantes :

- *Sang de dragon\** : Le PJ n'encaisse que des dégâts fixes.

- *Marteau de Thor\** : Inflige des dégâts variables à partir de 4 sur le résultat du d6.

## Monstres

### Les trolls (PNJ 10)

**Sur l'île, rôdent des trolls.** 4 ou 5 à vue de nez, mais personne ne s'amusera à aller les compter. Énormes brutes velues et puantes, ils sont très agressifs, mais pas stupides. Ils ne parlent pas, mais agissent en groupe et attaquent de manière concertée. Ils disposent d'arcs en corne et de gros hachoirs/maillots/pics pour le corps à corps. En s'y mettant à plusieurs, les joueurs pourront en tuer un ou deux, mais pas sans payer de leur personne.

Plus l'eau monte (voir plus loin), et plus elle rabat les trolls vers le centre de l'île. A la fin du monde, ils se seront regroupés sur le haut du tumulus et se feront massacrer par...

### Le Kraken (attaque à 18)

**Monstre mythique, sorte de calamar de cauchemar**, il est capable de péter un bateau entre ses tentacules, et c'est ce qu'il fera lors de la scène d'ouverture. Dans ce scénario, le Kraken est surtout un moyen de dissuader qui que ce soit d'approcher l'eau de trop près, et de conclure sur un climax digne de ce nom. Il est énorme, ultra-dangereux, intuable. Des questions ?

*Attaque de zone* : Le Kraken attaque avec ses multiples tentacules... toutes les cibles à moins de 10 mètres de lui, sans faire aucune différence.

## PNJ : Hrotgàr & Hilda

Ce qui est aujourd'hui une île était auparavant le sommet d'un mont quelconque, dans les flancs duquel vivaient des nains. Honnis des hommes, ces créatures blafardes, semi-trolls hideux et difformes ont été chassées de leurs galeries par la soudaine montée des eaux.

La mer n'est pas leur élément naturel, à tel point qu'elle exerce une influence démoniaque sur eux, jusqu'à les faire... *changer*. Leurs membres deviennent tentacules, et leur peau gélatineuse et translucide. Bref, les nains se deviennent des monstres.

### Hrotgàr, nain malade et paniqué (PNJ 5)

Hrotgàr est reclus dans sa cabane, et ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des PJs. **Sont seul souci est de protéger sa chère femme, dont il est encore amoureux.** Lui-même en cours de transformation, son aspect est

répugnant et livide ; il recrache des algues et de l'eau de mer, mais se montrera accueillant avec les PJ, leur offrant de la nourriture pour éviter de s'attirer leur ire.

Il se voile la face sur la nouvelle nature de sa femme. Il tuera plutôt que de la laisser en danger, et jamais n'acceptera de quitter l'île sans elle. Si les PJ insistent pour entrer dans la cave (ou, plus probablement, le font sans demander), et ce pour quelque raison que ce soit, il utilise son attaque sournoise sur le plus faible d'entre eux.

*Attaque sournoise* : Hrotgàr peut surprendre un joueur en l'attaquant de dos. Sur un jet d'attaque réussi, il inflige automatiquement des dégâts variables.

### Hilda, pieuvre surprise (PNJ 12)

Celle qui fut autrefois une naine est presque arrivée au bout de sa mutation. Seule sa tête reste, relativement reconnaissable, au milieu d'un amas informe de tentacules, boyaux et furoncles gluants. Elle est incapable d'émettre autre chose que des borborygmes gargouillants, et **tendra une embuscade dans la cave / garde-manger** à des joueurs qui s'y aventureraient.

*Etrangler* : Hilda peut étrangler sa victime après un jet d'attaque réussi. Non seulement ceci inflige des dégâts normalement, mais la victime devra réussir un jet de Corps pour se libérer (tour suivant) sans quoi elle subira des dégâts fixes à chaque round... Et Hilda peut tout à fait utiliser ses autres tentacules pour attaquer en parallèle.

## Briefing

**"C'est le Ragnarök !** Il y a plusieurs mois que le soleil s'est éteint ; et peu après, les eaux ont commencé à monter alors que des torrents de flammes anéantissaient toute civilisation. Votre village a été réduit en cendres et ses habitants furent massacrés. Vous seuls avez réussi à embarquer in extremis sur un drakkar à tête de serpent, et à prendre la mer démontée.

**Il y a quelques jours** que vous voguez en perdition totale, violentés par la fureur des océans, dans des ténèbres presque concrètes. Talonné par le Kraken, votre navire n'a pas tardé à subir d'énormes dommages et à prendre l'eau de partout. La faim vous tenaille l'estomac et la folie s'empare de vous.

**Il y a une heure** qu'une lueur a été aperçue sur les flots noirs ; une île ! Vos derniers efforts désespérés vous ont permis d'y saborder tant bien que mal votre navire démolé alors que le Kraken furieux lançait toutes ses forces dans la bataille et arrachait aux bancs de nage les rameurs encore vivants.

**Il y a trente secondes** le drakkar s'est empalé sur les récifs, dressé à vif sur des rocailles aiguës comme des rasoirs. Les vagues sont démontées : se fracassent partout. Les hurlements des hommes arrachés à la vie par la

*Bête de cauchemar retentissent encore dans le vent furieux. Vous escaladez tant bien que mal les rochers ruisselant qui vous lacèrent les mains et les genoux.*

*Vous faites quoi ?"*

## Exploration

### Nous sombrons !

**La fin du monde est en marche et il est illusoire de trouver un abri sûr.** Cette île est tout sauf un refuge, et d'ailleurs elle coule. Si si, elle sombre bel et bien dans les abîmes noirs et glaciaux de la mort et de la folie : les vagues arrachent les arbres, soulèvent les rochers, brisent les restes de l'épave tenaillés par le Kraken...

Les joueurs sont soulagés de mettre pied à terre, et je ne leur révèle pas tout de suite la précarité de leur situation. Je leur laisse quelques minutes, le temps de se regrouper au pied des arbres (ou d'essayer de récupérer du matériel dans l'épave), avant d'annoncer la vérité : dans une heure, l'île aura été complètement engloutie. Je retire ma montre et la pose sur la table. Top chrono.

### Visite guidée

**Les plages et les bosquets :** Tout le tour de l'île est une courte plage de rocs nus où se fracassent les flots mugissants. On trouve des débris près de l'épave, et si on s'y attarde... le Kraken. La mer monte, arrache les arbres qui peuplent les alentours. Les bosquets sont plus ou moins denses, et servent de cachette aux trolls avant que la montée des eaux ne les

ramène vers le tumulus. Abattre ces arbres est l'une des ressources possibles pour trouver du bois en vue de réparer la barque (voir plus loin).

**La cabane de Hrotgàr :** Adossée au tumulus, au centre de l'île, se trouve la cabane de Hrotgàr. Un petit terre-plein hérissé de piques la protège autant que possible, et pourra servir à contenir les trolls pendant un temps. La cabane en elle-même est une simple bicoque en bois, d'à peine quelques mètres carrés. On y trouve pèle-mêle un tas d'objets bordéliques, et un peu de nourriture. Il y a un feu dans la cheminée, mais ni embarcation, ni arme. On peut trouver des armes improvisées, mais elles n'infligeront qu'un point de dégâts fixe, et pas de dégât variable (à moins d'être très horripilant, à vous de voir).

Une trappe communique vers la cave / garde-manger, sous le plancher. On pourra y trouver pas mal de nourriture... et Hilda la femme-pieuvre.

**Le tumulus antique :** Le tumulus est un monticule de pierres plates de six mètres de hauts, dont l'entrée est située à l'intérieur de la palissade encerclant la baraque des nains. Une lourde dalle de pierre bloque l'accès, et il faudra se mettre à plusieurs pour l'ouvrir (ou la refermer).

A l'intérieur se trouve la tombe d'un très noble seigneur des âges héroïques... étendu dans son embarcation céleste pour le Valhalla. Bref, on éjecte la momie et on taxe le bateau. Si ça peut aider les joueurs à se mettre sur la gueule (voir plus loin), je rajoute

quelques armes cérémonielles dans les trésors.

Que ce soit dans la cave de la cabane ou dans le tumulus, l'eau s'insinue très vite à travers les cloisons de terre. On patauge, on nage, puis - éventuellement - on se noie.

\*clin d'œil\*

## S'enfuir ?

Le seul moyen de fuir est de prendre la mer, car l'île est en passe d'être complètement coulée. Le drakkar est hors d'état (j'insiste là-dessus) et la seule chance de survivre est la barque enterrée dans le tumulus.

Au moment de sa découverte, il est primordial de préciser deux choses :

1. **La barque est en mauvais état.** Rongées par les vers, certaines planches se détachent... Il faut la retaper car elle ne flottera pas en l'état. S'ils essaient tout de même, l'esquif flotte deux minutes, prend l'eau, coule à pic.
2. **Elle n'est pas bien grande.** (En fait, elle ne possède qu'une ou deux places (j'ajuste en fonction des joueurs vivants à ce stade), mais le dire aussi clairement déclenche un PvP aussi brutal que soudain. Je préfère dire "pas très grande" et ne préciser que si les joueurs me posent la question explicitement. S'ils ne le font pas, et essaient de prendre la mer à plus d'un ou deux, je leur annonce que l'embarcation prend l'eau... et qu'ils doivent jeter du lest.)

**Aucun personnage ne pourra sortir vivant tout seul d'une expédition de récup'.** Faites en sorte qu'ils y laissent des plumes et que la coop' soit indispensable. Ils n'en seront que plus dégoûtés lorsqu'ils comprendront que seulement un ou deux d'entre eux peuvent monter dans la barque.

## Climax

**L'île est submergée par les flots déchaînés, chaque arpent perdu rapproche le Kraken d'autant.** Sans compter que les trolls ont été rabattus sur la cabane par la montée des eaux. Les éclairs enflamment le ciel, les vagues soulèvent les rochers, et les PJ ont sans-doute compris qu'ils ne tiendront pas tous à l'intérieur de la barque. Il va falloir se battre pour monter.

Bien que le cas ne se soit jamais présenté, j'accepte toute tentative de bricoler un radeau, ou d'agrandir la barque en y ficelant des rondins de bois (par exemple). C'est au moment de mettre à l'eau que les vagues déchirantes anéantiront ces vains efforts, et noieront leurs passagers. Quoi qu'il arrive, le maximum de joueurs à pouvoir s'enfuir sont les deux (maximum) qui monteront dans la barque. Ce qui ne veut pas dire que leurs amis n'essaieront pas de s'y accrocher !

## Générique

*"La coquille de noix s'éloigne de l'île disparaissant sous les lames et les tentacules du Kraken affamé. Un bref instant de répit s'offre à vous (toi). Soudain, un mugissement venu du fond des âges se fait entendre, et*

*creuse des vagues de quatorze mètres de haut ! Un éclair fend le ciel strié par une pluie torrentielle, et dévoile derrière l'horizon la silhouette cyclopéenne d'une abomination tentaculaire aux dimensions absconses, annonciatrice de la Fin des Temps ! Musique rock. Fondu au noir. Crédits."*

## Playtest

J'ai fait jouer deux *playtests* à ce jour. Le premier sans qu'aucun joueur s'en tire, le deuxième avec deux survivants en bout de course. Paradoxalement, c'est le premier qui fut le plus marrant pour tout le monde. Quelques remarques.

**Ragnarök est un scénario court, qui doit être joué avec un sentiment d'urgence constant.** Il ne faut pas allonger la durée d'une heure avant que l'île ne disparaisse, ni laisser le moindre temps de respiration. Les assauts sont continus, les morts s'empilent vite... De même, je déconseille d'ajouter des lieux à visiter sur l'île (comme je voulais le faire au départ). L'objectif n'est pas de faire de l'exploration, mais de faire monter la pression au maximum avant le PvP final. Plus ils auront les clés en main rapidement, et plus ils seront pressurisés par la violence de la situation, et plus ils se mettront sur la gueule avec entrain.

**L'avantage d'imposer la réparation de la barque, c'est que je peux décider du temps que ça prendra.** S'ils la découvrent dès les premières minutes de jeu, ça risque d'être

assez long. Sinon, ça sera beaucoup plus rapide. On trouvera le matériel adéquat en coupant les arbres de l'île, en récupérant des matériaux brisés de l'épave du drakkar ou en désossant la cabane des nains. Dans tous les cas, ceci impliquera des rencontres déplaisantes.

**Ce scénario est conçu en deux temps. D'abord la coop', puis le PvP.** Lors du briefing initial, j'insiste lourdement sur l'aspect coopératif du scénario, afin de préparer ce revirement brutal de situation. Lors de ma première partie, cinq joueurs ont découvert la barque, et alors que j'annonçais que seulement deux pourraient monter à bord, ils s'entretuèrent avec une violence jamais vue en douze ans de jeu de rôle (un seul survivant à l'issue de cette boucherie). Dans mon deuxième *playtest*, ils étaient trois et - redoutant le carnage - je ne leur annonçais pas immédiatement le nombre de places disponibles. Evidemment, la coop' fut plus efficace pour réparer la barque (les autres n'ont rien réparé du tout, pas de survivant *in fine*) mais le climax moins puissant lorsqu'ils se liguèrent à deux pour bazarder le troisième à la flotte. Assez faible, cette conclusion aurait gagné en puissance avec un vrai chacun-pour-soi. J'aurai dû préciser qu'un seul pourrait monter dans le bateau. Bref, il faut utiliser le nombre de places disponible comme une variable d'ajustement pour maximiser la violence du PvP final.



Un scénario de Saint Epondyle  
<http://saint-epondyle.net>

### Image de couverture :

Etude pour *Siegfried*, Alex Alice