

## LES LOUPS DE GIVRE



Pour ceux de l'extérieur, il s'agit de meutes composées de barbares qui vivent dans les neiges éternelles au nord des terres connues.

Les Loups de Givre sont perçus comme des sauvages, plus proches dans leur comportement d'une meute de loups que d'hommes civilisés. On prétend qu'ils ont adopté une attitude et des mœurs bestiales, et qu'il ne leur reste rien ou presque de leur humanité.

Il ne s'agit pas de descendants de **Lif** et **Lifthrasir**, et personne ne sait comment ils ont pu survivre au *Formidable Hiver* ou « Fimbulvetr ».

Coupés du monde dit « civilisé », ils n'aiment pas les interactions sociales. Pour ses membres, la seule ambition est la survie. Quelques chasseurs, explorateurs et caravaniers en ont rencontré. Ils racontent que ce sont des hommes féroces, à la constitution extrêmement robuste et capables de survivre dans les conditions les plus extrêmes.

Ils montent des loups géants qu'ils considèrent comme des membres du clan.

On prétend qu'il s'agit de nomades qui se déplacent au gré des saisons et de leurs besoins. Même si lors d'une interaction ils adoptent des attitudes simples et rudimentaires, ils savent s'exprimer et ne sont pas naïfs. Ils n'aiment pas les beaux parleurs et les menteurs.

Les Njall et les Hedda racontent qu'ils sont bien plus que cela. Ils descendent d'un clan ancien issu du monde d'avant. Ce sont les maîtres incontestés de la survie et entretiennent des relations privilégiées avec des esprits oubliés de beaucoup. Voyant la propagation de la foi en le Dieu Unique, et la disparition des anciennes coutumes et des secrets qu'elles renfermaient, ce peuple est allé toujours plus loin, vers des terres inhospitalières dont personne ne voulait.

Leurs coutumes sont nombreuses et complexes, et ils obéissent à un code strict dont l'objectif est la survie du clan ou de la meute. Chacun est placé dans la hiérarchie selon ses compétences et capacités, qui seront exploitées au mieux pour la survie de tous. De l'extérieur, effectivement ils ressemblent à une meute de loups.

Aucun d'entre eux n'aurait participé au Ragnarök, considérant que la guerre entre les Ases et les Jötnar n'était pas la leur.

Certains prétendent qu'ils sont le dernier rempart avant l'accès au domaine des Dieux, et qu'ils peuvent servir de guides pour les rencontrer.

**Description** : un Loup de Givre est un homme ou une femme équipé pour survivre avec des vêtements solides et pratiques, et d'éléments d'une utilité certaine. Ils ne s'encombrent pas de babioles sans intérêt. En apparence, ils ne sont pas différents de chasseurs ou de nomades. Ils portent d'épaisses fourrures et sont toujours armés.

## **Pouvoirs :**

**Férocité :** Le moment de la naissance d'un Loup de Givre est extrêmement important au regard de l'état de la lune. En fonction de cet état, le Loup de Givre sera plus ou moins marqué par une animalité intérieure appelée férocité.

Au moins il sera marqué par elle, plus proche il sera des humains, au plus il sera marqué par elle, au plus sa rage sera forte et sa force décuplée au combat.

- Sans Lune ou Nouvelle Lune : Férocité 1,
- Croissant de Lune : Férocité 2,
- Demi-Lune : Férocité 3,
- Lune Gibbeuse : Férocité 4,
- Pleine Lune : Férocité 5.

Certains Loups de Givre ayant une forte férocité peuvent être marqués physiquement par des traits du loup :

Forte pilosité – crocs – yeux de loup – griffes...

Chaque point de férocité peut être dépensé dans chacun des items suivant 1 fois par jour :

- Augmenter ses dégâts d'un point pour une attaque par point dépensé.
- Soigner ses blessures d'un PV par point dépensé (1 minute complète est nécessaire).
- Continuer de se battre (et uniquement se battre) alors qu'il est déjà mort, durant quelques minutes (chaque point de férocité qui lui reste est un PV négatif en plus).
- Augmenter les Points de pugilat

**Fils de la nature :** Le Loup de Givre peut survivre dans des conditions extrêmes, résister à la faim, la soif, le froid...C'est ainsi qu'il parvient à voyager dans d'autres mondes. Tous dégâts infligés par les éléments (feu, froid...) qu'ils soient magiques ou pas, sont divisés par deux, arrondis à l'inférieur.

**Pacte avec HEL :** tout Loup de Givre connaît le rite pour ramener l'un des siens à la vie. Il doit créer un totem rudimentaire avec des matériaux issus de la nature, qui sera dédié à Hel. Il liera alors au moins 3 humains adultes au totem qui devront mourir d'une mort de paille, c'est-à-dire sans combattre. En général, on les laisse mourir de faim et de soif. Lorsque le sacrifice est effectué, Hel échange les 3 vies contre l'une d'un Loup de Givre. Le membre de la meute ramené à la vie gagne un point de férocité. Si le score dépasse 5, il devient fou, aussi le rite n'est alors pas pratiqué.

**Descendance de la morsure :** Tout humain mordu rituellement au pied du Totem, gagne 1 point de férocité. Il devient un membre des Loups de Givre même sans le vouloir. Cette rage en lui est difficile à contrôler et il n'en connaît pas l'origine. Sans l'aide de la meute pour apprendre à la gérer, il plonge dans des accès de colère réguliers et finit par devenir fou.

## **Secrets :**

L'issue de la guerre entre les Ases et les Jötnar, celle du Rganorok, était connue de tous. Les scaldes et les prêtres racontaient l'histoire, et la place des hommes dans celle-ci.

Ainsi, les Loups de Givre n'avaient que faire du Valhalla ou des guerres entre Odin et les Ases. Ils savaient que tous étaient destinés à mourir, et ils ne seraient pas les soldats d'un conflit qui n'était pas le leur. Ils perceraient les mystères de la mort afin d'être dans le monde d'après sans pour autant s'être agenouillés devant qui que ce soit. Leur survie, ils ne la devraient qu'à eux.

Le clan n'abandonna pas toute civilisation, mais décida de s'affranchir de ce qui pourrait les pervertir en le détournant de son objectif de survie : argent, politique, titres...

De l'intérieur ce sont des hommes fiables, dotés d'un grand sens de « la famille ». Tout Loup de Givre est capable de se sacrifier pour le bien du clan sans une seconde d'hésitation, tout comme il serait capable d'abattre l'un des siens s'il estime qu'il est un frein à la survie du clan. Ainsi, le chef de la meute sait parfaitement qu'il ne doit jamais faiblir car il serait immédiatement...remplacé.

Sans être des fidèles au sens strict du terme, ils ont pactisé avec Hel, Déesse de la Mort. En retour de leur force brute, les Loups de Givres obtinrent nombre de secrets sur les mystères de la vie et de la mort. Ils connaissent notamment les chemins menants aux 12 rivières, les Elivagar dont l'une débouche dans le pays de Gimlé.

#### **LE CODE DES LOUPS :**

- Nous sommes des loups. Lors de Ragnarok, même les dieux ont été tués par les loups. Notre clan est le seul à pouvoir ramener à la vie, nous avons vaincu la mort. Lorsque les dieux auront disparu, nous serons toujours là.
- La meute est seule garante de notre survie. Soutient l'Alpha, veille sur les anciens qui ne peuvent plus chasser car ils ont chassé avant toi pour toi, protège les petits car ils chasseront pour toi quand tu seras un ancien.
- Défend ton territoire de chasse, étend le, tue ou soumet les intrus...car sans territoire la meute s'éteint.
- Nous sommes un clan de prédateurs, tous les autres sont des proies.
- La civilisation est notre foyer. Nous ne devons pas la fuir ou nous en éloigner. Il s'agit de notre nouveau territoire de chasse, et nous devons nous adapter.
- Les alliances, les compromis, la politique et l'argent, sont de puissants outils. Seul un faible d'esprit chasse uniquement avec un arc.
- Ne convoite pas ces outils pour autre chose que ce qu'ils sont, car ils deviennent alors des vices, et toi simplement...un homme.

Les Loups de Givre détiennent de nombreux secrets :

- Ils sont le point de départ du Ragnarök. Voyant la propagation du Dieu Unique et que des peuples du Nord se convertissaient, guidés par Hel, ils se sont rendus jusqu'à Fenrir, et tout le clan attaqua les chaînes qui le retenaient.

*Fenrir est élevé par les Ases et grandit démesurément, à tel point que seul Týr a le courage de lui donner à manger. Les Ases décident alors de l'enchaîner pour qu'il ne puisse accomplir la prophétie selon laquelle il causera leur perte. Ils fabriquent une*

*chaîne (Loeding) et le mettent au défi de se libérer ; celui-ci, voulant accroître son prestige, s'y soumet et y parvient. Alors ils en fabriquent une autre plus solide (Dromi) mais elle cède aussitôt. Craignant de ne pouvoir l'emprisonner, les Ases envoient le messenger Skirnir à Svartalfaheimr, chez les elfes sombres, pour fabriquer un lien magique : Gleipnir, faite par des ingrédients qui depuis n'existent plus ; bruits de pas de chat, barbe de femme, racines de montagnes, nerfs d'ours, haleine de poisson et crachat d'oiseau. Le lien a alors l'aspect d'un ruban de soie. Ils demandent à Fenrir de se soumettre une fois de plus à l'épreuve mais celui-ci leur répond qu'il n'a rien à gagner à briser un simple ruban et, s'il était magique, il ne leur fait pas confiance pour le libérer. Il n'accepte de le faire que si l'un d'eux met sa main dans sa gueule en guise de bonne foi.*

*Seul Týr a le courage d'accepter la proposition, et il s'exécute. Fenrir attaché se démène mais plus il essaye de se libérer, plus le lacet se raidit. Alors tous les Ases éclatent de rire, sauf Týr, qui venait de perdre sa main. Les dieux attachent les liens au sol tandis que Fenrir se débat et tente de les mordre. Pour l'en empêcher, les Ases lui mettent une épée en travers de la gueule (la garde reposant sur la mâchoire inférieure et la pointe à l'opposé). Depuis, le loup ne cesse de rugir, et de la bave s'écoule de ses mâchoires formant les fleuves Ván (espoir) et Víl (volonté). Il restera ainsi attaché jusqu'à la bataille prophétique du Ragnarök, lorsque toutes les chaînes se briseront.*

- Ainsi, les Loups de Givre retirèrent l'épée de la gueule de Fenrir, et avec lui brisèrent la chaîne, libérant sa fureur sur le monde, et amorçant le Ragnarök.
- Durant le Ragnarok ils ont servi Hel en effectuant de nombreuses missions dont ils sont les seuls à connaître la nature.
- Ils ont couru au côté de Hati et Skoll, les fils de Fenrir, dévorant la lune et le soleil.
- Ils ont volé sur le champ de bataille, le corps de Fenrir. Même Hel ne connaît pas ce secret.
- Avec les dents de la mâchoire de Fenrir, ils ont forgé des armes, capables d'abattre tout adversaire touché. Ils ne craignent ni les hommes ni les dieux.
- Ils sont des guides dans les Terres de Glace, et connaissent aussi les passages secrets menant à des domaines oubliés.
- Les Loups de Givre sont alliés aux Jötnar, qui leur ont fourni les premiers loups géants.
- Les Loups de Givre ont mordu certains des descendants de **Lif** et **Lifthrasir**, et cela leur permet de disposer d'informations...
- Un des fils de Hedda était un Loup de Givre. Une partie de la descendance de cette maison est marquée. Il en est de même avec les Tyra.
- Les Loups de Givre veulent exister au sein des descendants de **Lif** et **Lifthrasir**. Ils ont négocié, en échange de morts de paille, l'âme d'une ancienne Lagertha, et quelques-uns de ses compagnons...ils sont désormais parmi les Veland.
- Les Loups de Givre ne sont pas des imbéciles sauvages, ce sont des chasseurs qui veulent étendre leur territoire de chasse, et ils voient la politique tel un outil, une arme, un arc ou une hache...dont le but est de tuer la proie ou de la soumettre. Les descendants de **Lif** et **Lifthrasir** deviendront leur troupeau en bénéficiant de la morsure.

### **Mode de vie et société :**

Les Loups de Givre vivent loin dans le nord des Terres de Glace. Leur territoire se nomme :

**Jörð is (Terre de Glace)**. Il se trouve au pied d'une énorme chaîne de montagne qui serait la dernière barrière avant la Terre des Dieux.

Loin de l'idée que l'on peut s'en faire, il s'agit d'un peuple civilisé à l'image de toute autre société. On y retrouve des chasseurs, des éleveurs, des agriculteurs, des artisans...

La structure familiale s'efface devant le concept de meute. Chacun y trouve sa place par le talent, la compétence et la férocité. Être le fils d'un Loup de Givre puissant ne constitue en rien un avantage, pas plus qu'un titre apporte du pouvoir de façon héréditaire. Un père tuera son fils sans hésiter s'il est un frein à l'expansion et la sécurité de la meute, tout comme un fils tuera son père s'il est désormais trop faible pour protéger et diriger la meute sous sa responsabilité.

Le plus fort dirige, le meilleur chasseur nourrit la meute, le guerrier soigne les siens, l'ancien enseigne aux plus jeunes...

Les rivalités entre meutes sont donc nombreuses et les affrontements ne sont pas rares. Mais tout comme pour les membres au sein d'une meute, aucune meute ne prendra des décisions qui pourraient nuire au peuple des Loups de Givre.

En termes simples, mêmes des meutes ennemies se soutiendront face à un adversaire extérieur, sans hésiter une seule seconde.

Les plus forts, les Alphas, disposent d'une arme forgée avec l'un des crocs de Fenris. Ce sont des armes redoutables et extrêmement rares. Aucune n'a été perdue en plus de sept siècles et personne n'en connaît le nombre exact si ce n'est quelques maîtres du savoir.



Contre toute attente, le dirigeant actuel est une Alpha Völva du nom **de Blædis**. Elle est toujours accompagnée d'**Ulfur**, un loup énorme qui veille sur elle et qui est capable de s'exprimer.

Nombre des chefs de meute les plus puissants ont tenté de la soumettre et de l'engendrer.

Une distinction importante est faite entre les natifs Loup de Givre, et ceux qui ont simplement bénéficié de la morsure. Ces derniers sont plus apparentés à du troupeau. Mais si l'un d'entre eux dénote par ses qualités, compétences ou férocité, il pourra alors avoir sa place.



*Blaedis et Ulfur.*





Certains prétendent qu'une poignée de Loups de Givre parviennent à maîtriser la Férocité au-delà de 5...et que lorsqu'il reviennent de la mort, ils sont alors des hommes loups ayant une maîtrise complète de leur rage.

Ils peuvent alors demeurer très calmes, tout comme exploser dans une rage meurtrière. Ils pourraient aussi prendre la forme d'un homme, d'un loup ou ne disposer que de certains traits.