

Logyr du Bastion Humide

Le guide des âmes bestiales

Maitre du savoir

Joueur : Mathieu DUMAS

Les forêts des Terres de Glace sont vastes et renferment de nombreux êtres et créatures. C'est ainsi qu'une troupe de chasseurs issus de la Maison Hedda trouva un enfant des bois, âgé de 7 ou 8 ans, y survivant seul, sans aucune explication rationnelle.

Sauvage et difficile à approcher, les hommes des bois parvinrent à l'attraper, non pas pour lui faire du mal mais parce que leur reine a fait d'une priorité le sort des enfants, représentant l'avenir au sein de peuples au bord de l'extinction.

Il fut donc présenté à la Dame Hedda qui l'observa avec attention et bienveillance.

Incapable de parler, il ne semblait avoir aucun souvenir de ses parents ou depuis quand il survivait dans ces conditions. Puissante Volva, elle pratiqua sur lui de nombreuses divinations afin de trouver un indice à ce jeune garçon constituant une énigme. Rien ne fut révélé à elle, du moins elle garda le silence sur les résultats de ses investigations. Elle le nomma alors Logyr.

Alors que comme tout enfant il disposa des enseignements nécessaires à développer son Hamr, et à rencontrer l'animal qui lui correspondait le plus, aucun ne répondait à l'appel du rituel et de Logyr. Contre toute attente, il serait ainsi dans la Maison des Hedda mais sans pouvoir se s'en sentir membre.

Ainsi, alors qu'il y évoluait, il se sentit stigmatisé et mis à l'écart, car il ne serait jamais ni un **vargúlf**, ni un **ulfhednar**.

Logyr s'essaya à de nombreux apprentissages afin de trouver une place qu'il n'aurait jamais. Il étudia de nombreux domaines : runes, forge, combat...mais c'est auprès de Barjulf, un Maitre du Savoir, que la reine de la Maison Hedda décida de le confier. Dans une quête perpétuelle de connaissances, peut-être y trouverait-il les connaissances permettant d'expliquer sa propre condition.

A la mort de son maitre, il retourna auprès de sa maison afin d'exercer ses talents et ses connaissances.

Vivant en marge de sa communauté avec un sentiment fort de n'être parvenu à s'y intégrer, Logyr se fait souvent le défenseur des sang mêlés, Omégas ou autres parias.

La Reine de la Maison Hedda se rendant à Eldaskali, a sollicité sa présence au sein de la délégation qui l'accompagnera. Le voyage dure depuis des semaines mais les membres de la Maison Hedda sont habitués à ce type de périple.

Pourtant, alors que Logyr se baignait au bord d'une rivière après avoir reconstitué les réserves d'eau, il fut mordu par un serpent à collier, noir et blanc.

La morsure ne fut pas trop douloureuse, mais le venin fit immédiatement son office. Logyr fut pris d'une violente fièvre pour sombrer dans un coma profond.



Les membres de sa maison ont construit un brancard de fortune afin de le transporter, volva et soigneur essayant de le tenir en vie.

Au moment de leur arrivée à Eldaskali, Logyr a été mordu depuis 4 jours.

Pouvoirs :

• Immunité à tous les poisons et venins, ce qui inclue aussi les drogues.

- Langue de serpent : une fois par Opus, Logyr peut vomir une bile épaisse très concentrée et nocive. Chaque point de vie sacrifié pour la créer représente alors le degré de nocivité de la substance. Elle peut être utilisée comme poison de contact ou destinée à être ingérée par une victime. L'orga référent est alors contacté qui déterminera sur place les effets du venin. La durée de vie du poison varie car Logyr doit fournir un effort pour la conserver active. Ainsi, il ne pourra pas récupérer les points de vie dépensés pour la créer tant qu'elle n'est pas utilisée.
- Exuviation : Logyr ne peut pas mourir. Lorsque la mort survient, seul son corps meurt. Son Hamr se dirige alors vers le corps le plus proche et dans un souffle de vie va le réanimer. L'exuviation va alors durer d'une à douze heures en fonction de l'état de corps qui reçoit le hamr (à la discrétion d'un organisateur). A la fin de l'exuviation, Logyr perd un point de vie de façon permanente. S'il ne lui en reste plus, il ne peut alors plus y procéder.

Contes skaldique

Le Défi d'Utgarda

Utgarda est un Géant qui vit dans sa résidence d'Utgard dans le Jötunheim et excelle dans l'art de l'illusion. Alors qu'il cherchait la reconnaissance de son peuple, il eut alors une idée : inviter les ases à un grand banquet et une fête dont ils se souviendront

Loki, son frère Thor et un petit groupe d'ases lui rendirent visite et furent invité à participer à des défis, simples en apparence mais qui allaient poser finalement des problèmes aux Ases

Le premier défi s'adresse à Loki.

En face de lui , une jeune Géante de Jotunheim se dressa. Son regard de braise lui intima alors de manger la moitié du banquet présent. Loki accepta et s'attaqua aux plus grosses pieces de Gibiers presents. Quelle fut sa stupeur quand il vit la jeune Geante avaler plats, couverts et assiettes devant lui, à un rythme inconcevable.

Dans le second défi le jeune Thjalfi, suivant de Thor, doit se montrer plus rapide qu'Hugi en faisant le tour de l'immense palais avant le Geant.

C'est alors qu' un jeune Geant se présente alors à Thialfi. Très pensif, Hugi n'avait pas l'ai d'apprécier le défi mais obeissait quand même a Utgarda. Ils se mirent à courir tous les deux autour du palais. Bien que Thjafir était connu pour être très athletique et très bon coureur, Hugi se deplacait beaucoup plus rapidement et mis 2 fois moins de temps a faire le tour complet du Palais.

Puis c'est le tour de Thor. Lui eut droit à trois défis

Boire à la corne d'Utgarda, Battre une vielle femme en combat singulier et enfin soulever un petit chat afin que ses pattes ne touchent plus le sol.

Thor Ria très fort et s'empressa de participer.

mais il se révèle lui aussi incapable de vider la corne à boire d'Utgarda, sans cesse pleine. Incapable de vaincre à la lutte une vieille femme qui le mis au sol rapidement, de son poids surprenant. Il n'arriva même pas a soulever le chat, qui au fur et à mesure qu'il le prenait dans ses bras, se revelait tellement elastique que ses pattes touchaient toujours le sol.

Thor et ses compagnons sont très affectés par leur défaite d'autant plus qu'Utgarda et sa suite se moquent ouvertement d'eux. Le lendemain Utgarda toujours aussi goguenard leur révèle qu'ils ont été les jouets d'une illusion.

- Logi était en fait le feu qui dévore tout.

- Hugi était la pensée toujours plusrapide que n'importe quel Ase

- La queue de sa corne à boire plongeait directement dans la mer et les gorgées de Thor ont donné naissance au phénomène des marées, sans qu'il le veuille.

- La vieille femme était l'incarnation de la vieillesse qui est et sera toujours gagnante face à la force de la Jeunesse

- Et enfin le chat était le serpent Jormungand qui se déroulait au fur et à mesure que Thor le soulevait sans jamais arriver à lui faire décoller ses pattes du sol.

Thor Loki et sa suite furent obligés de partir , non sans céder Or et richesse aux Sage Utgarda qui avait défait par la malice, les Dieux , bien trop confiant en leurs capacités.

Utgarda devint alors un Géant Respecté de ses pairs

Méfie-toi bien des choses qui ont l'air trop simples, garde-toi bien des excès de confiances et attend toi toujours à être surpris par les défis du quotidien car par la malice, nombreux sont ceux qui peuvent renverser des dieux trop confiants.

La mort de Baldr

Baldr fit des rêves prémonitoires sur sa propre mort. Les Ases en furent effrayés et il fut décidé de demander sauvegarde pour Baldr. Ainsi sa mère, Frigg, récolta le serment de tous les éléments et toutes les choses de la terre (le feu, l'eau, toutes les sortes de métaux, la pierre, la terre, le bois, les maladies, les animaux...) de ne jamais faire de mal à Baldr. Mais il y avait une pousse de gui qui poussait à l'ouest de la Valhalla et qui était trop jeune pour prêter ce serment. Loki alla donc la voir, la cueillit, et la donna au dieu Höd à son retour en Ásgard. Là, les dieux s'amusaient à lancer toutes sortes de choses sur Baldr, ce qui, grâce aux serments, ne lui causait aucun mal. Loki pousse alors Höd à lancer le gui et Baldr tombe raide mort.

Au milieu des Ases affligés, Frigg demanda si l'un d'entre eux serait assez courageux pour chevaucher jusqu'à Helheim pour demander à la déesse Hel de libérer Baldr contre rançon. Hermód, le propre fils d'Odin et frère de Baldr se porta volontaire pour ce voyage. Il partit et chevaucha alors neuf jours et neuf nuits dans des vallées si sombres qu'il ne vit rien pendant tout son voyage. Arrivant à Hel, il vit le pont Gjallarbrú gardé par la géante, qui lui demanda qui il était et de quel lignage il était. Après avoir répondu, il lui demanda si elle avait vu Baldr passer sur le Helveg, le chemin des morts. Elle lui répondit qu'il avait déjà franchi Gjöll.

Il continua le long du chemin et une fois arrivé devant les grilles, il fit bondir son cheval de sorte qu'il les franchit aisément. Et pour cause, les Ases lui avaient donné Sleipnir, le cheval personnel d'Odin pour ce voyage, qui est le meilleur de tous les chevaux. Il entra alors dans la halle où il vit siéger Baldr, son frère, à la place d'honneur. Après une nuit passée en Hel, il demanda à la déesse maîtresse des lieux de relâcher Baldr. Elle répondit qu'elle le libérerait si toutes les choses de la terre pleuraient sa mort, car c'était le plus aimé de tous les Ases.

Hermod rentré à Asgard, il donna le message aux dieux qui envoyèrent alors des messagers dans le monde entier pour prier tout un chacun de pleurer Baldr. Ils y parvinrent, sauf pour la géante qui disait se nommer Thokk. Elle seule refusa de verser une larme pour Baldr :

« Thokk versera

Des larmes sèches

Sur les funérailles de Baldr

Ni vif ni mort, du fils du vieux !

Je n'eus à me réjouir.

Que Hel garde ce qu'elle a ! »

Mais il s'agissait en fait de Loki déguisé, ce que les dieux ignoraient. C'est ainsi que Baldr devra rester en Hel jusqu'au jour du Crépuscule des Dieux.

