

Les Sagas de Scandia

Lettre d'intention

Le(s) GN

Les Sagas de Scandia est un GN a vocation épisodique. Se déroulant dans une pseudo-Scandinavie imaginaire, chaque opus impliquera une génération différente, tributaire des accomplissements de ses ancêtres, et faisant avancer l'histoire du peuple norrois.

Le premier opus sera donc le départ de cette grande histoire. Se déroulant aux balbutiements de l'âge de fer de Scandia. Les joueurs et joueuses devront mettre en place la politique, les territoires et toutes les bases sur lesquelles prospéreront les générations futures. L'histoire sur laquelle ils démarreront sera totalement vierge de héros ou de grandes découvertes. Ce sont leurs légendes, leurs Sagas, que conteront les scaldes et qui inspireront leurs descendants.

Ambiance et univers

Les Sagas de Scandia a pour but de retrouver non pas une vérité historique, mais l'esprit et l'ambiance des scandinaves du premier millénaire (ou du moins ce que l'on en sait). Un norrois n'était pas une brute qui ne pensait qu'à taper et à boire, mais une partie d'une grande et unique civilisation. Réputé pour ses marchands, ses explorateurs et ses féroces guerriers, il s'agissait aussi d'un peuple avec des lois, des traditions et une politique particulière. Ce sont tous ces aspects qui seront représentés sur ce GN.

La Scandia est un monde réaliste, mais où les Dieux, les géants et les mondes d'Yggdrasill sont bel et bien réels. Un sacrifice correctement effectué pourra effectivement aider au succès d'une expédition ; la trahison d'un serment conduira effectivement à une éternité de désespoir dans le Hellheimr ; un exploit chanté par les scaldes amènera effectivement la reconnaissance des Dieux. Cela ne veut pas dire que les mythes et les Dieux seront physiquement présents au milieu des joueurs, mais qu'un norrois ne peut vivre sans en tenir compte.

La dure vie du Nord

Le monde de Scandia est cruel. Le climat, la nature, la mer et la vie y sont durs. Dans ses règles, *Les Sagas de Scandia* tente de retranscrire cela : les ressources sont difficiles à atteindre, la guerre et les expéditions peuvent s'avérer mortelles, et la gestion du moindre bout de terrain fertile peut faire la différence entre la vie et la mort de nombreux norrois. En revanche, la gloire des grandes actions résonnera à travers les âges et aux oreilles des dieux.

En termes de règles, cela signifie que la mort peut arriver relativement facilement, et de diverses manières. Il ne s'agit cependant pas d'un GN de survie.

Il sera demandé aux joueurs de faire tout leur possible pour donner vie à des personnages développés et impliqués dans leur communauté. Cela peut sembler difficile, étant donné la courte vie d'un personnage, mais c'est cette interprétation qui transformera des terres arides et vides en un espace de jeu passionnant pour cet opus, et les suivants.

Sagas épiques et mémoire

Les sagas des grands héros bercent la culture scandinave. Au travers de ce GN, les sagas connues n'existent pas. La tâche sera donnée aux personnages, au travers des opus et des générations, de se démarquer et créer eux-mêmes de grandes sagas.

De manière générale, le jeu sera adaptable, pour permettre aux joueurs et joueuses de réellement y laisser leur marque. Qu'elle soit guerrière, aventureuse, artistique, ingénieuse ou politique, les générations suivantes se souviendront de vos prouesses et vos descendants hériteront de votre gloire !

De manière plus pragmatique, les organisateurs et organisatrices feront tout ce qu'ils peuvent pour que les grandes actions aient des conséquences. Que ce soit au travers de quêtes ou d'initiatives personnelles, le but est que chaque joueur et chaque joueuse puisse enrichir le monde de Scandia, pour cet opus et les suivants.