

PAR ODIN

1

JOUEUR



ANTONIN BOCCARA



MICHEL VERDU

OLDCHAP
GAMES®



BROKK LE NAIN

TAVERNIER DE L'AUBERGE DES DIEUX

Bienvenue dans la démo imprimable de **Par Odin!**

Ahhh, noble guerrier !
Ce ne sont pas les chansons qui manquent pour louer ta bravoure.
Mais il semblerait que ta dernière bataille te fût quelque peu... fatale !

Qu'importe ! Je suis ravi de t'accueillir au Valhalla, dans l'auberge des dieux ! Je vais pouvoir t'initier à **Par Odin**, le jeu des dieux !
En effet, **Odin** et ses camarades cherchent de nouveaux joueurs et ton nom a été cité. Un honneur, ma foi !
Seulement, avant de pouvoir jouer à leurs côtés, **50 défis** te seront imposés !

Mais pour l'heure, laisse-moi te raconter comment **Par Odin** est né !

Il y a bien longtemps...

Odin et tous les autres dieux d'Ásgard s'ennuyaient sur leurs trônes. Heureusement, une chose les passionnait au plus haut point : observer les humains se battre ! En effet, rien ne les enivrait plus que de voir ce qu'ils ont créé se détruire. Seulement, toutes les guerres ont une fin et dès que les batailles des hommes étaient terminées, les dieux retombaient dans leur apathie...

Mais, un jour, **Odin** eut une idée ! Si grâce à leur pouvoir, les dieux réussissaient à ce que les batailles se terminent toujours par des égalités... Alors, les humains devraient à chaque fois recommencer pour se départager. Et cela pourrait continuer ainsi éternellement !

Cette idée plut tellement aux dieux que, non contents de l'utiliser pour les batailles, ils en firent un jeu, le célèbre jeu des dieux : **Par Odin !**



Mais trêve de raconter, il est temps que je t'explique les rudiments du jeu !



Pour jouer à cette démo, il te faudra découper les faces représentées sur la dernière page de ce livret, afin de remplacer les dés présents dans **Par Odin**. Chaque **face blanche** représente un guerrier et, à chaque **défi**, il te suffira de placer devant toi les faces indiquées par le **défi**.

Pour l'heure, je ne te parlerai pas des **faces noires**, elles sont bien trop puissantes !

Voici les trois guerriers principaux :



Le Héros

3 Il a une force de **3**.



Le capitaine

2 Il a une force de **2**.



Le soldat

1 Il a une force de **1**.

Sur les **faces blanches**, la force de chaque guerrier est rappelée dans le coin, en haut à droite.



Une fois que tes sept **faces blanches** reproduisent les sept guerriers indiqués par le **défi**, il te faut répartir les guerriers en deux armées de force identique.

Chaque **défi** qui te sera proposé fonctionnera selon les mêmes règles. Voici un exemple qui te détaillera la marche à suivre.

EXEMPLE

Place les faces représentées dans le cadre bleu pour mettre en place le **défi**.



Répartis tes guerriers en deux armées de force identique. On calcule la force d'une armée en ajoutant la force de chaque **face blanche** présente dans cette armée.



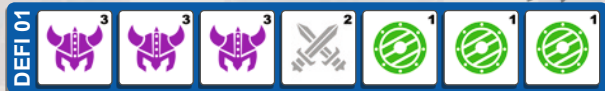
$$3 + 2 + 2 + 1 = 3 + 3 + 2$$

Les deux armées ont une force identique. Le **défi** est donc réussi !



A ton tour maintenant ! Voici une épreuve pour te familiariser avec les trois premiers guerriers. Reproduis le **défi** avec les faces que tu as découpées puis répartis-les en deux armées de force identique.

Si c'est le cas, le **défi** est réussi !



AU COMMENCEMENT DE TOUT EST L'ARBRE SACRÉ YGGDRASIL ET, CHAQUE JOUR, À SON OMBRE, L'AIGLE ET LE SERPENT SE LIVRENT UN ÉTERNEL COMBAT, RÉPÉTANT AINSI CETTE VÉRITÉ PRIMORDIALE DU NORD : CE QUI VIT, C'EST CE QUI LUTTE.
SKALD, BARDE ET POÈTE DU PAYS DU NORD


Remarque : Chaque **défi** ne comporte qu'une seule **solution**. Elles sont disponibles à la fin du manuel, page 22.



Bravo !
Voici un guerrier un peu plus subtil : **le traître** !
Il va commencer à te compliquer la tâche...



Le traître

 Il **réduit à 0** la force d'un **Héros** présent dans son armée.

1 Il a une force de **1**.

EXEMPLE



$$2 + 2 + 1 = 3 + 0 + 1 + 1$$

Remarque : Chaque **traître** n'agit que sur un seul **Héros** présent dans son armée.



- DANS QUEL CAMP ES-TU DONC, TRAÎTRE ?
- C'EST TRÈS SIMPLE, JE SUIS DANS LE CAMP DU PLUS FORT...
EXTRAIT DE LA BATAILLE DE HJADNINGAR



Très bien ! Laisse-moi te présenter un nouveau combattant : **le maudit**.
Porteur de l'anneau d'Andvari, ce guerrier en est devenu fou...



Le maudit

-1 Il a une force de **-1**.



JAMAIS LES DIEUX N'AURAIENT DÛ VOLER L'ANNEAU D'OR D'ANDVARI... CAR CE DERNIER, PRIS D'UNE COLÈRE FOLLE, MAUDIT L'ANNEAU DE TELLE FAÇON QU'IL APPORTA DESTRUCTION ET MALHEUR À TOUS CEUX QUI LE POSSÈDÈRENT. AINSI COMMENÇA LA MALÉDICTION DE L'ANNEAU.
EXTRAIT DE LA LÉGENDE DE REGINSMAL



LES DIEUX ONT TOUJOURS AIMÉ L'OR, C'EST PEUT-ÊTRE UN DE LEURS PLUS GRANDS DÉFAUTS.
MAIS COMMENT EMPÊCHER LES PLUS BRILLANTS D'AIMER CE QUI BRILLE ?
AUSTRI, GRAND CHEF NAIN DIT « L'ORIENTAL »



Tu penses toujours être à la hauteur ?

Je vais donc t'enseigner comment fonctionne le dernier guerrier, le plus compliqué de tous : **le mage** !



Le mage



Sa force est **égale au nombre de faces blanches non-mages** présentes dans son armée.

EXEMPLE



$$2 + 2 + 1 + 1 = 3 + 1 + 2$$

DEFI 05



ON RACONTE QUE LE PREMIER MAGE ÉTAIT UN DIEU DÉCHU QUI, DESCENDU
PARMI LES HOMMES, FIT RÉGNER LA TERREUR ET LE CHAOS.
SKALD, BARDE ET POÈTE DU PAYS DU NORD



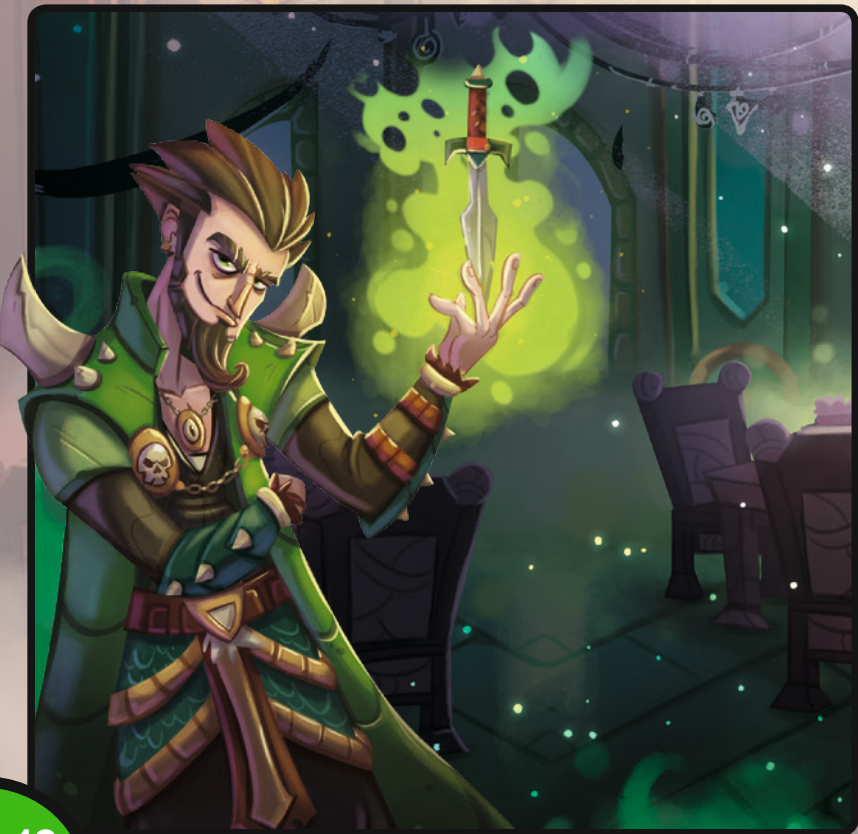
Bravo, guerrier !

Tu as compris le principe du jeu.

Ta quête va pouvoir véritablement commencer.

Les défis qui t'attendent par la suite vont être bien plus compliqués. Tu vas réfléchir, hésiter et même douter... mais un conseil : n'abandonne jamais !

Je te laisse maintenant avec un des grands dieux d'Ásgard : le fameux **Loki**. Bonne chance l'ami !



12

LOKI

DIEU DE LA TROMPERIE ET DE L'ESPRIT MALIN



*Hmm... Bonjour à toi, humain...
Alors comme ça, tu désires apprendre notre jeu ? Et tu t'en crois capable ?
Ah, ah, ah ! Vous êtes bien tous les mêmes, les humains, présomptueux
et fragiles...*

*Eh bien, je vais t'apprendre ce que je sais, et nous verrons si tu es digne
de ce savoir.
Mais attention, ne va pas tricher, moi seul en ai le droit !*

13



Voici **10 défis** qui te mettront à rude épreuve !
C'est maintenant que les premières difficultés vont
pouvoir commencer...
Ah, ah, ah ! À toi de jouer, guerrier !



SI TU VOIS UN MAGE : NE COURS PAS, IL TE RATTRAPERAIT. NE CRIE PAS, IL TE FERAIT
TAIRE. NE TE BATS PAS, IL TE TUERAIT. PRIE, C'EST TOUT CE QU'IL TE RESTE À FAIRE...
HELGI HJÖRVARÐSSON, HÉROS HUMAIN



LE POUVOIR DES MAGES RÉSIDE TRÈS CERTAINEMENT DANS LA CONNAISSANCE DES RUNES. ECRITURE
SACRÉE, CELUI QUI LES DÉCHIFFRE ACQUIERT LA PUISSANCE ET LE SOUFFLE DU PÈRE DE TOUT.
ASLAK, BARDE ET POÈTE DU PAYS DU NORD



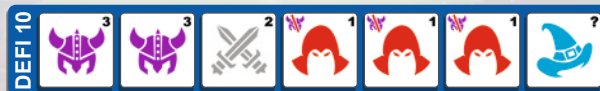
ET TOI, RETIENS CE CONSEIL : VA-T'EN D'ICI ! L'OR SONORE, L'ARGENT ROUGE
COMME BRAISE ET LES ANNEAUX NE TE MÈNERONT QU'À LA MORT.
FARNIR LE DRAGON, EXTRAIT DE LA LÉGENDE DE SIEGFRIED



Quand un **traître** et un **mage** sont dans la même
bataille, cela donne des étincelles !
Sauras-tu comprendre ces prochains **défis** ?



Même si un **Héros** a 0 de force à cause d'un **traître**, il compte comme une face
non-mage dans le calcul de la force du **mage**.



SI UN TRÂITRE TRAHIT UN AUTRE TRÂITRE, EST-CE QU'IL NE DEVIENT
PAS EN QUELQUE SORTE UN HONNÊTE HOMME ?
NDJAL DIT LE BRÛLÉ, LORS DE LA BATAILLE DE VIGRID



« L'HISTOIRE DES HOMMES EST FAITE DE TRAHISONS. TRAHISON D'AMOUR, TRAHISON
D'ARGENT, TRAHISON DE FAMILLE... MAIS PARMI TOUTES CES TRAHISONS, LA
TRAHISON DE GUERRE RESTE LA PLUS FRÉQUENTE. EST-ELLE LA PLUS ODIIEUSE ? »
LIRD, PROPHÈTE DU GRAND NORD



Alors que penses-tu des **mages** ? Ils te plaisent ?
Eh bien tu vas être servi : en voilà plusieurs !
Bonne chance !



Rappel : S'il y a plusieurs **mages** dans une armée, la force de chaque **mage** est égale au nombre de **faces blanches non-mages** présentes dans son armée.

EXEMPLE



$$2 + 1 + 1 + 1 = 3 + 1 + 1$$



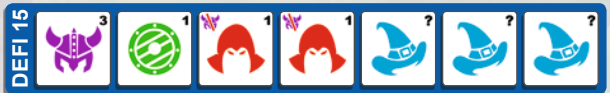
IL N'Y A RIEN DE PIRE QU'UN MAGE, À PART PEUT-ÊTRE... DEUX MAGES.
HRYM LE GÉANT, PENDANT LA BATAILLE DE RAGNARÖK



CHAQUE ANNÉE, LES MAGES SE RÉUNISSENT DANS UN LIEU SECRET.
EST-CE AUX LIMITES DE MIDGARD OU AU NIDAVELLIR ? NUL NE LE SAIT.
ET À MON AVIS, IL EST FORT PRÉFÉRABLE DE NE PAS LE SAVOIR...
BARDE NORDIQUE ANONYME



CERTAINES BATAILLES APPARAISSENT COMME IMPOSSIBLES, IRRÉELLES. EST-CE UN RÊVE ? UN CAUCHEMAR ? OU EST-CE SIMPLEMENT LE SIGNE QUE LE TEMPS NOUS EST DÉJÀ COMPTÉ ?
JARL, HÉROS DU GRAND NORD



Hmmh...
En fin de compte, on va peut-être pouvoir faire quelque chose de toi ! Mais tu n'es qu'au début de tes périples. Va voir **Frigg** de ma part, elle saura t'apprendre encore bien des choses sur le jeu des dieux...

Mais prends garde, l'ami, si **Frigg**, la déesse-terre, est la plus belle des déesses, elle est aussi la femme d'**Odin**. Alors ne joue pas avec le feu, ou tu risques fort de te brûler...
Ah, ah, ah !



FRIGG

DÉESSE DE L'AMOUR ET DE LA FERTILITÉ

*Je te salue, guerrier. Je savais que tu viendrais un jour ici.
Tu as su triompher des **défis** imposés par **Loki** !
Bravo, ce n'est pas une mince affaire.*

*Mais ce qui t'attend maintenant est autrement difficile. Je vais t'apprendre
à te servir des **faces noires**. Oui, tu vas faire connaissance avec les
pouvoirs des animaux fabuleux ! Y arriveras-tu ?*

Cela, je suis la seule à le savoir...



Voici le premier animal fabuleux que je vais te présenter :
Fenrir, le loup !

Le loup Fenrir



7 Place-le dans l'**Armée** de ton choix.

+ Il agit sur la **face blanche la plus forte** de cette armée.

x2 Il **multiplie par 2** sa force.

EXEMPLE



$$2 + 1 + 1 + 1 = 0 + 1 + 4$$

Remarque : Les effets des **faces noires** interviennent toujours après le calcul de la force de toutes les **faces blanches**.

Rappel : La force du **mage** est égale au nombre de **faces blanches non-mages** présentes dans son armée. Les **faces noires** ne comptent pas dans le calcul initial de la force du **mage**.



FENRIR N'EST PAS UN SIMPLE LOUP, C'EST LE FILS DE LOKI, LE PLUS FOURBE DES DIEUX, ET DE LA GÉANTE ANGRBODA, CELLE QUI APORTE LE CHAGRIN. À UNION MAUDITE, FILS MAUDIT...
HAGBARD, ROI DES MERS SCANDINAVES



LE LOUP FENRIR MARCHERA LA GUEULE BÉANTE, LA MÂCHOIRE INFÉRIEURE RASANT LA TERRE ET LA MÂCHOIRE SUPÉRIEURE TOUCHANT LE CIEL. ET IL L'OUVRIRAIT DAVANTAGE ENCORE S'IL Y AVAIT LA PLACE.
GYLFAGINNING, CHAPITRE 51



SI TYR, DIEU DE LA GUERRE, EST UN DIEU MANCHOT, C'EST CAR SA MAIN EST POUR TOUJOURS DANS LA GUEULE DE FENRIR. TEL ÉTAIT LE PRIX À PAYER POUR QUE FENRIR SOIT ENCHAÎNÉ.
BARDE NORDIQUE ANONYME

SOLUTIONS



Voici donc les **solutions** aux **défis** qui t'ont été proposés dans cette démo. Rappelle-toi qu'il n'y a qu'une seule possibilité pour chaque **défi**. Consulte-les avec prudence !

01		10	
02		11	
03		12	
04		13	
05		14	
06		15	
07		16	
08		17	
09		18	

Te voici maintenant parvenu au bout de cette démo de **Par Odin**. Mais sache que les dieux te réservent encore bien des surprises !

Tu feras la rencontre des cinq autres animaux fabuleux, mais surtout la connaissance du terrible **Thor**, dieu du tonnerre et de la force, qui te réserve les plus exigeants des **50 défis** de cette aventure : les fameux défis à deux **faces noires** !



A SUIVRE...

Remerciements :

L'auteur tient à remercier tous les amis qui ont participé à la création du jeu, Romaric Galonnier pour ses précieux conseils, et bien sûr sa famille qui l'a encore beaucoup aidé.

Bibliographie :

L'Edda poétique, *texte présenté et traduit par Régis Boyer, Fayard, 2005.*
Légendes de la mythologie nordique, *Jean Mabire, l'Ancre de marine, 2016.*

CRÉDITS

Auteur : Antonin Boccara

Illustrateur : Michel Verdu

Direction artistique : Jules Messaud et Paul-Adrien Tournier

Développement : Antonin Boccara, Jean-Baptiste Frémaux, Thomas Luzurier,
Jules Messaud, Paul-Adrien Tournier

Logiciel de calcul : Jules Messaud

© 2018-2020 OldChap Editions SAS
13 Rue des Chalets, 31000 Toulouse, FRANCE
www.oldchap.games

OLDCHAP
GAMES™

