

## Thírsk, une Histoire - Revue

*par Béréditte Jastal*

Sur la rive orientale du Lac Fjalding se trouve Thírsk, une grande salle à hydromel qui sert de foyer et de base d'opérations au plus vaillant des clans nordiques.

Il y a environ cent ans, un petit groupe de Skaals décida de quitter le village principal et de se libérer de la stricte adhérence au culte de la nature adoptée par leurs frères. Ils cherchaient à vivre la même vie que leurs ancêtres à Bordeciel. Ils voulaient être libres de tuer ce qu'ils voulaient quand ils voulaient et libres de prier de la manière qu'ils auraient choisie.

Le groupe brava le mauvais temps et voyagea en direction du sud, vers le Lac Fjalding, où ils trouvèrent un emplacement parfait pour un nouveau village. Ils décidèrent d'y construire une grande salle à hydromel qui leur servirait de foyer et de pavillon de chasse. Après plusieurs mois de construction, les compagnons terminèrent leur tâche et nommèrent la salle à hydromel Thírsk.

Les colons regardèrent ce qu'ils avaient construit, fiers de cet accomplissement. Mais leur bonheur fut de courte durée et les colons apprirent que tout le monde ne fêtait pas la construction de Thírsk. Pendant les travaux du bâtiment, le bruit et l'agitation avaient perturbé le sommeil d'une créature ancienne qui reposait sous la glace. Et par un ironique coup du sort, ce fut le dernier coup de marteau sur le dernier clou de la salle à hydromel qui réveilla finalement la créature dormante. Son nom ancien était l'Udyrfrykte, bien que les colons ne le connussent que comme la mort. L'Udyrfrykte se rendit dans la salle à hydromel fraîchement terminée et assouvit sa vengeance sur ceux qui avaient osé le sortir de son paisible, froid et long sommeil. Il tua sans sommation et sans pitié, réduisant de moitié la population des Nordiques de Thírsk. Ce fut le vaillant sorcier Eldrid Lumière-glacée qui repoussa finalement la créature dans sa tanière et il en scella l'entrée magiquement en créant un grand mur de glace. L'horreur était terminée, mais le prix à payer avait été élevé. Il fallut deux mois aux colons pour réparer les dégâts faits par l'Udyrfrykte et comme tant de puissants bras les avaient quittés, le travail fut lent et laborieux.

Finalement, Thírsk se dressait fièrement, une nouvelle fois. Mais en dépit de la solidarité des colons pendant les travaux et pendant l'expulsion de l'Udyrfrykte, des tensions éclatèrent bientôt pour savoir qui serait le chef de tribu. La plupart des hommes considéraient Hrothmund le Rouge comme leur chef de facto, car c'était le plus fort et le plus compétent de tous. Mais un guerrier, Drengr Casque-de-bronze, n'était pas d'accord. Il se sentait bien plus compétent pour gouverner Thírsk et affirma bruyamment son opposition à Hrothmund. Conscient que le conflit et la discorde ne feraient que détruire cette nouvelle vie qu'il avait créée par tant d'efforts, Hrothmund le Rouge décida d'exercer sa seule véritable option. Il brandit sa grande hache et décapita Drengr Casque-De-Bronze sur place. Les Nordiques ne sont pas insensibles aux prouesses d'un guerrier au combat et la tête de Drengr qui roulait par terre leur prouvait bien que Hrothmund était le plus digne d'être le chef de tribu. Pour que les autres Nordiques n'oublient jamais qu'il a prouvé ses compétences de leader, Hrothmund plaça la tête de Drengr sur un piédestal au centre de la grande salle de Thírsk, à la vue de tous.

Et c'est ainsi que débuta la tradition la plus honorée de tous les temps. Tout guerrier, quels que soient sa race ou son sexe, pouvait prétendre gouverner la salle à hydromel en posant le trophée de bataille le plus impressionnant sur le piédestal de la grande salle. Tant que l'esprit de Hrothmund le Rouge y consentait, ce guerrier serait nommé chef de tribu.

### **Fléau de Hrothmund**

Pendant vingt et un ans, Hrothmund le rouge régna en tant que chef de tribu sur Thírsk et ses habitants. Avec sa voix douce et sa grande hache (on raconte que c'était la plus grande arme de ce genre jamais portée par un Nordique), Hrothmund apporta paix et prospérité à Thírsk. Mais la paix se révéla être la perte de Hrothmund, car le puissant Nordique commençait à montrer des signes d'impatience dans la chaleur et la sécurité

de la salle à hydromel. Il se languissait de combats et d'aventures, de sentir une fois de plus le gel dans ses veines. Il ne put ignorer l'appel de la bravoure très longtemps. Lorsque la rumeur parla d'un loup blanc géant assoiffé de sang, terrorisant les voyageurs dans les Montagnes de Moesring, Hrothmund attrapa sa grande hache et partit se mesurer seul à cette créature. Les montagnards l'appelaient Ondjage, le Loup déchu. La créature était large comme un boeuf et sa fourrure était blanche comme la neige qui vient de se poser. On racontait qu'aucun homme, ni aucune femme ne pouvaient tuer Ondjage. Les mots du peuple des montagnes se sont révélés exacts, car alors que Hrothmund entaillait l'une des pattes du Loup déchu, Ondjage dévora le puissant Nordique d'une bouchée, ne laissant que sa grande hache comme funeste rappel de l'échec de l'homme contre la bête. Le cœur plein de chagrin et de rage, les habitants de Thírsk marchèrent ensemble à la recherche du loup, surnommé depuis le Fléau de Hrothmund. Ce n'est que tous ensemble qu'ils parvinrent à tuer Ondjage. Ils se réunirent ensuite comme une grande famille pour rôtir sa chair et faire un festin.

### L'arrivée de (vous !), qui a pourfendu l'Udyrfrykte

Pendant cent ans, la salle à hydromel de Thírsk avait réussi à faire face à de nombreux coups durs, qu'il s'agisse d'attaques armées ou du fléau tout aussi dévastateur de la jaunétique. Mais tout ça n'était rien comparé à l'effroi provoqué par l'Udyrfrykte, cette ancienne créature qui ravagea la grande salle pendant le règne de Hrothmund. L'Udyrfrykte fut repoussé et enfermé dans sa tanière pour l'éternité. Du moins, c'est ce que tout le monde espérait. Plus tard, on oublia la bête, mais la bête n'oublia pas. Lorsque le lac de glace prit feu et rouvrit l'entrée scellée il y a si longtemps, l'Udyrfrykte remonta à la surface. Il retourna à Thírsk pour assouvir ses besoins de vengeance. Il ne fut pas déçu. La créature déchue massacra tout ce qu'elle put et dévasta la salle à hydromel. On parvint à repousser l'Udyrfrykte, mais tous savaient que ce n'était qu'une question de temps avant que la créature ne revienne terminer ce qu'elle avait commencé, à savoir la destruction totale de Thírsk et de ses résidents. C'est à ce moment qu'elle/il arriva, étranger/e à la terre de Solstheim et sauveur/salvatrice des Nordiques de Thírsk. Il/Elle s'appela (votre nom !), il/elle était de race (votre race !) et il/elle accomplit ce que même le puissant Hrothmund ne put accomplir. Ce/Cette courageux/se guerrier/ière se dirigea à grandes enjambées vers la tanière de l'Udyrfrykte, affronta l'ancienne créature et la trancha en deux comme une vulgaire pièce de viande ! Le/La puissant/e (votre nom ^^) récupéra ensuite le cœur de l'Udyrfrykte et le présenta comme trophée de bataille sur le piédestal de Thírsk, où il se trouve encore. Et (vous ^^), désormais (votre race ^^) de Thírsk fut nommé chef de la salle à hydromel. Il/Elle est aujourd'hui révééré/e par son peuple en tant que meneur/euse et guerrier/ière.

### Voici une liste des chefs de tribu de Thírsk, depuis le règne de Hrothmund

Hrothmund le Rouge. Homme Nordique. Décapita Drengr Casque-De-Bronze et présenta sa tête comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant vingt et un ans. Massacré et dévoré par Ondjage, le Loup déchu.

Isgerer Blanche-vague. Femme Nordique. Tua le nécromancien Hildir Cœur-véreux et présenta son cœur comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant quatre ans.

Einarr. Homme Nordique. Tua le géant de givre Guolog et présenta son pied comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant six ans.

Gísl Ronde-bedaine. Homme Nordique. Tua Einarr et présenta son épée comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant deux mois.

Einarr le Jeune. Homme Nordique. Tua Gísl Ronde-Bedaine et présenta son estomac comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant sept ans.

Grjotgaror. Homme Nordique. Tua la sorcière blanche Katla et présenta son bâton comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant deux ans.

Amélie Bontecou. Femme Bretonne. Décapita Grjotgaror et présenta sa tête comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant trois ans.

Thorormr Tueur-de-tempêtes. Homme Nordique. Tua les frères Aní et Ali et présenta leurs marteaux enchantés comme trophées de bataille. Régna sur Thírsk pendant seize ans.

Aegilief. Femme Nordique. Tua Oddny l'Infidèle et présenta sa main comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant huit ans.

Caccino Aurelia. Homme Impérial. Tua le héros Impérial Claudius Anzione et présenta son épée comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant trois semaines.  
On découvrit ensuite qu'il y eut fraude.

Eldjar le Peaussier. Homme Nordique. Tua le fraudeur Impérial Caccino Aurelia et présenta sa langue comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant cinq ans.

Falki le Gras. Homme Nordique. Tua une meute de six loups enragés et présenta leurs griffes comme trophées de bataille. Régna sur Thírsk pendant trois mois. Succomba à la folie et mourut de la rage.

Svana la Lame. Femme Nordique. Tua Gretta Enfant-Loup et présenta son épée comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant quatre ans.

Beinir Blanche-barbe. Homme Nordique. Massacra les pillards orques et présenta leurs yeux comme trophées de bataille. Régna sur Thírsk pendant vingt-deux ans.

Skjoldr Vif-Loup. Homme Nordique. Tua le mage Griss le Jaune et présenta sa tête comme trophée de bataille. Régna sur Thírsk pendant trois ans. Massacré dans la salle à hydromel.

(vous, votre race et votre sexe !!). Tua l'Udyrfrykte et présenta son cœur comme trophée de bataille. Chef encore en activité au moment de l'écriture de cet ouvrage.

## **Développement**

La salle à hydromel de Thírsk est pratiquement la même aujourd'hui qu'il y a cent ans, ce qui atteste de la qualité de sa construction. Mais, alors que Thírsk ne grandissait pas, sa population, elle, augmentait. Rapidement, il devint impossible d'accueillir ceux qui souhaitaient y résider. C'est pourquoi, au fur et à mesure des années, de nombreux Nordiques quittèrent Thírsk pour s'établir dans les régions sauvages de Solstheim, trouvant refuge dans les nombreuses cavernes et les abris naturels. Mais ceux qui quittaient Thírsk y revenaient toujours fréquemment pour profiter des plaisirs hospitaliers de la salle à hydromel. Il est également important de spécifier que cent ans après le départ du groupe du village skaal, les Skaals et les Nordiques de Thírsk sont toujours restés en bons termes, s'adonnant même de temps à autre au commerce de ressources.

## **Relations avec l'Empire**

Au cours des années, les Nordiques de Thírsk et l'Empire ont développé une relation simple, mais efficace : ils s'ignorent les uns et les autres et tout le monde est content. Un peu après leur arrivée à Solstheim, les Impériaux se rendirent compte que leur autorité sur l'île se résumait à Fort Molène et ses environs. Solstheim était, est et sera sans doute toujours un désert glacé et hostile, plus adapté aux anciennes coutumes nordiques qu'à la Loi impériale plus conventionnelle. Tant que les habitants de Thírsk laissent le Fort Molène en paix, les Impériaux du Fort Molène en feront de même. En fait, les relations entre les deux endroits sont même plutôt courtoises et les Nordiques de Thírsk gagnèrent la considération de l'Empire lorsqu'ils livrèrent le fugitif breton Alain Montrose, qui essayait de se cacher à Thírsk, à la garnison.

## La loi et l'ordre à Thírsk

A l'intérieur de la salle à hydromel, c'est le chef de tribu qui fait office de juge, de juré et même de bourreau si nécessaire. En réalité, il faut bien admettre que Thírsk a toujours été un endroit paisible où règnent la camaraderie et la bonne volonté. Solstheim peut être une région rude et les Nordiques de Thírsk n'ont pas mis longtemps à se rendre compte qu'il était plus productif de massacrer les ours, les loups, les draugrs, les ríkelíns ou toute créature errant imprudemment sur l'île que de se taper dessus les uns les autres. Pourtant, à l'occasion, il y a des désaccords, qui se terminent bien souvent en effusions de sang. Et, par intervalle de quelques années, il y a toujours quelqu'un qui se met en tête de défier le chef de tribu dans un duel sanglant pour tenter de prendre possession de Thírsk. D'une façon générale, les Nordiques sont une grande famille un peu barbare. Et comme dans toutes les familles, ils se chamaillent de temps en temps.