

Oubliez qui vous êtes,  
vous êtes un viking...

# VIKINGS



## Avant-propos

Après *Croisades*, qui met en scène le Moyen Âge des *Croisades* et qui plonge le joueur au sein de cette fascinante période de notre histoire, nous souhaitons poursuivre la belle aventure de ressusciter une civilisation disparue.

Notre ambition était de brosser le tableau de la civilisation viking aussi fidèlement que possible tout en offrant du divertissement.

Le pari de ce "jeu vidéo pour comprendre" à débuté par la reconstitution fidèle de l'univers viking, en s'appuyant sur les abondantes recherches des historiens et à partir de sources archéologiques scandinaves, anglaises, françaises, allemandes et islandaises. Lorsque ce monde viking a pris vie, nous y avons fait naître l'histoire de Hjalmar et de son clan.

L'esprit de ce jeu consiste à vous faire vivre une aventure en vous plongeant au cœur de l'univers reconstitué des Vikings.

Cette aventure racontée par Eldgrim le chamane, est jalonnée de 10 niveaux de jeu portant sur des faits historiques réels. Pour progresser, vous devez résoudre les énigmes les unes après les autres. Elles sont toutes différentes et elles vous permettent de découvrir la civilisation viking sous toutes ses facettes.

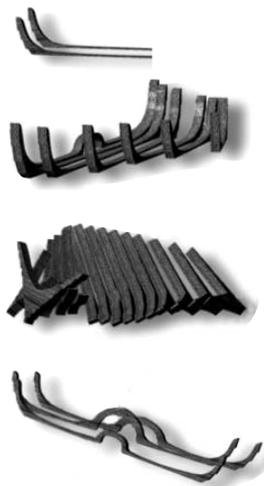
Qu'Odin vous accompagne dans votre lutte aux côtés de Hjalmar contre les Forces du Chaos !

## Sommaire

- 4 — Sur les traces des Vikings : barbares ou civilisés ?
- 6 — La civilisation viking
- 8 — La quête de Hjalmar-à-la-main-de-fer
- 10 — Les Vikings de la saga de Hjalmar
  
- 15 — Écran "Options"
- 16 — Résoudre les énigmes
- 18 — Comment reconnaître l'écran "Énigme"
- 19 — Déposer un objet ou un acteur dans l'écran "Énigme"
- 20 — Les écrans "Scènes" de la saga de Hjalmar
- 21 — Les écrans "Énigmes" de la saga de Hjalmar
- 22 — Les outils intéressants
- 24 — Retour - QuickMove - Options
- 25 — Éléments de bibliographie
- 26 — Crédits



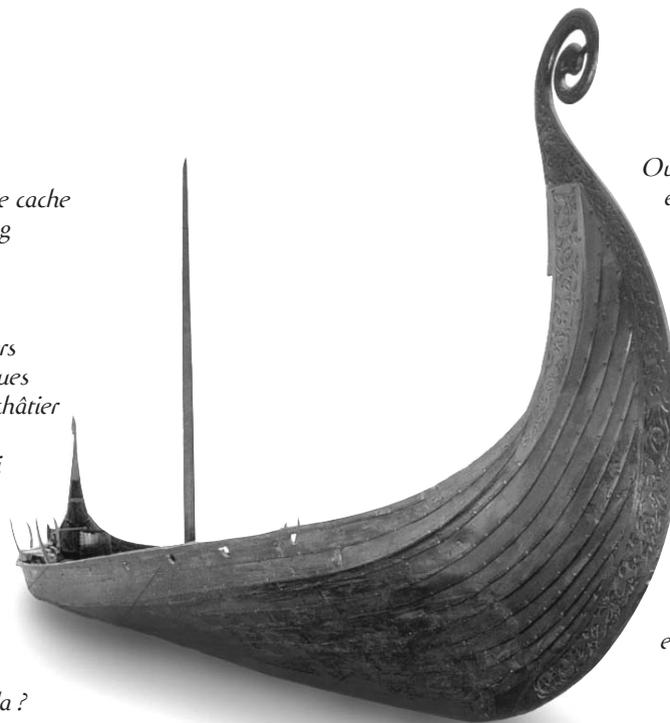
## ► Sur les traces des Vikings : barbares ou civilisés ?



Les Vikings ont marqué l'Histoire de leur empreinte sanglante. Mais quelle réalité se cache derrière l'image d'Épinal du guerrier viking assoiffé de sang ?

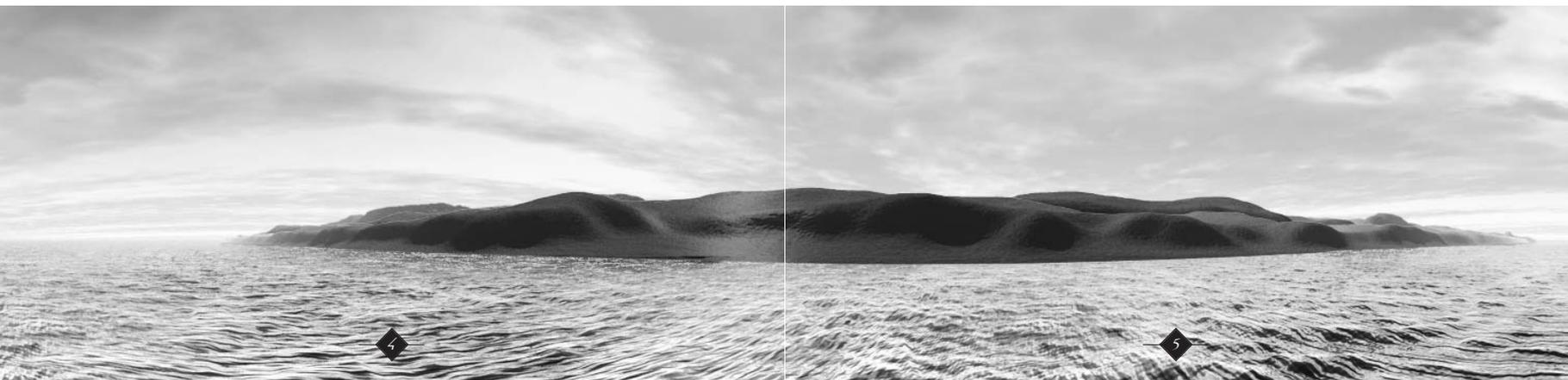
Qui furent réellement les Vikings ?

Des barbares venus du nord ? Des guerriers sanguinaires surmontés de terrifiants casques à cornes ? Le bras vengeur de Dieu venu châtier l'Occident de ses péchés ? Des hordes de démons sur des centaines de drakkars qui remontent la Seine et dont la seule vue faisait fuir les populations ? Des villages brûlés, pillés, des gens massacrés, empalés, décapités, des femmes violentées sur fond de beuveries sans nom ? Bref, un peuple barbare sans pitié qui ne redoute qu'une chose : mourir désarmé et ne jamais entrer au Walhalla ?



Ou, au contraire, sont-ils ces enfants du nord qui ont régénéré un Occident avachi et décadent ?

Penchons-nous quelques instants sur les traités d'histoire. Tous ces clichés y sont battus en brèche. En réalité, ils nous arrivent tout droit d'une fameuse bande dessinée dans laquelle un petit et un gros gaulois affrontent les "Gens du Nord". Pourtant, près de 800 années séparent la civilisation gauloise et celle des Vikings !



## La civilisation viking

Si l'image des Vikings a évolué au fil du temps, certains clichés tenaces subsistent encore, comme le casque à cornes ou le drakkar. Or il s'avère que le casque à cornes ne relève que du folklore et que le mot "drakkar" est une invention pure et simple.

En réalité, la civilisation viking, car il s'agit bien là d'une civilisation à part entière, est dotée de structures étonnamment modernes pour l'époque. Les couches sociales sont très homogènes (malgré les écarts de fortunes importants), la société est plus égalitaire et moins hiérarchisée que d'autres à la même époque et la peine de mort n'existe pas...

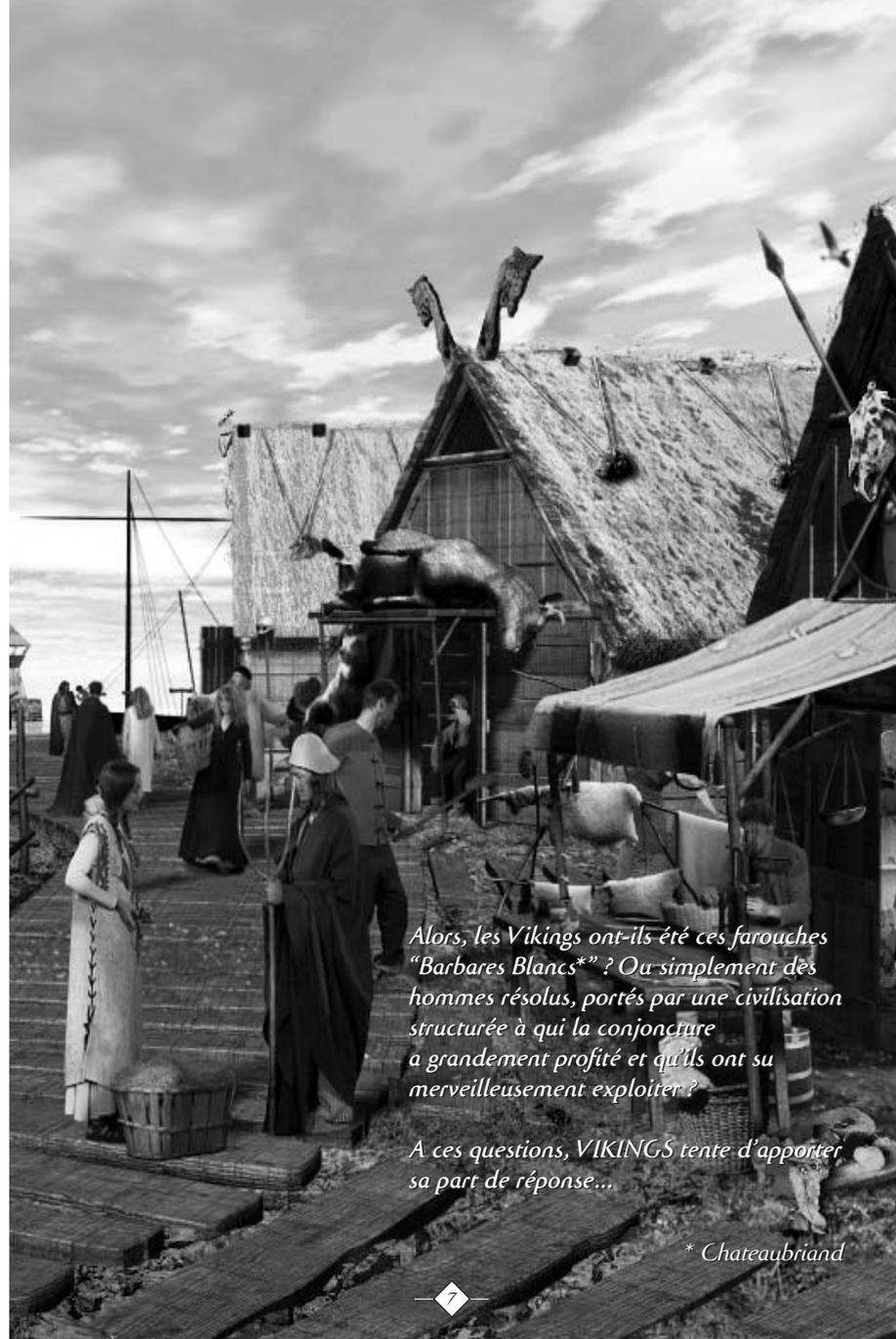
A une société très organisée s'ajoutent une suprématie technologique (les navires en témoignent), une supériorité tactique militaire et une efficacité commerciale (les guildes marchandes en sont la preuve) qui ont permis aux Vikings de fonder des états stables et durables du Groenland à la Russie.

Peuple de commerçants avant tout, ils créent un tissu de relations commerciales de Byzance au Groenland, de la Scandinavie au monde méditerranéen grâce à leurs villes-comptoirs qui jalonnent la Scandinavie, l'Angleterre, l'Irlande et l'Islande, et grâce à leur supériorité maritime incontestable.

Dans une Europe plongée dans le marasme de la chute de l'empire carolingien, les Vikings créent de nouveaux courants d'échanges. Les Danegeld, ces rançons qu'ils imposent en Angleterre et en France notamment, relancent la masse monétaire thésaurisée jusqu'alors, contribuant ainsi au dynamisme et à la renaissance des échanges commerciaux.

Par ailleurs, le danger qu'ils représentent pour les états occidentaux pousse les européens à organiser une défense commune. Incontestablement, c'est grâce aux Vikings que l'Occident prend conscience de son existence. L'Europe se voit contrainte de se réorganiser et de se doter de pouvoirs plus forts. Les Vikings contribuent ainsi à la naissance d'états nationaux.

Si les Scandinaves ont pu imposer leur présence dans le monde et fonder des états stables pendant près de deux siècles, c'est parce qu'ils véhiculaient des valeurs et des structures solides !



Alors, les Vikings ont-ils été ces farouches "Barbares Blancs" ? Ou simplement des hommes résolus, portés par une civilisation structurée à qui la conjoncture a grandement profité et qu'ils ont su merveilleusement exploiter ?

A ces questions, VIKINGS tente d'apporter sa part de réponse...

## La quête de Hjalmar-à-la-main-de-fer



A l'aube de l'an Mil et de ses grands bouleversements, le père de Hjalmar a été massacré et le domaine familial n'est plus que cendres et désolation. C'est le début d'une traque sans pitié pour le jeune Viking. Depuis la Norvège, elle le mènera en Islande puis au Groenland, avant de se terminer sur les rivages du fabuleux Vinland, future terre d'Amérique et voie d'accès vers Asgard, le monde des dieux.

Qui sont les assassins de son père, le farouche Ingmar ce guerrier-fauve aux tranches meurtrières ? Qu'est donc devenue Hildirid, la hache magique de ses ancêtres, sans laquelle Hjalmar ne peut prétendre tenir son rôle de chef de clan ?

Terrible quête pour le jeune homme... Ses adversaires sont bien plus redoutables qu'il ne l'imagine ! Pourquoi Leif Haraldsson, son parrain, a-t-il été ensorcelé ? Comment affronter le colossal Ragnar, mi-homme mi-loup, dont la force et la cruauté sont sans égales ? Comment prévoir les maléfices de Saeun-la-Serpente ? Comment résister à l'envoûtante Thorild, fille de la Serpente ? Et surtout quel rôle joue le vieil Eldgrim, cet étrange chamane qui l'aide dans son parcours semé d'obstacles ?

Avec stupéfaction, Hjalmar comprendra qu'il ne fut qu'un pion dans une odieuse entreprise de vengeance et de destruction. Obligé de réparer les conséquences d'un complot diabolique, il apprendra la félonie de ceux qu'il aimait le plus au monde.

Ainsi en ont décidé les dieux, eux qui, depuis toujours, ont écrit en lettres sanglantes la destinée de Hjalmar-à-la-main-de-fer.



Cette aventure repose sur 3 principes :

- une fiction basée sur d'authentiques caractéristiques historiques. Elle vous plongera dans l'univers des Vikings

- 10 niveaux de jeu

- une base de données historiques qui vous offre une mine d'informations sur la civilisation viking et son organisation.

Celle-ci est aussi une aide pour résoudre les énigmes.

L'aube de l'an Mil se lève...  
Oubliez qui vous êtes, vous êtes un Viking !

## Les Vikings de la saga de Hjalmar

Les personnages du jeu sont tous inventés, l'histoire de Hjalmar est une fiction, mais tous les événements qui s'y déroulent sont historiquement et culturellement plausibles. Et tous les personnages réagissent comme auraient réagi de vrais Vikings de l'an 1000.

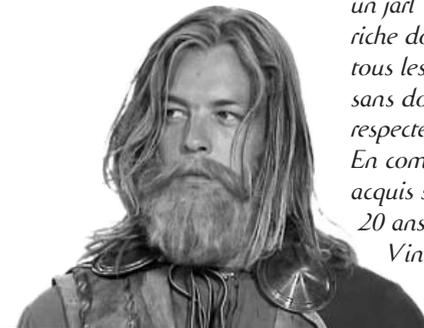
### Hjalmar-à-la-main-de-fer

Hjalmar est un jeune homme sans expérience, envoyé chez un ami de son père afin d'être éduqué selon son rang, celui d'un jarl (noble viking). Mais ses aventures révéleront une personnalité complexe, en perpétuelle construction, parfois dominée par le sang de ses ancêtres coulant dans ses veines, le sang d'une lignée de berserkir, ces guerriers-fauves capables d'entrer dans d'effroyables transes meurtrières. La quête de Hjalmar l'obligera surtout à faire le dur apprentissage de l'héroïsme. Son caractère se renforcera dans les épreuves, il apprendra à se conduire comme un guerrier et comme un chef, pour, à la fin, se conduire simplement en homme.



### Ingmar-au-Torse-Velu

Le père de Hjalmar. C'est un puissant chef viking, un jarl (noble viking) dominateur, à la tête d'un riche domaine en Islande, Dyrhòlmar. Comme tous les hommes de sa lignée, c'est un berserk, sans doute le plus terrible de tous. Craint et respecté, il compte plus d'ennemis que d'amis. En compagnie d'Haraldsson et d'Ingolf, il a acquis subitement de grandes richesses voilà 20 ans, après une expédition mouvementée au Vinland, l'actuel Canada, contre les Skraelings, les habitants de ce pays. De sombres histoires courent à son sujet.



### Leif Haraldsson

Vieil ami d'Ingmar, avec qui il a vécu des aventures mouvementées, il est le tuteur de Hjalmar et il vit en Norvège. Son âme semble généreuse bien que les rumeurs les plus diverses existent sur lui. Haraldsson s'est pris d'une grande affection pour Hjalmar, surtout depuis la mort de son propre fils. A l'image d'Ingmar, c'est un redoutable guerrier autant qu'un riche propriétaire terrien. Mais ses affaires périclitent et il éprouve les plus grandes difficultés à financer le voyage d'Eldgrim depuis la lointaine Novgorod. Pourtant, la venue de ce chamane lui est nécessaire : la mort de son fils ou peut-être d'autres événements plus énigmatiques a déclenché chez Haraldsson de fortes crises d'épuisement que personne ne parvient à guérir.

### Ingolf

Il est le second vieil ami d'Ingmar. On sait peu de choses sur cet homme secret dont la fortune s'est faite dans les mêmes circonstances que celle de ses deux compagnons. Il possède un puissant domaine au Groenland qui constitue, avec ceux d'Ingmar et d'Haraldsson, une étape clé sur la route des Cygnes qui mène au Vinland. Capable de grande bonté comme de la plus terrible des violences, son esprit reste impénétrable et personne n'a jamais pu comprendre comment il a pu s'éprendre d'une femme aussi inquiétante que Saeun. A l'image d'Haraldsson, il semble en proie à de profonds tourments dont il se refuse à parler.





### **Thorild**

*La fille d'Ingolf et de Saeun est, comme Hjalmar, un être complexe. Elle semble soumise aux volontés de Saeun, avec qui elle partage une certaine complicité et même certains talents de magicienne. Son indignation à l'égard d'Ingolf et de ses compagnons, qui enlevèrent sa mère, est des plus vives. Mais pourtant, elle éprouve une grande admiration pour les hautes valeurs morales inculquées par son père. Cette ambivalence se traduit jusque dans son apparence physique : Hjalmar sera*

*fasciné dès le premier regard par sa troublante beauté, résultat d'un métissage entre les traits scandinaves de son père et le sang skraeling de sa mère. Lorsque le fils d'Ingmar tentera de la séduire puis l'emmènera de force du Groenland jusqu'au Vinland, elle réalisera combien sa destinée s'apparente à celle de sa mère. Sera-t-elle pour autant l'ennemie de Hjalmar ?*



### **Ragnar**

*Colossal et terrifiant guerrier-loup au service de Saeun. Cette dernière a poussé Ingolf à le fiancer à sa fille, Thorild.*

*Combattant invaincu, trouvera-t-il, avec Hjalmar, son maître ? Il est d'autant plus difficile de répondre à cette question que Ragnar n'a d'humaine que l'apparence !*

### **Saeun-la-Serpente**

*Originnaire du Vinland, c'est une magicienne skraeling qui fut enlevée voilà 20 ans par Ingmar et ses compagnons puis séquestrée au Groenland. Épousée de force par Ingolf, elle vit à l'écart de tous, dans des recoins cachés du domaine où elle pratique ses sombres rituels. C'est son nom, imprononçable au Groenland, et sa réputation de nécromancienne qui lui ont valu d'être appelée la Serpente. On apprendra très vite que, sous cette identité, se cache un terrible démon, capable de fomenter le plus odieux des complots. Elle n'aura de cesse de s'opposer à Hjalmar...*



### **Eldgrim**

*Parce qu'il a quelques notions de poésie, Eldgrim s'est improvisé scalde : c'est lui qui raconte la saga de Hjalmar. Vieil homme borgne vêtu de haillons et obligé de s'aider d'un bâton pour marcher, perpétuellement accompagné de deux corbeaux, Eldgrim inspirerait plutôt le rire ou la compassion. Lorsqu'il donne des leçons à Hjalmar,*

*lorsqu'il revient alors qu'on l'a chassé ou lorsqu'il se moque du jeune homme avec son ironie mordante, il pourrait agacer. Mais il est le plus habile des chamanes de Novgorod, détenteur de terribles secrets et aimé des dieux ! Il se substituera bien vite à Haraldsson pour enseigner les mystères de l'existence à Hjalmar. Sans doute le fera-t-il par affection. Mais Hjalmar finira par comprendre que, si Eldgrim est constamment présent à ses côtés, c'est qu'il a, depuis le début, un projet précis. Et ce projet est bien plus grand que les apparences du personnage ne pourraient le laisser croire...*

## Manuel d'utilisation



### Écran "Options"

#### - Nouvelle partie

Choisissez cette option pour commencer à jouer.

#### - Sauvegarder une partie

Choisissez cette option pour revenir la prochaine fois directement à l'endroit où vous avez quitté le jeu.

Inscrivez un nom dans le cadre réservé à cet effet. Cliquez sur "OK" ou tapez sur la touche "enter" ou "retour" de votre clavier. Votre nom apparaît alors dans un cadre de sélection avec la date et l'heure de votre sauvegarde.

#### - Poursuivre une partie enregistrée

Choisissez "Charger une partie" puis sélectionnez le nom de la partie que vous souhaitez poursuivre et cliquez sur "OK" ou tapez sur la touche "enter" ou "retour" de votre clavier.

#### - Réglages

Réglez le volume sonore en déplaçant le curseur sur la flèche "Volume" : cliquez et maintenez votre pression sur la souris.

#### - Crédits

Choisissez cette option pour accéder à la liste des personnes ayant conçu et réalisé VIKINGS et aux sources iconographiques.

#### - Quitter

A tout moment, vous pouvez quitter la partie en cours.

Une boîte de dialogue vous demandera toujours si vous voulez sauvegarder votre partie et sous quel nom.

## ► Résoudre les énigmes

Pour résoudre les énigmes, vous devez d'abord trouver des objets ou des personnages. Fouillez le décor, soyez attentif à tous les détails... La plupart des acteurs peuvent parler : écoutez-les ! Ils vous donneront toujours de précieux indices.

### 1/ A la recherche des personnages et des objets

En passant sur les divers éléments qui composent les scènes votre curseur peut se transformer en "souris" ou en "main".

#### - Curseur "souris"

Ce curseur vous permet de prendre un objet ou un acteur dans votre portefeuille et/ou de faire parler un personnage.

 **Clic gauche activé** : vous pouvez prendre un objet ou un acteur dans votre portefeuille

 **Clic droit activé** : faites parler un personnage, il a des indices à vous donner.

**NB** : au cours de la première énigme, une aide dynamique "Clic gauche : prendre / Clic droit : écouter" apparaît en rouge en haut à gauche de l'écran. Cette aide disparaît dès l'énigme 2.

#### - Curseur "main"

 Le curseur main vous permet de déplacer un personnage ou un objet.

En gardant le doigt appuyé sur votre souris, vous pouvez déplacer l'acteur ou l'objet dans la même scène. En relâchant la souris à l'endroit souhaité, vous placerez l'élément à l'endroit désiré et vous provoquez une réaction nécessaire au bon déroulement de la résolution de l'énigme.

### 2/ Le passage à l'énigme

 Vous devez ensuite trouver le mécanisme qui ouvre l'accès à l'écran "Énigme", symbolisé par la "clé" qui apparaît alors en bas de l'écran.

3/ Prenez les éléments placés dans votre portefeuille et disposez-les sur l'écran "Énigme"



- Prenez les éléments placés dans votre portefeuille et disposez-les sur l'écran "Énigme" -

## ► Comment reconnaître l'écran "Énigme" ?



L'icône "Intitulé de l'Énigme" apparaît en bas à gauche de l'écran. En cliquant dessus, vous affichez l'intitulé de l'énigme.

En cliquant sur les mots inscrits en rouge, vous pourrez accéder à la base documentaire VIKINGS pour obtenir plus de renseignements sur le sujet qui vous intéresse.

- La voix d'Eldgrim vous explique ce que vous devez faire pour résoudre l'énigme.



Une jauge apparaît en haut de l'écran. Elle vous indique en combien d'étapes se résout l'énigme. Dès que vous avez correctement placé un élément, le niveau de la jauge monte.



Dans certaines énigmes, l'icône "flèche circulaire" apparaît à la place de la "clé" en bas de l'écran. Elle signifie : "Relancer l'Énigme en cours", c'est-à-dire recommencer la résolution de l'énigme en cours. Dans ce cas, les éléments que vous aviez placés dans votre portefeuille y restent.

## ► Déposer un objet ou un acteur dans l'écran "Énigme"

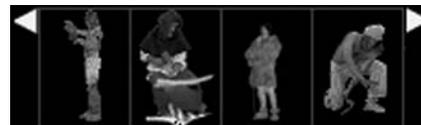


Dans l'écran "Énigme", vous observerez que le curseur se transforme en "flèche pointant vers un cercle" sur certaines zones. Une mention "vous devez placer un objet ici" apparaît alors dans la boîte de légende située en bas à droite de l'écran.

Cela signifie que vous devez placer à cet endroit un des éléments que vous avez trouvés dans les scènes et que vous puisez dans votre portefeuille.

Vous déplacez un objet du portefeuille vers l'écran "Énigme" en cliquant dessus et en maintenant le doigt sur la souris. L'icône représentant votre objet apparaît alors au bout de la souris. Vous déplacez l'icône où bon vous semble en déplaçant votre souris. Lorsque vous arrivez sur la zone où vous devez déposer l'objet, l'icône **clignote**. Relâchez votre pression sur la souris et votre objet sera déposé dans la scène.

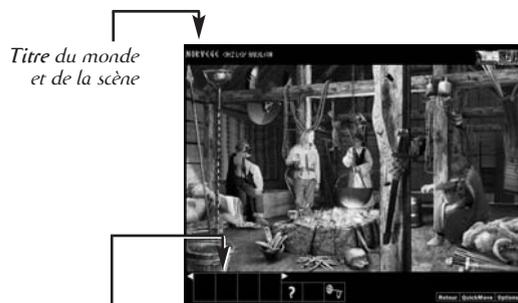
Les deux flèches de chaque côté de votre portefeuille servent à faire défiler tous les éléments qui s'y trouvent.



## ► Fin d'une énigme

Lorsque vous avez résolu une énigme, Eldgrim le chamane vous raconte la suite de la saga de Hjalmar. Vous pouvez interrompre son récit à tout moment en tapant sur la barre "espace" de votre clavier.

## Les écrans "Scènes" de la saga de Hjalmar



Portefeuille où l'on rassemble les objets que le joueur trouve dans les scènes. Les flèches, à droite et à gauche, permettent de faire défiler le contenu du portefeuille

En glissant les objets du portefeuille sur le point d'interrogation, le joueur accède à la fiche de l'objet correspondant.

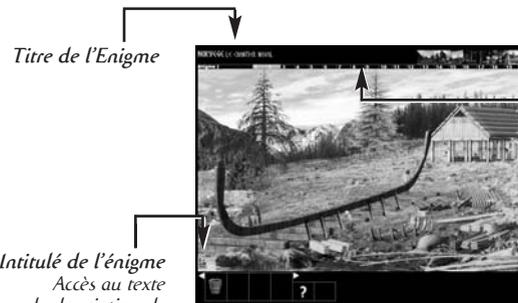


Fenêtre d'accès aux scènes et fenêtre d'accès à l'énigme (celle-ci n'apparaît que si vous avez trouvé dans les scènes le mécanisme qui en ouvre l'accès).

Clé viking : accès à l'énigme (elle n'apparaît que lorsque vous avez trouvé dans les scènes le mécanisme qui en ouvre l'accès)

En déplaçant le curseur ici, la barre d'outils apparaît

## Les écrans "Énigmes" de la saga de Hjalmar



Intitulé de l'énigme  
Accès au texte de description de l'énigme, et à une explication de l'énigme par Eldgrim le chamane.

Jauge indiquant l'avancée des travaux dans l'énigme en cours



Prenez dans le portefeuille les objets trouvés dans les scènes et placez-les dans l'écran.

## Les outils intéressants

Certains outils facilitent vos recherches dans la résolution des énigmes. Ils se trouvent en bas de votre écran.

### 1/ La base documentaire

 Si vous souhaitez en savoir plus sur un objet ou un personnage viking, vous pouvez consulter la base documentaire.

Il suffit de prendre un élément dans votre portefeuille en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et de le faire glisser sur le point d'interrogation. Une documentation apparaît et vous donne des indices sur cet objet ou ce personnage.

### 2/ La clé viking

 Si vous avez déjà accédé une fois à l'écran "Énigme" et que vous l'avez quitté pour retourner dans les scènes, vous pouvez y revenir à tout moment en cliquant sur la "clé Viking".

L'autre moyen d'accéder à cet écran consiste à cliquer sur la Fenêtre d'accès, en haut à droite de l'écran (voir page 20).

## Retour - QuickMove - Options

Lorsque vous déplacez votre curseur en bas à droite de l'écran, trois fonctions apparaissent : "Retour", "QuickMove" et "Options"

**Retour QuickMove Options**

### 1/ Retour

Cette fonction permet de revenir à l'écran précédent.

Si vous souhaitez revoir la dernière animation racontée par Eldgrim le chamane, cliquez sur le bouton "Retour" après la fin de l'animation.

### 2/ QuickMove

QuickMove offre la possibilité de découvrir l'ensemble des informations historiques contenues dans la documentation de VIKINGS.

QuickMove facilite aussi vos recherches thématiques.

### Les principales fonctionnalités de QuickMove :

- Tout montrer : affiche toute la documentation historique de VIKINGS, classée par thème.

Exemple : l'Histoire des Vikings, les Vikings et la mer, la vie quotidienne chez les Vikings...

- J'ai vu : indique les documents que vous avez déjà consultés.

- Rechercher : recherche une information particulière.  
Cette fonction est très utile pour la résolution des énigmes.

- Imprimer : imprime au format papier imprimante (A4) le document que vous avez sélectionné.

### 3/ Options

Cette fonction vous ramène à l'écran sommaire (voir page 15)

## ► Parlez-vous viking ?

**Asgard** : monde des dieux dans la mythologie viking (voir *Mitgard* et *Utgard*).

**Berserk** : guerrier-fauve, vêtu de peaux de bête, que ses transes rendent pratiquement invincible.

**Blót** : sacrifice.

**Bóndi** : « homme libre », élément de base de la société viking.

**Danegeld** : impôts extorqués aux nations vaincues.

**Danelaw** : royaume danois d'Angleterre, entre les IX<sup>e</sup> et XI<sup>e</sup> s.

**Draugar** : morts-vivants, exclus du *Walhalla* (voir ce mot).

**Dreki** : figure de proue en tête de dragon (d'où *drakkar*, qui est un mot français, et non viking).

**Edda poétique** : poèmes anonymes datant d'avant la christianisation de l'Islande et portant sur les grands mythes scandinaves.

**Fenrir** : loup mythique, fils de *Loki* (voir ce nom), symbole de destruction.

**Fjord** : golf étroit flanqué de versants abrupts.

**Futhark** : alphabet runique, du nom des six premières runes (f, u, th, a, r, k).

**Gaefa** : chance donnée aux hommes par les destins.

**Godi** : fonction importante en Islande, prêtre et chef.

**Hamingja** : divinité tutélaire d'une famille.

**Jarl** : puissant noble, immédiatement inférieur au roi.

**Jól** : fête des morts, à l'occasion du solstice d'hiver.

**Kenningar** : métaphores caractéristiques de la poésie scaldique.

**Knattleikr** : sport de glisse très violent, ancêtre du base-ball.

**Knörr** : navire viking conçu pour la haute mer et le transport de marchandises.

**Langskip** : navire de guerre.

**Lögmadr** : sorte d'expert juridique.

**Lögsögumadr** : homme de loi qui préside le *thing*.

**Loki** : incarnation de la perfidie et de la discorde.

Père de *Fenrir*, de *Midgardsorm* et de *Hel*. Dieu du *Mal*.

**Midgardsorm** (ou *Jörmundgand*) : fils de *Loki*, serpent géant qui enseme le monde.

**Mitgard** : monde des humains dans la mythologie scandinave.

**Mjöllnir** : marteau de *Thor*.

**Niflheimr** : monde des morts dans la mythologie scandinave, gouverné par *Hel*.

**Norman(d)s** (« hommes du nord ») : nom des Vikings qui s'établirent au Xe s dans le pays de *Caux* et qui donnèrent son nom à la Normandie.

**Odin** : dieu ambivalent, symbole de sagesse, de bravoure, mais aussi de fourberie.

**Ragnarök** : « crépuscule des dieux », cataclysme ou combat contre les forces du *Mal* qui détruira le monde, selon la mythologie viking.

**Runes** : caractères anguleux de l'alphabet viking, dit *Futhark*, probablement à vocation magique.

**Rús** : nom des Vikings ayant colonisé l'est et qui donneront naissance à la nation russe.

**Saga** : récit de la littérature médiévale islandaise, en prose mais pouvant comporter des pièces poétiques, relatant de hauts faits.

**Scalde** : poète médiéval attaché à une cour royale, dont les œuvres sont distinctes des sagas, mais qui peut toutefois en écrire.

**Skáli** : bâtiment d'habitation dans une ferme viking.

**Skraeling** : « homme laid », nom attribué aux habitants du *Vinland* par *Leif Eriksson*.

**Sleipnir** : coursier d'*Odin*, doté de huit pattes et capable de passer d'un monde à un autre.

**Thing** : assemblée saisonnière et publique des sages en Islande.

**Thor** : fils d'*Odin*, dieu du tonnerre et de la force, adversaire traditionnel des thurs et des trolls.

**Thraell** : esclave.

**Thurs** : géants, symboles de destruction et de désordre.

Ils appartiennent aux forces du *Mal*.

**Utgard** : monde des géants et des démons dans la mythologie viking.

**Viking** : mot d'origine obscure, qui désignerait « l'homme qui va de baie en baie », ou « le pirate qui se tapit au fond de la baie », voire « l'homme des comptoirs », donc « le commerçant ». Navigateur scandinave ayant établi des échanges commerciaux et mené des raids de piraterie entre le nord et l'Occident, du VIII<sup>e</sup> s. au XI<sup>e</sup> s.

**Vinland** (« terre des vignes ») : nom attribué par *Leif Eriksson* à l'actuelle *Terre-neuve*.

**Varègues** : Vikings ayant colonisé l'est à partir de la Baltique.

**Walhalla** : palais où *Odin* accueille les braves morts au champ de bataille, afin qu'ils s'entraînent pour le combat final, ou *Ragnarök*, contre les géants.

**Walkyries** : guerrières et magiciennes aux ordres d'*Odin*, qui sélectionnent les braves pour le *Walhalla* (voir ce mot).

**Yggdrasil** : arbre géant qui relie *Asgard*, *Mitgard* et *Utgard*, au pied duquel coule une source où *Odin* vient puiser sa science.

## ► Éléments de bibliographie

**BARTHELEMY Pierre**  
*Les Vikings*, Albin Michel, 1988

**BOYER Régis**  
*Sagas islandaises*, Gallimard (« La Pléiade »), 1987  
*La Vie quotidienne des Vikings*, Hachette, 1992  
*Les Vikings*, Plon, 1992  
*Yggdrasil, La religion des anciens Scandinaves*, Bibliothèque historique Payot, 1981, 1992

**COHAT Yves**  
*Les Vikings, rois des mers*, Gallimard, 1987

**DURAND Frédéric**  
*Les Vikings et la mer*, Errance, 1996

**GRAHAM-CAMPBELL James**  
*Atlas du Monde Viking*, Éditions du Fanal, 1994

**GRAPE Wolfgang**  
*La Tapisserie de Bayeux*, Prestel, 1994

**GRAVIER Maurice**  
*Les Scandinaves*, Lidis-Brepols, 1984

**HAYWOOD John**  
*Atlas des Vikings*, Autrement, 1996

**HEATH Ian, Angus McBRIDE**  
*The Vikings*, Osprey, 1985  
*Byzantin Armies*, Osprey, 1979

**NOUGIER Louis-René, JOUBERT Pierre**  
*La vie privée des hommes au temps des Vikings*, Hachette Jeunesse, 1982

**PEARSON Ann**  
*Les Vikings*, Gründ, 1994

**ROSINSKI - VAN HAMME**  
*Thorgal*, Éditions du Lombard

*Les Vikings, des écumeurs venus du Nord*, Time Life, Amsterdam, 1994

*Vikings. Roleplaying in the World of the Norsemen*, Steve Jackson Games, 1991

*Vivre à l'époque des aventuriers du Nord*, Éditions Time Life, 1998

## Crédits

*Conception - Direction éditoriale*  
Édouard LUSSAN

*Réalisation*  
Frédéric LOCCA

*Conception graphique et animations*  
Frédéric LOCCA  
Éric UCLA  
assistés de Pascal LODDO

*Scénario original*  
Gérard MILHE POUTINGON

*Musique originale*  
Olivier PRYSZLAK

*Création des bruitages et mixage*  
Lionel PAYET

*Direction de production*  
Vincent BERLIOZ

*Développement informatique*  
Gen ZHANG  
Vincent BERLIOZ  
Arnaud VITTE  
Calvin WALKER

*Graphisme et animations*  
Pascal LODDO  
David PASSEGAND  
Patrick HEPNER  
Cécile RECH

*Documentation VIKINGS et dialogues*  
Gérard MILHE POUTINGON

*Création graphique de l'interface*  
Pascal VALTY

*Acteurs principaux*  
Hjalmar: Guillaume LEFORT  
Leif Haraldsson: Eigil QWIST  
Eldgrim: Joël Joseph BARBOUTH  
Ingolf: Jean-Pierre BELISSENT  
Thorild: Alexandra COURQUET  
Sæun: Myriam TADESSE

Ragnar: Pascal PARMENTIER  
Ingmar: Antoine MARTIN

*Voix*  
Jacques CHARBY  
Jean-Pierre BELISSENT  
Marc BRUNET  
Dolly van den BIEN  
Hélène VAUQUOIS

*Édition et coproduction*  
INDEX+  
FRANCE TÉLÉCOM MULTIMÉDIA

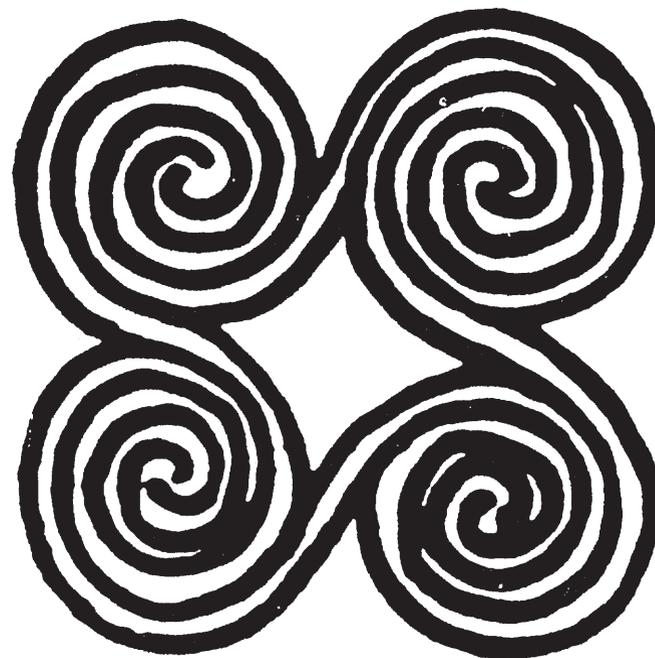
### Version 2004

*Mise à jour informatique:*  
GYOZA MEDIA

### MC2-france :

*France*  
Pierre ALBALADEJO - **Directeur général**  
Franck LALANE - **Responsable marketing**  
Jérôme BENZADON - **Chef de produits / RP**  
Vanessa SKROPETA - **Assistante marketing**  
Hervé QUILLOT - **Responsable des ventes**  
Anne BATTAGLINI - **Responsable grands comptes**

*International*  
Olivier GRASSIANO - **Directeur Commercial International**  
Sevan KESSISSIAN - **Responsable Zone export**  
Eric DEVAUX - **Responsable fabrication**  
Franck QUERO - **Responsable CQ**  
Philippe TIHY - **Infographiste**





*« He may never come back »*

*It happened so many years ago  
That a lad took his courage to go  
A lassie that he loved so  
Led him in a search singing hey Yo Di Yo Di Ho  
To the far land we must go  
What he find, we don't know  
But until death we sing hey Yo Di Yo Di Ho  
He may never come back  
Bring honor back to the ones you know  
To the land and the people that you love so  
Far and wide to the edge of earth  
Leave your home and the warmth of your hearth  
He may never come back*

Auteur - interprète : Matt O'Donnell

Compositeur : Olivier Pryszlak

