

WARHAMMER

FANTASY ROLE-PLAY

NORSCA

LE NORD UN MONDE DE SINISTRE AVENTURES
PÉRILLEUSES





NORSCA: WFRP 4e Édition par Jackdays et Treki

Ce document est totalement non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, le logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Chaos, le dispositif Chaos, le logo Chaos, Citadel, le dispositif Citadel, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, le logo Games Workshop, Golden Demon, Great Unclean One, GW, le logo du Marteau de Sigmar, le logo du Rat Cornu, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, le logo de Khorne, Lord of Change, Nurgle, le logo de Nurgle, Skaven, le dispositif du symbole Skaven, Slaanesh, le logo Slaanesh, Tomb Kings, Tzeentch, le logo Tzeentch, Warhammer, le logo Warhammer World, White Dwarf, le logo White Dwarf, et toutes les marques, noms, races, insignes de race, personnages, véhicules, lieux, unités, artefacts, illustrations et images associés du monde de Warhammer sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2011, enregistrés de manière variable au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde. Utilisé sans autorisation. Aucune contestation de leur statut n'est prévue. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

Remerciements et Crédits Spéciaux:

Il convient de remercier tout particulièrement les nombreuses sources qui devraient être citées ici. Je compte beaucoup sur ces ressources. Le livre de référence officiel Tome of Corruption (WFRP2 sourcebook) est la source principale de mon projet Norsca. C'est un excellent livre de référence qui contient des informations utiles sur Norsca. Un autre livre de référence important est Liber Chaotica. Morten Krog et son projet Norsca original (les autres personnes impliquées dans ce projet étaient Alfred Nuñez Jr. "Mad Alfred", Dorthe Agerkvist, Carlos Jensen et Thomas Oesterlie), pour le WFRP1, est une source précieuse pour les fans. Beaucoup de personnes, de lieux, de dieux, d'événements historiques et de nombreux autres détails sont tirés de ce travail. Je vous remercie. D'énormes quantités d'informations ont également été tirées de nombreuses autres sources : Warhammer Fantasy Roleplay sourcebooks, The Sea of Claws Article from Warpstone, Warhammer Fantasy Battle Army Books, the Citadel Journals, Pour la Gloire d'Ulric Adventure, Games Workshop -sites, Warhammer Online : Age of Reckoning -game, et enfin de nombreux romans de la Black Library et probablement d'autres sources, qui ne sont même pas mentionnées ici.

Nous remercions également Alfred Nuñez Jr. "Mad Alfred" pour ses contributions exceptionnelles (en particulier Dwarfs : Stone and Steel). Ses cartes et ses contributions au projet original de Norsca ont été particulièrement utiles. Un grand merci à Daniel Wray pour son importante contribution à ce projet. Et un grand merci à tous les fans de Warhammer, en particulier ceux des forums, est également dû. Vous êtes nombreux à avoir grandement contribué à ce projet et à avoir fourni de nombreuses idées géniales. Merci.

Certains textes sont directement tirés de diverses sources, qu'il convient probablement de mentionner. Consultez-les dans le document principal - Norsca.

CREDITS

Conception et développement: Jackdays

Rédaction: Jackdays

Traduction: Franck (Trekie) Clarysse

Conception graphique et mise en page: Franck (Trekie) Clarysse

Révision: Franck (Trekie) Clarysse

Table des Matières

Remerciements et Crédits :	3
Table des Matières	4
CHAPITRE I: LA TERRE	7
ENVIRONNEMENT FROID	7
<i>Température Glaciale</i>	7
<i>Familiarisation au Froid</i>	8
<i>Aveuglement par la Neige</i>	9
<i>Neige</i>	9
<i>Eau Gelée</i>	9
<i>Glace</i>	10
<i>Naviguer dans les Glaces</i>	10
<i>Voyages en Montagne</i>	11
<i>Terrain Glacé</i>	11
<i>Avalanches</i>	12
CHAPITRE II: LA SOCIÉTÉ	13
SAISONS SPÉCIALES, ÉVÉNEMENTS ET MAGIE.....	13
<i>Aurore Polaire ou Aurore Chaotique</i>	13
<i>Le Jour des Ténèbres</i>	14
<i>Crépuscule Éternel</i>	14
<i>Jours Éphémères</i>	14
<i>Pleines Lunes</i>	14
<i>Nuit Blanches</i>	15
<i>Structure Sociale</i>	15
<i>Structure Organisationnelle</i>	15
<i>Classes Sociales</i>	15
<i>La Politique</i>	17
<i>Commerce</i>	19
<i>Habitant et Ressources</i>	20
<i>La Communication en Norsca</i>	21
<i>Taxes et Impôts</i>	22
<i>la Loi et l'Ordre</i>	22
<i>Le Calendrier Nordique</i>	24
<i>Rapport avec les Autres Pays</i>	24
<i>Carte de la Norsca</i>	25
METIER.....	26
<i>Herboristerie Norsca</i>	26

CHAPITRE III: RELIGION	28
OÙ ET COMMENT ILS PRATIQUENT LEUR CULTE	28
<i>Temples et Sanctuaires</i>	28
<i>Siedi(ouSieidi)</i>	28
<i>Monolithes</i>	29
<i>Pierres Naines</i>	30
Tempêtes du Changement	30
Rune Maîtresse de Garde.....	31
<i>Totems Animales</i>	32
<i>Guerre du Chaos</i>	32
<i>Sombres Âmes</i>	33
CHAPITRE IV: PERSONNAGES NORDIQUES	34
TRIBUS NORDIQUES DU SUD	34
<i>Baersonlings</i>	34
<i>Bjornlings</i>	34
<i>Sarls</i>	34
<i>Skaelings</i>	34
Table: Tribus du Sud Démarrer une Carrière	35
TRIBUS DU NORD	36
<i>Aeslings</i>	36
<i>Graelings</i>	36
<i>Vargs</i>	36
Table: Tribus du Nord Démarrer une Carrière	37
AUTRES TRIBUS NORDIQUES	38
<i>Kuldevind Islands</i>	38
<i>Skeggi</i>	38
<i>Byttigen</i>	38
NAINS NORDIQUE.....	38
<i>Nain du Nord</i>	38
Table: Autres Tribus & Nains Nordiques Démarrant une Carrière.....	39
CARRIÈRES NORSE.....	40
<i>Baleinier</i>	40
<i>Berserk</i>	41
<i>MaîtresdesBêtes</i>	42
<i>Maraudeurs</i>	43
<i>Voyant</i>	44
<i>Skald</i>	45
<i>Ulfwerenar</i>	46

CHAPITRE V: BESTIAIRE DE NORSCA	47
Talents & Traits,	47
<i>Ours des Cavernes</i>	49
<i>Renard de Feu</i>	49
<i>Nouvelles Mutations</i>	50
<i>Flikkenes</i>	50
<i>Grand Loup Blanc</i>	51
<i>Dragon de Givre</i>	51
<i>Ours Polaire</i>	52
<i>Troll de Glace</i>	52
<i>Jotuns</i>	53
<i>Kraken</i>	53
<i>Ymir</i>	54
<i>Mammoth</i>	54
<i>Dent de sabre</i>	55

Froid (-10 à -20°C) Température

Hivernale Moyenne.

- ❖ **Vêtements minimums / pas de vêtements:** un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 5 minutes.
- ❖ **Vêtements légers / Fourrure légère:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 10 minutes.
- ❖ **Vêtements de voyage / Fourrure moyenne:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les six heures, à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit.
- ❖ **Vêtements d'hiver / Animaux de l'Arctique:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 12 heures, à l'aube et au crépuscule.

Très Froid (-20 à -30°C)

Température moyenne en hiver. Généralement seulement un ou deux mois par an.

- ❖ **Vêtements minimums / Pas de vêtements:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les minutes.
- ❖ **Vêtements légers / Fourrure légère:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 5 minutes.
- ❖ **Vêtements de voyage / Fourrure moyenne:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les heures.
- ❖ **Vêtements d'hiver / Animaux de l'Arctique:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les six heures, à l'aube, à midi, au crépuscule et à minuit.

Froid Extrême (-30 à -45°C)

Température Hivernale Très rare. Généralement seulement quelques semaines dans une année rude.

- ❖ **Vêtements minimums / Pas de vêtements:** un personnage gagne une pénalité cumulée de -10 et 2 blessures par minute.
- ❖ **Vêtements légers / Fourrure légère:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les minutes.
- ❖ **Vêtements de voyage / Fourrure moyenne:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 10 minutes.
- ❖ **Vêtements d'hiver / Animaux de l'Arctique:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les trois heures.
- ❖ **Immunité au froid:** Trouvez cette température inconfortable.

Froid Surnaturel (-45°C)

Température Extrême rare en hiver.

- ❖ **Vêtements minimums / Pas de vêtements:** un personnage doit gagner une pénalité cumulée de -20 et 4 blessures par minute.
- ❖ **Vêtements légers / Fourrure légère:** Un personnage gagne une pénalité cumulée de -10 et une blessure par minute.
- ❖ **Vêtements de voyage / Fourrure moyenne:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les 5 minutes.
- ❖ **Vêtements d'hiver / Animaux de l'Arctique:** Un personnage doit passer un Test de Résistance toutes les heures.
- ❖ **Immunité au froid:** Trouvez cette température inconfortable (même le froid) et essayez de vous mettre à l'abri. La température peut causer une pénalité de -10 aux Tests, mais elle ne cause pas de dommages réels (ou des réductions de l'Endurance).

Familiarisation avec le Froid

Il devrait y avoir des bonus ou des pénalités pour tout tests de Survie et de Résistance au Froid/Gel, en fonction de la façon dont le personnage ou la race s'adapte à l'environnement froid. Chaque année, dans un nouvel environnement, les pénalités devraient être réduites de 10. Certaines races peuvent s'adapter plus rapidement à de nouveaux environnements (six mois). Il s'agit par exemple des Nains, des Ogres, des Skavens, etc. D'autres peuvent ne jamais s'adapter au froid (exemple : les Hommes-lézards).

Environnement Natal:

- ❖ **Froid:** Ceux qui vivent dans les régions les plus septentrionales du monde. Comprend les Déchets du Chaos, Norsca, l'oblast de Kislev, les steppes de l'Est, le pays du froid... Devraient obtenir un bonus de +10 pour les tests contre le froid, car ils ont adapté le plus brutal des environnements froids.
- ❖ **Tempéré:** Les habitants de Kislev, de l'Empire, du nord de la Bretonnie, de Naggaroth et des hautes chaînes de montagnes du sud. Ces personnes ne reçoivent ni bonus ni pénalités. Ils connaissent bien l'environnement froid.
- ❖ **Chaleureux:** Les régions où les hivers sont doux ou même chauds. La Bretonnie du Sud, l'Estonie, Tilea, les principautés frontalières, Badlands, les Terres sombres, l'Araby du Nord, Grand Cathay, Ulthuan... Ces personnes subissent une pénalité de -10 dans les tests de froid.
- ❖ **Tropical:** Ces personnes souffrent vraiment du froid. De plus, ils ne sont pas habitués au froid (ils n'ont probablement jamais vu de neige). Ils viennent de lustrie, du Nouveau Monde, de l'Arabie, des Pays du Sud, de l'Ind, de Khuresh... Ces gens devraient souffrir -- 20 de pénalité pour tout test au froid.

Aveuglement de la Neige

Elle est causée par la brûlure des tissus oculaires due au soleil, ce qui rend les yeux secs, gonflés, irrités et extrêmement sensibles à la lumière. Ce phénomène peut se produire lorsqu'un voyageur passe au moins une heure sur un champ de neige, un glacier ou un terrain similaire par une journée claire et ensoleillée, sans aucune protection oculaire. Par protection, on entend un voile, des lentilles sombres ou un autre type de protection oculaire. La cécité dure environ 1d10/2 heures (minimum 1 heure) ou jusqu'à une heure après que la victime ait pénétré dans une zone ombragée ou fermée.

Neige

La neige et les chutes de neige ne vont pas seulement ralentir le mouvement et rendre la vision plus limitée. La neige donne également d'autres pénalités et bonus. La neige elle-même donne des bonus aux traqueurs, ce qui leur permet de suivre plus facilement les traces, mais d'un autre côté, les chutes de neige recouvrent rapidement les traces. La neige elle-même est une bonne source de lumière pendant les nuits où la lune est claire. Mais la neige rend également les mouvements silencieux plus difficiles.

- ❖ **Grêle:** -1 pénalité à Mouvement. Il y a également une pénalité de -10 pour tout Test de Perception basé sur l'audition. Parfois, la grêle peut devenir si importante qu'elle cause des dégâts - Dans ce cas, lancez un dé de 1d10 de dégâts (il faut soustraire l'armure et le Bonus d'Endurance).
- ❖ **Neige légère ou grésil:** Aucune pénalité de mouvement. Visibilité pendant la chute de neige à environ 180 mètres. Le grésil éteint facilement les flammes et mouille les vêtements (ce qui peut provoquer une hypothermie).
- ❖ **Neige moyenne (15 à 30 cm):** -1 pénalité de mouvement. Pour les créatures plus petites (Halflings ou plus petites) : -2 pénalité au mouvement. Pour les grandes créatures (Ogres ou plus grands), cela ne pose pas de problème. La visibilité pendant la chute de neige est d'environ 90 mètres. Les traces sont perdues en une demi-journée. Tous les tests de navigation ont une pénalité de -10 et doivent être effectués chaque heure plutôt que chaque jour.
- ❖ **Neige abondante (31 à 45 cm):** -2 de pénalité au mouvement. Pour les créatures plus petites (Halflings ou plus petites) : -3 pénalité au mouvement (généralement le mouvement est impossible). Pour les grandes créatures (Ogres ou plus grandes), cela ne cause qu'une pénalité de -1 au mouvement. Toute action physique dans cette neige profonde devrait subir une pénalité de -10 (y compris le combat). La visibilité pendant la chute de neige est d'environ 30 mètres. Les traces sont perdues en quelques heures. Tous les **Tests de Navigation** ont une pénalité de -20 et doivent être effectués chaque heure plutôt que chaque jour.
- ❖ **Blizzard (chute de 1,5 à 3,5 mètres de neige en moins de 24 heures):** -3 de pénalité pour mouvement. Pour les plus petites créatures

Les déplacements (des Halflings ou des plus petits) sont très entravés, voire impossibles. Pour les grandes créatures (Ogres ou plus grandes), cela ne cause que -2 de pénalité au mouvement. Toute action physique dans cette neige profonde devrait subir une pénalité de -20 (y compris le combat). La visibilité pendant la chute de neige est d'environ 3 mètres. Toute trace est perdue en quelques minutes. Tous les tests de navigation ont une pénalité de -30 et doivent être effectués chaque heure plutôt que chaque jour.

Eau Gelée

Les températures froides peuvent geler l'eau, que ce soit dans les flaques, les lacs ou même les océans. Dans tous les cas, les effets du gel peuvent s'avérer dangereux, voire désastreux. Les gens peuvent se déplacer dans des eaux gelées, mais il y a toujours un risque. L'exposition soudaine à l'eau gelée provoque une hypothermie rapide et inflige également des dommages dus aux gelures. Le personnage doit passer un Test de **Résistance** pour éviter les dommages dans l'eau à chaque round. Chaque échec impose une pénalité cumulative de -10 à tous les tests et à l'Endurance. Également -10 à tous les lancers de sorts. Si cette pénalité dépasse la caractéristique de **Endurance** du personnage, le personnage meurt gelé. Le personnage perd 1 blessure pour chaque tranche de -0 au Test de Résistance. Cette perte contourne toute armure ou Bonus d'Endurance. Les gens perdent des membres à cause du froid, mais les dommages ne conduisent jamais à des saignements incontrôlables, alors ignorez ces aspects. La mort instantanée se produit ; le choc du froid arrête simplement le cœur du personnage. N'oubliez pas que le personnage est sur l'eau et qu'il doit réussir un Test de **Natation Intermédiaire** également à chaque round pour rester en flottaison, ce qui peut être très difficile avec une armure et des vêtements d'hiver mouillés et encombrants.

Si le personnage est sauvé de l'eau froide, la congélation normale se poursuit, car les vêtements sont mouillés. Et une armure métallique n'aide pas. Même les gens sont sauvés d'une manière ou d'une autre de l'eau froide, ils peuvent facilement mourir après cela s'ils ne parviennent pas à un environnement chaud.

Glace

La glace peut être très glissante et cela peut entraîner des pénalités au mouvement et aussi des tests/actions physiques. La glace glissante devrait causer une pénalité de -10 à tous les Tests basés sur le mouvement et également de -1 au mouvement. Si le personnage doit se déplacer rapidement ou combattre, alors le Test **Intermédiaire d'Agilité** est nécessaire à chaque tour ou le personnage glisse et tombe.

La Glace en Mouvement: Glace en tas, glissement de la glace et crevasse. Ces ouvertures irrégulières dans la banquise sont causées par les courants et les changements de direction du vent. Elles sont très fréquentes dans la mer. Si le MJ veut donner aux personnages une situation dangereuse, il peut statuer que la glace est en mouvement lorsqu'ils traversent des eaux. Les crevasses soudaines ont une profondeur d'environ 1d10x5 mètres (assez profonde pour atteindre l'eau en dessous), une longueur d'au moins 30 mètres et une largeur de 5 à 40 mètres. De plus, un déplacement rapide et un flux de glace étroit peuvent inciter les personnages à sauter d'une glace à l'autre à travers les eaux froides. Il est possible d'éviter les crevasses soudaines grâce au Test d'**Agilité Complexe (-10)** ou au Test d'**Esquive intermédiaire**.

Si le personnage tombe dans l'eau pendant que la glace se déplace, il peut être très difficile de le sauver. Le personnage peut dériver sous la glace et doit réussir le Test de **Natation Difficile (-20)** pour éviter cela.

Les crevasses peuvent être facilement cachées par la neige. Les personnages doivent réussir le Test de **Perception Complexe (-10)** pour éviter ces "pièges" naturels et soudains. La difficulté est la décision du MJ.

Naviguer sur la Glace

Le premier problème est celui des icebergs. Ils peuvent être très dangereux, surtout si la vision est limitée (comme la navigation dans le brouillard ou l'obscurité). Faites des Tests de **Perception Intermédiaire** basés sur la visibilité.

Le deuxième problème est la banquise qui peut être plus insidieuse - Après avoir navigué pendant plusieurs heures à travers des flops éparpillés, un équipage peut soudainement se rendre compte qu'il est pris au piège dans un labyrinthe mouvant. Plusieurs chenaux se présentent, mais lequel - s'il y en a - offre une issue pour sortir de l'eau ? La glace se referme, menaçant d'enfermer le navire pour la durée de l'hiver arctique. Pour éviter cela ou s'échapper, faites le Test de **Voile Complexe (-10)** toutes les heures. Chaque test échoué piège le navire plus fortement, chaque test réussi rapproche le navire de la liberté. Après trois échecs, le navire est finalement piégé de façon permanente. Après trois essais réussis, le navire est enfin libre.

Les navires norsca ont des coques plates et peuvent glisser sur la surface de la glace plutôt que de voir leurs coques écrasées par celle-ci. Il est possible pour quelques hommes forts de traîner le navire jusqu'au bord de la banquise et de le remettre à l'eau - si la glace ne cède pas sous leurs pieds, si le brouillard et les tempêtes de neige ne les désorientent pas au point qu'ils se dirigent dans la mauvaise direction, s'ils ne meurent pas d'abord d'exposition et de gelures...

Le troisième problème est le givre. En plus de la glace dans l'eau, il y a de la glace dans l'air aux latitudes arctiques. La vapeur d'eau gelée peut se condenser sous forme de cristaux de glace sur n'importe quelle surface, et les navires peuvent ramasser tellement de glace sur leurs mâts et leur gréement qu'ils en deviennent lourds et chavirent.



Voyages en Montagne

La haute altitude peut être extrêmement fatigante - ou quelque chose de mortel - pour les créatures qui n'y sont pas habituées. Le froid devient extrême et le manque d'oxygène dans l'air peut user même le plus robuste des guerriers.

Les créatures habituées à la haute altitude s'en sortent généralement mieux que les habitants des plaines. Une personne peut s'acclimater en vivant à haute altitude pendant un mois. Les personnes qui passent plus de deux mois loin des montagnes doivent se réadapter à leur retour. Les morts-vivants, les constructions et les créatures gigantesques peuvent être partiellement ou totalement immunisés contre les effets de l'altitude.

Zones d'altitude. En général, les montagnes présentent trois tranches d'altitude possibles :

- ❖ **Col inférieur (moins de 1500m):** La plupart des déplacements en basse montagne se font dans les cols de faible altitude, une zone constituée en grande partie de prairies et de forêts alpines. Les voyageurs peuvent trouver la route difficile, mais l'altitude elle-même n'est pas pénalisante.
- ❖ **Col faible ou Col élevé (de 1500 à 4 500 m):** L'ascension des pentes les plus élevées des petites montagnes, ou la plupart des déplacements normaux en haute montagne, entrent dans cette catégorie. Toutes les créatures non climatisées travaillent pour respirer l'air raréfié à cette altitude. Il doit y avoir des Tests de **Résistance Intermédiaire** toutes les heures ou cela cause -10 pénalités de fatigue à tous les Tests (Physique et Mental), -1 au Mouvement et -20 aux lancement de sorts. La fatigue se termine lorsque le personnage descend à une altitude où il y a plus d'air. Les personnages qui ont été soumis au test n'ont pas de problèmes.
- ❖ **Haute altitude (plus de 4 500 mètres):** Les plus hautes montagnes dépassent les 6 000 mètres de hauteur. À ces altitudes, les créatures sont soumises à la fois à des pénalités de fatigue et au mal d'altitude, qu'elles soient assimilés ou non à de hautes altitudes. Il doit y avoir des Tests de **Résistance Intermédiaire** toutes les heures ou cela cause -10 pénalités de fatigue à tous les tests (Physique et Mental), -1 au Mouvement et -20 aux Lancement de Sorts. Le mal d'altitude représente un manque d'oxygène à long terme et il affecte les capacités mentales et physiques. Après chaque période de 6 heures passée à cette altitude, un personnage doit réussir un Test de Résistance Difficile (-20) ou subir une pénalité supplémentaire de -10 à tous les Tests (Physiques et Mental), -1 au Mouvement et -20 aux Lancers. de Sorts. Total des pénalités -20, -2 et -4 si le Test de Résistance a également échoué.

Glacier

Les glaciers sont des masses de glace en mouvement, formées en haute montagne et dans les régions polaires par le compactage de la neige et de la glace. Ils sont mis en mouvement par leur poids colossal. Les glaciers se divisent en trois catégories: Langue, Vallée et Continental.

- ❖ **Les langues** glaciaires sont d'étroites nappes de glace formées par des ruisseaux ou des rivières gelés qui descendent dans des vallées.
- ❖ **Les vallées** glaciaires sont de plus grandes nappes de glace qui rampent lentement le long des montagnes en suivant les vallées.
- ❖ **Les continents** sont des glaciers massifs qui peuvent s'étendre sur des dizaines, voire des centaines de kilomètres. Elles se déplacent sur la terre, engloutissant des masses terrestres entières dans la glace.

Les dangers typiques des glaciers sont les crevasses (qui sont généralement aussi couvertes par une couche de neige et ont une profondeur d'environ 2d10x4,5 mètres et une longueur d'au moins 10 mètres), les champs et nappes de glace glissants, les rivières gelées et courantes, les décombres (qui peuvent même donner des pénalités importantes aux mouvements) et les champs de neige (neige molle d'une profondeur de 1d10/60cm pieds).

Avalanches

La combinaison de hauts sommets et de fortes chutes de neige fait que les avalanches sont un danger mortel dans de nombreuses régions montagneuses. Si les avalanches de neige et de glace sont fréquentes, il est également possible de se retrouver avec une avalanche de roches et de terre.

Une avalanche peut être repérée jusqu'à 1d10x150 mètres en aval par un personnage qui fait un Test de **Perception Assez Accessible (+10)**. Sinon, les personnages se rendent compte automatiquement que l'avalanche se trouve à la moitié de la distance initiale. Il est également possible d'entendre l'avalanche même si vous ne la voyez pas.

Un glissement de terrain ou une avalanche se compose de deux zones distinctes : la zone d'enfouissement (sur le trajet direct des débris qui tombent) et la zone de glissement (la zone que les débris s'étendent pour englober).

- Les personnages dans la zone d'enfouissement subissent toujours les dégâts de l'avalanche: 2d10, soustraire seulement l'Endurance. Les personnages sont également enterrés. Ils doivent ensuite effectuer un Test de **Résistance Intermédiaire** par minute ou gagner l'Etat *Inconscients*. Après cela, ils doivent faire un Test de Résistance Intermédiaire par minute ou subir des dégâts supplémentaires de 1d10/2 qui passent les armures et le Bonus d'Endurance. Ceci jusqu'à ce qu'ils soient libérés ou morts. Un personnage enterré dans la neige perd 5 points de chaque caractéristique par round, à cause du froid et de la Suffocation. Vous pouvez lancer 1d10 pour savoir combien de DR du Teste de **Force Intermédiaire** sera nécessaire pour sortir de ce piège.
- Les personnages de la zone de glissement peuvent être capables de s'écarter du chemin. Faites un Test d'**Esquive ou d'Agilité difficile (-20)**. Le succès signifie aucun dommage, l'échec 1d10 dommage, soustraire seulement le Bonus d'Endurance. En cas d'échec, il y a 50% de chances d'être enterré. Utilisez les règles ci-dessus dans ce cas.

L'avalanche typique a une largeur de 1d10x15 mètres, d'un bord de la zone de glissement au bord opposé. La zone d'enfouissement au centre de l'avalanche est deux fois moins large que la largeur totale de l'avalanche. Les avalanches de neige et de glace avancent à la vitesse de 150 mètres par Round, et les avalanches de roche à une vitesse de 75 mètres par Round.



Chapitre II: La Société

FMHCTXUβFMRYF+CTXUβ+FR+CTXUβRFMCTXUβFRCTUβFMCTXUβFRX

Saisons Spéciales, Événements et Magie

Il y a beaucoup d'événements inhabituels dans le grand nord. En particulier, les flots de Vents Magiques (Aethyr) sont parfois plus forts dans le nord. Certains jours particuliers, l'aethyr peut être ressenti beaucoup plus fortement par tous ceux qui sont sensibles à la magie : ceux qui ont un Comme dans l'Empire, les Nordiques observent avec appréhension les deux Heksdag (Hexensnacht) et Skrekkedag (Geheimnisnacht). Des choses étranges se produisent lorsque Vennligmaan(Mannslieb) et Roedredsel (Morrslieb) sont pleines.

On dit que les esprits des morts errent dans le pays à ces moments-là et que les morts agités sortent de leurs tombes pour chasser les vivants. La puissance des Vents de la Magie fait aussi que les petites failles deviennent de plus en plus grandes et permettent à des milliers de Démons de parcourir le monde des mortels pour une nuit de chaos et de destruction. C'est particulièrement le cas à Norsca. Beaucoup de gens à Norsca craignent ces jours-ci, mais beaucoup accueillent aussi l'étrange flux d'Aethyr et prient les dieux des ténèbres (en particulier les sorcières et les sorciers). Des prophéties sont accomplies, des feux sont brûlés pour éloigner les mauvais esprits et des sacrifices sont faits pour les dieux afin de protéger leurs serviteurs. Le véritable pouvoir de ces dates est ressenti dans le Northlands, y compris à Norsca.

Bonus Magiques : Toute personne dotée de perception de la Magie et Second Vue, peut détecter le fort flux d'aethyr. Dans Norsca, les utilisateurs de Magie des Arcanes ajoutent un bonus de +20 à leur jets. Les utilisateurs de Dhar (magie noire) ajoutent un bonus de +30 à leurs jets de dés. Pendant le Heksdag, les utilisateurs de Magie Nécromantique ajoutent un bonus de +50 à leurs jets de dés. Pendant le Skrekkedag, les utilisateurs du Vent d'Azyr, le Domaine des Cieux, ajoutent un bonus de +5 à leur jet de dé. Ces moments sont également des moments de célébration pour le Dieu Morr. Tous les prêtres du Morr ajoutent un bonus de +2 à leur jet de dé. Ces deux dates magiques affaiblissent également les frontières entre la réalité et le Royaume du Chaos en donnant un bonus de +5 à tout rituel d'invocation de Démons. /Second Vue). De même, tout personnage utilisant la magie obtiendra des bonus sur leurs Incantations, et sentira que le Lancement semble plus facile.

Alors que la plupart des régions du nord respectent les lois normales de l'illumination quotidienne, les régions polaires (régions situées dans le cercle polaire, qui coupe pratiquement Norsca en deux) peuvent se trouver sous une couverture de nuit ou de jour pendant des mois.

Aurore Polaire ou Aurore Chaotique

Impérial: Aurore Boréale

Nordique: Revontulet

Cet éclairage nocturne dynamique et fascinant apparaît par des nuits froides et claires (ou à tout moment pendant les périodes de crépuscule éternel). Une aurore dure 1d10/2 heures et peut se présenter sous différentes formes : des stries, des halos, des rideaux pâles, des piliers ou des traînées de couleur vibrante qui ondulent et se balancent continuellement. Les aurores sont le plus souvent de couleur rose et vert pâle, mais elles peuvent aussi présenter des nuances de rouge, jaune, vert, bleu et violet. Une aurore polaire fournit une quantité de lumière équivalente à celle de la lune, mais n'augmente pas de manière significative la quantité de lumière si plus d'un quart de la lune est visible.

Les spécialistes du Vieux Monde affirment que l'origine des aurores polaires se trouve dans les régions polaires des déchets du Chaos et qu'elles sont en fait les vents de la magie dans leur plus fort flux. La partie concernant les vents magiques est fautive, mais le flux d'Aethyr est très fort pendant les aurores polaires. Certains pensent également qu'ils font partie des tempêtes de changement qui sont courantes dans les "déchets du chaos", mais ce sont en fait des manifestations météorologiques différentes. Les Dragons adorent l'Aurore Polaire et peuvent même chanter lorsqu'elle se produit. Les Jotun (géants de Norsca) se rassemblent souvent pour les voir aussi. Les renards de feu sont d'étranges animaux dont la fourrure brille comme les aurores polaires (c'est pourquoi leur fourrure est très prisée). Pendant l'Aurore polaire, leur fourrure brille d'un éclat magique. Les Norscaïns croient que l'aurore polaire reflète l'âme des enfants à naître.

Bonus magiques: Tous les lanceurs de sorts qui lancent des sorts dans un rayon de 300 km autour d'une Aurore Polaire (c'est-à-dire n'importe quelle nuit à Norsca, quand il y a des lumières dans le ciel) doivent ajouter un bonus de +10 à leur Tests d'Incantation.

Jours de Ténèbres

Impérial: Monstille

Norse: Vinterstille

Pendant l'hiver boréal, le soleil n'apparaît jamais au-dessus de l'horizon (voir ci-dessous Crépuscule éternel). La Vinterstille, le solstice d'hiver, marque le début du Crépuscule éternel (ou Kaamos).

C'est très souvent un moment de célébration dans le Nord (fête du milieu de l'hiver). La Storblot (ensanglantée) a lieu à cette période. Le Storblot est une fête très importante.

Crépuscule Éternel

Norse: Kaamos

Pendant l'hiver boréal, le soleil n'apparaît jamais au-dessus de l'horizon. Cela se produit dans les régions situées dans le cercle polaire, qui coupe pratiquement Norsca en deux. Cette période d'obscurité continue dure environ deux mois (dans les régions polaires, trois ou quatre mois). À toutes ces périodes, les personnages sans vision nocturne ont besoin d'une source de lumière pour voir. La neige aide, mais la portée visuelle doit être de 30 % de la normale.

Cette période est très redoutée à Norsca. On dit que les morts-vivants se lèvent pendant cette période et sillonnent la terre. Les Bêtes et les Démons aiment aussi agir pendant cette période sombre et s'emparer des populations humaines. Cette période peut également être très déprimante pour tout le monde. La folie et les suicides sont monnaie courante pendant le Crépuscule Éternel (l'obscurité continue est très déprimante). Les hivers rigoureux et l'obscurité provoquent facilement la corruption. Les personnes passent un Test de Calme Intermédiaire une fois par mois ou gagnent 1 point de Corruption. Cette Corruption se résorbera après le Crépuscule Éternel.

Journée Éternelle

Impérial: Sonnstille

Norse: Sommerstille

Pendant l'été boréal, le soleil ne descend jamais sous l'horizon, fournissant ainsi une lumière naturelle pendant toute la période de 24 heures. Le point médian de cette période est Sommerstille, le solstice d'été (voir ci-dessous Nuits blanches).

C'est une période de fête courante dans le Nord (festival de la mi-été). Le Storblot (la prise de sang) a lieu à cette période. Le Storblot est une fête très importante.

Pleines Lunes

Impérial: Hexensnacht & Geheimnisnacht

Norse: Heksdag & Skrekkedag

Comme dans l'Empire, les Nordiques observent avec appréhension les deux Heksdag (Hexensnacht) et Skrekkedag (Geheimnisnacht). Des choses étranges se produisent lorsque Vennligmaan (Mannslieb) et Roedredsel (Morrslieb) sont pleines.

On dit que les esprits des morts errent dans le pays à ces moments-là et que les morts agités sortent de leurs tombes pour chasser les vivants. La puissance des Vents de la Magie fait aussi que les petites failles deviennent de plus en plus grandes et permettent à des milliers de Démons de parcourir le monde des mortels pour une nuit de chaos et de destruction. C'est particulièrement le cas à Norsca. Beaucoup de gens à Norsca craignent ces jours-ci, mais beaucoup accueillent aussi l'étrange flux d'Aethyr et prient les dieux des ténèbres (en particulier les sorcières et les sorciers). Des prophéties sont accomplies, des feux sont brûlés pour éloigner les mauvais esprits et des sacrifices sont faits pour les dieux afin de protéger leurs serviteurs. Le véritable pouvoir de ces dates est ressenti dans le Northlands, y compris à Norsca.

Bonus Magiques: Toute personne dotée de perception de la Magie et Second Vue, peut détecter le fort flux d'aethyr. Dans Norsca, les utilisateurs de Magie des Arcanes ajoutent un bonus de +20 à leur jets. Les utilisateurs de Dhar (magie noire) ajoutent un bonus de +30 à leurs jets de dés. Pendant le Heksdag, les utilisateurs de Magie Nécromantiques ajoutent un bonus de +50 à leurs jets de dés. Pendant le Skrekkedag, les utilisateurs du Vent d'Azyr, le Domaine des Cieux, ajoutent un bonus de +50 à leur jet de dé. Ces moments sont également des moments de célébration pour le Dieu Morr. Tous les prêtres du Morr ajoutent un bonus de +20 à leur jet de dé. Ces deux dates magiques affaiblissent également les frontières entre la réalité et le Royaume du Chaos en donnant un bonus de +50 à tout rituel d'invocation de Démons.

Nuits Blanches

Pendant l'été boréal, le soleil ne descend jamais sous l'horizon, ce qui permet de bénéficier de la lumière naturelle pendant toute la période de 24 heures. Cette période d'ensoleillement continu dure plus d'un mois au milieu de l'été (utilisez une période de 40 jours). Le point médian de cette période est Sommerstille, le solstice d'été (voir ci-dessus le jour éternel).

Structure Sociale

ROI
JARLS
VIKINGS/GUERRIERS
FERMIERS/MARCHANDS
THRALLS

Après le roi, viennent les Jarls qui sont l'équivalent des nobles dans l'Empire. Un Jarl possède de larges territoires, des droits sur les ventes, sa propre armée (les hirds guerriers), ses bateaux, ses esclaves, ...

Un Jarl peut perdre son titre de plusieurs façons, par exemple, en s'opposant ouvertement au roi, ou en abusant de son statut ou de son pouvoir.

Il y a très peu de villages en Norsca, la plupart des regroupements ne compte que quelques fermes dirigées par le plus riche des fermiers. Ce dernier est le dirigeant en temps de paix comme en temps de guerre. Dans le Sud-Est, les chefs possèdent de larges territoires. Sur la côte ouest, le commerce avec Albion et l'Empire est la base de la richesse.

Les parties les plus riches se trouvent au Sud-Est où le terrain permet l'établissement de plus grosses fermes, et où la forêt fournit de grandes quantités de bois de construction ainsi qu'une faune et une flore abondantes.

Structure Organisationnelle

Le Hird

Un Hird est un groupe d'hommes, la plupart du temps, ce groupe désigne des hommes engagés par le roi. Les membres du Hird servent le roi, soit en tant que domestiques soit en tant que gardes du corps.

Au départ, il comprenait les gens de maison, les gardes du corps et le cœur des forces de l'armée du roi ; mais au fur et à mesure, c'est devenu l'organisation qui administre aujourd'hui le pays à travers ses bureaux dans les plus grandes villes et places commerciales. Le roi est toujours le plus haut commandant des hirds, mais ils sont devenus plus puissants qu'ils n'auraient dû l'être.

Le Syslemann

Le Syslemann est le responsable de chaque Sysle du royaume. Sysle est le nom nordique pour définir une région administrative. Chaque royaume en contient entre 6 et 9.

Le Lagmann

C'est une personne qui connaît les lois et qui agit quand une affaire se présente (il donne des sentences en fonction du crime commis). Tous ces hommes sont employés par le roi (ils touchent un salaire annuel, en plus de leur salaire normal, pour leurs connaissances) et il est interdit, sous peine de mort, de leur faire du mal. Depuis bien avant l'écriture, la connaissance des lois est sacrée. Acquérir la connaissance des lois demande de longues années d'étude, c'est pourquoi ces hommes sont *intouchables*.

Classes Sociales

Il y a sommairement trois classes sociales en Norsca, et il existe entre elles quelques différences distinctives. Ces trois classes sont : les thralls, les hommes libres et les chefs.

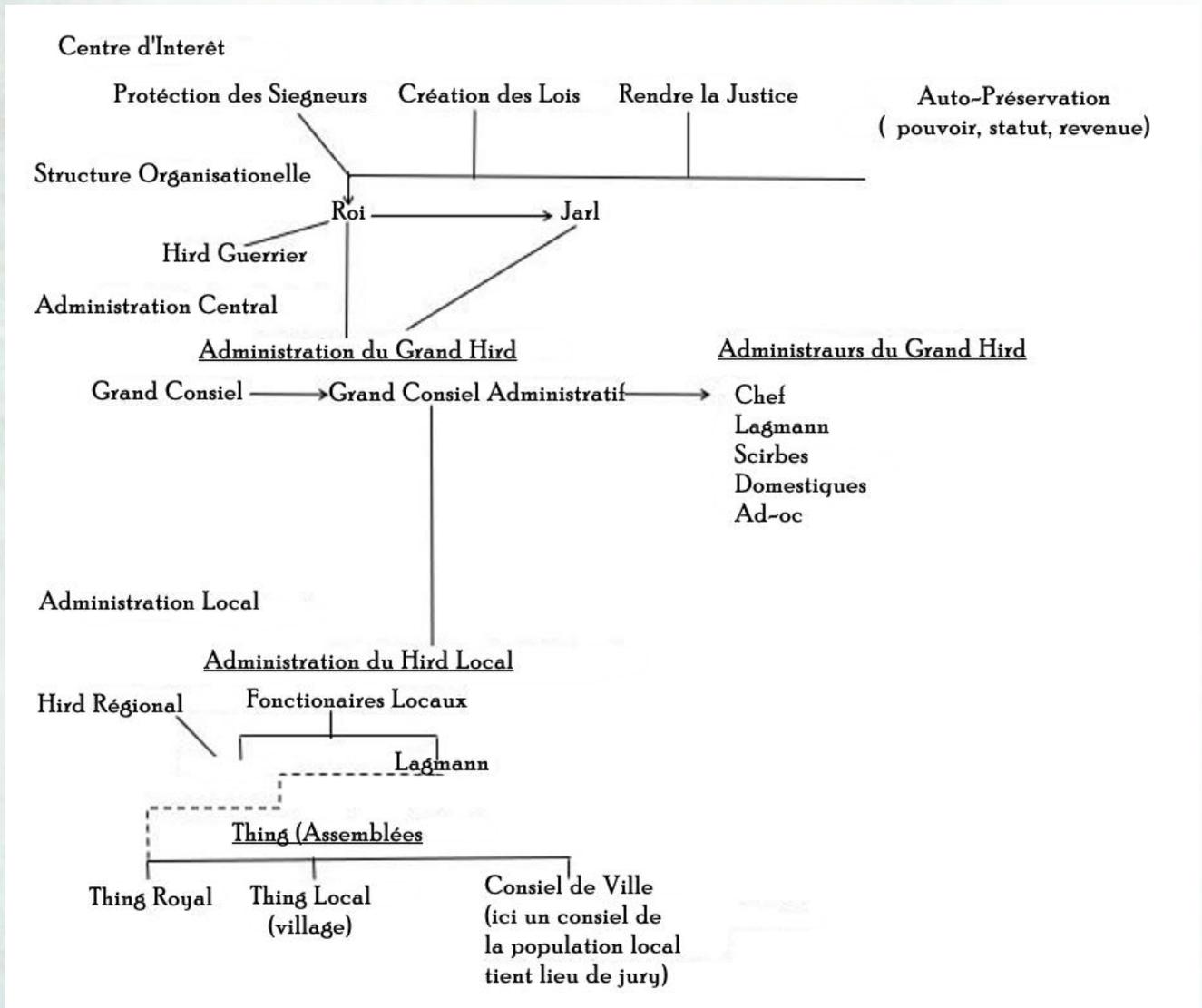
Les Thralls (Esclaves)

Ce sont souvent des prisonniers de guerre, des hommes libres qui ont perdu leurs droits ou un héritage de naissance. Ils ont tous les cheveux courts et portent des vêtements de laine non colorés. Les enfants d'une esclave et d'un homme libre obtiennent le même statut que la mère et viennent aider aux travaux de la ferme (quelques fermes ont jusqu'à 20 thralls).

Les Hommes Libres

Les hommes libres (souvent des fermiers) possèdent la terre qu'ils travaillent, ont le droit de porter des armes et d'utiliser le système légal. En principe, ils sont tous égaux mais, en réalité, l'étendue de leur pouvoir est proportionnelle à la taille de leur ferme, et à leur appartenance à une bonne famille. Récemment des problèmes sont apparus car certains souhaiteraient agrandir cette classe aux artisans et donc, l'ouvrir à ceux qui ne possèdent pas de terres. Cette nouvelle classe devrait alors incorporer les maréchaux-ferrants, les forgerons, les guerriers, les marchands, les forestiers et bien d'autres métiers.

Les femmes libres n'ont pas tout à fait les mêmes droits que les hommes. Elles sont respectées de tous. Elles sont responsables de la tenue de leur maison et des biens de la ferme pendant que l'homme est absent.



Les Chefs

Les chefs, tout comme le roi, sont choisis par un Thing et doivent répondre de leurs actions devant ce Thing. Leur pouvoir « est dépendant de la volonté du peuple, le roi doit l'accepter, à moins qu'il ne trouve une meilleure solution ».

La plus grande tâche du roi est de maintenir la sécurité de son peuple, de protéger ses biens et son honneur.

Seul le Thing peut créer des lois, mais le roi peut leur en proposer.

La Politique

Pour Sigurd Haraldson cela ressemblait plus à un marché qu'à un Lågthing. Il attacha sa monture, et se dirigea vers l'assemblée afin d'y prendre part. La seule particularité du Thing était un tertre situé au milieu de la foire, entouré de branches fraîchement coupées provenant des arbres voisins. A l'intérieur du cercle se trouvaient douze vieillards, ils étaient les thingmens de Frostathing, le Thing local.

Sigurd conduisait son plus jeune fils, Tjalve. Ce dernier devait subir la justice royale après avoir revendiqué le meurtre du fils cadet de la famille Haugtuna. Le clan Haugtuna et la famille de Sigurd, le clan Aunthuna se querellaient sans cesse.

Tout avait commencé un an plus tôt quand Audun, le fils aîné de Trym Haugtuna, tua accidentellement sa jeune épouse, Ragnhild Sigurdottir lors de leur nuit de nocé. Sigurd réclama vengeance pour la perte de sa fille, et depuis ce temps plus de dix membres de chacun des clans avaient été tués.

Sigurd avait passé son soixante-cinquième anniversaire l'hiver dernier, et il se lassait des querelles et des orgies. Il demanda à son cadet de revendiquer le dernier meurtre, et ainsi porta l'affaire devant le Lågthing, espérant mettre un terme à la vieille querelle. Dans sa jeunesse, Sigurd avait été un homme assoiffé de sang, mais alors que les années prélevaient leur tribut, il désirait en finir avec les tueries, et aujourd'hui il amenait son fils devant le tribunal du roi, au Lågthing, dans l'espoir de mettre un terme aux querelles.

Sigurd vit Trym Haugtuna debout de l'autre côté du tertre, discutant avec un bondsman et gesticulant en direction de Sigurd et sa suite alors qu'ils se rapprochaient. La résolution du conflit entre les Haugthuna et Aunthuna était imminente, mais tout d'abord les thingmens devaient entendre les volontés des patriarches de chacune des familles.

Après que chaque famille ait expliqué ses positions, les thingmens s'assemblèrent autour du lagman. Une longue discussion commença. Sigurd put voir le lagman expliquant les lois concernant le meurtre. Enfin ils semblèrent arriver à un accord.

Le lagman grimpa sur un rocher pour exposer le verdict. Le silence tomba sur le Thing.
« Si un homme tue un autre homme, » commença le lagman, « il doit perdre terres et richesses. Ainsi le dit la loi du pays. Nous déclarons Tjalve Sigurdsson coupable du meurtre de Olve Haugthuna. Un crime qui ne peut pas être sévèrement puni. La loi dit qu'il n'y a qu'une façon de punir un tel crime : dès lors je vous condamne, Tjalve Sigurdsson à ubotamål. »

Du coin de l'œil Sigurd put voir Tjalve se raidir. Le garçon le prenait bien, il réfléchissait.
« Il vous sera accordé une journée pour quitter ce pays, » continua le lagman. « Jusque là, personne ne devra vous blesser, mais demain vous serez déclaré utleg dans toute la Norsca, et pour le reste de votre vie. »

« Laquelle sera courte, » cria quelqu'un. Sigurd savait que c'était vrai et quand la nuit fut tombée et que le temps de la célébration fut venu, il fut incapable de se joindre la foule joyeuse. Il était amplifié de douleur et de chagrin à cause de la mort imminente de son plus jeune fils. Il savait qu'avant que le jour suivant ne finisse, Tjalve serait mort, mis à mort par la soif de sang des Haugtuna. Son fils devait être le sacrifice ultime pour mettre fin à leur querelle. À l'aube deux jours plus tard Tjalve Sigurdsson expira.

Les Things

Le thing est l'assemblée locale, il y en a quatre comme celle-ci en Norsca. Une pour chaque royaume. Les assemblées locales sont situées à Frost, Olricstaad, Birka et Thorshavn. Chacune est compétente dans un royaume, à la différence de l'Althing qui couvre l'intégralité de la Norsca.

Le Lågthing

Le lågthing est l'équivalent nordique de la cour de justice; låg est le mot nordique pour dire loi, et thing signifie assemblée. La Norsca est divisée en plusieurs royaumes. Chaque province a son propre Lågthing, lui permettant une unité judiciaire. Un Lågthing est convoqué une fois par an au solstice d'été. De plus il peut être convoqué à chaque fois que c'est nécessaire (à chaque fois qu'une affaire nécessite une résolution rapide).

A chaque fois qu'un lågthing est convoqué, un représentant de chaque famille du royaume doit être présent. Sont exemptés les veuves, les infirmes et les fermiers avec un employé ou moins. La convocation à un lågthing extraordinaire est transmise par l'intermédiaire d'un bødstikje (en nordique bød signifie message et stikje veut dire bâton).. Le bødstikje contient un message écrit (par exemple : une convocation à un lågthing ou une ordonnance du roi etc...). Chaque maisonnée est responsable de faire parvenir le bødstikje à un voisin spécifique. C'est une méthode sûre mais quelque peu lente, et c'est pourquoi la loi dispose qu'un lågthing doit se tenir au plus tard 2 semaines après que le bødstikje ait été mis en circulation.

Si, par hasard, un litige a besoin d'une solution très rapide, un représentant des maisonnées situées à portée de flèche doit être appelé afin que soit trouvé un accord. Si aucun arrangement n'est trouvé alors un lågthing peut être convoqué. « La portée d'une flèche » est un terme employé pour faire référence au village le plus proche.

Le l gthing , au contraire de la plupart de ses  quivalents du Vieux Monde, ne se tient jamais dans un b timent. Il se tient dans certains lieux sp cifiques, l  o  le voyage est le plus rapide pour la plupart des habitants du royaume. Le lieu est toujours facilement reconnaissable aux caract ristiques du terrain.

Un l gthing est une assembl e   dimension sociale. Non seulement par la pr sence de repr sentants de toutes les familles, mais aussi car les habitants de toute la contr e viennent pour commercer,  changer des nouvelles et des comm rages , troquer (tr s souvent pour marier leurs enfants) et boire ; la beuverie est la premi re caract ristique de la soci t  nordique. Depuis que la finalit  du l gthing est de r soudre les disputes, les nouvelles lois et les nouvelles sentences propos es par le roi se multiplient. Les Juges, ou Thingmen, du l gthing sont les douze doyens des comt s. Les obligations des thingmen sont de recevoir les d positions des deux bellig rants d'une dispute, et de transmettre le verdict. A chaque fois qu'un des doyens meurt, son successeur est la personne la plus  g e du royaume en dehors des autres thingmen. Un nouveau thingman est appel    si ger avec les thingmen restants. Avoir les hommes les plus  g s du royaume comme thingmen a deux fonctions:

- Le plus  g  des hommes est consid r  dans la soci t  nordique comme le plus sage, et part cons quent le plus apte   r soudre les disputes et   rendre des jugements.
- Avoir les hommes les plus  g s comme thingmen permet un changement assez r gulier car les anciens ont tendance   mourir rapidement. Le changement de l gthing est n cessaire pour pr venir les manipulations de pouvoir de la parts des clans ou du roi.

En plus des douze doyens, il y a toujours au moins un l gman. Le l gman ou homme de loi, est un homme qui conna t les lois nordiques. Sa t che est d'informer les douze doyens de ce que dit la loi dans chaque cas particulier. A chaque fois que les doyens ont trouv  le verdict, c'est le devoir du l gman de d terminer la sentence.

L'endroit o  les doyens se r unissent est entour  de branches fra ches. Personne mis   part les doyens n'a le droit de franchir le cercle. L'entr e est s v rement punie. Les douze doyens une fois entr s dans le cercle ne sont plus autoris s   en sortir tant que le l gman n'a pas annonc  la fin de la s ance (c'est   dire tant que la nuit n'est pas tomb e ou que le litige n'est pas r gl ). Puisque les nordiques sont enclins aux beuveries et   la bagarre, une loi interdisant celles-ci a  t  vot e. Un l gthing est suppos  arranger les disputes et les bagares. Si une bagarre  clate les diff rents bellig rants doivent  tre s par s. Ils devront payer une amende tr s cons quente au repr sentant du roi dans le thing. Ensuite ils sont expuls s du L gthing, renvoy s chez eux, et ne peuvent revenir avant une ann e.

L'Althing

L'althing est similaire aux things locaux. Il couvre toute la Norsca, et n'est convoqu  que tous les 5 ans ou lorsqu'un roi meurt.

L'althing dure deux semaines en plein  t . C'est un moment de paix, et la non violence est de mise lors d'un althing (les voyages aller et retour c'est une autre histoire!). La sanction en cas de rupture de cette paix est l'excommunication du pays pour une certaine p riode ou parfois   vie. Depuis que le roi gagne en pouvoir, l'althing perd du sien. Mais le roi est toujours  lu lors de l'althing, lors du d c s du roi pr c dent. La tradition veut que ce soit un membre de la famille royale qui soit  lu, mais ce n'est pas toujours le cas. En temps normal le roi pr voit son successeur avant de mourir, et seulement dans de rares cas, il est arriv  qu'un autre candidat se pr sente au tr ne et soit  lu au althing. Le vieux roi tout juste d c d , il arrive que le nouveau roi soit jug  incompetent et puni de mort ou banni du pays. Cela arrive s'il est faible, s'il se montre incompetent   la guerre, s'il est st rile etc... Que des signes qui montrent que les dieux l'ont abandonn .

C' tait arriv  par exemple en 1524 lorsque Vermund Une Oreille fut sacrifi    cause de l' chec des r coltes des trois ann es pr c dentes. Cela ne changea rien, car l'ann e suivante fut aussi une ann e de disette. Les pr tres   Nidaros sortirent les statues des Dieux hors des temples et les frapp rent. Cela aida. L'ann e d'apr s connut une extraordinaire moisson ! L'Althing est une foire gigantesque. Les gens viennent de loin pour y vendre leurs produits ; ainsi beaucoup de produits rare, comme l' pice, le verre, les bijoux et les gemmes, sont disponibles. Il y a d'habitude aussi une vente aux ench res de b tail et d'esclaves.

Les gens votent normalement avec leur parent   l'Althing. Comme les femmes gardent leur parent  en se mariant, le mari et la femme peuvent en r alit  voter l'un contre l'autre. Tous les hommes et les femmes libres peuvent voter et parler au Althing. Vous n' tes un homme libre que lorsque vous n'avez d'obligations vis   vis de personne. Cela signifie que seule ment les chefs et quelques autres personnes peuvent y participer. Les berserkers, les membres du hird guerrier, etc...ne peuvent pas voter tant qu'ils sont 'employ s' par un autre homme.

Dans des temps plus anciens, seuls les gens qui poss daient des terres  taient consid r s libres. L'essor des villes a abouti   l' mergence d'une nouvelle classe sup rieure, principalement de riches marchands. Ils ne poss dent pas de terre, mais doivent  tre consid r s comme des hommes libres. En 2278 Erik Olavsson a d cid  que les villes de Birka, Stavgard, Kaupang et Chargent devraient d tenir 5 si ges chacune   l'Althing et Olricstaad devrait en d tenir 10. Les conseils des villes d cident de qui va y si ger mais c'est normalement les marchands les plus riches qui sont d sign s.

  l'Althing cela a cr e un nouveau groupe qui n'est pas emp tr  dans les vieilles querelles de famille. Le groupe marchand soutient normalement le roi, qui est devenu de plus en plus d pendant   leur  gard, et qui a permis   ces dernier de devenir tr s puissants. Trop puissant de l'avis des « Vieilles familles ». Actuellement c'est la base de la plupart des luttes   l'Althing. Les deux groupes : « vieilles familles des campagnes » et « nouveau groupe des villes » s'opposant constamment l'un   l'autre. Le dernier est plut t pro-prie (et religions imp riales), tandis que le premier groupe s'accroche   la vieille religion nordique.

Le roi est couronné à Nidaros par tous les grands prêtres. Il y a une célébration avec sacrifice d'animaux et d'esclaves. Une ancienne coutume existe encore selon laquelle il faut découper la dépouille d'un roi (mais seulement un bon roi) et l'enterrer dans les différentes parties de la contrée afin d'apporter la fertilité et la puissance à l'intégralité du pays.

Commerce

La Monnaie

La monnaie utilisée en Norsca est le Sceattas, la Couronne Impériale est aussi largement acceptée. Toute la monnaie Nordique est faite d'argent, car l'or y est plus rare que dans l'Empire. Il y a une petite mine d'argent à l'extérieur de la capitale. Le roi a préféré employer l'argent de cette mine pour frapper sa monnaie plutôt que d'importer de l'or étranger. La table de conversion est la suivante:

- 1 Sceattas = 4 Mark = 24 Sous
- 1 Mark = 6 Sous
- 1 CO = 5 Sceattas

La couronne impériale est acceptée partout en Norsca.

La monnaie est frappée uniquement dans la capitale et les cités marchandes, c'est d'ailleurs les seuls endroits où elle est réellement utilisée, dans le reste du royaume les gens utilisent le troc pour avoir les marchandise dont ils ont besoin. Certaines personnes un peu plus riches que les autres portent des bracelets en argent. Ce bracelet est coupé en petits morceaux au fur et à mesure que les propriétaires en ont besoin. Cette pratique est connue sous le nom de Taille de l'Argent.

Commerce et Transport

Marchandises

La particularité la plus en vue de cet avant-poste montagneux de la civilisation est la montagne abrupte vêtue de forêt, seulement 3 % des terres du Royaume sont cultivées le reste n'étant que forêts, montagnes ou toundras.

Les vastes forêts sont le refuge d'une importante vie sauvage. La plupart des matériaux disponibles provient du cuir, de la peau et alternativement de la laine des vigoureux moutons que l'on trouve dans les pâturages des montagnes, riches en herbe fraîche durant les courts étés. Bien que le bois se trouve plus aisément, la pierre est employée plus souvent dans la construction des maisons car les tempêtes hivernales sont redoutables et que le bois n'y résiste pas très bien. Les peaux (phoque et renne), les fourrures (ours et mouton) et le poisson séché sont essentiellement destinés à l'exportation.

Transports

Les frontières naturelles, constituées de montagnes raides et de forêts denses, sont difficiles à traverser, particulièrement quand le fardeau est lourd.

Avec le développement de la construction navale et l'habileté des navigateurs nordiques, il est devenu moins coûteux, plus rapide et beaucoup plus sûr de voyager par la mer.

Grâce aux centaines de milliers de petites îles et des récifs le long de la côte, il est possible de naviguer près des terres, protégé des océans orageux. Le voyage est aisé pendant la période estivale, car en hiver les rivières et certains marais sont gelés, ce qui rend difficile la navigation. De même la quantité de neige peut parfois rendre difficile l'accostage. Durant la saison noire, beaucoup de villages et même quelques parties du pays sont complètement coupés du monde. Les mers permettent le commerce vers l'extérieur : vers Kislev au Sud-Est, l'Empire au Sud, Albion à l'Ouest, la Bretonnie au Sud-Ouest, et au Sud lointain l'Estalie, la Tilée et même l'Arabie.

Commerce Fluvial

Depuis que la plupart des habitations se sont installées sur la côte, de nombreux nordiques vivent du commerce maritime. Ils chargent leurs bateaux de marchandises et naviguent de village en village le long de la côte et sur les bords des fleuves en faisant de petits bénéfices.

- Les Ferries: Les ferries transportent les gens d'une rive à une autre, de temps en temps sur la largeur d'un fjord, le reste du temps sur une rivière. Si l'endroit est un peu perdu alors il se peut que l'on ne trouve pas de ferry du tout et que l'on doive le fabriquer soi-même ou simplement faire un long détour. Les prix dépendent du trafic de la route et de la vitesse du bateau, mais le plus souvent il en coûtera 1 Sceattas par tête pour traverser un rivière, et le prix ira croissant selon la difficulté de la traversée.

Les Bateaux Nordiques:

- **Barque:** M: 3 E: 40 B: 10 Capacité de Transport: 100 Gallons Impérial = 0.80M3 = 380
Elles sont utilisées pour traverser les lacs ou les rivières. Seuls les imprudents ou les fous voudraient les utiliser sur mer.
- **Petit Bateau de Pêche:** M: 3 E: 4 B: 15 Capacité de Transport: 500 Gallons Impérial = 1,90M3 = 2000
Le navire de pêche le plus utilisé en Norsca, a des capacités de navigation limitées.
- **Grand Bateau de Pêche:** M: 3 E: 50 B: 30 Capacité de Transport: 2000 Gallons Impérial = 7,60M3 = 7500
Peut s'aventurer assez loin en mer, sans rencontrer de problèmes, mais reste très fragile en cas de tempêtes. Il est aussi employé pour des voyages le long des côtes
- **Knarr:** M: 3 E: 40 B: 60 Capacité de Transport: 4000 Gallons Impérial = 15M3 = 15000
Un bateau très commun pour les expéditions en Norsca, large et court ils est très stable et il a une bonne capacité de cargaison. Il peut prendre jusqu'à 30 personnes plus le bétail, le fourrage, les barils d'eau douce, le poisson séché et la viande salée
- **Drakkar:** M: 3 E: 50 B: 90 Capacité de Transport: 6000 Gallons Impérial = 22M3 = 23000
Les drakkars, aussi connus comme les bateaux-dragons sont le plus souvent employés pour voyager à l'étranger. Ces bateaux peuvent transporter jusqu'à 40 personnes.
- **Bateau de Commerce:** M: 3 E: 50 B: 100 Capacité de Transport: 10000 Gallons Impérial = 39M3 = 40000
Ces bateaux sont destinés au commerce et transportent des marchandises entre la Norsca et l'Empire, Albion et la Bretonnie. Peu de nordiques en ont en leur possession, mais beaucoup sont sous leur commandement, car ils sont célèbres pour leurs talents de navigateurs.

Habitants et Ressources

La ville la plus grande de Norsca est aussi sa capitale : Olricstaad. C'est le siège du pouvoir royal et de l'administration. C'est aussi le plus grand port de commerce de la Norsca. Un recensement fait il y a quatre ans a montré qu'environ 6500 personnes vivent à Olricstaad, cependant actuellement la population est évaluée à 7200 habitants. C'est une évaluation grossière basée sur le nombre de contribuables (incluant les familles), mais il y a au moins 500 autres personnes vivant à l'intérieur des murs et dans le voisinage immédiat de la cité. Ces gens sont surtout des commerçants et des voyageurs. La ville et ses murs protecteurs sont faits de la roche bleue-grise spéciale trouvée seulement dans les montagnes au nord de la ville. Cela donne à la ville son caractère unique et spécial. La plupart des bâtiments sont des structures basses, très peu dépassent deux étages, mis à part le palais et quelques temples. Ceci est dû au climat rigoureux de l'hiver et aux énormes quantités de neige tombant pendant cette saison. De petites constructions solides peuvent facilement supporter le poids supplémentaire de la neige lourde et humide. Seuls les gens riches peuvent se permettre de construire des maisons plus grandes que deux étages avec la solidité suffisante. Une autre raison au fait que les maisons sont construites en pierre, est qu'en 2089 CI un grand feu a ravagé la ville et l'a détruite entièrement. Toutes les constructions en bois ont brûlé entièrement. Seule la poignée de constructions en pierre est restée plus ou moins intacte. C'est seulement depuis lors qu'on a autorisé les constructions en pierre dans la ville. La plupart des villes de Norsca suivent aussi cette tradition maintenant, mais la majorité des maisons de campagne de Norsca sont construites en bois. Les personnes beaucoup plus pauvres, particulièrement les fermiers, ne peuvent pas se permettre des constructions en pierre. Les villes de Norsca frappent à première vue comme étant riches. cependant à cause du coût, la plupart des maisons sont sans ornement, par rapport aux bâtiments de pierres de l'Empire. Les gens qui, dans l'Empire, peuvent se permettre de construire des maisons en pierre peuvent d'habitude se permettre des tailles et des ornements, mais pas en Norsca. Non pas que la taille de pierre soit inconnue, c'est seulement le coût qui retient les habitants de décorer leurs maisons (même pour le palais royal).

Le Clan

Les clans de Norsca sont exceptionnellement solidaires et unis, et ils préservent leur honneur avec beaucoup d'attention. En Norsca votre famille et votre honneur sont tout. Si un nordique est la victime d'un meurtre, le clan dans son intégralité exigera la vengeance. Cette vengeance peut avoir deux formes:

- Une amende payée par la famille du tueur.
- Un meurtre est commis pour venger le mort.

La Maisonnée

Les familles vikings en Norsca vivent en général en autarcie même si le métal et le grain sont habituellement achetés, pour fabriquer les outils et subvenir à la nourriture. Le pain, le beurre et le fromage sont produits dans les fermes. La nourriture est entreposée de la façon la plus simple qui soit. La viande comme le poisson est généralement salée, séchée ou fumée.

La norsca est principalement recouverte de forêt et la vie sauvage y abonde. (vous pouvez trouver d'autres choses à côté de la vie sauvage) Il y a aussi diverses mines dans les régions montagneuses, la plupart fonctionnent uniquement grâce à l'aide des nains. Une petite mine d'argent, convenablement située à côté de la capitale approvisionne le royaume pour la frapper de la monnaie.

La majorité de la population de la Norsca est constituée de pêcheurs ainsi que de fermiers et chasseurs, une telle diversité dans les activités est nécessaire pour survivre car une seule d'entre elles ne peut faire vivre une famille. La majorité du poisson est séché et vendu vers l'Empire qui a une grande demande pour ce type de produit.

La plupart des ressources vers l'exportation provient du bois, de la viande et du poisson séchés, des métaux et des travaux manuels (sculpture sur bois principalement). Les principales importations sont le sel, le grain et le malt.

La Communication en Norsca

Les Langages Écrits

Les nordiques ont développé leur propre alphabet appelé le futhark. Le nom vient des 6 premières runes de cet alphabet (f-u-th-a-r-k). A l'origine, ces runes étaient utilisées pour frapper les pierres tombales (runes de pierres) afin de montrer la fidélité du défunt aux divinités. La place de ces runes était presque aussi importante que leur signification. La gravure des runes suit un processus strict et secret plaçant souvent les inscriptions dans l'ombre. L'art de graver les runes est devenu un art difficile et exclusif. La plupart du temps l'écriture des runes est pratiquée par des individus d'un niveau social élevé. Les premières runes sont apparues sur la côte ouest de la Norsca. Les prêtres de Véréna affirmèrent que celles-ci étaient un dérivé de l'alphabet runique nain. Cependant les deux alphabets sont radicalement différents. Les runes naines utilisent énormément de symboles aussi bien que des runes représentant des sons, le futhark utilise uniquement des runes représentant des sons. Aussi le futhark n'est pas magique comme le sont les runes naines.



Les Langages Parlés

La langue de la Norsca est un dialecte du Reikspiel (Occidental). Il est très dur à comprendre, sans une grande dose de patience, pour les habitants de l'Empire. Si le dialecte Nordique était écrit grâce à l'alphabet Tiléen il serait plus simple de le reconnaître comme un dialecte du Reikspiel.

Taxes et Impôts

Taxes à l'Importation

Pour toute marchandise importée, une petite taxe doit être payée. Les marchandises importées en Norsca doivent être payées, généralement 5 à 10% de leurs valeurs. Une règle générale semblerait être : les marchandises les plus chères ont les taxes les plus hautes.

Le Leidang

Sous le règne de Magnus le Législateur celui-ci ordonna à chaque ville et village de contribuer pendant les temps de guerre à l'apport d'hommes, de bateaux et de vivres. Ceci fut appelé le "Leidang". Le Leidang existe encore nos jours, il peut être considéré comme une "taxe" payée par le peuple, elle n'est pas payée au roi, mais consiste, pour chaque communauté, à pouvoir fournir un bateau, des hommes ou de l'équipement, quand le danger l'impose.

Quand des bateaux ennemis sont repérés, un grand feu est allumé en sommet de la montagne la plus proche pour indiquer leur arrivée. Aussitôt les habitants des villages voisins allument eux aussi des feux sur les montagnes avoisinantes plus à l'intérieur des terres ou le long des côtes, tant et si bien que bientôt les montagnes de Norsca sont illuminées de mille feux. Quand les feux sont aperçus, tous les guerriers des villages et des villes « partent vers l'intérieur des terres comme des saumons migrant vers leur lieu de pondaison » contribuant ainsi au Leidang. Les cités ayant un drakkar prêt avec à son bord un nombre important d'hommes bien équipés lui font prendre la mer.

Les Autres Taxes

Les taxes sont payées au Jarl, qui en donne un dixième au Roi. Le jarl emploie pour ceci un collecteur d'impôt (qui font généralement partis de son hird).

La Loi et l'Ordre

Les Jarls sont habilités à donner une sentence conforme à la loi sur leurs terres, sauf dans le cas d'un problème entre deux puissants clans rivaux, dans ce cas le problème est résolu pour le Thing annuel (local ou autre ceci dépendant de l'influence et de l'importance des clans).

Magnus le Législateur créa sa loi en 1035. Depuis lors elle fut utilisée comme base des lois en Norsca. Elle est basée sur des principes qui ont fait leurs preuves. La loi règle différents problèmes tels que les règles de succession (l'aîné hérite des terres), le mariage et les peines des petits crimes comme le vol. Il existe aussi d'autres petites choses que la loi régit comme le "Leidang" (voir "Affaires Militaires").

Après avoir été mariée un femme appartient toujours à sa famille et pas à la famille de son mari, ce qui entraîne de nombreuses disputes. Ceci veut dire que si son mari lui fait du mal de n'importe quelle façon que se soit, elle peut le quitter et sa famille peut alors exiger une punition et dans certains cas peut la venger dans le sang. Cependant lors d'une séparation, les enfants suivent toujours le père. Un homme peut légalement avoir une seule femme mais il peut prendre autant de concubines qu'il le souhaite et les enfants d'une concubine (même d'une thrall) sont les égaux en droit et en considération des enfants de sa femme légitime. Si une femme a "les clefs de la maison" pendant trois ans, elle est considérée comme la femme légitime de l'homme et reçoit donc tous les privilèges de cette position.

Il n'y a pas vraiment de gardiens de la loi ou d'investigateurs dans les villes de Norsca. Les juges qui connaissent la loi se trouvent seulement dans les grandes villes, ou siègent le roi et les jarls. C'est donc pour cela que les petits délits sont résolus par le chef du village. Ces crimes incluent le vol, les bagarres, les problèmes de voisinage et d'autres choses du même acabit.

Les crimes sur des personnes (meurtre, viol, kidnapping, etc...) sont traités avec les familles des victimes. Si un homme tue un autre homme, la famille du défunt peut légalement tuer l'assassin. Ceci explique les grandes vendettas qui s'en suivent. Le Althing peut forcer les familles de meurtriers, si les différentes familles acceptent, à payer toutes sortes de peines aux familles offensées, on considère alors que l'incident est clos. Les crimes majeurs (deux seigneurs se disputant une terre, une grande vendetta etc...) son jugés au Althing.

La famille prend donc une grande place dans la loi. Ce qui est important n'est pas ce que l'on est mais ce que la famille est. A la tête d'une famille se tient normalement l'homme qui a eu le plus de réussite et ceci dans tous les domaines : guerrier, commercial... Autre fois le peuple de Norsca plaçait ces hommes au-dessus de n'importe quelle autre personne car ils étaient considérés comme les favoris des dieux.

Les Lois en Norsca

Les Lois sont en accord avec les principes de Magnus le Législateur. Une fois par an, les Jarls d'une région se rencontrent pour discuter et voter de nouvelles lois, mais aussi pour prononcer des sentences vis à vis de clans rivaux dont l'animosité entraîne des problèmes.

La Loi Nordique

Les lois nordiques diffèrent des lois du Vieux Monde en trois points:

- Chaque royaume est un lieu où la justice est unique. Aussi chaque comté a son propre Lågthing, une fois qu'une sentence est prononcée contre quelqu'un, elle est valide pour l'ensemble de la Norsca.
- Personne n'est coupable avant d'avoir été condamné par le Lågthing.
- Les lois nordiques n'infligent jamais de punitions corporelles et le plus gros châtement est d'être déclaré Utleg (voir plus bas).

Termes Utilisés dans la Loi Nordique

Utleg

Une personne considérée utleg, est mise hors la loi. Un hors la loi ne peut plus espérer une quelconque protection des lois nordiques. Chacun peut faire ce qu'il veut de lui, même le torturer ou le tuer, sans qu'il soit puni pour cela.

Il y a deux types de utleg. La première forme de utleg, est quand la personne est en mesure de payer une amende compensatoire pour son crime, il retrouve alors son ancien statut de citoyen et une complète protection de la loi.

La seconde forme de Utleg est ce que les nordiques appellent le ubotamål. Le Utleg reçoit cette sentence quand il est dans l'incapacité de racheter son statut social en payant une amende, il est alors déclaré hors la loi pour le reste de sa vie. La plupart des personnes qui reçoivent cette sentence partent en exil. C'est une forme de punition extrêmement sévère, et qui ne peut être utilisée que dans le cas d'un meurtre horrible ou d'une trahison.

Grid

(Prononcer gr-EE-d)

Si un crime a été commis, le criminel doit se présenter aux représentants du roi le plus rapidement possible et avouer son crime. Le représentant du roi (sysselman ou lendman) accorde alors à la personne le grid jusqu'à la fin d'une période qu'il est seul à pouvoir décider, souvent jusqu'au prochain lågthing.

Le Grid garantit au destinataire l'immunité officielle jusqu'à ce qu'il se termine (par exemple jusqu'à l'aube du lendemain, jusqu'au prochain lågthing, etc.).

Meurtrier

Chaque fois qu'une personne prend la vie d'une autre personne dans un combat à la loyale (c'est à dire si la victime est capable de se défendre de façon équitable). Cette personne est appelée un meurtrier.

Assassin

Chaque fois qu'une personne prend la vie d'une autre personne sans que celle-ci soit capable de se défendre elle-même (c'est quand elle est poignardée dans le dos, tuée dans son sommeil, quand cette personne est invalide et incapable de se battre...); cette personne est appelée un assassin.

Les Criminels

Il n'y a pas beaucoup de crime organisé en Norsca. Les punitions pour les crimes sont dures (mort, main coupée, exil et esclavage, etc.). Une famille maintient l'ordre et la paix parmi ses membres. Un homme libre est responsable de ses thralls et ses servants et ainsi de suite.

Il n'y a pas de prisons en Norsca. Dans le sens où le seigneur local (jarl...) a le droit d'enfermer toutes les personnes plus ou moins honnêtes qu'il veut, et qu'il doit alors s'attendre à ce que la famille ou le maître de la victime vienne le remettre en liberté à nouveau.

Dans une minorité de cité quelques familles criminelles existent. Elles ne sont pas organisées et leur faible nombre les empêche d'avoir un grand pouvoir. Malgré tout il existe certaines familles considérées hors la loi. Si par exemple elle rompt la quiétude du Althing, une famille entière peut être bannie d'une région. Elle peut alors être chassée dans toutes les régions par tous les hommes obéissant aux lois de Norsca.

Malgré que l'Empire et la Norsca furent alliés pendant la grande guerre contre le Chaos, l'Empire se rappelle encore des pillards nordiques qui ravagèrent ses terres. C'est donc pour cela que l'Empire a des espions en Norsca, pour les prévenir d'éventuels raids.

L'espion le plus haut placé est Ulf Rosenkrantz, un jarl et l'un des conseillers les plus écouté du roi. L'Empire n'a pas réalisé que Ulf Rosenkrantz était un homme cruel et ambitieux, qui veut renverser le roi et ainsi prendre de force le trône de Norsca pour ses intérêts personnels. Rosenkrantz a déjà gagné le soutien de nombreux marchands en leur promettant la baisse des taxes et bien d'autres choses encore qu'il ne compte pas appliquer. Il a l'ambition de dissoudre le Althing et de se proclamer roi de ses propres mains. Rosenkrantz est un homme sans scrupules qui joue un double jeu et utilise les avantages proposés par sa position. Lui et son hird guerrier (qui inclue plusieurs assassins) attendent le bon moment pour frapper.

Le Calendrier Nordique

Le calendrier nordique diffère du calendrier impérial seulement dans les noms des jours (normalement en l'honneur des Dieux), des jours fériés et des mois. Ils sont les suivants:

Empire	Norsca	Jours	Empire	Norsca
Wellentag	Soelsdag		Hexentag	Heksdag
Aubentag	Maansdag		Geheimnistag	Skrekkedag
Marktag	Taldursdag	32	Nachexen	Etherheks
Backertag	Sylrasdag	32	Nachgeheim	Etterskrek
Bezahltag	Helenirsdag	33	Jahrdrung	Vaarzeit
Konigstag	Olricsdag	33	Erntezeit	Hoestzeit
Angestag	Malorsdag		Mitterfruhl	Vaarvendung
Festag	Halnisdag		Mittherbst	Hoestvendung
		33	Pflugzeit	Plaugzeit
		33	Brauzzeit	Bryggezeit
		33	Sigmarzeit	Seilzeit
		33	Kaldezeit	Dunkelzeit
		33	Sommerzeit	Sommerzeit
		33	Ulriczeit	Snoehvitzeit
			Sonnstille	Sommerstille
			Monstille	Vinterstille
		33	Vorgeheim	Foranskrek
		33	Vorhexen	Foranheks

Comme dans l'Empire, les Nordiques observent Heksnatt (Hexensnacht) et Skrekkenatt (Geheimnisnacht) avec appréhension. Des choses étranges arrivent quand les lunes Vennligmaan (Mannslieb) et Roedredsel (Morrslieb) sont pleines. Deux fois par an, on effectue un grand sacrifice ("Storblot") en l'honneur des Raenir. Un Storblot est une offrande sacrificielle aux Raenir, d'habitude des animaux de grande valeur appartenant aux nordiques, comme des chevaux ou des vaches (ils offrent quelque chose leur appartenant, pas des animaux sauvages). Le storblot est pratiqué aux solstices d'été et d'hivers.

Rapport avec les Autres Pays

- **Kislev:** Depuis l'indépendance de Kislev, les nordiques, qui sont à l'origine des habitations et des lois de cette contrée, ont voulu récupérer cette terre fertile car la Norsca est incapable de produire assez de blé ou de céréales pour sa population. Les rapports avec Kislev sont plutôt bons, avec d'occasionnelles échauffourées militaires et diplomatiques.
- **l'Empire:** Le traité signé après la deuxième incursion du Chaos lie la Norsca et l'Empire dans un tissu serré de coopération, certains disent qu'il est même trop serré, mais jusqu'à présent les deux pays ont profité de la situation. L'Empire exporte des grains et du bétail en Norsca et reçoit de l'ambre, du fer et des fourrures en retour. Les relations entre la Norsca et l'Empire sont très bons.

- **Albion:** Les rapports sont bons commercialement : le bois de charpente nordique est un produit recherché en Albion. Diplomatiquement, les relations ne sont pas si bonnes. En raison de quelques erreurs faites par le dernier ambassadeur d'Albion à Olricstaad.
- **Bretonnie:** Beaucoup de Nordiques se sont installés au Nord de la Bretonnie. Certains ont accédé à des rangs importants et ils sont, par conséquent, actifs dans le commerce entre la Norsca et la Bretonnie (la plupart des Nordiques favorisent toujours leur terre de naissance). Les rapports sont assez bons, bien que la Bretonnie garde toujours une vieille rancune envers la Norsca en raison des pillages commis par les Nordiques lorsque ceux-ci étaient au sommet de leur puissance.



Métier

Les terres nordiques possèdent un certain nombre de richesses. La plupart des ressources naturelles restent cachées dans les profondeurs des chaînes de montagnes infestées par le chaos, mais les Nordiques produisent encore de nombreuses exportations.

Herboristerie Norsca

Il y a beaucoup d'herbes exotiques dans la Norsca. Principalement en raison de l'influence des "Déchets du Chaos". Certaines d'entre elles (y compris les mélanges) sont en fait très célèbres (ou tristement célèbres) dans le Vieux Monde et peuvent être utilisées comme produits d'exportation. Beaucoup sont des drogues illégales.

La Fureur Berserk

Forme: Champignon (utiliser la plante entière).

Disponibilité: Norsca (Moyenne), Kislev (Limitée), Empire du Nord (Rare).

Environnement: Forêts profondes, grottes.

Application: Tonique. Le champignon est préparé, broyé et mélangé dans de la bière forte.

Disponibilité sur le marché: Rare

Coût: 10 CO dans l'Empire (1 sceattas à Norsca)

Effet: Lorsque l'utilisateur boit le tonique préparé à partir de ce champignon, il entre rapidement dans une rage folle. L'utilisateur acquiert automatiquement le Talent *Frénésie*. L'utilisateur gagne également un bonus temporaire de +10 en **Endurance**. L'effet dure 1d10 heures.

Effets secondaires: Hyperactivité, Bouche sèche ; Si mangé cru : Vision floue, Intoxication, Nausée, Hallucination.

Racine de Sang

Forme: Racine

Disponibilité: Norsca (Limité), Northern Empire et Kislev (Rare).

Environnement: Forêt, prairie.

Application: Tonique. Pulpe épaisse et sanguine, lorsque la racine est écrasée et généralement mélangée à une petite quantité de liquide comme l'eau. Se consomme cru.

Disponibilité sur le marché: Exotique

Coût: 13CO dans l'Empire (3 sceattas à Norsca)

Effet: Lorsque l'utilisateur consomme un liquide sanguin tiré de ces racines (deux ou plus), il glisse rapidement dans une rage folle et destructrice sans ressentir de douleur. L'utilisateur acquiert automatiquement le Talent *Sens-Peur* (Tout) et gagne +5 Point de Blessures supplémentaires. La particularité de la racine est que les yeux de l'utilisateur deviennent également rouges pendant la durée de l'effet. L'effet dure environ 1d10 heures. Habituellement, le choc des blessures après l'effet (que l'utilisateur ne peut pas sentir pendant l'effet) est le plus mortel et peut même causer la mort. Si l'utilisateur subit 3 Blessures Critique ou après que l'effet se soit dissipé, il doit effectuer un Test de **Résistance Intermédiaires** ou il gagne l'État *Inconscient* immédiatement. Une fois que l'effet s'estompe, les blessures doivent également être soustraites de la façon suivante:

- ❖ **Point de Blessure Restent - 1/2:** -5 (les points de blessure ne descendent pas en dessous de zéro)
- ❖ **Point de Blessure Restent - 1/3:** -3 (Les Dommages en dessous de zéro déclenchent un Coup Critiqué à -20)
- ❖ **Point de Blessure Restent - 1/4:** -1 (en Dessous de zéro Lancer sur le tableau des Coup Critiqué à -10,)

Effets secondaires: Dépression, bouche sèche, choc.

Poussière de Démon

Forme: Poudre

Disponibilité: -

Environnement: -

Application: Il s'agit d'un mélange de champignon Fureur de berserk (préparé) et de Racine de Sang. Ils sont mélangés et réduits en poudre. La poudre est généralement inhalée, bien qu'elle soit parfois mélangée à de l'alcool.

Disponibilité sur le marché: Exotique

Coût: 22CO dans l'Empire (4 sceattas à Norsca)

Effet: L'utilisateur glissera bientôt dans une rage folle et destructrice sans douleur. L'utilisateur acquiert automatiquement des Talent Frenésie et Inébranlable. L'utilisateur gagne également une Endurance temporaire de +10 et +10 Points de Blessures supplémentaires. La particularité de la poussière est que les yeux de l'utilisateur deviennent également rouges pendant la durée de l'effet. L'effet dure 1d10 heures. Le choc causé par les blessures par la suite (l'utilisateur ne peut pas ressentir l'effet) est souvent léthal. Si l'utilisateur est gravement ou gravement blessé, il doit immédiatement passer un Test de Résistance Complexe (-10) une fois que l'effet s'est dissipé ou qu'il est tombé sans gravité. Une fois l'effet disparu, il faut soustraire les blessures de la manière suivante :

- ❖ **Points de Blessure Restent - 1/2:** -10 (les points de blessure ne descendent pas en dessous de zéro)
- ❖ **Points de Blessure Restent - 1/3:** -5 (Les Dommages en dessous de zéro déclenchent un Coup Critiqué à -20)
- ❖ **Points de Blessure Restent - 1/4:** -1 (en dessous de zéro Lancer sur le tableau des Coup Critiqué à -10)

Effets secondaires: Dépression, bouche sèche, choc.

Monolithes

Disséminés dans le Vieux Monde se trouvent des monuments hideux, connus sous le nom de Monolithes du Chaos. Lorsqu'un Champion du Chaos se transforme en Prince Démon, ses disciples érigent ces énormes piliers en témoignage de leur puissance. La rune du patron du Champion est généralement sculptée au sommet du Monolithe, et la surface est couverte des actes, des récompenses et des vantardises du Champion, les enregistrant pour toujours. On trouve des monolithes presque partout dans le Vieux Monde, mais ils sont plus fréquents dans les Terres brûlées au nord, où le Chaos règne sans partage. La plupart des individus sains d'esprit évitent ces lieux profanes, et l'on suppose presque toujours que les terres qui les entourent sont maudites et oubliées par les vrais dieux du Vieux Monde. Certains Monolithes servent de point central pour un sanctuaire ou un temple dédié aux Dieux du Chaos, créant un flux constant d'énergie maléfique entre les Monolithes et les adeptes. La présence d'un Monolithe du Chaos déforme et souille le paysage et le temps qui l'entoure. Les tempêtes de changement sont très fréquentes autour de ces monuments.

Monolithes à la Grande Bête

Les monolithes dédiés au Chaos pur se présentent sous presque toutes les formes et tailles. Les plus courants sont de simples plaques de granit brut, sculptées ou peintes avec la redoutable étoile à huit branches du Chaos. Alors que les disciples de Khorne souillent les Monolithes de Slaanesh, et que les guerriers de Nurgle défigurent les Monolithes de Tzeentch, tous les adeptes du Chaos rendent hommage à cette représentation du Chaos chaque fois qu'ils en trouvent une.

Monolithes de Khorne

Les Monolithes de Khorne sont des affaires sinistres, taillés dans la roche noire et couverts de sculptures de crânes et d'os, parfois même de fontaines de sang. Certains sont même entièrement sculptés dans les os et les crânes d'ennemis tombés, s'élevant haut dans le ciel comme les restes d'une terrible bête à plusieurs têtes. En de rares occasions, les serviteurs de Khorne créent leurs Monolithes à partir de métaux - le fer et le laiton étant les matériaux préférés - et les ornent d'horribles bas-reliefs du symbole de Khorne, de crânes stylisés et de runes profanes. Les Monolithes des Nains du Chaos sont les plus beaux du lot, souvent polis à un éclat de miroir qui peut réfléchir la lumière du soleil à des kilomètres à la ronde. Quelle que soit leur forme, les monolithes dédiés à Khorne sont toujours entourés de monticules de crânes. Aucun champion de Khorne qui se respecte n'oserait passer devant un tel monument sans laisser derrière lui un hommage de têtes coupées et d'os blanchis. Ils prétendent que chaque crâne laissé derrière eux peut être retrouvé plus tard sur le propre trône de crânes de Khorne dans son domaine au royaume du chaos.

Monolithes de Nurgle

Les monuments des champions de Nurgle semblent toujours anciens et en ruine, quel que soit leur âge réel. Nurgle ne se soucie pas des apparences et laisse ses Monolithes succomber aux effets du temps, de la météo et de la souillure des autres. Ses monolithes sont généralement fabriqués à partir de schiste ou d'ardoise gris terne, et sont recouverts de mousse, de lichen, de moisissure et de bave. Ses coins et recoins servent d'habitat à des serpents, des crapauds, des lézards, des limaces et des escargots dégoûtants. Des nuages de mouches grouillent autour de ces points de repère. Les champions de Nurgle montrent leur respect en jetant les corps de leurs ennemis tombés au pied de ces monolithes, laissant leurs cadavres pourrir et moisir dans les monticules d'ordures grandissantes qui les entourent.

Monolithes de Slaanesh

Les monolithes tumescents dédiés à Slaanesh sont à la fois beaux et terrifiants à voir, et apparaissent souvent comme des rochers scintillants qui s'élancent vers le ciel. Ils sont toujours fabriqués à partir des meilleurs matériaux. Les roches cristallines exotiques avec des stries roses ou violettes et des veines de quartz scintillantes sont très prisées. Les rumeurs abondent sur les grands monolithes fabriqués à partir d'une seule et énorme pierre précieuse, mais on les voit rarement. Ces monuments sont inévitablement gravés avec des figures de Démon, d'animaux et d'Humains dans des positions improbables et blasphématoires. Ces images sont à la fois séduisantes et répulsives, évoquant des images de pouvoir de séduction et de plaisir, une musique envoûtante, des fêtes excessives et d'autres tentations du Chaos. Gravés de vers de poètes disparus depuis longtemps, ces mots peuvent hypnotiser et tromper les faibles d'esprit, les forçant à savourer la tournure prudente de la phrase, à inspecter le doux flux de la pensée qui se forme et qui revient, et à passer l'éternité à méditer sur les rêves de plaisir et de douleur évoqués par la pierre lancinante.

Monolithes de Tzeentch

Il n'y a pas deux monolithes consacrés à Tzeentch qui se ressemblent, et il est presque impossible de les décrire avec une quelconque cohérence. Certains peuvent être fabriqués à partir de pierres exotiques comme l'obsidienne noire ou le marbre rougeoyant, bien que presque tous les monolithes une autre substance peut être utilisée. Même dans ce cas, ces monolithes changent et se déforment au fil des ans pour répondre aux caprices de Tzeentch et de ses disciples. Des histoires persistent sur les Monolithes formés dans le feu vivant, les cascades d'eau ou les colonnes de fumée solide. Quelques-uns sont même non amarrés à la terre, flottant bas dans le ciel, ou inexplicablement assis à la surface d'un lac ou d'une rivière.

Tempêtes du Changement

Le temps est déjà assez imprévisible, mais les vents du chaos le rendent parfois horrible et capricieux au delà de toute comparaison. Lorsque le voile entre le Vieux Monde et le Royaume du Chaos est mince, le temps annonce souvent des temps terribles.

Les Tempêtes du Changement sont des manifestations bizarres du Chaos sous la forme de vents dangereux, de pluies dégoûtantes et de choses plus étranges.

Les tempêtes du changement sont les plus fréquentes dans les Déchets du Chaos, bien que des conditions météorologiques étranges apparaissent parfois dans toutes les régions du Vieux Monde. Des sites profanes (notamment autour des monolithes, des tombes ou des temples des dieux du chaos) contribuent parfois à la manifestation de ces tempêtes.

Bonus magiques: Tous les lanceurs de sorts qui lancent des sorts à moins de 30 mètres d'un monolithe ajoutent +1d100 à leur jet de dés. Cependant, l'utilisation de cette énergie comporte de grands risques. Tout échec de lancer un sort entraîne une *Incantation Imparfait Mineur*. Tout Monolithe dédié à Khorne provoque l'échec de tout jet de magie dans un rayon de 30 mètres et le lanceur subit automatiquement *Incantation Imparfait Majeur*. Les monolithes provoquent également une Corruption Majeure à toute personne restant trop longtemps en sa présence - Test de **Calme Intermédiaire** par jour. Toute personne qui lit les runes blasphématoires d'un Monolithe du Chaos doit passer un Test de **Calme Difficile (-20)** ou gagner 3 Points de Corruption.

Pierres Naines

Les Pierres Naines sont d'énormes pierres de sarsen qui entourent les frontières de leurs terres, marquées par de puissantes Runes Maîtresses (de multiples runes peuvent être inscrites sur ces énormes pierres avec difficulté). Il existe des centaines de ces pierres et leur création a pris de nombreuses générations de nains. Une seule Pierre Naine n'a pas vraiment d'effet, mais plusieurs pierres créent un champ de protection qui couvre la zone qu'elles délimitent. Ce champ de protection peut également avoir une très haute altitude si les pierres sont (et elles le sont souvent) situées au sommet des montagnes.

Les forces de la corruption ont essayé de détruire ces champs de protection à de nombreuses reprises, mais elles ne peuvent tout simplement pas détruire toutes les pierres et certaines sont "cachées" (des runes ont même été inscrites sur des pierres sous la terre). De plus, la destruction de quelques pierres n'affaiblira pas vraiment un champ qui est en fait constitué de centaines de pierres.

Les pierres naines ne sont pas vraiment des sites de culte religieux pour les Nordiques, mais ils sont un peu superstitieux et craintifs à leur égard. Ils savent qu'ils marquent le territoire des Nains qu'il ne faut pas traverser à la légère (les Nains sont de féroces combattants). Ils marquent les frontières des Nains et protègent leurs terres avec un étrange pouvoir mystique qui provient des runes distinctives qui marquent ces pierres.

Bonus magiques: Il y a généralement plusieurs pierres avec les trois types de Runes de Maître de la Garde. Vous trouverez ci-dessous des détails sur ces runes. Pour en savoir plus sur les runes consultez le supplément "*Nains sous la Montagne*".

Rune Maîtresse de Garde

Nouveau Type de Rune:

Construction (spécial): Construire des runes rend généralement certaines constructions plus puissantes, protégées, voire vivantes, ou crée un certain effet de surface. Ces runes sont généralement inscrites sur des objets statiques (portes, couloirs, tunnels, bâtiment.), mais il existe des exceptions comme toutes les runes de construction. Contrairement aux petits artefacts, ces objets fixes sont généralement assez grands pour que plusieurs runes de Maître puissent y être inscrites.

Type: Construire (Spécial)

DR d'Inscription: 25

Description (Permanent): Cette rune affecte une zone qu'elle protège d'une chose que le Forgerunes choisit (voir Types ci-dessous). Il doit être inscrit sur un objet immobile. Si l'objet est détruit ou déplacé, l'effet cesse. Plusieurs objets doivent être marqués avec la même rune pour créer une zone d'effet entre eux (trois au minimum). La taille de la zone qui peut être affectée par les runes de garde est également déterminée par le nombre d'objets runiques inscrits. Trois runes peuvent créer une zone d'effet maximale à peu près égale à une pièce de taille normale ; cinq runes peuvent protéger une maison de taille moyenne ; dix runes un énorme château ou une forteresse (ou un petit village) ; vingt à trente runes peuvent protéger une ville...etc. Les grandes zones délimitées par des runes de garde en auront beaucoup, donc en détruire quelques-unes n'aura que peu d'effet. Les runes détruites peuvent être remplacées et, si nécessaire, la zone délimitée peut être augmentée par l'ajout de runes de garde supplémentaires à une date ultérieure.

Description (Temporaire): Comme ci-dessus, mais une fois que la rune est activée (une Action gratuite), l'Effet ne dure qu'une semaine (8 jours).

Types de Garde:

- ❖ **Chaos:** Ceux qui se trouvent à l'intérieur de l'effet de cette rune sont protégés des effets du Chaos. Ils obtiennent automatiquement un bonus de +10 pour résister aux Tests de magie et autres manifestations du Chaos et sont également immunisés contre la mutation du Chaos. Cet effet entraîne également une pénalité pour toute utilisation de magie dans la région. Tous les lanceurs de sorts qui lancent des sorts dans cette zone subissent une pénalité de -50 à tout jet de lancer. Les seules exceptions sont celles qui utilisent la magie runique.
- ❖ **Démons:** Les démons (y compris les créatures vivantes qu'ils possèdent) ne peuvent pas s'approcher à moins de 15 mètres de la zone, à moins qu'ils ne réussissent un Test de **Calme Difficile (-20)**. En cas d'échec, ils peuvent réessayer après un jour (24 heures). Si un démon est appelé à l'intérieur de la zone protégée, il doit passer le Test de **Calme**. Si le test échoue, il n'entre pas dans ce monde et l'invocation échoue.
- ❖ **Magique:** Toutes les créatures qui entrent dans cette zone perdent 10 point de leur Compétence Langage (Magik). Les personnages utilisant de la magie regagneront les points perdus de leur Compétence Magique 24 heures après avoir quitté la zone protégée. Les seules exceptions sont les utilisateurs de magie runique.

Totems d'Animaux

Certaines tribus nordiques gardent des totems en forme d'animaux. Les différents dieux ont chacun des animaux sacrés différents qui sont gravés sur le totem ou le symbole approprié. Les totems peuvent comporter plusieurs animaux. Les dieux des ténèbres ont également leurs propres animaux sacrés.

Si un norrois souffre d'une mutation qui transforme une partie de son corps en un animal qui est le symbole de l'un des dieux, il croit que cette personne a été bénie par ce dieu (à moins qu'elle ne soit le serviteur dévoué d'un dieu totalement différent). Dans ce cas, la mutation peut être considérée comme provenant de ce Dieu).

Si le MJ le souhaite, les Dieux peuvent accorder leurs dons à leurs loyaux serviteurs sous la forme de mutations mineures. Une partie du croyant est transformée en forme d'animal sacré (ou ils deviennent des "Were" qui peuvent se transformer en cet animal). Les animaux sacrés des différents Dieux sont donnés dans la description des différents Dieux.

Bonus Magiques: Les totems ne sont généralement pas magiques. Il est possible que l'on soit béni par son Dieu principal ou placé à un endroit magique. Si c'est le cas, tous les lanceurs de sorts qui ont jeté des sorts à moins de 3 mètres d'un Totem ajoutent un bonus de +10 à leur jet. Le MJ peut également décider que ce bonus n'est reçu que par ceux qui adorent le Dieu principal figurant dans le Totem.

Sanctuaire de Guerre du Chaos

Les sanctuaires de guerre sont des autels montés sur de lourds chariots. Ils sont emmenés avec les groupes ou les armées de pillage. Les prières et les sacrifices qui sont offerts depuis ces sanctuaires de guerre sont comme un doux nectar pour les êtres de l'au-delà du royaume du chaos, et l'air crépite avec puissance autour de chaque sanctuaire lorsque l'œil des dieux se tourne vers eux. La présence de ces autels mobiles donne du pouvoir et du courage aux guerriers qui combattent devant eux, les bénédictions des dieux crépitant dans une aura perceptible autour de ceux qui se trouvent à proximité.

Bien que leur conception varie énormément, les sanctuaires de guerre sont généralement entraînés dans la bataille par le reniflement de chevaux du chaos. Aucune créature normale ; pour la plupart, ce sont plus des Démons que des animaux. S'ils n'étaient pas solidement enchaînés à la voiture de l'autel, ils partiraient sans doute à l'assaut et provoqueraient une traînée de carnage avant de disparaître à nouveau dans la nature. Un coursier du chaos est poussé vers l'ennemi par ses maîtres, qui non seulement défendent le sanctuaire de guerre contre les attaques mais aussi prennent ceux qu'ils frappent et les sacrifient sur son autel.

Les sanctuaires de guerre peuvent être consacrés à l'ensemble du panthéon des dieux du Chaos ou à une divinité protectrice en particulier. Les sanctuaires de guerre de Khorne sont de grandes constructions en laiton et en lames avec des crânes gravés de runes. Ceux de Slaanesh sont des chariots dorés de soie parfumée, de cire et de chair humaine, drapés dans les peaux encore vivantes de ceux dont les organes ont été offerts au Prince Noir. Les Nurgle sont encore plus immondes, remplis d'abats soufflés par les mouches et de déchets puants qui abritent des parasites et des fléaux inimaginables. Les sanctuaires de guerre consacrés au Changeur de Voies sont les plus étranges de tous, leurs roues irrégulières faisant tinter et carillonner de nombreuses cloches d'argent, des libellules en cage et des os cristallins avec la musique des sphères comme des serpents d'encens qui altèrent l'esprit autour d'elles dans des motifs hypnotiques.

Bonus Magiques: Les adorateurs utilisant la magie (Sorcières, Sorcières, Vitki, Magus...etc.) du Dieu approprié reçoivent un bonus de +20 à leur jets dans un rayon de 30 mètres autour du sanctuaire, si le Dieu du Chaos (ou les Dieux) est satisfait des sacrifices offerts. Le "prêtre" principal des Dieux des ténèbres peut faire un sacrifice et prier pour une bénédiction des ténèbres. Il s'agit d'un Test de **Force Mental Complexe (-10)**. En cas de réussite, il y a un bonus de +10 FM dans un rayon de 180 mètres autour du sanctuaire de guerre (ou éventuellement de tous les membres de l'équipe de raid ou de l'armée) pendant 1d10 heures.

Sombres Âmes

Lorsque le Seigneur de l'Ombre (L'oki à Norsca) descendit sur Mordheim, sa présence attira les hommes et les femmes les plus méprisables de l'Empire, des gens prêts à sacrifier leur âme même pour la promesse d'un pouvoir réel. En s'engageant à servir les puissances ruineuses, ces individus ont vu leurs âmes s'envoler et devenir quelque chose d'autre, quelque chose de bien plus sombre et sinistre. Ils deviennent des Sombres Âmes. Une fois possédées, elles ont acquis un pouvoir incroyable alimenté par les énergies démoniaques qui coulent en elles, mais elles ont été anéanties par l'expérience de voir leurs âmes dévorées par la présence hostile qui les habite. Curieusement, les Démons ne sont pas restés et ont laissé ces individus comme des coquilles vides et folles qui ne veulent rien d'autre que tuer.

La terrible méthode de création des Sombres âmes a survécu au cours des siècles, perpétuée par les peuples sauvages de Norsca et de la Steppe orientale. Par un rituel pervers, ils lient le mortel à l'intérieur d'un cercle d'invocation où la victime sert de passage pour un démon invoqué. Une fois le rituel terminé, au lieu de créer le Démon physiquement, il se manifeste chez le mortel.

Les Sombres âmes apparaissent comme des Humains ordinaires, mais en regardant de près leurs yeux dilatés et en écoutant les blasphèmes sans fin qui sortent de leur bouche, on dissipe tout doute sur leur nature. Les Sombres Âmes plus âgés sont à peine reconnaissables ; leurs corps sont marqués et défigurés par les terribles énergies des Démons qui les possédaient autrefois. Il est intéressant de noter que les Démons ne restent jamais assez longtemps pour faire muter l'hôte - seulement pour les rendre fous. La plupart des Sombres Âmes ressemblent à des guerriers sauvages et indomptables, maculés de sang, de saleté et d'excréments, brandissant des armes dentelées et s'habillant de peaux ignobles. (parfois humaine) et une armure rouillée. Certains Sombres portent des masques et des armures démoniaques pour leur rappeler leurs maîtres bien-aimés.

Les Sombres Âmes n'abritent plus l'essence du Démon, mais sont profondément marqués par l'expérience. Les Nordique soumettent régulièrement les esclaves capturés à des rituels terrifiants au cours desquels ils lient un démon à leur prisonnier, le laissant agir sur la forme mortelle juste assez longtemps pour détruire tout ce qui reste de bon. Une fois que le Démon a fait son travail, ils bannissent la créature et accueillent le nouveau-né en leur sein.

Bonus Magiques: Le rituel de Sombres Âmes est un sort rituel spécial. Ceux qui deviennent des Sombres Âmes sont changés à jamais, leur humanité leur est retirée pour toujours. Ils deviennent des créatures sauvages et folles, conservant leur forme humaine mais étant d'un esprit totalement inhumain. Si un personnage est soumis à la possession de cette manière, il doit réussir un Test de Calme Complexe (-10) chaque jour ou gagner 1 Point de Corruption. Tous les deux jours, il doit passer avec succès un Test de Résistance Complexe (-10) ou obtenir une mutation. Lorsque la victime atteint six mutations, elle devient automatiquement un Amalgame du chaos (Voir Bestiaire p.68) et, le démon s'en va. Une fois libéré de l'esprit de possession, il acquiert le Trait de Créature *Immunité à la psychologie* et modifie ses statistiques sur le profil principal comme suit:

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	46	-	55	55	15	20	15	-	-	-	30

Traits: Arme +8, Corruption (Modéré), Démoniaque (9+), Instable, Infectés, Mutation, Perturbant, Peur (2), Taille (Grand)

Optionnel: Dur à Cuire, Haine (Tout), Maladie, Parasité

Table: Carrière Tribus du Sud

Baerson:	Bjorn:	Sarl:	Skæ:	Carrière:	Classe	Où trouver:
01-02	01-03	01-02	01-03	Maître des Bêtes	Ruroux/Guerrier**	Ce document
03-19	04-13	03-13	04-13	Berserk	Guerrier	Ce document
20-21	14-15	14-15	14-15	Spadassin	Guerrier	WFRP
22-26	16-18	16-19	16-18	Intendant **	Courtisant/Guerrier**	WFRP
-	19	20	19-20	Bourgeois	Citoyens	WFRP
27	20	21	21	Saltimbanque	Itinérant*	WFRP
28-32	21-30	22-31	22-30	Femme du Fleuve	Riverains	WFRP
33-45	31-35	32-39	31-35	Chasseur	Itinérant/ Guerrier **	WFRP
46-65	35-50	40-48	36-50	Maraudeur	Guerrier	Ce document
66-75	51-65	49-53	51-60	Garde	Guerrier	WFRP
76	66	54	61	Mineur	Ruroux**	WFRP
77	67	55	62	Hors la Lois	Spécial***	WFRP
78-80	68-70	56-58	63-65	Villageois	Ruroux**	WFRP
81-85	71-72	59-61	66-67	Gladiateur	Guerrier**	WFRP
86-89	73-79	62-76	68-77	Enquêteur	Citoyens	WFRP
-	80-82	77-81	78-80	Marin	Riverains	WFRP
90	83	82	81	Voyant	Ruroux	Ce document
91	84	83	82	Serviteurs	Courtisant	WFRP
92	85-87	84-85	83-85	Skald	Ruroux / Guerrier **	Ce document
93-96	88-92	86-89	86-90	Marchant	Citoyens/ Guerrier **	WFRP
97-99	93-95	90-99	91-95	Baleiner	Itinérant/ Guerrier **	Ce document
00	96-00	00	96-00	Éclaireur	Ruroux/ Guerrier **	WFRP

* Notez que c'est la classe standard pour les carrières. Par exemple, les Thrall viennent d'une carrière de guerrier, mais peuvent être n'importe quoi, du chasseur au Berserk, et tous les Saints ne sont pas réellement des Sages (ils peuvent aussi être des Sorciers du Chaos...etc).

** Il s'agit de situations au cas par cas. Les personnes peuvent être de n'importe quel classes. Beaucoup commencent dans le plus bas niveau et peuvent éventuellement gagner leur place dans le plus haut niveau, à la discrétion du MJ. Exemple: Intendant peut être un combattant loyal, mais son passé fait de lui un membre d'une famille de paysans. Mais s'il sert bien son jarl, il peut être récompensé en devenant un véritable Intendant et s'élever dans la classe de Courtisans

*** Les hors-la-loi sont généralement d'anciens guerriers exilés par leur propre peuple. Ils peuvent être considérés comme des Thralls s'ils retournent sur leurs propres terres, mais d'autres clans peuvent les considérer comme des Guerriers.

Tribus Norse du Nord

Un personnage Norse acquiert les compétences, les talents suivants en fonction de la tribu. Si la campagne se déroule principalement dans l'Empire, vous pouvez remplacer l'une de vos compétences de début de carrière par le langage (Reikspiel). Vous pouvez acheter la compétence remplacée par des moyens normaux avec des points d'expérience gagnés dans le jeu, et vous devez le faire pour terminer votre carrière de départ. Les personnages impériaux qui se joignent à une campagne principalement Nordique peuvent utiliser cette règle pour acquérir le Langage (Norsce).

Aeslings

Un personnage de Aeslings acquiert les compétences, et les talents suivants :

Compétences: Savoir (Norsca), Résistance à l'Alcool, Survie, Voile ou Escalade, Langage (Norse), Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base)

Talents: Intégrité dans le Chaos*, Savant (Aeslings), Guerrier Né, plus 2 Talents Aléatoire

Mutations: Il y a 30% de chances que le Aeslings commence à jouer avec une mutation. Si vous commencez à jouer avec une mutation, il y a 10% de chances que le personnage soit un Ulfwerenar au lieu d'un humain. Voir Ulfwerenar pour plus de détails.

* Ce trait se trouve dans ce document - Voir Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Graelings

Un personnage Graelings acquiert les compétences, et les talents suivants :

Compétences: Savoir (Norsca), Résistance à l'Alcool, Survie, Voile ou Escalade, Langage (Norse), Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base)

Talents: Intégrité dans le Chaos*, Savant (Graelings)*, Très résistant, plus 2 Talents Aléatoire

Mutations: Il y a 20% de chances que le Aeslings commence à jouer avec une mutation. Si vous commencez à jouer avec une mutation, il y a 10% de chances que le personnage soit un Ulfwerenar au lieu d'un humain. Voir Ulfwerenar pour plus de détails. * Ce trait se trouve dans ce document - Voir Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Vargs

Un personnage Vargs acquiert les compétences, et les talents suivants :

Compétences: Savoir (Norsca), Résistance à l'Alcool ou Dressage, Survie, Conduite d'Attelage ou Chevaucher, Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base), Langage (Norse)

Talents: Intégrité dans le Chaos*, Savant (Vargs), Très Résistant, plus 2 Talents Aléatoire

Mutations: Il y a 30% de chances que le Aeslings commence à jouer avec une mutation. Si vous commencez à jouer avec une mutation, il y a 10% de chances que le personnage soit un Ulfwerenar au lieu d'un humain. Voir Ulfwerenar pour plus de détails.

* Ce trait se trouve dans ce document - Voir Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Table: Carrières des Tribus du Nord

Aeslings:	Graelings	Vargs:	Carrière:	Classes	Où trouver:
01-03	01-02	01-06	Maître des Bêtes	Ruraux/Guerrier**	Ce document
04-16	03-13	07-18	Berserk	Guerrier	Ce document
17-19	14-15	19-20	Spadassin	Guerrier	WFRP
20-22	16-18	21-25	Intendant **	Courtisant/Guerrier**	WFRP
-	19	-	Bourgeois	Citoyens	WFRP
23	20	26	Saltimbanque	Itinérant*	WFRP
24-30	21-30	27-32	Femme du Fleuve	Riverains	WFRP
31-37	31-35	33-48	Chasseur	Itinérant/ Guerrier **	WFRP
38-62	35-50	49-68	Maraudeur	Guerrier	Ce document
63-67	51-65	69-73	Garde	Guerrier	WFRP
68	66	74	Mineur	Ruraux**	WFRP
69	67	75	Hors la Lois	Spécial***	WFRP
70-72	68-70	76-78	Villageois	Ruraux**	WFRP
73-77	71-72	79-82	Gladiateur	Guerrier**	WFRP
78-87	73-79	83-87	Enquêteur	Citoyens	WFRP
88	80-82	-	Marin	Riverains	WFRP
89	83	88	Voyant	Ruraux	Ce document
90	84	89	Serviteurs	Courtisant	WFRP
91	85-87	91	Skald	Ruraux / Guerrier **	Ce document
92-95	88-92	92-95	Marchant	Citoyens/ Guerrier **	WFRP
96-98	93-95	96-99	Baleiner	Riverains/ Guerrier **	Ce document
99-00	96-00	00	Éclaireur	Ruraux / Guerrier **	WFRP

* Notez que c'est la classe standard pour les carrières. Par exemple, les Thrall viennent d'une carrière de guerrier, mais peuvent être n'importe quoi, du chasseur au Berserk, et tous les Saints ne sont pas réellement des Sages (ils peuvent aussi être des Sorciers du Chaos...etc).

** Il s'agit de situations au cas par cas. Les personnes peuvent être de n'importe quel classes. Beaucoup commencent dans le plus bas niveau et peuvent éventuellement gagner leur place dans le plus haut niveau, à la discrétion du MJ. Exemple: Intendant peut être un combattant loyal, mais son passé fait de lui un membre d'une famille de paysans. Mais s'il sert bien son jarl, il peut être récompensé en devenant un véritable Intendant et s'élever dans la classe de Courtisans

*** Les hors-la-loi sont généralement d'anciens guerriers exilés par leur propre peuple. Ils peuvent être considérés comme des Thralls s'ils retournent sur leurs propres terres, mais d'autres clans peuvent les considérer comme des Guerriers.

Autres Tribus Norse

Un personnage Norseman acquiert les compétences, les talents suivants en fonction de la tribu.

Îles Kuldevind

Un personnage de Kuldevind acquiert les compétences, et les talents suivants:

Compétences: Savoir (Norsca), Résistance à l'Alcool ou Savoir (Désolation du Chaos), Survie, Voile, Langage (Norse), Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base)

Talents: Intégrité dans le Chaos* Savant (Kuldevind), Orientation, plus 2 Talents Aléatoire

Mutations: Il y a 20 % de chances que le personnage de Kuldevind commence à jouer avec une mutation. Si vous commencez à jouer avec une mutation, il y a 5 % de chances que le personnage soit un Ulfwerenar au lieu d'un humain. Voir Ulfwerenar pour plus de détails.

* Ce trait se trouve dans ce document - Voir Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Skeggi

Un personnage Skeggi acquiert les compétences, et les talents suivants:

Compétences: Savoir (Nouveau Monde), Survie, Voile, Escalade, Langage (Norse), Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base)

Talents: Intégrité dans le Chaos*, Savant (Skeggi), Résistance (Maladies), plus 2 Talents Aléatoire

Mutations: Il y a 2% de chances que Skeggi commence à jouer avec une mutation. Si vous commencez à jouer avec une mutation, il y a 1% de chances que le personnage soit un Ulfwerenar au lieu d'un humain. Voir Ulfwerenar pour plus de détails.

* Ce trait se trouve dans ce document - Voir Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Byttigen

Un personnage de Byttigen acquiert les compétences, et les talents suivants:

Compétences: Savoir (Norsca), Discrétion (Urbain), Survie, Escalade, Langage (Norse), Soins aux Animaux, Charisme, Calme, Évaluation, Ragot, Marchandage, Mêlée (Base)

Talents: Résistance (Maladies), Nomade, plus 3 Talents Aléatoire

Mutations: Chaque Byttigen commence avec 3 mutations. Il y a également 30 % de chances qu'ils acquièrent une nouvelle mutation pour chaque décennie complète de leur vie. Cela ne tient même pas compte de toute autre exposition au Chaos qui pourrait provoquer des mutations. Si vous avez le **Compagnon de l'Ennemi dans les Ombres**, vous pouvez utiliser le Tableau des Mutations Physique de Nurgle pour toutes les mutations, car Byttigen a longtemps été influencé par Nurgle et le vénérat.

* Ce trait peut être trouvé dans ce document - Voir le Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Nains Norse

Les nains nordiques sont particulièrement adaptés aux campagnes qui se déroulent à Norsca ou dans ses environs. Ceux que l'on rencontre en dehors de Norsca sont presque toujours des exilés (c'est-à-dire des tueurs de trolls). Les Nains sont connus pour résister à l'attrait du Chaos, il est donc peu probable, bien que possible, que ces Nains vénèrent ouvertement les Dieux des Ténèbres. Il est plus probable que ces Nains vénèrent certains aspects des Dieux Nains, qui ont évolué d'une manière qui met l'accent sur la guerre, le froid et la glace.

Nain Norse

Le personnage des Nains du Nord acquiert les compétences, et les talents suivants:

Compétences: Savoir (Norsca), Résistance à l'Alcool, Langage (Khazalid), Langage (Norse), Métier (Mineur, Forgeron ou Tailleur de Pierre)

Talents: Travailleur Qualifié (Nain), Intégrité dans le Chaos*, Savant (par Bastion), Vision Nocturne, Résistance à la Magie, Lire/Écrire ou Impitoyable, Obstiné ou Déterminée, Costaud

Mutations: Il y a 5% de chances que le personnage des Nains Norse commence à jouer avec une mutation.

* Ce trait se trouve dans ce document - Voir le Bestiaire pour les nouveaux talents et traits.

Table: Carrières des Autres Tribus et des Nains Nordiques

Byttigen:	Kuldevind:	Skeggi:	Nain :	Carrière :	Classe:	Où trouver :
01-02	01	01-02	-	Maître des Bêtes	Ruraux/Guerrier**	Ce document
03-18	02-07	03-11	01-10	Berserk	Guerrier	Ce document
19	08-09	12-13	11-15	Spadassin	Guerrier	WFRP
20-24	10-13	14-16	16-20	Intendant **	Courtisan/Guerrier**	WFRP
-	14	17	21-24	Bourgeois	Citoyens	WFRP
-	15	18-19	25	Saltimbanque	Thrall/Itinérant*	WFRP
-	16-31	20-29	-	Femme du Fleuve	Riverains	WFRP
25-44	-	30-33	26-28	Chasseur	Ruraux/Guerrier**	WFRP
45-64	32-41	34-55	-	Maraudeur	Guerrier	Ce document
-	42-46	56-70	29-40	Garde	Guerrier	WFRP
-	-	-	41-45	Milicien	Guerrier	WFRP
-	-	-	46-55	Mineur	Thrall/Ruraux**	WFRP
65	47	71	56	Hors la Lois	Spécial***	WFRP
66-70	48-51	72-76	-	Villageois	Thrall/Ruraux**	WFRP
71-75	52	77-78	57-58	Gladiateur	Thrall/Guerrier**	WFRP
-	53-67	79-85	59	Enquêteur	Guerrier	WFRP
-	-	-	60	Forgerune	Guerrier	WFRP
-	68-82	86	61	Marin	Riverains	WFRP
76	83	87	-	Voyant	Ruraux	Ce document
77-81	84-87	88	62	Serviteur	Thrall	WFRP
-	-	-	63-67	Brise-Bouclier	Guerrier	WFRP
86-90	88	89-90	68-70	Skald	Ruraux / Guerrier **	Ce document
-	-	-	71-80	Soldat	Guerrier	WFRP
91-99	89-91	91-95	81-90	Marchant	Citoyens/ Guerrier **	WFRP
-	-	-	91-00	Tueur	Guerrier	WFRP
-	92-00	96-98	-	Baleinier	Guerrier/Riverains	Ce document
00	-	99-00	-	Éclaireur	Ruraux / Guerrier **	WFRP

* Notez que c'est la classe standard pour les carrières. Par exemple, les Thrall (Esclaves) viennent d'une carrière de guerrier, mais peuvent être n'importe quoi, du chasseur au Berserk, et tous les Saints ne sont pas réellement des Sages (ils peuvent aussi être des Sorciers du Chaos...etc).

** Il s'agit de situations au cas par cas. Les personnes peuvent être de n'importe quel classes. Beaucoup commencent dans le plus bas niveau et peuvent éventuellement gagner leur place dans le plus haut niveau, à la discrétion du MJ. Exemple: Intendant peut être un combattant loyal, mais son passé fait de lui un membre d'une famille de paysans. Mais s'il sert bien son jarl, il peut être récompensé en devenant un véritable Intendant et s'élever dans la classe de Courtisans *** Les hors-la-loi sont généralement d'anciens guerriers exilés par leur propre peuple. Ils peuvent être considérés comme des Thralls s'ils retournent sur leurs propres terres, mais d'autres clans peuvent les considérer comme des Guerriers.



BALEINIERS

Norse

La chasse à la baleine est un commerce important pour Norsca, et les baleiniers sont respectés même parmi les guerriers. Dans les courants sombres de la mer du Chaos, nagent d'énormes baleines, dont beaucoup portent d'étranges marques et d'étranges couleurs, aussi tordues et déformées soient-elles par la puissance du Chaos. Ces monstres peuvent faire chavirer des navires et avaler des centaines d'hommes en une seule bouchée. Ainsi, les baleiniers doivent être plus robustes que les pêcheurs ordinaires.

Autrefois le baleinier disposait d'une ou plusieurs baleinières manœuvrées par les membres de l'équipage, elles embarquaient le harponneur qui était chargé de harponner la baleine en s'approchant au plus près de celle-ci. Une fois en portée, le harponneur (un spécialiste mieux payé que les matelots du rang) plantait son arme dans l'animal et la partie la plus dangereuse de la chasse commençait : la baleine sondait (plongeait) en remorquant l'embarcation. La ligne reliant le harpon à la baleinière était lovée avec un soin maniaque dans une baille (pour éviter les nœuds et accrochages intempestifs) et se déroulait si vite qu'il fallait parfois l'arroser pour l'empêcher de prendre feu. Les accidents

" Autre fois j'étais harponneur sur une baleinière, mai ça c'était avent l'accident, je tomba a l'eau tirée par un énorme cachalot, qui me sectionna la jambe. mai un jour j'aurais ma Vengeance!"

Hugar Surfferson, Vieux Baleinier

"Vous avez entendu parler des Baleinier du Norsca, il chasse d'énorme animaux marin, si gros qui ferait chavirer de nombreux bateau dans la Mers de Griffes."

Friz Gulder, Marin de Marienburg

à ce stade de la chasse n'étaient pas rares (embarcations chavirées ,ou écrasées par la nageoire caudale de l'animal). L'équipage de la baleinière s'efforçait de « fatiguer » l'animal qui une fois revenu en surface était achevé par le harponneur avec une lance spéciale, puis remorqué le long du baleinier où elle était amarrée « à couple ». Le lard était incisé à l'aide de tranchets montés sur de long manches et la baleine était littéralement pelée de sa couche de lard à l'aide de palans crochés dans les bas mâts et les vergues, les morceaux de lard était utiliser pour en tirer une huile qui était mise en tonneau.

SCHÉMA DE PROGRESSION BALEINIER

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
⚔	+	☠	+		+			🛡	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔ Lanceur d'Harpon — Cuivre 3

Compétences: Résistance à l'Alcool, Navigation, Perception, Athlétisme, Esquive, Natation, *Mélée* (Arme d'Hast), Survie

Talents: Dur à Cuir, Infatigable, Très Résistant, Sens Aiguisé (Vue)

Possessions: Veste de Cuir, Harpon

⚔ Baleinier — Cuivre 5

Compétences: Marchandage, Natation, Ramer, Résistance, Savoir (Voie Maritime), Voile

Talents: Loup de Mer, Marinier, Nageur Endurant, Voyageur Aguerri

Possessions: Jambières de Cuir, Corde (10m), Grappin

☠ Capitaine de Baleinière — Argent 1

Compétences: Commandement, Intimidation, Ragot, Savoir (Baleine)

Talents: Cœur Vaillant, Déterminée, Orateur, Pilot

Possessions: Carte Maritime, Longue Vue, Boussole et Bateau de Mer (Drakkar)

🛡 Maître Harponneur — Argent 3

Compétences: Calme, *Mélée* (Choix)

Talents: Combat Instinctif, Coup Puissant, Effrayant, Obstiné

Possessions: Arme (Choix), Cotte de Maille, Respect de tout les Riverain Norse





BERSERKS

Norse

La Norsca est une terre nordique sinistre, pleine de bêtes sauvages comme les trolls des glaces et les enfant du Chaos, et elle engendre de robustes combattants. Les berserkers sont un culte de guerriers redouté à juste titre. Ses membres partent au combat sans armure pour prouver leur courage. Ils se mettent dans une incroyable rage, en mordant souvent leurs propres boucliers. Leurs exploits remplissent les sagas et occupent une place importante dans les histoires des soldats impériaux qui leur ont fait face. Quelques Berserks se rendent dans l'Empire parce qu'ils ont été exilés ou simplement parce qu'ils ont envie de voir le monde. Ils restent rarement longtemps au même endroit, car aucun gardien ne veut qu'un fou écumant vienne troubler la paix. Les Berserks sont cependant des mercenaires très prisés en raison de leur rareté et de leur efficacité.

"j'en est combattu, a la bataille de Dietershafen et croie moi je ne voudrai pas me retrouver une nouvelle fois devant eux. Un seule des ces fou a tuer 12 des mes camarades sous mes yeux, avent que on le tue"

Gerald Hienser, Vieux Soldat

"On me raconter tout sorte histoire sur ces guerrier venent du froid, je pense que ce n'est que des légendes, car personne aujourd'hui ne peut me dire si il existe vraiment"

Selvina Frestiger, Érudit

SCHEMA DE PROGRESSION BERSERK

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		+	+	☠			🛡	🔪	

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✚ Mercenaire — Cuivre 5

Compétences: Athlétisme, Escalade, Résistance à l'Alcool, Esquive, Résistance, Pari, *Mêlée* (Choix), Perception
Talent: Vigilant, Nomade, Guerrier Né, Dur à Cuire
Possessions: Cape en Peaux d'Ours, Arme de Poings (Choix), Bouclier

⚔ Berserk — Argent 1

Compétences: Divertissement (Conteur), Natation, Intimidation, Navigation, *Mêlée* (Arme à Deux mains), Escalade
Talents: Ambidextre, Charge de Berserk, Effrayant, Frénésie
Possessions: Arme à Deux Mains (Choix), Arme de Poings (Choix)

☠ Enragé — Argent 2

Compétences: Calme, Langage (Berserk), *Mêlée* (Choix), Pistage
Talents: Assaut Féroce, , Frappe Réactive, Inébranlable, Maniement de Deux Armes
Possessions: Arme de Poings (Choix)

🛡 Bête Féroce — Argent 3

Compétences: Guérison, Intuition
Talents: Prise de l'Ours*, Déterminée, Endurci, Coup Puissant
Possessions: Criante des Adversaires sur le Chant de Bataille





MAÎTRE DES BÊTES

Norse

On peut parvenir à dresser beaucoup d'animaux avec un peu d'entraînement: chiens, chats, chevaux, oiseaux... Mais dompter de féroces créatures est une autre affaire, et rares sont les personnes capable de devenir Maître des Bêtes sans y perdre un membre ou sans finir dans l'estomac du monstre qu'ils essayaient d'appivoiser...

Chaque nation du Vieux Monde dispose de quelques uns de ces hommes d'exception, généralement d'anciens chasseurs expérimentés, chargés de capturer et dresser des créatures emblématiques tels que le Griffon Impérial, les pégases Bretonniens ou les Dragons d'Ulthuan. Mais les Norse excellent particulièrement dans ce domaine. La rudesse de leur mode de vie alliée à leur témérité et leur robustesse naturelle les rendent particulièrement aptes pour capturer et dompter les bêtes les plus sauvages.

SCHÉMA DE PROGRESSION MAÎTRE DES BÊTES

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
	+	🛡️		⚔️	+			💀	+

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

⚔️ Dresseur d'Ours — Cuir 3

Compétences: Athlétisme, Mêlée (Base), Dressage, Emprise sur les Animaux, Représentation, Savoir (Faune), Soins aux Animaux, Projectile (Arc)

Talents: Affinité avec les Animaux, Réflexes Foudroyants, Tireur de Précision, Travailleur Qualifié (Dresseur)

Possessions: Fouet, Corde, Collier, Chaîne, Projectile (Arc) avec 10 Flèches, Pourpoint en Cuir, Ours

⚔️ Maître des Bêtes — Argent 2

Compétences: Discrétion (Urbaine), Escalade, Esquive Métier (Dresseur), Navigation, Survie

Talents: Bon Marcheur (Toundra), Orientation, Sans Peur (Animaux), Maître Bête*

Possessions: Veste en Cuir, Arme (Lance), 2 Grand Loup Blanc

💀 Seigneur des Bêtes — Argent 4

Compétences: Calme, Perception, Piégeage, Pistage

Talents: Cœur Vaillant, Nomade, Vigilance, Réflexes Foudroyants

Possessions: Arme (Choix), Cotte de Maille, 1 Tigre à Dents de Sabre

🛡️ Chevaucheur d'Hronjirs — Or 1

Compétences: Chevaucher, Résistance

Talents: Acrobatie Équestre, Cavalier Émérite, Claquer le Fouet, Seigneur de Guerre

Possessions: Arme (Lance d'Arçon), 1 Mammouths

"j'ai entendu dire, que parfois on voie des norses monter sur d'Énorme animaux laineux avec de grand défense... mai c'est peut être faut, allez savoir"

Hiez Wermer, Marchant Riekländer

"les Hronjirs? jamais entendu parler, vous dit? des Chevaucheur de mammouth? c'est quoi c'est truc la?"

Gil Viez, Gamin des Rues

Les hordes Norse comptent ainsi fréquemment un ou plusieurs Maître des Bêtes, accompagnés de lynx des neiges, d'ours blancs ou de tigres à dents de sabre, voir même de trolls des neiges. Les plus reconnus d'entre eux sont les Hronjirs, reconnaissables de loin aux mammouths qu'ils chevauchent...





MARAUDEURS

Norse

La plupart des Norse sont de grands guerriers, dotés d'une grande force de frappe c'est le rêve de presque tous les Norse de rejoindre les rangs des plus grands guerriers, pour devenir les Champions du Chaos et porter les marques de la faveur de leurs Dieux.

Jusqu'à ce qu'ils puissent prouver leur valeur aux dieux des ténèbres, ils sont tout simplement des Maraudeurs. La plupart des Maraudeurs sont le noyau des hordes du chaos.

Ils se pressent sur les bannières de leurs champions, jetant leur poids derrière toute cause, qu'il s'agisse de l'ordre de leurs Dieux ou de l'appel au combat.

Lorsqu'il ne fait pas partie d'un grand Ils passent leur temps à piller les villages de l'Empire Ils sont endurcis par la morosité de la terre et élevés pour le combat. Ils méprisent tous les autres.

SCHÉMA DE PROGRESSION MARAUDEUR

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
+		⚔	☠		+			+	🛡

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✚ **Enfant du Chaos — Cuivre 5**

Compétences: Athlétisme, Mêlée (Choix), Escalade, Esquive, Intimidation, Résistance, Langage (Bataille), Calme

Talents: Ambidextre, Coude-à-Coude, Ferveur Ardente, Maniement de Deux Armes

Possessions: Armes (Base), Bouclier

⚔ **Maraudeur — Argent 3**

Compétences: Intimidation, Natation, Perception, Mêlée (Choix), Résistance à l'Alcool, Navigation

Talents: Coup Puissant, Frappe Blessante, Maîtrise du Combat, Orientation

Possessions: Arme (Lance) ou Arme (Deux Mains) ou Arme (Fléau), Calot en Cuir, Jambières de Cuir, Tatouage

☠ **Guerrier du Chaos — Argent 5**

Compétences: Pistage, Mêlée (Choix), Savoir (Désolation du Chaos), Langage (Sombre Parler)

Talents: Riposte, Désarmer, Effrayant, Sans Peur (Tout)

Possessions: Arme (Choix), Armure du Chaos, Mutation

🛡 **Champion du Chaos — Argent 8**

Compétences: Commandement, Mêlée (Choix)

Talents: Déterminée, Dur à Cuir, Frénésie, Seigneur de Guerre

Possessions: Arme (Choix), 1D10/2 Mutations

" Pour les Dieux, votre sang recouvrera la sol, et j'arracherai tont cœur pour le dévorer"

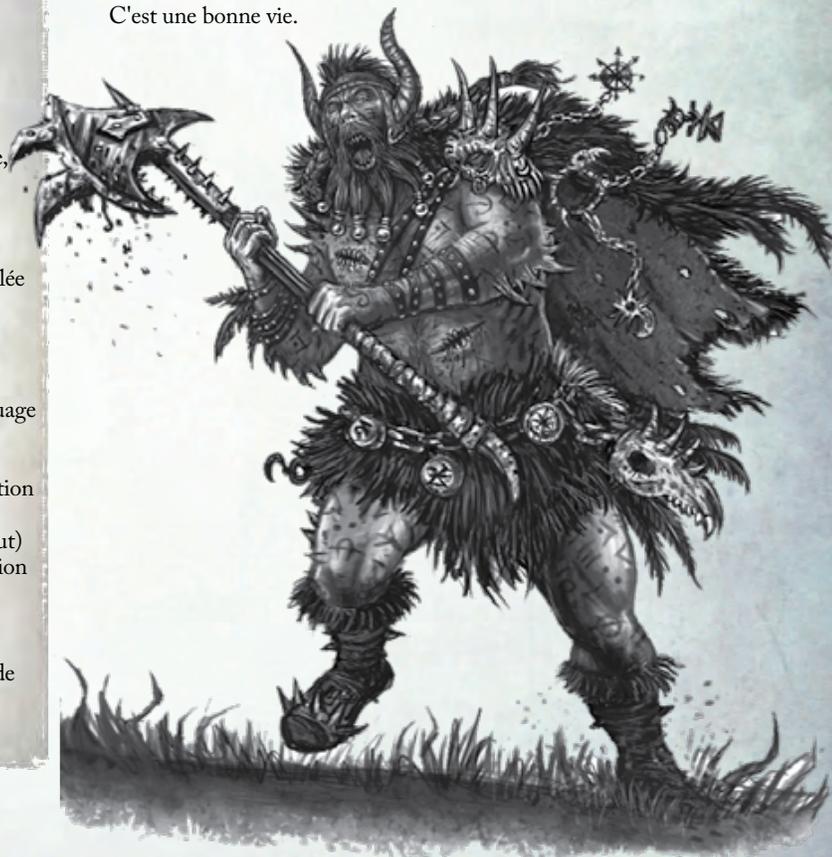
Hans Gernison, Maraudeur du Chaos

Un maraudeur ne vit que pour devenir un champion du chaos. Il sait que beaucoup sont appelés, et que la plupart meurent en chemin - mais cela ne lui arrivera pas. La croyance qu'il sera l'une des rares élites, l'un des héros du Chaos, le pousse dans tous les sens du terme. Il n'y a aucun doute possible.

Pour cela, il exulte dans la mort et la destruction, comme des sans but précis. Les raids sont exécutés avec beaucoup de brutalité et de la force, et non la ruse et la planification. Dans la fureur brute, rouge, de la bataille, il y a rien d'autre que le tourbillonnement des lames et la joie pure de se sentir le sang du cœur de l'ennemi vous éclabousse le visage. Une fois le combat terminé, il est le moment de faire une pause, une chance de tuer les survivants dans des jeux gores de la torture et la mort.

Après cela... le maraudeur se retire et avance, ne s'arrêtant que pour boire de temps en temps et se disperser. Finalement, l'appel arrivera pour rejoindre un groupe de guerre du Chaos, et c'est là que le maraudeur peut vraiment montrer tout ce qu'il a appris au cours de ses raids, en combattant aux côtés des bêtes sauvages et de les surpasser dans des actes de barbarie, de violence et de sauvagerie.

C'est une bonne vie.





VOYANTS

Norse

Les voyants sont des autorités autoproclamées pour tout ce qui concerne le monde spirituel. On peut les trouver sur les places de marché de n'importe quelle ville, proclamant leur dernière révélation à quiconque veut bien les écouter. Comme les voyants opèrent en dehors des limites des lois religieuses sanctionnées et prétendent comprendre la volonté des dieux, ils sont des cibles faciles pour les persécutions des Répurgateurs, qui ne font pas de distinction entre les voyants authentiques et les charlatans. À Norsca, cependant, les voyants sont des membres appréciés de l'entourage d'un jarl, qui lisent les signes et les présages dans les entrailles de leur sacrifice ou traduisent les flammes du feu pour deviner un aperçu des événements futurs.

SCHEMA DE PROGRESSION VOYANT

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			🛡️	✚	💀		✚	✚	🔪

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✚ Bonimenteur — Cuivre 1

Compétences: Charisme, Divertissement (Lire les Lignes de la Main), Esquive, Ragots, Savoir (Folklore), *Intuition*, **Perception**, Escamotage

Talents: Affable, Attirant, Chanceux, menteur

Possessions: Divers Colifichets

🔪 Voyant — Cuivre 3

Compétences: Divertissement (Prophétie), Focalisation, Langage (Magick), Savoir (Astrologie), Survie, Guérison

Talents: Seconde Vue, Sixième Sens, Visions Sacrées, Magie Mineur

Possessions: Dague Sacrificiel, Sac de Petit Ossement d'Animaux

💀 Vikti — Cuivre 5

Compétences: Marchandage, Savoir (Désolation du Chaos), Savoir (Magie Sauvage), Savoir (Esprits Ancestrale)

Talents: Harmonisation Aethyrique, Perception de la Magie, Magie des Arcanes (Magie Sauvage), Nomade

Possessions: Tente, Bâton de Marche, Vêtements Chaud

🛡️ Sorcier du Chaos — Argent 4

Compétences: Langage (Sombre Parler), Savoir (Dieux du Chaos)

Talents: Présence Imposante, Effrayant, Ferveur Ardente, Magie du Chaos (Choix)

Possessions: 1 Objet Magique (Choix), Terrible Destinée

"Je vois des mauvais présages dans les étoiles. Va me chercher un agneau, de préférence un agneau né sous la pleine lune. Son sang révélera la nature de ces présages."

Mère Gilda, Voyante de Village

Un voyant est une source d'information utile, allant des questions obscures aux événements banals. En tant que tels, ils sont constamment demandés par des personnes de tous horizons.

Les voyants accompagnent souvent la suite du jarl. Si un jarl a fait un rêve étrange, a vu une étoile tomber du ciel ou a vécu tout autre présage, il s'adressera à son voyant pour obtenir une interprétation du présage. Aucun voyant n'est assez fou pour donner une réponse qui pourrait déplaire à son maître, aussi la vérité est-elle toujours entourée de platitudes.

Quelques voyants se considèrent comme des prophètes, parlant au nom des dieux, et voyagent d'une colonie à l'autre en prêchant les présages qu'ils ont vus. Cependant, lorsque leurs paroles annoncent le malheur, ils ne tardent pas à quitter leur terre d'accueil et sont souvent chassés dans le désert par une foule en colère.





SKALDS

Norse

Les Skalds sont les gardiens de la tradition, les chroniqueurs de l'histoire des Norse. Mi-amuseur, mi-guerrier, ces individus sont tenus en haute estime pour leur sagesse et leur savoir. Tous les Rois gardent des Skalds dans leur suite, comme la plupart des Jarls. Lorsque l'appel à la guerre est lancé, le Skald porte la bannière et marche au combat avec ses camarades.

Il compose en se fondant sur l'allitération, le compte des syllabes et l'accentuation. Sa poésie strophique, avec ou sans refrain, volontairement sans lyrisme, à la formulation stéréotypée, loue des personnages, récapitule un lignage, expose des sentiments personnels ou décrit un bel objet. Elle sert pour la composition d'Edda puis aux rédacteurs de sagas.

SCHÉMA DE PROGRESSION SKALD

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
			+		+	⚔	☠	🛡	+

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

✦ Troubadour — Cuivre 3

Compétences: Athlétisme, Charisme, Résistance à l'Alcool, Calme, Esquive, Musicien (Luths), Navigation, *Discrétion (Rurale)*

Talents: Insignifiant, Voyageur Aguerrie, Nomade, Très Résistant

Possessions: Luths, Vêtements Colorer de Piètre Qualité

⚔ Skald — Argent 3

Compétences: Divertissement (Conteur), Mêlée (Base), Interprétation (Poète), Musicien (Choix), Ragot, Savoir (Généalogie)

Talents: Attirent, Oreille Absolu, Orateur, Affable

Possessions: Costume, Instrument, Arme (Base)

☠ Gardien des Traditions — Or 1

Compétences: Mêlée (Choix), Interprétation (Chant), Savoir (Traditions), Escamotage

Talents: Coopératif, Lire/Ecrire, Savant (Traditions), Sociable

Possessions: Livre des Traditions, Veste de Cuir, Arme (Base)

🛡 Conteur des Sagas — Or 3

Compétences: Savoir (Mythe et Légende), Savoir (Régions)

Talents: Ergoteur, Ferveur Ardente, Présence Imposante, Savant (Mythe et Légende)

Possessions: Étendard, Arme (Choix), Cotte de Maille, Plusieurs Parchemins Retraçant l'Histoire de la Tribu du Personnage

" Ho Galvine, Gavlin, Ni Galv, Ho Galvine"

Chant Traditionnelle Norse

" Hodag, Fil de Norva, Fil de Gorr, Fis de Borjn"

Huskar, Skald du Jarl Hodag





ULFWERENAR

Norse

Personne ne nie la férocité des Norse au combat, mais il y a des murmures de certains hommes qui se transforment en bêtes horribles au beau milieu de la bataille. Sous leur forme humaine, ils ne se distinguent pas des autres Norse, mais dans le feu de la bataille, ils perdent le contrôle et acquièrent les caractéristiques du loup, du blaireau ou de l'ours. Les Ulfwerenar, comme on les appelle, peuvent apprendre à contrôler leur vie corrompue et à se transformer eux-mêmes. Beaucoup d'entre eux mènent une vie parfaitement normale, et les plus expérimentés et les plus âgés peuvent même résister au changement lorsque Morrslieb brille de tous ses feux. Les chefs de guerre Norse ont un grand respect pour les Ulfwerenar, et ils sont considérés comme partiellement bénis par leur famille. Il est également connu que les enfants d'un Ulfwerenar héritent de la souillure, et certaines familles nobles scandinaves ont une forte tradition d'être Ulfwerenar. Au cours d'une bataille, les Ulfwerenar prennent leur forme humaine sur le terrain et, au fur et à mesure que la bataille progresse, leur sang coule plus vite et l'odeur de l'ennemi les remplit d'une soif de sang. Lorsque le changement est le plus dévastateur, ils prennent leur forme animale et foncent sur l'ennemi avec une férocité insouciance.

ULFWERENAR

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
+2	+10	-	+10	+10	-	+20	-	-10	-10	-20	+5

Compétences: Discrétion (Rurale), Pistage, Perception, Natation, Frénésie, Taille (Grand)

Talents: Sens Aiguisé (Ouille), Armes (Crocs et Griffes) BF+4, Vision Nocturne



Ceux qui se transforment en loups sont considérés comme porteurs d'un héritage particulier et sont appelés Olicsbarn (Fils d'Oric). Ceux qui se transforment en ours sont considérés comme bénis par le dieu Urson (le plus communément admis parmi les Baersonling). D'autres régions n'ont pas de mythologie particulière. Il y a cependant un côté sombre chez les Weres. Certaines Weres prient les dieux des ténèbres et croient qu'ils ont été touchés par eux lorsqu'ils ont acquis la capacité de changer de forme. Même s'ils se transforment en loups ou en ours, ces adorateurs du Chaos ne sont pas considérés comme des Olicsbarn ou bénis par les Urson. On dit que les vrais bénis peuvent en fait détecter ces Morkewerenars (Sombre Weres). D'autres noms communs à Norsca pour Ulfwerenar sont également utilisés: Werekin, Werefolk, Shapestrong, Shapestruck, Bearstuck, Wolfstruck...etc. Les plus puissants des Weres sont également appelés Ulfjarls.

La vérité est que même les Nordiques considèrent ce métamorphose comme une bénédiction de l'un de leurs Dieux; c'est vraiment une mutation causée par le Chaos qui peut être obtenue de n'importe où dans le monde. Il semble juste que dans le Norsca souillé par la Malpierre, ces mutations soient plus courantes. Les érudits impériaux les appellent simplement Weres.

Les Ulfwerenar peuvent changer leur forme en un hybride bête-homme (généralement un loup ou un ours). Ils peuvent alors le entrer en Frénésie. Chaque fois que l'Ulfwerenar entre dans une Frénésie, il se transforme en bête (forme Were). Cela modifie à la fois les profils, les Compétences, les Talents et les Traits. Le changement demeure tant qu'Ulfwerenar est dans l'état de frénésie. Ulfwerenar se transforme aussi automatiquement pendant que Morrslieb est pleine, s'il échoue au Test de **Force Mental Difficile (-20)**. Cette transformation aura lieu vers minuit et durera 1d10/2 +1 heures. Ulfwerenar en ressentira l'envie pendant le jour de la pleine lune. Beaucoup ne se battront pas contre la transformation et n'ont pas besoin de faire le test de volonté. Expansion des règles: Si une personne possède les compétences et les talents suivants, ceux-ci demeurent lorsqu'elle se tourne vers leur forme bestial: Esquive, Intégrité dans le Chaos*, Coup Puissant, Frappe Blessante. De plus, la bête gagne le Trait de Créature Peur (1).

Si la forme bestial présente à la fois des Caractéristiques de Force et d'Endurance 50+ et des Blessures 15+, elle gagne le Trait de Créature Peur (2) et Taille (Enorme)

Si la Force et l'Endurance sont supérieures à 60 et les Blessures supérieures à 20, elle gagne le Trait de Créature Terreur (3) et Taille (Monstrueux).

Note: Si le MJ permet, les mutations Were/Ulfwerenar est une option possible pour les personnages des joueurs.

Éthéré [Trait]

La forme de la créature est immatérielle, lui permettant de passer à travers des objets solides. Il ne peut être endommagé que par des attaques magiques.

Grim pant [Trait]

La créature peut sans effort escalader des surfaces verticales et même parcourir des plafonds, prête à tomber sur des proies peu prudentes. Il se déplace à pleine vitesse sur n'importe quelle surface appropriée et passe automatiquement tous les Tests **Escalade**.

Force Hideuse [Trait]*

Toutes les attaques faites par ces créatures comptent comme ayant les *Qualités Pénétrante et Empaleuse*

Immunité (Froid) [Trait]

Une créature avec ce trait est tellement à l'aise dans le Nord glacé qu'elle est immunisée contre tous les effets du froid, y compris les effets du froid créés par magie.

Instable [Trait]

Le corps de la créature est maintenu par des magies fétides qui sont intrinsèquement instables dans le domaine matériel. Chaque fois qu'il termine un Round engagé avec un adversaire ayant un Avantage supérieur, la créature est repoussée, et les magies qui la maintiennent ensemble s'affaiblissent. Elle perd autant de Blessures que la différence entre son Avantage et l'Avantage le plus élevé qui lui est associé. Si jamais la créature atteint 0 Blessures, les magies qui la maintiennent en place s'effondrent, et elle " meurt ".

Intégrité dans le Chaos [Trait]*

Si vous avez une mutation, vous obtenez un bonus de +10 aux Tests faits pour résister à l'obtention de mutations supplémentaires.

Magique [Trait]

La créature est entourée de magie. Toutes ses attaques comptent comme magiques, ce qui signifie qu'il peut nuire à des créatures qui ne sont sensibles qu'aux attaques magiques.

Régénération [Trait]

La créature est capable de guérir à un rythme extraordinaire, même en régénérant des organes coupés. Au début de chaque round, s'il lui reste plus de 0 Blessures, il régénère automatiquement 1d10 Blessures. S'il lui reste 0 Blessures, il régénère une seule Blessure sur un résultat de 1d10 de 8+. Si jamais elle obtient un 10 pour se régénérer, elle régénère également complètement une Blessure Critique, perdant ainsi toutes les pénalités et États qui lui sont associées. Les Blessures Critiques ou les Blessures causées par le Feu ne peuvent pas être régénérées et doivent être enregistrées séparément.

Armure (Écailles) [Trait]

La créature a des écailles résistantes qui la protègent comme une armure. Ce trait fournit à la créature un nombre de points d'armure sur tous les emplacements égal au nombre noté entre parenthèses.

Peau Épaisse [Trait]*

En raison de leur peau exceptionnellement épaisse, réduisez de 10 le résultat des Coups Critiques portés contre eux.

Stupide [Trait]

Bien qu'elle ne soit pas entièrement dépourvue de conscience de soi (et donc dépourvue du Trait Bestial), la créature est stupide. S'il est près d'un allié sans le Trait Stupide, ils le guident et rien ne se passe. Sinon, il doit passer un Test **Intelligence Facile (+40)** au début de chaque Round, ou devenir très confus. Si cela se produit, il bave, s'assoit ou se cure le nez, faisant peu de choses, perdant à la fois son Mouvement et son Action pour ce Tour.

Pisteur [Trait]

Les traqueurs sont habiles à suivre leurs proies, généralement par l'odorat ou l'ouïe. Ils ajoutent DR égal à leur Bonus Initiative à tous les Tests de **Pistage**.

Coups Imparables [Trait]*

Une créature avec ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Les adversaires prennent une pénalité de -30 pour parer les attaques.

Volonté de Fer [Talent]

Max: Bonus de Force Mental

Tests: Teste de calme pour vous opposer à l'intimidation

Vous avez une volonté de fer, et vous ne vous prosternerez jamais volontairement devant un adversaire. L'utilisation de la compétence Intimider ne vous fait pas peur et ne vous empêchera pas de répliquer à la personne qui vous intimide.



OURS DES CAVERNES

Les ours des cavernes sont essentiellement des vestiges de l'époque froide où vivaient de nombreuses créatures puissantes. Après l'arrivée du climat plus chaud, beaucoup de ces créatures ont disparu ou sont devenues très rares dans les régions plus froides du monde. L'ours des cavernes est très semblable en taille au grizzli du Nord ou à l'ours polaire, mais il est plus féroce.

M	CC	CT	F	E	I	AgI	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	-	60	50	30	30	-	15	35	-	38

Traits: Arme (Griffes) +9, Bestial, Frénésie, Furtif (Caverne), Grim pant, Immunité (Froid), Instinct de Survie*, Morsure +10, Peau Épaisse*, Prise de l'Ours*, Pisteur, Taille (Grand), Vison Nocturne

Optionnel: Coups Puissante, Frappe Blessante, Sens-Peur, Taille (Enorme), Sixième Sens

RENARD DE FEU

Les Renards de Feu sont de mystérieuses créatures nordiques que l'on ne trouve que dans la Norsca et parfois au pays des Trolls. Ils ressemblent beaucoup aux renards, mais ont l'étrange capacité de contrôler l'électricité et ont une belle peau. On dit qu'ils sont les animaux de compagnie du Dieu Hvedhrungr, aussi connu sous le nom de Baldur, et que Hvedhrungr les utilise aussi comme messagers, même si ces créatures ne sont pas connues pour parler. Les sagas du Nord racontent aussi de nombreuses histoires impliquant ces créatures. Les pères sont connus pour promettre la main de leurs filles au guerrier qui apportera la peau d'un Renard de Feu...etc. Les Renards de Feu sont des créatures légendaires et extrêmement rares. Leurs peaux sont des biens de grande valeur et très appréciés. De nombreux jarls paient une bonne somme d'argent (ou esclaves) pour ces peaux. Le prix courant dans la Norsca est de 3 Scattas ou esclave mâle. Elles sont même connues dans le Vieux Monde et encore plus prisées. La chasse à ces créatures est difficile. Tout d'abord, elles sont extrêmement rares. Ensuite, elles sont intelligentes et dangereuses et utilisent leurs pouvoirs pour manipuler les charges électriques.

M	CC	CT	F	E	I	AgI	Dex	Int	FM	Soc	B
6	25	-	15	20	40	40	-	20	45	5	8

Traits: Arme (Griffes) +4, Furtif, Intelligent, Mutation (Peau au Poils Brillants, Toucher Electrique), Immunité (Froid), Intégrité dans le Chaos*, Instinct de Survie*, Pisteur, Taille (Petit), Vison Nocturne

Optionnel: Morsure +5, Résistance à la Magie (2), Sens - Peur, Fuit !, Sixième Sens



NOUVELLES MUTATIONS

Peau au Poils Brillants

La peau de la Créature est très belle et change de couleur selon les besoins. Lorsque la Créature se cache, la couleur peut devenir plus sombre et facilite la dissimulation. Lorsque la Créature se déplace ouvertement, sa peau est extrêmement belle et change de couleurs. Le point culminant est le moment de l'Aurora Polaris au nord. Ces lumières rendent la peau de la Créature encore plus brillante.

Les Norse paient 3 Sceattas ou 3 Thrall masculins pour ces peaux. Dans le Vieux Monde, ces peaux étranges peuvent facilement être vendues jusqu'à 1d10x50CO (elles sont Très Rares). C'est une autre question de savoir ce que les répurgateurs peuvent penser de ces peaux étranges.

Toucher Electrique

Des étincelles d'électricité brute provenant des attaques de la Créature. Lorsque la Créature effectue une attaque normale, il inflige d'abord des dégâts normaux de type Crocs ou Griffes, puis des dégâts Electrique de 5, Plus un Etat Assommé (dégâts de 8 pour les adversaires portant une armure métallique) qui ignorent tous les Points d'Armure. Une fois que cette attaque est utilisée, elle peut être réutilisée après 1d10 Rounds.

FLIKKENES

Dans la lointaine Norsca, la race des trolls est très répandue et se présente sous de nombreuses formes différentes. Les trolls communs sont généralement plus grands et plus forts que leurs cousins du sud (Vieux Monde), mais il existe aussi des variations plus petites comme les petits Flikkenes.

Les Flikkenes sont similaires aux Trolls normaux, mais ils ne mesurent qu'environ 25 à 90 cm de haut. Leur peau est épaisse comme celle des Trolls et ils peuvent avoir quelques poils sur le corps. Ceux-ci sont noirs, brun verdâtre ou orange, avec une texture grasse. Les Flikkenes sont probablement une variante mutée du Chaos du Troll original et ne sont jamais vus plus au sud que le pays des Trolls. Ils sont très sensibles aux mutations du Chaos. Ils ont également un système digestif similaire à celui des Trolls. C'est pourquoi ils peuvent facilement manger n'importe quoi, préférant la viande fraîche et la charogne par-dessus tout. Normalement, ils consomment de petites proies comme les lapins, les rats et les oiseaux. S'ils ont la possibilité de capturer et de consommer de petits animaux domestiques et des enfants humains (même des adultes s'ils peuvent les capturer).

Les Flikkenes vivent dans une société tribale et on les trouve normalement dans de petites colonies aux frontières du pays des trolls et dans des endroits isolés des montagnes de Norsca. Même s'ils peuvent faire du commerce avec les autres races, les Flikkenes préfèrent vivre aussi loin que possible des Nordiques et des autres races. Cela permet de s'entendre avec ses voisins beaucoup plus facilement. Bien plus intelligents que les Trolls, les Flikkenes sont des artisans non qualifiés par métier. Ils peuvent fabriquer et réparer sans grande difficulté des articles tels que des chaussures, des ceintures, des sacs en cuir, des bols en céramique et des vêtements. Les Flikkenes ne sont pas spécialisés dans des métiers plus spécialisés comme la forge, la confection et le tissage de vêtements de qualité. Certains Flikkenes, cependant, préfèrent se procurer des marchandises en volant d'autres personnes (même des voyageurs sans méfiance). Leur moyen préféré est de tuer leurs victimes quand ils s'y attendent le moins. Les Flikkenes ont également une maîtrise et une compréhension limitées du norrois, qu'ils utilisent dans le cadre de leurs activités commerciales. Contrairement aux trolls, les Flikkenes peuvent se protéger en portant une armure (principalement en cuir). Au combat, les Flikkenes utilisent de petites armes à main (généralement des poignards et des hachettes) ou attaquent avec leurs petites griffes.



M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
3	25	30	25	35	20	25	20	25	30	15	9

Traits: Arme (Dague ou Epée courte) +6, Armure (Veste de Cuir) 1, Furtif, Grimant, Intelligent, Peau Épaisse*, Pisteur, Régénération, Taille (Petit), Vision Nocturne, Vomissement
Optionnel: Nuée, Mutation, Langage (Norse), Sans-Peur (Troll)



DRAGON DU GIVRE

Dans le nord froid et sombre, et dans le plus haut des sommets, vivent des Dragons qui aiment la froideur de ces lieux. Ils sont à l'aise dans les endroits où la plupart des races mourraient de froid. Les Dragons de Givre essaient de rester au-dessus de la ligne de neige pendant les chauds mois d'été, mais en hiver, ils descendent même jusqu'au niveau de la mer, s'il fait assez froid. Les Dragons de Givre sont connus pour être vus dans les icebergs à la dérive sur les mers du nord. Les Dragons de Givre adorent les Aurores Polaires, que l'on voit souvent dans le ciel d'hiver du nord. Ils semblent être hypnotisés par la vue de ces lumières et se rassemblent pour observer ce phénomène.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
6	65	60	65	65	60	30	15	45	85	35	104

Traits: Arme (Griffes)+10, Armure 5 (Écailles), Attaque Caudale+9, Morsure +10, Souffle +15 (Froid), Immunité (Froid), Taille (Enorme), Vision Nocturne, Vol 80

Optionnel: Corruption Mentale, Lanceur de Sorts (Divers), Entraîné (Monture), Magique, Mutation, Taille (Monstrueux), Coups Imparables*, Intégrité dans le Chaos*, Force Hideuse*, Volonté de Fer

GRAND LOUP BLANC

Les Grands Loups Blancs sont des bêtes monstrueuses de couleur blanche bien plus grandes que les puissants Loups Géants. Les Nordiques appellent ces créatures les animaux de compagnie du Dieu Olric. Les Grands Loups Blancs sont des créatures intelligentes et totalement immunisées contre la froideur du nord. Ils possèdent également l'étrange capacité de créer un souffle de glace mortel qu'ils utilisent pour congeler leurs ennemis et les manger ensuite.

Les grands loups blancs sont très rares, presque légendaires. Même de nombreux érudits impériaux pensent qu'ils sont le produit du Chaos, ils ont probablement existé avant la venue du Chaos. Il se pourrait que leur race ait simplement muté après la première Grande Guerre contre le Chaos, comme les puissants Jotuns.

Même ces énormes loups sont rares, il y en a encore qui vivent dans les coins les plus élevés et isolés de Norsca. Certains sont connus pour voyager dans la Désolation du Chaos de temps en temps (ils mutent généralement encore plus fortement). Les puissants Jotuns ont entraîné ces loups comme les humains entraînent les loups normaux. Comme les grands loups blancs sont très intelligents, ils font des alliés très loyaux.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
6	45	-	50	50	30	35	-	20	45	10	43

Traits: Arme (Griffes) +8, Bestial, Endurant, Furtif, Immunité (Froid), Gros, Instinct de Survie*, Intelligent, Peau Épaisse*, Pisteur, Souffle +10 (Froid), Taille (Grand), Vision Nocturne

Optionnel: Entraîné (Dressé, Guerre), Volonté de Fer, Coups Puissant, Frappe Blessante, Taille (Enorme)





OURS POLAIRE

Dans le grand nord vivent les énormes Ours Polaires. Ces créatures utilisent leur fourrure blanche pour chasser invisiblement dans la toundra. Ils sont souvent des mangeurs d'hommes et peuvent sentir ces proies à des kilomètres de distance. Chasser et tuer un Ours Polaire est un acte digne de nombreux chants ; l'apprivoiser est un acte de légende. Certains Ours Polaires vivant dans les "Désolations du Chaos" pendant les mois d'été peuvent être porteurs de mutations.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
4	40	-	60	55	20	30	-	15	35	-	38

Traits: Arme (Griffes) +9, Affamé, Belliqueux, Bestial, Rage Furtif (Toundra), Grim pant, Immunité (Froid), Instinct de Survie*, Morsure +10, Peau Épaisse*, Prise de l'Ours*, Pisteur, Taille (Grand), Vision Nocturne

Optionnel: Coups Puissante, Frappe Blessante, Sens-Peur, Sixième Sens

TROLL DES GLACES

Sur les sommets des montagnes de Norsca, il y a de nombreuses créatures qui ne s'aventurent que rarement sous la limite de la neige. Parmi elles, l'un des types les plus courants est le Troll de Glace. Les Trolls de Glace sont d'excellents pisteurs et peuvent suivre leur proie sur des centaines de kilomètres si nécessaire. Ils ne portent pas d'armes, mais se servent de leurs griffes barbelées pour découper leur proie d'un seul coup. Certains des villages nordiques situés plus profondément dans les montagnes comptent en fait de petites communautés de ces créatures primitives. Les Trolls de Glace apprécient les tendances guerrières des Nordiques, et réalisent qu'il est beaucoup plus facile de se faire apporter sa nourriture par quelqu'un que de courir après pendant des heures avant de manger. Les Nordiques emmènent les Trolls de Glace avec eux au combat, et les Maîtres des Bêtes les dirigent vers l'ennemi et essaient de les empêcher de faire quelque chose de complètement stupide. Une fois au combat, les Trolls de glace sont des adversaires dévastateurs, qui abattent les ennemis tout autour d'eux.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
6	35	15	55	45	15	20	15	15	25	10	30

Traits: Arme +9 (Griffes), Armure 2, Coriace, Dur à Cuir, Immunité (Froid), Infecté, Morsure +8, Régénération, Stupide, Taille (Grand), Vomissement, Vision Nocturne

Optionnel: Affamé, Bestial, Frénésie, Furtif (Toundra), Insensible à la Douleur, Mutation, Parasité, Résistance à la Magie



JOTUNS

Les Jotuns sont aujourd'hui la plus rare des races de Géants que l'on peut encore trouver dans le monde. Ils sont également les plus grands et les plus intelligents (si l'on peut utiliser ce mot) des Géants. On pense qu'ils sont les cousins nordiques des rares Géants Bonegrinder. Les Géants, généralement normaux, sont considérés comme une version plus primitive des Jotuns. Les "Titans du ciel" pourraient aussi être d'anciens Jotuns en fait. Une grande partie des connaissances sur les anciens Jotuns a été perdue après l'avènement du Chaos, tout comme leurs colonies. Après que les Jotuns soient tombés aux mains des forces du Chaos il y a des milliers d'années (lorsque le Chaos est arrivé pour la première fois), les Jotuns survivants se sont divisés en deux clans ou sous-races (plutôt mal organisés): les Frostjotunir (Géants du Givre) et les Uvaerjotunir (Géants des Tempêtes).

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
7	35	35	70	65	25	30	30	30	30	25	80

Traits: Arme +11, Armure 1, Bon Marcheur (Montagne), Coriace, Coups Imparable*, Force Hideuse*, Furtif (Toundra), Foulée, Grim pant, Intégrité dans le Chaos*, Taille (Enorme), Vision Nocturne

Optionnel: Affamé, Coup Puissant, Frappe Assommante, Frappe Blessante, Frappe Réactive, Infecté, Parasité, Mutation, Stupide, Taille (Monstrueuse), Souffle (Vomi d'Ivrogne), Volonté de Fer



Traits: Amphibie, Arme (Becs) +12, Belliqueux, Bestial, Constricteur, Furtif (Milieu Aquatique), Insensible à la Douleur, Morsure +10, Mutation (Couleurs Mouvantes), Pistage, Immunité (Froid), Infravision, Taille (Monstrueux), 6#Tentacules (+10), Terreur (3), Instinct de Survie*, Peau Épaisse* **Optionnel:** Coup Puissant, Frappe Blessante, Souffle (Nuage d'Encre), Coups Imparable*, Volonté de Fer

KRAKEN

Des monstres marins agressifs, cruels et très intelligents. Beaucoup pensent qu'ils sont apparentés au pieuvre des tourbières. En fait, ils sont peut-être issus des Calamars Tordus du Chaos. Mais contrairement aux calamars, qui voyagent normalement dans les profondeurs, le Kraken chasse près de la surface à la recherche des navires à attaquer. Ils ont des sens aiguisés et chassent également pendant l'hiver. Ils se déplacent sous la glace en écoutant les sons. Lorsqu'ils trouvent une proie, homme ou animal, en traversant la glace, ils utilisent leur force massive pour écraser la glace et attaquer la proie. Ils peuvent attaquer des groupes de toute taille, des navires et même des villages côtiers (s'ils peuvent les atteindre). Ils sont assez grands pour attaquer également toute autre créature marine comme les baleines. On les voit même combattre de puissantes créatures comme le Béhémot.

Le kraken atteint généralement une taille de 4 à 6 mètres de diamètre (on en a même vu de plus grandes), avec des tentacules qui s'étendent vers l'extérieur sur une distance de 6 à 7 mètres, voire plus. Cette créature semble devenir de plus en plus grande en vieillissant. Un très vieux Kraken peut être beaucoup plus grand. Le Kraken a deux yeux, hideusement humains, mais de la taille d'un boeuf. Sa chair est généralement grise, mais elle peut être de n'importe quelle couleur (beaucoup changent de couleur un peu comme les caméléons). Il possède également des centaines de becs baveux de la taille d'une assiette, qui s'étendent dans les tentacules et déchiquettent les cibles. Le Kraken possède également une énorme bouche baveuse et sifflante, semblable à celle d'un oiseau, avec de nombreuses dents pointues sur les côtés.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
12	65	-	85	80	40	50	-	15	55	-	232

YMIR

Ce sont des traqueurs très rusés, des brutes bestiales qui ne chassent que l'humain. À la différence des hommes-bêtes, les ymirs sont généralement solitaires et ne se rencontrent que pour se reproduire. Ils n'ont pas de véritable langage et communiquent par des grognements gutturaux et des grondements. Un ymir moyen mesure un peu plus de 2,10 mètres et pèse plus de 150 kg. Ils ont le corps entièrement couvert d'une épaisse fourrure blanche et embroussaillée, qui vire au jaunâtre dans la région inférieure du corps. Ils dégagent une odeur très déplaisante, un remugle de lait caillé et de viande pourrie. La plupart des ymirs ont la fourrure engluée de petits paquets de sang gelé et de parcelles de viande qu'ils arrachent et mangent lorsque la chasse est mauvaise.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	10	35	45	30	30	30	25	25	20	26

Traits: Arme +7 Armure (Fourrure) 1, Bestial, Corne +7, Étreinte Glacial, Furtif (Toundra), Grimpant, Morsure +6, Perturbant, Pisteur, Résistance (Froid), Taille (Grand), Vision Nocturne
Optionnel: Affamé, Belliqueux, Infectés, Mutation, Rage



MAMMOUTHS

Les mammouths étaient autrefois des créatures communes dans le monde de Warhammer, avant que le Slann ne rapproche la planète du soleil, réchauffant le climat et repoussant les glaces. Aujourd'hui, seuls quelques uns de ces monstres gigantesques et majestueux survivent pour errer dans le monde du nord. Le Mammouth est l'une des plus grandes créatures terrestres du monde. Descendant de l'énorme Maakil de l'époque précédant les Elfes, les Mammouths sont des monstres terrifiants contre lesquels il est difficile de lutter.

À Norsca, les Mammouths sont parfois chassés et leurs puissantes défenses sont présentées en hommage aux ambassadeurs impressionnés. Plus impressionnants encore sont les Mammouths de guerre de Norsca. Des créatures capturées alors qu'elles n'étaient que des enfants et élevées par les Norses pour les servir en temps de guerre. Les Nordiques appellent les Mammouths Hronjir, mais avec ce nom, ils veulent en fait dire les plus grands de la famille des Mammouths. On dit que les énergies changeantes des Désolations du Chaos (et en fait de la Pierre de Guerre du Norsca) ont rendu certaines de ces créatures encore plus grandes que la moyenne des membres de leur race. Ce sont généralement ces créatures qui sont recherchées pour les mammouths de guerre. Les Nordiques et les Nains nordiques sont connus pour entraîner ces bêtes et les utiliser comme Mammouths de guerre.

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
8	45	-	75	75	10	20	-	15	30	10	96

Traits: Arme + 10 (Trompe), Armure (Poiles Laineux) 3, Bon Marcheur (Toundra), Belliqueux, Bestial, Costaud, Constricteur, Corne (Défenses) +11, Immunité (Froid), Instinct de Survie*, Rage, Peau Épaisse*, Taille (Enorme), Vision Nocturne
Optionnel: Entraîné (Dressé, Monture, Guerre), Coups Imparable*, Coups Puissant, Mutation, Taille (Monstrueux)

DENTS-DE-SABRE

Les dents de sabre sont essentiellement des vestiges de l'époque froide où vivaient de nombreuses créatures puissantes. Après l'avènement d'un climat plus chaud, beaucoup de ces créatures ont disparu ou sont devenues très rares dans les régions froides du monde.

Les dents de sabre sont très similaires en taille et ressemblent aux lions et aux tigres du sud, mais elles sont plus féroces et survivent dans le climat de froid extrême. Il existe peu de tailles différentes (sous-race). Dans ce document, elles sont divisées en deux catégories. Les grands sont les plus gros félins du monde.

M	CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc	B
6	35	-	40	40	40	40	-	10	30	-	30

Traits: Arme (Griffes) +8, Belliqueux, Bestial, Bon Marcheur (Rocailleux), Bond, Foulée, Furtif, Grim pant, Instinct de Survie*, Immunité (Froid), Morsure +9, Nomade, Pisteur, Rage, Taille (Grand), Vison Nocturne

Optionnel: Entraîné (Dressé, Guerre), Coups Puissant, Frappe Blessante, Mutation, Sixième Sens, Taille (Énorme)

