

WARHAMMER - Le Jeu de Rôle Fantastique

# NORSCA – Les Terres du Nord

Profils V2 par Johannes Von Nuln (Le Grimoire)

<http://www.repurgateur.fr.tc>



Profils réalisés d'après le Tome 20 du Grimoire :  
CHAOS – Les Terres du Nord



illustration © 2004 Russ NICHOLSON pour Le Grimoire

**OLRICSTAAD, LA CAPITALE NORDIQUE**

Svein Torrson, Haut Roi de Norsca

**Profil principal**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	45%	51%	56%	51%	53%	67%	51%

**Profil secondaire**

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	5	4	0	1	0

**Compétences** : Charisme, Commandement, Comméragé, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (norsca) +10%, Evaluation, Intimidation, Langue (khazalid), Langue (norse), Langue (reikspeil), Langage secret (langage de bataille), Lire/écrire, Natation, Perception, Résistance à l'alcool.

**Talents** : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Eloquence, Etiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Orateur né, Résistance accrue, Sang-froid.

**Règles spéciales** : aucune.

**Armure** : Plastron, Jambière de cuir.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 2, jambes 1.

**Armes** : variées.

Haftagg Ulfsson, Haut Prêtre des Runes

**Profil principal**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	41%	45%	56%	53%	51%	54%	46%

**Profil secondaire**

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	5	4	2	4	0

**Compétences** : Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (histoire), Connaissances académiques (runes), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (norsca), Focalisation, Esquive, Expression artistique (conteur), Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (norse), Langue (reikspeil), Lire/écrire, Métier (forgeron), Perception, Sens de la magie, Soins.

**Talents** : Coups précis, Coups puissants, Eloquence, Etiquette, Incantations de bataille, Inspiration divine (ulric), Magie commune (divine), Magie mineure (armure aethyrique), Magie mineure (dissipation), Maîtrise (arme lourdes), Réflexes éclair, Résistance accrue.

**Règles spéciales** : aucune.

**Armure** : cape en peau de loups géants.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1.

**Armes** : Hache des Glaces (arme à 2 mains magique : lente, percutante, dégâts +3, dégâts doublés sur les créatures du Chaos).

Gnud van den Hilk, Administrateur du Comptoir Commercial

**Profil principal**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	29%	32%	44%	36%	56%	36%	53%

**Profil secondaire**

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	4	2	0	2	0

**Compétences** : Baratin, Charisme, Comméragé, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (pays perdu), Evaluation, Fouille, Langue (bretonnien), Langue (classique), Langue (norse), Langue (reikspeil), Langage secret (langage de guildes), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand) +10%.

**Talents** : Calcul Mental, Dur en affaires, Eloquence, Etiquette.

**Règles spéciales** : aucune.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : aucune.

Alrik Durakson, Maître de la Guilde des Maçons

**Profil principal**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	23%	38%	48%	45%	65%	61%	52%

**Profil secondaire**

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	3	0	1	0

**Compétences** : Charisme, Commandement, Comméragé, Conduite d'attelage, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (runes), Connaissances académiques (sciences), Connaissances générales (nains), Connaissances générales (norsca) +10%, Evaluation, Langue (khazalid), Langue (norse), Langue (reikspeil), Langage secret (langage de guildes), Lire/écrire, Marchandage, Métier (brasseur), Métier (forgeron), Métier (maçon) +20%, Perception, Sens de la magie.

**Talents** : Etiquette, Intelligent, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Talent artistique, Valeureux, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : son pendentif lui donne E +10%.

**Armure** : veste de cuir.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.

**Armes** : Marteau de taille (dégâts : BF-2, attribut : précise).

## LE BESTIAIRE NORDIQUE

### Lièvre de Norsca

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	13%	15%	30%	6%	6%	6%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	3	1	1	7	0	0	0

**Compétences** : Fuite, Perception +20%.

**Talents** :Armes naturelles, Sens aiguisés.

**Règles spéciales** : aucune.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : dents !

**Perspective d'éradication** : Très facile.

### Mammoth

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	81%	85%	20%	10%	29%	10%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	51	8	8	8	0	0	0

**Compétences** : Perception.

**Talents** :Armes naturelles, Puissance imparable, Robuste, Terrifiant.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Points d'Armures** : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1.

**Armes** : défenses, pattes, trompe.

**Perspective d'éradication** : Très difficile.

### Renard bicéphale

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	19%	25%	40%	14%	14%	4%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	8	1	2	6	0	2	0

**Compétences** : Perception +20%.

**Talents** :Armes naturelles, Sens aiguisés.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : crocs.

**Perspective d'éradication** : Facile.

### Tigre à dents de Sabre

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	48%	48%	40%	14%	29%	10%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	4	4	8	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception +20%, Pistage.

**Talents** :Armes naturelles, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : crocs, griffes.

**Perspective d'éradication** : Assez difficile.

### Vers des Neiges

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	63%	41%	30%	10%	10%	4%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	23	6	4	6	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception.

**Talents** :Armes naturelles, Effrayant.

**Règles spéciales** : aucune.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : corps ophidien, crochets.

**Perspective d'éradication** : Difficile.

### Géant Nordique

Cf. Bestiaire du Vieux Monde p92.

### Peaux Vertes

Cf. Bestiaire du Vieux Monde p94, 97 et 104.

### Troll Noir

Cf. Bestiaire du Vieux Monde p111.

### Yeti

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	51%	45%	40%	14%	29%	14%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	5	4	7	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Dissimulation, Perception.

**Talents** :Armes naturelles, Effrayant, Escalade, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : *Aura de givre* (les Yetis sont entourés d'une étrange aura dont les effets sont comparables, sans limitation de temps, au sort Froid mordant du domaine d'Ulric cf. Livre de Règles p167).

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : croc, griffes.

**Perspective d'éradication** : Difficile.

## LA MER DES GRIFFES

### Baleine Bleue

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	75%	71%	20%	29%	29%	14%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	51	7	7	4	0	0	0

**Compétences** : Natation + 20 %, Esquive, Perception.

**Talents** :Armes naturelles, Effrayant, Puissance imparable, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Points d'Armures** : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1.

**Armes** : museau.

**Perspective d'éradication** : Très difficile.

### Dragon de Mer

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	45%	45%	30%	10%	29%	10%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	4	4	6	0	0	0

**Compétences** : Natation + 10 %, Perception.

**Talents** : Acuité visuelle, Armes naturelles, Ecailles (2), Effrayant.

**Règles spéciales** : *Souffle brûlant* (idem *Souffle de feu*, cf. Bestiaire du Vieux Monde p90).

**Armure** : carapace(2).

**Points d'Armures** : tête 2, bras 2, corps 4, jambes 2.

**Armes** : crocs, griffes.

**Perspective d'éradication** : Difficile.

### Kraken

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	81%	81%	48%	6%	66%	4%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2+8	36	8	8	4	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Fouille, Natation + 20 %, Perception + 10%.

**Talents** :Armes naturelles, Sens aiguisés, Terrifiant, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0.

**Armes** : bec, tentacules.

**Perspective d'éradication** : Très difficile.

### Mégalodon

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	0%	75%	61%	40%	24%	66%	4%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	45	7	6	6	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation + 20 %, Perception + 20%.

**Talents** :Armes naturelles, Effrayant, Frénésie, Sens aiguisés, Vision nocturne, Volonté de fer.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Points d'Armures** : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1.

**Armes** : dents.

**Perspective d'éradication** : Très difficile.

### Serpent de Mer

#### Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	58%	55%	52%	6%	43%	6%

#### Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	24	5	5	4	0	0	0

**Compétences** : Déplacement silencieux, Fouille, Natation + 10 %, Perception + 20%, Pistage.

**Talents** :Armes naturelles, Combattant virevoltant, Ecailles (1), Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne.

**Règles spéciales** : cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Armure** : aucune.

**Points d'Armures** : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1.

**Armes** : corps ophidien, crochets.

**Perspective d'éradication** : Difficile.

#### Les Monstres des Abysses

Le score d'I du monstre devient sa valeur d'Ag.

**Règles spéciales** : *Puissance des Abysses* (pour chaque attaque du monstre, lancer non pas un

mais trois d10 et additionner les deux meilleurs résultats), *Invulnérabilité* (seule une arme magique ou un sort peut blesser la créature), pour les autres règles spéciales cf. le Grimoire tome 20 : Chaos, Les Terres du Nord.

**Compétences** : Natation + 20 %, Perception.

**Talents** : Armes naturelles, Puissance imparable, Terrifiant, Volonté de Fer.

**Perspective d'éradication** : Impossible.

Plus d'informations sur le Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)