

## Épisode 1.

### - Les pillars du nord – profil Berserk norse -

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	40	30	25	30	25

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

**Compétences** Connaissance générale (Norsca), Intimidation, Langue (norse), Natation, Résistance à l'alcool.

**Talents** :Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sur ses gardes.

**Dotations** : Armure légère : (veste de cuir – bras 1, corps 1). Armes: Arme à 2 mains ou lance et Bouclier. Arc court pour ceux sur drakkars.

-----note-----  
Ils ont ordre de causer le maximum de dégâts, de tuer et piller pour créer une diversion. Laquelle, ils n'en savent pas plus si l'un d'eux est capturé. Leur chef a fait exprès de choisir des guerriers ignorant le Reikspiel pour éviter qu'ils soient trop bavards en cas de capture. Leur chef est Woden Hurstson.

## Épisode 2.

### - Albrecht Van Seegluck. – Politicien -

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	38	30	32	38	57	56	55

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	1

**Compétences** : charisme, commérage +10%, Commandement, connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Pays Perdu), Connaissances générales (Norsca), évaluation, Équitation, équitation, Fouille, langue (norse, reikspiel), Langage secret (langage de guilde), Lire/écrire, Métier (marchand), Marchandage, Perception.

**Talents** : Dur en affaires, calcul mental, Sociable, Intrigant.

**Dotations** : habits de velours noir (avec emblème Marienburg), 100 Co (poche secrète du manteau), une épée, bagues serties de pierres précieuses (valeurs 100 co/bague !).

-----note-----  
Albrecht est né dans une bonne famille bourgeoise, affiliée aux Rothermuur (voir Marienburg à vau-l'eau). Jeune bourgeois, il s'est révélé doté d'un grand esprit d'initiative et a su placer son capital exactement là où il le fallait. Devenu marchand, ses coups de maîtres il les a réalisés grâce au hasardeux mais lucratif commerce avec la Norsca. Désormais bien assis socialement, il aspire à devenir plus qu'un notable de Marienburg, un des hommes clefs.

*Connaissant les mœurs du Nord, Albrecht porte ostensiblement l'épée. En Norsca, il est difficile d'être écouté quand on n'est pas armé.*

## Épisode 3.

### - Hugues Faufrais – Capitaine de navire.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	46	41	46	45	40	41	38

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

**Compétences** : Canotage, Commandement, Commérage, Connaissance générale (Bretonnie, Norsca) Déplacements silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (bretonnien, norse, reikspiel), Marchandage, Métier (charpentier naval), Natation, Perception, Résistance à l'alcool

**Talents** : Code de la rue, dur à cuire, combattant virevoltant, Grand voyageur, résistance aux maladies, Maîtrise (armes d'escrime)

**Dotations** : rapière, veste de cuir ,atour clinquants.

-----note-----  
D'abord contrebandier malchanceux, Hugues se trouva contraint de travailler sous les ordres du terrible pirate Roberts. Ce dernier dénoncé aux autorités et pendu, Hugues parvint à changer de vie. Mais l'air du grand large l'avait saisi, aussi mit-il ses talents au profit de la marine marchande, sachant mieux que quiconque éviter les corsaires et autres fléaux des mers, quitte à traiter avec eux s'il le faut.

## Épisode 4.

### - Olaf Nordenstern. – Jarl agressif -

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57	48	35	35	47	47	46	51

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	3	4	0	0	0

**Compétences** : charisme, canotage +10%, Commandement, Comméragé, équitation, évaluation, , Connaissances (Empire & Norsca), Intimidation, Langage (norse, reiksel), Lire/écrire ( !), Marchandage, Natation, Navigation, Perception, Résistance à l'alcool.

**Talents** : éloquence, Intrigant, Maîtrise armes lourdes, Menaçant, Orateur né, Sur ses gardes.

**Dotations** : armure : cotte de maille, armes : épée, épée à deux mains, hache, dague. Moults richesse et guerriers

-----note-----

Olaf Nordenstern est un Jarl tellement ambitieux qu'il ne se contente pas de toucher les subsides de l'Empire pour espionner son Haut Roi. Il a trouvé que s'allier à Woden Hurston pouvait lui rapporter très gros. Il n'a pas encore réalisé que pour arriver à ses fins Woden le trahirait sans remords.

### - Törn Dorgson. Représentant du Haut Roi. -

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
75	66	56	63	65	26	51	36

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	5	6	4	0	0	0

**Compétences** : charisme, canotage +10%, Commandement, Comméragé, équitation, évaluation, esquive, Résistance à l'alcool, Connaissances (Empire & Norsca), Intimidation, Langage (norse, reiksel), Natation, Navigation, Perception.

**Talents** : Coups précis, Coups puissants, Réflexes éclairs, Lutte, Frénésie, Maîtrise armes lourdes, Maîtrise armes de jet, Maîtrise fléau, Menaçant, Parade éclair, Sur ses gardes, Résistance accrue, Tir en puissance, Grand voyageur.

**Dotations** : Armure (cotte de maille), tout un tas d'armes et de cicatrices, peau de loup.

-----note-----

Vieux guerrier qui a livré plus d'un combat contre des Hommes ou contre le Chaos, il s'est fait une philosophie de l'existence simple et efficace : l'homme est un orque pour l'homme. Il ne croit plus qu'en une seule chose : le Haut Roi. Pour lui, cela reste le symbole même de la Norsca. Tant pis si l'actuel Haut Roi est loin de ce qu'il souhaiterait. Dorgson a appris à s'accommoder des restes.

## Épisode 5

### -Woden Hurstson –Jarl machiavélique-

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56	55	41	44	46	48	45	54

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

**Compétences** : charisme, canotage, Commandement +10%, Comméragé, équitation, évaluation, , Connaissances (Empire & Norsca), Intimidation, Langage (norse, reiksel), Lire/écrire (!) ,Marchandage, Natation +10%, Navigation +10%, Perception. Résistance à l'alcool.

**Talents** : éloquence, Intrigant, Maîtrise armes lourdes, Menaçant, Orateur né, Sur ses gardes,.

**Dotations** : Armure cotte de mailles, épée de tout types, richesse d'un Jarl (Drakkar, guerriers, etc.).

-----note-----  
 Woden ne désire qu'une chose : devenir le maître incontesté de toute la Norsca. Pour cela il a établi un plan en trois phases : créer un casus belli entre Marienburg et la Norsca, créer un casus belli entre son Roi et le Haut Roi, puis sauver « héroïquement » sa nation de la catastrophe. Il est prêt à tout, et c'est peu de le dire.

### Les gardes de Woden– Bad guys-

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	40	30	25	30	25

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

**Compétences** Connaissance générale (Norsca), Intimidation, Langue (norse), Natation, Résistance à l'alcool.

**Talents** :Frénésie, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sur ses gardes.

**Dotations** : Armure légère : (veste de cuir – bras 1, corps 1). Armes: Arme à 2 mains ou lance et Bouclier. Arc court. Casque à cornes (tête)

-----note-----  
 Guerriers typiques de Norsca, la fidélité est pour eux un maître mot. Ils combattront pour leur Jarl jusqu'à leur dernier souffle. La justice n'est pas leur objectif, une mort glorieuse si !

## Épisode 7.

### Tald Dersson –vieux skald -.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	35	33	30	45	63	48	55

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

**Compétences** : Baratin, Charisme, Commandement, Comméragage, Connaissance académiques (histoire), Connaissance générales (Empire, Norse)+10%, Dissimulation, Évaluation, Expression artistique (skald), Langue (Norse), Langue (reikspiel), Lire et écrire, Marchandage, natation, Perception +10%.

**Talents** : Éloquence, étiquette, orateur né, maîtrise armes lourdes (ah, la Norsca), linguistique

**Dotations** : Vêtement de qualité, harpe, broche d'or et d'argent, des runes tissées dans le vêtement (octroyant +1 PA partout sauf tête).

-----note-----

Tald est probablement ce que l'on peut faire de plus érudit à Swerborg. Ce vieil homme a emmagasiné dans sa mémoire plus d'histoires, de légendes et de hauts faits que les PJs ne gagneront de points d'expérience de toute leur vie d'aventurier. Tald est très soucieux depuis que l'on a essayé de voler la Dent de Skroll, chose qui n'avait jamais été tenté de mémoire d'hommes. Il craint que ce soit là le signe de malheurs à venir et il aimerait voir la dent une dernière fois avant de mourir, pour se rassurer. Or, le Roi l'a mise sous bonne garde.

### Gord Trönson–charpentier malheureux -.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	30	41	40	53	36	33	39

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4	0	0	0

**Compétences** : Comméragage, Conduite d'attelage, évaluation, langage secret (charpentier de drakkar), langue (norse, reikspiel), Marchandage, Métiers (charpentier, sculpteur sur bois), Perception.

**Talents** : Dur en affaires, talent artistique, Maîtrise (armes lourdes).

**Dotations** : doit tout au Jarl Woden Hurstson

-----note-----

Dire que les affaires de Gord était moribonde, c'était dévoiler un secret de polichinelle. Il doit son salut financier à Woden Hurstson, lequel a mis a contribution ses talents de sculpteur sur bois : réaliser une imitation de la Dent de Skroll. Suite aux derniers événements, Gord se sent plutôt nerveux.

## Épisode 10.

### - Tröd Wulsfon.-Ulfwerener dévoué à Woden-

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	56	56	53	65	26	51	36

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

**Compétences** : charisme, canotage, Déplacement silencieux, esquive, Résistance à l'alcool, Connaissance (Norsca), Intimidation +10%, Langage (norse, reiksel, Maraudeur), Natation Perception +10%, Pistage, Survie  
**Talents** : Camouflage rural, Coups puissants, Lutte, Frénésie, Maîtrise armes lourdes, Maîtrise armes de jet, Menaçant, Sur ses gardes, Grand voyageur.

**Dotations** : Armure (cotte de maille), tout un tas d'armes.

-----note-----

Tröd veut récupérer la dent de Skroll, mythique relique de on peuple étrange, celui des hommes loups, les Ulfwereners. Tröd n'a guère de scrupules, encore moins de conscience et est toujours prêt au pire. Il ne réalise même pas que cela le conduira à sa perte.

En tant qu'Ulfwerener il peut devenir un loup. Soyons Gothique ! Faites en un magnifique Loup-Garou sur deux pattes (Le fait de porter longtemps la Dent de Skroll a un drôle d'effet sur ceux de son espèce). Gardez lui toutes ses carac, sauf Ct à 0% et Int à 14%, offrez lui +1 A et +10 B, ainsi que Armes naturelles et sens aiguisés. Il est évidemment frénétique sous cet aspect. Une arme normale peut le tuer.

## Épisode 11.

**Pour les Maraudeurs du Chaos prendre Pillard de l'épisode 1 ou se référer au Bestiaire du Vieux Monde p 101 et 102.**