



# • BESTIAIRE NORSCA •

Réalisé par Andrew Brockhouse, traduit par Jérôme Tilman & Nicolas Viard

Dans le froid nord du monde de Warhammer se trouve le pays de Norsca. Les nordiques sont une race de combattants et n'aiment rien plus qu'un bon combat. Quand ils ne font pas de raids sur le vieux monde, ils passent leur temps à boire et à se battre entre eux. Ils ne craignent pas la mort - cela les conduit à réaliser des actions héroïque ou stupides au combat qu'un homme ordinaire n'oserait pas essayer.

## • THRALL •

Thrall est le nom donné aux ennemis des nordiques capturés lors de raids. Ils sont forcés d'accomplir des actes pour leurs ravisseurs avant d'être relâchés. Ils sont équipés de grossières Armes de jets. Le Thrall est le plus bas rang à Norsca.

	Thrall
Points de vie	4
Mouvement	4
Capacité combat	3
Capacité de tir	5+
Force	2
Endurance	3
Armure	-
Initiative	3
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	35

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Thrall	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

### Thrall

Armés de lance-pierres (F 1).

## • DESTRIER NORDIQUE •

Les nordiques ont élevés des chevaux pour vivre dans le climat froid de Norsca. Ces chevaux sont appelés Destrier Nordique. Ce sont des animaux qui ont beaucoup de cran, et il faut une grande habileté pour en contrôler un.

	Destrier Nordique
Points de vie	5
Mouvement	8
Capacité combat	3
Capacité de tir	-
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	3
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	45

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Destrier Nordique	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

### Destrier Nordique

Les Destrier Nordique peuvent être montés par des Maîtres d'Animaux nordiques, des Chasseurs Nordiques, des Valkyries, des Guerriers Nordiques, des Huscarls et des Vikings.

## • MAÎTRES D'ANIMAUX NORDIQUES •

Les maîtres d'animaux ont passé une grande partie de leur vie dans la nature, tentant de connaître les différents animaux qui existent. Au fil des années, les animaux apprennent à connaître le maître d'animaux et il peut les appeler pour l'assister au combat.

	Maître d'animaux
Points de vie	10
Mouvement	4
Capacité combat	4
Capacité de tir	4+
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	3
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	50

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maître d'animaux	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### Maître d'animaux nordique

Haches de Jet (F 3).

### Maître d'animaux (nordique)

Un maître d'animaux est accompagné dans le combat par plusieurs bêtes qu'il a entraîné au fil des ans. Quand un maître d'animaux est placé sur le plateau, lancez d'abord 1D6 pour voir quelles bêtes l'accompagnent. Placez les bêtes en premier.

- 1D3 Loups
- 1D3 Grands loups
- 1D3 Loups funestes
- 1 Ours polaire
- 1 Troll des neiges
- Relancez et ajoutez 1 au nombre de bêtes qui apparaissent.

## • HOMME-LOUP •

Les Hommes-Loups sont des hommes qui ont été mordu par des loups infectés par des pierres maudites. Les Hommes-Loups ont la capacité de se changer en loups et de redevenir humains,

mais malheureusement ils n'ont pas le contrôle de leurs transformations.

	Homme	Loup
Points de vie	10	3
Mouvement	4	9
Capacité combat	4	3
Capacité de tir	4+	-
Force	3	4
Endurance	3	3
Armure	-	-
Initiative	3	4
Attaques	1	1
Dommages	1D6	1D6
Or	40	60

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Homme	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Loup	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

### Homme

Transformation.

### Loup

Nourriture; Frénésie 6+; Attaques Groupées.

### Nourriture

Les Loups mangent le cadavre de leurs victimes après le combat. Si un Loup tue un Guerrier qui n'est pas soigné dans le même tour il arrêtera de combattre et dévorera le corps. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1 le Loup commence à manger le cadavre du Guerrier. Pendant le prochain tour il ne bougera pas et il n'attaquera pas un Guerrier mort qui a été dévoré par un loup ne peut pas être régénéré.

### Transformation

Au début de la phase des monstres, lancez 1D6 et ajoutez le nombre de morts de ce combat. Si le nombre est égal ou supérieur à 7, alors le monstre se transforme soit en loup soit en homme. Lancez pour chaque Homme-Loup séparément.



## • CHASSEURS NORDIQUES •

Les Chasseurs Nordiques sont des experts scouts. Ils sont habiles dans la fabrication d'arcs qu'ils utilisent pour chasser leur nourriture pour le village. Il est courant pour un Chasseur Nordique de partir à la chasse pendant des semaines entières.

### Chasseur Nordique

Points de vie	6
Mouvement	4
Capacité combat	3
Capacité de tir	3+
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	3
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	80

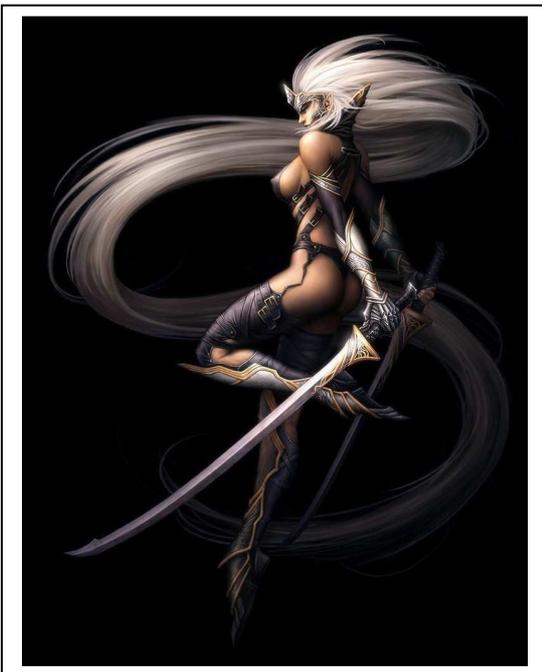
CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chasseur Nordique	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

**Chasseur Nordique**  
Armés d'arcs (F 3).

	Valkyrie	Chef Valkyrie
Points de vie	10	18
Mouvement	5	5
Capacité de combat	4	4
Capacité de tir	4+	3+
Force	3	3
Endurance	3 (4)	3 (4)
Armure	1	1
Initiative	5	6
Attaques	1	2
Dommages	1D6	1D6
Or	60	300

	Héroïne Valkyrie	Reine Valkyrie
Points de vie	29	35
Mouvement	5	5
Capacité de combat	5	6
Capacité de tir	2+	1+
Force	4	4
Endurance	4 (6)	4 (6)
Armure	2	2
Initiative	7	9
Attaques	3	4
Dommages	2D6	3D6
Or	800	1350

## • VALKYRIES •



De nombreuses femmes nordiques abandonnent leur traditionnel niveau dans la société nordique et rejoignent les Valkyries - femmes guerrières qui consacrent leur vie au service de Khanes. Ce sont des combattantes agiles et rapides.

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Valkyrie	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Chef										
Valkyrie	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Héroïne										
Valkyrie	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Reine										
Valkyrie	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

**Valkyrie**  
Esquive 6+.

**Chef Valkyrie**  
Objet Magique; Esquive 6+.

**Héroïne Valkyrie**  
Objet Magique; Arme Magique; Esquive 5+.

**Reine Valkyrie**  
Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique; Esquive 5+.

• **GUERRIERS NORDIQUES** •

Les nordiques sont de gros hommes bien charpentés avec pleins de muscles qui aiment se battre. Ils ont de longs cheveux torsadés en nattes.

	<b>Serviteur</b>	<b>Chef Nordique</b>
<b>Points de vie</b>	12	20
<b>Mouvement</b>	4	4
<b>Capacité de combat</b>	4	4
<b>Capacité de tir</b>	4+	3+
<b>Force</b>	3	4
<b>Endurance</b>	3 (4)	3 (5)
<b>Armure</b>	1	2
<b>Initiative</b>	3	4
<b>Attaques</b>	1	2
<b>Dommages</b>	1D6	2D6
<b>Or</b>	60	350

	<b>Général Nordique</b>	<b>Roi Nordique</b>
<b>Points de vie</b>	35	40
<b>Mouvement</b>	4	4
<b>Capacité de combat</b>	5	6
<b>Capacité de tir</b>	2+	1+
<b>Force</b>	4	5
<b>Endurance</b>	4 (7)	4 (8)
<b>Armure</b>	3	4
<b>Initiative</b>	5	6
<b>Attaques</b>	3	4
<b>Dommages</b>	3D6	4D6
<b>Or</b>	900	1600

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Serviteur	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Chef	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Général	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Roi	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

**Serviteur**

-

**Chef Nordique**

Objet Magique.

**Général Nordique**

Insensibilité 1; Objet Magique; Arme Magique.

**Roi Nordique**

Insensibilité 2; Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique.

• **HUSCARL** •

Un Huscarl a la responsabilité de défendre son village des attaques pendant que les autres nordiques sont partis à l'aventure. Ils ont habituellement des capacités de combattants et sont experts en Armes de jet pour harceler l'ennemi avant l'invasion.

	<b>Huscarl</b>
<b>Points de vie</b>	9
<b>Mouvement</b>	3
<b>Capacité de combat</b>	4
<b>Capacité de tir</b>	4+
<b>Force</b>	3
<b>Endurance</b>	3 (4)
<b>Armure</b>	1
<b>Initiative</b>	2
<b>Attaques</b>	1
<b>Dommages</b>	1D6
<b>Or</b>	90

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Huscarl	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

**Huscarl**

Javelots (F 3).

• **BRISEUR DE SERMENT** •

Les nordiques qui ont commis un crime sont exclus de la société normale. Ils vivent très loin des campements nordiques. Parfois, on leur donne une chance de redevenir eux-mêmes en combattant.

**Briseur de Serment**

<b>Points de vie</b>	8
<b>Mouvement</b>	4
<b>Capacité de combat</b>	4
<b>Capacité de tir</b>	4+
<b>Force</b>	4
<b>Endurance</b>	3 (4)
<b>Armure</b>	1
<b>Initiative</b>	4
<b>Attaques</b>	1
<b>Dommages</b>	1D6
<b>Or</b>	90

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Briseur de Serment	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

**Briseur de serment**

-

## • VIKINGS •

Les Vikings se vantent d'être les plus grands guerriers du monde. Ils n'aiment rien plus qu'un bon combat, excepté bien évidemment boire. Des hordes de vikings voguent souvent vers le continent et détruisent de petits villages. Là, ils violent les femmes et volent les trésors qu'ils peuvent trouver.

	Viking	Chef Viking
Points de vie	11	13
Mouvement	4	4
Capacité de combat	5	5
Capacité de tir	3+	3+
Force	4	5
Endurance	4 (5)	4 (5)
Armure	1	1
Initiative	4	5
Attaques	1	2
Dommages	1D6	1D6
Or	150	230

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Viking	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Chef viking	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

### Viking

Haches de Jet (F 4).

### Chef viking

Haches de Jet (F 5).



## • EINHERJAR •

Les Einherjar sont de grands guerriers nordiques qui reviennent du futur pour aider leurs compagnons nordiques au combat. Leurs capacités ont été accrues par les dieux, les rendant très difficiles à tuer.

	Einherjar	Chef Einherjar
Points de vie	12	20
Mouvement	4	4
Capacité de combat	7	8
Capacité de tir	2+	2+
Force	4	4
Endurance	4 (5)	4 (6)
Armure	1	2
Initiative	6	7
Attaques	1	2
Dommages	1D6	2D6
Or	150	500

	Général Einherjar	Roi Einherjar
Points de vie	30	40
Mouvement	4	4
Capacité de combat	9	10
Capacité de tir	1+	A
Force	4	5
Endurance	4 (7)	4 (8)
Armure	3	4
Initiative	8	9
Attaques	3	4
Dommages	3D6	4D6
Or	1400	2300

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Einherjar	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
Chef	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
Général	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Roi	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

### Einherjar

Régénération 1D3.

### Chef Einherjar

Objet Magique; Régénération 1.

### Général Einherjar

Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique; Régénération 1.

### Roi Einherjar

Armure Magique; Objet Magique x 2; Arme Magique; Régénération 2.

## • ULFJARL •

Les Ulfjarl sont des Hommes-Loups qui ont appris à contrôler leurs transformations et peuvent arrêter à mi-chemin. Ils préfèrent utiliser ce moyen pour combattre, qui leur donne maniabilité d'un homme et la férocité d'un loup.

	Ulfjarl
Points de vie	12
Mouvement	6
Capacité de combat	4
Capacité de tir	6+
Force	5
Endurance	4
Armure	-
Initiative	8
Attaques	2
Dommages	1D6
Or	290

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ulfjarl	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### Ulfjarl

Peur 5; Frénésie 5+.

## • OURS POLAIRE •

Les Ours Polaires sont les cousins des ours que l'on trouve dans le Vieux Monde. Ils ont une épaisse couche de fourrure blanche pour les protéger du très grand froid de Norsca.

	Ours Polaire
Points de vie	15
Mouvement	6
Capacité de combat	3
Capacité de tir	-
Force	4
Endurance	4
Armure	-
Initiative	3
Attaques	2
Dommages	2D6
Or	400

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ours polaire	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

### Ours polaire

-

## • CHAMANES NORDIQUES •

Les Chamanes nordiques sont habillés de haillons, des hommes débraillés qui portent des ceintures ornées d'oiseaux morts, de petits animaux morts et toutes sortes d'objets étranges et écœurants. Quand ils se battent, leur bouche écume et leurs yeux deviennent sauvages. Ils bondissent en scandant de toute leur voix.

	Chamane Nordique	Champion Chamane Nordique
Points de vie	8	15
Mouvement	4	4
Capacité de combat	3	3
Capacité de tir	4+	4+
Force	3	4
Endurance	4	4
Armure	-	-
Initiative	4	4
Attaques	1	1
Dommages	1D6	2D6
Or	420	1200

	Maître Chamane Nordique	Seigneur Chamane Nordique
Points de vie	24	30
Mouvement	4	4
Capacité de combat	4	4
Capacité de tir	3+	3+
Force	4	4
Endurance	4	4
Armure	-	-
Initiative	5	6
Attaques	2	3
Dommages	3D6	3D6
Or	2190	3250

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chamane	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Champion	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Maître.	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Seigneur	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### Chamane Nordique

Magie de Glace 1; Peur 4; Haine de Tout; Objet Magique; Résistance Magique 6+.

### Champion Chamane Nordique

Magie de Glace 2; Peur 4; Haine de Tout; Objet Magique; Résistance Magique 6+; Arme Magique.

### Maître Chamane Nordique

Magie de Glace 3; Peur 4; Haine de Tout; Objet Magique x 2; Résistance Magique 5+; Arme Magique.

### Seigneur Chamane Nordique

Magie de Glace 4; Peur 4; Haine de Tout; Objet Magique x 3; Résistance Magique 5+; Arme Magique.

## • GARDES DU DESTIN •

Les gardes du destin sont les plus mortels des Guerriers Nordiques. Au combat, ils ne pensent pas aux conséquences de leurs actions, chargeant leurs plus proches ennemis, que ce soit un goblin ou un dragon.

	Garde du Destin	Chef Garde du Destin
<b>PDV</b>	20	23
<b>Mouvement</b>	6	6
<b>Capacité de combat</b>	3	4
<b>Capacité de tir</b>	-	-
<b>Force</b>	6	6
<b>Endurance</b>	4	4
<b>Armure</b>	-	-
<b>Initiative</b>	6	7
<b>Attaques</b>	3	4
<b>Dommages</b>	1D6	2D6
<b>Or</b>	450	900

	Général Garde du Destin	Roi Garde du Destin
<b>PDV</b>	32	40
<b>Mouvement</b>	6	6
<b>Capacité de combat</b>	5	6
<b>Capacité de tir</b>	-	-
<b>Force</b>	6	7
<b>Endurance</b>	4	4
<b>Armure</b>	-	-
<b>Initiative</b>	8	9
<b>Attaques</b>	5	6
<b>Dommages</b>	3D6	4D6
<b>Or</b>	1500	2000

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Garde	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Chef	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Général	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Roi	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

### Garde du Destin

Epuisement; Immunisé à la Peur.

### Chef Garde du Destin

Epuisement; Immunisé à la Peur; Objet Magique.

### Général Garde du Destin

Epuisement; Immunisé à la Peur; Objet Magique; Arme Magique.

### Roi Garde du Destin

Epuisement; Immunisé à la Peur; Objet Magique x 2; Arme Magique.

### Epuisement

A cause des actions imprudentes des Gardes du Destin, ils peuvent être épuisés. A la fin de chaque tour, lancez 1D6 pour chaque Garde du Destin qui attaque. Sur un résultat de 1, il perd 1 point de vie sans modificateurs du à l'épuisement.

## • PRETRES DES RUNES •

Certains Nordiques reçoivent des visions de runes lorsqu'ils sont jeunes. S'ils comprennent la signification de ces runes et apprennent comment les utiliser, ils deviendront Prêtres des Runes. Les Prêtres des Runes ont la capacité d'invoquer le pouvoir des runes pour aider leurs camarades au combat.

	Rêveur de Runes	Chercheur de Runes
<b>PDV</b>	10	20
<b>Mouvement</b>	4	4
<b>Capacité de combat</b>	3	4
<b>C de tir</b>	4+	4+
<b>Force</b>	3	4
<b>Endurance</b>	4	5
<b>Armure</b>	-	-
<b>Initiative</b>	4	5
<b>Attaques</b>	1	2
<b>Dommages</b>	1D6	2D6
<b>Or</b>	500	1000

	Maître des Runes	Demi-Dieu
<b>PDV</b>	30	40
<b>Mouvement</b>	4	4
<b>Capacité de combat</b>	5	6
<b>C de tir</b>	3+	2+
<b>Force</b>	4	5
<b>Endurance</b>	5	6
<b>Armure</b>	-	-
<b>Initiative</b>	5	6
<b>Attaques</b>	3	4
<b>Dommages</b>	3D6	3D6
<b>Or</b>	2000	3000

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Rêveur runes	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Chercheur	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Maître	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Demi Dieux	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

### Rêveur de Runes

Invocation de Runes 1; Objet Magique.

### Chercheur de Runes

Invocation de Runes 2; Objet Magique; Arme Magique.

### Maître des Runes

Invocation de Runes 3; Objet Magique x 2; Arme Magique.

### Demi-Dieu

Invocation de Runes 4; Objet Magique x 3; Résistance Magique 6+; Arme Magique.

### Invocation de runes

Les prêtres de runes nordiques ont le pouvoir d'utiliser des runes. Au début de chaque tour, lancez 1D6 sur le tableau des runes des prêtres de runes pour déterminer quelles runes il invoque. Toute les troupes peut avoir un certain nombre de rune sur eux excepté les monstres (ex : Ours Polaire, Jotunn etc.). Quand un prêtre de runes utilise une rune, il choisit un groupe de Nordique au hasard (ex : Guerrier Nordique, Viking, etc.) et leur applique les effets de la rune. Toutes les figurines du groupe sont affectées de la même façon. Un groupe de Nordique peut avoir plus d'une rune invoquée sur lui pendant la bataille. Les effets des runes se terminent quand tout le groupe est tué.

### Runes des prêtres de runes

Quand un prêtre de runes nordique est nécessaire pour utiliser le pouvoir d'une rune, lancez 1D6 sur le tableau suivant pour déterminer quelle sorte de rune il invoque.

- 1-2 Rune Commune
- 3-5 Rune des Arcanes
- 6 Rune de Pouvoir

### Runes Communes

#### 1 Rune de Rapidité

Les sens du Monstre sont développés. Il gagne +1 en Initiative.

#### 2 Rune de Vitesse

Le Monstre peut bouger plus vite et gagne +1 en Mouvement.

#### 3 Rune de Chasse

La vue du Monstre devient plus perçante. Il gagne +1 en Capacité de Tir.

#### 4 Rune de Gloire

Cette rune confère à sa cible la capacité de devenir un meilleur combattant. Le Monstre gagne +1 en Capacité de Combat.

#### 5 Rune de Force

Les muscles du monstre ondulent et s'élargissent. Il gagne +1 en Force.

#### 6 Rune de protection

Cette rune durcit la peau du Monstre, lui donnant +1 en Endurance.

### Runes des Arcanes

#### 1 Rune de Peur

Cette rune crée une illusion de Monstre effrayant autour de sa cible. Celle-ci a peur 5. Les Guerriers doivent immédiatement faire un test de peur. Si ils échouent, ils ont peur du Monstre ciblé.

#### 2 Rune d'Habilité

La rune améliore l'habileté du Monstre. Il gagne +1 à tout ses jets pour toucher, que ce soit en corps à corps ou à distance.

#### 3 Rune de Combat

Cette rune améliore les Attaques du Monstre de +1, le rendant plus mortel.

#### 4 Rune de Régénération

Le corps du Monstre peut se guérir lui-même. Le Monstre gagne la capacité *Régénération* 1.

#### 5 Rune d'Armement

Le Monstre gagne un Dé de Dommages supplémentaire.

#### 6 Rune de Vie

Le monstre se sent Régénéré. Ses Points de Vie sont totalement retrouvés!

### Runes de Pouvoir

Une Rune de Pouvoir est utilisée par un Prêtre de Runes lui-même. Elle lui permet de lancer un Sort de Magie de Glace supplémentaire au début de la phase des Monstres. Un Prêtre de Runes Nordique ne peut avoir qu'une seule Rune de Pouvoir. S'il en reçoit une autre, relancez sur le tableau des Runes des Prêtres de Runes.

### • YETI •

Les yetis vivent dans les grottes des montagnes de Norsca. Ils se montrent rarement aux hommes, mais quand ils le font, c'est pour les tuer et les ramener dans leurs grottes, avant de les manger.

	<b>Yeti</b>
<b>Points de vie</b>	20
<b>Mouvement</b>	6
<b>Capacité de Combat</b>	4
<b>Capacité de tir</b>	6+
<b>Force</b>	4
<b>Endurance</b>	4
<b>Armure</b>	-
<b>Initiative</b>	3
<b>Attaques</b>	2
<b>Dommages</b>	2D6
<b>Or</b>	550

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Yeti	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

#### Yeti

Peur 5; Etreinte 6 +.

#### *Etreinte n+*

Certains Monstres ont des immense bras qu'ils peuvent utiliser pour saisir leur ennemis et les comprimer jusqu'à la mort. Quand un Monstre avec l'habilité *Etreinte* attaque, si il obtient un score de n+ pour toucher, il saisira le Guerrier dans ses bras au lieu de causer les dommages normaux. Lancez 1D6 et ajouter la Force des Monstre. Le guerrier perd ce nombre de points de vies, sans modificateur d'Endurance ou d'Armure. De plus, si les dommages causés sont le maximum possible, le Monstre a réussi a casser un des bras du Guerrier (déterminer aléatoirement lequel). Si c'est le bras d'arme du Guerrier alors il ne peut plus combattre jusqu'à ce qu'il soit soigné pour 1D6 x 50 pièces d'Or. Si le Guerrier a ses deux bras cassés alors il ne peut plus rien faire excepté se déplacer jusqu'à ce qu'il soit soigné. Si le monstre broie bras qui est déjà cassé, le Guerrier subit immédiatement 1D6 blessures supplémentaire non modifiées et il doit être soigné pour 1D6 x 100 pièces d'Or.

### • LOUP-GAROU •

Les loups-garous ont été entachés par des pierres maudites et différent des loups normaux. Ils trouvent un grand plaisir à chasser et à tuer les autres créatures. Ils ont d'incroyables griffes acérées qui déchirent la chair et cassent net les os.

	<b>Loup-garou</b>
<b>Points de vie</b>	9
<b>Mouvement</b>	10
<b>Capacité de combat</b>	5
<b>Capacité de tir</b>	-
<b>Force</b>	4
<b>Endurance</b>	4
<b>Armure</b>	-
<b>Initiative</b>	7
<b>Attaques</b>	2
<b>Dommages</b>	2D6
<b>Or</b>	700

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Loup-garou	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

#### Loup-garou

Frénésie Mortelle; Frénésie 5+.

### **Frénésie Mortelle**

Quand un loup-garou sait qu'il va mourir, il sombre dans une rage incontrôlable. Il envoie un coup à toutes les figurines qui lui sont adjacentes, qu'elles soient amies ou ennemies. Faites un jet pour toucher pour chaque figurine avec un modificateur de -1. Chaque figurine qui subit des dommages les résout normalement.

## **• TROLL DE NEIGE •**

Les Trolls de Neige sont d'excellents pisteurs et peuvent suivre leurs proies pendant plus de cent miles si c'est nécessaire. Ils ont de mauvaises griffes acérées qui peuvent trancher leurs proies d'une seule entaille. Les Trolls de Neige excellent au combat et une fois au combat, ils sont dévastateurs.

	<b>Troll de neige</b>
<b>Points de vie</b>	25
<b>Mouvement</b>	6
<b>Capacité de combat</b>	4
<b>Capacité de tir</b>	6+
<b>Force</b>	5
<b>Endurance</b>	4
<b>Armure</b>	-
<b>Initiative</b>	1
<b>Attaques</b>	3
<b>Dommages</b>	2D6
<b>Or</b>	850

<b>CC Adverse</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Troll	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### **Troll de neige**

Peur 6; Frénésie 6+; Régénération 2\*.

*\* Un troll de neige ne peut pas se régénérer quand sa chair à été brûlée, soit par un feu normal ou par une Arme Magique.*

## **• JOTUNN •**

Un Jotunn est un Guerrier Nordique très grand, plus grand qu'un Géant. Malgré cela, un Jotunn est plus intelligent qu'un Géant, préférant juste arracher les entrailles de ceux qui l'approchent.

	<b>Jotunn</b>
<b>Points de vie</b>	58
<b>Mouvement</b>	7
<b>Capacité de combat</b>	5
<b>Capacité de tir</b>	3+
<b>Force</b>	7
<b>Endurance</b>	6 (10)
<b>Armure</b>	4
<b>Initiative</b>	3
<b>Attaques</b>	4
<b>Dommages</b>	4D6
<b>Or</b>	2400

### **CC Adverse**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Jotunn	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

### **Jotunn**

Peur 11; Impassibilité 5+; Insensibilité 8; Grand Monstre; Coup Puissant; Jamais Bloqué; Jet de Pierre (F 5, une à la fin de chaque phase des Monstres).

### **Coup Puissant**

Un Jotunn est extrêmement grand et fort. Quand il attaque un Guerrier, l'attaque se poursuit sur la case suivante. Traitez cette capacité comme un coup mortel, sauf que le Guerrier ne doit pas forcément être tué pour que le Jotunn continue son coup.



## • MAMMOUTH •

Le Mammouth est une des plus grande créature du monde de Warhammer. Il a une peau très épaisse et une fourrure blanche qui le protège du froid Ses énormes défenses peuvent embrocher quiconque a sa portée et il peut tuer un homme normal en quelque seconde en le piétinant. La Tour de Combat sur Mammouth de Guerre consiste en une petite tour montée sur le dos du Mammouth. A l'intérieur de la tour se trouvent un petit nombre de Guerriers Nordiques avec des Armes de jet. Ils y a des petites fentes pour qu'ils voient leurs ennemis tout en restant protégés à l'intérieur de la tour.

	Mammouth	Tour de Combat
Points de vie	60	20
Mouvement	8	-
Capacité de combat	3	-
Capacité de tir	-	-
Force	7	-
Endurance	6 (9)	6
Armure	3	-
Initiative	1	-
Attaques	4	-
Dommages	4D6	-
Or	2500	250

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mammouth	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

### Mammouth

Impassibilité 5+; Insensibilité 6; Grand Monstre; Sauvagerie; Terreur 11; Piétinement 4.

### Tour de Combat

Les Guerriers ne peuvent pas attaquer la tour de combat excepté avec des sorts ou des Armes de jet. Si la Tour de Combat est détruite, tous les Guerrier Nordique tombe du Mammouth, placez les sur une case adjacente, en déplaçant les figurines sur le passage si c'est nécessaire. S'ils parviennent à tuer le mammouth, la tour de combat tombera et sera détruite, placez les Guerrier Nordique de la même façon. La Tour de Combat est tellement Lourde que le Mouvement du Mammouth est réduit de -2.

## • HOMMES OURS D'URSLO •

Les Hommes Ours sont très affectés par les sombres pouvoirs du Chaos. C'est pourquoi ils ressemblent plus à des bêtes qu'à des hommes. La plupart des Hommes Ours n'ont pas fini leur transformation et sont mi Homme mi Ours.

	Homme Ours d'Urslo
Points de vie	13
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Capacité de tir	4+
Force	4
Endurance	3
Armure	1
Initiative	4
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	90

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Homme Ours	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### Homme Ours d'Urslo

Mutation d'Ours.

### Mutation d'Ours

La plupart des Hommes Ours n'ont pas fini leur transformation et sont mi Homme mi Ours. Certains ont de méchantes griffes acérées, d'autres ont des visages velus, pendant que les derniers ont d'épaisse peau d'Ours. Chaque groupe d'Homme Ours a la même mutation - lancez 1D6 pour le groupe entier.

#### 1 Rien

Les Hommes Ours n'ont pas encore mutés.

#### 2 Visages Velus

Les poils des Hommes Ours ont poussé sur tout leur corps. En dehors de l'aspect maigre et sale, cela n'a aucun effet sur leur habilités au combat.

#### 3 Cerveaux lents

Les Hommes Ours sont extrêmement lent a réagir dû à la transformation partielle de leurs cerveaux. Ils attaquent maintenant les derniers dans la phase des Monstres chaque tour.

#### **4 Force**

Les bras et les jambes des Hommes Ours ce sont développés comme les muscles d'un Ours. Leurs Force est accrue de +1.

#### **5 Griffes acérées**

Des griffes acérées ont poussé sur les doigts des Hommes Ours. Cela ajoute +1 point de dommage.

#### **6 Peaux épaisse**

Une peau aussi épaisse que celle d'un ours protège les Hommes Ours des dommages. Chaque Homme Ours gagne +1 en Endurance.

