

LES JOTUNS DE LA NORSCA

D'après les habitants d'Albion qui ont su conserver des légendes des temps anciens de leur île, on sait que les Anciens, avant leur départ catastrophique de ce monde, créèrent des guerriers géants —des cousins des Titans Célestes— pour qu'ils gardent l'île en leur absence... Absence qui devait durer une éternité. Si bien qu'après des siècles et des siècles d'attente, ils tombèrent dans la décadence, devenant des créatures simples d'esprit et promptes à la violence. En fin de compte, certains décidèrent de quitter l'île. Peu d'entre eux la tentèrent, et encore moins y arrivèrent, mais ceux qui réussirent la traversée débarquèrent sur les terres glacées que l'on nomme aujourd'hui Norsca.

C'est là qu'ils décidèrent de s'installer, dans les montagnes glacées recouvertes de forêts de pins enneigés que l'on appelle les monts de Jotunheim, qui signifie le Pays de Géants, où ils se sont depuis multipliés. Là l'action combinée de la nature de la région et l'influence des vents de magie descendants des Désolations du Chaos à chaque incursion du Chaos fit changer leur corps de génération en génération, certains devenant plus trapus, plus forts et plus rapides, d'autres se changeant en véritables montagnes vivantes, si bien que les géants de Norsca sont bien différents de leurs lointains cousins au service des orques et des ogres. Il existe énormément de géants différents en Norsca, mais on peut les rassembler en de grandes familles, comme les Thurses du givre, les géants de pierre, ou encore les terribles géants de feu qui dorment dans les volcans éteints du Jotunheim...

Mais les géants norses, ou jotuns, n'ont jamais été seuls dans ces montagnes, car s'y étaient aussi installés les nains, qui étaient venus avant l'incursion du Chaos et s'étaient bien ancrés dans les montagnes, si bien que beaucoup de combats sanglants ont éclaté entre les guerriers gigantesques et les plus petits, mais tout aussi pugnaces et indomptables habitants des montagnes, les deux se disputant la domination du Jotunheim. C'est d'ailleurs pourquoi les hommes (y compris les serviteurs du Chaos) évitent ces montagnes, car les guerriers du chaos sont honnis des nains de Norsca, et les géants quant à eux s'attaquent à tous ceux s'aventurant sur leur territoire —à moins qu'ils trouvent un intérêt à laisser la vie sauve aux impudents osant pénétrer ces lieux.

De temps à autres, les géants descendent de leur domaine pour aller chercher des ennemis à combattre, la plupart du temps des nains ou un géant rival, ou tout simplement parce qu'ils sont attirés par la clameur d'un combat se déroulant au pied de leurs domaines. Et même que, dans certains cas, ils descendent jusque dans l'Empire, en quête de trésors et de combats contre des adversaires différents que ceux qu'ils trouvent dans leur pays. Car les jotuns ne respectent que deux choses : la richesse et le nombre d'ennemis vaincus. C'est ainsi qu'à la manière des dragons, les géants possèdent des trésors qu'ils gardent précieusement.

C'est ainsi que quelque fois, dans les territoires du Nord, lorsqu'une bataille fait rage, un guerrier gigantesque apparaît pour combattre aux côtés de l'un ou l'autre des deux camps. Cependant, les géants ne combattent que pour eux seuls, et n'ont que faire de devenir de ses alliés d'un jour, contre qui il se retourne souvent une fois la bataille terminée s'il ne part pas tout simplement comme il est venu. Mais de tels cas sont rares — et souvent il ne reste plus de témoins à la fin des combats— si bien que les géants de Norsca, bien que craints et respectés des habitants du Grand Nord, sont restés une légende pour les habitants du Vieux Monde...

THURSE DU GIVRE

Les Thurses du Givre — ou Hrimthurses — sont les géants les plus communs de Norsca. Plus trapus et moins forts que leurs cousins du Vieux Monde, ils sont par contre plus rapides, et plus intelligents, ce qui les rend beaucoup plus dangereux que ces derniers. Insensibles au froid, ils habitent dans les montagnes les plus hautes et les plus reculées, couvertes de neige et de glace, d'où ils descendent souvent pour chercher des ennemis à combattre — car ce sont aussi les géants les plus belliqueux de ces montagnes.

Armés d'énormes masses garnies de piquants qu'ils manient à deux mains, accompagnés d'une aura glaciale et revêtus de grossières pièces d'armures recouvertes d'une épaisse couche de glace, ils s'attaquent aux petits villages des hommes et aux mines des nains — qui les haïssent autant qu'ils les craignent. Au combat, ce sont de formidables combattants, capables de décimer des régiments entiers d'ennemis avant même de s'essouffler. Plus spectaculaire encore sont leurs cris, dont ils se servent pour répandre la peur parmi leurs ennemis. Les légendes parlent même de certains Thurses dont les hurlements étaient capables de fendre la pierre et de tuer les ennemis les plus faibles...

Un Thurse du Givre coûte 265 points. N'importe quelle armée peut engager un Thurse (même les Nains !), et il peut également être inclus comme *Monstre Asservi* lors d'une *Tempête de Magie*.

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Thurse du Givre	5	5	-	5	5	5	5	5	9

TYPE DE TROUPE

Monstre

ÉQUIPEMENT

Masse Thurse, armure de givre.

RÈGLES SPÉCIALES

Grande Cible, Terreur, Aura Glaciale, Cri de Thurse, Fierté de Thurse, Nous Nous Battons Seuls

Masse Thurse : Ces armes sont d'énormes masses, garnies de piquants, et que les Thurses manient à deux mains. Une Masse Thurse compte comme une arme lourde et suit la règle *Attaque Perforante*.

Aura Glaciale : Les Thurses du givre portent bien leur nom, car une aura de froid descend toujours des monts enneigés avec eux, les entourant de leurs vents glacés, si bien que les guerriers assez courageux pour attaquer les Thurses doivent d'abord résister à la morsure de cette enveloppe de froid intense avant de pouvoir frapper le géant... Toute figurine souhaitant attaquer un ou plusieurs Thurses du givre souffrent de la règle *Frappe Toujours en Dernier*.

Cri de Thurse : Les Thurses sont reconnus pour leurs hurlements terrifiants, capable de faire fuir les plus courageux guerriers. Une fois par partie, à n'importe quel moment du tour du joueur qui le contrôle, le Thurse peut pousser son hurlement. Toutes les unités ennemies à moins de 12ps doivent réussir un Test de *Panique* ou fuir à toute jambe ! Cependant, les figurines amies à moins de 12ps souffriront d'un malus de -1 à leur Commandement car elles ne s'attendaient pas à cela : bien qu'il soit dans leur camp, on ne peut faire confiance à un géant ! Le hurlement n'a aucun effet contre les figurines *Immuniées à la Panique*.

Fierté de Thurse : Les Thurses ne prennent part aux combats que parce qu'ils veulent tuer le plus d'ennemis, et ne reculeront devant rien pour un affrontement, inégal ou non. Tout Thurse du givre est *Tenace*.

Nous nous battons seuls : Les géants ne se joignent pas à une armée parce qu'ils les considèrent comme des alliés, mais parce qu'ils veulent se battre contre le même ennemi... De ce fait, les Thurses du givre ignorent les tests de *Panique* causé par la fuite ou la destruction d'une unité ennemie à moins de 6ps. Ils ne peuvent pas utiliser le Commandement du Général ni la règle *Tenez vos Rangs !* de la Grande Bannière.



GEANT DE PIERRE

Autre particularité de Norsca, les géants de pierre sont les plus impressionnants de tous les jotuns. Ce sont des créatures difformes et malformées, des amalgames de rochers à la forme humanoïde, couverts de mousse, et même d'arbres pour les plus grands, si semblables aux montagnes dans lesquels ils habitent que lorsqu'ils dorment, un œil non averti pourrait les confondre avec une petite colline — ou une montagne, pour les plus grands d'entre eux. Car les géants de pierre sont les plus grands de tous les géants, les plus à même de porter ce nom : les plus petits peuvent enjamber les remparts d'une forteresse comme nous le ferions avec une petite barrière... c'est sans compter les plus grands, car les chroniques des nains parlent de montagnes vivantes, capables de raser un petit village d'un coup de talon, et ce sans même y faire attention.

Mais, bien heureusement pour les habitants de Norsca, les géants de pierre ne figurent pas parmi les plus intelligentes créatures du Jotunheim : ils passent la plupart de leur temps à errer sur les plateaux herbeux des hauteurs et à dormir, pareil à des tas de rocs posés çà et là, et peu de choses sont capables de les réveiller quand ils sont dans leur sommeil... Mais gare à ceux qui réussiraient à le faire, car s'il y a bien une chose que peut énerver un géant de pierre, c'est d'être réveillé en plein sommeil ! Et rien ni personne ne peut arrêter un géant de pierre en colère : ils sont presque invulnérables, étant fait de pierre — transformations dues aux vents de magie balayant sporadiquement les hauteurs des montagnes de Norsca— et sont capable de balayer un régiment entier de guerriers en un seul coup de poing, dont on dit que les plus puissants peuvent même ébranler les fondations des montagnes...

N'importe quelle armée peut inclure un Géant de Pierre pour 325 points. Il est également possible de l'inclure en tant que *Monstre Asservi* lors d'une *Tempête de Magie*.

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Géant de pierre	6	3	-	8	8	8	1	Spécial	7

TYPE DE TROUPE

Monstre

ÉQUIPEMENT

Poings et pieds (arme de base)

RÈGLES SPÉCIALES

Tête en Pierre, Terreur, Montagne Vivante, Attaques Spéciales, Nous Nous Battons Seuls (voir ci-dessus)

Tête en Pierre : *Les géants de pierre sont réputés pour être les moins intelligents de tous les géants, et à juste titre, car ils sont franchement idiots !* Le géant doit effectuer un test de Commandement au début du tour du joueur qui le contrôle, pour voir comment il va agir. Si le test est réussi, alors le géant, bien déterminer à en découdre, est *Indémoralisable* jusqu'à son prochain test. En cas d'échec, le géant est un peu confus : il doit effectuer immédiatement effectuer un test de *Stupidité* (en cas de réussite, il agira normalement ce tour-ci).

Montagne Vivante : *Les géants de pierre sont si grands qu'il serait difficile de ne pas le voir sur le champ de bataille. Par contre, il est bien plus dur de le blesser...* Un géant de pierre ne peut être blessé que par des figurines ayant une Force de 5 ou plus (modificateurs compris), et bénéficie d'une *sauvegarde d'armure* de 3+. De surcroît, en raison de sa taille imposante, toutes les attaques de tir utilisant la Ct bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs jets pour toucher.

Attaques Spéciales : Quoi qu'on en dise, mesurer quelques dizaines de mètres de haut et être un brin idiot change votre manière de se comporter lors des combats... Ainsi, au lieu de combattre normalement, le géant préfère abattre magistralement ses poings sur ses ennemis ! Un géant de pierre inflige donc 2D6 touches automatiques à une seule et unique unité en contact. Contre les Monstres, les touches sont réduites à 1D6.