



Akerlor

**Livret de faction**

Nordiens

## INTRODUCTION

Ce manuel a pour vocation de vous permettre de mieux appréhender la faction dans laquelle vous allez incarner votre personnage mais aussi de vous aider à comprendre ce qu'est un Nordien en Akenlor et pouvoir ainsi mieux l'interpréter.

Au fil de ces pages, vous trouverez un grand nombre d'informations qui vous permettront de mieux vous immerger dans l'univers d'Akenlor.

Dans ce manuel vous trouverez donc une partie détaillant les grandes composantes de la faction mais aussi une vue plus détaillée sur la société nordienne et les groupes majeurs qui la composent.

Il est à noter que les comportements, mais aussi la psychologie et la structure nordienne ainsi que ses institutions ou de toute autre forme de structure ou d'échange sont exactement ce qui est attendu en jeu et seront l'unique point de vue des organisateurs concernant les trames et aventures au sein de cette faction.

A la fin de ce livret vous trouverez des illustrations et photos pour vous inspirer dans la création de votre costume et vous permettre de coller du mieux possible aux attentes de la faction et du jeu.

La cohérence visuelle d'une faction est un élément important qu'il faut vraiment prendre en compte.

Un costume qui ne s'adapterait pas à l'ambiance de la faction pourrait se voir refusé par les organisateurs afin de ne pas briser la cohérence visuelle.

Ne prenez donc pas ces inspirations pour une option dispensable.

# HISTORIQUE GÉNÉRAL

## L'AUBE DE L'HUMANITÉ

Les premiers Humains s'établirent en tribus d'une dizaine d'individus vivant de la chasse, de la cueillette et de l'élevage. Très vite, ces communautés grandirent, prospèrent et s'élargirent, devenant des petits villages ou au contraire formant des tribus de nomades se protégeant les uns les autres face aux rigueurs des éléments.

Les premiers conflits entre Humains n'étaient rien de plus que de simples escarmouches mais le temps passa et ces combats se firent de plus en plus violents, organisés, cruels, mais surtout justifiés par des motifs insignifiants.

Les Humains consacrèrent une grande partie de leur intellect à trouver de nouveaux moyens de guerroyer. Les conflits étaient de plus en plus réguliers et de plus en plus longs. Les grands axes reliant les différents villages devinrent par conséquent de moins en moins sûrs. Le niveau de technologie de l'espèce humaine s'éleva rapidement grâce à la guerre et très vite, l'Humanité apprit et maîtrisa l'art de forger des objets, ce qui lui offrit de meilleures armes et protections.

L'architecture lui permit quant à elle de bâtir de formidables défenses tandis que le développement de la médecine sauva de nombreuses vies. Cependant, bien que toutes ces avancées bénéficièrent à tous et ce dans des domaines autres que celui de la guerre, la plupart des ressources étaient investies dans ce but. À cette époque les tribus nomades choisirent de partir dans le nord pour ne plus en revenir. Souhaitant échapper aux guerres qui n'étaient pas les leurs, cette migration marqua une réelle scission entre les nomades et les sédentaires, car par-delà le Mur de Givre, se trouvait un autre monde et un autre mode de vie.

## LE MUR DE GIVRE

Au nord de celui-ci, se trouve un immense plateau suivi de steppes gelées à perte de vue, appelées simplement le Nord. C'est là que vivent les Fenryens et les Nordiens. Ce plateau est surélevé par rapport au reste du continent, n'offrant à la vue qu'une immense falaise de plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Le seul chemin connu pour s'y rendre est une route qui passe à travers cet immense rempart de glace éternelle.

Les tribus qui partirent au nord, au-delà des hautes falaises appelés le Mur de Givre, apprirent à affronter un nouvel environnement hostile et dangereux. Le froid glacial, les blizzards réguliers ainsi que les vents furieux n'étaient que la partie visible de l'iceberg.

Dans ces terres gelées, le plus grand prédateur connu est un peuple résidant ici depuis toujours : les Fenryens, des hommes-loups plus grands qu'un Humain et aussi puissant qu'un

Orc. Leur corps entier est une arme mortelle, bien que les Fenryens ne s'en contentent pas. Ils possèdent des armures en cuir de buffle tanné aussi résistantes que le fer ainsi que des armes au tranchant exceptionnel.

La vie d'un Nordien est donc une vie difficile, faite de chasse et de survie dans un monde hostile. Ils sont cependant guidés par un sentiment de fierté commune et par des traditions orales qui leur apprennent dès leur plus jeune âge que chacun ne mérite que ce qu'il s'efforce de gagner.

Devant le danger, jamais un vrai Nordien ne recule : « on vit Nordien et on survit, ou on meurt », telle est la devise de ce peuple.

Les Nordiens croient toujours dans les esprits car loin de l'influence de l'Eglise, ils ont conservé les anciens rites et traditions des premiers Hommes.

## CULTURE ET COMPORTEMENT DES INDIVIDUS

Les Nordiens sont un peuple libre, extrêmement porté sur leur clan et les traditions. Les Nordiens se sont rassemblés dans de nombreux clans divers et variés, mais les clans majeurs restent malgré tout ceux du loup, du corbeau et de l'ours.

En général, les cultures du Nord sont très personnelles et axées sur le succès et la gloire personnelle, en particulier après une victoire au combat ou à la chasse. L'esprit de clan est très présent.

Les Nordiens n'ont pas peur de la mort, ils croient en l'immortalité pour les forts et les intrépides, mais ils craignent de devenir faibles et oubliés. Ainsi, chaque membre du clan cherche à prouver sa valeur, construisant sa propre légende, appelée sa saga, à travers des exploits de bravoure et de bataille. Chaque Nordien souhaite que ses légendes soient racontées par les skalds eux-mêmes, célébrées par des chansons et des histoires.

Ils ont un sens aigu de l'honneur personnel, et un Nordien qui ne montre aucun respect est instantanément oublié. Pour beaucoup, l'obsession du prestige est une raison de relever n'importe quel défi qui peut faire ses preuves. Ils n'abandonnent jamais un combat, une cause ou un ami, même si cela implique de combattre un ennemi très puissant ou d'accomplir une quête difficile. Pour d'autres nordiens, cependant, la poursuite du prestige conduit à la vantardise, à l'intimidation, à des décisions hâtives et imprudentes et à une réticence à écouter la raison.

Les Nordiens sont un peuple passionné et fier, enclin à la colère mais aussi facile à pardonner. Ils sont naturellement optimistes et peuvent maintenir une attitude positive même lorsqu'ils sont loin de chez eux. Les revers ne sont perçus que comme d'autres défis à surmonter. Ils respectent ceux qui peuvent les vaincre en duel, ce qui explique les fréquents combats entre nordiens.

Un Nordien peut fièrement retracer sa noble lignée mais de grands liens de sang et de famille n'accordent pas automatiquement le respect. Une personne n'est pas jugée par son ascendance ou ses groupes affiliés, mais par ses actions. Chez les Nordiens, tous les moyens peuvent contribuer à un acte héroïque. Ainsi, toute personne qui atteint un objectif difficile est considérée comme « respectable » par ses pairs, quelle que soit la manière dont celui-ci a été atteint.

Le chant occupe également une place importante au sein du clan. Plusieurs d'entre eux rythment ainsi la vie du clan et sont dédiés à certaines occasions telles que les mariages, les cérémonies funéraires et autres rites. Ces chants sont propres à chaque clan.

Les rites rythment la vie du clan. Ils sont notamment consacrés aux événements qui jalonnent la vie d'un individu : naissance, passage à l'âge adulte, mariage et hommage funéraire. Ils sont menés par le shaman, représentant des esprits dans la vie nordienne.

## **VIOLENCE ET CRUAUTÉ**

Ne pouvant survivre que par la chasse et le combat contre les prédateurs du nord, les Nordiens développèrent rapidement une culture basée sur la traque de tout ce qui peut menacer leur clan, élevant ainsi le guerrier au rang de héros, lorsque celui-ci parvient à tuer des proies plus fortes que lui.

Ainsi, les Nordiens qui portent les armes ne sauraient obtenir une meilleure saga qu'en mourant face à des monstres, des ennemis inimaginables ou des créatures invincibles.

La violence est omniprésente dans la culture Nordienne et elle est obligatoire pour préparer, dès son plus jeune âge, un enfant à vivre dans des conditions hostiles. Ainsi, les Nordiens sont souvent cruels, ils aiment particulièrement les trophés, les arborant sur eux en des chapelet de crânes ou d'os prélevés sur leur ennemi, comme un curriculum vitae martial affiché aux yeux de tous.

Tous leurs rites et traditions sont basés sur des visions violentes de la cohésion sociale ou du rapport entre la proie et le chasseur. Le sang est pour les Nordiens une offrande faite pour obtenir le droit de continuer à vivre. Car dans les steppes gelées du Nord, ne pas faire couler le sang revient à faire couler le sien. Aucune faiblesse n'est tolérée au sein des clans et un faible finira inévitablement en trophée ou empalé par la verticale sur un des pieux qui forment les frontières des clans.

C'est un monde cruel et violent qui a fini par poser son empreinte dans la façon de vivre de tous les clans. Chaque Nordien sait que le sang doit couler, la seule question est toujours de savoir de qui il doit provenir.

## LES CLANS

Les Nordiens sont divisés à ce jour en 3 clans majeurs : le clan du corbeau, le clan de l'ours et le clan du loup ainsi que de nombreux autres clans mineurs.

### LE CLAN JÆGER, LE CLAN DU CORBEAU

Le clan Jæger est établi depuis de nombreux siècles par-delà les montagnes, au nord-est du royaume de Dérémis. Ce sont des nordiens particulièrement efficaces en ce qui concerne la traque et le piégeage de gibier.

Ils sont régulièrement confrontés à des Fenryens et ont appris à défendre leur territoire contre cet adversaire. Malheureusement il y eut une période, il y a quelques décennies de cela, où les Fenryens proliférèrent dans les steppes gelées du nord, à tel point que la nourriture vint à manquer et qu'ils commencèrent à descendre massivement de plus en plus au sud. Il devint très difficile de faire face

à leurs raids incessants et le clan Jæger fut obligé de se reformer plus au sud, à plusieurs reprises, jusqu'à atteindre la chaîne de montagne qui sépare le Nord et le Royaume de Dérémis.



Certains Fenryens affamés traversèrent même les montagnes pour se repaître de la chair de villageois du Royaume. Le duché de Darignant mit en place quelques patrouilles de soldats au nord des villages pour empêcher les attaques mais cela fut inefficace. Régulièrement, des Fenryens parvenaient à passer et à dévorer de pauvres villageois. C'est ainsi que le clan fit la connaissance du Royaume.

Au bout de quelques semaines les dirigeants du duché décidèrent qu'il serait profitable pour les deux peuples de s'allier contre la menace des Hommes-loups. Un bataillon commun s'engagea vers le nord et massacra tous les Fenryens qu'il croisa. L'expédition se poursuivit ainsi jusqu'à l'emplacement originel du clan Jæger.

De cette aventure naquirent une sympathie et des accords commerciaux entre les deux peuples.

Cette histoire date de plusieurs décennies mais les relations étaient toujours aussi bonnes jusqu'au jour où le royaume les décréta hérétiques et commença à les chasser.

Le blason du camp Jæger représente deux corbeaux veillant sur les arrières de l'un et de l'autre, symbole de leur animal totem qui guide le clan. Leurs couleurs sont le noir et le blanc.

## LE CLAN HRÓDVITNIR, LE CLAN DU LOUP

D'abord tribu nomade dans le sud, le clan Hródvitnir s'est ensuite installé dans l'Est des steppes gelées du Nord lors du grand exode vers le Nord.

Ils fondèrent le village de Skjoldvik qui deviendrait plus tard la place principale du clan du loup.



On raconte que l'origine du nom du clan HRÓDVITNIR remonte à une époque où un courageux guerrier réussit à tuer un Fenryen à mains nues.

Ce guerrier fut le premier chef de ce clan. Le sang de cette lignée coulerait encore dans les veines du Jarl actuel.

Bien qu'un nordien ne vénère pas qu'un seul esprit, le clan vénère majoritairement l'esprit du loup pour les vertus qu'il représente : puissance, courage, loyauté, protection.

Dans ce clan, l'esprit de meute prévaut avant l'individualité même si le désir de créer sa légende est toujours très présent dans leur culture.

Leur blason représente un loup stylisé, symbole de leur animal totem qui guide le clan.

Leur couleur principale est le rouge, symbole de vie, de sang, de passion, de force, de colère et de sacrifice.

Aujourd'hui, bien que le clan Hródvitnir ait saigné aux côtés des Humains du sud, ces derniers les pourchassent et les brûlent comme des animaux. Et le clan les hait pour cela.

Leur mission est donc maintenant de continuer l'effort de guerre entre Nordiens et pour ce faire, leur Jarl, Harald, envoie régulièrement de nouveaux renforts.

## L'ÜRHS, LE CLAN DE L'OURS

Le clan de l'ours est le plus respecté et le plus craint de tous les clans des nordiens. Le clan de l'ours est le plus conservateur et ne fait pas de prisonniers, considérant que c'est une bouche à nourrir de plus et de trop.

Ils sont de redoutables chasseurs et combattants et n'hésitent pas à tuer les Humains ou toute créature qui vient s'aventurer sur leur territoire sans motif. Les shamans sont respectés car ils sont le lien entre les membres de la tribu et le totem ours. Les rites et rituels sacrés se déroulent par des trances envers et à travers les éléments que sont le feu, l'air, la terre, le vent et le sang qui octroient aux plus fervents des faveurs particulières de l'esprit ours. Les shamans comme les guerriers protecteurs sont féroces et indivisibles.



Il n'y a pas de hiérarchie au sein du clan ours mais une caste car il s'agit d'une seule et même famille, chacun ayant sa place et son rôle. Même celui ayant le statut de chef de clan est considéré comme un sage et non comme celui qui commande. S'attaquer à un membre du clan, c'est s'attaquer au clan et la fureur de l'ours est alors irréversible et destructrice.

L'ours est un animal sacré et il ne peut et ne doit jamais être chassé selon les lois du clan sauf pour le rituel sacré du passage à l'âge adulte. Chaque membre de la tribu doit passer cette épreuve et ramener la tête d'un ours qui lui servira de trophée aux yeux de tous tout en lui donnant le statut de protecteur de clan, la caste la plus respectée au sein de la tribu. Les membres du clan se préparent donc depuis l'enfance pour ce rituel. Ils apprennent l'art de la chasse, de la survie et du combat. Mourir lors du passage de ce rite, tous les membres du clan s'y sont préparés, les adolescents comme leurs parents... Et périr sous les griffes et crocs de l'ours ne fait que renforcer l'idée que seuls les meilleurs survivent et méritent le titre de protecteur du clan.

Celles et ceux trop effrayés au passage de ce rite sont bannis du clan. Quant à ceux ayant échoué, c'est qu'ils auront succombé au rituel du passage à l'âge adulte et leur nom et mémoire oubliés. Telle est la féroce loi du clan de l'ours et elle a le mérite d'élever ce clan au-dessus des autres et comme le clan majeur.

## **ORGANISATION GÉNÉRALE DE LA FACTION**

La société nordienne est une société clanique. Un clan est différent d'un état en ce sens qu'il n'y a pas de gouvernement central, mais un chef qui administre tout.

Cette société est donc composée de nombreux clans et donc de nombreux chefs qui s'organisent dans des alliances ou des guerres pour gérer la société nordienne.

### **LA HIÉRARCHIE SOCIALE**

Chez les Nordiens, la hiérarchie est très simple, chaque clan est dirigé par un Järl. Il est l'alpha de leur meute, sa volonté fait foi tant qu'il a la force de pouvoir l'imposer par la démonstration de sa puissance. Pour se maintenir au pouvoir, un chef doit rallier des partisans qui le suivront lors d'un conflit armé, qui en parleront comme d'un chef, qui répandront sa saga et qui lui paieront des taxes sous forme de produits de la récolte, de gibiers et autres ressources. Pour convaincre, ce chef doit faire montre d'être le plus fort du groupe. Ainsi les Järl sont souvent des êtres cruels et sans pitié qui n'hésitent jamais à montrer l'étendue de leur capacité à faire preuve de violence.

Mais cruel et violent ne veut pas dire digne chez les Nordiens. Le statut de Järl est bien une responsabilité et non un privilège. Ainsi dans les temps les plus durs comme dans les jours d'abondance, le Järl fait tout pour guider son peuple vers des jours meilleurs et vers les chemins de la tradition.

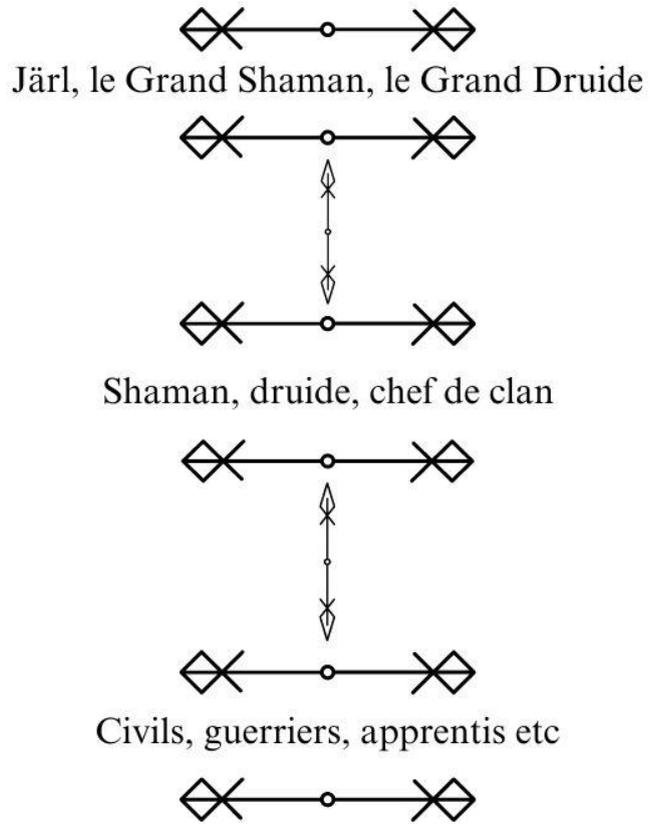
Les femmes peuvent accéder au rang de Järl si elles parviennent à être plus fortes que les hommes qui les entourent et à imposer plus de crainte à son courroux qu'à celui de ses concurrents au pouvoir.

Chaque autre institution possède un représentant, l'ensemble formant toujours un cercle restreint de conseillers pour le Järl.

Les étrangers ne sont à peine considérés que comme des animaux. Leur introduction dans un clan est rare, souvent uniquement par lien de mariage, les clans n'ayant aucune pitié ou considération pour ceux qui ne sont pas des leurs. A cause de cela, de nombreux conflits entre les clans naissent régulièrement.

De manière générale, la hiérarchie et les liens sociaux au sein d'un clan sont très semblables à ceux de la chaîne alimentaire, ce qui n'a rien d'étonnant pour un peuple aussi proche de la nature et de sa dureté.

# ORGANIGRAMME SOCIAL DES CLANS



## **HOMMAGE FUNÉRAIRE**

Les Nordiens ne craignent pas la mort. Ils croient en la réincarnation en leur animal totem et si leur saga est héroïque, alors leur nom perdurera des siècles après eux grâce aux Skalds.

Traditionnellement, les morts sont brûlés sur un bûcher funéraire, lors d'une cérémonie. Cependant, certains choisissent plutôt de se faire enterrer. Ils sont alors recouverts de pierres au cimetière de leur village.

Lorsqu'un guerrier meurt, son crâne est retiré par le shaman avant les funérailles, nettoyé, poli et gravé de symboles runiques. A la fin du bûcher ou de l'ensevelissement, il est alors offert à sa plus proche famille.

C'est un honneur pour les guerriers que d'aller au combat, accompagnés par le crâne de leurs ancêtres guerriers, leur offrant ainsi la chance de continuer à témoigner du fracas des armes, de la violence des combats et des effusions de sang.

## **LA JUSTICE**

La justice nordienne est pleine d'un bon sens primal, simple, directe et sans émotion. Dans les cas les plus graves, les Nordiens se réfèrent au Järl qui tranchera l'affaire, souvent au sens propre du terme.

Dans tous les cas, il fait rarement bon d'entrer en litige avec quelqu'un. Un combat au premier sang ou une blessure grave est une façon très classique de se donner raison en guise de procès et tous admettons que le gagnant remporte le litige juridique. Les forts ont toujours raison dans le grand Nord.

Il n'y a donc pas d'organe juridique, d'institution de justice à proprement parler, tout le monde peut réclamer sa justice, pourvu qu'il est la force d'affronter son opposant.

Lorsqu'un cas grave ne trouve pas de résolution ou lorsque l'incidence de ce dernier est trop grande, alors l'affaire comparaît devant le Järl. C'est un moment où tout le clan se rassemble et où accusé et accusateur se retrouvent face à la plus dure des justices aveugles. La plupart des sentences données par un Järl se terminent par la mort d'un des individus qui comparait. C'est une justice extrême et expéditive, animée par un instinct animal et basique, en dehors de considérations artificielles comme la morale ou la vertu. Des choses simples pour des gens simples, et les Järl n'aiment pas que qui que ce soit tente de complexifier les choses.

## **L'ARMÉE**

Il n'existe pas de notion d'armée chez les Nordiens comme on peut en trouver chez d'autres civilisations comme le Royaume ou les Aزهيلس par exemple. La force militaire nordienne est l'agglomérat de tous les combattants du clan. Dirigés par leur Järl, ils combattent tous en groupes selon leurs affinités.

### **HIÉRARCHIE**

La hiérarchie est simple dans les armées Nordiennes : Le Järl ordonne, les guerriers exécutent.

Entre eux se trouve les Skhorgs, un équivalent des sous-officiers d'une armée de soldats. Ils sont des champions dont le charisme et la saga leur donnent un rôle privilégié pour hurler les ordres du Järl aux troupes durant les combats.

Les Skhorgs veillent à la cohésion de leur groupe, font en sorte qu'ils soient toujours prêts à combattre et que leur niveau est suffisant pour satisfaire aux besoins de la guerre.

### **RÉCOMPENSE ET HONNEURS**

Il existe deux types de récompenses pour un Nordien : ses possessions matérielles et la renommée de sa saga.

En guise de récompense guerrière, chaque clan possède ses traditions, mais il est commun à tous d'arborer des trophées. Très répandu, les trophées pris sur les ennemis particulièrement puissants ou de valeur sont une preuve de force qui vient renforcer la saga du guerrier. Ces trophées, généralement des crânes, sont ensuite portés sur l'armure au combat.

## LE SHAMANISME

Les shamans sont les référents de la foi au sein des clans, les guides spirituels des Nordiens. Très respectés, les shamans sont aussi les garants des traditions et des rituels culturels du clan.

Sans avoir de pouvoir politique ou d'autorité hiérarchique réelle au sein du clan et dans la structure de la société, ils possèdent cependant une grande influence et tous les écoutent lorsqu'ils veulent parler.

Vivant dans une sphère un peu à part, détachée, les shamans sont empreints de mysticisme aux yeux du reste du clan.

Il existe trois statuts différents de shaman au sein des clans. Le grand shaman, les shamans, les apprentis.

Le grand shaman de chaque clan est un patriarche religieux, lorsque le clan est suffisamment grand et qu'il possède plusieurs shamans, celui-ci est leur chef, le plus ancien et le plus sage d'entre eux.

Les shamans sont peu nombreux au sein des clans, malgré la forte dévotion des Nordiens, être shaman c'est choisir une vie uniquement tournée vers la religion et la tradition.

Les apprentis sont les jeunes shamans qui apprennent comment devenir à leur tour des guides spirituels pour leur communauté. Ils ne dirigent pas de rituel mais participent à leur préparation auprès d'un shaman qui sera leur maître.

# **LA MAGIE**

## **LA PLACE DE LA MAGIE DANS LA FACTION**

La magie possède une place toute particulière dans la société nordienne. Les druides, ceux qui pratiquent la magie, sont très rares et sont souvent considérés comme des êtres ayant reçu l'appui des dieux.

La magie n'est pas détestée, mais crainte, la superstition prenant vite le dessus face à cette énergie incompréhensible.

## **LES DRUIDES**

Ceux capables de manipuler les puissances élémentaires sont craints et respectés.

Les druides font partie des conseillers des Järils qui leur apportent une puissance létale incomparable. De nombreux clans ont disparu dans une guerre face à un clan qui possédait des druides, ce qui leur vaut une certaine réputation et une saga grande et épique car manipuler les vents magiques n'est pas accessible à tout le monde et la rareté des druides en font des gens de grande valeur.

Au sein du clan, ils vivent généralement un peu à l'écart, la méfiance naturelle de leurs congénères les poussant à ne pas trop se mélanger avec le clan de façon trop prolongée. Ils sont des êtres mystérieux, sombres, à l'image des éléments déchaînés de la nature : capricieux, colériques, impitoyables.

## **LE SELDAGARTH**

Lorsqu'un jeune nordien découvre qu'il est le possesseur du don, alors il est envoyé à travers les plaines pour rejoindre le Seldagarth, l'autre des druides.

Caché dans la montagne que les Nordiens appellent le Pirics, le Seldagarth accueille les jeunes druides et les forme pour qu'ils maîtrisent leur pouvoirs. Une fois prêts, ils sont renvoyés dans leur clan.

Cette formation dure des années, au minimum une décennie.

## LE COSTUME DE VOTRE PERSONNAGE

Akenlor se veut être un jeu immersif et mettant en avant une haute exigence en termes de qualité visuelle. Dans cette optique, les orgas de chaque faction seront très attentifs aux costumes des joueurs et tout particulièrement en ce qui concerne leur pertinence dans l'univers d'Akenlor.

***Vous pourrez retrouver tous vos besoins et plus encore dans la Boutique LARP Nation qui mettra en vente les costumes de la gamme Akenlor spécialement créés pour le GN.***

### SI VOUS INCARNEZ UN GUERRIER

Les guerriers nordiens sont de redoutables combattants. Lourdemment armés et souvent protégés par un immense bouclier rond, leur équipement est majoritairement composé de cuir robuste ou d'acier très résistant. Chacun d'entre vous appartient à un clan, vous devrez donc porter son visuel de façon claire et visible sur votre costume car c'est une fierté pour vous.

Arborant de nombreux trophées, les guerriers sont des combattants qui paraissent barbares aux yeux des peuples qui ne connaissent pas leur culture.





## SI VOUS INCARNEZ UN SHAMAN

Les shamans portent de longues tuniques, fourrures et accessoires en os ainsi que des runes sculptées dans le bois. Leur apparence est lugubre, inquiétante, car ils représentent le monde des esprits et des dieux.



## SI VOUS INCARNEZ UN CIVIL

Les tenues civiles sont faites d'étoffe épaisse, de cuir souple et de fourrure simple, dans des tons neutres.



