



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

LES TERRES DE NJÖRDE

Njörde – Origines

Comme les habitants de Njörde, appelés Norrois et Norroises ne tenaient pas de registre des dates et ne produisent que peu d'écrits, on connaissait bien peu de choses sur le passé nébuleux de ce peuple stoïque qui arrache sa survie d'une terre dominée par le froid.

Vivant dans des villages parfois fortifiés ou encore des villes éparses le long de la côte et au creux des fjords du territoire le plus au nord de Nassir, un court été leur permet une maigre récolte. Ils misent donc beaucoup sur la cueillette, l'élevage et la pêche. Leur proximité avec l'océan les a rendus aussi à l'aise sur terre que sur mer. L'histoire de Njörde est véhiculée par les Skalds, une sorte de barde-guerrier qui racontent leur passé, des anecdotes ou encore des légendes qu'ils appellent sagas. Ces hommes courageux font grand cas de l'honneur et n'ont pas peur de marcher sur les plus faibles pour compter l'histoire des plus forts.

Certains ont toutefois dressé des pierres dans des endroits symboliques et les ont gravés de poèmes runiques qui font hommage à des actions, des lieux ou des individus importants.

La position géographique de l'île de Njörde est la raison principale de leur absence au sein de l'histoire, pendant les premiers siècles après la chute de Thanar. Les premiers à rencontrer les Norrois ont assumés que le peuple Njörde était issu d'un clan pré-Empire, qui possiblement, ne se serait pas allié à Vilaw. Un trop grand éloignement les aurait tenus à part des principaux développements de la Grande Guerre. Ils auraient été, en quelque sorte, épargné du courroux des Titans, par leur position géographique.

Njörde – LES GÉANTS, LE CULTES ET LES AUTRES

LE CULTES

Le culte s'effectue un peu différemment que ce que l'on connaît chez les autres peuples, la religion étant quelque chose de très personnel. Le culte n'existe pas en tant que tel et les dieux ne sont pas appelés dieux. Pour les Norrois, ils sont appelés Géants. Légendes du passé ayant vécu et ayant disparus, tous ayant leur propre histoire mais ayant laissée une marque gigantesque sur leurs pairs. On honore donc un géant pour continuer sa mission et ses valeurs, on sert sa cause et surtout on fête en son nom. Leurs combats se continuent peu importe où soient-ils et les Norrois poursuivent la rixe en Nassir en leurs noms.

Il n'existe pas chez les Norrois de concept de prêtre puisque le respect et Géants fait partie de l'affaire du peuple tout entier. Tous sont responsables d'alimenter les lieux de culte et d'honorer les Géants. Lors de cérémonies importantes, ce sera le plus souvent l'aîné d'un groupe, le Jarl, le skald ou même le Konungar qui officiera, prenant le rôle de parler en leurs noms.

On effectue des cérémonies de culte pour assurer la protection de quelqu'un ou d'un groupe, pour se préparer à une grande épreuve comme un combat important, pour apaiser la colère d'un Géant, pour marquer le passage d'une femme ou d'un homme à l'âge adulte, au décès d'un Norrois. Parfois vues par un étranger, ces cérémonies peuvent sembler sauvages et violentes, mais celles-ci répondent aux besoins profonds de purger certaines émotions surtout en vue d'un événement important.

Afin de démontrer leur dévotion, les Norrois entretiennent un autel. Celui-ci est généralement composé d'une sculpture iconique du Géant en question, effectuée dans le tronc d'un arbre. On rapporte que les plus imposants mesurent près de 20 mètres de haut. On les décore de couronnes de fleurs et de collier de billes de verre. À leur pied s'entassent offrandes de nourriture, de biens et autres, selon la personnalité du Géant et ce qu'il préfère. Ces autels sont entretenus par tous, et lorsqu'un de ceux-ci est endommagé, on n'a jamais à déterminer qui se chargera de le reprendre en main, les volontaires se manifestant toujours instinctivement.

Afin de perpétuer la tradition et de démontrer son admiration d'un Géant, il n'est pas rare de voir des parents de nouveau-né donner à l'enfant un nom qui honore l'un d'eux. L'enfant qui grandira en portant son culte dans son nom vouera une ferveur à celui-ci et assurera la pérennité de sa mémoire. Ex : Wyrdstein, Silksten, Pedragir, etc...

Les Norois portent très peu de signes religieux apparents sur eux (symbole sur un vêtement, un bouclier, un étendard), puisqu'ils font leur combat au nom de leur peuple et non pas d'un Géant. Ce sont leurs couleurs de clan et de guildes qu'ils s'assureront d'afficher clairement, afin de s'assurer une identification efficace en temps de combat. Comme le culte appartient à chacun et leur est très personnel, ils ne sentent pas le besoin d'afficher leurs croyances sur leurs vêtements ou autres. Cela prendra parfois la forme très discrète d'un bijou portant une effigie similaire à un totem d'autel.

Les mariages sont affaire civile. Les aimants qui se jurent leur amour le font en leur nom et ne nécessitent pas la bénédiction d'un Géant. Homme et femmes sont capable de prendre la décision par eux-mêmes. Il est très mal vu de forcer un homme ou une femme à prendre une décision.

LES GÉANTS

PEDRAG

Peuple guerrier et téméraire, ils n'ont pas peur de saisir une arme si cela peut régler leur conflit. Pedrag prend donc une importance capitale dans les croyances de ce peuple. Respecté par la majorité des hommes et femmes, Pedrag représente le courage et la force dont les Norrois ont besoin pour se lever et aller se battre, ou encore défendre ceux qui leur sont chers.

Associé aux combats et aux victoires, les Norrois croient que c'est en se battant bien que Pedrag leur donnera la victoire et que leurs erreurs au combat sont punies par des blessures parfois mortelles, infligées par celui des deux qui s'est montré le meilleur aux yeux de Pedrag.

Description ancestrale de Pedrag : Homme bienveillant et bon vivant. Se chamaille toujours avec les autres Géants pour le plaisir. Est sérieux, juste et fier sur le champ de bataille. Peut enfourner de la nourriture sans limite et boire des tonneaux de bière.

Symbole : le poing fermé

SILKE

Le culte de Silke, a une forte représentation dans la population féminine Norroise ainsi que chez les fermiers et fermières. Silke est celle qui veille à la survie du peuple Norrois et qui leurs apporte les outils nécessaires. Silke abrite aussi un regroupement de guérisseurs et guérisseuses reconnues, étant l'un des principaux outils de la survie du peuple dans cette région nordique. Peu d'individus ont les dons nécessaires pour rejoindre le groupement, il est donc un extrême honneur de recevoir ce titre.

Description ancestrale de Silke. Elle porte ses cheveux tressés. On dit que pour faire une blague, Pedrag aurait un jour coupé une tresse de Silke et lorsque celle-ci tomba au sol, y poussa de ses cheveux poussa un plant de blé.

Symbole : la branche de blé

VEIDR

Veidr, perçue comme une compagne de chasse, décide si on revient bredouille. Celle qui délimite les barrières entre la nature et l'homme et qui fait respecter les limites. Le corbeau qui nous surveille tous. Plusieurs Norrois pensent qu'elle prend souvent possession des corps des animaux, mais ne peut mourir. Comme si elle jouait au chat avec les chasseurs. Si les chasseurs battent Veidr à son jeu, elle leur laisse la carcasse. Il leur faut donc la remercier à chaque prise en signe de respect, sinon elle empoisonne la viande et rends les gens malades.

Description ancestrale de Veidr : Jeune femme frêle aux allures sauvages, aux cheveux changeant de couleur selon la saison et son environnement. Telle la perdrix elle se fond naturellement dans les lieux dans lesquels elle se trouve. Dans une forêt d'automne, les fourrures de renard, sa chevelure dorée et soyeuse, et sa peau grisâtre la camoufleront. Sous le couvert épais des conifères, de sa chevelure noire épaisse apparaîtront des bois discrets, trompant les yeux des mortels à croire qu'il s'agit d'un cerf. Il n'est pas rare qu'une partie de son corps, ou celui-ci en entier prenne les traits d'un animal.

Symbole : le corbeau

WYRD

Contrairement aux autres peuples, les Norrois n'ont aucunement peur de parler de la mort si celle-ci est bonne et juste. Cependant la mort n'est pas à prendre à la légère, discuter de celle-ci injustement ou tuer injustement peut être signe de mauvaise fortune ainsi que provoquer sa propre mort. Le seul sujet qui semble complètement tabou est celui des Ombres de Wyrd. Comme il est presque impossible de savoir qui porte ce titre, tous semblent éviter le sujet, histoire de ne pas prendre de chance d'attirer leur attention.

L'après-vie

Les Norrois voient l'après-vie comme une continuité de leur vie terrestre où nourriture et alcool coulera à flot jusqu'aux jours derniers. La légende veut qu'ils devront combattre la fin des temps elle-même alors qu'ils seront mené par le Konungar qui sera choisi par Veidr.

Lorsqu'un Norrois perd la vie et que celui-ci a mené une bonne vie et meurt avec honneur, il est dit que Tunglskin fera voguer son drakkar jusqu'à celui-ci afin de l'embarquer. Le mort aurait alors deux choix, attendre dans le hall de Wyrd la fin des temps avec les siens, ou être emporté pour une

éternité d'exploration de lieux inconnus les plus magnifiques les uns que les autres, entouré des siens qui auraient accédé aux mêmes honneurs. On dit qu'à la mort d'un homme, on peut voir, par l'expression de son visage s'il y accède, en contemplant l'extase qui se lira dans ses traits alors que son souffle le quitte. Alors que la figure de proue fend les nuages et s'avance vers le mourant, on peut parfois voir les gravures d'or et la lumière éclatante du bois clair se refléter dans ses yeux.

Au contraire, lorsqu'un Norrois mène une vie de déshonneur, triche les siens et démontre de la couardise, au moment de s'éteindre, la panique se prendra de lui. Alors que les nuages qui devaient s'écarter prennent plutôt des teintes plus sombres, le mourant comprend que les honneurs lui sont refusés, et que ce sont les Plaines Silencieuses qui l'attendent. Le bannissement de l'âme dans ses terres immortelles, infertiles et arides constitue la pire des pénitences pour un Norrois. Il y connaîtra une éternité d'une torture grise et insidieuse. La solitude y est débilante. La nourriture, lorsque dénichée par hasard, ne rassasie aucunement la faim persistante et a un goût de cendre et de sable. L'homme y est condamné à vivre à perpétuité dans la grisaille miséreuse. Il arrive même que les Ombres de Wyrd viennent chercher les vivants déshonorer pour accélérer leur transition vers les plaines silencieuses.

Description ancestrale de Wyrd : Homme de grande taille, habillé de longs habits aux couleurs des océans profonds. Le visage caché par un capuchon, on ne peut en distinguer que le bas, portant une barbe effilée. Du haut de son visage émane les lueurs d'un orage que l'on devine faire rage dans ses yeux. On dit que c'est son idylle avec Tunglskin, qui lors de leur rupture, lui aurait frappé le visage de sa foudre, et que depuis, plus aucun autre être ne puisse regarder dans les yeux de Wyrd et l'aimer. Il porte à sa taille une petite balance, qu'il utilise à la mort d'un homme pour peser son âme. Si celle-ci pèse plus lourd que le cœur d'un enfant naissant, qu'il transporte dans une fiole à son cou, alors Wyrd répand sur le sol des cendres toujours fumantes, qui invoquent l'ouverture des Plaines Silencieuses. Si l'homme passe le test positivement, alors Wyrd fait résonner le cor appelant le Drakkar de Tunglskin, qui reviendra toujours lorsque son amour perdu l'appelle.

Symbole : le Valknut



TUNGLSKIN

Tunglskin, signifie clair de lune. Elle est le ciel, la lune et les étoiles. Elle court sur les nuages nocturnes et envoie parfois des signes aux hommes. Certains skalds racontent qu'elle était autrefois vivante, une célèbre porteuse de bouclier, une femme guerrière qui prit place dans le ciel à sa mort. C'est elle qui écoute les prières de désespoir des hommes qui s'adressent aux cieux en quête de réponses. Elle juge aussi ceux qui s'adressent aux étoiles en quête de bonne fortune, sourie à ceux qui songent en regardant les cieux, dans l'espoir de la voir passer. Elle encourage les hommes en frappant de son épée sur son bouclier, faisant résonner le tonnerre, et frappe la terre de sa lance de foudre. Elle galvanise ainsi le peuple qui s'agite sous ses pieds et frappent à leur tour leur boucliers. L'orage étant vu comme un signe de chance et d'encouragement. Elle symbolise souvent la bonne fortune et l'encouragement.

Les meilleures porteuses de bouclier sont souvent choisies pour devenir Émissaires de Tunglskin.

Description ancestrale de Tunglskin : Femme au port royal. Se tenant à la proue de son drakkar, ses cheveux noirs de jais et sa robe de voilages pourpre flottent dans une danse hypnotique. Elle porte une armure de corps finement ornementée et à son cou pend un cristal au centre duquel on dit qu'il brille la lumière de la première étoile. On dit que depuis sa rupture avec Wyrð, personne n'a vu le sourire illuminer son visage. Au contraire, une larme permanente éclaire l'un de ses yeux.

Symbole : Une lune devant une étoile

NAJARA

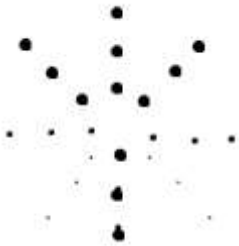
L'existence de Najara était un débat centenaire dans la nation de Njörde. Quoi que son nom fût connu, le débat sur le fait qu'elle soit une Géante ou non n'a jamais été réglé par les sages jusqu'au rapport de son histoire complète par la guilde du Ragnarok. Suit au dernier récit historique, elle fut confirmée comme géant et gagna aussitôt plusieurs suivants chez les Norrois.

Najara est une combattante acharnée et infatigable. Elle n'abandonne jamais et est inébranlable. Elle prône la justice, mais une justice préventive n'attendant pas que le mal soit fait avant d'agir. De par ces actions, elle redonne courage à ceux qui l'ont perdu et gagnera les causes perdues.

Comme Najara s'est sacrifiée pour le peuple, ses suivants disent que c'est la preuve irréfutable que cette Géante appartient au peuple.

Description ancestrale de Najara : Femme aux traits des pays du sud, elle a les cheveux d'un noir de jet. Elle porte toujours l'armure et un petit bouclier pratique. Elle manie autant la lance que l'épée. On disait d'elle qu'elle était intransigeante, focussée et ne taisait jamais ses opinions.

Symbole :



VILAW

Quant à Vilaw, avant leur arrivée en Simora, certaines très vieilles légendes parlaient de l'Empereur unificateur, mais peu de Norrois le connaissaient. Depuis les dernières années et l'éducation face à Vilaw ayant recommencée, les Norrois l'admirent pour le succès de ses combats et le sacrifice effectués, mais ne le considèrent pas comme un dieu.

Ils affirment plutôt que l'ascension de Vilaw au ciel après sa mort prouve l'existence du drakkar de Tunglskin, qui lui a fait l'honneur de le prendre sur son embarcation. Ils croient que Tunglskin et Wyrd ont levé le voile qui en temps normal masque le drakkar aux yeux des vivants, afin que tous puissent être témoin de la gloire de Vilaw alors qu'il prenait place dans le bateau. Les yeux moins avisés, aveuglés par les rayons de soleil reflétant sur l'or de la proue, ont pris à tort celle-ci pour une étoile.

LES TITANS

Comme le peuple a été épargné par les atrocités de la Grande Guerre et qu'ils n'ont jamais eue de liens avec eux par la suite, les Norrois ne connaissent pas vraiment les Titans et ignorent encore en majorité de quoi ils sont capables.

Njörde – US ET COUTUMES

LA HIÉRARCHIE ET POLITIQUE

LE KONUNGAR

Contrairement à Systar ou Tyrael, Njörde n'a pas de hiérarchie aussi stricte et accorde beaucoup de liberté individuelle. Les villes et villages sont dirigés par des Jarls qui jurent fidélité à un Konungar, qui sert de roi aux Norrois. Le Konungar est élu par les Jarls lors d'une assemblée annuelle tenue au printemps, ou encore gagné par la force.

Dans les deux cas, tout le monde n'approuve pas toujours la nomination et à chaque année certains Jarls ne jurent pas fidélité, forçant de nouvelles élections ou créant des conflits armés importants. Même le plus vieux des skalds ne se rappelle pas d'un temps de paix qui dura plus de 2 ans.

LES RELATIONS AVEC LES AUTRES PEUPLES :

Njörde est un peuple très solitaire et refermé politiquement. Peu sont les bienvenus sur l'île. Ils n'ont vu que quelques bateaux Systarois et Kaldosséen s'aventurer près d'eux. Cependant plusieurs bateaux de la Confrérie du Sabre s'étant aventurés trop près de l'île ont été coulés. Leur arrogance et probablement des pillages ayant mal virés justifiant le sentiment de haine Norrois envers eux.

LA GUILDE DU JORMUNGANDR

Au nord du continent Kaldosséen, la guilde du Jormungandr a réussi à pénétrer très loin dans les terres sauvages ancestrales du clan de l'Ours, cherchant des traces d'une ancienne prophétie pour le Konungar. Cependant, ceux-ci se sont fait repousser par les armées Kaldosséennes, ont retraits et se sont barricadés dans l'ancienne citadelle de Pnom dans les terres de l'Argodal.

LA GUILDE DU RAGNAROK

Le Prophète Gris (voir section des métiers avancés) rappela au Konungar que les Géants avaient prophétisés que lorsque l'étoile du Révérend aurait passé un cycle dans les cieux qu'il serait temps pour les Norrois d'explorer l'extérieur de leur île.

La guilde du Ragnarok fut choisie pour préparer la première incursion Norroise. Ayant peur de perdre leur culture et de s'ouvrir à l'étranger, le Konungar a trouvé plus sécuritaire d'envoyer un groupe d'éclaireurs s'établir sur les terres extérieures. Ainsi ils pourraient se préparer en cas d'attaque et vérifier s'il y avait vraiment des trésors cachés et intéressants dans ces terres.

LES CÉLÉBRATIONS

Les célébrations sont très importantes pour le peuple de Njörde. Leur culture, rituels et fêtes sont sacrés pour eux. L'importance de celles-ci sont même plus importantes que de faire la guerre dans le cœur du peuple.

Comme ils n'ont pas vraiment de calendrier fixe, ils n'ont pas de dates exactes lors de leurs célébrations. Ils utilisent plutôt un point de repère dans la saison. Les Norrois fêtent assez souvent des événements marquants dans leurs vies, comme un mariage ou une naissance. Ils aiment fêter et que ces célébrations soit plaisantes et hautes en couleur.

Il ne serait pas anormal dans la société Norroise que le Prophète Gris, plus proche conseiller du Konungar, lui conseille de respecter une fête et de reporter une guerre à un autre jour.

Plusieurs fêtes ont lieu, propre à chaque région, clan ou saison. Les deux fêtes qui sont respectées à chaque année par tous les Norrois sont les suivantes :

La Première Neige : Au début de l'hiver, la première neige sonne l'arrivée d'un nouvel hiver, rude et long. Les Norrois se rassemblent et profitent durant un jour entier du temps passé avec leurs femmes et leurs enfants, leurs frères et sœurs, leurs parents et amis. Ils s'échangent souvent des cadeaux de leur propre confection ou des trésors de pillage dans certains cas. C'est une fête rituelle, car ils savent très bien qu'il est possible de perdre un être cher durant l'hiver froid qui arrive à grand pas.

La fonte des Glaces : L'océan maintenant navigable, ils savent qu'ils ont traversés un autre hiver. Cette seule pensée suffit à pousser les Norrois à fêter, mais en plus, avec le dégel, les navires partent pour l'assemblée générale, ou Althing, pour participer à l'élection annuelle du Konungar. Une grosse fête a lieu pendant plus d'une journée à Ulfenör.

L'AMOUR NORROIS

Bien que l'image dégagée par les guerriers Norrois semble assez austère, ils sont très capables d'aimer, et le font généralement bien. Ils font passer leur femmes avant eux dans leurs mode de vie et aiment à les gâter. Ils sont fiers de dire qu'ils protègent leur bien-aimée et leurs enfants. Si un homme déjà marié courtise une femme mariée à un autre, il s'expose au mépris et aux représailles de la part du village au complet. Un homme est en droit de lancer un Holmgangr, un duel, à celui qui courtisera sa femme. Tant qu'il n'est pas uni pour de bon, un Norrois peut rechercher sa perle rare chez toutes les femmes qu'il le souhaite, mais jouer à ce jeu dépassé un certain âge est souvent punis.

Lorsqu'un homme souhaite s'unir pour de bon, il doit faire sa demande, appuyée d'un bijou de belle valeur. Un collier, une paire de broches, une bague, ou un bracelet. Si l'offre est refusée, il est libre de refaire la demande avec un objet de plus grande valeur, ou de tenter sa chance auprès d'une autre femme libre. Si acceptée, il doit cesser de voir toute autre femme, s'occuper de la sienne et de la tenir heureuse. Il s'engage à ne jamais la délaisser ou la désertier, à s'occuper d'elle et de lui laisser le commandement de sa maison. Seule la mort, de lui ou de la femme peut le libérer. Naturellement il ne peut pas la tuer ou la faire tuer volontairement.

NJÖRDE – LOIS

Les Norrois jugent tout crime lors d'un Thing, une assemblée annoncée et tenue par le Jarl ou l'autorité en place lors de laquelle la victime ou un proche présentera la situation devant le Jarl et l'assemblée présente. Ensuite l'accusé pourra défendre sa cause et suite à un débat souvent mouvementé, le Jarl annoncera les diverses pénalités encourues et demandera un vote à main levée du public. Il jugera ensuite et prononcera la peine décidée. Ainsi, aucun code de lois n'a jamais été écrits.

Cependant, tous sont en droit de lancer un Holmgangr, un duel qui prends fin lorsqu'un des deux s'avoue vaincu ou meurt, peu importe l'offense commise, même si l'offense en question concerne quelqu'un d'autre. Celui qui le reçoit peut accepter de combattre, ou refuser et passer devant le Jarl pour défendre ses intérêts.

De cette façon, beaucoup de problèmes sont réglés avant même que le Jarl ne l'apprenne.

Les obligations des Norrois varient selon l'endroit d'où il vient, toutefois quelques lignes générales sont retrouvées partout sur l'île. En voici une courte liste :

- Il est préférable de marchander ou négocier avant de saisir les armes en cas de conflit.

- Si vous avez la possibilité de devenir meilleur, par apprentissage ou par pratique, faites-le.

- Il est des plus mal vus de maltraiter ou négliger son enfant. Abandonner son enfant, fils ou fille, après que le père l'ait pris dans ses bras et lui ait attribué son nom est prohibé. Avant ce genre de baptême, personne n'est tenu de prendre soin de l'enfant. Le père doit prendre décision au plus tard le lendemain de la naissance.

- Vous devez respecter l'autorité qui vous concerne, même si cela vous déplaît. Si votre Jarl ou tout autre chef de genre exagère et que vous vous sentez déshonoré, libre à vous de lui lancer le Homlgangr et de la passer au fil de votre épée. Il est toutefois préférable de lui en parler avant si une de ses décisions vous déplaît.

Outre ces quelques points relativement universels chez les Norrois, l'essentiel des lois est déterminé par les différents Jarls qui dirigent comme ils l'entendent. C'est un facteur supplémentaire pour appuyer des querelles qui éclatent sur l'île de Njörde.

Outre ceci, les Norrois sont très fiers de leur nation et n'hésiteront pas à montrer le courage nécessaire et même donner leur vie pour les leurs. Mourir en défendant ses convictions et ses proches est un honneur qui permettra de voguer dans le drakkar de Tunglskin.

NJÖRDE – POLITIQUE

Sous la férule du Konungar Asgeir Ragnarson, Njörde connaît depuis deux ans une certaine accalmie chez les Jarls. Seulement deux des quatre territoires semblent encore montrer des signes de haines et il s'y passe encore de tragiques incidents. Ils sont si occupés par leur propres problèmes qu'ils n'ont pas vraiment adoptés de position vis-à-vis leurs voisins au sud-est et au sud-ouest. Ils dédaignent la Confrérie du Sabre et ont vaguement entendus parler des Amaréens.

En tout, une trentaine de Jarls sont au pouvoir sur tout l'ensemble de Njörde et utilisent un système partiellement démocratique.

Organisation politique : Les hommes et femmes libres qui constituent le pilier de toute la société doivent jurer fidélité à leur Jarl, qui sont les chefs de clans et gouvernent les villes et villages. Les Jarl doivent à leur tour jurer au Konungar un serment de la même nature.

Il y a donc 3 véritables niveaux de société pour ce qui concerne la vie civile. Même les riches et les moins fortunés partagent les mêmes droits. Cette sorte de pyramide est valable dans l'ensemble de Njörde. Les seules exceptions sont le Prophète Gris et les Avatars qui sont indépendants et conseille le Konungar, puis certains groupes et guildes qui ont des missions particulières à remplir pour le Konungar ou au nom des Géants.

NJÖRDE – GÉOGRAPHIE

LA CRÉATION DU MONDE SELON LES NORROIS

Selon les légendes norroises, le monde tel que nous le connaissons a pris forme lorsque la Grande Ourse Blanche, veillant depuis les cieux, pris dans sa bouche une étoile. Elle en éteint le feu sur sa langue puis la nettoya sur son poil chatoyant. Elle la remit ensuite au centre du ciel, soufflant sur lui sa chaleur bienveillante. C'est ainsi que Nassir prit forme et que sur elle des êtres de vie apparurent.

Il fut une époque pendant laquelle les hommes vivaient avec les Géants sur la terre. Ceux-ci, considérés comme des grands frères et grandes sœurs veillaient sur les hommes et les conseillaient. Êtres plus grands que nature, à la fois de forme et de pouvoir.

NJÖRDE

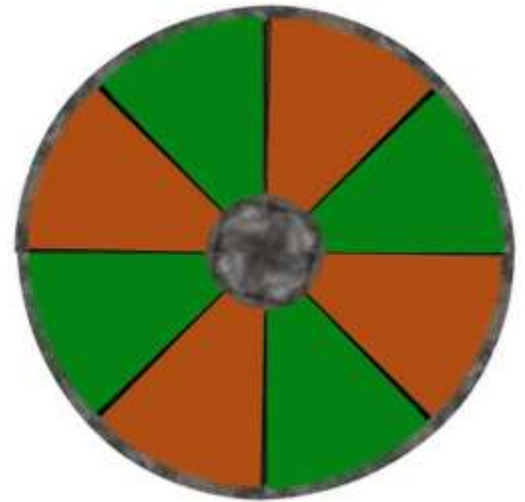
La seule capitale est la ville d'Ulfenör, où habite le Konungar Ragnarson. Elle est située sur la région qui porte le même nom.

Bjarnisvand est la plus vaste et fortement boisée. La région habitée est située dans un val séparant deux immenses pics rocheux. Les ours sont fréquents dans les bois, les gens ont donc plus tendance à rester près des villes et si possible, à l'intérieur des palissades. Tous les villages de Bjarnisvand sont fortifiés pour se protéger des ours en maraude. La région est probablement la plus prospère des quatre grâce à son bois de qualité et des possibilités de chasse incroyables.

Représenté par l'Ours.

Couleur : Vert et Brun.

Bouclier : Séparé en 8 parties droites, brun et vert.



Ulfenör est plutôt balancée dans ses ressources. On y retrouve quelques forêts et flancs de montagnes ainsi qu'un gros fjord qui facilite les déplacements par voie navigables. Elle fut nommée Ulfenör à cause de la forte présence de loups et leur grosseur et intelligence terrifiante. Depuis ce temps, beaucoup furent tués et on en dénombre beaucoup moins. Les hommes gardent cependant jalousement leur ferme parce que chaque nuit on peut les entendre hurler à la lune.

Représenté par le Loup.

Couleur : Rouge, Noir et Blanc.

Bouclier : Séparé en 4 parties égales, rouge et blanc.



Thurskegg est pauvre en bois, mais compense par ses pêches miraculeuses et ses ressources florales. Forte région marchande, on y trouve aussi les plus gros ports.

La région sert bien souvent de point de départ pour les expéditions navales étant la plus près des eaux qui vont vers les autres régions de Nassir.



Représenté par le Serpent de Mer.

Couleur : Jaune et Bleu.

Bouclier : Séparé en 6 parties, lignes en vague, bleu et jaune.

Ansilbörg est la plus impressionnante à contempler. Les villages sont érigés à la base des massifs de pierre des montagnes. Ils se servent des chaînes de montagne pour s'abriter en cas d'attaques et y puisent des pierres brillantes et des cristaux de roches qu'ils revendent ou utilisent en magie et orfèvrerie. Sans compter le métal de bonne qualité qu'ils sortent des tourbières. Ansilbörg exporte son minerai dans toutes les régions en échange de nourriture et de bois qui sont difficilement accessibles en grandes quantités.



Représenté par le Bouc de Montagne.

Couleur : Blanc, Gris et Noir.

Bouclier : Séparé en deux verticalement, noir et blanc.

REPRÉSENTATION DES MÉTIERS TRADITIONNELS

SAGES :

Les sages sont l'équivalent norrois des druides.

HERALDS :

Les hérauds sont les serviteurs directs des Géants. Ils agissent en leurs noms et selon leurs exemples. À noter que contrairement aux « prêtres » un héraud ne fait pas une prière pour arriver à un effet divin. Les hérauds vont plutôt compter une histoire ou faire un sermon sur une valeur propre du géant.

THAUMATURGES :

Les thaumaturges sont l'équivalent norrois des mages. L'énergie magique étant très rare dans la région norroise ils sont très peu nombreux et peu d'entre eux arrive à un niveau de pouvoir intéressant.

SKALDS :

Les skalds sont très respectés et les gardiens de l'histoire norroises et ceux qui comptes les histoires des Jarls et héros passés. Ils sont l'équivalent des bardes des autres peuples.

CHAMANS :

Le peuple Norrois a une très grande facilité spirituelle. Même si plusieurs Norrois voient les esprits, seulement ceux survivant à une quête spirituelle donnée par le grand chaman du village sont choisi en apprentissage.

Chaque Jarl a un chaman qui le conseille, tel est la tradition. Le plus sage d'entre eux devient le Prophète Gris, conseiller du Konungar. Le prophète est élu par une assemblée de tous les chamans et occupe cette position pour la durée de sa vie.

REPRÉSENTATION DES MÉTIERS SPÉCIAUX

LES PORTEUSES DE BOUCLERS

Les porteuses de boucliers sont exclusivement des femmes. On les retrouve partout en Njörde. Elles ont une capitaine nommée Hoelga Thorstenson et elles communiquent ensemble via certaines porteuses qui ont voulues passer leurs vies à explorer et voyager. Elles reviennent toujours à Hoelga, c'est donc grâce à toutes ces femmes et à Hoelga si elles peuvent tous communiquer ensemble. Toutes les porteuses savent où Hoelga habite.

Elles n'ont pas de bannière en particulier, mais elles attachent des bandes de tissus ou de cuir bleues un peu partout sur leurs vêtements et attachent leurs cheveux avec ces mêmes bandes bleutées.

On les voit souvent avec des peintures de guerres bleues au visage et aux bras. Ce sont des femmes fières qui n'ont rien à envier à personne.

Hoelga envoie ses coureuses aux femmes qui ont les talents pour devenir une porteuse. Elle aide ses filles par tous les moyens possibles et veille à ce que chacune d'elles ne manque jamais de rien.

CHAMPIONS DE LA LUNE ROUGE

Ces guerriers sont souvent vus sur les champs de bataille sans armures et ne craignent pas les blessures. Les légendes veulent que certains d'entre eux sont immortels tant que leur rage se repend sur un champ de bataille. Ils ne sont pas très bien vus par les suivants de Pedrag, mais sont des guerriers redoutables. Leur chef, Ozur Athilson, est basé dans la région d'Ansilbörg. Il est dit que pour calmer certains de ses hommes, qu'il leur fait gravir et redescendre les montagnes à main nues.

LES OMBRES DE WYRD

Personne ne sait vraiment qui sont les Ombres de Wyrd. Votre voisin peut en être un et vous ne le saurez jamais. Plusieurs supposent que les Ombres dans leur vie courante, ils ne feraient pas l'erreur d'exercer les fonctions d'un Herald de Wyrd, ce qui les démasqueraient beaucoup trop rapidement.

Assassins et juges au service de Wyrd, ils viennent chercher les vivants qui se sont déshonorés pour accélérer leur transition vers les plaines silencieuses.

AVATARS

Chaque Géant possède un champion qui lui est attribué et qui dirige son « culte ». Le champion d'un Géant est appelé l'avatar. Il n'y en a qu'un à la fois par Géant. Ce n'est pas un titre qui peut être contesté en duel ou perdu. Un signe du Géant révèle le nouvel avatar quand il est choisi. Ceci peut prendre peu ou beaucoup de temps. Une fois que celui-ci est choisi, il recevra les objets, armures et armes venant avec le titre. Certains de ces objets sont réputés pour avoir appartenu aux Géants eux-mêmes.

MAÎTRE DES RUNES

Les thaumaturges avec un potentiel intéressant et qui apprennent l'utilisation des runes sont choisis pour devenir maître des runes. Leurs capacités une fois l'apprentissage terminé prend une très grande importance dans la société norroise. Allant des runes de protections jusqu'à la création des drakkars qui sortent et entre du domaine.

Certains d'entre eux sont même capable d'étendre l'influence de leur magie à des proportions gigantesques. Certaines runes peuvent prendre les proportions d'un champ complet.

LIEUX PARTICULIERS

VALLÉE DES RUNES

La Vallée des Runes est un endroit exclusif aux thaumaturges dans la région de Bjarnisvand. L'endroit sert à la formation des maîtres des runes mais aussi à charger des objets magiques de la puissance de l'éclair. Il est dit qu'un orage constant tonne au-dessus de la vallée.

MAISONS DES OMBRES

Les Maisons des Ombres sont un lieu de culte pour les disciples de Wyrd. Elles servent à honorer les morts, boire et fêter. On retrouve des maisons dans la plupart des villages. Si nous comparons aux autres nations, on pourrait aussi dire que les Maisons des Ombres servent de cimetière lorsqu'une personne revient à la vie.

LE HAUT TEMPLE

Au sommet de la montagne la plus imposante de Ansilbörg se trouve le Haut Temple. Le temple était le lieu de conseil des Géants. Aujourd'hui, à chaque solstice, les Avatars s'y rencontrent et discutent entre eux.