



## LE VAHLIND

- Dirigeant : système politique tribal dirigé par des Inuks, les chefs tribaux
- Culture : Nomade
- Population : environ 900 000 humanoïdes dont 80% d'humains ainsi que 20% d'ogres et autres centaures
- Superficie : plus de 20 000 000 km<sup>2</sup> répartis sur le Septante, le Levante et l'Ameeron
- Armée : guerriers tribaux, chamans, bakötk et mammoths de guerre
- Principaux fleuves : ?
- Principaux sommets : Pic Tabou (11 879 m), Monts Divins (10 951 m), Mont Ikakuut (9 765 m)
- Importation : métaux, objets manufacturés, céréales, salaisons, alcools, bois, tissus, armes et armures
- Exportation : fourrures, peaux, ambre, ivoire

Le Vahlind est un vaste ensemble de terres au relief et aux paysages varié. Les paysages alternent entre immenses forêts, marais, régions de collines escarpée et boisée, grandes étendues semi désertiques entrecoupées de vallons et enfin une immense chaîne montagneuse. Ces terres pourraient presque être qualifiées de continent tant une certaine unité anthropologique, géologique et climatique unifie ces immenses étendues glaciales et quasi désertiques.

La partie du Vahlind qui est la mieux connue et citée dans les mythes et sagas de *Lysgarda* ne représente en fait qu'une petite partie des terres de cette région du monde. En effet seul de rares marins tarklanders ou pourpriotes sont capable d'appréhender l'étendue de ces terres mais sans, malheureusement, en avoir de connaissance approfondie ou exhaustive.

Ce qui suit représente ce que les maîtres cartographes de Dar Ménas et les sages de la Bibliothèque de Losaz ont pu compiler au sujet de ces territoires inconnus.

Les données anthropologiques des sages et érudits font mention d'un peuple qui vit dans ces régions du grand Nord. Il s'agit de nombreuses tribus nomades, qui peuvent être assimilée aux Inuits, qui se nomment eux même Vahkukts. Le folklore des nomades vahkukts parle de plus de 1000 tribus humaines, plus de deux centaines de tribus ogres et d'au moins une centaine de tribus centaures. Les tribus se déplacent avec leurs villages dans leur ensemble, au grès des saisons. Ils voyagent à l'aide de traîneaux qui peuvent être tirés par des chiens mais qu'ils ont ingénieusement dotés de voiles. Les vahkukts voyagent également à l'aide de kayaks et autres petites embarcations le long des nombreuses côtes du Vahlind. Les personnages importants comme les grands guerriers et les Inuks, ou chefs tribaux, chevauchent des mammoths ou mieux des bakötk savamment dressés. Les vahkukt sont de grands chasseurs pêcheurs et ne possèdent que de minuscules troupeaux, ils complètent leur régime alimentaire par la cueillette lorsque les beaux jours arrivent. La longue Saison des Glaces leur impose également de prévoir de lourds stocks de conserves et de viandes séchée afin de passer sereinement ces mois du froid, du mauvais temps et de la glace.

Les nomades du Vahlind adorent le panthéon chamanique et les dieux de la Nature pour la majorité d'entre eux, néanmoins environ 25% des vahkukts et centaures ainsi que la totalité des ogres est fidèle au culte des Seigneurs des Ténèbres. Ces humanoïdes nordiques sont extrêmement superstitieux et évitent avec le plus grand soin les Glaciers du Vahlind et ses antiques lieux sacrés.

Leur mythologie les décrits comme les premiers habitants de *Lysgarda*, issus des osts des différents dieux qui s'étaient opposés durant les Guerres Divines, avant la forge du Grand Compromis. C'est pourquoi ils se considèrent eux même comme étant supérieurs aux autres peuples et que leur comportement ou regard vis-à-vis des étrangers oscille entre l'amusement mêlé de curiosité et l'envie de mettre un terme « à la si pitoyable existence de l'engeance qui essaie vaguement de leur ressembler... ».

Les habitants du Vahlind ne connaissent pas la monnaie et les métaux précieux. Les seules matières qui soient véritablement précieuses pour eux est l'acier, avec lequel ils fabriquent l'armement des élites et des outils, ainsi que l'ambre. Leur commerce est principalement basé sur le troc mais les pierres d'ambre servent d'étalon et de référence. Le fer est extrêmement rare sur ces terres, d'une part du fait de la pauvreté du sous sol mais aussi et surtout de part la difficulté à creuser un sol en permanence gelé. Toutefois les marchands occidentaux commerçant avec les vahkukts leur fournissent ce précieux métal, mais ces terres de l'extrême Nord de *Lysgarda* ont surtout la chance d'avoir un magnétisme puissant influant sur les trajectoires de nombreuses météorites ferreuses et même d'Adamanthynn. Chaque bombardement météoritique sur le Vahlind est l'occasion de plusieurs jours de cérémonies et de fêtes religieuses orgiaques de la part de ces peuplades.



Les artisans du grand Nord fabriquent la plupart de leurs objets courants en os ou en pierre. Les métaux étant réservés aux plus valeureux guerriers, inuks ou chamans.

- Les objets et armes en os infligent le dé de dégât inférieur par rapport à leurs homologues d'acier et voient leurs PdA réduits de moitié. Leur poids est réduit d'un tiers.

- Les objets et armes en pierre infligent un point de dégât en moins que leurs équivalents d'acier, sauf les armes d'Estoc qui infligent 2 pts de dommage en moins, et voient leurs PdA réduits de moitié. Leur poids est 10% supérieur.

Les vahkukts fabriquent de somptueuses armures d'os et de fourrure. Elles possèdent 7 PdA, pèsent 10 kg pour une TAI de 12, sont ajustables pour des TAI de +/-2 points et ont un encombrement moyen.

L'art vestimentaire des vahkukts est raffiné et efficace, ainsi ils portent des bonnets, des cagoules, des moufles, des manteaux et des amples vêtements en peaux et fourrures.

De même ils soignent leur apparence avec une hygiène notable, des fars pour les femmes, des bijoux et des tatouages ornementaux afin de marquer les étapes de leur vie, leur dévotion et pour prouver leur valeur au combat.

Les peuplades du grand Nord utilisent en armement :

- La cognée, la dague, le couteau, le kukri, la massue, la masse d'arme, le pic de guerre, le bâton, l'épée courte, le fauchon, le javelot, le harpon, l'épieu de guerre et l'arc vahkukt (équivalent à l'arc des steppes) avec des flèches à barbillon et de chasse.

- leurs armures sont toutes faites de vêtements matelassés, de cuirs et de fourrures. L'usage du bouclier est inconnu.

La faune du Vahlind est plus fournie que les conditions climatiques de la région ne le laisse présager.

De nombreuses espèces de créatures arpentent ces terres, le tableau ci-dessous, non exhaustif, indique les différents animaux et monstres rencontrés et leur fréquence.

### Tableau des Créatures du Vahlind

1D100	Créature
01-03	<i>Araignées Géantes</i>
04-06	Bakötk
07-08	Béhémoth
09-13	Bison
14-15	Calmar Géant
16-21	Cerf
22-26	<i>Cétacés et Squales</i>
27-30	<i>Chiens</i>
31-35	Sanglier Géant
36-38	<i>Créatures Sylvestres</i>
Cf. MJ	<i>Démons</i>
39-40	Dragon Blanc
41	Dragon de Mer
42-43	<i>Elémentaires</i>
44-47	Mammouth
48-50	Tigre à Dents de Sabre
51-52	Feu Follet
Cf. MJ	<i>Golems</i>
53	<i>Hydres (Cryohydre)</i>
54	Kraken
55-57	<i>Lézards Géants (Grands Lézards Blancs)</i>
58-61	<i>Loups</i>
62-63	Mille Pattes Géant
64-65	Minotaure
Cf. MJ	<i>Morts Vivants</i>
66-68	<i>Nymphes</i>
69-72	Aigle Géant
73-74	Corbeau Barde
75-78	Ours Blanc
79-81	Ours des Cavernes
82-84	Selkie
85-88	Rat Géant
89-91	Rhinocéros Laineux
92-94	Troll du Vahlind
95-96	Vers des Glaces
97-00	Yeti

Les Terres du Vahlind sont tout à fait comparables, dans notre monde, aux régions boréales du Canada, du Groenland, de Sibérie et d'Europe. Il est à noter que le Vahlind n'a jamais été convoité ni exploré par l'Empire de Melniboné du fait de son inhospitalité et de son



éloignement mais également à cause de la trop forte présence divine.

Géographiquement parlant le Vahlind est composé de trois régions distinctes, les Glaciers du Vahlind, les Plaines du Nunavik et Boréalys, la Grande Forêt du Nord, tout trois décrits ci dessous.

#### • Boréalys, la Grande Forêt du Nord :

Cette immense taïga est la ceinture Sud du Vahlind. Il s'agit de la première partie du Vahlind qui sera foulée par les explorateurs en tout genre voulant se rendre dans ces régions inhospitalières par voie de terre. Cette forêt couvre plus de 50% de la surface du Vahlind et les deux tiers de la population de la région y vit. Boréalys est le territoire de nombreuses tribus de centaures, d'ogres et de vahkukts mais également de nombreux spécimens de la faune du Vahlind.



Au Sud se trouvent les terres d'Ameeron, du Tarkland, de Yur, une partie des Steppes Septentrionales et très probablement le Nord du Levante. Il est à noter que Boréalys ne possède pas de continuité territoriale entre l'Ameeron, le Septante et le Levante. Des mers séparent et délimitent ainsi trois forêts distinctes géographiquement mais ayant une réelle unité culturelle, ethnique, climatique, ainsi qu'au niveau de la faune et de la flore.

Cette région boisée est couramment confondue avec les frontières nordiques des terres la bordant, tant elle est inexplorée et entourée d'un halo de superstitions rendant peu désirable toute expédition ou exploitation. Boréalys est située à des centaines de kilomètres des régions civilisées, la rendant d'autant plus peu attractive. Les ogres de Yur, eux même, évitent généralement Boréalys par crainte superstitieuse la plupart du temps, mais aussi par simple réflexe de survie ...

En effet cette immense forêt et ses nombreux marais, sont le terrain de chasse de prédilection de nombreuses créatures surnaturelles. Ainsi des démons échappés des portails planaires des Glaciers du Vahlind errent sur ces terres, mais également des morts vivants, des dragons, des créatures sylvestres ou encore des élémentaires...

Pour la petite histoire, le Tarkvirke du Tarkland, dans sa partie la plus au Nord, marque la frontière avec Boréalys, ce qui explique les rudes conditions de vie auxquelles sont soumises les garnisons en poste sur cette partie du mur. Ainsi les terrifiantes légendes et les contes racontés aux jeunes recrues montant la garde sur le Tarkvirke, trouvent une explication rationnelle, ou presque, sous ces latitudes.

Le climat extrême accorde tout de même des températures moyennes maximales de 10 à 15° durant la saison du feu mais descend sous les -25° à la saison des glaces. Ces marais et vastes forêts sont couverts de conifères, de saules, de boulots, de peuplier ou encore de sorbiers et de toute la flore des marécages froids.

La situation nordique de Boréalys induit un hiver particulièrement rigoureux, comme cela est dit plus haut mais également la Longue Nuit, d'environ un mois, au cœur de la Saison des Glaces. A contrario, le mois de Segünn de la Saison du Feu voit ses nuits réduites à une ou deux heures !

#### • Les Plaines du Nunavik :

Ces vastes étendues de toundra battues par les vents constituent une partie des terres du Vahlind non négligeable. En effet leur superficie représente environ le tiers de cette région. Le climat y est rude, la glace et la neige couvrent son paysage plus de la moitié de l'année. La saison du feu y dure trois mois pendant lesquels la température moyenne est de 10°, les six mois de la saison des glaces voient leur température moyenne descendre à -30°. Ces plaines sont le lieu de résidence d'un tiers des humanoïdes peuplant le Vahlind mais également d'un nombre non négligeable de créatures du grand Nord. La végétation est quasi inexistante durant la saison froide mais explose de vie durant la saison chaude, ainsi poussent un peu partout des mûriers ronces, des canneberges et d'autres baies, des lichens mais également de nombreuses fleurs et plantes, dont certaines ayant de sérieuses vertus médicinales.

De nombreuses côtes forment le pourtour du Nunavik au Nord, à l'Est et à l'Ouest, celles situées le plus au Nord sont en permanence couvertes par la banquise et les autres bords de mers ne sont pris par les glaces que pendant la saison froide. La question se pose si les Plaines du Nunavik forment une région cohérente et d'un seul tenant ou si comme Boréalys, elles sont séparées par des mers et océans. La plupart des érudits penchent pour la seconde

hypothèse, bien qu'il pourrait y avoir des couloirs ou bandes de terres au pied des Glaciers du Vahlind qui permettrait de relier les différentes étendues du Nunavik entre elles et ainsi leur donner une certaine unité territoriale et géographique.



C'est dans cette région, sur les côtes Sud-Ouest, du Nord du Septante, que se situe le seul comptoir commercial étranger du Vahlind. Le comptoir de Nuukt Havn a été fondé il y a environ 80 ans par des tarklanders mais aujourd'hui les 1 000 âmes du bourg comptent un bon nombre de pourpriotes. Il n'y a pratiquement aucun vahkukt vivant dans la ville, mais pendant la saison du feu des campements et villages provisoires fleurissent autour des murs de Nuukt Havn. De nombreux marchands viennent jusqu'ici et y installent leurs affaires afin de faire fortune avec le commerce de l'ivoire, qui est réputé sur tout *Lysgarda* pour sa qualité. L'ambre, le cuir et les fourrures du Vahlind sont également très prisés et constitue une bonne part du commerce de Nuukt Havn. Il est cependant à noter que la "vie civilisée" est maintenue artificiellement sur cette terre éloignée et aux conditions de vie rigoureuse, ainsi tout doit être apporté à Nuukt Havn par voie de mer, les prix pratiqués dans ce comptoir s'en ressentent donc. Le MJ appliquera donc un facteur de multiplication, aux tarifs, de 2 au minimum pour tous les

biens de consommation courants voire même de 3 ou 4 pour des objets ou services plus rares...

Le bourg est fortifié par un rempart de rondins de bois, venus de Boréalys, et d'une levée de terre, de nombreuses tours de bois renforcent son pouvoir défensif. Les habitations sont construites de terre et de bois car le climat de la région n'offre guère plus de possibilité pour lui résister. Nuukt Havn est situé au Nord de Boréalys et il faut compter environ 5 jours de voyage, par voie terrestre, pour s'y rendre. Tandis que les premiers contreforts des Glaciers du Vahlind se situent à une vingtaine de jours de voyage au Nord du comptoir. Politiquement le comptoir est vassal du roi du Tarkland et le Hovdig ou bourgmestre est généralement un homme de confiance du roi. Nuukt Havn à la particularité de posséder de nombreux mages et prêtres dans ses murs. En effet les conditions de vie extrême de la région imposent un usage important de la magie pour survivre, de plus le port de la ville normalement pris par la banquise six mois par an peut ainsi être ouvert au moins huit mois chaque année.

#### • Les Glaciers du Vahlind :

Cette immense chaîne de montagne glaciale partiellement insulaire est perpétuellement recouverte de glaces et de neige. Ces monts et glaciers représentent moins de 20% de la superficie du Vahlind. Ces majestueuses montagnes sont les plus hautes de *Lysgarda* et soulignent la puissance des dieux. Elles sont situées sur les côtes septentrionales du Septante, à l'extrême Nord du Tarkland, de Yur et des Steppes Septentrionales. Cette chaîne de montagne présente une réelle unité territoriale et couvre le pôle Nord de *Lysgarda*. Cette région est taboue et nul vahkukt ou étranger, hormis quelques chamans locaux, n'ont le droit d'en fouler le sol. En effet les mythes et légendes vahkukt définissent ces chaînes de montagnes comme étant les fiefs de certains dieux, tout comme la plupart des mythologies de *Lysgarda*.

La réalité est encore une fois toute proche de ces mythes fondateurs, car en fait les Glaciers du Vahlind recèlent de nombreux portails permettant de se rendre sur le plan divin et inversement.

Ces portails planaires ont été érigés dans ces montagnes par les dieux, eux même, avant la forge du Grand Compromis. En effet l'antique position de cette région, la plaçant au centre du monde, il était ainsi aisé pour les dieux de se manifester là et d'en faire le point de départ de leurs avatars et de leurs armées. Ces monts étaient jadis des collines situées plus au Sud, mais la dernière grande bataille, qui opposât la dernière armée coalisée de *Lumen* et *Limbia* menée par *Grome* et *Straasha* aux seigneurs de *Ténèbre*, modela l'aspect actuel de *Lysgarda*. La terre fût alors prise dans sa dernière phase de création avec la poussée des terres du Vahlind au point le plus septentrional du monde, les transformant par la même occasion en ces fantastiques montagnes que l'on peut aujourd'hui encore admirer. Les autres continents prirent leurs places et leurs formes définitives à ce moment là. A la lumière de ce passé glorieux, on retrouve l'explication au fait que cette vaste chaîne de montagnes grouille de vie surnaturelle, de féroces prédateurs et autres étrangetés.



Les Glaciers du Vahlind sont, selon de nombreuses légendes, le bord du monde. Au niveau Cartographique cette région est le pôle Nord de *Lysgarda*, comme le démontre sa position géographique sur la planète, et c'est ce qui explique aussi sa forte activité magnétique. De plus sa position cosmologique la situe aux carrefours des plans Terrestre et Divin, impliquant de fait une concentration particulièrement entropique des flux de magie. L'atmosphère de ces terres est également palpable, le premier signe est la présence quotidienne d'aurores boréales, induites par les flux de magie contraires, le magnétisme des lieux et leur position face à l'astre solaire. Tous ces faits cumulés apportant leur lot de sensations et une ambiance particulière unique, propre aux Glaciers du Vahlind. Ainsi l'air semble y être plus dense, le ciel est quasiment en permanence strié d'aurores boréales, le climat est particulièrement instable, etc...

Au niveau climatique, si l'on peut aisément décrire le climat des autres régions du Vahlind, celui des Glaciers est indescriptible. En effet, les saisons s'y écoulent sans aucun ordre apparent ni durée logique. Ainsi il peut faire relativement chaud, c'est-à-dire 15°, un jour avec un beau soleil et des baies qui poussent ça et là et le lendemain faire -45° avec un sol couvert d'une épaisse couche de neige. En fait il semblerait que les dieux s'amuse, ici, avec le climat quitte à rendre fou le commun des mortels par tant d'imprévisibilité !

► Les Glaciers du Vahlind, partiellement hors de l'espace et du temps des mortels induisent certaines mutations physiques, magiques et temporelles du monde de jeu. Concrètement, ces terres de l'extrême Nord modifient certains paramètres de jeu de cette manière :

- Toute créature utilisant les compétences Orientation ou Navigation Aérienne souffre d'un malus de 100%.
- Toute créature utilisant n'importe laquelle des compétences de *Perception* souffre d'un malus de 30%.
- Toutes les créatures mortelles utilisant n'importe laquelle des compétences de *Magie* souffre d'un malus de 15%.
- La portée des armes de jet est divisée par quatre, sauf pour les armes en os ou en pierre.
- Les chances d'Attaque et de Parade avec des armes composées de métal, même partiellement, sont réduites de 30%, ceci est dû aux champs électromagnétiques puissants qui parcourent cette région.
- Fouler ces terres taboues peut avoir un impact sur la santé mentale des mortels. Ainsi les aventuriers devront tester leur SAN chaque jour passé dans cette région, il n'y aura aucun effet en cas de réussite mais s'il s'agit d'un échec, le personnage perdra 1 pt de SAN.
- Pénétrer sur ces terres taboues procure un bonus, ou un malus, de 10 points de Destin selon le contexte et le regard des dieux vis à vis des PJs et de leur quête...
- L'usage de la magie par les humanoïdes mortels en ces lieux est particulièrement hasardeux et difficile à maîtriser. Ainsi chaque fois qu'un sortilège est jeté sur cette terre, le lanceur doit également jeter 1D100 sur la table ci-dessous. Toutefois les Chamans et les Prêtres seront relativement épargnés, du fait de leur dévotion et de la reconnaissance des dieux comme êtres supérieurs et pourront retirer 10 points sur leur lancer de dés sur cette table.

Les plus touchés seront les Mages et Sorciers qui revendiquent leur indépendance par rapport aux dieux et un rapport d'égalité entre mortels et divinités. Ces derniers ajouteront donc 10 à leur jet sur le tableau ci-dessous.

**Table des Effets sur les Sortilèges**

1D100	Effet
01 et moins	L'effet ou intensité du sort est multiplié par deux.
02-10	Le coût du sort en PdM est divisé par deux.
11-35	Le sort fonctionne mais sa portée et sa durée sont multipliées par deux.
36-45	Jet de résistance x 3, si le sort n'accordait aucun jet de sauvegarde, il est désormais de PdM x 1.
45-55	Le sort fonctionne mais ses effets sont diminués de moitié.
56-70	Le sort ne fonctionne pas mais son coût en PdM reste dû.
71-86	Le sort voulu n'est pas lancé, un autre sort se substitue à lui. Il s'agira d'un sort de même type de magie et de même Rang, le MJ le choisira parmi les 5 décrits avant ou les 5 décrits après dans le Livre de Magie.
87-98	Le sort fonctionne à l'envers, le magicien devient la cible, les ennemis sont bénéficiaires, les soins blessent, etc...
99 et +	Aucun sortilège n'est lancé et les flux de magie absorbent 2D20 PdM au magicien.
<b>N.B.</b> les seules entités à ne pas être soumises à ces aléas sont forcément issues du plan Divin ou y trouvent leurs origines, comme les démons, les dryades ou encore les élémentaires.	

- Le temps s'y écoule de manière totalement anarchique et produit des effets surprenant sur les mortels. Ainsi les personnages se trouvant sur ces terres devront jeter 1D100 et y retirer leur CHA sur le tableau ci-dessous. Ce jet sera effectué une fois par voyage au Vahlind et n'aboli pas l'écoulement normal du temps, les effets décrits se surajoutent. Il faut toutefois que le sujet reste sur ces terres au moins 12 heures pour que l'effet temporel se fasse ressentir. Le MJ attendra typiquement le réveil après une nuit passée au cœur du Vahlind, pour informer les aventuriers de l'effet du temps sur eux.

**Table des Effets du Temps sur les PJs**

1D100	Effet
10 et moins	Le personnage rajeunit d'1D8 ans.
11-35	Le personnage rajeunit d'1D4 ans.
36-55	Aucun effet.
56-65	Le personnage vieillit d'1 an.
66-80	Le personnage vieillit d'1D8 ans.
81-99	Le personnage vieillit d'1D20 ans.

- Mourir sur cette terre peut avoir des conséquences inattendues. Ainsi lorsqu'une personne meurt elle devra lancer un jet sous POU+CHA ou Pts de Destin, au choix du MJ, et confronter le résultat de son jet sur la table ci-dessous.

Une réussite simple sur ce jet permet au personnage de se réincarner dans la forme tirée sur le second tableau. Le processus de réincarnation prend une heure entière, pour plus de détails voir le sort de Chamanisme de Rang 3.

### Table des Effets de la Mort

Jet	Effet
Echec Critique	Le personnage devient un mort vivant, Zombie généralement. Le processus prend 2D30 minutes.
Echec	Le personnage est mort.
Réussite	Le personnage jette un dé sur la table ci-dessous.
Réussite Critique	Le personnage ne meurt pas, mais il est laissé pour mort avec 1 PdV.

### Table des Réussites contre la Mort

1D100	Réincarnation
01-10	Minotaure
11-15	Nain
16-20	Haut Elfe
21-30	Korrigan
31-35	Hobbit
36-40	Ogre
41-46	Orque Uruz
47-56	Orque Piltdowni
57-66	Nézumi
67-80	Humain
81-90	Centaure
91-95	Zombi, le PJ conserve son POU et son INT. Toutefois ses PdM seront égaux à 1.
96-00	Le personnage est mort.

### Vahkukt

- Longévité 100 ans
- 1M61 à 1M75 et de 61 à 100 Kg
- Alignement : NB, N, NM ou CM
- Vitesse 9m/round
- Armes: voir ci-dessus
- Armures: voir ci-dessus
- Langue: Sylvain, Yuric, rarement Commun.

Les vahkukts sont plutôt de petite taille et ont un corps puissant et résistant. Ils sont de corpulence moyenne à forte et ont les cheveux noirs, bruns ou beaucoup plus rarement roux et leurs yeux sont légèrement en amande de couleur marron, grise ou verte. Leur peau est plutôt basanée mais surtout recouverte de tatouages, notamment au niveau du visage. Les tatouages racontent leur appartenance tribale et leur position sociale. Ils peuvent aussi avoir une connotation religieuse, mais cela est observé plus rarement. Il est à noter que la langue maternelle des vahkukts est le Sylvain. Si certains parlent le commun c'est uniquement depuis la fondation du comptoir de Nuukt Havn et les échanges qui en ont découlés.

Les vahkukts sont d'un tempérament plutôt solitaire, mais la tribu est un élément essentiel de leur société. En effet

être banni de sa tribu signifie à coup sûr la mort à court terme, dans l'environnement plutôt hostile qui est le leur.



Leur attachement tribal est marqué dans le rythme des années, par les nombreux rassemblements tribaux ou intertribaux. En premier lieu chaque semaine sainte est l'occasion de fastueuses fêtes sur toute leur durée, mais aussi les mariages, naissances ou décès donnent lieu à de grands rassemblement pouvant durer plusieurs jours voir plusieurs semaines. Bref ils aiment se rassembler et toutes sortes de raisons sont bonnes pour cela.

C'est ainsi que s'est développé chez eux un art très affirmé et relativement fin tant au niveau musical qu'au niveau culinaire. Bavard impénitents ils adorent la bonne chaire, les boissons fortes, les chansons et la danse.

### Classes de personnages

1D100	Classe
01-25	Guerrier
26-52	Artisan
53-60	Guerrier Protecteur
61-65	Troubadour
66-84	Chasseur
85-90	Chaman ou Erudit
91-00	Noble

### Tableau des caractéristiques

FOR	2D6+6
CON	2D6+6
TAI	3D6
INT	3D6
POU	2D6+6
DEX	3D6
CHA	3D6