

# HEROS D'UN AGE VIKING

Variante pour campagne nordique

Par Porphyre



## Caractéristiques & ajustements

Les caractéristiques (Fo, Dx, Co, In, Sa, Ch) sont déterminées en lançant 3d6 dans l'ordre. Il est possible de réduire une caractéristique de son choix de 2 points pour en augmenter une de 1 point. Il est aussi possible de relancer le moins bon score.

Un personnage dont aucun score ne dépasse 9 aura probablement été exposé à sa naissance pour être la proie des animaux sauvages. Les vikings n'ont que faire d'un avorton de la sorte !

Les modificateurs sont les mêmes pour toutes les caractéristiques :

Caractéristique.	Modif.
3 :	-3
4-5 :	-2
6-8 :	-1
9-12 :	0
13-15 :	+1
16-17 :	+2
18 :	+3

## Choix de la classe

Toutes les classes d'HdAM ne s'intègrent pas forcément bien à une campagne nordique. D'autres ont été modifiées pour mieux correspondre. Les classes suivantes sont disponibles :

Clerc.
(Druide)
(Paladin)
Berserker
Guerrier
Noble (jarl)
Rôdeur
Magicien (seiðmaðr)
Scalde (barde)
(Voleur)
Marchand.

*(Les classes entre parenthèses sont accessibles, mais nécessiteront probablement un historique particulier.)*

Les peuples fabuleux comme les elfes, nains ou trolls, sont souvent présentes dans les sagas, mais généralement réduits au rang d'adversaires. Les classes non humaines ne sont donc pas accessibles comme PJ.

## Descriptif des classes

**Points de vie :** le total de points de vie correspond au score de Constitution plus un nombre fixe selon la classe. Les nombres dans HdAV sont un peu inférieurs à ceux de Héros d'un âge mythique, pour mieux correspondre aux DV de l'édition BECMI. En contrepartie, les monstres auront 1d6 comme DV (au lieu de 1d8)

**Armures :** suivant les règles officielles, quoique toutes les armures ne sont pas forcément disponibles à l'âge des vikings (voir Équipement ci dessous). Toutes les classes ont droit à un casque.

**Armes :** les restrictions classiques de D&D reflètent d'avantage le modèle de la société médiévale « romaine » du Moyen Âge tardif que celle des terres scandinaves. Un Héros d'un âge viking peut utiliser n'importe quelle arme avec les restrictions suivantes, cependant :

- les armes magiques ne sont efficaces qu'entre les mains d'un personnage de la classe : une épée+1 entre les mains d'un magicien ne lui accorde pas de bénéfice particulier. Elle lui permettra cependant de toucher un monstre immunisé contre les armes non magiques.

- les dégâts infligés sont limités par la classe. Un clerc employant une épée longue, par exemple, n'infligera que 1d6 de points de dégâts au lieu de 1d8.

Classe	Armes à 1 main	Armes à 2 mains
Magicien	1d4 maximum	1d6 maximum
Clerc, druide	1d6 maximum	1d8 maximum

**Capacités spéciales :** les capacités modifiées sont précisées ci après.

## Clerc

Au Xe siècle, le christianisme a commencé à pénétrer la Scandinavie dont la conversion est « officiellement » effective au début du XIe siècle. Le clerc correspond donc mieux au clerc chrétien médiéval. Le paganisme nordique n'avait probablement pas de clergé organisé, et le terme de *goði* désignait d'avantage un chef juridique. Certaines sagas les décrivent cependant parfois comme des « sacrificateurs ». Si vous voulez jouer un prêtre d'Odin ou de Thor, c'est donc tout à fait possible pour les besoins du jeu !

**Points de vie :** Constitution +6

**TAC0** : 19

**Jet de Sauvegarde** : 13

**Armures** : toutes + bouclier

**Armes** : armes non tranchantes et non perforantes

**Nombre de sorts** : 3 + bonus de Sagesse

**Capacités spéciales** :

- *Repousser les morts-vivants* (lancer 2d6 + bonus de Sagesse)

1 DV : 3 ou plus

2 DV : 5 ou plus

3 DV : 7 ou plus

4 DV : 9 ou plus

5 DV : 11 ou plus

### Druide

Le druide peut éventuellement remplacer le clerc comme prêtre païen. Ce peut aussi être un druide celtique (les vikings ayant porté le fer jusqu'en Écosse et Irlande). Ce peut aussi être un des personnages de sorcières/prophétesse (*volva*) ou chamane Same (lapon) que l'on trouve dans les sagas légendaires.

**Pré requis** : Sagesse 9+ ; Charisme 13+

**Points de vie** : Constitution+6

**TAC0** : 19

**Jet de Sauvegarde** : 13

**Armures** : fourrures/cuir + bouclier

**Armes** : gourdin, javelot, fronde, lance & bâton

**Nombre de sorts** : 3+bonus de Sagesse

**Capacités spéciales** :

- *Identification des plantes & animaux.*

- *Passage sans trace* : le druide ne laisse aucune trace quand il marche dans la nature et passe aisément les ronces, lianes et buissons, sans être ralenti.

- *Langage animal* (lancer 2d6 + bonus de Charisme)

2- Attaque ou fuit le druide

3-5 Ignore la tentative de communiquer du druide

6-8 Répond à 1 question avant d'être distrait par sa nature animale

9-11 Répond à 1d4 +1 questions

12+Rend un service (partir en éclaireur, monter la garde pendant 2 tours).

### Paladin

Même avec la christianisation de la Scandinavie, l'idéal du paladin correspond mal aux valeurs norroises. Un PJ paladin pourrait être un chevalier anglais franc voyageur.

**Pré-requis** : Charisme 13+

**Points de vie** : Constitution +9

**TAC0** : 19

**Jet de Sauvegarde** : 10

**Armures** : toutes + bouclier.

**Armes**: toutes.

**Capacités spéciales** :

- *Détection du mal* : similaire au sort, à volonté, dans un rayon de 36 m

- *Immunités* : immunisé contre tout type de maladie

- *Imposition des mains* : peut soigner 1d6+1 pv par jour & lancer *Guérison des maladies* une fois par semaine.

- *Repousser les morts vivants* : jusqu'à 2DV (lancer 2d6 + bonus de Charisme)

1 DV : 5 ou plus

2 DV : 7ou plus.



### Berserk

Guerriers-fauves consacrés à Odin, ces combattant d'élite, « emblables à des ours ou des loups » sont capables de prouesses guerrières exceptionnelles lors de terrifiants accès de sauvagerie.

**Pré-requis** : Force 9+

**Points de vie** : Constitution+12

**TAC0** : 17

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Armures** : fourrures + bouclier seulement. Sans aucune armure berserk a une CA de 7 (cuir) au lieu de 9.

**Armes**: toutes.

**Capacités spéciales** :

- *Immunité contre la peur*, magique ou autre.



- *Furie guerrière* : une fois par jour, le berserk peut se

plonger dans une transe guerrière qui augmente ses capacités au combat. Cet état prend 1d3 rounds à atteindre, pendant lesquels le berserk ne peut pas prendre part au combat, poussant des hululements et mordant le bord de son bouclier. Une fois en furie guerrière, il gagne les avantages suivants au combat.

- un bonus de +4 au toucher et +2 aux dégâts

- un bonus de +2 aux jets de sauvegarde

- les points de dégâts infligés par les armes tranchantes, perforantes et le feu sont réduits de moitié.

- s'il arrive à 0 pv, le berserk continue à se battre pendant un nombre de tours égal à son bonus de Co. En contrepartie, le berserk en état de Furie ne peut ni battre en retraite ni quitter le combat. Après le combat, il est plongé dans un état de fatigue qui dure autant de tours que sa Furie a duré de rounds, pendant lesquels il souffre d'une pénalité de -2 aux jets de toucher, jets de protection, et jets de Fo ou Co.

### Guerrier

Le guerrier constitue probablement l'idéal du héros nordique et la classe par excellence d'un personnage de viking. L'arme de prédilection est l'épée ou la hache.

**Points de vie :** Constitution+9

**TAC0 :** 17

**Jet de Sauvegarde :** 13

**Armures autorisées :** toutes + bouclier.

**Armes:** toutes

**Capacités spéciales :**

- *Arme de prédilection* : bonus de +2 au toucher et +1 aux dégâts avec un type d'arme de son choix.

- *Enchaînement de coups* : contre des adversaires de moins de 2DV, un guerrier qui vient d'abattre son adversaire peut attaquer à nouveau au cours du même round.

- *Vigilance* : n'est surpris qu'avec 1 sur 1d6 grâce à son sens du combat.

### Noble

Les nobles vikings sont appelés *jarls*. Même s'ils ne sont pas d'aussi subtils courtisans que leurs homologues méridionaux, ils ne doivent pas non plus être dénués de capacités de commandement et de persuasion.

**Points de vie :** Constitution +9

**TAC0 :** 17

**Jet de Sauvegarde :** 14

**Armures :** toutes.

**Armes:** toutes.

**Capacités spéciales :**

- *Meneur* : les nobles doublent le nombre maximum de servants autorisés par leur Charisme.

- *Persuasif* : gagnent un +2 aux jets de réaction

autant durant les rencontres que pour recruter des servants.

- *Réputation* : en tant que membre d'une lignée reconnue, un noble sera toujours accueilli dans la halle d'un autre noble.

### Rôdeur

Les terres du Nord ne sont pas dénuées d'espaces sauvages riches en monstres. Le rôdeur est un chasseur et un pisteur.

**Pré-requis :** Sagesse (12+)

**Points de vie :** Constitution + 12

**TAC0 :** 17

**Jet de Sauvegarde :** 14

**Armures :** fourrures, armure de cuir + bouclier.

**Armes:** toutes.

**Capacités spéciales :**

+2 *au toucher* en combat au corps à corps contre les adversaires humanoïdes monstrueux (kobolds, gobelins, orques, ogres, géants, etc.)

- *Pistage* : un rôdeur a la capacité de suivre la trace de la plupart des créatures en milieu extérieur, avec un jet de Sagesse réussi

- *Survie* : capable de survivre dans toutes conditions en milieu extérieur

- *Vigilance* : surpris seulement avec 1 sur 1d6 en milieu extérieur en raison de son entraînement d'éclaireur.

### Magicien

Dans les sagas nordiques, la sorcellerie (*seiðr*) est plus souvent l'affaire de créatures surnaturelles (alfes, trolls), de la nation des Sames (lapons) et surtout de femmes (*seiðkona*), bien qu'elle soit parfois pratiquée par des hommes (*seiðmaðr*). Ceux-ci restent cependant mal vus et sont considérés avec méfiance.

**Points de vie :** Constitution+1

**TAC0:** 20

**Armures autorisées:** aucune

**Armes autorisées:** dague & bâton seulement

**Jet de Sauvegarde :** 14

**Nombre de sorts :** 3 + Bonus d'Intelligence

**Capacités spéciales :**

- *Façonnement de runes* : le magicien peut conserver un sort qu'il connaît sous formes de runes gravées sur un objet de valeur de son choix (arme, anneau, pièce de vêtement, baguette, etc.). Le processus prend une journée entière et coûte 1d3x100pa. L'objet est détruit lorsque les runes sont « activées ».

### Scalde (barde)

Les scaldes nordiques ne sont pas des bateleurs comme les trouvères méridionaux. Ces combattants accomplis savent manier l'épée autant que le verbe.

**Pré-requis :** Dextérité (9+) & Charisme (13+)

**Points de vie :** Constitution + 6

**TACO :** 19

**Jet de Sauvegarde :** 13

**Armures :** toutes + bouclier

**Armes :** toutes

**Nombre de sorts :** 1+bonus de Charisme.

**Capacités spéciales :**

- *Persuasif* : gagne +1 aux jets de réaction
- *Savoir* : grâce à sa connaissance des anciennes légendes, un barde peut identifier un lieu, un monument ou un objet magique avec un jet d'Intelligence réussi.
- *Déchiffrage de runes*: le barde est capable d'activer des runes de sort sur un jet d'Intelligence réussi
- *Inspiration* : en déclamant une strophe héroïque, le scalde inspire ses alliés qui gagnent un bonus de +2 aux jets de toucher, aux jets de sauvegarde (comme un sort de bénédiction), et aux jets de moral et de loyauté des PNJ.
- *Satire* : en prononçant une strophe infamante (*niðvisur*), le scalde sape le moral de l'adversaire, qui subit une pénalité de -2 aux jets de toucher et de sauvegarde (comme sous l'effet d'un sort de *malédiction*). Cet capacité n'affecte cependant que des adversaires capables de comprendre le scalde, et peuvent éviter les effets de la satire avec un jet de sauvegarde de Sa.

### Volcur

Tout le monde ne peut pas être un grand guerrier, même chez les vikings ! Il va sans dire que cette classe risque d'être très mal considérée.

**Points de vie :** Constitution+3

**TACO:** 19

**Armures :** cuir

**Armes:** toutes.

**Jet de sauvegarde:** 13

**Capacités spéciales.**

- *Escalade* : un voleur peut escalader toute surface, y compris une surface lisse ou un plafond, sur un jet de Dextérité réussi.
- *Furtif* : un voleur peut se dissimuler dans l'ombre ou se fondre dans l'obscurité, & de s'y déplacer silencieusement, sur un jet de Dextérité réussi.
- *Mécanique* : les voleurs sont bons au crochetage des serrures & le désarmement des pièges, sur un jet de Dextérité réussi.
- *Sens aiguisés* : les voleurs possèdent un incroyable talent pour remarquer les détails, pièges, bruits, etc. sur un jet de Sagesse réussi.

### Marchand

Les vikings étaient parfois des pillards, mais c'étaient aussi des marchands avisés, prêts à explorer

de nouvelles routes commerciales.

**Points de vie :** Constitution+6

**TACO:** 17

**Jet de Sauvegarde:** 14

**Armures :** cotte de mailles + bouclier.

**Armes :** toutes.

**Capacités spéciales :**

- *Langues supplémentaires* : un marchand sait parler quatre langues supplémentaires de son choix.
- *Marchandage* : un marchand est habile pour évaluer la valeur des choses. Il peut acheter n'importe quoi 20% moins cher & vendre 20% plus cher. Il ne peut toutefois faire de l'argent en achetant & revendant le même objet dans la même ville.
- *Persuasif* : gagne un +2 aux jets de réaction autant durant les rencontres que pour recruter des servants.

### Alignement et langues

Les alignements sont Loyal, Neutre et Chaotique. Dans le cadre d'une campagne viking, la « loyauté » d'un personnage sera plus celle qu'il aura envers sa lignée, son clan, ou la parole donnée, plus qu'un système de valeurs morales chrétiennes.

Il n'y a pas de langue d'alignement. Tous les personnages parlent le vieux norrois qui est considéré comme la langue commune. Les langues additionnelles disponibles sont :

Anglo-saxon (Grande-Bretagne)

Gaël (Irlande, Écosse)

Grec (Byzantins)

Latin (langue liturgique)

Finnois

Francien (Francs)

Saxon (Germanie occidentale)

Slavon (Europe centrale)

Compte tenu de la proximité des langues germaniques entre elles, il y a toujours 20 % qu'un scandinave parlant norrois puisse se faire comprendre d'un Anglais et puisse le comprendre en retour.

La lecture et l'écriture ne sont pas automatiques, mais doivent faire l'objet d'une compétence (Cf. plus bas).

### Compétences et talents

Chaque personnage possède 4 compétences de départ, correspondant à son historique personnel et son entraînement basique dans sa classe. Deux compétences au moins doivent être des compétences de classe.

Pour les compétences additionnelles, choisissez autant de compétences que de points de bonus dans la caractéristique reliée (par exemple, un guerrier avec 16 en Fo et 13 en Sa peut choisir 2 compétences liées à la force et 1 liée à la sagesse).

Compétence	Carac.	Classes
Agriculture	In	-
Armurerie	In	Br, Gr, Pa, Rô
Astrologie	In	Cl, Dr, Mg
Brassage	In	-
Chant	Ch	Cl, Sk
Charpenterie	Fo	-
Chasse	Sa	Br, Gr, Rô
Commandement	Ch	Br, Gr, Pa, No
Connaissance des animaux	In	Dr, Rô
Connaissance des lois	Sa	Cl, No, Sk
Connaissance des runes	In	Mg, Sk, Vo
Construction navale	In	-
Course	Fo	Br, Gr, Rô
Couture/confection	Dx	-
Don artistique	Sa	Sk
Dressage d'animaux	Sa	Gr, Rô
Équitation	Sa	Pa, Gr, No
Estimation	In	Mr, Vo
Fabrication d'arc & flèches	Dx	Br, Gr, Rô
Ferronnerie	Fo	-
Forge d'armes	In	Gr
Généalogie	In	Cl, Mg, No
Herboristerie	In	Cl, Dr, Mg
Histoire ancienne	In	Cl, Mg, No, Sk
Instrument de musique	Sa	Cl, Sk
Jeux : knattleikr	Fo	-
Jeux : tafl	In	No
Jonglerie	Dx	Sk, Vo
Lecture/écriture	In	Cl, Mg, Mr
Maçonnerie	Fo	-
Maîtrise des animaux	Sa	Gr, Rô
Maroquinerie	In	-
Météorologie	Sa	-
Natation	Fo	-
Navigation	Sa	Mr
Orfèvrerie	Dx	-
Pêche	Sa	-
Poésie skaldique	In	Sk
Poterie	Dx	-
Premiers soins	Sa	Cl, Dr, Gr
Religion	Sa	Cl, Dr
Saut	Fo	-
Sculpture du bois	Dx	-
Ski	Dx	-
Survie	Sa	Dr, Rô

(Br : berserk, Cl : clerc, Dr : druide ; Gr : guerrier ; Mr : marchand, Mg : magicien ; No : noble ; Pa : paladin, Rô : rôdeur ; Sk : scalde ; Vo : voleur)



Un personnage ayant plus de 15 à au moins deux caractéristiques est un personnage réellement hors du commun : le joueur peut choisir un « talent » spécial qui distingue son personnage, indépendamment de toute compétence ou score de caractéristique. Ce peut être quelque chose comme : « Buveur exceptionnel, n'est jamais ivre », « Sens de l'orientation, ne se perd jamais », « Bourreau des cœurs, les femmes le trouvent irrésistible », « Chanceux : ne perd jamais à un jeu de hasard », etc.

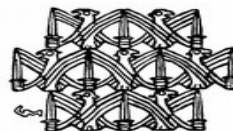
Notez bien que ces compétences et ces talents sont avant tout une manière de personnaliser et enrichir les PJ. Je n'assigne pas de mécanique de jeu particulière derrière. *Rulings, not rules !*

### Argent de départ et équipement

Même si les vikings connaissaient la monnaie, les sommes étaient plus souvent exprimées en poids de métal précieux (en général l'argent), voire en quantités équivalentes de laine (*vaðmal*). Pour les besoins du jeu, les po sont remplacées par des onces (*aurar*) d'argent (un denier viking pesait 0,9 gr soit 1/30e d'*eyrir*). Chaque personnage commence avec 3d6x10 *aurar*.

Les armes et armures suivantes seules sont disponibles.

Armes	Coût
Arc court	10
Bâton	1
Dague	5
Dague en argent	30
Épée courte ( <i>seax</i> )	7
Épée longue	25
Fronde	1
Gourdin	-
Hache de bataille ( <i>breið-øx</i> )	7
Hache de main	4
Hallebarde ( <i>atgeir</i> )	10
Javelot	1
Lance	3
Marteau de guerre	5
Masse d'arme	5



Armures	CA	Coût
Bouclier	-1	10
Casque	-	5
Fourrures/vêtements épais	8	6
Cuir	7	20
Armure annelée/d'écailles	6	40
Cotte de mailles ( <i>brynja</i> )	5	60

Tous les autres pièces d'équipement détaillées dans la boîte Expert sont disponibles.

### Sorts de départ

Les magiciens doivent sélectionner un nombre de sorts connus égal à son nombre de sorts par jour. Ils ne possèdent pas de vrai livre de sort : ceux ci peuvent prendre la forme de runes gravées sur son bâton, d'amulettes cousues à son vêtement, etc.

Chaque personnage connaît également 1 rituel de départ.

### Sorts de clerc

Apaisement de la peur

Bénédiction

Connaissance de l'alignement

Détection du mal

Détection de la magie

Détection des pièges

Immobilisation des personnes

Lumière

Protection contre le mal

Purification de la nourriture & la boisson

Résistance au froid

Résistance au feu

Silence sur 5 m

Soin des blessures

### Rituels de clerc

Animation des morts

Délivrance des malédictions

Guérison des maladies

Quête

Rappel à la vie



### Sorts de druide

Aura féérique

Baies nourricières

Charme-animal

Charme-serpents

Distorsion du bois

Embrasement

Immobilisation d'animal

Langage animal

Localisation des animaux & des plantes

Métal brûlant

Obscurcissement

Prévision du temps

Résistance au feu

Résistance au froid

Soin des blessures

Rituels de druide

Contrôle du climat

Invocation d'animaux

Invocation de la foudre

Invocation d'élémentaire

Invocation du temps

Mort rampante

Protection contre les poisons



### Sorts de magicien

Bouclier

Boule de feu

Charme-personne

Détection de l'invisible.

Détection de la magie

Détection du mal

Dissipation de la magie

Disque flottant

Fermeture des portes

Force fantasmagorique

Invisibilité

Lecture des langues

Lecture de la magie

Lévitacion

Localisation d'objet

Lumière

Ouverture

Projectile magique

Protection contre le mal

Sommeil

Toile d'araignée

Ventriloquie

Verrou magique

### Rituels de magicien

Animation des morts

Croissance végétale

Lumière éternelle

Délivrance des malédictions

Emprisonnement de l'âme

Réceptacle magique

Métamorphose de masse

Terrain hallucinatoire

### Sorts de scalde

Charme-personne

Détection du mal.

Détection de la magie.

Fermeture des portes.

Lecture de la magie

Lecture des langues

Lumière

Ventriloquie

### Nom du personnage

Un florilège de noms vikings peut être trouvée à la page 23 du livret du joueur dans le *Gaz7-The Northern Reaches*, à la page 31 de *HR1-Vikings Campaign Sourcebook*, ou encore sur le site suivant :

<http://www.vikinganswerlady.com/ONNames.shtml>

Note : le MD pose un veto absolu contre des noms comme *Eric le Viking*, *Hägar Dünor* ou *Thorgal Aegirsonn* !

### Background

Il s'agit d'un scénario *one-shot*. Inutile donc de composer une saga entière pour votre PJ. Le principal étant probablement de répondre avant tout à la question : qu'est ce qui a poussé celui ci à sillonner les mers de Mitgardr ? A cette époque , on peut citer :

- l'exil politique ; l'émergence de royaumes unifiés à la fin du Xe siècle (accompagné d'une conversion forcée au christianisme dans le cas de la Norvège) ne s'est pas faite sans opposition ; nombreux sont les nobles contraints à l'exil par le souverain.

- bannissement/proscription : les cours de justice (Þing) prononçaient souvent ce genre de peine

- *frami og fé* : probablement la meilleure motivation : l'acquisition de renom & richesses (*what else* ?)

