



## **Le viking (nouvelle classe pour DD3)**

Les vikings sont issus de lointaines contrées froides. Ils mènent une vie dure et sont pour la plupart barbare dans leur manières, néanmoins, Ce sont des combattant émérites qui ont un respect de l'honneur (au combat) et de la famille très poussé et qui sont d'excellent navigateurs. Il n'ont généralement pas bonne réputation auprès des autres races civilisées car trop agressif, impulsif et sans éducation... (dans le sens où l'entendent la plupart des peuples) Mais gagner le respect d'un viking et vous pourrez compter sur une aide solide en combat...

**Religion** : comme vous le savez les vikings ont un panthéon tiré de la mythologie Scandinave et mourir pendant un combat est pour eux un honneur car ils vont rejoindre leurs ancêtres au Vahalla. Au MJ de voir s'il incorpore ce panthéon à son monde de campagne ou s'il redirige le PJ vers un des dieux de son propre panthéon se rapprochant assez des idéaux vikings...

**Remarque** : cette classe est pour ma part fort « balèze » j'y mettrai donc quelques restrictions : un viking ne devrait pas pouvoir se multiclasser (en effet on est viking ou pas... on a jamais vu de viking-mage ! à la limite le MJ peut autoriser une classe de prestige compatibles avec le viking mais pensez bien au fait que s'il change de classe il ne pourra jamais accéder à la communion parfaite avec ses ancêtres, ce qui est quand même un but en soi quand l'on choisit cette classe...)

### **Informations techniques**

**Caractéristiques** : Les deux caractéristiques principales du vikings sont la force et la constitution, en effet, le viking vit depuis sa plus tendre enfance une vie à la « rude » il est donc solide et fort.

**Alignement** : tous bien que les vikings soient généralement chaotiques. Il est toutefois à noter que les vikings sont loyaux envers les personnes qu'ils estiment dignes d'honneur, ils ont beaucoup de respect pour les hommes vaillants aux combats et méprisent les lâches (mais cette loyauté envers certaines personnes due à leur perception de l'honneur n'influence pas leur alignement de base)

**Dé de vie** : D12

### **Compétences de classe**

Artisanat ; Détection ; équilibre ; équitation ; escalade ; intimidation ; maîtrise des cordes ; natation ; perception auditive ; saut.

Points de compétences au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) X4

Points de compétences additionnels à chaque niveau : 4 + modificateur Int

### **Caractéristiques de classe**

**Armes et armures :** Le vikings sait manier les armes suivantes : (armes courantes) dague ; masse d'arme lourde ; lance ; arbalète lourde. (armes de guerre) épée longue ; haches d'armes ; marteau de guerre ; pic de guerre lourd ; épée a 2 mains ; fléau d'armes lourd ; grande hache ; arc long ; arc long composite. (armes exotiques) épée bâtarde.

Le vikings sait manier le bouclier ainsi que des armures légère et intermédiaire (les armures lourdes les gênant trop lors de leur navigation)

REMARQUE : si le viking veut maîtriser d'autres armes que celles mentionnées ci-dessus il doit prendre le don maniement de la catégorie dont l'arme fait partie (même si a la base il maîtrise d'autres armes de cette catégorie !!)

**Robustesse :** le viking gagne le don robustesse au niveau1 ce qui lui octrois 3 point de vie supplémentaire (les vikings ont la vie dure)

**Vigueur surhumaine :** le viking gagne le don vigueur surhumaine

**Immunité à l'intimidation :** le viking gagne ce pouvoir extraordinaire au niveau1 et ne peut être intimidé que par des adversaires d'au moins 2 niveaux supérieur au sien.

**Rage :** ( seulement a partir du niveau 5 car le viking doit apprendre a entrer en communion avec sa folie meurtrière) Identique a celle du barbare a quelques exceptions près : Le viking se met en rage lors de grand combat contre des adversaires puissants et fonce dans la bataille sans peur de ses ennemis ( mourir au combat ne lui fais pas peur c'est un honneur pour lui et ses ancêtres)

- Dans cet état il est immunisé au sort suivants : amitié ; charme-personne ; peur ; sommeil ; injonction ; discours captivant (ainsi qu'a d'autres sorts de ce type au bon vouloir du MJ, n'abusez quand même pas !!)

-Il gagne un bonus de + 4 contre les sorts tentant de l'immobiliser.

-Le barbare ne peut pas mourir sous l'effet d'un sort tel que doigt de mort etc.

Durant sa rage, mais le sort fais effet dès qu'elle est retombée. De la même manière il ne peut être mis KO quand il combat a mains nues (mais tombe inconscient si ses PV temporaires sont en négatif dès que sa rage retombe)

REMARQUE : durant la rage le viking doit se battre au corps a corps, de plus, contrairement a la rage du barbare, le viking ne se contrôle plus et si ses alliés ne font pas attention ils pourraient en pâtir...

**Don :** Le viking a droit a un don supplémentaire (a choisir dans la sphère guerrier)

**Cri de guerre :** le viking gagne ce pouvoir extraordinaire au niveau 4 a partir de ce moment son cri quand il se lance dans la bataille est tellement violent et intimidant pour ses adversaire que ceux ci doivent faire un jet de volonté de DD15 + Niv du viking, s'ils le ratent ils subissent un malus de -2 a l'attaque, aux dégâts, au JS, et a un éventuel test de morale pendant 2 rounds + 1round/4 niveaux du vikings

**Rage légendaire de grand guerrier viking :** au niveau 10 le viking est en communion totale avec ses ancêtres lors de sa rage et prend les caractéristique de l'un de ceux-ci pour le combat ( a déterminer a l'avance en sachant que les vikings ont énormément d'ancêtres et que chacun ont leur spécialités : vitesse, robustesse, force etc. libre au MJ d'octroyer les bonus qui lui semble adéquat en fonction de la description que donne le joueur de son ancêtre)

**Rage légendaire de grand guerrier viking 2 :** Idem mais le PJ a le choix entre 3 ancêtres

**Rage légendaire de grand guerrier viking totale :** Idem mais le PJ peut choisir parmi ses 5 plus grands ancêtres

Niveau	bonus de base A l'attaque	jet de Réflexes	jet de Vigueur	jet de Volonté	spécial
1	+1	+0	+2	+0	<b>Robustesse, Immunité</b>
2	+2	+0	+3	+1	<b>Don</b>
3	+3	+1	+3	+1	
4	+4	+1	+4	+1	<b>Cri de guerre</b>
5	+5	+1	+4	+2	<b>Rage, Don</b>
6	+6/+1	+2	+5	+2	<b>Vigueur surhumaine</b>
7	+7/+2	+2	+5	+2	
8	+8/+3	+2	+6	+3	<b>Don</b>
9	+9/+4	+3	+6	+3	
10	+10/+5	+3	+7	+3	<b>Rage légendaire</b>
11	+11/+6/+1	+3	+7	+4	<b>Don</b>
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+4	+9	+5	<b>Don</b>
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	<b>Rage légendaire 2</b>
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+6	<b>Don</b>
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+7	<b>Don, Rage lég Totale</b>

