

OGHME version alpha

Caractéristiques

Les personnages sont définis par trois Caractéristiques allant de 1 à 9. Les trois Caractéristiques sont :

- Fougue ;
- Entregent ;
- Cognition.

La Fougue représente toutes les aptitudes physiques du personnage. Le score de Fougue sert à déterminer le nombre de Runes tirées pour toute action d'ordre physique. Elle correspond aux Runes de couleur Rouge.

L'Entregent représente toutes les aptitudes sociales du personnage. Le score d'Entregent sert à déterminer le nombre de Runes tirées pour toute action d'ordre social. Elle correspond aux Runes de couleur Verte.

La Cognition représente toutes les aptitudes mentales et magiques du personnage. Le score de Spirituel sert à déterminer le nombre de Runes tirées pour toute action ayant un rapport sur l'intelligence ou la Magie. Elle correspond aux Runes de couleur Noire.

Niveau	Description
1	Handicapé
2	faible
3	Moyen
4	Bon
5	Très compétent
6	Maximum humain - Surentraîné
7	Mondialement connu et respecté
8	Héros légendaire
9	Divin

A la création du personnage, chaque joueur dispose de 11 points à répartir entre les trois Caractéristiques (Maximum 5 – Minimum 2 dans chaque Caractéristique).

Profession

Les personnages peuvent exercer n'importe quelle profession disponible dans l'époque et la culture dont ils seront issus. Toutefois, chaque profession fait automatiquement partie d'une des trois fonctions du système trifonctionnel indo-européens : la Fonction Guerrière (noble, soldats, guerriers), la Fonction Nourricière (artisans, marchands, paysans, voleurs et esclaves même si ces derniers sont considérés normalement « Hors Fonction ») et la Fonction Sacerdotale (Prêtre, Sorcier). Chaque Fonction est représentée par la couleur suivante sur chaque Rune :

- Fonction Guerrière : Couleur Rouge ;
- Fonction Nourricière : Couleur Verte ;
- Fonction Sacerdotale : Couleur Noire.

Suivant sa profession, et par conséquent sa Fonction, le joueur pourra modifier certains tirages de Runes de la manière suivante :

- Fonction Guerrière : Deux Runes de la Fonction Sacerdotale peuvent être transformées en une Rune Guerrière ;
- Fonction Sacerdotale : Deux Runes de la Fonction Guerrière peuvent être transformée en une Rune Sacerdotale ;
- Fonction Nourricière : Une Rune Guerrière et une Rune Sacerdotale peuvent être transformées en une Rune Nourricière.

La Renommée

La Renommée représente la Gloire du personnage et à quel point il est connu de par le vaste monde. A la création du personnage, la Renommée est de 0. Elle augmente en fonction des actions (positives comme négatives) des personnages et son score varie de 0 à 9.

Chaque point de Renommée permet au joueur d'effectuer un retraitage des Runes au cours d'une session de jeu (et uniquement pour la session de jeu), le dernier résultat se substituant automatiquement au précédent. Tous les points sont automatiquement récupérés au début de chaque session de jeu.

Points de Renommée	Description
0	Personne du commun
1	Connu dans son village
2	Connu dans la région
3	Connu dans son royaume/Clan
4	Roi/chef de son clan/Royaume
5	Connu par l'ensemble de son peuple
6	Connu dans les nations/peuples limitrophes
7	Connu dans le vaste monde
8	Héros légendaire
9	Divin

Les compétences

Il existe trois domaines de compétences, chacun englobant plusieurs compétences qui lui sont liées :

- Le Domaine Guerrier ;
- Le Domaine Nourricier ;
- Le Domaine Sacerdotal ;

Le niveau dans chaque Domaine détermine le score de base dans chacune des compétences qui lui sont liées. Il est possible de faire évoluer une ou plusieurs compétences indépendamment du niveau du Domaine auxquelles elles sont liées.

Domaine Guerrier

Athlétisme : représente toutes les actions physiques comme sauter, courir, nager, esquiver, grimper, lancer et acrobatie...

Equitation : représente aussi bien le fait de monter à cheval et de mener un cheval aussi bien au pas qu'au galop ou au combat que l'empathie animale et la conduite d'attelage.

Vigilance : représente aussi bien le fait d'être sur ses gardes et éviter d'être surpris, l'utilisation d'un des cinq sens, fouiller et chercher.

Discrétion : représente aussi bien l'action d'éviter de se faire repérer, se déplacer silencieusement ou dissimuler un objet.

Arme () : représente l'habileté au maniement d'une arme donnée. Il est possible de prendre plusieurs fois cette compétence, en précisant bien le type d'arme à chaque fois.

Chasse : représente aussi bien la survie en extérieur que piéger ou traquer un gibier.

Domaine Nourricier

Artisanat () : représente la conception d'objets artisanaux et artistiques. . Il est possible de prendre plusieurs fois cette compétence, en précisant bien le type d'artisanat à chaque fois.

Commerce : Représente aussi bien le fait de vendre ou acheter des biens et la négociation qui y est liée et la tromperie comme le bluff. Cette compétence sert aussi à gérer l'intendance logistique et financière.

Eloquence : représente le fait de parler devant une personne pour se faire écouter et faire- valoir que devant un très large publique. Cette compétence sert aussi pour la séduction.

Etiquette : représente les us et coutumes à respectées auprès d'une catégorie sociale donnée.

Intimidation : représente le fait de se faire respecter, obéir voir effrayer par sa simple prestance. Cette compétence sert aussi à la torture et aux interrogatoires.

Musique : représente aussi bien le fait de jouer d'un instrument de musique que le chant et le conte.

Domaine Sacerdotal

Langue () : représente la maîtrise orale, voir écrite (à la discrétion du Conteur) d'une langue autre que celle maternelle. Il est possible de prendre plusieurs fois cette compétence, en précisant à chaque fois la langue concernée.

Folklore : représente les usages, lois, la mythologie et us et coutumes des Scandinaves.

Soins : représente les techniques rudimentaires pour soigner une maladie ou une blessure. Cette compétence représente aussi l'usage de l'herboristerie et la connaissance des différentes plantes médicinales, voir des poisons.

Navigation : représente le fait de savoir diriger une embarcation maritime, même une flotte entière.

Stratégie : représente les capacités tactiques et stratégiques d'une personne lors d'un combat de masse et ses aptitudes au commandement. Cette compétence sert aussi pour les jeux de stratégie comme le Hnefatfl.

Runes : Cette compétence représente tout ce qui a trait à la magie et l'occulte (sorts, divination, usage de Runes).

A la création, chaque personnage a un point gratuit dans la fonction correspondante à sa profession. Puis, il dispose de 6 points à répartir librement dans les compétences de sa fonction (maximum 3 dans une compétence). Enfin, il dispose de 3 points à répartir dans n'importe quelle compétence, quel que soit son domaine (maximum 3 dans une compétence).

Avantage/Défaut

La liste des Avantages et Défauts est libre. Ce sera au joueur, en accord avec le Conteur, de choisir un Avantage et un Défaut pour son personnage afin de lui donner un peu de saveur. L'avantage et le Défaut n'ont aucun impact sur les Caractéristiques ou autres valeurs chiffrées de la feuille de personnage, hormis la pimenter un peu.

Des exemples d'Avantages sont : Berserkr, Szang de Troll, Ancêtre illustre, etc.

Des exemples d'Inconvénients sont : Nothing, Coureur de jupons, alcoolique, etc.

Equipement Militaire

Arme/Protection : nom de l'arme en question. Pour les armes (hormis l'arc pour des raisons évidentes), elles s'utilisent par défaut à une main ou à deux mains lorsque précisé.

Bonus Offensif : Nombre de réussite automatique au Tirage conféré par l'arme ou la protection.

Bonus Défensif : Nombre de réussite automatique au Tirage conféré par la protection ou l'arme.

Disponibilité : Détermine si l'arme est commune et facilement accessible (*****) à rarissime au prix exorbitant (*).

Notes : Informations diverses sur l'arme ou la protection.

Arme	Bonus Offensif	Bonus Défensif	Disponibilité	Notes
Gourdin/Arme improvisée	0	0	*****	-
Scramasaxe/Dague	1	0	*****	
Hache à une main/Francisque*	2	NA	*****	*Peut être utilisée comme arme de lancer
Grande Hache (2 mains)	3	NA	***	Aucune action défensive possible – ne se combine pas avec un bouclier
Lance*	2	1	*****	*Peut être utilisée comme arme de lancer ou à deux mains
Grande Lance (2 mains)	3	NA	*****	Aucune action défensive possible – ne se combine pas avec un bouclier
Arc	2	NA	*****	Une flèche ne s'esquive pas. Le seul moyen de la contrer est en utilisant un bouclier
Epée	1	1	****	-
Epée +VLFBERH+T	2	1	*	Rarissime

Protection	Bonus Défensif	Bonus Offensif	Disponibilité	Notes
Cuir/Fourrure	1	NA	*****	-
Bouclier rond	2	1*	****	*Le bouclier peut être utilisé comme arme offensive**
Cotte de maille	2	NA	**	Réservée à l'Elite
Armure lamellaire	3	NA	*	Rarissime – Réservée à l'Elite

** Si le bouclier est utilisé comme arme offensive, il ne peut servir de manière défensive. Il est possible de combiner dans le même tour l'utilisation du bouclier offensif et d'une autre arme à une main, mais en perdant ainsi toute action défensive ce tour.

Bonus Offensif/Bonus Défensif

Le Bonus Offensif est la somme des Bonus Offensifs des armes utilisées pour une action de combat. Le Bonus Défensif est la somme des Bonus Défensifs des armes/protections utilisées pour une action de combat

Exemple : Svein Thorstein, en tant que Jarl, dispose d'un saxe et d'une épée comme armes, mais se bat principalement avec son épée. Son Bonus Offensif sera de 1.

Revêtu d'une cotte de maille et utilisant un bouclier en combat, son Bonus Défensif serait de 4 (2+2), auquel se rajoute en plus le Bonus Défensif de son épée qu'il tient à la main pour un total final de 5 (2+2+1).

RESOLUTION DES ACTIONS

Action simple

Pour résoudre une action simple, en premier lieu, on détermine quel Caractéristique est concernée en fonction de l'action que l'on souhaite entreprendre. Puis, on tire le même nombre de Runes que son score dans la compétence concernée. On détermine alors le nombre de Runes correspondantes à la Caractéristique en fonction de leur couleur (Rouge pour la Fougue, Vert pour l'Entregent et Noir pour la Cognition) que l'on compare à la difficulté établie par le Conteur en utilisant le Tableau suivant :

Difficulté	Réussites souhaitées
Simple	2
Moyen	3
Malaisé	4
Ardu	5
Elevé	6
Surhumain	7
Impossible	8

Que le test soit réussi ou échoué, on compare alors le nombre de réussite au Tableau des Qualités suivant pour déterminer la qualité de la réussite ou de l'échec :

Score	Réussite	Echec
0	Oui mais...	-
+1/-1	Acceptable	Raté de justesse
+2/-2	Bonne	Bien raté
+3, +4/-3, -4	Exceptionnelle	Désastreuse
+5 ou plus / -5 ou moins	Critique	Critique

Utilisation des Compétences

Les compétences sont à la fois des acquis mais aussi des bonus lors du tirage des Runes. Si une compétence s'applique à l'action que l'on souhaite entreprendre, avec l'accord du Conteur, le score dans la compétence concernée est comptabilisé comme des réussites automatiques. On ne peut utiliser qu'une compétence par action. En cas de doute si plusieurs compétences entrent en jeu, c'est le Conteur qui prend la décision finale.

Action en opposition

Pour les actions opposition, on effectue un tirage pour chaque personne ou groupe impliqué, comme pour une action simple, puis on compare les résultats. Celui qui a le score le plus élevé remporte l'opposition. Pour déterminer la qualité de la réussite, se reporter au Tableau des Qualités ci-dessus.

Combat

Initiative

L'Initiative se détermine au hasard. On place une rune correspondant à chaque protagoniste dans un sac et on tire au sort, puis on suit l'ordre décroissant du tirage. Le Tirage ne s'effectue qu'au début de la scène du combat, on répète le même ordre à chaque tour.

Il est possible après de modifier l'ordre : pour chaque point de Fougue qu'un personnage investit, il grimpe d'une place dans l'ordre d'Initiative. Il peut sacrifier ses points soit à la première action de combat, soit aux suivantes. **Par contre, les points de Fougue ainsi sacrifiés ne sont plus utilisables pour les actions de combats pour l'ensemble de la scène !**

Action de Combat

Pour une action de combat, chaque joueur effectue un tirage de Runes sous la Fougue modifiée par une compétence éventuelle.

Puis, s'il le désire, la situation ou le tirage le permet, il divise ses réussites en deux lignes : la ligne du dessus représentant l'attaque, et celle du dessous la défense. Le joueur est libre de répartir les Runes sur les deux lignes comme il le souhaite, pouvant même s'il le désire ne rien mettre en attaque ou en défense.

On compare alors la ligne d'attaque du personnage ayant la meilleure initiative avec la ligne de défense de son opposant. Si le score de l'attaquant est supérieur, son opposant est touché et subira donc des dommages. Si le score de l'attaquant est inférieur ou égal à celui de son opposant, il n'arrive pas à percer la défense de son adversaire.

On procède aux dommages éventuels puis à l'inversion des rôles en utilisant le même schéma (le défenseur devient l'attaquant en utilisant sa ligne d'attaque contre la ligne de défense de son opposant).

Ce schéma est répété jusqu'à ce qu'un des opposants se rende ou on cesse le combat, soit parce qu'il est tombé inconscient ou même mort.

Dommages et Blessures

Chaque personnage dispose de 7 cases de Santé, avec chacune provoquant un malus :

Blessure	Malus
0	Aucun – en pleine Santé
Egratignure	Aucun
Blessure Légère	-1 Rune au Tirage
Blessure Moyenne	-2 Runes au Tirage
Blessure Moyenne	-3 Runes au Tirage
Blessure Grave	-5 Runes au Tirage
Coma	Le personnage tombe et ne peut plus agir
Mort	Il vient juste de rejoindre le Valhalla

On calcule les dommages comme suit : nombre de runes d'attaque supérieures à la défense de l'adversaire + bonus offensif – bonus défensif de l'adversaire.

On coche alors autant de cases de santé que de dommages reçus puis, aux tours suivants, on appliquera les malus éventuels jusqu'à ce que l'état de Santé s'améliore.

Santé/ Soins

En temps normal, sans intervention de la magie, il faut :

- Une journée de repos et de soins (Tirage en Soins réussi) pour récupérer d'une Blessure Légère ;
- Trois jours de repos et de soins (Tirage en Soins réussi) pour récupérer d'une Blessure Moyenne ;
- Une semaine de repos et de soins (Tirage en Soins réussi) pour récupérer d'une Blessure Grave et/ou d'un Coma.

Bien entendu, les temps de soins se cumulent en fonction de la gravité. Il faudra par exemple 3 semaines de repos et de soins pour une personne tombant dans le Coma (une semaine pour le Coma + une semaine pour la Blessure Grave + 3 jours dans le premier stade de Blessure Moyenne + 3 jours dans le deuxième stade de Blessure Moyenne + 1 jour de Blessure Légère).

LE WYRD (LA MAGIE)

Aett de Freya

Rune	Signification	Application
f	Fehu (Bétail, Richesse)	Bétail, Argent
u	Uruz (Auroch)	Force physique
x	Thuriaz (Géant)	Force incontrôlable- Berserkr/Destruction
a	Ansuz (l'Ase, Odin)	Langage, Intelligence, Esprit
r	Raidho (Chariot)	Voyage, mouvement
k	Kenaz (Torche)	Feu, Clairvoyance, Révélation
g	Gebo (Cadeau)	Echange, social
w	Wunjo (Joie)	Plaisir, séduction, joie

Aett d'Heimdall

Rune	Signification	Application
h	Hagalaz (saluer)	Orage, Eclair, Destruction
n	Nauthiz (Besoin)	Envie, Besoin
i	Isa (Glace)	Glace, immobilisme
j	Jera (Année)	Langage, Intelligence, Raison
y	Eiw haz (pin)	Yggdrasil, voyage entre les Mondes
p	Pertho (coupe)	Chance, Destin
z	Algiz (Elan)	Défense, protection
s	Sowilo (Soleil)	Victoire, Renaissance

Aett de Tyr

Rune	Signification	Application
t	Tiwaz (Tyr, le Ciel)	Air, Epée, Justice, guerre
b	Berkano (Berchta, la Déesse Vierge)	Fertilité, Soins, Nature
e	Ehwaz (Cheval)	Dualité, Harmonie
m	Mannaz (Homme)	L'Homme
l	Laguz (Eau)	L'eau, le Subconscient
q	Ingwaz (Ing, Dieu de la Terre)	Terre, Travail, labeur
d	Dagaz (Jour)	Le jour, renaissance, création
o	Othala (Propriété Ancestrale)	Sacré, Famille

Les Runes en rouge sont les runes correspondantes à la Fougue.
Les Runes en vert sont celles correspondantes à l'Entregent.
Les Runes en noir sont celles correspondantes à la Cognition.
Il y a 8 runes dans chaque groupe, pour un total de 24 runes.

Utilisation du Wyrd (Magie)

Le joueur a le choix entre deux utilisations du Wyrd. Soit il l'utilise de manière spontanée, soit en préparant son utilisation.

Utilisation spontanée

On parle d'utilisation spontanée à chaque fois que le personnage souhaite utiliser les Runes sur l'instant présent, dans la précipitation. Pour l'utilisation spontanée, le joueur annonce l'effet qu'il souhaite obtenir puis tire autant de Runes que son niveau en Cognition. Après, il combine les Runes tirées pour leur donner une signification en adéquation avec l'effet annoncé. Si le Conteur ou le Joueur estime que le tirage est en désaccord avec l'effet voulu à la base, on comptabilise le nombre de Runes s'écartant de l'effet escompté et on se reporte au tableau suivant :

Une Rune : petit désagrément, temps de mise en place plus long/effet restreint de façon mineure

Deux Runes : Désagrément moyen, effet restreint de façon handicapante

Trois Runes : aucun effet et perte de connaissance du jeteur de sort

Quatre Runes : choc en retour et perte de connaissance

Cinq Runes et plus : Les Dieux s'en mêlent, avec des répercussions catastrophiques

Préparer son sort

Le personnage peut préparer son sort et l'utilisation des Runes sur le long terme. La préparation se fait au maximum sur la séance de jeu (à la fin de la partie, les Runes mises de côté sont perdues et retournent dans le sac). Pour ce faire, le personnage met soit de côté les Runes qu'il tire au fur et à mesure de la partie, soit il subtilise celles utilisées par les autres joueurs (sauf celles du Conteur). Ainsi, en jouant avec les forces divines, il pénalise aussi bien les autres que lui-même, en diminuant le nombre de Runes qui peuvent être tirées. Une fois le sort lancé, les Runes retournent dans la pioche commune aux joueurs.

Le joueur peut au maximum, dans le même tour de jeu, prendre autant de runes tirées par les autres joueurs que son score dans la compétence Runes. Le maximum de Runes pouvant être mises de côté par un joueur est égal à son score de Cognition.

Offrande/Sacrifice

Pour avoir l'aide des Dieux, le personnage peut leur faire des offrandes ou sacrifices.

Pour une utilisation spontanée, les offrandes/sacrifices apportent les bonus suivants lors de l'interprétation et du résultat :

- Nourriture/Objet : une Rune allant à l'encontre est considérée comme neutre ;
- Sacrifice animal : deux Runes allant à l'encontre est considérée comme neutre ;
- Sacrifice humain : trois Runes allant à l'encontre est considérée comme neutre.

Dégâts Magiques

Les effets puissants et dévastateurs du Wyrld dépendent à la fois du temps de préparation que du niveau du magicien.

Pour un sort lancé en spontané, les dégâts sont égaux au nombre de Runes tirées allant dans le sens de l'effet désiré (en ne tenant pas compte des autres Runes) auquel **on ajoute** le score de la compétence Runes.

Pour un sort préparé, les effets sont bien plus dévastateurs. Les dégâts sont égaux au nombre de Runes tirées allant dans le sens de l'effet désiré (en ne tenant pas compte des autres Runes) auquel **on multiplie** le score de la compétence Runes.

Si le sort est un sort de zone, on applique les dommages pour chaque personne, créature ou objet présent dans cette zone (faire à la louche, inutile de faire un tirage pour chaque personne, surtout s'il s'agit d'une armée, vous y êtes encore le lendemain sinon).

Soins magiques

Les soins fonctionnent de la même manière que les dégâts. Pour un sort lancé en spontané, les soins sont égaux au nombre de Runes tirées allant dans le sens de l'effet désiré (en ne tenant pas compte des autres Runes) auquel **on ajoute** le score de la compétence Runes.

Pour un sort préparé, les soins sont égaux au nombre de Runes tirées allant dans le sens de l'effet désiré (en ne tenant pas compte des autres Runes) auquel **on multiplie** le score de la compétence Runes.

La zone ne s'applique jamais sur un sort de soin. Le sort de soin est uniquement lancé pour une personne, créature ou objet précis.

Berserkr

Un personnage ayant l'avantage Berserkr peut déclencher cet état à tout moment. Dans cet état, sa caractéristique d'Entegent tombe à 1 et sa Cognition subit un malus de -2. Il ne ressent plus les malus des Blessures jusqu'à ce qu'il tombe dans le Coma.

Le personnage attaquera n'importe quelle personne à sa portée, amie ou ennemie. Pour diriger sa rage, le berserkr doit réussir un Tirage Malaisé en Cognition. Pour ressortir de sa rage avant qu'il n'ait tué tous ses adversaires potentiels, le personnage doit réussir un Tirage Ardu en Cognition.

Les autres joueurs peuvent tenter de le raisonner en réussissant un Tirage Ardu en Cognition.

Bien entendu, une personne n'ayant pas cet Avantage mais le recevant via un sort en subira les effets.