

II. LES COMPÉTENCES MARTIALES



Les compétences martiales définissent quelles armes vous maîtrisez et dans quelles techniques de combat vous excellez. Elles permettent de varier les capacités offensives et défensives des personnages joueurs, et de spécialiser chacun d'eux dans un ou plusieurs types de combat : excellent archer, combattant polyvalent maîtrisant de nombreuses armes de mêlée, spécialiste dévoué à une seule arme, expert en combat à mains nues ou en lutte, etc. Selon votre choix de compétences martiales, vous bénéficierez d'avantages permanents qui vous rendront plus efficace dans tel ou tel mode de combat.



Obtenir des rangs de compétences martiales :

Les compétences martiales fonctionnent exactement de la même manière que les compétences générales. Vous recevez, au moment de la création de votre personnage, un certain nombre d'unités de compétences martiales initiales, que vous pouvez dépenser pour vous doter d'un rang dans une ou plusieurs compétences martiales pour débuter votre carrière. Par la suite, à chaque fois que vous gagnerez un niveau, vous recevrez également une ou plusieurs

TABLEAU 21 :
UNITÉS DE COMPÉTENCES MARTIALES
PAR NIVEAU

Niv.	Col 1. combattants	Col. 2 Larrons	Col. 3 prêtres	Col. 4 mages
1*	15*	12*	10*	4*
2	2	1	1	-
3	2	2	1	1
4	2	1	1	-
5	1	2	1	1
6	2	1	1	-
7	2	2	1	1
8	2	1	1	-
9	1	2	1	1
10	2	1	1	-
11	2	2	1	1
12	2	1	1	-
13	1	2	1	1
14	2	1	1	-
15	2	2	1	1
16	2	1	1	-
17	1	2	1	1
18	2	1	1	-
19	2	2	1	1
20	2	1	1	-

* Unités initiales, obtenues lors de la création du personnage (ou, si vous êtes multi-classé, lorsque vous acquérez votre premier niveau dans une seconde classe : dans ce cas, vous retirez 6 à ce nombre).



Col. 1 (combattants) : guerrier, prince, ranger, barbare.

Col. 2 (larrons) : voleur, bateleur, assassin, compagnon, courtisane.

Col. 3 (prêtres) : clerc, prêtre, druide, sorcier, barde.

Col. 4 (mages) : mages.

unités de compétences martiales supplémentaires. Le nombre d'unités de compétences que vous recevez initialement et à chaque niveau dépend de votre famille de classe de personnage, selon le tableau ci-dessus.

Les compétences martiales sont une catégorie de compétence bien distincte des compétences générales. Par conséquent :

- Vous ne pouvez pas dépenser des unités de compétences générales pour acquérir des rangs dans une compétence martiale.
- A l'inverse, vous ne pouvez pas non plus dépenser des unités de compétences martiales pour augmenter votre rang dans une compétence générale.

Sacrifier des unités de compétences martiales :

Il existe cependant une exception à cette règle : des unités de compétences martiales peuvent être sacrifiées pour augmenter votre rang dans l'une des compétences générales suivantes :

Course, endurance, équitation, ingénierie, sens d'aveugle, écouter, observer, survie.

Si vous faites le choix de sacrifier une ou plusieurs unités martiales pour augmenter votre rang dans ces compétences, vous payez *toujours* le prix simple (une unité de compétence martiale dépensée pour un rang de compétence générale obtenu), même si la compétence en question ne fait normalement pas partie de votre champ de compétence.

Tests de compétence : Les compétences martiales ne sont jamais testées au cours du jeu (pas de jet de dé). En revanche, elles confèrent des avantages permanents à votre personnage, selon votre rang.

Bonus de caractéristique : Vous n'ajoutez aucun bonus de caractéristique à votre rang dans une compétence martiale. Une intelligence élevée ne vous octroie aucune unité martiale supplémentaire, ni initialement, ni lorsque vous progressez d'un niveau.

Avantages permanents : En revanche, lorsque vous atteignez un certain rang dans une compétence martiale, vous obtenez automatiquement un ou plusieurs avantages permanents liés à cette compétence. Par exemple, lorsque vous atteignez le rang 4 (*expertise*) dans la maîtrise d'une arme de mêlée, vous obtenez un bonus de 1 aux dégâts que vous infligez avec cette arme. Les compétences martiales peuvent conférer diverses formes d'avantages : bonus aux jets de combat ou au dégât, bonus à l'initiative, bonus à la sauvegarde, augmentation de la routine, etc. Elles peuvent aussi contribuer à augmenter certains scores de votre personnage, comme le score de lutte ou le score d'attaque sournoise.

Champ de compétence, martial : Un certain nombre de compétences martiales font partie du champ de compétence de votre personnage : reportez-vous à la description de votre classe (au chapitre VI) pour savoir lesquelles. Lorsque vous investissez dans l'une de ces compétences, vous payez le prix simple (une unité dépensée pour un rang obtenu dans la compétence). Mais si vous souhaitez investir dans une compétence martiale qui ne fait pas

partie de votre champ, vous payerez le prix double : deux unités dépensées pour un seul rang obtenu dans la compétence (si vous ne recevez qu'une unité de compétence martiale par niveau, vous devrez la garder en réserve et attendre le niveau suivant pour obtenir la seconde unité nécessaire au gain d'un seul rang dans cette compétence).

Notez que, si vous choisissez de jouer un personnage semi-humain, vous pourrez peut-être ajouter certaines compétences à votre champ. Il s'agit de compétences que les représentants de votre race ont souvent tendance à développer (*compétences raciales*).

Class focus/focus raciaux : Il est possible que, en raison de votre classe ou de votre race, vous receviez des rangs gratuits dans l'une ou l'autre compétence martiale au début de votre carrière. Reportez-vous aux chapitres VI et VII pour savoir si c'est le cas.

Limite au rang de compétence : Le rang maximal que vous pouvez atteindre dans une compétence martiale dépend de divers critères. Il n'existe pas de règle générale, rien que des cas particuliers (il n'y a pas de système d'accès libre, Majeur ou mineur comme dans les compétences générales). Lorsque vous souhaitez investir dans une compétence martiale, lisez attentivement sa description et vérifiez d'abord :

- **Les conditions d'accès :** Dans les pages qui suivent, au bas de la description de chaque compétence martiale, vous trouverez un paragraphe qui précise les conditions que vous devez remplir pour pouvoir atteindre un rang élevé dans cette compétence. Par exemple, en *combat main gauche*, le rang 2 peut être atteint par n'importe quel personnage. En revanche, le rang 6 ne peut être atteint que par des personnages dotés d'une dextérité de 15 ou plus, et le rang 12 ne peut être atteint que par des personnages dotés d'une dextérité de 18 ou plus.
- **Votre limite de classe :** Reportez-vous à la description du champ de compétence de votre classe, au chap. VI. Dans celui-ci, vous trouverez parfois, à côté du nom d'une compétence, un chiffre entre parenthèses précédé du signe ☒.

Il s'agit du rang maximal que vous pourrez atteindre dans cette compétence, quel que soit votre niveau. Par exemple, dans la description du champ de compétence du sorcier figure la compétence :

maîtrise d'arme de mêlée (☒ 4).

Ceci signifie qu'un sorcier peut investir dans la maîtrise d'une arme de mêlée en payant le prix simple, mais qu'il ne peut en aucun cas dépasser le rang 4 (*expertise*), quel que soit son niveau. Il ne pourra donc jamais se spécialiser (rang 6). S'il n'y a aucun rang entre parenthèses, cela signifie que vous pouvez atteindre le rang que vous souhaitez dans cette compétence, du moment que vous en respectez les *conditions d'accès*.

Note : Les compétences *coup sournois*, *berserk* et *combat mains nues* (si elles font partie de votre champ de compétence) sont limitées en fonction du niveau de votre personnage plutôt que d'une limite absolue (par exemple, un voleur est limité à $\otimes 3 + \frac{1}{2}$ niveau en *coup sournois*). Si ces compétences ne font pas partie de votre champ, vous êtes limité à $\otimes \frac{1}{2}$ niveau dans celles-ci.

Compétences martiales auxiliaires : Dans quelques cas, une compétence martiale peut vous aider à réussir un test de compétence générale. Cette compétence martiale vient alors en auxiliaire à 1 pour 1 (vous obtenez un bonus à votre test égal à votre rang dans la compétence martiale appropriée). Par exemple, imaginez que vous souhaitez acheter une armure : pour vérifier sa qualité, vous vous servirez de la compétence *évaluation*. Si, par ailleurs, vous êtes compétents en *port d'armure* (rang 5), il est logique que le MD autorise cette compétence martiale à venir en auxiliaire à votre test d'*évaluation* (si vous avez investi en *port d'armure*, vous savez certainement reconnaître une bonne armure !). Vous obtiendrez donc un bonus de 5 à votre test d'*évaluation*.



LISTE DES COMPÉTENCES MARTIALES

Ci-dessous, la liste des différentes compétences martiales, avec le(s) rang(s) au(x)quel(s) elles confèrent des avantages permanents à votre personnage.

Compétence

Avantages permanents au rang :

- | | |
|-------------------------------------|--|
| • Maîtrise d'arme de mêlée | rang 2, rang 4, rang 7 |
| • Maîtrise d'arme de tir | rang 2, rang 4, rang 7 |
| • Maîtrise du bouclier | rang 2, rang 5 |
| • Maîtrise de la lance de cavalerie | rang 2, rang 6 |
| • Combat main gauche | rang 2, rang 6, rang 12 |
| • Combat mains nues | rang 2, rang 5, rang 7, rang 9, rang 12 |
| • Coup sournois | à chaque rang gagné |
| • Défense | rang 2, rang 5 |
| • Esquive | à chaque rang gagné |
| • Initiative | rang 1, rang 3. |
| • Lutte | à chaque rang gagné |
| • Port d'armure | rang 2, rang 5 |
| • Sauvegarde réflexes | rang 2, rang 3 |
| • Sauvegarde fortitude | rang 2, rang 3 |
| • Tireur d'élite | rang 3, rang 5, rang 8, rang 11, rang 13, rang 16. |
| • Berserker | rang 2, rang 4, rang 6, rang 8. |



DESCRIPTION DES COMPÉTENCES MARTIALES

Vous trouverez ci-dessous la description des compétences martiales proposées par le système Alternatif :

Maîtrise d'une arme de mêlée

Votre personnage sait manier correctement une arme de mêlée : la hache, l'épée, la dague, la masse, ou encore une arme d'hast. Cette compétence s'applique pour toutes les armes reprises au tableau 14 : armes de mêlée (page 101), à l'exception du bouclier, du pavois et de la lance de cavalerie. Chaque arme de mêlée est une compétence indépendante des autres, et doit être apprise séparément.

Il existe trois degrés de maîtrise possible dans une arme de mêlée :

Rang 2 : maîtrise. Vous maîtrisez normalement cette arme. Vous ne subissez aucun malus lorsque vous l'utilisez.

Rang 4 : expertise. Vous êtes un expert dans l'usage de cette arme. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au dégât lorsque vous la maniez.

Rang 7 : spécialisation. Vous êtes un spécialiste de cette arme. Lorsque vous l'utilisez, vous bénéficiez d'un bonus de 1 à toute action de combat (attaque/parade/destruction), et de 2 aux dégâts que vous infligez. De plus, votre routine de mêlée passe à la tranche supérieure lorsque vous maniez cette arme dans votre main principale (vous gagnez donc une action tous les deux rounds). Reportez-vous au tableau 11 : *routine de mêlée* et tenez compte de la ligne en-dessous de celle qui correspond à votre bonus martial actuel. Vous ne bénéficiez de cet avantage que lorsque vous maniez l'arme dans votre *main principale*.

Conditions : N'importe quel personnage peut acquérir le rang 4 dans une arme de mêlée. Vous ne pouvez cependant pas acquérir le rang 4 (expertise) dans une arme qui n'appartient pas à votre champ de compétence (max : rang 2). Vous pouvez acquérir le rang 4 dans plusieurs armes différentes au cours de votre carrière.

Pour acquérir le rang 7 (spécialiste) dans une arme de mêlée, vous devez avoir un bonus martial de 2 ou plus. Seuls les personnages appartenant à la famille des *combattants* peuvent se spécialiser dans n'importe quelle arme de mêlée. Certains personnages peuvent se spécialiser dans certaines armes uniquement (cfr. champ de compétence de

vos classe de personnage pour en savoir plus). Quelle que soit votre classe, vous ne pourrez acquérir le rang 7 (spécialiste) que dans une (et une seule) arme de mêlée au cours de votre carrière, et uniquement si vous n'êtes pas déjà spécialisé dans une arme de tir.

Armes non- maîtrisées : si vous n'avez aucune maîtrise d'une arme de mêlée donnée (rang 0), vous subissez un malus de 3 à toute action de combat lorsque vous maniez cette arme. Lorsque vous avez un rang 1 (maîtrise partielle) d'une arme de mêlée, vous subissez toujours un malus de 1 à toute action de combat lorsque vous maniez cette arme.

6 armes de mêlée : Lorsque vous maîtrisez (rg 2 ou plus) au moins six armes de mêlée différentes, vous obtenez un avantage spécial : vous bénéficiez désormais d'un bonus de +1 à toute action de mêlée (attaque, parade, bris, percée) et de +1 au dégât lorsque vous utilisez n'importe laquelle de ces armes. Ceci reflète la grande expérience du combat au corps à corps que vous avez acquise en diversifiant les armes utilisées. Si vous maîtrisez le bouclier et/ou la lance de cavalerie, ceux-ci peuvent être comptés comme des armes de mêlée et inclus dans ce nombre.



Maîtrise d'une arme de tir

Votre personnage est compétent pour utiliser une arme de tir ou de jet : l'arc, la fronde, le couteau de jet, ou encore la hache de jet. Chaque arme de tir est une compétence indépendante des autres, et doit donc être apprise séparément.

Il existe 3 degrés de maîtrise possibles dans une arme de tir :

Rang 2 : maîtrise. Vous maîtrisez normalement cette arme. Vous ne subissez aucun malus lorsque vous l'utilisez.

Rang 4 : expertise. Vous êtes un expert dans l'usage de cette arme. Lorsque vous l'utilisez, vous bénéficiez d'un bonus de 1 aux dégâts que vous infligez.

Rang 7 : spécialisation. Vous êtes un spécialiste de cette arme. Lorsque vous l'utilisez, vous bénéficiez d'avantages qui dépendent de l'arme choisie (reportez-vous à la description des armes de tir, au chapitre IV : *L'équipement*).

Conditions : N'importe quel personnage peut acquérir le rang 4 dans une arme de tir. Vous ne

pouvez cependant pas acquérir le rang 4 (expertise) dans une arme qui n'appartient pas à votre champ de compétence (max : rang 2). Vous pouvez acquérir le rang 4 dans plusieurs armes différentes au cours de votre carrière.

Pour acquérir le rang 7 (spécialiste) dans une arme de tir, vous devez avoir un bonus martial de 1 ou plus. Seuls les personnages appartenant à la famille des combattants peuvent se spécialiser dans n'importe quelle arme de tir. Certains personnages peuvent se spécialiser dans certaines armes uniquement (cfr. champ de compétence de votre classe de personnage pour en savoir plus). Quelle que soit votre classe, vous ne pourrez acquérir le rang 7 (spécialiste) que dans une (et une seule) arme de tir au cours de votre carrière, et uniquement si vous n'êtes pas déjà spécialisé dans une arme de mêlée.

Armes non-maîtrisées : les pénalités pour l'usage d'une arme de tir non-maîtrisée (rg 0) ou maîtrisée partiellement (rg 1) sont les mêmes que pour une arme de mêlée.

3 armes de tir : Lorsque vous maîtrisez (rg 2 ou plus) au moins trois armes de tir différentes, vous obtenez un avantage spécial : vous bénéficiez désormais d'un bonus de +1 au toucher et de +1 au dégât lorsque vous utilisez n'importe laquelle de ces armes. Ceci reflète la grande expérience du combat à distance que vous avez acquise en diversifiant les armes utilisées. Si vous avez au moins le rang 3 dans la compétence générale *ingénierie*, vous pouvez compter les engins de siège comme l'une de vos trois armes de tir.

Maîtrise du bouclier

Vous êtes compétent pour utiliser normalement un bouclier, une rondache ou un pavois. Ces trois armes sont regroupés en une seule compétence (si vous avez investi dans cette compétence, vous maîtrisez à la fois le bouclier, la rondache et le pavois).

Il existe 2 degrés de maîtrise possibles au bouclier :

Rang 2 : maîtrise. Vous maîtrisez cette arme et ne subissez aucun malus lorsque vous l'utilisez.

Rang 5 : expertise. Vous êtes un expert dans l'art d'utiliser un bouclier. Pour vous, le facteur d'armes d'un bouclier est +1 att, +4 déf (au lieu de + 0 att, +3 déf). Cet avantage vaut également pour l'ajout du facteur d'arme de défense à la classe d'armure (vous ajoutez 4 points à votre classe d'armure de mêlée au lieu de 3).

Conditions : Vous ne pouvez atteindre le rang 5 (expertise) que si la compétence martiale *bouclier* appartient à votre champ de compétence.

Arme non-maîtrisée : les pénalités pour l'usage d'un bouclier sans maîtrise (rg 0) ou avec une maîtrise partielle (rg 1) sont les mêmes que pour une arme de mêlée.

Maîtrise de la lance de cavalerie

Vous êtes capables de charger à cheval avec une lance de cavalerie médium ou lourde, les pieds fermement campés dans vos étriers. Cette technique particulière demande une grande maîtrise du cheval.

Il existe 2 degrés de maîtrise possibles :

Rang 2 : maîtrise. Vous pouvez utiliser normalement la lance de cavalerie, sans subir aucun malus. Si vous touchez votre cible en pleine charge, vous lui infligez des dégâts doubles.

Rang 6 : expertise. Vous êtes un expert dans l'art de la charge à la lance. Si vous atteignez votre cible, vous lui infligez des dégâts triples.

Conditions : Vous ne pouvez pas acquérir le rang 2 (maîtrise) à la lance de cavalerie si vous n'avez pas au moins un rang 4 dans la compétence générale *équitation*. Vous ne pouvez acquérir la *maîtrise* de la lance que si elle figure dans votre champ de compétence (normalement, seul les guerriers peuvent maîtriser la lance, mais il est possible que certaines classes de prêtres spécifiques l'aient également dans leur champ de compétence). Les conditions pour acquérir le rang 5 (expertise) sont exactement les mêmes.

Arme non-maîtrisée : Si vous ne maîtrisez pas la lance de cavalerie, vous êtes tout simplement incapable de l'utiliser efficacement.



Combat main gauche

Vous êtes entraînés à combattre avec une arme dans la main gauche et à coordonner vos mouvements avec ceux de votre main droite. En conséquence, vous ne perdez pas vos facteurs d'armes lorsque vous utilisez votre main gauche en combat. Si vous combattez en utilisant uniquement votre main gauche, vous conservez votre facteur d'arme. Si vous combattez en utilisant les deux mains, vous conservez le facteur

d'arme de votre main gauche et aussi celui de votre main droite.

Vous ne bénéficiez de ces avantages que lorsque votre arme de main gauche est l'une de celles qui vous est autorisée, en fonction de votre rang actuel dans la compétence :

Rang 2 : dague (facteur d'armes 1/1). Si vous avez le rang 2 dans cette compétence, vous pouvez utiliser une *dague* ou une arme similaire* (facteur d'arme 1/1 maximum) dans la main gauche, même si vous maniez également une arme dans votre main droite : vous conserverez tous vos facteurs d'armes (celui de votre main droite comme celui de votre main gauche). Si vous utilisez n'importe quelle arme plus grande ou plus lourde qu'une dague dans la main gauche, vous perdez à nouveau tous vos facteurs d'armes.

Rang 6 : épée courte (facteur d'armes 2/2). Si vous avez le rang 6 dans cette compétence, vous pouvez utiliser une *épée courte* ou une arme similaire* (facteur d'armes 2/2 au maximum) dans la main gauche, même si vous maniez également une arme dans votre main droite : vous conserverez tous vos facteurs d'armes (celui de votre arme de main droite comme celui de votre arme de main gauche). Si vous utilisez n'importe quelle arme plus grande ou plus lourde qu'une épée courte dans votre main gauche, vous perdez à nouveau tous vos facteurs d'armes.

Rang 12 : épée longue (facteur d'armes 3/3). Si vous avez le rang 12 dans cette compétence, vous pouvez utiliser une *épée longue* ou une arme similaire* (facteur d'armes 3/3 au maximum) dans la main gauche, même si vous maniez également une arme dans votre main droite : vous conserverez tous vos facteurs d'armes (celui de votre arme de main droite comme celui de votre arme de main gauche).

* La dénomination « armes similaires » comprend tout type d'arme à une main ayant les mêmes facteurs d'armes que la dague, l'épée courte ou l'épée longue (selon votre rang) : kriss, couteau, cimeterre, sabre, katana, etc.

De façon générale, seules des armes ayant des facteurs d'attaque / défense identiques (1/1, 2/2 ou 3/3) peuvent être maniées dans la main gauche sans perdre les facteurs d'armes. Les armes dites *déséquilibrées* (facteur d'attaque et de défense différents, cfr. chapitre IV) telles que hache, fléau, masse, etc. sont trop difficiles à contrôler pour être maniées efficacement de la main gauche.

Compétence non-maîtrisée (rang 0): Un personnage qui ne maîtrise pas le combat main gauche perd le bénéfice de tous ses facteurs d'armes (main droite comme main gauche) lorsqu'il utilise une arme dans la main gauche (même seule), sauf si cette arme est un bouclier ou une arme naturelle (dans ce cas, il conserve tous ses facteurs d'armes).

Conditions : n'importe quel personnage doté d'une dextérité de 9 ou plus peut atteindre le rang 2 dans cette compétence. Pour atteindre le rang 6, vous devez obligatoirement avoir une dextérité de 13 ou plus, et pour atteindre le rang 12, votre dextérité doit être de 17 au minimum.



Combat mains nues

Vous êtes un expert dans l'art du combat à mains nues. Vous êtes entraînés à faire de vos mains, de vos pieds ou encore de votre tête des armes tout à fait léthales. La compétence regroupe le pugilat classique et (à haut rang) les techniques de combat d'arts martiaux.

Compétence non-maîtrisée : si vous n'avez aucune maîtrise du combat à mains nues (rang 0), le facteur d'armes de vos armes naturelles est de 0/0, et les dégâts de 1D2 (auquel vous ajoutez votre bonus de force). Vous ne pouvez effectuer aucune parade à main nue. Si vous réalisez un coup critique exceptionnel, celui-ci n'inflige que 1D3-1 points de coups de dégât. De plus, si vous combattez en mêlée sans manier aucune arme (à part vos poings), ni dans

la main droite, ni dans la main gauche, contre un adversaire muni d'une arme blanche, chaque attaque que vous effectuez offre automatiquement une attaque d'opportunité à votre adversaire (mais si vous maniez une arme dans la main droite et que vous vous servez de votre poing gauche pour frapper, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité). Cfr. Chapitre IV, page 108.

Rang 2 : pugilat. Vous êtes entraîné aux techniques de combat à mains nues. Vos armes naturelles ont désormais un facteur d'arme de 1/1. Les dégâts de base sont de 1D3 (en cas de critique exceptionnel, tirer 1d4 -1).

Rang 5 : expert. Vos armes naturelles ont désormais un facteur d'arme de 2/2. Les dégâts de base sont à présent de 2D3 (un critique exceptionnel inflige désormais 1d6 – 1 points de coup, comme n'importe quelle arme). Vous ne provoquez plus d'attaque d'opportunité lorsque vous combattez sans aucune arme.

Rang 7 : spécialiste. Les dégâts de base sont de 2D3 et un critique exceptionnel survient sur 19-20 pur (au lieu de 20 pur seulement). Vous pouvez désormais parer à mains nues. En outre, votre routine d'action est améliorée d'une tranche (sur le tableau 11, regardez la ligne qui correspond à votre bonus martial actuel, et prenez en compte la ligne en-dessous) : vous gagnez donc une action tous les deux rounds.

Rang 9 : ascète. Les dégâts de base sont à présent de 3D3.

Rang 12 : maître. Les dégâts de base sont à présent de 2D6. De plus, un coup critique exceptionnel survient sur un résultat de 18-20 pur. Enfin, vous gagnez encore une tranche sur votre routine d'attaque.

Conditions : pour dépasser le rang 2 dans cette compétence, vous avez obligatoirement besoin de la tutelle d'un maître en arts martiaux.

Coup sournois

Vous êtes un expert *ès* attaques sournoises. Vous pouvez ajouter votre rang en *coup sournois* aux dégâts que vous effectuez lorsque vous réussissez une attaque sournoise (cet avantage vaut pour tous les modes de combat). De plus, vous ajoutez votre rang en *coup sournois* à la DC du jet de sauvegarde que doit lancer votre adversaire pour éviter de subir un coup critique exceptionnel sur vos attaques sournoises (cfr. pp).

Exemple : Cassandra, la voleuse, a un rang 6 en *coup sournois*. Lorsqu'elle réussit une attaque sournoise (lorsqu'elle parvient à toucher sa cible),

elle ajoute 6 aux dégâts qu'elle inflige avec son arme pour cette attaque. Sa victime devra réussir une sauvegarde critique contre DC 14 (au lieu de DC 8 normalement) sous peine de subir un coup critique exceptionnel.

Compétence non-maîtrisée : si votre rang en *coup sournois* est de 0, votre victime devra simplement réussir une sauvegarde contre DC 8 pour éviter de subir un coup critique. Vous n'ajoutez aucun bonus aux dégâts que vous infligez avec votre arme en attaque sournoise.

Conditions : aucune, mais si cette compétence ne fait pas partie de votre champ, vous devrez payer le prix triple (trois unités dépensées pour un seul rang de compétence obtenu) pour la développer (au lieu du prix double pour toute autre compétence hors champ). La compétence *coup sournois* est limitée en fonction de votre niveau, et selon votre classe de personnage (reportez-vous à la description de votre champ de compétence, au chapitre VI : *classes de personnages*, pour connaître votre limite par niveau). Si *coup sournois* ne fait pas partie de votre champ de compétence, le rang maximal que vous puissiez atteindre à un moment donné de votre carrière est égal à la moitié de votre niveau actuel.

Défense

Vous êtes particulièrement adroit dans l'art d'éviter les coups, et vous avez centré votre entraînement sur l'art de bloquer de dangereuses attaques de mêlée. En bref, la défense est votre point fort. En conséquence, vous obtenez un bonus à toute *parade* que vous effectuez contre des attaques de mêlée. Ce bonus est également valable lorsque vous tentez de parer un tir de missile avec un bouclier, un pavois ou une rondache.

Rang 2 : + 1 à toute parade de mêlée.

Rang 5 : +2 à toute parade de mêlée.

Conditions : aucune condition particulière.

Esquive

Vous êtes entraînés pour éviter des projectiles tels que flèches, couteaux, carreaux ou billes de fronde (ou même des projectiles de machines de siège). Vous gagnez un bonus à toutes vos *esquives* (cfr. page 60) contre des attaques de tir : ce bonus est simplement égal à votre rang dans la compétence.

Compétence non-maîtrisée : si votre rang dans cette compétence est de 0, vous effectuez une esquive en lançant un D20, et en ajoutant simplement au résultat de celui-ci votre bonus de *sauvegarde critique*. Le résultat doit battre la force de frappe de l'attaque de tir dont vous êtes la cible.

Conditions : aucune condition particulière.

Iniciative

Vous êtes particulièrement rapide, vous réagissez très vite et vous anticipez à merveille les mouvements de votre adversaire. En combat, vous obtenez un bonus à *toutes* vos initiatives (ce bonus est valable pour toutes vos actions de combat, et pas uniquement pour votre première action du round).

Vous ne bénéficiez pas de ce bonus pour des actions autres que des actions de combat (par exemple, pour lancer un sort ou boire une potion).

De plus, lorsque vous tentez une action de *perçée* en mêlée, vous pouvez ajouter votre rang en *initiative* à votre force de frappe.

Rang 1 : bonus de 1 à l'initiative

Rang 3 : bonus de 2 à l'initiative

Conditions : aucune condition particulière.

Lutte

Vous êtes un expert dans l'art de la lutte. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence à votre *score de lutte*.

Conditions : aucune, mais aucun personnage ne peut dépasser le rang 5 dans cette compétence sans les leçons d'un maître en arts martiaux. Si vous arrivez à persuader un maître en arts martiaux de vous enseigner son art, vous pourrez développer cette compétence au-delà du rang 5 sous sa tutelle.

Compétence non maîtrisée : si votre rang dans cette compétence est de 0, votre score de lutte est simplement égal à : votre bonus martial + (moyenne de votre bonus standard de Dex et votre bonus standard de force, arrondi à l'inférieur).

Port d'armure

Vous êtes habitués à revêtir une armure et vous savez comment l'ajuster parfaitement, de façon à vous

garantir un maximum de mobilité. Vous connaissez parfaitement les limites de vos mouvements en armure, et vous êtes tellement habitué à la porter qu'elle est pour vous comme une seconde peau. En conséquence, vous pouvez passer outre les limites habituelles à votre bonus de dextérité lorsque vous portez une armure (cfr. chapitre IV : *l'équipement*).

Rang 2 : regardez le bonus de dextérité maximal permis par votre armure : cette limite est augmentée de 1.

Rang 5 : regardez le bonus de dextérité maximal permis par votre armure : cette limite est augmentée de 2.

Si votre dextérité est élevée, vous pouvez ainsi en tirer le meilleur bénéfice possible même lorsque vous portez une armure (ce qui améliorera notamment votre AC). Bien entendu, ces avantages n'ont pas de sens si votre bonus standard de dextérité est trop faible pour que votre armure le limite.

Compétence non-maîtrisée : si votre rang dans cette compétence est 0, votre bonus de dextérité (et tous les bénéfices qui l'accompagnent) sont limités strictement en fonction de l'armure que vous portez (cfr. chapitre IV : *l'équipement*).

Par ailleurs, si vous avez un **rang 2** dans cette compétence, vous êtes capables d'enfiler ou de retirer votre armure en deux fois moins de temps que la normale; au **rang 5**, vous pouvez l'enfiler et la retirer en trois fois moins de temps que la normale.

Conditions : aucune pour le rang 2. Vous ne pouvez atteindre le rang 5 que si *port d'armure* fait partie de votre champ de compétence (si *port d'armure* ne fait pas partie de votre champ de compétence, vous ne pouvez pas dépasser le rang 2).



Sauvegarde Réflexes

Vous avez travaillé vos réflexes, et vous êtes extrêmement rapide lorsqu'il s'agit d'esquiver une boule de feu, un souffle de dragon, un rayon magique ou une attaque similaire. En conséquence, vous obtenez un bonus permanent à tous vos jets de sauvegarde en *réflexes*.

Rang 2 : +1 sauvegardes (réflexes)

Rang 3 : +2 sauvegardes (réflexes)

Conditions : aucune condition particulière.

Sauvegarde fortitude

Vous avez endurci votre corps et vous êtes d'une grande résistance physique. En conséquence, vous gagnez un bonus permanent à tous vos jets de sauvegarde en *fortitude*.

Rang 2 : +1 sauvegardes (fortitude)

Rang 3 : +2 sauvegardes (fortitude).

Conditions : aucune condition particulière.

Tireur d'élite

Vous êtes d'une très grande précision avec toutes les armes de tir ou de jet que vous maîtrisez. Vos traits sont mortels, et font souvent mouche (vous obtenez un bonus à l'attaque et aux dégâts).

Rang 3 : vous bénéficiez d'un bonus de 1 aux dégâts que vous effectuez avec toute arme de tir maîtrisée.

Rang 5 : bonus de 1 à l'attaque et de 1 aux dégâts avec toute arme de tir maîtrisée.

Rang 8 : bonus de 1 à l'attaque et de 2 aux dégâts avec toute arme de tir maîtrisée.

Rang 11 : bonus de 1 à l'attaque et de 3 aux dégâts avec toute arme de tir maîtrisée.

Rang 13 : bonus de 2 à l'attaque et de 3 aux dégâts avec toute arme de tir maîtrisée.

Rang 16 : bonus de 2 à l'attaque et de 4 aux dégâts avec toute arme de tir maîtrisée.

Si vous utilisez une arme à *cadence variable*, comme l'arc ou le couteau de jet, vous ne bénéficiez de cet avantage que lorsque vous respectez la cadence de base de l'arme (2 flèches ou couteaux par round ; 3 flèches ou couteaux/round si vous êtes spécialisé dans cette arme). Si vous augmentez la cadence, vous ne bénéficiez pas de cet avantage. Si vous diminuez la cadence, vous conservez toutefois l'avantage.

Vous ne bénéficiez d'aucun bonus si vous vous servez d'une arme que vous ne maîtrisez pas parfaitement (dans lesquelles vous avez le rang 0 ou le rang 1).

Conditions : Aucune, mais aucun personnage ne peut dépasser le rang 16 dans cette compétence.

Berserk

Vous reconnaissez que la colère est une force naturelle, et vous avez appris à l'utiliser pour augmenter vos capacités physiques.

Dans ces civilisations proche de la nature, la colère a gardé sa juste place : plutôt que de la réprimer sous le vernis de la politesse et de la civilisation, on la reconnaît pour ce qu'elle est, c'est-à-dire tout d'abord un moyen naturel d'augmenter vos forces pour survivre, comme le stress, d'autre part une forme d'expression nécessaire et un moyen d'évacuer vos émotions. Maintes fois, dans une cité policée, un barbare nordique s'est étonné du peu de place que les citoyens laissaient à la colère : « comment ? vous gardez tout ce fiel pour vous ? ça ne vous rend pas malades ? ». Dans certaines civilisation barbares, la colère est encore naturelle. Aussitôt passée, aussitôt oubliée. Dans les villes, toute explosion de colère a des connotations dramatiques.



Si vous possédez au moins un rang 2 dans cette compétence, vous pouvez spontanément *entrer en fureur* lorsque vous êtes confrontés à un défi important, et doper ainsi vos capacités physiques. Pour ce faire, vous devez lancer un D20, au résultat duquel vous ajoutez votre rang en *berserk*. Si le résultat total est de 10 ou plus, vous *entrez* aussitôt *en fureur* (sinon, rien ne se passe).

Vous pouvez tenter d'*entrer en fureur* uniquement dans certaines circonstances : lorsque vous venez de subir du dégât, lorsque vous êtes confronté à un défi physique et que toutes les autres tentatives ont échoué, ou encore lorsque vous êtes sous le coup d'une émotion intense. Par exemple, si vous n'arrivez pas à plier des barreaux après plusieurs essais, vous pouvez tenter d'*entrer en fureur* pour augmenter votre

force; mais vous ne pouvez pas rentrer préventivement en fureur pour avoir de meilleures chances de réussir un saut dangereux.

La *fureur* dope provisoirement votre force et vous accorde des points d'endurance *provisoires* (les dégâts que vous subissez sont décomptés en priorité de ces points de vie provisoires). En revanche, vous ne pouvez plus effectuer de parade (pas même au bouclier) tant que dure la *fureur*. De plus, pour chaque round où vous agissez sous l'effet de la fureur, vous encaissez 2 points de fatigue (au lieu de 1); en revanche, vous ne subissez aucun malus à vos jets de dés si vous dépassez votre score de fatigue, et ce jusqu'à ce que vous tombiez d'épuisement.

Le bénéfice que vous retirez de la *fureur* dépend de votre rang dans la compétence :

Rang 2 : + 2 en force, +2 à toute sauvegarde mentale. Gain de 1 *indice** points d'endurance + 1d6 (Fureur 1x/jour au maximum).

Rang 4 : + 3 en force, +3 à toute sauvegarde mentale. Gain de 1 *indice** +1d12 points d'endurance (Fureur 1x/jour au maximum).

Rang 6 : + 4 en force, + 4 à toute sauvegarde mentale. Gain de 1 *indice** + 2d10 points d'endurance (Fureur jusqu'à deux fois/jour).

Rang 8 : + 5 en force, + 5 à toute sauvegarde mentale. Gain de 1 *indice** + 4d8 points d'endurance (Fureur jusqu'à deux fois/jour).

* 1 indice : vous gagnez un nombre de points d'endurance égal à votre indice de guérison.

Vous pouvez par ce moyen atteindre une force de 21 ou plus.

La *fureur* dure jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'adversaires en face de vous, jusqu'à ce que l'obstacle soit franchi, ou jusqu'à ce que vous tombiez simplement d'épuisement (ce qui survient forcément lorsque vous atteignez le double de votre seuil de fatigue). Si vous cessez d'agir physiquement pendant un round, votre fureur s'estompe automatiquement. Lorsque la fureur cesse, vous perdez vos points de vie provisoires (s'il vous en reste) et tous les autres avantages de la fureur.

Forcé en fureur : Dans certaines circonstances, le MD peut vous obliger à lancer un test de compétence en *berserk*. Si vous le réussissez, vous entrez aussitôt en fureur, que vous le vouliez ou non. Ceci peut survenir lorsque vous êtes sous le coup d'une colère intense, ou (uniquement pour les personnages ayant un rang de 6 ou plus) lorsque vous avez perdu la moitié de vos points d'endurance au moins.

Conditions : Seuls les *barbares* et les *demi-orcs* peuvent développer cette compétence, avec l'accord du MD. Si vous n'avez pas au moins un rang 2, vous ne pouvez pas du tout essayer d'entrer en fureur.

