

Le Maître d'Arme :

Définition :

Les Maîtres d'arme sont de vrais artistes, pas des bouchers comme ils aiment appeler les autres guerriers, ils sont capables de travailler un seul coup pendant des mois pour le simple plaisir d'améliorer un peu sa fluidité et son efficacité, leur domaine n'est pas la mêlée sauvage des champs de bataille mais les finesses du duel.

Tous les maîtres d'arme, après avoir terminés leur formation, parcourent le monde à la recherche d'aventures pour se faire une renommée. Ceux qui survivent et sont suffisamment connus s'installent dans une ou l'autre des grandes villes d'Eléckasë et y fondent une école pour former la génération suivante.

Les maîtres d'arme ayant fondé une école donnent des cours payants (Très cher) d'escrime aux nobles de la ville. Mais, de temps en temps, lorsqu'ils rencontrent une personne ayant assez de potentiel, ils décident de la prendre comme apprenti. Ils lui enseigneront alors leur passion avant de l'envoyer parcourir le monde.

Il est intéressant de noter que, même si elles ne sont pas très nombreuses, il existe des femmes maître d'arme et que leur renommée est au moins aussi grande que celle de leurs collègues masculins.

Bonus aux Caractéristique :

- + 20% en adresse
- + 20% en rapidité
- + 20% aux réflexes
- + 10% en force des bras
- + 2 en Ca et + 4 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Sens du combat 1 et 2, adresse au tir, combat sans arme, attaque double, combat monté, méditation, spécialisation arme, soins des hommes, équitation.

C'est également pour cette liste de compétences que le joueur obtient les 30% en plus lors de la création.

Le maître d'arme débutant a de base une botte secrète et quatre compétences spéciales mesurant son niveau de maîtrise dans les armes.

Maîtrise des armes de corps à corps

La Maîtrise des armes de corps à corps est la compétence la plus générale car elle permet de manier les épées, les haches, les masses, ... ce qui représente la majorité des armes.

En faite le personnage reçoit un bonus (ou malus) lorsqu'il utilise ce type d'arme en fonction de son pourcentage :

%	Niveau :	Ca / Cd	Dégâts :
0-20	Complètement inconnus, ne sait même pas par quel bout se tient une épée	-10/-10	-1D10
21-35	Déjà un peu d'expérience, a déjà pratiqué pendant quelques jours	-5/-3	-1D6

35-50	Amateur éclairé, est capable de différencier les multiples types de lames.	-3/-1	-1D4
51-60	Initié, correspond à peu près à une ou deux semaines de cours intensifs.	+0/+0	+0
61-70	Bien entraîné, le niveau d'un soldat de métier.	+0/+1	+1D4-1
71-80	Spécialiste, le niveau d'un maître d'arme moyen ou d'un bon soldat.	+1/+3	+1D6-1
81-90	Champion, niveau des vainqueurs des tournois d'escrime, des soldats de forces spéciales.	+3/+6	+1D8
91-100	Seigneur des lames, parmi les cinquante meilleures lames de la planète.	+6/+10	+1D10+1D4
101-110	Maître des lames, Combattant légendaire, bien peu on atteint ce niveau depuis le commencement de l'Histoire.	+10/+15	+2D8+1D6

Notes :

- Le maître d'arme débutant commence avec 40 + 1D30 % dans cette compétence
- La progression de cette compétence est un peu compliquée car exponentielle : par round de combat lancez 1D100 si le résultat est plus grand que la compétence augmentée de 10%(X 1,1), elle augmente de 1D10-compétence/10 + 1 (si en dessous de zéro comptez zéro.)
Si c'est une attaque ou une défense critique le jet est réussi automatiquement.
Cela a l'air un peu compliqué mais le résultat est que, passé 70%, c'est méchamment dur de progresser et, qu'à partir de 90%, c'est presque impossible (Il faut réussir un critique puis un dix ou un neuf de suite tout ça pour monter de 2% au maximum).

Bien entendu, il existe beaucoup de facteurs modifiants la compétence. En voilà une petite liste.

-5% : Combat en mêlée (+ de 20 personne) .

+5% : Duel.

- 10% : Port du bouclier.

+10% : Compétence spécialisation arme adaptée.

- X% : Armures (pas facile l'escrime en armure de plaque).

-5% à +5% : Moral, concentration.

-20% à +5% : Qualité du terrain.

-20% à +10% : Factice de l'arme.

-30% à +5% : Luminosité(Le soleil dans les yeux).

Maîtrise des armes de jet

La maîtrise des armes de jet est presque similaire à celle des armes de corps à corps mais elle concerne toute les armes de jet que ce soit les arcs ou les projectiles comme les boletas.

Ses bonus modifient la localisation et permettent d'effectuer des tirs supplémentaires durant le round de combat. Ces tirs ne sont disponibles que lors des tours de combats normaux. Par exemple, un joueur faisant un tir appliqué ou un tir rapide n'en bénéficie pas.

Elle donne également un bonus en viser égal au 1/4 de la compétence Maîtrise des armes de jet :

%	Niveau :	Loc.	Nbr tirs/r. :
0-60	De débutant à Initié : pas de bonus	0%	0
61-70	Bien entraîné, le niveau d'un soldat de métier.	+5%	0
71-80	Spécialiste, le niveau d'un archer moyen ou d'un bon soldat.	+8%	0

81-90	Champion, niveau des vainqueurs des tournois de tir, des archers d'élite.	+12%	1
91-100	Seigneur des Flèches, parmi les cinquante meilleurs tireurs de la planète.	+20%	1
101-110	Maître des Flèches, Archer légendaire, bien peu on atteint ce niveau depuis le commencement de l'Histoire.	+40%	+2

Notes :

- Même remarque que pour la maîtrise des armes de corps à corps pour les niveaux de seigneur.
- Le maître d'arme débutant commence avec 20 + 1D30 %
- la progression suit les mêmes règles que la maîtrise des armes de corps à corps.

Il existe des facteurs modifiants la compétence. En voilà une petite liste.

+10% : Dans la portée courte de l'arme

+10% : compétence spécialisation arme.

- 5% : Dans la portée longue de l'arme.

- X% : Armures.

-5% à +5% : Moral, concentration.

-20% à +10% : Facture de l'arme.

-30% à +5% : Luminosité (Le soleil dans les yeux).

Note : pour les portées des armes de jet voir la page des règles de combats à distance.

Note' : En plus de cela s'appliquent les malus/bonus de la page 3 du livre du MJ qui sont directement soustraits ou ajoutés à la caractéristique viser.

Maîtrise du combat à mains nues

Cette compétence est la base de tous les arts martiaux car elle est utilisée par toute personne combattant à mains nues.

Si un maître d'arme atteint 75% dans cette Maîtrise, il peut créer son propre style de combat. Un bon exemple est celui utilisé par les guerriers de la nuit. Ce n'est pas obligatoire et, bien entendu, l'accord du MJ est nécessaire.

Pour les tables de bonus et de modificateurs allez voir celles de la Maîtrise des armes de corps à corps [ici](#).

Le pourcentage de base est de : 20 + 1D20%.

En plus de cela, cette compétence permet d'annuler le modificateur d'initiative lorsque le personnage se trouve face à un ennemi armé.

Maîtrise du combat sur monture

C'est excessivement simple cette compétence permet d'utiliser les trois autres depuis une monture.

On ajoute son pourcentage en combat sur monture à son pourcentage en équitation pour tous les tests d'équitation lors d'un combat.

Petit rappel : pour combattre sur une monture un minimum de 110%, pour jouter c'est 130%, et les armes de jets culminent à 150% (au trot) et 180%(au galop) (on peut tirer avec moins mais il y a un malus de -20% en viser par 10% manquants).

Ce n'est donc pas un luxe de développer un minimum cette compétence surtout que combattre à cheval procure des bonus intéressants voir p. 25 du livre du MJ.

Le joueur commence avec 10 + 1D20%.

En plus de cela, le joueur a un bonus de +10% et un bonus de +5% à répartir dans deux Maîtrises différentes dites branches principale et secondaire de ses études.

Notes :

- Pour les malus engendrés par le port d'une armure : additionnez, pour toutes les pièces d'armures, un malus 5% par point de résistance au-delà de 6.
Par exemple, si un maître d'arme porte une veste en Composite 2 R10, un pantalon matelassé et un heaume en acier R8. Il aura un malus de -30% à sa compétence(20% pour la veste + 10% pour le heaume).
(Voir les [nouvelles règles d'armures](#)).
- Au passage, si vous avez le temps, allez visiter la section des règles de combat.

Argent :

Une bourse de 100 + 1D100 écus. Cadeau du maître d'arme à son disciple.

Equipement de base :

une armure légères, deux armes à une main ou une arme a deux main et un [kit de base](#).

Expérience et passage de niveau :

Le Maître d'armes entre dans la famille des classes spéciales et progresse donc selon la table des mages, il gagne 4 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Néanmoins, en plus de l'expérience, il doit créer au moins une nouvelle botte secrète par niveau (Description complète d'environ une demi page).

Remarques :

- Le Maître d'armes peut être de n'importe quelle race sauf le demi-troll (Trop stupide), l'Huruk et le Gnome (Trop pacifique), et le Quak et l'Horpy (Faut être un demi-troll pour se demander pourquoi.).

- Cette remarque s'adresse autant au MJ qu'au PJ : le maître d'arme est une classe puissante demandant de la classe et du role-playing, si tout ce qui vous motive est le combat pur et dur, passez votre chemin. Être maître d'arme c'est vraiment différent par rapport à la mentalité du guerrier. Le maître d'arme est un artiste il est prêt à prendre tous les risques pour réussir un coup splendide et s'il peut ce le permettre épargnera un ennemi qui s'est bien battu. De même il est capable de traverser tout Eléckasë dans la simple but de participer à un tournoi d'escrime ou de rencontrer un autre maître d'arme en un duel d'honneur où chacun des deux essayera de monter le plus de panache et de style.