

# Enseignement Hors Carrière:

Un personnage qui se trouve avec des saltimbanques pendant un bon moment peut apprendre certains tours s'il s'intéresse à ses compagnons de route. De même, une personne au service d'un lettré pourra apprendre à lire et à écrire. Idem si votre compagnon de route est un charpentier et qu'il vous montre comment on travaille le bois.

Mais le système de jeu de Warhammer ne permet pas de rendre compte de ses situations parce qu'il est impossible pour un personnage d'acquérir une compétence qui ne figure pas dans son profil de carrière. Tout le but de cette aide de jeu est de fournir un moyen de palier à ce problème, et ainsi de permettre aux joueurs d'avoir des personnages plus diversifiés et plus en rapport direct avec les situations qu'ils rencontrent.

Cette aide présente aussi comment un personnage peut devenir un professeur qui enseignera une compétence ou une faculté (comme la sociabilité par exemple).

## 1 - Acquisition d'une compétence hors du profil de carrière

Pour qu'un PJ acquière une compétence qui ne figure pas dans son profil de carrière, il doit y avoir 2 conditions :

- 1- Le PJ est en présence d'un personnage possédant effectivement cette compétence qui est disposé à la lui apprendre.
- 2- Le PJ dispose de suffisamment de temps pour apprendre cette compétence. Cette durée (comptée en semaine ! ) peut être très variable d'un domaine à l'autre car entre manipuler une fronde, apprendre l'escalade ou encore l'écriture, il y a des différences somme toute importantes.

Pour apprendre une compétence, le joueur devra dépenser 200 points d'expérience et réussir une épreuve (appelé « test d'apprentissage ») sous la caractéristique directement concernée par la compétence qu'il veut apprendre (Int pour alphabétisation, Dex pour crocheter, Cd pour éloquence, CC pour coups assommants, Force pour force accrue, Soc pour séduction, etc. ). De plus, comme le personnage peut ne pas être très doué, il peut augmenter son % de chance de réussite en dépensant des points d'expérience supplémentaires à raison de 10 points d'expérience pour un bonus de + 1 %. Pour les tests d'apprentissage pour les notes sur 10, on convertit en %. Toutefois, ce bonus ne pourra pas excéder + 20 %, ni permettre de dépasser la note du maître en % d'apprendre la compétence. D'où l'avantage d'aller vers des personnages expérimentés et non des débutants.

### \* Exemple :

Un PJ a 35 en Int (on fait ce qu'on peut !) et veut apprendre à lire avec un personnage qui a 50 en Int (alphabétisation dépend de Int). Il dépense 200 points pour tenter d'acquérir la compétence. Mais il veut se donner un bonus, toutefois il ne pourra dépasser

un bonus maximum de  $50 - 35 = 15 \%$ , donc le bonus maximum sera de + 15 % (et il devra dépenser 150 points d'expérience supplémentaires). Il aura donc dépenser, au total, 350 points d'expérience et aura  $35 + 15 = 50 \%$  de chance de réussir à apprendre la compétence.

### \* Autre exemple :

Un PJ veut apprendre la compétence résistance à l'alcool. Le MJ estime que la caractéristique qui dépend de cette compétence est l'endurance. Le PJ a une note de 3 (tapette !) et son maître (un pochtron breveté !) a une endurance de 8. Le joueur dépensera 200 points pour tenter d'apprendre, et il pourra s'il le désire prendre un bonus de + 30 % (qui lui coûtera 300 points supplémentaires) puisque sa note convertie sur 100 vaut 30 et  $30 + 25$  fait 55, ce qui ne dépasse pas 80 (note du maître convertie sur 100). Il dépensera donc 500 points d'expérience et aura un test d'apprentissage à 55 ou moins.

### • Le rôle du MJ est important sur deux points :

- 1- D'abord, il doit juger si le personnage dispose d'assez de temps ! Le temps comptant pour apprendre la compétence étant pris à partir du moment où le joueur le précise et où son PJ en fait la demande auprès d'un PNI ou d'un autre PJ. De plus, il faut longtemps pour apprendre à lire, alors que jouer de la flûte ou apprendre à conduire un attelage demandera quelques mois. Au delà, il sera très rare qu'un PJ reste dans un environnement aussi longtemps, son destin étant souvent d'aller vers de nouveaux horizons.  
Pour les durées d'apprentissages de quelques compétences, on pourra se référer aux exemples donnés dans la section 2). Ainsi, pour les compétences, comme incantation, qui demandent plus d'un an d'apprentissage, il paraît difficile de les acquérir hors carrière. De même, la plupart des artisanats demandent beaucoup de pratique... mais effectivement, si un PJ a pour compagnon un nain forgeron depuis 2 années... rien n'empêche que le nain ne lui ait pas appris à travailler le fer. Idem si un sorcier et un autre PJ vagabondent ensemble depuis fort longtemps... Encore une fois, le MJ devra regarder combien de temps demande l'apprentissage de la compétence (il y a un tableau indicatif section 2) et si la compétence a pu être enseignée dans de bonnes conditions (lire et écrire demande juste une plume et du papier, menuisier nécessite quand même quelques outils, incantation demande d'autres compétences avant, et pour devenir forgeron... il faut au moins une forge ! ).
- 2- Ensuite, le MJ doit fixer à quelle caractéristique correspond la compétence (pour le jet d'apprentissage). Un peu de bon sens devrait aider... De plus, le MJ peut fixer une limite au bonus. En effet, si le PJ a disposé d'un laps de temps un peu court, le MJ peut décider de refuser la possibilité du bonus ou de le limiter à une valeur inférieure (+ 10 ou + 15 % par exemple).  
**ATTENTION :** il y a des compétences qui relèvent d'une caractéristique sur laquelle on ne peut faire d'épreuve. Par exemple le mouvement ! le MJ devra donc trouver quelles

autres caractéristiques sont les plus concernées et faire un mixe au besoin.

## 2 - Nouvelle compétence : Enseignement :

La compétence « *enseignement* » donne à un personnage plus de facilité pour enseigner son art aux autres : passe d'armes pour un guerrier, alphabétisation pour un lettré, connaissance des plantes pour un apothicaire, etc.

Acquérir cette compétence demande d'abord de posséder la compétence que l'on veut faire apprendre et de posséder une note supérieure ou égale à 5 (pour les notes sur 10) ou 50 % (pour les notes sur 100) dans la caractéristique correspondant à la compétence. La description des compétences permet de connaître quelle est la caractéristique qui correspond à une compétence ; sinon il suffit d'un peu de bon sens.

Acquérir *enseignement* pour une compétence coûte 300 points d'expérience. Si le PJ veut acquérir *enseignement* pour une autre compétence, elle lui coûtera également 300 points, sauf si la nouvelle compétence relève du même domaine que la première, auquel cas, le PJ ne dépensera que 150 points d'expérience.

De plus pour acquérir la compétence *enseignement*, le PJ devra dépasser 30 en faisant la moyenne de ses notes en Int et Soc. On considère que cette moyenne représente ses capacités pédagogiques.

L'acquisition de la compétence *enseignement* peut être faite par n'importe qui, la réputation du professeur dépendant de ses notes. Toutefois, on ne peut acquérir une nouvelle compétence *enseignement* que tous les 12 mois (temps de travail pour préparer ses cours et ses méthodes). Toutefois, si la nouvelle compétence *enseignement* est dans le même domaine, alors le délais de préparation est de seulement 6 mois.

### \* Exemple :

Un forgeron acquière la compétence *enseignement* pour son artisanat : travail du métal. Mais, la compétence *enseignement* pour métallurgie relève du même domaine, elle ne lui coûtera donc que 150 points. De même pour numismatique et gravure sur métal. Le PJ devra avoir au moins 50 en Dex (on considère qu'elles dépendent toutes de Dex), cela lui coûtera au total 750 points d'expérience et il lui faudra environ 2 ans pour être opérationnel dans les 4 compétences. Mais il peut enseigner les premières avant d'avoir fini ses préparations pour la dernière.

### \* Autre exemple :

Un champion de justice veut être maître d'arme. Il veut avoir *enseignement* pour coups précis, coups puissants, esquivé, spécialisation arme de parade et spécialisation arme à deux mains ; soit un total de 5 compétences. La première lui coûtera 300 points d'expérience, les suivantes 150 points chacune, le total étant de 900 points d'expérience. Ces compétences dépendent de CC et Initiative (on compte aussi l'esquive dans le domaine du combat), il devra donc avoir au moins 50 % dans ses deux caractéristiques. Il lui faudra 2 ans et demi pour être un maître dans ces 5 compétences.

### \* Dernier exemple :

Un PJ, qui a les compétences résistance accrue, force accrue, course à pied et musculation, peut devenir « prof de gym » ! cela

lui coûtera 750 points d'expérience, et il devra avoir au moins 5 en force et en endurance (course à pied fonctionne avec endurance).

### • Les avantages sont les suivants :

- 1- Un « maître » ou un « professeur » (comme on voudra) pourra offrir un bonus plus important à ses élèves pour le jet d'apprentissage en fonction de sa note dans la caractéristique dont dépend la compétence.

note minimale	niveau du maître	bonus maximum possible
50 % ou 5	rang 1	+ 25 %
60 % ou 6	rang 2	+ 30 %
70 % ou 7	rang 3	+ 35 %
80 % ou 8	rang 4	+ 40 %
90 % ou 9	rang 5	+ 45 %
100 % ou 10 et +	rang 6	+ 50 %

Avec un maître, le % au jet d'apprentissage peut dépasser la note du maître, mais la limite supérieure est toutefois de 95 %.

- 2- Le coût en point d'expérience est aussi diminué. Avec un maître, il n'y a plus qu'à dépenser 100 points d'expérience au lieu des 200 à la base.
- 3- Le coût du bonus diminue aussi en fonction de la pédagogie du professeur (moyenne Int et Soc). Le tableau ci dessous indique le coût en point d'expérience pour un bonus au jet d'apprentissage de + 1 % en fonction de la moyenne Int et Soc du professeur.

Moyenne Int et Soc	Coût en pts d'expérience pour un bonus de + 1 %
30	10
40	9
50	8
60	7
70	6
80	5
90	4
100 et +	3

- 4- Plus le maître est compétent, plus la durée de base des cours est diminuée :

rang du maître	durée par semaine
non maître	10 h
rang 1	8 h
rang 2	7 h
rang 3	6 h
rang 4	5 h
rang 5	4 h
rang 6	3 h

### • Sur la durée totale d'un apprentissage :

Jouer de la flûte demandera 3 mois de travail, jouer du luth environ 1 an. Alphabétisation sera au environ 10 mois (pour la

base). Coups puissants demandera 2 mois d'exercice. Ce qui demande souvent le plus sont les artisanats, les connaissances et les capacités physiques (course à pied revient à pratiquer le 300 m).

Les carrières peuvent permettre d'évaluer le temps nécessaire : mais si Alphabétisation prend 5 ans, aucun être humain ne peut achever la carrière érudit avant 150 ans, compte tenu des autres compétences à acquérir (et donc du temps qu'elles prendront aussi !). De même, si une spécialisation aux armes à deux mains demande 1 an, les champions de justice ont tous plus de 70 ans !

Il faut se fier aux points d'expérience donnés par aventure pour avoir une idée de comment évolue un personnage.

On fixera les idées en donnant quelques exemples, ces ordres de grandeurs sont valables pour les maîtres et non maîtres (on considère que le bonus est total pour cette durée) :

• Acrobaties équestres	20 semaines
• Adresse au tir	50 semaines
• Alphabétisation	40 semaines
• Astronomie	8 semaines
• Bagarre	5 semaines
• Baratin	10 semaines
• Camouflage	10 semaines
• Cartographie	6 semaines
• Chimie	100 semaines
• Chirurgie	50 semaines
• Conduite d'attelage	8 semaines
• Confection	100 semaines
• Construction navale	100 semaines
• Coups précis	8 semaines
• Coups puissants	10 semaines
• Course à pied	100 semaines
• Déplacement silencieux	15 semaines
• Dressage	80 semaines
• Equitation	20 semaines
• Esquive	15 semaines
• Etiquette	30 semaines
• Filature	6 semaines
• Force accrue	50 semaines
• Fuite	8 semaines
• Héraldique	8 semaines
• Histoire	60 semaines
• Identification des plantes	60 semaines
• Joaillerie	150 semaines
• Langage	50 semaines
• Lecture sur les lèvres	40 semaines
• Législation	50 semaines
• Maîtrise des runes	50 semaines
• Mendicité	2 semaines ( !! )
• Métallurgie	25 semaines
• Musculation	110 semaines
• Narration	10 semaines
• Natation	20 semaines
• Orientation	25 semaines
• Pathologie	100 semaines
• Pêche	18 semaines
• Préparation des poisons	20 semaines
• Réflexes éclairs	60 semaines

• Résistance accrue	80 semaines
• Séduction	10 semaines
• Sens de la magie	60 semaines
• Soins des animaux	12 semaines
• Spécialisation aux armes	de 8 à 20 semaines
• Travail du bois	60 semaines
• Travail du métal	60 semaines

Alors ces durées peuvent paraître courtes, mais il suffit de réfléchir à ce que représente 8 heures de cours par semaine dans un domaine précis avec un encadrement particulier ! (on peut comparer avec un emploi du temps scolaire... ). C'est faisable mais uniquement pour une personne qui s'intéresse vraiment à un domaine et qui est motivée, mais ce n'est pas une occupation de dilettante !

Par contre, un MJ peut aussi indiquer à un joueur que son personnage apprend moins de compétences que d'autres durant son apprentissage (il évoluera plutôt ses caractéristiques).

Un professeur peut prendre plusieurs élèves, mais au delà de deux, l'efficacité de son enseignement peut être diminuée. On peut compter + 2 heures par semaine par élève au dessus de deux, pour un même niveau d'enseignement.

\* Exemple :

Un maître rang 4 donne 5 h par semaine à un ou deux élèves. S'il prend 4 élèves, pour un même niveau d'enseignement, il devra donner 9 h de cours par semaine à sa petite classe.

### 3 - Apprendre des caractéristiques s/100 :

Certaines caractéristiques, comme CT ou Soc par exemple, peuvent faire l'objet d'un apprentissage. Mais seuls des maîtres peuvent le proposer. La compétence qui rend compte de l'apprentissage d'une caractéristique s/100 s'appelle « *entraînement* ». Elle existe au rang 1, 2, 3 etc... jusqu'à 6. Elles sont du même ordre que celles comme course à pied ou réflexes éclairs, c'est à dire qu'elles s'ajoutent au profil initial. Le professeur doit avoir acquis la compétence *enseignement* pour cette caractéristique pour chaque rang qu'il veut pouvoir enseigner. Sachant qu'il n'y a pas de domaine voisin pour l'enseignement d'une caractéristique.

\* Exemple :

un professeur de rang 3, qui enseigne déjà coups puissants, esquive et coups assommants, désire prendre la compétence *enseignement* pour la caractéristique CC (normal !). Le rang 1 va lui coûter 300 points, même s'il enseigne déjà les armes. Par contre, les rangs 2 et 3 ne lui coûteront chacun que 150 point d'expérience. Après cela, il pourra entraîner des personnages et leur faire apprendre les compétences *entraînement rang CC 1*, puis *entraînement CC rang 2* et enfin *entraînement CC rang 3*.

L'acquisition de la compétence *entraînement* est identique aux autres compétences enseignées par un professeur (voir plus haut pour le coût en points d'expérience et les jets d'apprentissage), sauf que le professeur n'a pas besoin de la posséder (il n'a pas besoin d'avoir lui-même *entraînement CT rang 2*). La compétence *entraînement* confère un bonus dans une caractéristique au niveau du profil initial. Elle a la particularité de pouvoir être cumulée. Mais un maître peut enseigner au

maximum la compétence *entraînement* un nombre de fois égal à son rang. Car un maître de rang 4 en Int ne peut prendre *enseignement Int rang 5* et 6.

Le tableau ci dessous donne les bonus à ajouter au profil initial en fonction du rang de la compétence *entraînement* :

rang de l'entraînement	bonus au profil initial
rang 1	+ 2
rang 2	+ 3
rang 3	+ 3
rang 4	+ 4
rang 5	+ 4
rang 6	+ 6

Ceci veut dire qu'un personnage qui rencontre un maître rang 3 en Int, pourra apprendre la compétence *entraînement Int rang 1*, *entraînement Int rang 2* et *entraînement Int rang 3*, et donc gagner :  $2 + 3 + 3 = 8$  en Int.

Le problème de cette compétence est que l'on ne peut cumuler les compétences *entraînements* de deux maîtres différents. Si on change de maître, il faut réapprendre la compétence *entraînement* à son niveau initial pour la caractéristique.

\* Exemple :

Un mercenaire a 50 en CC, il veut augmenter sa note et va voir un maître. Il en trouve un de rang 3. Il suit les cours, et à la fin, il se trouve donc avec les compétences « *entraînement CC rang 1*, *2* et *3* ». Il repart tout heureux, mais un jour il tombe sur un maître de rang 5 et décide de se perfectionner à nouveau. Mais pour être plus fort qu'avant, il devra réapprendre la compétence *entraînement CC rang 1*, *entraînement CC rang 2* et *entraînement CC rang 3* (redépenser des points d'expérience et refaire des jets d'apprentissage) avec ce nouveau maître, pour pouvoir enfin acquérir *entraînement CC rang 4* et *entraînement CC rang 5*.

Comme pour les compétences, la durée de l'apprentissage varie. Le tableau ci dessous donne le temps nécessaire pour l'apprentissage de la compétence *entraînement rang 1* dans chacune des caractéristiques s/100 :

caractéristiques	durée en semaines pour le rang 1
CC	5
CT	4
I	5
Dex	6
Cd	4
Int	8
CI	6
FM	10
Soc	4

Pour avoir la durée de l'apprentissage de la compétence *entraînement* au rang 2, il suffit de multiplier par 2. Pour le rang 3, on multiplie par 3, etc.

\* Exemple :

Un apprenti artisan veut augmenter son Int et va voir un professeur de rang 4 en Int, érudit de son état. Le rang 1 demande à l'apprenti 8 semaines de cours ; le rang 2 lui demande 16 semaines et le rang 3, 24 semaines. Au total, il aura

passé  $8 + 16 + 24 = 48$  semaines ! (presque un an) à raison de 5 heures par semaine puisque c'est la durée moyenne des cours dispensés par un maître de rang 4.

ATTENTION : un personnage qui possède une des compétences suivantes : adresse au tir, réflexes éclairs (ou toute autre compétence qui donne un bonus de + 10 % au profil initial), est considéré de base comme ayant les compétences *entraînement rang 1*, *2* et *3* dans la caractéristique correspondante. Il peut commencer directement par apprendre *entraînement rang 4* avec n'importe quel maître et les niveaux inférieurs ne lui apporteront rien.

#### 4 - Pour les caractéristiques s/10 :

Il n'existe pas de compétence *entraînement* pour ces caractéristiques.

Il n'y a donc pas de maître pour enseigner la force, le mouvement, ou autre chose. De tels apprentissages se font avec les compétences de style force accrue, résistance accrue, etc.

#### 5 - Compétences pour armes de mêlée :

Il n'existe pas de compétence *entraînement* qui augmente le nombre d'action. Mais les maîtres d'armes peuvent enseigner des compétences de combat mortelles.

Voici les compétences des maîtres d'armes avec le rang minimum nécessaire du maître pour qu'il puisse l'enseigner si lui-même la possède.

Ces compétences, sauf précision, ne comptent pas pour des actions, elles comptent comme la compétence esquive (elles ne sont utilisables qu'une seule fois par round et même si on la possède à divers niveaux !).

Les compétences qui augmentent les dégâts et la précision s'emploient comme coups précis ou coups puissants.

On peut directement apprendre une compétence à n'importe quel rang (pas besoin d'apprendre le niveau 1, puis le 2, etc.).

Il y a des contres attaques : celles-ci peuvent être bloquées par l'adversaire sans que cela ne lui demande d'utiliser une action, mais il a un malus de - 30 % à sa parade. L'adversaire a toujours la possibilité d'utiliser une action (s'il veut faire une parade) ou utiliser une esquive (s'il a les compétence) pour se défendre sans malus.

IMPORTANT : on ne peut contre attaquer sur une contre attaque. Il est indiqué les conditions à remplir pour apprendre les compétences, ainsi que le temps nécessaire à l'apprentissage.

Contre attaque :

Une fois par round, permet, après une parade avec l'arme principale, de lancer une contre attaque avec cette arme. Elle sera réussie si un jet de CC - malus est réussi.

Durée de l'apprentissage : 10 semaines.

- ♦ rang 3 : malus de - 30 %
- ♦ rang 4 : malus de - 20 %
- ♦ rang 5 : malus de - 10 %
- ♦ rang 6 : pas de malus

Contre attaque de parade :

Une fois par round, cette compétence permet, après une parade

réussie avec l'arme de parade (bouclier ou autre), de lancer une contre attaque (avec l'arme de parade) qui portera si un jet de CC - malus est réussi.

Condition : avoir la spécialisation arme de parade.

Durée d'apprentissage : 8 semaines

- ◆ rang 2 : malus de - 40 %
- ◆ rang 3 : malus de - 30 %
- ◆ rang 4 : malus de - 20 %
- ◆ rang 5 : malus de - 10 %
- ◆ rang 6 : pas de malus

Contre attaque d'esquive :

Le personnage qui possède cette compétence peut, après une esquive réussie, lancer une contre attaque qui portera si un jet de CC - malus est réussi.

Condition : avoir la compétence esquive.

Note : cette compétence est aussi utilisable après la compétence seconde esquive.

Durée d'apprentissage : 12 semaines.

- ◆ rang 3 : malus de - 40 %
- ◆ rang 4 : malus de - 25 %
- ◆ rang 5 : malus de - 10 %
- ◆ rang 6 : pas de malus

Contre attaque maîtresse :

Une fois par round, permet, après une parade avec l'arme de parade, de lancer une contre attaque avec l'arme de parade ou l'arme principale. Elle sera réussie si un jet de CC - malus est réussi.

Condition : spécialisation arme de parade.

Durée de l'apprentissage : 12 semaines.

- ◆ rang 3 : malus de - 40 %
- ◆ rang 4 : malus de - 20 %
- ◆ rang 5 : malus de - 10 %
- ◆ rang 6 : pas de malus

Coups très précis :

Cette compétence de combat permet de jouer sur la table de localisation.

Condition : avoir déjà coups précis.

Durée de l'apprentissage : 6 semaines.

- ◆ rang 2 : + / - 20 sur le jet de localisation
- ◆ rang 3 : + / - 30
- ◆ rang 4 : + / - 40
- ◆ rang 5 : + / - 60
- ◆ rang 6 : + / - 80

Défense réflexe :

Le personnage qui a cette compétence peut diminuer le malus pour parer les contres attaques (normalement de - 30 %).

Condition : avoir la spécialisation arme de parade (même si on n'utilise qu'une seule arme simple).

Durée : 6 semaines.

- ◆ rang 1 : malus de - 20 % seulement
- ◆ rang 4 : malus de - 10 % seulement
- ◆ rang 6 : pas de malus pour parer une contre attaque

Parade désarmante :

Le personnage qui a cette compétence peut tenter de désarmer son adversaire sur une parade. Pour cela, le personnage doit le déclarer avant de tenter sa parade et faire deux épreuves de CC,

dont la seconde avec un malus. Si les deux épreuves sont réussies, l'arme de l'adversaire part à 2D6 mètres dans une direction aléatoire.

Condition : avoir la spécialisation arme de parade et désarmement.

Durée : 16 semaines.

- ◆ rang 1 : malus de - 50 %
- ◆ rang 2 : malus de - 40 %
- ◆ rang 3 : malus de - 30 %
- ◆ rang 4 : malus de - 20 %
- ◆ rang 5 : malus de - 10 %
- ◆ rang 6 : pas de malus

Parade experte :

La parade simple amortit 1D6 points de dégâts. Le personnage qui possède cette compétence peut encaisser plus de dégâts lors des parades (avec l'arme de parade ou l'arme principale).

Condition : avoir la spécialisation arme de parade.

Durée : 12 semaines.

- ◆ rang 2 : la parade amortit 1D6 + 1
- ◆ rang 3 : la parade amortit 1D6 + 2
- ◆ rang 4 : la parade amortit 1D6 + 3

Seconde esquive :

Cette compétence donne une seconde esquive par round de combat. Elle sera réussie si un jet sous l'initiative - un malus est réussi.

Condition : avoir la compétence esquive.

Durée de l'apprentissage : 10 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de - 30 %
- ◆ rang 3 : malus de - 20 %
- ◆ rang 4 : malus de - 10 %
- ◆ rang 5 : aucun malus

Seconde parade :

Cette compétence donne une seconde parade par round avec l'arme de parade (bouclier ou autre) qui sera réussie avec un jet de CC - un malus. Comme la spécialisation arme de parade, seconde parade ne consomme pas d'action.

Condition : avoir spécialisation arme de parade.

Durée de l'apprentissage : 12 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de - 30 %
- ◆ rang 3 : malus de - 20 %
- ◆ rang 4 : malus de - 10 %
- ◆ rang 5 : aucun malus

« Crépuscule » :

Le personnage qui possède cette compétence peut, lors d'une attaque (qui consomme une action !), faire des dégâts critiques sur des résultats de 5 ou 6 lors du tirage des dégâts avec le D6. L'attaque se fait avec un jet de CC - un malus.

Condition : avoir une note en force supérieure ou égale à 6.

Durée d'apprentissage : 26 semaines.

- ◆ rang 3 : - 30 %
- ◆ rang 5 : - 20 %
- ◆ rang 6 : - 10 %

« L'acier blanc » :

Le personnage qui a cette compétence peut porter des coups pour lesquels la protection totale de son adversaire (endurance + protection individuelle) est diminuée. Le jet de CC pour toucher a un malus.

Condition : spécialisation escrime, utiliser une rapière. Ne peut

être utilisé contre un adversaire de grande taille (+ de 3 m).

Durée nécessaire : 20 semaines.

- ◆ rang 2 : - 2 à la protection totale, malus de - 40 % pour toucher
- ◆ rang 4 : - 4 à la protection totale, malus de - 30 % pour toucher
- ◆ rang 6 : - 6 à la protection totale, pas de malus

« La passe de Norsca » :

Le personnage qui possède cette compétence peut, au moment de faire une esquive, tenter de faire une passe de Norsca. Il s'inflige alors un malus à son esquive et dispose d'une contre attaque avec l'arme de parade (jet de CC). Si elle porte, la contre attaque a un malus de - 4 aux dégâts, mais elle déstabilise l'adversaire. Celui ci perd l'initiative pour la prochaine action (à moins qu'on la lui laisse) et aura un malus de - 30 % (il lui faut se reprendre son équilibre). Celui qui a lancé la contre attaque peut alors placer une attaque (s'il lui reste une action) et utiliser ainsi le déséquilibre de son adversaire, mais il peut aussi prendre la fuite (son adversaire a alors un malus de - 30 % pour le toucher).

Utilisable uniquement après les compétences esquive ou seconde esquive.

Condition : spécialisation arme de parade. Avoir au moins la compétence esquive et 60 ou + en Initiative. Ne peut être utilisé sur un adversaire de grande taille (+ de 3 m).

Durée d'apprentissage : 16 semaines

- ◆ rang 3 : malus de - 30 % pour l'esquive
- ◆ rang 4 : malus de - 15 % pour l'esquive
- ◆ rang 5 : pas de malus
- ◆ rang 6 : bonus à l'action suivante de + 20 %.

« Le tueur des caves » :

Permet de jeter une arme à deux mains comme une arme de jet. L'attaque peut être esquivée ou parée (malus de - 30 %). Consomme deux actions. Demande un jet de CT et un jet de force.

Portée courte : 3m / longue : 5 m / extrême : 10 m

FE : celle du tireur - malus.

Condition : spécialisation arme à deux mains, force supérieure ou égale à 6.

Durée d'apprentissage : 7 semaines

- ◆ rang 3 : - 3 aux dégâts
- ◆ rang 4 : - 2 aux dégâts
- ◆ rang 5 : - 1 aux dégâts

## 6 - Les bottes :

Les bottes sont différentes. Elle donne un malus à l'adversaire pour se défendre. Si un personnage (PJ ou PNJ) connaît une botte, il peut la contrer (le MJ regardera la feuille de personnage). Pour cela, il fait une épreuve d'initiative - 10 %. S'il réussit, la botte aura lieu, mais n'infligera pas de malus en défense (gare quand même si elle touche !).

Si le personnage ne connaît pas la botte, mais sent quelque chose de bizarre (« c'est-y que cé serait point une botte, ma foi ? »), il peut demander à faire une épreuve d'initiative avec le malus qu'il pense que la botte va lui infliger. S'il réussit, la botte se déroule, mais le malus annulé. S'il rate, la botte fait effet.

On ne peut pas cumuler deux bottes, ni utiliser des

augmentations de dégâts ou des modifications de localisations. Une botte se suffit à elle même.

Souvent les bottes ne servent à rien contre les créatures de grandes tailles, car il faut pouvoir effectuer des passes d'armes et être assez prêt de son adversaire. Contre un géant de 5 m armé d'une hache à sa mesure, le problème d'une passe d'arme s'approche plutôt d'une vue de l'esprit...

« Fer violent » :

Au moment de porter une attaque, le personnage peut essayer d'utiliser cette botte. Il s'inflige un malus de - 40 % à son jet de CC. Si le jet est réussi (défendu ou non), il peut refaire une seconde attaque (qui ne coûte pas d'action) dans la foulée, avec un malus de - 20 %, mais son adversaire aura un malus de - 40 % pour se défendre contre cette attaque surprise.

Condition : Ne peut être utilisé contre un adversaire de grande taille (+ de 3 m).

Durée nécessaire : 22 semaines.

- ◆ rang 4 : - 4 à la protection totale, malus de 30 %.
- ◆ rang 6 : - 6 à la protection totale, pas de malus

Maîtrise des pointes :

Au moment de faire une parade, le défenseur peut tenter cette botte. Il s'inflige un malus de - 30 % à sa parade. S'il réussit, il peut alors utiliser une action (qu'il faut donc encore en avoir une) pour placer une attaque rapide (même s'il n'a pas l'initiative). Le jet de CC a un malus, mais si cette attaque porte, les deux armes touchent d'estoc (avec la pointe) sur une même partie supérieure du corps. L'adversaire a un malus de - 30 % pour se défendre de ce coup imprévu. Les dégâts des deux armes sont pris en compte séparément.

Condition : spécialisations escrime et arme de parade. Utilisable seulement deux armes à une main de style poignard, rapière, fleuret ou main gauche.

Durée d'apprentissage : 20 semaines.

- ◆ rang 3 : - 20 % au jet de CC pour attaquer
- ◆ rang 4 : pas de malus au jet de CC
- ◆ rang 5 : l'adversaire a un malus de - 40 % pour se défendre.

« Les mains de Khaine » :

Compétence de rang 6.

Le personnage qui possède cette compétence peut lancer une contre attaque après une esquive réussie. Cette contre attaque se porte avec deux armes et touche si un jet de CC est réussie. Toutefois, l'attaquant peut se donner un malus pour porter cette contre attaque, dans ce cas le double de ce malus s'ajoutera aux - 30 % usuels pour se défendre d'une contre attaque (l'adversaire pourra utiliser une action pour éliminer le 30 % dû à la contre attaque). Les dégâts sont comptés séparément et augmentés de + 2 par arme. Les deux armes touchent une même partie supérieure du corps. Ne peut être utilisée sur une créature de grande taille (+ de 3 m).

Condition : spécialisations escrime et arme de parade. Avoir la compétence esquive. Utilisable seulement deux armes à une main de style poignard, rapière, fleuret ou main gauche.

Durée d'apprentissage : 30 semaines.

« La main folle » :

Lorsque le personnage décide d'utiliser cette botte, il doit être en situation de parade, la faire avec l'arme principale et un malus de - 20 % au jet de CC. Si la parade réussit, il peut alors utiliser son arme secondaire (couteau, dague ou main gauche) comme une arme de jet. Ceci est considéré comme une contre attaque. Le lancer touche si un jet de CT - malus est réussi, mais il y a une

pénalités aux dégâts. L'adversaire a les - 30 % pour se défendre contre une contre attaque.

Note : Peut être fait avec un dard ou tout objet de petite taille du moment où il est déjà dans la main au moment de la parade avec l'arme principale (il faut une action pour prendre une arme).

Condition : avoir la spécialisation lancer de couteau.

Durée de l'apprentissage : 16 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de 30 %, - 3 aux dégâts
- ◆ rang 4 : malus de 15 %, - 3 aux dégâts
- ◆ rang 5 : pas de malus, - 2 aux dégâts
- ◆ rang 6 : - 40 % pour l'adversaire (au lieu des - 30 %), - 1 aux dégâts.

## 7 - Compétences pour les armes de tir :

Les maîtres en compétence de tir ont eux aussi des techniques qu'ils peuvent apprendre.

Arc de fer :

Le personnage qui possède cette compétence peut augmenter les dégâts de ses flèches de + 1 (attention pas pour les arbalètes !). Il aura alors un malus à son jet de CT.

Condition : avoir plus de 60 en Dex.

Durée de l'apprentissage : 8 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de - 40 %
- ◆ rang 3 : malus de - 20 %
- ◆ rang 4 : malus de - 10 %
- ◆ rang 5 : pas de malus
- ◆ rang 6 : pas de malus, + 2 aux dégâts

« Le bourreau d'Hezhâd » :

Compétence de rang 4.

Permet de jeter une hache de jet spéciale à double tranchant particulièrement efficace. Elle se porte usuellement à la ceinture (pas plus de 2) pour pouvoir être prise et lancer dans le même temps. Le profil de ces armes est :

portée courte : 4 m / longue : 7 m / extrême : 13 m.

FE : T + 1, armer / tirer : 1 round.

Condition : avoir une force supérieure ou égale à 6 et avoir ce type hache (20 CO, inhabituel). Au corps à corps, elles ont - 10 au toucher, - 20 en parade et pas de bonus aux dégâts.

Durée de l'apprentissage : 10 semaines

Seconde flèche :

Le personnage qui a cette compétence peut tirer une seconde flèche par round. Pour toucher, il devra réussir un jet sous CT - malus.

Condition : avoir plus de 50 en Initiative.

Durée de l'apprentissage : 12 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de - 40 %
- ◆ rang 4 : malus de - 20 %
- ◆ rang 5 : pas de malus

Le coup du maître :

Le personnage qui possède cette compétence peut tirer en même temps avec deux pistolets ou deux arbalètes de poing sur deux cibles distinctes fortement espacées (même 180 ° !). Le tireur croise ses bras, tirant sur la cible de gauche avec le bras droit et inversement. Pour toucher, il devra faire 2 jets de CT - malus (un pour chaque tir).

Condition : être en portée courte ou longue et au maximum (32

m).

Durée de l'apprentissage : 15 semaines.

- ◆ rang 2 : malus de 30 %
- ◆ rang 3 : malus de 20 %
- ◆ rang 4 : malus de 10 %
- ◆ rang 5 : pas de malus

Œil d'aigle :

Le personnage qui possède cette compétence peut utiliser les déplacements de son adversaire, les défauts de sa protection et les parties les plus fragiles du corps pour augmenter l'efficacité de ces tirs. Ceci permet de diminuer la protection totale de la cible (endurance + protection individuelle). Demande un jet d'initiative - malus avant le tir, et le jet de CT se fait à - 10 %.

Note : même si la protection totale est inférieure à la diminution, il n'y a pas de dégâts supplémentaires.

Condition : Avoir la spécialisation de l'arme utilisée. Ne tirer qu'un coup dans le round.

Durée de l'apprentissage : 25 semaines

- ◆ rang 3 : malus de 40 %, - 2 à la protection totale
- ◆ rang 4 : malus de 30 %, - 3 à la protection totale
- ◆ rang 5 : malus de 20 %, - 4 à la protection totale
- ◆ rang 6 : malus de 10 %, - 6 à la protection totale

Expert de tir :

Compétence de rang 6.

Le personnage qui a cette compétence peut utiliser et modifier ses armes en fonction de leur maniement. De plus, son habileté au tir fait que la portée courte de l'arme est multipliée par 3 et que la portée longue est multipliée par 2. Un tir touche avec un jet de CT - 20 %.

Condition : avoir les spécialisations des armes que l'on utilise. Dex supérieure ou égale à 60.

Durée de l'apprentissage : 30 semaines.

Eclair :

Le personnage qui a cette compétence peut lancer un certain nombre de couteau par round. Les dégâts de l'arme sont toutefois diminués.

Condition : avoir la spécialisation lancer de couteau et avoir un nombre d'attaque supérieur ou égal au nombre de couteaux lancés.

- ◆ rang 2 : 2 couteaux par round, - 3 au dégâts
- ◆ rang 5 : 3 couteaux par round, - 3 au dégâts
- ◆ rang 6 : 3 couteaux par round, - 1 au dégâts

## 8 - les raisons :

*L'or est le nerf de la guerre!* Les raisons de ces enseignements sont simples : l'argent. Du moins en général. Les cours coûtent chers. Il y a possibilité de les accélérer (faire plus de cours par semaine), mais c'est le maître qui décide. Pour lui, donner des cours à un seul élève, c'est renvoyer tous les autres, ce qui n'est pas forcément à son avantage.

Le tableau ci dessous donnent les prix en CO pour une semaine de cours, en fonction du rang du maître et de la caractéristique concernée (qu'il s'agisse d'une compétence ou de l'augmentation d'une caractéristique).

	rang	rang	rang	rang	rang	rang
--	------	------	------	------	------	------

	1	2	3	4	5	6
CC	3	6	10	25	55	100
CT	7	15	25	35	45	80
F	2	5	10	15	20	40
E	2	5	10	20	30	40
I	2	5	10	20	30	40
Dex	4	20	30	45	80	130
Cd	7	10	15	20	40	70
Int	30	50	65	80	100	150
Cl	20	40	60	70	80	100
FM	30	50	65	80	100	150
Soc	7	10	15	20	40	70

Ces tarifs sont donc pour une semaine de cours. Mais ils sont indicatifs et surtout peuvent varier en fonction de la réputation du professeur. Pour cela, cette échelle est surtout indicatrice jusqu'au rang 4, au delà, les maîtres sont tellement bons que les prix sont difficilement évaluables. En plus, si un professeur est très réputé, il sera très demandé...

Pour condenser un enseignement, le prix est bien sûr augmenté (voir les heures de cours données en fonction du rang). Mais au delà de 20 h par semaine, il est difficile pour un élève d'être très efficace.

## 9 - Les carrières avec enseignement :

Certaines carrières possèdent la compétence *enseignement* dans leur profil d'évolution (du moins à partir de cet instant). C'est à dire que ces compétences *enseignement* peuvent être acquises avec seulement 100 points d'expérience, sans tenir compte du délais entre deux compétences *enseignement*. Du moins, c'est au MJ de faire attention. Il devra veiller à ce qu'un joueur ne prenne pas 4 compétences *enseignement* d'un seul coup. A lui de donner les restrictions et les conditions lors de l'évolution des PJ.

Il est indiqué, pour les carrières concernées, le nombre de compétences *enseignement* que le PJ peut avoir. Il est évident que pour avoir enseignement de la chimie, le personnage doit lui même avoir la compétence chimie ! Mais c'est au joueur de choisir quelles compétences le personnage enseignera, mais le MJ pourra intervenir.

Certaines carrières ont, dans leur profil, la possibilité d'acquérir les compétences *enseignement* pour une caractéristique s/100. Il est alors indiqué le nombre de rangs dont le joueur dispose pour donner au PJ des compétences enseignement de CC ou Int par exemple. L'acquisition de ces compétences *enseignement* pour le rang X ne coûte également que 100 points d'expérience par rang.

- Avoué : 2 compétences + 4 rangs pour enseignement de Int
- Sergent mercenaire : 1
- Capitaine mercenaire : 2
- Champion de justice : 2
- Chef balistaire : 1
- Chef canonnier : 1
- Chef Sapeur : 2
- Clerc : 4 + 4 rangs pour une caractéristique au choix.

- Démagogue : 0 + 2 rangs pour enseignement de Soc.
- Druide : 6
- Duelliste : 4 + 3 rangs à répartir entre enseignement de CC et CT
- Erudit : 6 + 2 rangs pour enseignement Int ou FM.
- Faux monnayeur : 1
- Maître artisan : 1
- Médecin : 2 + 2 rangs pour enseignement de Dex.
- Sorcier : 2 + 2 rangs pour enseignement de Int

Ainsi, on peut dire que la plupart des maîtres d'armes sont passés par champion de justice, sont devenus duelliste et ont finalement pris une retraite souvent rendue désirable par l'accumulation de blessures et d'une réputation difficile.

Mais évidemment, rien n'empêche un personnage de devenir maître de son propre chef ! Pour enseigner une compétence ou bien pour enseigner une caractéristique s/100 (voir la section 2...)

## 10 - Le MJ avec les maîtres :

Les maîtres sont les dépositaires d'un savoir qui les rend très particuliers. Le MJ doit tenir compte de cette idée s'il ne veut pas pondre une grosse choucroute. Plus un maître est fort, plus il est inaccessible, plus il y a gros à parier que l'argent ne l'intéresse plus et que ce n'est pas n'importe quel « pélos » du coin qui peut se pointer pour le trouver et lui demander des cours.

On peut estimer que les maîtres de rang 1 et 2 sont médiocres, mais peuvent bien dépanner. Les maîtres de rang 3 et 4 ont pignon sur rue et commencent à avoir une certaine réputation, voire bonne pour les maîtres de rang 4. Le maître d'art ou le professeur particulier d'un noble d'une certaine importance peut être de rang 4. Pour ceux de rang 5, on arrive dans le gratin, le fin du fin, la crème de ce qu'il est peut être envisageable d'approcher. On trouvera les grands maîtres d'armes des pairs de l'empire, leurs professeurs et conseillers, entre autre... Mais on peut aussi trouver des indépendants dont la réputation est connue de tous les apprentis, de Kislev à Altdorf, en passant par Marienburg et Nuln. Ils peuvent être sollicités par les grands comme par les autres.

Ceux de rang 6 ne sont pas forcément rares, mais leurs intérêts peuvent ne pas être ceux que l'on pense. Maître d'une école secrète, tueur itinérant, sage perdu dans les montagnes ou explorateur téméraire, tous les cas de figures sont possibles. Leurs réputations font figure de légendes et les histoires sur leurs comptes ne doivent pas manquer (« on dit qu'il est mort 3 fois ! », « il est vieux de plus de 200 ans ! » ). Avoir plusieurs noms semble aussi une évidence.

L'idée a bien comprendre est que plus un maître a un rang élevé, plus il sort de la logique purement monétaire pour ne laisser place qu'à ses aspirations personnelles. Par cela, ils peuvent aussi s'attirer les foudres des grands, se faire rechercher pour quelque savoir obscur et précieux, participer à une vengeance ou ne former que des disciples triés sur le volet. Les hypothèses sont diverses, mais le MJ ne doit jamais s'écarter de cette logique s'il veut être crédible et donner de la consistance à ses aventures. Le trésor d'un maître est son art, et plus cet art est convoité, plus il sera dur à acquérir, plus le maître sera exigeant quant à qui en sera digne. Car c'est cela qui différencie les maîtres : plus le rang est élevé, plus il a le sens du savoir dont il



est dépositaire et donc plus il sera amené à avoir d'autres considérations que purement matérielle.

A partir du rang 4, un maître peut commencer à avoir ses exigences sur qui recevra son enseignement ou pas, même si de manière occasionnelle et dans des cas très particuliers. On peut très bien imaginer un maître de rang 4 dépositaire d'un botte très rare. Il peut donner des cours et toujours tenir secret ce savoir et ne le transmettre qu'à une personne qu'il estimera digne de la recevoir et pour pas un rond !

Plus un savoir est haut (rang 5, mais surtout 6), moins l'argent a à voir avec son apprentissage. Pour donner un ordre d'idée, on peut considérer que jusqu'au rang 4, on reste dans un domaine professionnel et une logique de marché, même si occasionnellement un maître peut refuser de prendre tel ou tel personne pour des raisons personnelles. Au rang 5, c'est tangent (à voir suivant le maître lui-même et le contexte). Au rang 6, la logique monétaire n'a plus sa place.

En moyen de paiement... et bien oui ! L'apprentissage peut être un moyen de paiement très important. Pour service rendu à un duc, celui-ci peut offrir à un personnage d'avoir des cours avec son maître d'arme ou son érudit personnel et ainsi d'acquérir un savoir précieux. Même d'une manière personnelle, un maître peut initier un personnage ou le faire progresser en moyen de paiement ou pour le remercier d'avoir eu telle ou telle action. Encore une fois, les compétences de rang 5 et 6 obéissent à d'autres arguments et le MJ doit y faire très attention. L'acquisition d'une compétence de rang 5 comme remerciement personnel peut encore être envisageable si des arguments plus personnels interviennent (valeur du personnage, mission à venir, confiance, loyauté, etc...). Dans le cas d'un simple paiement avec une compétence de rang 6, les joueurs pourront se poser de sérieuses questions sur le MJ...

## 11 - Les Maîtres dans le jeu :

Les grands maîtres sont des légendes vivantes. Les personnages les redoutent comme ils les révèrent. La réputation d'un grand maître peut traverser les âges, d'autant qu'un maître n'est ni plus ni moins qu'un personnage de premier plan. Il est un sorcier incroyablement puissant, un assassin insaisissable, un artisan jamais égalé, un chevalier indestructible...

C'est tout cela un grand maître. En particulier, les maîtres d'armes sont des êtres d'une puissance colossale. L'idée d'affronter l'un d'entre eux doit faire frémir les plus téméraires. Un maître d'arme de rang 6, âgé de 35 ou 40 ans (ayant ainsi atteint le sommet de son art) et armé d'une rapière et d'une dague est un tueur implacable, une machine infernale qui vous taille 10 adversaires par round sans que lui-même n'est eu la moindre égratignure... Rien de moins !