

Maniement d'arme simple **5**

Permet de manier les armes suivantes : dague, bâton, masse courte, masse lourde.

Maniement d'arme martiale **10**

(Pré-requis: Maniement d'arme simple)

Permet de manier les armes suivantes : épée courte, épée longue, marteau, hache, rapière, marteau de guerre, arc, fléau, arme à deux mains, lance.

Maniement d'arme exotique **15**

(Pré-requis: Maniement d'arme martiale)

Permet de manier les armes suivantes : bâtarde, katana, fouet et toute arme qui n'entre pas dans les autres catégories.

Port d'armure légère **5**

Permet de porter les armures suivantes :

Cuir (corps seulement donne 2 point d'armure, jambe et bras en cuir en plus donne 4 points d'armure, jambe et bras en métal en plus donne 6 points d'armure).

Cuir clouté (corps seulement donne 3 point d'armure, jambe et bras en cuir en plus donne 5 points d'armure, jambe et bras en métal en plus donne 7 points d'armure).

Port d'armure modérée **10**

(Pré-requis : Port d'armure légère)

Permet de porter les armures suivantes :

Cotte de maille (corps seulement donne 4 point d'armure, jambe et bras en cuir en plus donne 6 points d'armure, jambe et bras en métal en plus donne 8 points d'armure).

Armure d'écaille (corps seulement donne 5 point d'armure, jambe et bras en cuir en plus donne 7 points d'armure, jambe et bras en métal en plus donne 9 points d'armure).

Port d'armure lourde **15**

(Pré-requis : Port d'armure modérée)

Permet de porter les armures suivantes :

Plate (corps seulement donne 6 point d'armure, jambe et bras en cuir en plus donne 8 points d'armure, jambe et bras en métal en plus donne 10 points d'armure).

Port du bouclier **5**

Permet de porter un bouclier.