

La Compétence spécialisation Arme :

par Auberon

Sommaire :

- [Description](#)
- [Règle](#)
- [Règle optionnelle : La Spécialisation Générale](#)
- [Cas particulier : La spécialisation Bouclier](#)

Description :

Auparavant, je n'utilisais pas du tout cette compétence, qui me semblait mal décrite et expliquée.

Toutefois, maintenant, cette règle sera appliquée comme elle aurait du l'être avant.

La règle dont je dispose et les éclaircissements que j'ai sur cette compétence sont maintenant bien détaillés, bien plus complexes qu'ils ne l'étaient auparavant.

Un peu trop même. Mais au moins ils ont le mérite d'être clairs :

1/ Toutes les armes ne sont pas identiques à l'infini, mêmes si elles sont du même type : ainsi deux épées bâtarde, bien que présentant des caractéristiques très proches, ne seront pas exactement identiques, car n'auront pas été forgées avec les mêmes techniques, par le même forgeron.

Cela un simple combattant (sans la compétence spécialisation arme) ne s'en occupe et n'en a que faire. en revanche, un guerrier expérimenté, qui s'y connaît (avec la compétence spécialisation donc) s'en rendra compte et saura, entre deux épées en apparence identique, prendre la bonne, la meilleure.

2/ De plus, si on le compare au non guerrier qui récupère une arme au hasard dans la bataille pour se défendre, notre guerrier spécialisé, aura déjà eu l'habitude de manier l'arme dans laquelle il est spécialisé et pourra donc l'utiliser de façon optimale, à l'inverse de notre non guerrier.

Il connaîtra les mouvements de base à effectuer avec l'arme, alors que l'autre l'utilisera au hasard de ses mouvements.

Règle :

Pour représenter ce double avantage :

1/ On considérera dorénavant que les valeurs présentées pour les armes dans le livre de règles sont des valeurs moyennes et donc qu'il faut calculer pour chaque arme les valeurs de ses caractéristiques selon la règle décrite dans la gazette d'Eléckasë n° 3.

(pour ceux qui ne l'ont pas, allez voir sur le site de [Trident](#), à la rubrique Eléckasë)

le fait d'être spécialisé apportera comme avantage :

- Si, par rapport à la valeur moyenne, les caractéristiques de l'arme sont inférieures, le guerrier spécialisé, les remplacera par les valeurs moyennes (là où le non spécialisé aurait écopé de

malus).

- Si, par rapport à la valeur moyenne, les caractéristiques de l'arme sont supérieures, lui et lui seul bénéficiera des carac augmentées (le non spécialiste utilisera donc les carac moyennes)

Par exemple si une épée est faite dans un métal et d'une façon qu'elle soit plus légère, seul le guerrier spécialiste bénéficiera de cet avantage que ne saurait même pas déceler un combattant moyen.

Pour ce dernier, cela ne changerait rien à sa façon d'utiliser l'épée.

2/ L'avantage de manier assez souvent et régulièrement une arme plutôt qu'une autre, donne au guerrier spécialisé, en plus des bonus précédents, et ce contre un guerrier n'ayant pas la même spécialisation que lui (dans le cas contraire, je considère que les deux spécialisation s'annulent), un bonus de + 2 CA, +3 CD, + 1 dégâts, + ou - 5 % à la localisation.

Règle optionnelle : La Spécialisation Générale

Il est également possible de se spécialiser, non pas dans une arme particulière, mais dans une famille d'arme, la compétence est alors dite générale.

Qu'est ce qu'apporte une spécialisation générale ? : les bonus sont moindres mais plus étendus. cela permet d'annuler la spécialisation de l'arme d'un ennemi qui combat avec une arme appartenant à la famille dans laquelle vous êtes spécialisés, et ce même si vous ne combattez pas avec ce type d'arme actuellement.

De plus, cela donne + 1 CA, + 1 CD face à un ennemi qui combat avec une arme n'appartenant pas à la même famille que la votre.

Prenons un exemple pour être plus clair :

- Vous êtes spécialisé généralement dans les haches. Votre ennemi combat avec une hache à deux mains dans laquelle il est spécialiste : Vous pouvez annuler donc sa spécialisation et ce même si à ce moment là, vous ne combattez qu'avec une épée par exemple.

De plus, si en plus de votre spécialisation générale, vous êtes aussi spécialisés dans la hache à deux main (spécialisation normale sur un type d'arme particulier), en annulant la spécialisation hache à deux mains de votre ennemi (grâce à votre compétence générale), vous bénéficierez alors de vos propres bonus de spécialisation hache à deux mains, alors que votre ennemi non.

C'est l'avantage que vous retirez à vous être spécialisé dans la famille des haches, en plus de vous être spécialisé dans la hache à deux mains, et sous réserve que vous combattiez vous même avec une hache à deux mains.

- Vous êtes spécialisé généralement dans les haches, votre ennemi manie une épée.

vous pouvez manier quant à vous, une hache simple, à deux mains, une bardiche... et bénéficier d'un bonus de +1 CA, +1 CD.

On distingue 4 cas :

Premier cas :

	Vous	Votre adversaire
Spécialisation	général hache	hache à deux mains

Arme utilisée	n'importe	hache à deux mains
---------------	-----------	--------------------

Vous pouvez annuler les bonus de spécialisation de votre adversaire.

Deuxième cas :

	Vous	Votre adversaire
Spécialisation	générale haches + hache à deux mains	hache à deux mains
Arme utilisée	hache à deux mains	hache à deux mains

Votre spécialisation générale annule la spécialisation hache à deux mains de votre adversaire, ce qui vous permet de bénéficier de votre propre spécialisation hache à deux mains.

Troisième cas :

	Vous	Votre adversaire
Spécialisation	général hache	aucune
Arme utilisée	type de hache	peu importe

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 CA, +1 CD (contrairement à une spécialisation précise qui vous aurait donné +2 CA, +3 CD, +1 dégâts, + ou - 5 % à la localisation, mais qui vous aurait contraint à combattre avec une arme en particulier et non avec la possibilité d'utiliser tous les types de hache.

Quatrième cas :

	Vous	Votre adversaire
Spécialisation	général haches + hache à deux mains	aucune
Arme utilisée	hache à deux mains	peu importe

Les bonus de spécialisation et de spécialisation générale se cumulent (comment ça je m'attaque à un enfant !!!)

Pour en terminer, on peut dire qu'il existe 4 grandes famille d'armes :

1. les épées
2. les haches
3. les masses
4. autres (la spécialisation famille "autres" n'existe pas du fait qu'elle regroupe des armes trop hétérogènes pour être associables.

Concrètement, cette spécialisation générale n'est pas illogique.

Imaginez le noble Templier qui dans son équipement possède : une dague, une épée longue, une épée à deux mains.

Il sera plus logique pour lui, et moins coûteux, de prendre une spécialisation générale dans la famille des épées, que trois spécialisations précises.

Bien sûr, il pourra tout de même combiner spécialisation générale et spécialisation précise.

Cas particulier : la Spécialisation Bouclier et la Charge Percutante

Modification de la charge percutante :

Tout d'abord, la description de la charge percutante annonce un bonus de +3 en CA lors d'une charge bouclier en avant assorti si la charge est réussie d'un test d'équilibre à -50 pour l'ennemi.

Certes, mais à mon avis, la charge n'est pas la même si on charge avec une rondache ou si on charge avec un pavois :

Je voulais donc non plus rendre fixe ce bonus, mais variable selon le bouclier utilisé (petit/moyen/grand).

Je propose :

- +1 avec un petit bouclier,
- +2 avec un bouclier moyen,
- +3 avec un grand bouclier

De plus, je suggère que de la même façon, le malus du test d'équilibre varie selon le bouclier utilisé.

là c'est l'inverse qui se produit, plus le bouclier est imposant, et plus le malus est grand :

- -10 avec un petit
- -30 avec un moyen
- -50 avec un grand

La combinaison d'une Charge percutante avec une spécialisation Bouclier :

Que pensez vous d'un personnage qui effectue une charge percutante et qui dispose en plus de la compétence spécialisation Bouclier?

J'ai considéré pour ma part (voir plus haut) que la spécialisation dans une arme apporte un bonus de +2CA, +3CD etc...

Or lors d'une charge Percutante, le personnage fait usage de son bouclier, même si en définitive il ne frappera pas avec.

Je permets donc d'ajouter le +2CA qu'offre la spécialisation bouclier, lors d'une charge percutante, en plus des bonus déjà présent, et même si la personne frappe avec son arme normale, et n'utilise le bouclier que pour pousser son ennemi.

Le bonus en CA de la spécialisation bouclier n'est autorisée que dans le cas d'une charge percutante!

Ainsi donc, Charles d'Arquebois, un templier spécialisé à la fois dans l'épée longue et le bouclier, aura lors d'une charge percutante :

- +3 pour la charge en elle même (il utilise un grand bouclier).
- +2 pour la spécialisation du Bouclier.
- +2 pour sa spécialisation dans l'épée longue.

Soit un bonus total de +7 (auxquels pourront s'ajouter d'autres bonus dus à la situation, ou d'autres compétences, comme sens du combat, etc...), bien qu'il frappe en définitive avec son épée longue.