



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Eléckasë > Aides de jeu > Les Règles. > **la compétence "Spécialisation Arme"**

Combat au corps à corps

la compétence "Spécialisation Arme"

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Même si elle semble nécessaire à tout les guerriers, l'influence de la compétence Spécialisation Arme sur leur art est très mal expliquée dans les livres de règles.

Le seul endroit où l'on en parle est le paragraphe 2.10.8 du livre du MJ qui traite de la connaissance des armes et qui explique qu'un personnage disposant de la Spécialisation Arme appropriée sera capable de dire si une arme est de bonne qualité ou pas.

Quand on sait que les archers ont un bonus de +10% en visé s'il ont l'adresse au tir correspondant à leurs arme cela laisse rêveur.

il semblerai donc que le seul intérêt de cette compétence soit d'éviter de ce faire rouler lors de l'achat de nouveau materiel.

Je propose trois modifications :

Premièrement :

Comme pour les archers, avoir la Spécialisation correspondant à l'arme que l'on utilise procure un bonus : +2 Ca, + 3 CD, + 1 aux Dégâts, +5% en localisation.

Cela peut sembler faible mais tout le monde n'est pas équiper d'épée à deux mains(lors d'un duel à la dague, cela représente un sacré avantage).

Deuxièmement :

Cela donne des bonus lors de situations particulière :

l'utilisation de la main "Gauche"(Cf 2.10.6 du livre du MJ) : seulement : -6 CA, -2 CD, -4 Dégâts.

L'apprentissage de bottes secrète : Là j'ai deux version :

Soit les bottes secrètes ne sont réalisable que si l'on à la Spécialisation appropriée.

Soit le temps d'apprentissage d'une bottes est divisé par deux.

Lors d'une feinte, les malus subit par le défenseur est de 8 pts au lieu de 5.

Une tentative d'assommer ou de désarmer son adversaire profite d'un bonus de +5% à la localisation en plus de celui déjà accordé par la spécialisation.

Troisièmement :

Certaines armes ne sont utilisable qu'avec un minimum d'entrainement. Il faut donc avoir la



spécialisation arme correspondante pour pouvoir les manier.

En voici la liste : l'épée bâtarde, la hallebarde, la lance, la lance légère, le grand bouclier, le fouet ainsi que toute les arme a deux mains.

Cette règle est aussi valable pour les armes magiques(mais, en raison de leurs nature, j'estime que les armes avec un esprit accorde automatiquement la spécialisation appropriée à leur porteur(uniquement quand il porte l'arme)).

(Vous ne me ferez jamais croire qu'un mage ayant passé toute sa vie dans les livres est capable d'utiliser une hache à deux mains correctement parce qu'elle est magique).

P.-S.

Note : J'ai fait une règle équivalente pour [les armes de jets et l'adresse au tir](#).