

Utilisation des boucliers en combat

Dans RMSS, le bouclier offre un bonus au Bonus Défensif du personnage, quelle que soit sa qualification. (Cela va de +20 à +40 selon le type de bouclier, d'écu à bouclier de 2 mètres carrés). Ceci n'est pas vraiment logique, en effet, un magicien débutant trouvant un bouclier et n'ayant aucune expérience dans le maniement des boucliers, se verra offrir le même bonus au BD qu'un guerrier niveau 20. C'est pour différencier cela que va servir (entre autres) la compétence bouclier.

Le principe est le suivant : La compétence se développe comme une autre, et représente l'expérience et la maîtrise du personnage dans sa faculté à se protéger des coups avec un bouclier.

Il faut prendre la " valeur de base " du bouclier (= (20 à 40) , sans prendre en compte les bonus inhérents au bouclier comme un bonus magique, un bonus de qualité, etc. Celui ci est à ajouter après ce calcul effectué).

Il y a deux cas à considérer :

* Si le bonus de la compétence est positif :

La valeur du bonus au BD du bouclier est donné par :

Valeur de base + valeur de base * bonus de la compétence / 250

IMPORTANT : Le bonus obtenu est limité à 1.6 fois la valeur de base.

(Pour obtenir le maximum avec un bouclier, il faut avoir un bonus total de 145 dans la compétence).

* Si le bonus de la compétence est négatif :

La valeur du bonus au BD du bouclier est donné par :

Valeur de base + valeur de base * bonus de la compétence / 50

IMPORTANT : Le bonus obtenu final est limité à 0.5 fois la valeur de base.

Notes : ces calculs sont déjà tous incorporés à la fiche excel, mais je vous les indique pour que vous compreniez d'où les valeurs que vous obtenez viennent...

* Le bonus peut aussi servir comme BO pour attaquer (compte comme une attaque de mêlée, avec 60-100% d'activité dans le round d'action) en utilisant la table d'attaque de coup de bouclier, enfoncement, avec -20 au BO.

* Rappel : le bouclier ne peut être utilisé que contre un adversaire par round, généralement l'adversaire situé en face ou du côté du bouclier.

Shield Skill

Category : Weapon Group - concussion 1 handed

Cost : like the category

Applicable Stat bonus : like the category

Progression : standard

Notes : L'option "shield training" des styles de combat donne un bonus de 15 au bouclier (c'est comme un bouclier +15) ou alors permet d'utiliser le bouclier contre deux adversaires (à ce moment là il faut calculer la valeur sans le +15 !)..

Exemple : Le guerrier Ghar est de niv 8, a un bonus de force de +12 et un bonus d'agilité de +6

Il a développé 12 rangs de maîtrise dans la compétence et 17 dans la catégorie, il a donc un bonus de :

Degrés : $(12*3) + stats : (2*12+6) + bonus prof : 20 + catégorie : (17*2) = 120$

Il a un bouclier complet (BD+25). Donc son bonus au BD est de $25 + 120 / 250 * 25 = 37$

Il peut aussi attaquer sur la table des coup de bouclier avec un BO de 100 (120-20).

Exemple 2 : La ranger Ambrae est de niv 11, a un bonus de force de 7 et un bonus d'agilité de 16.

Elle a développé 6 rangs dans la compétence et 14 dans la catégorie.

Degrés : $(6*3) + stats : (2*7+16) + bonus prof : 5 + catégorie : (14*2) = 81$

Elle a un bouclier normal elle a donc un bonus au BD de : $20 + 81/250* 20 = 27$

Un magicien complètement inexpérimenté avec un bonus de force de 2 et d'agilité de 7 aurait -30

$((-15)+(-15)) + \text{stat} : 2*2+7 = -19$ Lorsqu'il utilisera pour la 1ère fois un bouclier complet (+25BD) il aura 25
 $+ (-19) / 50 * 25 = 16$