



## Styles de combat

Cet ensemble de dons a pour vocation de permettre aux joueurs désirant se spécialiser dans un style de combat de le faire en offrant des versions légèrement différentes des dons Arme de prédilection, Spécialisation martiale et apparentés.

Certains de ces dons apportent des bonus supérieurs aux classiques Arme de prédilection et Spécialisation martiale, pour une raison simple : plus on se spécialise, plus on se limite ; un personnage se battant à l'épée longue et prenant Style de prédilection : épée longue à deux mains ne profitera des bonus du don que dans des circonstances particulières (quand il utilisera son arme à deux mains), là où un personnage ayant pris Arme de prédilection : épée longue aura son bonus quelle que soit la façon dont il utilise son arme (à une ou deux mains, avec ou sans bouclier, voire à deux armes). Il est donc normal que ces dons donnent des bonus légèrement supérieurs.

En termes de règles (pour ce qui est par exemple des pré requis pour d'autres dons, classes ou autres), Style de prédilection équivalait à Arme de prédilection, de même pour les autres dons.

## Une seule arme

### Style de prédilection : une seule arme [général]

Le personnage choisit une arme.

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque et d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure lorsqu'il se bat avec son arme de prédilection et n'a rien dans son autre main.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection : une seule arme en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale que pour son arme de prédilection.

### Style de prédilection supérieur : une seule arme [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Style de prédilection : une seule arme.

**Conditions.** Maniement de l'arme choisie, Style de prédilection : une seule arme pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque et d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure lorsqu'il se bat avec son arme de prédilection et n'a rien dans son autre main. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Style de prédilection : une seule arme.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection supérieur : une seule arme en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour son arme de prédilection supérieure.

## Arme et bouclier

### Style de prédilection : arme et bouclier [général]

Le personnage choisit une arme et un bouclier.

**Conditions.** Maniement de l'arme et du bouclier choisis, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque ou d'un bonus de bouclier de +1 à la

classe d'armure (en plus des bonus normaux du bouclier) lorsqu'il se bat avec son arme et son bouclier de prédilection. Il peut choisir l'un ou l'autre bonus d'un round à l'autre.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme et un nouveau bouclier.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection : arme et bouclier en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale que pour son arme de prédilection.

### Style de prédilection supérieur : arme et bouclier [général]

Le personnage choisit une arme et un bouclier pour lesquels il possède le don Style de prédilection : arme et bouclier.

**Conditions.** Maniement de l'arme et du bouclier choisis, Style de prédilection : arme et bouclier pour l'arme et du bouclier choisis, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque ou d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure (en plus des bonus normaux du bouclier) lorsqu'il se bat avec son arme et son bouclier de prédilection. Il peut choisir l'un ou l'autre bonus d'un round à l'autre. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Style de prédilection : arme et bouclier.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme et un nouveau bouclier.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection supérieur : arme et bouclier en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour son arme de prédilection supérieure.

## Combat à deux armes

### Spécialisation martiale : combat à deux armes [général]

Le personnage choisit deux armes pour lesquelles il possède le don Style de prédilection : combat à deux armes.

**Conditions.** Dex 15, maniement des armes choisies, Style de prédilection : combat à deux armes pour les armes choisies, guerrier de niveau 4.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts des armes choisies lorsqu'il se bat à deux armes.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux nouvelles armes.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale : combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

### Spécialisation martiale supérieure : combat à deux armes [général]

Le personnage choisit deux armes pour lesquelles il possède les dons Spécialisation martiale : combat à deux armes et Style de prédilection supérieure : combat à deux armes.

**Conditions.** Dex 15, maniement des armes choisies, Style de prédilection : combat à deux armes pour les armes choisies, Style de prédilection supérieur : combat à deux armes pour les armes choisies, Spécialisation martiale : combat à deux armes pour les armes choisies, guerrier de niveau 12.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts des armes choisies lorsqu'il se bat à deux armes. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale : combat à deux armes.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux nouvelles armes.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure : combat à deux armes en tant que don supplémentaire.

### Style de prédilection : combat à deux armes [général]

Le personnage choisit deux armes.

**Conditions.** Dex 15, maniement des armes choisies, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il se bat avec ses deux armes de prédilection.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux nouvelles armes.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection : combat à deux armes en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale : combat à deux armes que pour ses armes de prédilection.

### Style de prédilection supérieur : combat à deux armes [général]

Le personnage choisit deux armes pour lesquelles il possède le don Style de prédilection : combat à deux armes.

**Conditions.** Dex 15, maniement des armes choisies, Style de prédilection : combat à deux armes pour les armes choisies, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise ses deux armes choisies. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Style de prédilection : combat à deux armes.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à deux nouvelles armes.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection supérieur : combat à deux armes en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure : combat à deux armes que pour ses armes de prédilection supérieures.

## Arme à deux mains

### Défense arme à deux mains [général]

**Avantage.** Lorsqu'il tient son arme à deux mains, le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

**Spécial.** Un guerrier peut choisir Défense arme à deux mains en tant que don supplémentaire.

### Spécialisation martiale : arme à deux mains [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Style de prédilection : arme à deux mains.

**Conditions.** For 13, maniement de l'arme choisie, Style de prédilection : arme à deux mains pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +3 sur les jets de dégâts de l'arme choisie quand il s'en sert à deux mains.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale : arme à deux mains en tant que don supplémentaire.

### Spécialisation martiale supérieure : arme à deux mains [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède les dons Spécialisation martiale : arme à deux mains et Style de prédilection supérieure : arme à deux mains.

**Conditions.** For 13, maniement de l'arme choisie, Style de prédilection : arme à deux mains pour l'arme choisie, Style de prédilection supérieure : arme à deux mains pour l'arme choisie, Spécialisation martiale : arme à deux mains pour l'arme choisie, guerrier de niveau 12.

**Avantage.** Le personnage obtient un bonus de +3 sur les jets de dégâts de l'arme choisie quand il s'en sert à deux mains. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale : arme à deux mains.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure : arme à deux mains en tant que don supplémentaire.

### Style de prédilection : arme à deux mains [général]

Le personnage choisit une arme.

**Conditions.** For 13, maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection à deux mains. De plus, la vitesse de son arme de prédilection bénéficie d'un +2 quand il s'en sert à deux mains.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection : arme à deux mains en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut se choisir le don Spécialisation martiale : arme à deux mains que pour une de ses armes de prédilection à deux mains.

### Style de prédilection supérieure : arme à deux mains [général]

Le personnage choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection : arme à deux mains.

**Conditions.** For 13, maniement de l'arme choisie, Style de prédilection : arme à deux mains pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise l'arme choisie à deux mains. De plus, la vitesse de son arme de prédilection bénéficie d'un +2 quand il s'en sert à deux mains. Ces bonus se cumulent avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris ceux du don Style de prédilection : arme à deux mains.

**Spécial.** Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Style de prédilection supérieure : arme à deux mains en tant que don supplémentaire. Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure : arme à deux mains que pour l'une de ses armes de prédilection supérieures à deux mains.