

Principes.....	3
Dégâts	3
Statistiques cachées :	3
Expérience.....	3
Carte.....	3
Statuts	3
Villes :	4
Qal-Far	4
Qal-Chen	4
Qal-Mastrech	4
Objets.....	5
1- Consommables.....	5
2- Equipements :	5
Guide des Magies :	7
Magies Noires :	7
Magies Blanches :	7
Spécificités des gameplays.....	8
Rolls de protection	8
Mode Berserk.....	8
Style ninja.....	8
Astromancie	9
Démon (Démoniste uniquement) (4 Mana).....	10
Combos de Samurai :	12
Invocations.....	12
Phoenix.....	12
Garuda.....	12
Ramuh	12
Titan	13
Shiva	13
Odin.....	13
Classes (PV + Endurance)	14
Guerrier.....	14
Évolution	14
Statistiques de base	14
Voleur.....	15
Évolution	15
Statistiques de base	15
Moine	16
Évolution	16
Statistiques de base	16

Mage blanc.....	17
Évolution	17
Statistiques de base	17
Mage noir.....	18
Évolution	18
Statistiques de base	18
Mage rouge.....	19
Évolution	19
Statistiques de base	19
Mage bleu	20
Évolution	20
Statistiques de base	20
Quêtes :	21
Soirée JDR Fantasy	22
Soirée JDR Fantasy	22
Soirée JDR Fantasy	24
Soirée JDR Fantasy	24

Principes

On roll pour toute action hors déplacement et compétences AP+ Except., si roll >1 et condition valide alors action

10 AP/perso au début

1 tour : 1 déplacement ET (1 compétence/magie OU 1 attaque OU 1 objet) + 1 AP

Déplacement :

- Aventure : dépend du roll
- Combat : 1 case/tour

Fuite : Décision commune, tout le monde roll, personne ne fait 1, si succès fin du combat

Dégâts :

Attaque normale :

Arrondi.Sup(Main stat + Weapon Stat si roll >= Weapon Stat-Mainstat + ½SubStat) + crit

Attaque magique :

Arrondi.Sup(Intelligence + Sortilège si roll >= Sortilège-Intelligence) x Faiblesse + crit

Statistiques cachées :

Rencontre aléatoire :

(Charisme || Dextérité) + Repousse >= roll pas d'ennemi sinon nb d'ennemis =

$\Sigma_{\{Monst.\}} \Delta(\text{roll} - (\text{Charisme} || \text{Dextérité}) + \text{Repousse})$

Vitesse => Dextérité de l'adversaire, régit l'ordre d'exécution des actions. Si la vitesse de l'ennemi <2 fois la dextérité totale de l'équipe, l'ennemi attaque deux fois par tour

Critique : si roll = 6, compteur = 5 + reroll en plus, repeat until not 6

Expérience

XP distribué aux survivants à la fin d'un combat

Montée de niveau : +1 stat répartissable

Carte

Accès caravane (20 golds) déplacement de ville à ville, attaque de brûleur (roll1) attaque de gobelins (2->3+Hob, 3->2, 4->1) voyage tranquille (5-6)

Statuts

Poison : Dégâts continus à chaque tour. Ce statut peut être guérit par un **Antidote universel**

Aveuglement : Seul les rolls pairs touchent. Ce statut peut être guérit par un **Collyre**

Mutisme : Les compétences de Magie sont bloquées. Ce statut peut être guérit par un **Bocca**

Fossile : Empêche le joueur de bouger ou d'effectuer des actions jusqu'à guérissement. Ce statut peut être guérit par un **Défigeur**

Villes :

Qal-Far

- Guilde des voleurs (accès uniquement si voleur dans l'équipe avec la pièce marquée ou Charisme ≥ 5) roll ≥ 11
 - Armes de rareté (4)
- Magasin de consommables
- Auberge
- Sanctuaire

Qal-Chen

- Magasin de consommables
- Auberge
- Sanctuaire
- Accès au lac : Mateus le corrompu (démoniste uniquement)

Qal-Mastrech

Capitale, accès via cristal de téléportation (20 gold) débloquée après Z1,

- Quartier marchand :
 - Magasin de consommables :
 - Voir « 1- Consommables »
 - Magasin d'équipement
 - Départ :
 - Epée en fer (2),
 - Griffes de chat (Sommeil 2 tours, roll ≥ 4) (3),
 - Marteau (3) Force $> 2 + \text{rareté}$ (1)
 - Masse d'arme (4)
 - Lance de mithril (2/2)
 - Bâton de mage (2)
 - Dagues en fer (2)
 - Arc court (3)
 - Bouclier de cuir (End+1)
 - Après Z2 :
 - Epée de mithril (4),
 - Griffes de chat (Sommeil 2 tours, roll ≥ 4) (3),
 - Marteau (3) Force $> 2 + \text{rareté}$ (1)
 - Masse d'arme (4)
 - Bardiche (3/2)
 - Bâton de mage (2)
 - Coutelas (4)
 - Arc de chasse (4)
 - Bouclier de cuir (End+1)
 - Après Z3 :
 - Après Z4 :
 - Après Z5 :
 - Après Z6 :
- Quartier des plaisirs :
 - Voyante : (10 gold) indication sur le prochain objectif
 - Auberge : (20 gold/nuit) idem feu de camp
- Quartier des vents :
 - Sanctuaire (200 gold) priez pour l'âme des défunts (ranime un allié)
 - Guilde
 - (100 gold) location d'un PNJ classe basse
 - (200 gold) location d'un PNJ haute classe
 - Résidences PNJ
 - Alfonso : Donne des informations sur les classes hautes

- Quartemino : parle des invocations/démons/cartes d'astromancie
- Franny : retrouvez sa sœur dans les bois (Adrammelech)(Upgrade démoniste uniquement)

Objets :

- Revente = prix de base/2 par défaut
- Si charisme >= 6, la revente = prix d'achat
- Si charisme = 10, la revente 1.5 fois plus cher qu'au prix d'achat




Vol possible aux marchands



1- Consommables



- Potion (60 gold) rend 5 PV
- Potion+ (100 gold) la moitié des PV Max
- Potion X (120 gold) rend tous les points de vie
- Ether (80 gold) rend 3 de Mana
- Ether + (120 gold) rend 6 de Mana
- Ether X (160 gold) rend tous les points de Mana
- Elixir (1000 gold) rend tous les points de vie et points de mana
- Queue de phénix (500 gold) ranime un allié avec la moitié de ses PV Max
- Antidote universel (30 gold) guérit des poisons
- Collyre (30 gold) soigne "Aveuglement"
- Bocca (30 gold) soigne "Mutisme"
- Défigeur (30 gold) soigne "Fossile"
- Sérum (50 gold) guérit de toutes les altérations d'état
- Bois sec (feu de camp) : utilisable à n'importe quel moment en mode aventure, termine le tour complet de l'équipe rend les points de vie, AP et Mana, ne ranime pas les alliés morts
- Repousse (100 gold) décale les seuils de rencontres aléatoires de 1 pour 3 tours complet
- Corde Sortie (50 gold) sortie du donjon

2- Equipements :


Prix des équipements à l'achat = Puissance*100 gold




F -  Epées, portée 1: Epée en fer (2), Epée de mithril (4) , Epée Sanguine (Saignée)(5), Epée Runique (Immunité magie)(6), Diamantine (7), Vengeresse (8), (ChN) Dévoreuse  (10), Calamité (12), (Pal) Excalibur  (10), Ragnarok (12)




F –  Poings, portée 1 : Bandages (1), Griffes de chat (Sommeil 2 tours, roll>=4)(3), Poings soniques (5), Griffes infernales (7), Griffes du tigre (Paralyse 1 tour, roll>=4) (9), Main de Dieu  (Sacré) (11)

F – Marteaux, portée 1 : Marteau (3), Marteau de guerre (5), Règle cylindrique (5), Marteau de mithril (7)  (Sacré), Mjölnir (9) (Foudre), Héphaïstos (11) (Feu) 

F - Masses, portée 1 : Masse d'arme (4), Masse de bronze(6), Masse du délire (Confusion)(6), Crosse de diamant (8), Masse de Zeus (Foudre)(10), Masse de maître (12)

F/D - Lances, portée 2 : Lance de mithril(2/2), Bardiche (3/2), Obélisque(5/3), Barbe de dragon (7/4) (Foudre), Lance du Zodiaque (9/6), Gungnir  (Sacré)(12/10)

D -  Sceptres, portée 1 : Bâton de mage (2), Bâton doré (Argent)(3), Caducée (Esuna)(2), Sceptre Ophidien (5), Sceptre Céleste  (7)(Sacré), Sceptre de la foi  (7)(Foi)

D - Katana, portée 1 : Kotetsu  (5), Osafune  (7), Murasame (9), Kiku-ichimonji  (Feu)(9), Murakumo (11), Masamune (12)

D -  Dagues, portée 1 : Dagues en fer (2), Coutelas (4), Mains gauches  (Vent)(5), Kukris(5), Orochi (Aveugle)(7), Dague Zorin (9)

D - Arcs, portée 3 : Arc court (3), Arc de chasse (4), Arc assassin (Aveugle)(5), Arc elfique (Touche toujours=no roll) (6), Arc d'Artémis (Crit+) (7), Sagittaire (10)





















D - Boucliers : Bouclier de cuir (End+1), Targe de fer (End+2), Bouclier magique (Saignée magique) (End+2), Bouclier de diamant (End+3), Bouclier de platine (End+4), Bouclier Aegis (Immunité statuts) (End+5)

Guide des Magies :







Tous les sorts qui ne sont pas AOE de base peuvent le devenir avec 1 Mana en plus



Pas de portée, si le roll est OK ça touche

Magies Noires :

-  Brasier : 1 Mana, roll Intelligence, 3 (feu)
-  Glacier : 1 Mana, roll Intelligence, 3 (glace)
-  Foudre : 1 Mana, roll Intelligence, 3 (foudre)
-  Brasier + : 1 Mana, roll Intelligence, 5 (feu)
-  Glacier + : 1 Mana, roll Intelligence, 5 (glace)
-  Foudre + : 1 Mana, roll Intelligence, 5 (foudre)
-  Brasier X : 2 Mana, roll Intelligence, 7 (feu)
-  Glacier X : 2 Mana, roll Intelligence, 7 (glace)
-  Foudre X : 2 Mana, roll Intelligence, 7 (foudre)
- Morphée :  1 Mana, roll Intelligence 3 ou plus, endort pendant 2 tours
- Fièvre :  1 Mana, roll Intelligence 3 ou plus, rend confus l'adversaire, ne fonctionne pas sur les boss
-  Séisme : AOE 3 Mana, roll Intelligence, 8 (terre)
-  Ouragan : AOE 3 Mana, roll Intelligence, 8 (vent)
- Atomnium : AOE 5 Mana, roll Intelligence, 15 Magie noire la plus puissante (neutre)
- Mort : 3 Mana, roll ≥ 5 Mort instantanée (ne fonctionne pas sur les boss)
- Célérité  2 Mana, deux actions pendant 3 tours
- Fureur  2 Mana, Force+2 mais attaque normale obligatoire pdt 2 tours
- Rage :  1 Mana, Force+1 mais attaque normale obligatoire pdt 2 tours
- Renvoi : 1 Mana, Fuite forcée en combat, corde de sortie en mode aventure
- Saignée :  1 Mana, +perso./- adv. Endurance fois roll
- Supplice : 2 Mana,  Poison, roll 6 pour mort instantanée (ne fonctionne pas sur les boss)
-  Ténèbres : 1/2 des PV, PV Max/2
- Toxine : 2 Mana,  Poison (Adrammelech)

Magies Blanches :

- Soin : 1 Mana, roll intelligence ≥ 2 , 3 PV
-  Lumen : 1 Mana, roll Intelligence, 3 (Sacré - Mort vivant)
- Grâce :  1 Mana, roll intelligence ≥ 2 , 1 PV/tour pendant 3 tours
- Soin + : 2 Mana, roll intelligence ≥ 3 , 7 PV
-  Lumen + : 1 Mana, roll Intelligence, 5 (Sacré - Mort vivant)
- Grâce + :  2 Mana, roll intelligence ≥ 2 , 2 PV/tour pendant 4 tours
- Soin X : 3 Mana, roll intelligence ≥ 4 , 15 PV
-  Lumen X : 2 Mana, roll Intelligence, 7 (Sacré - Mort vivant)
- Grâce X :  3 Mana, roll intelligence ≥ 4 3 PV/tour pendant 5 tours
- Esuna : 2 Mana, soigne les altérations de status
- Vie : 3 Mana, ramène un allié à la vie avec 5 PV
- Dissipation : 2 Mana, enlève les statuts adverses
- Barrière : 1 Mana, protège des altérations de statuts pendant 3 tours

- Garde :  1 Mana, +2 Endurance pendant 3 tours
-  Sidéral : 4 Mana, roll Intelligence, 10 Magie blanche la plus puissante (Sacré)

Spécificités des gameplays

Rolls de protection

Les rolls de protection sont accessibles à la classe Guerrier. Avec la compétence Bouclier impénétrable active lorsqu'un allié se fait cibler par des dégâts, le Guerrier peut lancer le dé de protection pour échanger sa place avec l'allié et annulé les dégâts reçus si le roll est d'au moins 5. (1/3 de protection)

Lorsque le Guerrier évolue en Paladin il peut lancer un dé supplémentaire. La somme des dés doit être d'au moins 6. (13/18 soit 2.165 plus de chance de roll une protection)

Mode Berserk

Le mode Berserk est débloqué si le guerrier évolue en Berseker. Celui-ci tient ses armes à deux mains, doublant ainsi leur attaque (Arme de portée 1, Weapon Substat = Weapon Stat)

En contrepartie, il ne peut plus porter de bouclier ou accéder à la compétence Bouclier impénétrable.

Lorsque le Berseker reçoit une attaque, un marqueur de dégâts est ajouté sur sa carte. Les marqueurs multiplient les dégâts infligés (après calcul)

Style ninja

Dégâts élémentaires = 5 * faiblesse

Doton : Dégâts de Terre préparés dans un parchemin

Katon : Dégâts de Feu préparés dans un parchemin

Raiton : Dégâts de Foudre préparés dans un parchemin

Hyuton : Dégâts de Glace réparés dans un parchemin

Futon : Dégâts de Vent préparés dans un parchemin

Bushin : Invoque un clone depuis un parchemin qui peut encaisser une attaque à votre place

Shuriken Fuma : Invoque un shuriken géant qui s'envole pour frapper l'ennemi éloigné et tout sur son passage (3 cases)

Ichijin : Plonge en avant d'une case pour attaquer l'adversaire

Shousen : Le froid de la mort s'empare de la lame. Attaque chargée de l'élément Glace







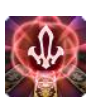

Hossha: Frappe l'ennemi avec la peur de la mort, celui-ci recule. Attaque chargée de l'élément Glace

Frappes fatales : Coup critique instantané

Astromancie

Les cartes d'astromancie sont débloquentées si le mage blanc évolue en Astromancien.

Les cartes du jeu sont :

	La Balance	Octroie un bonus de Dextérité de 2 Octroie un sceau Soleil
	La Flèche	Octroie un bonus de portée de 2 Octroie un sceau Lune
	L'Épieu	Octroie un bonus de Force de 2 Octroie un sceau Etoile
	Le Tronc	Soin + garanti sur un allié Octroie un sceau Soleil
	L'Aiguière	Octroie un bonus de Mana de 2 Octroie un sceau Lune
	La Tour	Octroie un bonus d'Endurance de 2 Octroie un sceau Etoile
	Le Roi des couronnes	Attaque magique neutre (8) = 0 sc. Coeff. x 1 = 1 sc. Coeff. x 1,2 = 2 sc. Identiques Coeff. x 1,5 = 3 sc. Identiques Coeff. x 2
	La Reine des couronnes	= 0 sc. Soin = 1 sc. Soin (AOE) = 2 sc. Soin + (AOE) = 3 sc. Soin X (AOE) > 3 sc. Potion X (AOE)

Arcane mineure : permet de tirer immédiatement le roi ou la reine des couronnes

Exaltation : Augmente toutes les stats de 1 de pendant 3 tours

Arcane majeure : Octroie 3 sceaux de votre choix et tire parmi le roi ou la reine des couronnes




Le Mat : Tirer une carte d'astromancie jusqu'à titrer le Roi ou la Reine des couronnes


Dévoilement : permet de consulter et réarranger les trois prochaines cartes et de tirer la première.
(Les cartes ainsi tirées sont remises au fond du paquet)



Démons

Les démons sont amenés sur le terrain à la place de leur démoniste. Ils ne possèdent pas de PV, leur endurance agit comme un compteur de tour de présence. Les démons ne se déplacent pas et agissent pendant un nombre de tour maximum prédéterminé. Si des dégâts leur sont infligés, ils perdent 1 point d'endurance par attaque diminuant ainsi le nombre de tour maximum.

Les démons sont débloqués par pacte. Leur appel coute 4 de Mana.

	Disponible avec la quête "Une pêche miracle" à Qal-Chen Mateus, Le Corrompu : <ul style="list-style-type: none"> • Force 3 • Endurance 4 • Intelligence 6
A l'invocation (Tour 1)	Dégât de glace à tous les ennemis (6)
Tour 2	Attaque mono-cible normale, portée 3, dégât 5
Tour 3	Soin + (AOE), portée 10
Tour 4	Congélation, Attaque mono-cible glace, portée 12, dégâts 6
Tour 5	Onde glaciale, Attaque AOE de glace, portée 12, dégâts 11
	Disponible en haut de la tour du Serment Bélias, le Titan : <ul style="list-style-type: none"> • Force 2 • Endurance 3 • Intelligence 6
A l'invocation (Tour 1)	Dégât de feu à tous les ennemis (6)
Tour 2	Attaque mono-cible normale, portée 3, dégât 5
Tour 3	Combustion, Attaque mono-cible de feu, portée 12, dégâts 6
Tour 4	Flammes de l'enfer, Attaque AOE de feu, portée 12, dégâts 10
	Disponible avec la quête "Trouvez le Kidnappeur" Forêt des soupirs Adrammelech, Le Grand Courroux : <ul style="list-style-type: none"> • Force 3 • Endurance 5 • Intelligence 6
A l'invocation (Tour 1)	Dégât de foudre à tous les ennemis (6)
Tour 2	Soin X (AOE), portée 10
Tour 3	Foudre + (AOE), portée 10
Tour 4	Toxine (AOE), portée 10
Tour 5	Fulguration, Attaque mono-cible de foudre, portée 12, dégâts 7
Tour 6	Foudre du jugement, Attaque AOE de foudre, portée 12, dégâts 12

	Disponible en examinant l'écroulement rocheux dans la vallée des cendres Hashmal, Le Grand Ordonnateur : <ul style="list-style-type: none"> • Force 5 • Endurance 3 • Intelligence 6
A l'invocation (Tour 1)	Dégât de terre à tous les ennemis (6)

Tour 2	Attaque mono-cible normale, portée 3, dégât 3
Tour 3	Rocher, Attaque mono-cible de terre, portée 12, dégât 9
Tour 4	Colère de Gaïa, Attaque AOE de terre, portée 12, dégât 15
	<p>Disponible dans la caverne derrière la porte de sang</p> <p>Zéromus, Le Condamné :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Force 5 • Endurance 2 • Intelligence 9
A l'invocation (Tour 1)	Dégât à tous les ennemis (6)
Tour 2	Puits gravitationnel, Attaque mono-cible, portée 12, dégâts 2xPV Max-PV restants
Tour 3	Big-bang, Attaque AOE neutre, portée 12, dégâts 5xPV Max-PV restants
	<p>Disponible via la quête "Les voies du seigneur sont impénétrables"</p> <p>Ultima, le Grand Séraphin :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Force 2 • Endurance 2 • Intelligence 6
A l'invocation (Tour 1)	Dégât magique neutre à tous les ennemis (6)
Tour 2	Aérolithe, Attaque mono-cible magique neutre, portée 12, dégât 18
Tour 3	Météore, Attaque AOE magique neutre, portée 12, dégât 25

Combos de Samurai :

Le samouraï débloquent le passif Bushido lui permettant d'enchaîner plusieurs compétences d'AP qu'il débloquent au fur et à mesure qu'il monte de niveau. Elles dévient du style Hissatsu, de mise à mort spéciale :

- Hissatsu : Gyôten 1 AP : Se rapproche instantanément d'un ennemi pour l'attaquer
- Hissatsu : Yaten 1 AP, Frappe puis s'éloigne d'une case d'un ennemi
- Hissatsu : Shinten 1 AP : Attaque puissante sur la cible
- Hissatsu : Kyûten 1 AP : Attaque circulaire touchant tous les ennemis autour de 2 cases
- Hissatsu : Guren 1 AP : Attaque en ligne droite sur 5 cases

La compétence Zeninage est extrêmement puissante et ses dégâts se basent sur ... l'argent mis en jeu. L'utilisateur de cette technique sacrifie donc ses golds afin de pourfendre ses adversaires et de les envoyer potentiellement immédiatement dans l'au-delà s'il est assez riche.


Invocations

Lors d'une invocation, le lanceur possède la créature, son endurance est restaurée. Il n'a plus accès à ses compétences d'origine. Il possède 10 points de transe (TP) pour utiliser les compétences de l'invocation. L'invocation se termine si le lanceur n'a plus de PV ou de TP. Au moins 1 TP/Tour.

Les dégâts des compétences sont calculés sur la base de l'intelligence de l'invocateur (Intelligence x Dégâts de la compétence x Faiblesse).




Phoenix

	Compétences	TP
Eclipse de Phoenix	Se déplace instantanément sur la case en face de l'ennemi visé	0,5
Cyclone écarlate	Attaque magique de feu (AOE) (4)	3
Onde incendiaire	Attaque magique de feu monocible (3) Erige une barrière qui bloque les dégâts magiques au tour suivant. Portée 4	2
Feu résurrecteur	Attaque magique de feu (AOE) (11) et applique un Soin + sur les alliés	Tous




Garuda

	Compétences	TP
Etreinte de Garuda	Attire l'ennemi visé sur la case la plus proche	0,5
Rapacité	Attaque magique de vent (2) et pousse les ennemis sur trois cases en avançant	2
Virevolte captivante	Attaque magique de vent monocible (4)	3
Rafale aérienne	Attaque magique de vent (AOE) (10) qui regroupe les ennemis au loin	Tous




Ramuh

	Compétences	TP
Justice de Ramuh	Permet de poser 10 dégâts nets sur chaque ennemi	1
Tempête de foudre	Attaque magique de foudre monocible (7)	4
Tonnerre grondant	Attaque magique de foudre monocible qui frappe les ennemis sur le chemin (6)	3
Foudre du jugement	Attaque magique de foudre (AOE) (12)	Tous




Titan

	Compétences	TP
Blocage de Titan	Prend une position défensive qui bloque les dégâts ce tour	1
Crochet tellurique	Attaque magique de terre monocible (7)	4
Tumulte	Attaque magique de terre (AOE) (6)	3
Fureur tellurique	Attaque magique de terre (AOE) (11) qui aligne les ennemis au loin	Tous




Shiva

	Compétences	TP
Glissé de Shiva	Se déplace instantanément sur la case en face de l'ennemi visé et le paralyse ce tour	0,5
Eruption de glace	Attaque magique de glace (3) qui pousse les ennemis d'une case. Portée 3	3
Frimas frigorifiant	Attaque magique de glace (AOE) qui rapproche les ennemis d'une case (3)	2
Poussière de diamant	Attaque magique de glace (AOE) (11) et Paralyse les ennemis touchés	Tous



Odin

	Compétences	TP
Lame d'Odin	Permet de poser 10 dégâts nets sur chaque ennemi	0,5
Prestesse pérenne	Annule les dégâts du tour précédent	0,5
Danse des lames	Attaque de ténèbres (AOE) (7)	4
Zantetsuken	Attaque magique de ténèbres (AOE) (15)	Tous

Classes (PV + Endurance)

Guerrier

Évolution

- Paladin (+3 Mana)

Protection divine : Double les rolls de protection

- Berseker (-1 d'intelligence/+2 Mana)



Armement furieux :

- Plus de bouclier (bouclier impénétrable inactivable)
- Toutes les armes de portée = 1 ont leur attaque doublée)

Statistiques de base

- F - Force : 2/10
- D - Dextérité : 1/10
- E - Endurance : 3/10
- M - Mana : 0/10
- I - Intelligence : 0/10
- P - Perception : 1/10
- C - Charisme : 1/10



Armes :	 Epées, Katanas, Lances, Marteaux, Masses	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Bouclier impénétrable 1AP (+3 endu/3 tours) permet les rolls de protection si actif	Epée en fer, Bouclier de cuir, 50 coins
5	Cri de guerre 1AP ( Aggro 5 tours)	
7	Percée 1AP (dégât d'arme seul x2 et garanti)	
10	Allonge 1AP (2 cases)	
12	Frappe tournoyante 2AP (AOE) dégât d'arme -2	
15	Rétribution 3AP (Main stat + endurance)	
18	Frappe mystique^ 1AP, +2xMana post cond.	
20	(Pal) Soin+ (Ber.) <i>Double armement</i>	
21	(Pal) Lumen (Ber.) Marque du démon (-1PV = +2 tokens)	
24	(Pal) Garde (Ber.) Saignée (1 Mana, +p/-a Endu)	
26	(Pal) Grâce + (Ber.) Rage (Force+ mais attaque)	
28	(Pal) Lumen + (Ber.) Ténèbres (1/2 des PV, PV/2)	
30	(Pal) Esuna (Ber.) Fureur (Force++ mais attaque)	

Voleur

Évolution

- Assassin (+2 Intelligence/+2 Mana)

Marcheur des ombres (🌀 +Crit constamment actif)

- Ninja (+2Dex, -1 Endurance + 5 Objets/feu de camp)

Statistiques de base

- F - Force : 0/10
- D - Dextérité : 2/10
- E - Endurance : 1/10
- M - Mana : 1/10
- I - Intelligence : 0/10
- P - Perception : 3/10
- C - Charisme : 1/10



Armes :	🔪 Dagues, Arcs, Katanas	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Vol (3 ou plus) ou 1 AP	Dague en fer, Pièce marquée
5	Pas de l'Ombre 1 Mana, 🌀 annulé si touché	
7	Frappe empoisonnée (>=4 Dex)	
10	Vortex 2 AP (AOE) dégât d'arme -2	
12	Frappe critique 2AP attaque normale + 1 crit (roll)	
15	Précision mortelle^ 1AP (🌀 +Crit 2 tours)	
18	Volée de coup 2AP (x1,5 dégats)	
20	(Ass) Foudre (Nin) Hossha (Glace)	
21	(Ass) Célérité (Nin) Ichijin	
24	(Ass) Glace (Nin) Shousen (Glace)	
26	(Ass) 2AP Invisibilité^ (++Crit 2 tours) (Nin) +1 objet	
28	(Ass) Mutisme (Nin) Jubaku (+2 tours de statuts adv.)	
30	(Ass) 2AP Assassinat (Nin) 2AP Frappe fatale	

Moine

Évolution

- Maître (+1 Dex + 1 Endurance, +2 Charisme)

Pied véloce : Peut se déplacer de deux cases durant un combat





- Hermite (+2 Mana)

Sennin : Récupère 1 PM à chaque tour

Statistiques de base

- F - Force : 4/10
- D - Dextérité : 1/10
- E - Endurance : 2/10
- M - Mana : 1/10
- I - Intelligence : 0/10
- P - Perception : 0/10
- C - Charisme : 0/10



Armes :	 Poings, Masses, Marteaux	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Concentration Converti AP en Mana (lim Max)	Bandages, 20 coins
5	Frappe chi 1 Mana, attaque normale + Mana Max	
7	Mantra 1 Mana, Endurance x 2 pendant 5 tours	
10	Pied glissé, 1 AP 2 cases	
12	Force karmique 1AP attaque normale + PV perdus	
15	Ruée de coups 2 AP, 2 roll d'attaques normales	
18	Chakra 1 Mana, enlève un statut perso	
20	(Maître) Double uppercuts 1AP+1Mana (WSx2) (Her) Contrôle mental 2 Mana, déplace un ennemi comme son pion ce tour et attaque.	
21	(Maître) Poing d'acier 1 Mana (2 tours dég x2,5) (Her)  Sommeil AOE, 3 Mana, tous les ennemis dorment ce tour	
24	(Maître) Moulin 2AP+1M 2 cases autour WSS=WS (Her) Brise garde, 2Mana ( DEF-,  ATK-, Crit+, 2 tours)	
26	(Maître) Voie du guerrier (self, ++Crit 1 tour) (Her) Voie de la faiblesse, 1AP, oblige les ennemis à s'éloigner et inflige Mutisme	
28	(Maître) Frappe Xiang-Si 2AP roll + MSx4 (Her) Toxine, 2 Mana	
30	(Maître) (Her) Aggravement 1 AP (ATK normale * 1.2/statut)	

Mage blanc


Évolution

- Sage Blanc (+2 Mana, +1 Intelligence, +1 Charisme) *Dual Cast*, lancer deux sorts par tour
- Astromancien (+1 Mana, +1 Intelligence, +2 Perception)

Statistiques de base

- F - Force : 0/10
- D - Dextérité : 0/10
- E - Endurance : 1/10
- M - Mana : 3/10
- I - Intelligence : 2/10
- P - Perception : 1/10
- C - Charisme : 0/10



Armes :	Marteaux,  Sceptres	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Soin	Bâton de mage, 10 coins
5	Garde	
7	Lumen	
10	Grâce	
12	Soin +	
15	Lumen +	
18	Barrière	
20	(SB) Soin X, Esuna (Astr.) Tirage 2 AP	(Astr.) Jeu d'astromancie
21	(SB) Lumen X (Astr.) Arcane mineure 2 AP	
24	(SB) Grâce X (Astr.) Exaltation 2 AP	
26	(SB) Dissipation (Astr.) Arcane majeure 3 AP	
28	(SB) Vie (Astr.) Le Mat 3 AP	
30	(SB) Sidéral (Astr.) Dévoilement	

Mage noir

Évolution

- Sage Noir (+2 Mana, +1 Intelligence, +1 Charisme) *Dual Cast*, lancer deux sorts par tour
- Démoniste (+4 Mana, -1 Intelligence, -1 Perception, +2 Charisme)

Statistiques de base

- F - Force : 0/10
- D - Dextérité : 1/10
- E - Endurance : 1/10
- M - Mana : 2/10
- I - Intelligence : 2/10
- P - Perception : 2/10
- C - Charisme : 0/10



Armes :	 Dagues,  Sceptres	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Brasier, Foudre	Bâton de mage, 10 coins
5	Morphée, Fièvre	
7	Glacier, Rage	
10	Brasier+	
12	Foudre+	
15	Glacier+	
18	Célérité	
20	(SN) Brasier X, Supplice (Dem.) Nouveau pacte	
21	(SN) Renvoi, Foudre X (Dem.) Nouveau pacte	
24	(SN) Glacier X, Mort (Dem.) Nouveau pacte	
26	(SN) Fureur (Dem.) Nouveau pacte	
28	(SN) Séisme, Ouragan (Dem.) Nouveau pacte	
30	(SN) Atomnium (Dem.) Nouveau pacte	

Mage rouge

Évolution

- Sage rouge (+1 Force, +1 Dex, +1 Mana, +1 Intelligence, +1 Charisme)

Dual Cast : lancer deux sorts par tour


- Samurai (+3 Dextérité, +2AP)

Bushido : permet d'utiliser des combos de compétences

Statistiques de base

- F - Force : 1/10
- D - Dextérité : 1/10
- E - Endurance : 1/10
- M - Mana : 1/10
- I - Intelligence : 2/10
- P - Perception : 2/10
- C - Charisme : 0/10



Armes :	Katanas, Marteaux, Masses,  Sceptres	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Brasier	Bâton de mage, 10 coins
5	Soin Foudre	
7	Glacier	
10	Brasier +	
12	Garde, Foudre +	
15	Lumen, Glacier +	
18	Grâce	
20	(SR) Soin +, Brasier X (Sam.) Hissatsu : Gyôten 1 AP	
21	(SR) Lumen +, Foudre X (Sam.) Hissatsu : Yaten 1 AP	
24	(SR) Grace +, Glacier X (Sam.) Hissatsu : Shinten 1 AP	
26	(SR) Soin X, Lumen X (Sam.) Hissatsu : Kyûten 1 AP	
28	(SR) Renvoi (Sam.) Hissatsu : Guren 1 AP	
30	(SR) Grâce X, Séisme, Ouragan (Sam.) Zeninage	

Mage bleu

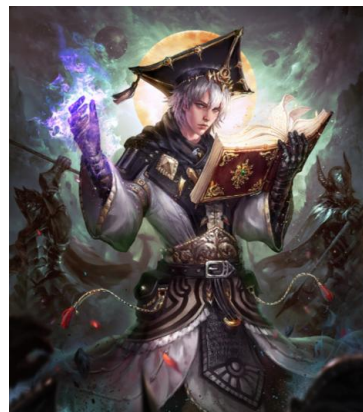
Possède 10 slots d'apprentissages pour les ennemis du bestiaire accessible

Évolution

- Sage bleu 5 slots supplémentaires (+1 toutes les stats)
- Invocateur (+2 Mana, +2 Intelligence)

Statistiques de base

- F - Force : 1/10
- D - Dextérité : 2/10
- E - Endurance : 1/10
- M - Mana : 0/10
- I - Intelligence : 2/10
- P - Perception : 2/10
- C - Charisme : 0/10



Armes :	⚔ Epées, Marteaux, Masses, 📖 Sceptres	
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1	Acuité (roll perception >=2)	Bestiaire Rank 1-2, 20 coins
5		
7		
10		Bestiaire Rank 3
12		
15		Bestiaire Rank 4
18		
20	(Inv.) Phénix	Bestiaire Rank 5 (Sage Bleu)
21	(Inv.) Garuda	
24	(Inv.) Ramuh	
26	(Inv.) Titan	Bestiaire Rank 6 (Sage Bleu)
28	(Inv.) Shiva	
30	(Inv.) Odin	

Quêtes :

“Une pêche miraculeuse” :

- Disponibilité : Avoir un démoniste dans son équipe
- Parlez aux différents PNJ à Qal-Chen à propos du mal qui semble hanter le lac, récupérer l'embarcation du pêcheur et aller pêcher
- Récompense : Mateus le corrompu

“Trouvez le kidnappeur” :

- Disponibilité : Avoir un démoniste dans son équipe
- Parlez à Franny dans le quartier des vents à Qal-Mastrech
- Récompense : Adrammelech, le Grand Courroux

“Les voies du seigneur sont impénétrables” :

- Disponibilité, une fois tous les démons recrutés (exception, Zeromus)
- Parlez à la voyante pour obtenir la clef de la salle de voyance, au château, utiliser la clef pour ouvrir la salle
- Récompense : Ultima, le Grand Séraphin

Soirée JDR Fantasy

Nom du joueur : _____

Classe choisie : _____

Armes :		
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1		
5		
7		
10		
12		
15		
18		
20		
21		
24		
26		
28		
30		

8<-----

Soirée JDR Fantasy

Nom du joueur : _____

Classe choisie : _____

Armes :		
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1		
5		
7		
10		
12		
15		
18		
20		
21		
24		
26		
28		
30		



Soirée JDR Fantasy

Nom du joueur : _____

Classe choisie : _____

Armes :		
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1		
5		
7		
10		
12		
15		
18		
20		
21		
24		
26		
28		
30		

8<-----

-

Soirée JDR Fantasy

Nom du joueur : _____

Classe choisie : _____

Armes :		
Niveau	Compétence/Magie	Objet
1		
5		
7		
10		
12		
15		
18		
20		
21		
24		
26		
28		
30		



