

Les Fragments de la Destinée

Détail du Patch notes de la version 1.5

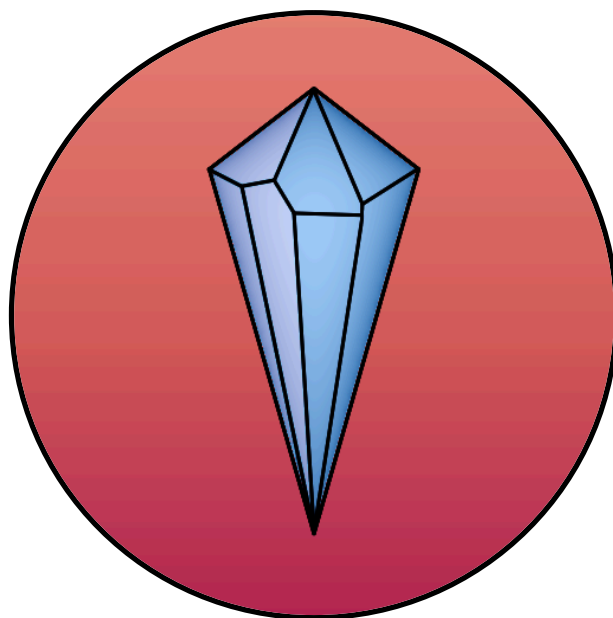


Table des matières

1 - Introduction	5
2 - Refonte	6
2.1 - Armes magiques	6
2.1.1 - Épée	7
2.1.2 - Hast	7
2.1.3 - Angle	7
2.1.4 - Arc	8
2.1.5 - Arbalète	8
2.1.6 - Dague	9
2.1.7 - Art	9
2.2 - Magie de Soutien & Catalyseurs	10
2.3 - Origines - Therian	13
2.3.1 - Chat	13
2.3.2 - Tigre	13
2.3.3 - Lion	14
2.3.4 - Loup	14
2.3.5 - Faucon	15
2.3.6 - Corbeau	15
2.3.7 - Héron	16
2.3.8 - Dragon	16
3 - Ajout	17
3.1 - Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ	17
3.1.1 - Classes de base	17
3.1.2 - Classes avancées	18
3.1.3 - Classes suprêmes	20
3.2 - Techniques	23
3.2.1 - Glossaire	23
3.2.2 - Nouvelles Techniques	23
4 - Équilibrage	24
4.1 - Armes physiques	24
4.1.1 - Épée	24
4.1.2 - Hast	25
4.1.3 - Angle	26
4.1.4 - Arc	27
4.1.5 - Arbalètes	27
4.1.6 - Dague	28
4.1.7 - Art	28
4.2 - Tomes	29
4.2.1 - Tomes de siège	30
4.3 - Techniques ordinaires	31
4.3.1 - Techniques ordinaires des classes de base	31
4.3.2 - Techniques ordinaires des classes avancées	34
4.3.3 - Techniques ordinaires des classes suprêmes	41
4.4 - Enchantements	43

4.4.1 - Niveaux de talisman	43
4.4.2 - Enchantements	44
4.4.2.1 - Caractéristiques & Bonus fixes	44
4.4.2.1.1 - Règle supplémentaire - Enchantements de caractéristiques cumulables	46
4.4.2.2 - Maîtrises d'armes	47
4.4.2.3 - Afflictions	49
4.4.2.4 - Effets spéciaux	51
4.4.2.5 - Soins	54
4.4.2.6 - Améliorations personnelles	55
4.4.2.7 - Améliorations d'équipe	59
4.4.2.7.1 - Règle supplémentaire - Domaines cumulables	62
5 - Refonte des classes	63
5.1 - Résumé	63
5.2 - Classes de base	65
5.2.1 - Combattant	65
5.2.2 - Myrmidon	66
5.2.3 - Garde	67
5.2.4 - Éclaireur	68
5.2.5 - Mage	69
5.2.6 - Clerc	70
5.2.7 - Roublard	71
5.2.8 - Troubadour	72
5.3 - Classes avancées	73
5.3.1 - Apothicaire	73
5.3.2 - Barbare	75
5.3.3 - Bretteur	77
5.3.4 - Chasseur	78
5.3.5 - Danseur	80
5.3.6 - Druide	81
5.3.7 - Évêque	83
5.3.8 - Épéiste	84
5.3.9 - Hallebardier	86
5.3.10 - Héros	87
5.3.11 - Moine	88
5.3.12 - Paladin	90
5.3.13 - Protecteur	92
5.3.14 - Rônin	93
5.3.15 - Sage	95
5.3.16 - Spadassin	97
5.3.17 - Tireur d'élite	99
5.3.18 - Voleur	100
5.4 - Classes suprêmes	102
5.4.1 - Alchimiste	102
5.4.2 - Archidruide	104
5.4.3 - Archimage	105
5.4.4 - Assassin	106
5.4.5 - Berserker	107

5.4.6 - Chevalier radiant	108
5.4.7 - Escrimeur	110
5.4.8 - Escroc	111
5.4.9 - Étoile	112
5.4.10 - Moine supérieur	113
5.4.11 - Rédempteur	115
5.4.12 - Rempart	116
5.4.13 - Saint	117
5.4.14 - Samourai	118
5.4.15 - Sentinelle	119
5.4.16 - Tirailleur	120
5.4.17 - Traqueur	121

I - Introduction

Ce document répertorie tout les détails des changements annoncés dans le patch notes de la version 1.5.
Il garde à peu près la même progression que le patch notes, sauf les changement de caractéristiques et autres changement affectant les classes, qui ont été regroupés et affichés par classe à la fin de ce document.

- XoRa

2 - Refonte

2.1 - Armes magiques

Chaque type d'arme possède plusieurs paliers d'armes magiques. L'élément de l'arme magique change ses statistiques, selon le tableau suivant :

Type de dégâts élémentaire de l'arme	Bonus	Malus
Feu	Affliction : +1% par palier (+1% / +2% / +3%) Affliction : Brûlure / Efficacité : Bestiale	Critiques : -2%
Vent	Poids : -1 Portée : +1 Précision : +10% Affliction : Brume / Efficacité : Volante	Puissance : -2
Terre	Puissance : 2 fois plus de dés Affliction : Bourbe / Efficacité : Montée	Puissance : -2 Poids : +2
Foudre	Critiques : +5% Puissance : +1 Affliction : Paralysie / Efficacité : Dragon	Précision : -10% Poids : +1
Eau	Précision : +15% Poids : -2 Affliction : Siphon / Efficacité : Blindée	Puissance : -2
Radiant	Puissance : +1 par palier (+1 / +2 / +3) Affliction : Châtiment / Efficacité : Monstre	Poids : +1 Précision : -5%
Obscur	Poids : -1 par palier (-1 / -2 / -3) Critiques : +5% Précision : +10% Affliction : Ténèbres / Efficacité : Construction	Portée : -1 Puissance : -1
Ruine	Critiques : +10% Puissance : +4 Affliction : +1% par palier (+1% / +2% / +3%) Affliction : Annihilation	Poids : +3 Précision : -20%

Les armes peuvent avoir des noms différents en fonction de l'élément de l'arme ainsi que sa puissance. Le joueur est libre d'appeler l'arme magique comme il l'entend, du moment que ça fait sens et que le MJ le permet. Si vous n'avez pas d'idées pour nommer vos armes magiques, vous pouvez prendre inspiration sur les noms des tomes de l'élément de votre arme magique (Exemples pour une arme magique d'élément Foudre : Épée Foudre, Épée Orage, Épée Tonnerre, Épée Tincelle, etc.)

Les différents paliers d'armes magiques pour chaque type d'armes sont indiqués ci-dessous :

2.1.1 - Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Épée Magique 1	I-4	8	1d6+2	60	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Épée Magique 2	I-4	10	1d8+4	50	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Épée Magique 3	I-4	12	1d12+6	45	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD

2.1.2 - Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Lance Magique 1	I-4	8	2d4+2	50	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD
Lance Magique 2	I-4	11	2d6+4	40	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD
Lance Magique 3	I-4	14	2d8+6	35	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD

2.1.3 - Angle

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Hache Magique 1	I-4	9	1d8+4	45	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Hache Magique 2	I-4	12	1d12+5	35	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Hache Magique 3	I-4	15	1d20+6 (max 22)	30	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD

[Arme magique] : Au corps à corps (Portée I, ou I-2 pour les armes de Hast), l'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). À distance, les dégâts sont forcément magiques. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP, PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie « Modulaire », et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

2.1.4 - Arc

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arc Magique 1	2-4	6	1d4+3	55	5	6	2000	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD
Arc Magique 2	2-4	8	1d6+5	45	5	12	3500	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD
Arc Magique 3	2-4	10	1d10+7	40	5	18	5000	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD

[Arc magique] : Dégâts calculés avec la MAG. Ne nécessite pas l'objet Flèche/Carreau pour fonctionner. Les huiles et les aiguiseurs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.

2.1.5 - Arbalète

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arbalète Magique 1	1-5	15	4d6+10 (max 30)	50	5	2	2000	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD
Arbalète Magique 2	1-5	17	5d6+12 (max 40)	50	5	4	3500	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD
Arbalète Magique 3	1-5	19	7d6+14 (max 50)	50	5	6	5000	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD

[Arbalète magique] : Ne prend pas en compte la caractéristique de MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Ne nécessite pas l'objet Flèche/Carreau pour fonctionner. Les huiles et les aiguiseurs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.

2.1.6 - Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Dague Magique 1	I-4	5	Id4+2	65	5	4	2000	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD
Dague Magique 2	I-4	7	Id6+4	55	5	8	3500	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD
Dague Magique 3	I-4	9	Id8+6	50	5	12	5000	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD

[Dague magique] : L'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). Si l'unité effectue une attaque physique à distance, elle lance son arme. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie « Modulaire », et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

2.1.7 - Art

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art de l'âme 1	I-4	5	Id4+3	65	3	5	2000	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/ MOD
Art de l'âme 2	I-4	7	Id6+5	55	3	10	3500	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/ MOD
Art de l'âme 3	I-4	9	Id8+7	50	3	15	5000	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/ MOD

[Art magique] : L'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie « Modulaire », et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

2.2 - Magie de Soutien & Catalyseurs

Refonte de : Bâtons de Support

Nouvel objet :

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Catalyseur	-	Permet à l'unité de lancer des sorts de soutien. Peut être attaché sur une arme. Le catalyseur ne prend pas de place dans l'inventaire et permet à l'unité d'accéder au Registre des sorts du Catalyseur.	500

Registre des sorts du Catalyseur - Permet à l'unité de stocker les sorts de soutien qu'elle a appris dans son catalyseur.

Un catalyseur peut stocker un nombre illimité de sort de soutien, mais seulement 3 sorts de soutien peuvent être équipés au maximum lors d'un combat. Ces sorts peuvent être changés librement avant un combat, mais pendant un combat, l'unité doit utiliser l'action Lien pour changer les sorts qu'elle équipe.

Ajout de Soin faible, Soin fort, Remède faible, Remède fort.

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Soin faible	0-3	2	1	95	Restaure (MAG/2)+1d4+2 PV à l'allié visé.	200
Soin	0-3	3	1	90	Restaure (MAG/2)+1d6+4 PV à l'allié visé.	500
Soin fort	0-3	4	2	85	Restaure (MAG/2)+1d8+8 PV à l'allié visé.	1000
Cure	0-3	5	2	80	Restaure (MAG/2)+1d10+10 PV à l'allié visé.	2000
Restitution	0-3	6	3	75	Restaure (MAG/2)+1d20+15 PV à l'allié visé.	4000
Remède faible	1-7	4	2	85	Restaure (MAG/2)+1d4+2 PV à l'allié visé.	1000
Remède	1-7	5	2	80	Restaure (MAG/2)+1d6+4 PV à l'allié visé.	2000
Remède fort	1-7	6	2	75	Restaure (MAG/2)+1d8+8 PV à l'allié visé.	3000
Halo	0	8	5	90	Restaure (MAG/2)+1d10+10 PV à tous les alliés dans une zone de 6 cases de rayon.	5000

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Restaure	0-3	4	2	85	Purge les afflications des alliés dans une zone de 1 case de rayon.	500
Bouclier	1-3	4	2	80	Confère 5 points supplémentaires à la RES de l'allié ciblé pendant 3 tours.	1500
Guérisseur	1-7	3	1	100	Restaure l'entièreté des PV de l'allié visé et lui rend tous ses JT manquants.	-
Bâton divin	0	2	1	100	Restaure l'entièreté des PV de tous les alliés et purge leurs afflications.	-

Suppression de Secours.

Piège a été renommé en Attraction.

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Illumine	0-6	4	1	90	Illumine un périmètre de 6 cases de rayon pendant 3 tours.	500
Déverrouille	1-7	4	1	85	Ouvre une porte dans la portée de l'effet.	500
Barrage	1-8	5	2	85	invoque un amas dont le matériau et la forme sont décidés par l'unité, sur une case à portée, la rendant infranchissable jusqu'au prochain tour de l'unité. L'amas peut cependant être brisé et possède 1 PV.	500
Téléportation	0	7	2	90	Téléporte l'unité sur une case distante non occupée, dans une portée de 7 cases.	1000
Transfert	1	10	3	80	Téléporte une unité adjacente sur une case distante non occupée, dans une portée de 7 cases. [Téléportation d'unité ennemie]	2000
Attraction	1-8	8	3	80	Téléporte une unité distante sur une case adjacente. [Téléportation d'unité ennemie]	2500

[Téléportation d'unité ennemie] : Si l'unité ciblée est une unité non consentante, elle doit réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est la suivante :

(Résultat obtenue au jet de précision du sort de soutien de l'unité qui a lancé le sort) - (MAG de l'unité qui a lancé le sort)

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Embrase	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Brûlure à la cible.	1000
Ingnifie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Explosion à la cible.	1000
Embrume	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Brume à la cible.	1000
Gèle	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Gel à la cible.	1000
Embourbe	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Bourbe à la cible.	1000
Empoisonne	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Poison à la cible.	1000
Paralyse	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Paralysie à la cible.	1000
Silencie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Silence à la cible.	1000
Siphonne	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Siphon à la cible.	1000
Nettoie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Bulle à la cible.	1000
Châtie	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Châtiment à la cible.	1500
Étourdit	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Confusion à la cible.	1500
Terni	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Ténèbres à la cible.	1500
Endort	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Sommeil à la cible.	1500
Anéanti	1-7	8	5	50	Inflige l'affliction Annihilation à la cible.	3000
Arrête	1-7	8	5	50	Inflige l'affliction Arrêt à la cible.	3000

2.3 - Origines - Therian

Changement de forme : retiré de la définition de toutes les sous origines et ajouté à la description des Therians en général.

Changement de forme. Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme afin de vous conférer de nombreux avantages (détaillés dans la description des sous origines). Lorsque vous êtes transformé, vous perdez la possibilité de changer d'arme de votre inventaire, mais vous pouvez utiliser l'arme que vous avez équipé avant de vous transformer, ainsi que les coups que la sous origine met à votre disposition (si la sous origine dispose de coups). Cette transformation dure 2 tours et a un temps de recharge de 2 tours.

2.3.1 - Chat

Âge. Les therians chats atteignent l'âge adulte vers leurs 16 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 120 ans.

Taille. Les therians chats mesurent en moyenne 1m70. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

[Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine. HAB+2, AGI+2.](#)

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Chat. Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Chat) et Griffes (Chat), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Agilité du Chat. HAB x 2 / AGI x 1.5 / MOV+2 / CON x 1.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Chat)	I	I	1d8 + FOR/3	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Chat)	I	I	1d6 + FOR/5	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

2.3.2 - Tigre

Âge. Les therians tigres atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 150 ans.

Taille. Les therians tigres mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Tigre. Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Tigre) et Griffes (Tigre), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Force du Tigre. PV x 1.5 / FOR x 2 / DEF x 1.5 / CON x 2

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Tigre)	I	I	1d8 + FOR/2	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Griffes (Tigre)	I	I	1d6 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

2.3.3 - Lion

Âge. Les therians lions atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 180 ans.

Taille. Les therians lions mesurent en moyenne 2m10. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Lion. Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Lion) et Griffes (Lion), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Robustesse du Lion. $PV \times 2 / FOR \times 1.5 / DEF \times 1.5 / CON \times 2$

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Lion)	I	I	2d6 + FOR/3	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Lion)	I	I	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

2.3.4 - Loup

Âge. Les therians loups atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 130 ans.

Taille. Les therians loups mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

[Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine. FOR+1, HAB+1, AGI+2.](#)

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Loup. Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Loup) et Griffes (Loup), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Tactiques du Loup. $FOR \times 1.5 / HAB \times 1.5 / AGI \times 2 / CON \times 1.5$

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Loup)	I	I	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Loup)	I	I	1d6 + FOR/6	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA

2.3.5 - Faucon

Âge. Les therians faucons atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 150 ans.
Taille. Les therians faucons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Faucon. Vous avez accès aux coups uniques Bec (Faucon) et Serres (Faucon), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Présence du Faucon. PV x 1.5 / FOR x 1.5 / AGI x 2 / CON x 2

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Bec (Faucon)	I	I	1d10 + FOR/3	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Faucon)	I	I	1d8 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER

2.3.6 - Corbeau

Âge. Les therians corbeaux atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 120 ans.

Taille. Les therians corbeaux mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Corbeau. Vous avez accès aux coups uniques Bec (Corbeau) et Serres (Corbeau), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau I de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Ruse du Corbeau. AGI x 2 / CHA x 2 / CON x 1.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Bec (Corbeau)	I	I	1d8 + FOR/4	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Corbeau)	I	I	1d6 + FOR/6	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER

2.3.7 - Héron

Âge. Les therians hérons atteignent l'âge adulte vers leurs 17 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 180 ans.

Taille. Les therians hérons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la longueur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Effet passif - Céleste. Les alliés adjacent au Therian Héron récupèrent MAG PV au début de leur tour (la caractéristique de MAG est celle du Therian Héron, pas celles des alliés).
- Grâce du Héron. AGI x 1.5 / CHA x 3

2.3.8 - Dragon

Âge. Les therians hérons atteignent l'âge adulte vers leurs 30 ans, et peuvent vivre jusqu'aux alentours de 1000 ans.

Taille. Les therians hérons mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain). Lors de leur transformation, ils conservent cette taille dans le sens de la hauteur.

Changement de forme. (Confère trait « Changement de forme » des therians) Changer de forme vous confère les avantages suivants :

- Coup - Dragon. Vous avez accès aux coups uniques Crocs (Dragon), Griffes (Dragon), Queue (Dragon) et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans la section Armes (si vous n'aviez pas la maîtrise des armes de coup, vous en gagnez la maîtrise au niveau 1 de maîtrise, ne pouvant être augmenté).
- Souffle élémentaire. Votre Souffle inflige des dégâts élémentaires dont l'élément est défini par votre Lignée Draconique.
- Puissance du Dragon. MAG x 2 / DEF x 1.5 / RES x 1.5 / MOV-1 / CON x 2.5

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Crocs (Dragon)	1	1	1d10 + FOR/5	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Griffes (Dragon)	1	1	1d6 + FOR/5	70	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Queue (Dragon)	1	1-2	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10 + MAG/3	50	0	-	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi (10%)	MOD

3 - Ajout

3.1 - Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ

On ajoute les tableaux de statistiques [pour chaque classe \(avancée et suprême inclus\)](#) dans le GMJ.
Cet ajout permet de simplifier le processus de création de monstres / unités ennemies en général pour le MJ.

3.1.1 - Classes de base

Combattant

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	6	3	2	1	3	3	4	4	1	5	1
Taux de croissance	50	25	5	10	3	20	10	2	5	-	-	-

Myrmidon

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	5	1	3	2	6	4	5	3	2	10	1
Taux de croissance	25	20	5	15	5	30	10	15	3	-	-	-

Garde

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	7	2	10	0	2	1	2	5	0	0	0
Taux de croissance	35	20	7	30	1	20	7	5	7	-	-	-

Éclaireur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	5	2	1	3	5	6	6	2	3	10	1
Taux de croissance	25	20	15	5	10	25	15	10	3	-	-	-

Mage

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	2	7	0	8	6	2	5	1	2	5	0
Taux de croissance	20	4	25	1	30	25	5	15	3	-	-	-

Clerc

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	16	3	6	2	6	4	0	8	1	1	5	0
Taux de croissance	20	10	25	5	20	24	1	20	3	-	-	-

Roublard

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	5	0	2	2	5	8	5	2	4	10	1
Taux de croissance	20	15	5	5	5	25	30	20	3	-	-	-

Troubadour

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	16	4	5	2	3	2	5	8	2	2	10	2
Taux de croissance	20	15	20	5	10	20	20	15	3	-	-	-

3.1.2 - Classes avancées

Apothicaire

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	4	6	2	4	6	5	7	4	3	10	1
Taux de croissance	20	10	20	5	10	30	20	20	5	-	-	-

Barbare

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	27	7	3	2	2	3	4	4	6	2	10	1
Taux de croissance	55	25	5	10	3	20	10	7	10	-	-	-

Bretteur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	6	1	3	2	7	6	6	5	6	25	1
Taux de croissance	25	20	5	15	5	35	15	15	5	-	-	-

Chasseur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	6	3	1	4	6	7	6	4	5	15	2
Taux de croissance	25	20	15	5	10	30	20	10	5	-	-	-

Danseur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	4	6	2	3	3	7	9	3	6	15	2
Taux de croissance	20	15	20	5	10	20	25	20	5	-	-	-

Druide

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	2	5	3	11	4	2	5	4	2	15	1
Taux de croissance	30	5	20	5	30	20	5	20	10	-	-	-

Évêque

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	3	7	2	8	6	0	8	3	1	10	1
Taux de croissance	20	10	25	5	30	24	1	20	5	-	-	-

Épéiste

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	6	1	4	1	8	5	5	5	5	15	1
Taux de croissance	30	20	5	20	5	35	10	10	8	-	-	-

Hallebardier

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	6	1	5	1	7	4	5	5	4	10	1
Taux de croissance	30	20	5	25	5	30	10	10	8	-	-	-

Héros

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	7	1	7	2	4	5	4	6	3	10	1
Taux de croissance	30	20	5	30	5	20	15	10	8	-	-	-

Moine

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	6	6	3	3	4	9	3	4	6	20	2
Taux de croissance	25	20	20	5	5	25	25	10	5	-	-	-

Paladin

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	4	5	7	8	3	1	4	6	1	5	0
Taux de croissance	30	10	15	20	25	20	5	10	10	-	-	-

Protecteur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	8	2	12	0	3	1	3	7	0	5	0
Taux de croissance	40	25	7	35	1	10	7	10	10	-	-	-

Rônin

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	7	3	6	3	7	2	3	5	2	10	1
Taux de croissance	30	30	5	15	10	30	5	10	8	-	-	-

Sage

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	2	8	0	9	7	3	6	3	3	10	1
Taux de croissance	20	5	30	5	30	25	5	15	5	-	-	-

Spadassin

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	8	0	4	1	6	8	4	5	5	20	1
Taux de croissance	25	25	5	10	5	25	25	15	5	-	-	-

Tireur d'élite

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	7	6	2	2	8	5	4	4	4	15	1
Taux de croissance	25	30	15	5	5	35	10	10	5	-	-	-

Voleur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	6	0	2	2	7	9	6	4	6	20	2
Taux de croissance	20	15	5	5	5	30	30	25	5	-	-	-

3.1.3 - Classes suprêmes

Alchimiste

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	4	7	2	5	8	5	8	6	4	15	1
Taux de croissance	20	10	25	5	10	30	20	25	5	-	-	-

Archidruide

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	2	7	3	12	4	2	6	6	3	20	2
Taux de croissance	30	5	25	5	35	20	5	20	10	-	-	-

Archimage

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	2	10	0	10	8	4	6	5	4	15	1
Taux de croissance	20	5	35	5	30	30	5	15	5	-	-	-

Assassin

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	10	0	4	1	7	10	4	7	8	35	2
Taux de croissance	25	30	5	10	5	25	30	15	5	-	-	-

Berserker

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	32	9	3	2	2	3	4	5	8	3	15	1
Taux de croissance	60	30	5	10	3	20	10	7	10	-	-	-

Chevalier radiant

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	5	7	8	9	3	1	4	8	2	5	1
Taux de croissance	30	10	20	20	30	20	5	10	10	-	-	-

Escrimeur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	8	1	3	2	9	7	6	6	10	40	1
Taux de croissance	25	20	5	15	5	35	20	20	7	-	-	-

Escroc

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	7	0	2	2	7	11	8	6	9	35	2
Taux de croissance	20	15	5	5	5	30	35	30	5	-	-	-

Étoile

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	5	7	3	4	3	8	9	5	8	35	2
Taux de croissance	20	15	25	5	10	20	30	20	5	-	-	-

Moine supérieur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	8	8	3	3	4	10	3	6	8	35	2
Taux de croissance	25	25	25	5	5	25	25	10	5	-	-	-

Rédempteur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	26	9	1	9	2	4	5	4	8	5	20	1
Taux de croissance	35	25	5	30	5	20	15	10	8	-	-	-

Rempart

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	27	10	2	14	0	3	1	3	9	1	5	1
Taux de croissance	40	30	7	40	1	10	7	10	10	-	-	-

Saint

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	3	9	2	10	7	0	8	5	2	15	1
Taux de croissance	20	10	30	5	35	24	1	20	5	-	-	-

Samourai

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	25	9	3	7	3	8	2	3	7	3	30	1
Taux de croissance	30	35	5	15	10	35	5	10	8	-	-	-

Sentinelle

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	26	8	1	7	1	8	4	5	7	6	25	1
Taux de croissance	30	25	5	30	5	30	10	10	8	-	-	-

Tirailleur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	9	8	2	2	9	5	4	6	5	20	1
Taux de croissance	25	30	15	5	5	45	10	10	5	-	-	-

Traqueur

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	7	4	1	4	7	8	6	6	7	25	2
Taux de croissance	25	20	15	5	10	30	25	15	5	-	-	-

3.2 - Techniques

3.2.1 - Glossaire

On ajoute un glossaire, afin de répertorier les effets entre crochets (« [Comme ça] »), pour simplifier la mise en form du GTO.

[Concentration] Maintenir l'effet de cette technique nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de cette technique, l'unité gagne l'état Concentration.

[Posture] L'unité entre dans une posture. Tant que l'unité peut maintenir la posture et qu'elle ne choisit pas d'y mettre un terme, elle continue de bénéficier des avantages (et des inconvénients) procurés par la posture. Une unité peut maintenir plusieurs postures à la fois, si les conditions le lui permet.

3.2.2 - Nouvelles Techniques

On ajoute quelques techniques ordinaires qui influent sur les caractéristiques des alliés ou des ennemis.

Ces techniques sont :

- Ralliement FOR / Ralliement MAG / Ralliement DEF / Ralliement RES / Ralliement HAB / Ralliement AGI / Ralliement CHA / Sceau HAB / Sceau AGI / Sceau CHA
- Pillonage / Battage
- Intervention divine / Miracle

On en profite pour équilibrer et renommer des techniques similaires.

Ces techniques sont :

- Sceau FOR / Sceau MAG / Sceau DEF / Sceau RES / Ralliement spectral (Anciennement Ralliement) / Sceau fantôme (anciennement Présence imposante)

Toutes ces techniques sont détaillées dans la section suivante (la section « Équilibrage »).

4 - Équilibrage

4.1 - Armes physiques

On rééquilibre les armes physiques, afin de leur donner plus de personnalité et de les mettre au même niveau que les récents changements sur les tomes.

4.1.1 - Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Épée Cuivre	I	2	1d4	75	5	200	-	TRA
Épée Bronze	I	3	1d6+1	70	5	500	-	TRA
Épée Fer	I	5	1d8+2	65	5	1000	-	TRA
Épée Acier	I	8	1d10+3	60	5	2000	-	TRA
Épée Argent	I	11	1d12+5	60	5	4000	-	TRA
Rapier	I	5	1d6+2	60	10	2500	Efficacité : Blindée et Montée.	PER
Estoc	I	12	1d10+5	50	5	3000	Efficacité : Blindée.	PER
Fer léthal	I	8	1d8+3	45	20	3000	-	TRA
Épée Vigueur	I	12	1d6+2	50	0	8000	[Vigueur]	TRA
Épée Bénie	I	6	1d6+4	70	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

4.1.2 - Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Lance Cuivre	1-2	4	1d4+2	65	5	200	-	PER
Lance Bronze	1-2	6	1d6+3	60	5	500	-	PER
Lance Fer	1-2	8	1d8+4	55	5	1000	-	PER
Lance Acier	1-2	10	1d10+5	50	5	2000	-	PER
Lance Argent	1-2	12	2d6+7	50	5	4000	-	PER
Hallebarde	1-2	12	2d4+5	45	5	2500	Efficacité : Montée.	TRA/ PER
Lance létale	1-2	10	1d8+4	40	20	3000	-	PER
Javelot	1-6	9	1d8+2	50	5	200	[Arme de lancé - Hast] [Multiples exemplaires - 5]	PER
Épieu	1-6	13	1d12+4	40	5	500	[Arme de lancé - Hast] [Multiples exemplaires - 3]	PER
Lance Vigueur	1-2	14	1d8+2	40	0	8000	[Vigueur]	PER
Lance Bénie	1-2	8	1d6+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER

[Arme de lancé - Hast] : À 3 de portée ou plus, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

4.1.3 - Angle

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Hache Cuivre	I	6	Id6+2	65	5	200	-	TRA
Hache Bronze	I	8	Id8+3	60	5	500	-	TRA
Hache Fer	I	10	Id10+4	55	5	1000	-	TRA
Hache Acier	I	12	Id12+5	50	5	2000	-	TRA
Hache Argent	I	15	Id20+6 (max 22)	50	5	4000	-	TRA
Marteau	I	15	Id10+4	45	5	2500	Efficacité : Blindée.	IMP
Labrys	I	14	Id12+4	40	5	2500	Efficacité : Dragon.	TRA
Hache létale	I	12	Id10+5	40	20	3000	-	TRA
Hachette	I-4	12	Id10+2	45	5	200	[Arme de lancé - Angle] [Multiples exemplaires - 5]	TRA
Tomahawk	I-4	16	Id20+4 (max 18)	35	5	500	[Arme de lancé - Angle] [Multiples exemplaires - 3]	TRA
Hache Vigueur	I	16	Id10+2	40	0	8000	[Vigueur]	TRA
Hache Bénie	I	10	Id8+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA

[Arme de lancé - Angle] : À 2 de portée ou plus, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

4.1.4 - Arc

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arc Cuivre	2-4	3	1d4	70	5	200	-	PER
Arc Bronze	2-4	4	1d4+2	65	5	500	-	PER
Arc Fer	2-4	6	1d6+3	60	5	1000	-	PER
Arc Acier	2-4	8	1d8+4	55	5	2000	-	PER
Arc Argent	2-4	10	1d10+6	55	5	4000	-	PER
Arc lourd	2-4	18	1d20+6 (max 22)	40	10	2500	-	PER
Arc long	2-6	7	1d8+2	45	5	2000	-	PER
Arc létal	2-4	8	1d6+4	40	20	3000	-	PER
Arc Vigueur	2-4	12	1d4+3	45	0	8000	[Vigueur]	PER
Arc Béni	2-4	6	1d4+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER
Arc Maître	1-4	6	1d10+5	25	10	-	-	PER

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

4.1.5 - Arbalètes

Type d'arme : Arc.

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arbalète Cuivre	1-6	12	3d6+6 (max 20)	60	5	1000	[Arbalète]	PER
Arbalète Bronze	1-6	14	4d6+8 (max 27)	60	5	2000	[Arbalète]	PER
Arbalète Fer	1-6	16	5d6+10 (max 34)	60	5	3000	[Arbalète]	PER
Arbalète Acier	1-6	18	6d6+12 (max 41)	60	5	4000	[Arbalète]	PER
Arbalète Argent	1-6	20	7d6+14 (max 50)	60	5	6000	[Arbalète]	PER
Arbalète létale	1-6	18	5d6+12 (max 36)	60	20	6000	[Arbalète]	PER

[Arbalète] : Ne prend pas en compte la caractéristique de FOR dans le calcul des dégâts.

4.1.6 - Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Dague Cuivre	1-4	1	1d4-1	80	5	100	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Bronze	1-4	2	1d4+1	75	5	200	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Fer	1-4	4	1d4+3	70	5	400	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Acier	1-4	6	1d6+4	65	5	800	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Argent	1-4	8	1d8+5	65	5	1500	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Kard	1	4	1d6+4	65	10	2500	Efficacité : Blindée.	TRA/ PER
Dague létale	1-4	6	1d4+3	55	20	2000	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 3]	TRA/ PER
Baselarde	1-4	10	1d10+4	45	30	2000	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 3]	TRA/ PER
Dague Bénie	1-4	4	1d4+4	80	10	5000	Efficacité : Monstre. [Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER

[Arme de lancé - Dague] : À 2 de portée ou plus, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

4.1.7 - Art

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art du corps Argent	1	8	1d8+6	60	5	4000	[Attaque physique]	IMP

[Attaque physique] : Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.

4.2 - Tomes

Ces changements sont plus concis car il n'y a que des améliorations de la précision des tomes.
Il y a cependant des changements plus conséquents pour les tomes de siège (comme Météorite par exemple), qui sont développés plus bas.

Amélioration de la Précision	Tomes concernés
+5	<p>Flamme, Boule de feu, Inferno, Embrasement, Brasier, Feu d'enfer, Colonne ardente, Fournaise, Cymbeline, Cendres, Crépitement, Détonation, Explosion, Feux d'artifice, Ragnarok</p> <p>Vent, Bourrasque, Tempête, Ouragan, Vent d'acier, Rafale, Tornade, Froid, Neige, Vent glacé, Blizzard, Avalanche, Cryogénie, Fimbulvetr</p> <p>Trépignement, Ampleur, Tremblement, Secousse, Mirage, Brise roc, Faille, Liquéfaction, Abîme, Feuillage, Racines, Lianes, Ronces, Spores, Engrais, Yggdrasil</p> <p>Étincelle, Foudre, Éclair, Tonnerre, Décharge, Feu du ciel, Rayon, Tempête orageuse, Overdrive, Grésillement, Crissement, Dissonance, Échos, Brouhaha, Harmonie Doucereuse</p> <p>Jour, Lumière, Éclat, Soleil, Bûcher, Oeil-vif, Séraphin, Bénédiction, Migraine, Fièvre, Malaise, Céphalée, Pâmoison, Vertige, Panique, Contrôle mental</p> <p>Vampirisme, Griffes sombre, Diable, Fantôme, Spectre, Revenant, Malédiction, Danse Macabre</p> <p>Rancoeur, Colère, Rage, Frénésie, Furie, Abattage, Cataclysme</p>
+10	<p>Bolganone, Déflagration</p> <p>Eol, Mur de vent, Tintamarre, Glaciation</p> <p>Séisme, Épines, Thoron, Grincement</p> <p>Rosée, Flux, Courant, Torrent, Fontaine de vie, Vague fer, Onde, Typhon, Récif, Bulle, Bulleclier, Bulles du dragon</p> <p>Aura, Thani</p> <p>Nuit, Pourriture, Noirceur, Lune, Contamination, Haine, Hommage</p> <p>Ravage, Nova</p>
+15	<p>Déluge</p> <p>Eclipse</p>

4.2.1 - Tomes de siège

Malgré leur apparente portée élevée, ces tomes n'avaient aucun impact sur le terrain. L'effet qui réduisait les dégâts qu'ils infligeaient les pénalisaient beaucoup trop, et leur portée était au final pas si avantageuse. Les changements effectués ici visent à régler ces problèmes, ainsi qu'à adresser la notion du coup critique à ~10 cases de distance : infliger le double de dégâts à une distance si élevée pourrait être un problème (pour une arme/tome de base, sans technique ou enchantement impliqué), on modifie alors leur relation avec les critiques afin de leur donner plus de personnalité, d'impact, et de saveur. (En soit, on reprend l'idée de leur ancien effet de réduction de dégâts, et on le met dans une réduction de la puissance et le changement sur les critiques).

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Météorite	3-10	14	1d4+2	40	3	8	3000	[Tome de siège]	FEU
Cyclone	3-12	12	1d4-1	45	5	5	3000	[Tome de siège]	VEN
Rift	3-10	17	2d6	35	5	5	3000	[Tome de siège]	TER
Fulguration	3-10	15	1d4+3	30	10	5	3000	[Tome de siège]	FOU
Geyser	3-10	12	1d4+1	55	5	5	3000	[Tome de siège]	EAU
Purge	3-10	15	1d4+4	35	5	5	4000	[Tome de siège]	RAD
Contage	3-8	12	1d4+2	55	10	5	4000	[Tome de siège]	OBS
Ire	3-10	25	2d6+6	30	20	10	8000	[Tome de siège]	RUI

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

4.3 - Techniques ordinaires

Avec le changement effectué sur les JT, certaines techniques deviennent trop fortes. D'autre au contraire, déjà depuis la 1.0, sont extrêmement faibles. On en profite alors pour rééquilibrer toutes les techniques ordinaires (les techniques spéciales étant abordées dans la sections « Refonte des classes »).

4.3.1 - Techniques ordinaires des classes de base

Adaptabilité - Action Bonus - 3 JT - 10 PT

- Si l'unité reçoit une attaque physique avant son prochain tour : DEF+5 (RES+5 si attaque magique).
 - L'effet d'augmentation des défenses dure 3 tours.

Affûtage - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque réussit, l'arme devient aiguisée.
 - L'arme doit être une arme aiguisable.

Aléa - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- La caractéristique de CHA de l'unité se soustrait à sa précision mais s'ajoute à son taux de critiques.
 - La précision ne peut pas être inférieure aux chances de critiques. De plus, dans le cas où la précision est égal aux chances de critiques, les chances de critiques continuent tout de même d'augmenter avec la CHA.

Attaque menaçante - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible est effrayée par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.

Attaque téméraire - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Lors du jet d'attaque, l'unité effectue 2 lancers de précision et garde le meilleur résultat (le plus petit). Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Cependant, la prochaine attaque que se prend l'unité est aussi effectuée avec 2 jets d'attaques, en prenant le meilleur résultat parmi les 2.

Balayage - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 10 PT

- L'unité effectue une attaque qui touche en arc. Elle doit faire 3 jets d'attaque différents pour chacune des 3 cases de la zone d'effet.
 - Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.

Battage - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, l'unité ajoute le Poids de l'arme à sa Puissance.

Bravade - Action - 1+N JT - 10 PT

- Les ennemis dans une zone de 5 cases de rayon autour de l'unité la ciblent en priorité. L'effet s'estompe au prochain tour de l'unité ou si elle a été la cible de 1+N ennemi.s différent.s.
 - $N \leq 4$.

Broyeur - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche la cible et réalise un coup critique, la prochaine attaque ciblant la cible réussit automatiquement.
 - Effet non cumulable.

Empaleur - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche et réalise un coup critique : puissance de l'arme fois 2 (plus de dés à lancer).

Encouragement - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne 1d8+INF/2 EP.
 - C'est la caractéristique d'INF de l'unité dont il est question, pas celle de la cible.

Équité - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Tous les bonus liés aux terrains et aux armes sont annulés, pour l'unité et pour la cible, jusqu'au prochain tour de l'unité.

Fente - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- L'attaque de l'unité peut être effectuée à Portée+1.

Incursion - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche et que la cible subit l'effet d'une affliction, l'unité peut faire une nouvelle attaque contre la cible (avec nouveau jet d'attaque donc). Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Cette nouvelle attaque inflige 50% des dégâts infligés.
 - L'effet s'active aussi si l'affliction vient d'être infligée.

Intervention divine - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 10 PT

- La caractéristique de CHA de l'unité s'ajoute à sa Précision pour cette attaque.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

Manœuvre déloyale - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.

Manœuvre tactique - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, l'unité choisit un de ses alliés dans un rayon de 2 cases. Cet allié peut se déplacer instantanément jusqu'à 2 cases.

Matraquage - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, ajoute CON à la puissance de l'arme.

Protection divine - Action Bonus (Attaquer / Utiliser un sort de soutien) - 3 JT - 10 PT

- Neutralise les dégâts d'efficacité contre l'unité pendant 2 tours. De plus, l'unité purge les afflictions qu'elle subit, et ne peut pas en subir d'autres pendant 2 tours.

Rétribution - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Le jet d'attaque gagne +10% de chances de critiques. Si l'attaque touche, l'attaque portée gagne +2 dégâts bruts.
 - Technique utilisable seulement si la dernière attaque a échoué.

Sacrifice - Action - 0 JT - 5 PT

- L'unité guérit les altérations d'état et purge les afflications d'un allié adjacent. De plus, l'unité restaure les PV de cet allié au prix de ses propres PV. Le soin est égal au nombre de PV manquants de l'allié ciblé.
 - Dans le cas où l'unité n'ai pas assez de PV, ce soin est égal au nombre de PV actuel de l'unité moins 1.

Smash - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- L'attaque de l'unité a les mêmes propriétés que l'action Bousculade, mais repousse la cible d'au minimum de 1 case.
 - Elle doit ainsi faire les jets de caractéristique requis par Bousculade.

4.3.2 - Techniques ordinaires des classes avancées

Appulse - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- L'unité attaque 2 fois de suite.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

Attaque sauvage - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche et que le résultat du jet d'attaque est inférieur à la précision totale divisée par 2, double les dégâts infligés.

Aura apaisante - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- Soigne les alliés adjacents de 10 PV à la fin du tour de l'unité.
 - Effet cumulable.

Charme - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible perd 20 points d'esquive jusqu'au prochain tour de l'unité.

Chausse-trape - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- L'unité choisi 3 cases dans un rayon de 3 cases autour d'elle et y place des chausse-trapes. Lorsqu'une unité (alliée ou ennemie, l'unité inclus) passe sur une de ces cases, elle perd (10% de ses PV max) PV.

Clonage - Action Bonus - 4 JT - 10 PT

- L'unité crée un Clone qui a les mêmes caractéristiques que les siennes (sauf ses PV qui sont à 1). Il réside à sa place, et l'unité se déplace sur une case adjacente. Tant que le clone est en vie, l'unité est invisible.
 - Le clone connaît la technique Bravade, et l'utilise à sa création et à la fin de chacun des tours de l'unité.

Conjonction - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- L'unité attaque 2 fois de suite.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - La deuxième attaque inflige 50% des dégâts infligés.

Contre - Action - 2 JT - 10 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture de contre. Cette posture lui permet de contre attaquer après chaque attaque dirigée vers l'unité, tant que ces attaques sont effectuées dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas contre attaquer si un ennemi l'a attaqué par derrière).
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1JT par tour. [Concentration]

Coup fatal - Action Bonus (Attaquer) - 6 JT - 10 PT

- Si elle touche, la prochaine attaque qu'inflige l'unité est un coup critique de manière garantie.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

Désarmement - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche et que le résultat du jet d'attaque est inférieur à la précision totale divisée par 2, désarme l'unité ennemie.

Discours revigorant - Action - 4 JT - 10 PT

- Tous les alliés dans une zone de 5 cases de rayon autour de l'unité gagnent un nombre d'EP égal à : (Niveau de l'unité + sa caractéristique d'ELO)/3.

Double utilisation - Action Bonus (Utiliser un objet sur soi / sur une cible adjacente) - 2 JT - 5 PT

- L'unité peut utiliser deux objets en prenant l'action Utiliser un objet sur soi ou Utiliser un objet sur une cible adjacente.

Effroi - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible voit sa précision divisée par 2 et ses chances de critiques réduites à 0. jusqu'à la fin de son prochain tour.

Expert de la charge - Action Bonus (Ruée) - 2 JT - 10 PT

- L'action Ruée est comptée comme une action bonus.

Formation tortue - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- [Posture] Tant que l'unité reste concentrée, annule les dégâts de la première attaque à distance reçue par l'unité entre chacun de ses tours.
 - MOV-2 (Min 1) tant que la posture est active. [Concentration]

Frappe étourdissante - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible est étourdie jusqu'au prochain tour de l'unité.

Frappe préventive - Réaction - 2 JT - 10 PT

- L'unité effectue une attaque contre l'adversaire qui l'a ciblée, avant que ce dernier ne touche son attaque. Il faut que l'adversaire soit dans le champ de vision de l'unité (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas faire de frappe préventive si elle ne perçoit pas l'attaque qui la cible).
 - Cette technique doit être effectuée avant que l'adversaire ne touche son attaque.

Galvaniser - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- Si l'unité n'a pas encore utilisé l'action Se déplacer, elle peut le faire après avoir effectué son action.

Garde enchaînée - Action Rapide - 0 JT - 10 PT

- Tant que l'unité est à son maximum de PV, elle bloque les attaques visant ses alliés adjacents.
 - Si une attaque est parée de la sorte, l'unité perd 15% de ses PV.

L'union fait la force - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- La cible de l'objet partage 100% des effets de certains objets avec ses alliés adjacents. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, Boisson énergétique, Poudre de téléportation, les Huiles et les Toniques.

Lunaire - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- L'unité ignore 50% de la DEF et de la RES de la cible.

Lutteur - Action Bonus (Attaquer) - 0 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche et que le résultat du jet d'attaque est inférieur à la précision totale divisée par 2, l'unité et sa cible sont toutes les deux entravées jusqu'à ce que l'une des deux soit déstabilisée, neutralisée ou inconsciente.

Parade [Posture] - Action - 2 JT - 10 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture de parade. Cette posture lui permet d'annuler les dégâts de chaque attaque dirigée vers l'unité, tant que ces attaques sont effectuées dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas parer si un ennemi l'a attaqué par derrière).
 - ▶ Maintenir cette posture demande de consommer 1JT par tour. [Concentration]

Parade [Unique] - Réaction - 1 JT - 10 PT

- L'unité annule les dégâts de la prochaine attaque dirigée vers elle, tant que cette attaque est effectuée dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas parer si un ennemi l'a attaqué par derrière).
 - ▶ Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'adversaire en effectue plusieurs.

Pilonnage - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, ajoute Poids + CON à la puissance de l'arme.

Pourfendeur - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, la cible subit MOV/2 lors de son prochain tour.

Poursuite - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, l'unité peut poursuivre sa cible lors de son prochain tour (celui de la cible) si elle s'éloigne d'elle.
 - ▶ L'unité est limitée par son MOV.

Puissance - Action Bonus - 4 JT - 10 PT

- L'unité gagne 15% de chances de critiques pour ses 3 prochains tours.

Purification - Action Bonus - 3 JT - 10 PT

- Retire les effets de terrain supplémentaires sur la case de l'unité ainsi que celles dans un rayon de une case autour de l'unité.

Redirection - Action Bonus - 3 JT - 10 PT

- Jusqu'à son prochain tour, si une attaque cible l'unité, elle peut la rediriger sur un allié qui lui est adjacent.
 - Ne marche que pour une attaque.

Sceau arcanique - Action Bonus - 5 JT - 10 PT

- Un sceau arcanique protège l'unité. Il lui confère (Niveau + MAG)/3 EP.
 - Ces EP diminuent de 3 par tour.

Second souffle - Action Bonus (Attendre) - 4 JT - 10 PT

- L'unité regagne (Niveau+CON)/2 PV et gagne CON/2 EP

Sérénité - Action Rapide - 3 JT - 10 PT

- Purge les afflictions qui affectent l'unité. De plus, l'unité récupère 25% de ses PV.

Solaire - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- L'unité récupère 50% du montant de dégâts infligés avant le retrait de la DEF (ou RES) adverse.
 - Vol de vie : effet non cumulatif.

Solide sur les appuis - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture défensive. Cette posture lui permet de ne pas être affectée par l'état À terre et de ne pas pouvoir être repoussée.
 - Tant que l'unité maintient cette posture, son MOV est divisé par 2 (Min 1). [Concentration]

Vengeance - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 10 PT

- L'unité peut faire une attaque supplémentaire contre sa cible.
 - Cette attaque a son propre jet d'attaque.
 - Activable uniquement si la cible vient d'attaquer l'unité.

Vent arrière - Action Rapide - 4 JT - 10 PT

- MOV+2 pour les alliés dans un rayon de 2 cases autour de l'unité pour leur prochain tour.

Abri - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture défensive. L'unité choisit un allié qui lui est adjacent au début de chacun de ses tours tant qu'il maintient la posture. Cette posture lui permet de réduire les dégâts de la première attaque que l'allié qu'il cible se prend de sa DEF (ou RES pour attaque magique) + la PUI de son arme équipée.
 - Tant que l'unité maintient cette posture, elle ne peut pas utiliser l'action Attaquer. Cette posture ne peut pas être maintenue en même temps que la posture de la technique Soutien.

Soutien - Action Rapide - 2 JT - 10 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture offensive. L'unité choisit un allié à sa portée (c'est-à-dire à portée de son arme) au début de chacun de ses tours tant qu'il maintient la posture. Cette posture lui permet de faire un jet de dégâts sur la cible que son allié cible, à chaque fois que cet allié réussit un jet d'attaque contre elle.
 - Tant que l'unité maintient cette posture, elle ne peut pas utiliser l'action Attaquer. Cette posture ne peut pas être maintenue en même temps que la posture de la technique Abri.

Avancée - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- L'unité avance d'une case vers une cible qui est éloignée d'une case avant d'attaquer.
 - L'attaque sera donc portée au corps à corps.

Bascule - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 15 PT

- L'unité change de place avec l'ennemi après le combat.

Percée - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Après l'attaque, l'unité se déplace derrière la cible.
 - L'attaque doit être portée au corps à corps.

Retraite - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Après l'attaque, l'unité se déplace d'une case en arrière par rapport à la cible.

Traversée - Action Rapide - 1 JT - 5 PT

- L'unité se déplace du côté opposé de l'allié ciblé.

Anti Épée - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser une épée.

Anti Hast - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser une arme d'hast.

Anti Angle - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser une arme d'angle.

Anti Arc - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser un arc (ou une arbalète).

Anti Dague - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser une dague.

Anti Tome - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser un tome.

Anti Art - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Précision + 20 pour ce jet d'attaque et Esquive + 20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.
 - La cible doit utiliser un art (ou un coup).

Bénédictio élémentaire - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- Donne aux unités alliées (unité inclus si elle est dans la zone d'effet) dans une zone de 1 cases de rayon CHA_unité% de chances d'infliger une affliction [au choix parmi les afflictions des types élémentaires maîtrisés par l'unité \(types élémentaires secondaires inclus\)](#).
 - Portée (0-3)
 - C'est la CHA de l'unité utilisatrice de la technique dont il est question : tous les alliés gagnent ce pourcentage de chance (il ne dépend pas de leurs propres caractéristiques de CHA)

Ralliement FOR - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- FOR+4 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement MAG - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- MAG+4 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement DEF - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- DEF+4 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement RES - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- RES+4 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement HAB - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- HAB+5 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement AGI - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- AGI+5 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Ralliement CHA - Action Bonus - 1 JT - 10 PT

- CHA+10 pour tous les alliés (unité exclus) à 2 cases ou moins de l'unité jusqu'à la fin de leur prochain tour respectif.

Sceau FOR - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, FOR-4 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau MAG - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, MAG-4 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau DEF - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, DEF-4 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau RES - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, RES-4 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau HAB - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, HAB-5 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau AGI - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, AGI-5 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

Sceau CHA - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, CHA-10 pour la cible jusqu'à la fin de son prochain tour.

4.3.3 - Techniques ordinaires des classes suprêmes

Annulation - Action Bonus - 4 JT - 10 PT

- Annule les bonus que les unités ennemis ont tant qu'ils sont dans une zone de 3 cases de rayon dont l'unité est l'épicentre, et ce pendant 3 tours.

Couronne - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- L'unité ignore 50% de la RES de la cible et lui inflige un désavantage de -50 à sa précision pour son prochain tour.

Constellation - Action Bonus (Attaquer) - 5 JT - 15 PT

- L'unité attaque la cible 5 fois d'affilée. Les dégâts d'une attaque est de 50% des dégâts qu'elle aurait dû infliger.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

Courroux - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- Chaque attaque qui touche lors de l'utilisation de la prochaine action Attaquer est un coup critiques de manière garantie.
 - Les PV de l'unité doivent être inférieurs à 50% de ses PV max afin de pouvoir utiliser cette technique.

Égide - Action - 3 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture de garde. Tant que cette posture est active, l'unité ne subit aucun dégâts des attaques qui la cible, à condition que ces attaques ne soient pas des coups critiques.
 - [Concentration].
 - Tant que l'unité maintient cette posture, pour chaque attaque qu'elle subit, l'unité perd 1 JT.

Enchaînement - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- Si l'une des attaques que l'unité inflige élimine la cible, elle peut jouer un nouveau tour instantanément.
 - Rafrâichissement : effet non cumulatif.

Faisceau - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 15 PT

- L'unité ignore 50% de la RES de la cible et récupère 50% des dégâts infligés.
 - Vol de vie : effet non cumulatif.

Garde parfaite - Action Bonus - 1 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité adopte une posture de protection. L'unité protège ses alliés adjacents, leur donnant (15 + Puissance de son arme équipée) défense brute tant que la posture est maintenue.
 - Tant que l'unité maintient cette posture, elle ne peut pas utiliser l'action Attaquer. De plus, pour chaque attaque dont un des alliés adjacents à l'unité est la cible, l'unité perd 1 JT.

Héroïsme - **Action Bonus** - 3 JT - 15 PT

- L'unité ne subit que la moitié des dégâts reçus pendant 3 tours. Les attaques qui ciblent l'unité réussiront automatiquement.
 - Désactivable prématurément, les JT ne sont pas remboursés.

Marées - **Action Bonus (Attaquer)** - 5 JT - 15 PT

- L'unité inflige 2 attaques : la première permet de récupérer 50% des dégâts infligés, la seconde ignore 50% de la DEF et de la RES de la cible.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Vol de vie : effet non cumulatif.

Métabolisme - **Action Rapide** - 5 JT - 15 PT

- Pendant 5 tours, La récupération en JT de l'unité est augmentée de 1. De plus, toutes les sources de soin de PV et de PS sur cette unité sont doublés et l'unité devient immunisée à l'affliction Gel.
 - Si l'unité est évanouie, ses PS sont divisés par 2 jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée ou tuée.

Miracle - **Action Bonus** - 2 JT - 10 PT

- L'unité regagne des PV égaux à sa caractéristique de CHA.

Nihil - **Action Bonus** - 4 JT - 15 PT

- L'unité ne peut pas être ciblée par les techniques ennemies pendant 3 tours.

Pleine Lune - **Action Bonus (Attaquer)** - 6 JT - 15 PT

- L'unité ignore 100% de la DEF et de la RES de la cible.

Ralliement spectral - **Action Bonus** - 4 JT - 15 PT

- Les alliés adjacents gagnent +4 à toutes leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.

Sceau fantôme - **Action Bonus (Attaquer)** - 4 JT - 15 PT

- Si l'attaque touche, la cible voit ses caractéristiques de combat (PV exclus) diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.

Représailles - **Action Bonus (Attaquer)** - 4 JT - 15 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 50% des PV perdus par l'unité.

Zenith - **Action Bonus (Attaquer)** - 6 JT - 15 PT

- L'unité récupère 100% du montant de dégâts infligés avant le retrait de la DEF (ou RES) adverse.
 - Vol de vie : effet non cumulatif.

4.4 - Enchantements

4.4.1 - Niveaux de talisman

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Le prix d'un talisman est de 500E, ce qui donne accès à un talisman de niveau 1 (ou 2*).

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 niveaux, chaque niveau augmentant le nombre d'enchantements pouvant être équipés par l'unité. Ainsi, une unité ne peut pas équiper plus de 5 enchantements (en supposant qu'il ait un talisman de niveau 5). Si une unité achète plus d'enchantements qu'elle n'a d'emplacements disponibles, elle devra choisir quels enchantements elle choisit d'équiper.

De plus, le coût d'un talisman est cumulatif : les niveaux de talisman ont un coût réduit qui dépendent du niveau de talisman déjà acheté (Exemple : j'ai un talisman de niveau 3, le niveau 4 ne me coûte que 3000E et non 8000)

Les niveaux d'enchantements et le nombre d'emplacements qu'ils débloquent sont indiqués dans la table ci-dessous :

Niveau du talisman	Nombre d'emplacements disponibles	Prix (en E)
1	1	500
2	2	500*
3	3	5000
4	4	8000
5	5	12000

* Il est en effet recommandé de commencer avec 2 emplacements d'enchantements disponibles, afin de ne pas trop limiter la créativité des joueurs. Cependant, le MJ peut augmenter le coût du niveau 2 s'il le pense nécessaire (tout comme les autres niveaux par ailleurs).

4.4.2 - Enchantements

De même que pour les talismans, le coût d'un enchantement est cumulatif (Exemple : j'ai Points de Vie 1, Points de Vie 2 ne me coûte que 500E et non 1000)

4.4.2.1 - Caractéristiques & Bonus fixes

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Points de Vie 1	PV+5	500
Points de Vie 2	PV+7	1000
Points de Vie 3	PV+10	1500
Points de Vie 4	PV+12	2000
Points de Vie 5	PV+15	3000
Enveloppe palliative 1	EP+3	3000
Enveloppe palliative 2	EP+6	3500
Enveloppe palliative 3	EP+9	4000
Enveloppe palliative 4	EP+12	4500
Enveloppe palliative 5	EP+15	5000
Force 1	FOR+1	500
Force 2	FOR+2	1000
Force 3	FOR+3	2000
Force 4	FOR+4	3000
Force 5	FOR+5	5000
Magie 1	MAG+1	500
Magie 2	MAG+2	1000
Magie 3	MAG+3	2000
Magie 4	MAG+4	3000
Magie 5	MAG+5	5000
Défense 1	DEF+1	500
Défense 2	DEF+2	1000
Défense 3	DEF+3	2000
Défense 4	DEF+4	3000
Défense 5	DEF+5	5000
Résistance 1	RES+1	500
Résistance 2	RES+2	1000
Résistance 3	RES+3	2000
Résistance 4	RES+4	3000
Résistance 5	RES+5	5000
Habileté 1	HAB+1	500
Habileté 2	HAB+2	1000
Habileté 3	HAB+3	2000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Habileté 4	HAB+4	3000
Habileté 5	HAB+5	5000
Agilité 1	AGI+2	500
Agilité 2	AGI+4	1000
Agilité 3	AGI+6	2000
Agilité 4	AGI+8	3000
Agilité 5	AGI+10	5000
Chance 1	CHA+5	500
Chance 2	CHA+7	1000
Chance 3	CHA+10	1500
Chance 4	CHA+12	2000
Chance 5	CHA+15	3000
Constitution 1	CON+1	200
Constitution 2	CON+2	500
Constitution 3	CON+3	1000
Constitution 4	CON+4	2000
Constitution 5	CON+5	3000
Initiative 1	Le jet d'Initiative est au minimum un 2	500
Initiative 2	Le jet d'Initiative est au minimum un 3	1000
Initiative 3	Le jet d'Initiative est au minimum un 4	2000
Initiative 4	Le jet d'Initiative est au minimum un 5	3000
Initiative 5	Le jet d'Initiative est au minimum un 6	5000
Départ turbo	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'initiative, et conserve le 2ème résultat.	1500
Départ turbo +	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'initiative, et conserve le meilleur résultat (le plus haut).	3000
Précision	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'attaque, et conserve le 2ème résultat.	5000
Précision +	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'attaque, et conserve le meilleur résultat (le plus bas).	10000
Esquive 1	Esquive +10	500
Esquive 2	Esquive +15	1000
Esquive 3	Esquive +20	2000
Esquive 4	Esquive +25	3000
Esquive 5	Esquive +30	5000
Dégâts bruts 1	L'unité inflige 1 dégât brut supplémentaire par attaque.	2000
Dégâts bruts 2	L'unité inflige 2 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	4000
Dégâts bruts 3	L'unité inflige 3 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	7000
Dégâts bruts 4	L'unité inflige 4 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Dégâts bruts 5	L'unité inflige 5 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	15000
Défense brute 1	L'unité a 1 point de défense brute supplémentaire.	2000
Défense brute 2	L'unité a 2 points de défense brute supplémentaires.	4000
Défense brute 3	L'unité a 3 points de défense brute supplémentaires.	7000
Défense brute 4	L'unité a 4 points de défense brute supplémentaires.	10000
Défense brute 5	L'unité a 5 points de défense brute supplémentaires.	15000
Élan divin	L'unité dispose d'une charge d'Impulsion divine supplémentaire	5000
Élan divin +	L'unité dispose de 2 charges d'Impulsion divine supplémentaires	10000
Acuité	Champ de vision +1 en Brouillard de Guerre	2000
Acuité +	Champ de vision +2 en Brouillard de Guerre	5000
Célérité	MOV+1	-
Célérité +	MOV+2	-
Robustesse	L'unité gagne 5% dans son taux de croissance de PV.	1000
Robustesse +	L'unité gagne 10% dans son taux de croissance de PV.	2000
Discipline	L'unité gagne 5% dans son taux de croissance d'HAB.	1000
Discipline +	L'unité gagne 10% dans son taux de croissance d'HAB.	2000

4.4.2.1.1 - Règle supplémentaire - Enchantements de caractéristiques cumulables

Enchantements concernés : Points de Vie, Force, Magie, Défense, Résistance, Habileté, Agilité, Chance, Constitution.

Lorsqu'un de ces enchantements est actif et confère un bonus de +5 dans une caractéristique, un autre enchantement similaire peut être imbriqué dans le même emplacement.

Exemple : Si j'ai 0 emplacements d'enchantement de libre mais que l'un de mes enchantements actifs est Force 5, je peux acheter l'enchantement Défense 1 et le mettre sur le même emplacement. L'enchantement serait ainsi nommé « Force 5 / Défense 1 ».

Seulement 2 enchantements peuvent être cumulés au maximum sur 1 emplacement. C'est-à-dire que je ne peux pas avoir un enchantement « Force 5 / Défense 1 / Résistance 1 », mais que je peux avoir un enchantement « Force 5 / Défense 1 » et un enchantement « Habileté 5 / Résistance 1 » (si mon nombre d'emplacements de libre me le permet).

Je peux aussi avoir un enchantement « Force 5 / Défense 1 » et un enchantement « Points de Vie 1 / Résistance 1 » (Points de Vie 1 donne 5 PV, et confère donc bien un bonus de +5 dans une caractéristique).

4.4.2.2 - Maîtrises d'armes

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Maîtrise de l'épée	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Épée si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de l'épée +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Épée si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des armes d'hast	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Hast si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des armes d'hast +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Hast si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des armes d'angle	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Angle si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des armes d'angle +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Angle si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise de l'arc	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arc si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de l'arc +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arc si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise de la dague	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Dague si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de la dague +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Dague si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des arts	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arts si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des arts +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arts si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise du feu	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Feu si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise du feu +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Feu si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise du vent	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Vent si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise du vent +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Vent si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la terre	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Terre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Maîtrise de la terre +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Terre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la foudre	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Foudre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la foudre +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Foudre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de l'eau	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Eau si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de l'eau +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Eau si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la lumière	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Radiant si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la lumière +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Radiant si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise des ténèbres	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Obscur si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise des ténèbres +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Obscur si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la ruine	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Ruine si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la ruine +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Ruine si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la magie de soutien	L'unité gagne la maîtrise des sorts de la Magie de Soutien si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans cette maîtrise.	10000
Maîtrise de la magie de soutien +	L'unité gagne la maîtrise des sorts de la Magie de Soutien si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans cette maîtrise.	20000

4.4.2.3 - Afflictions

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Brûlure 1	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (3%)	200
Brûlure 2	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (6%)	500
Brûlure 3	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (9%)	1000
Brûlure 4	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (12%)	2000
Brûlure 5	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (15%)	3000
Explosion 1	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (3%)	200
Explosion 2	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (6%)	500
Explosion 3	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (9%)	1000
Explosion 4	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (12%)	2000
Explosion 5	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (15%)	3000
Brume 1	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (3%)	200
Brume 2	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (6%)	500
Brume 3	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (9%)	1000
Brume 4	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (12%)	2000
Brume 5	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (15%)	3000
Gel 1	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (3%)	200
Gel 2	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (6%)	500
Gel 3	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (9%)	1000
Gel 4	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (12%)	2000
Gel 5	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (15%)	3000
Bourbe 1	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (3%)	200
Bourbe 2	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (6%)	500
Bourbe 3	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (9%)	1000
Bourbe 4	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (12%)	2000
Bourbe 5	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (15%)	3000
Poison 1	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (3%)	200
Poison 2	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (6%)	500
Poison 3	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (9%)	1000
Poison 4	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (12%)	2000
Poison 5	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (15%)	3000
Paralysie 1	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (3%)	200
Paralysie 2	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (6%)	500
Paralysie 3	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (9%)	1000
Paralysie 4	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (12%)	2000
Paralysie 5	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (15%)	3000
Silence I	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (3%)	200

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Silence 2	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (6%)	500
Silence 3	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (9%)	1000
Silence 4	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (12%)	2000
Silence 5	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (15%)	3000
Siphon 1	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (3%)	200
Siphon 2	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (6%)	500
Siphon 3	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (9%)	1000
Siphon 4	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (12%)	2000
Siphon 5	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (15%)	3000
Bulle 1	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (3%)	200
Bulle 2	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (6%)	500
Bulle 3	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (9%)	1000
Bulle 4	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (12%)	2000
Bulle 5	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (15%)	3000
Châtiment 1	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (3%)	500
Châtiment 2	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (6%)	1000
Châtiment 3	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (9%)	2000
Châtiment 4	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (12%)	3000
Châtiment 5	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (15%)	5000
Confusion 1	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (3%)	500
Confusion 2	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (6%)	1000
Confusion 3	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (9%)	2000
Confusion 4	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (12%)	3000
Confusion 5	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (15%)	5000
Ténèbres 1	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (3%)	500
Ténèbres 2	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (6%)	1000
Ténèbres 3	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (9%)	2000
Ténèbres 4	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (12%)	3000
Ténèbres 5	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (15%)	5000
Sommeil 1	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (3%)	500
Sommeil 2	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (6%)	1000
Sommeil 3	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (9%)	2000
Sommeil 4	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (12%)	3000
Sommeil 5	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (15%)	5000
Annihilation 1	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (3%)	1000
Annihilation 2	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (6%)	2000
Annihilation 3	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (9%)	3000
Annihilation 4	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (12%)	5000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Annihilation 5	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (15%)	7500
Arrêt 1	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (3%)	1000
Arrêt 2	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (6%)	2000
Arrêt 3	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (9%)	3000
Arrêt 4	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (12%)	5000
Arrêt 5	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (15%)	7500
Ignifuge	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brûlure.	2000
Antiexplosion	L'unité ne peut pas subir l'affliction Explosion.	2000
Pare-vent	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brume.	2000
Antigel	L'unité ne peut pas subir l'affliction Gel.	2000
Antibourbe	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bourbe.	2000
Toxicologie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Poison.	2000
Antiparalysie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Paralysie.	2000
Antisilence	L'unité ne peut pas subir l'affliction Silence.	2000
Étanchéité	L'unité ne peut pas subir l'affliction Siphon.	2000
Friction	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bulle.	2000
Pardon	L'unité ne peut pas subir l'affliction Châtiment.	3000
Clarté	L'unité ne peut pas subir l'affliction Confusion.	3000
Vision	L'unité ne peut pas subir l'affliction Ténèbres.	3000
Insomnie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Sommeil.	3000
Préservation	L'unité ne peut pas subir l'affliction Annihilation.	5000
Continuité	L'unité ne peut pas subir l'affliction Arrêt.	5000
Atténuation	Lorsque l'unité subit l'affliction Annihilation, elle peut tout de même infliger des coups critiques, des afflictions et des changements états, mais leur chances d'activation est réduite de moitié.	2000
Atténuation +	Lorsque l'unité subit l'affliction Annihilation, elle peut tout de même infliger des coups critiques, des afflictions et des changements états.	10000

4.4.2.4 - Effets spéciaux

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Attaque percutante 1	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +2	200
Attaque percutante 2	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +4	500
Attaque percutante 3	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +6	1000
Attaque percutante 4	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +8	1500
Attaque percutante 5	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +10	2000
Coup décisif 1	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +2	200

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Coup décisif 2	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +4	500
Coup décisif 3	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +6	1000
Coup décisif 4	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +8	1500
Coup décisif 5	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +10	2000
Patience 1	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +10.	200
Patience 2	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +20.	500
Patience 3	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +30.	1000
Patience 4	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +40.	2000
Patience 5	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +50.	3000
Endurance	L'unité ne subit pas les dégâts de gratte.	500
Démolition	Détruit les terrains destructibles en 1 seul coup en utilisant l'action Détruire.	500
Charge	Augmente les effets de l'action Bousculade : La cible est bousculée de 2 cases en plus par rapport au résultat obtenu (ce changement impactant le nombre de cases maximales, la cible peut toujours être bougée de moins de cases si l'unité le souhaite).	500
Invulnérabilité 1	Donne 10 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1000
Invulnérabilité 2	Donne 15 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	2000
Invulnérabilité 3	Donne 20 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	3000
Invulnérabilité 4	Donne 25 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	4000
Invulnérabilité 5	Donne 30 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	5000
Trompe-la-mort 1	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément d'1 case. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	2000
Trompe-la-mort 2	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 2 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	4000
Trompe-la-mort 3	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 3 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	6000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Trompe-la-mort 4	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 4 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	8000
Trompe-la-mort 5	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 5 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	10000
Lame acérée 1	L'effet Aiguisage a 5% de chances supplémentaires d'être activé.	500
Lame acérée 2	L'effet Aiguisage a 10% de chances supplémentaires d'être activé.	1000
Lame acérée 3	L'effet Aiguisage a 15% de chances supplémentaires d'être activé.	2000
Lame acérée 4	L'effet Aiguisage a 20% de chances supplémentaires d'être activé.	3000
Lame acérée 5	L'effet Aiguisage a 25% de chances supplémentaires d'être activé.	5000
Savoir-faire 1	Après avoir utilisé un Aiguisoir, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 1 tour supplémentaire.	500
Savoir-faire 2	Après avoir utilisé un Aiguisoir, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 2 tours supplémentaires.	1000
Savoir-faire 3	Après avoir utilisé un Aiguisoir, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 3 tours supplémentaires.	2000
Savoir-faire 4	Après avoir utilisé un Aiguisoir, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 4 tours supplémentaires.	3000
Savoir-faire 5	Après avoir utilisé un Aiguisoir, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 5 tours supplémentaires.	5000
Samourai 1	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 4 tours.	2000
Samourai 2	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 3 tours.	3000
Samourai 3	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 2 tours.	5000
Samourai 4	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 1 tour.	10000
Samourai 5	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire.	15000
Pacte	L'unité devient liée à ses armes. Au prix d'une action rapide, elle peut rappeler une arme qui se trouve sur le terrain (en dehors de son inventaire) dans sa main. Cette dernière disparaît alors de l'emplacement où elle était et réapparaît dans la main de l'unité, devenant ainsi son arme équipée.	10000

4.4.2.5 - Soins

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Absorption 1	Chaque tour, l'unité récupère MAG/5 PV	1000
Absorption 2	Chaque tour, l'unité récupère MAG/4 PV	2000
Absorption 3	Chaque tour, l'unité récupère MAG/3 PV	3000
Absorption 4	Chaque tour, l'unité récupère MAG/2 PV	5000
Absorption 5	Chaque tour, l'unité récupère MAG PV	10000
Guérison 1	Restitue 5% des PV max au début de chaque tour	200
Guérison 2	Restitue 10% des PV max au début de chaque tour	500
Guérison 3	Restitue 15% des PV max au début de chaque tour	1000
Guérison 4	Restitue 20% des PV max au début de chaque tour	3000
Guérison 5	Restitue 25% des PV max au début de chaque tour	5000
Inflexible 1	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 20% de ses PV. Recharge : 2 tours.	500
Inflexible 2	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 25% de ses PV. Recharge : 2 tours.	1000
Inflexible 3	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 25% de ses PV. Recharge : 1 tour.	3000
Inflexible 4	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 33% de ses PV. Recharge : 1 tour.	6000
Inflexible 5	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 33% de ses PV.	10000
Efficacité des soins 1	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+2)	200
Efficacité des soins 2	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+4)	500
Efficacité des soins 3	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+6)	1000
Efficacité des soins 4	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+8)	2000
Efficacité des soins 5	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+10)	3000
Lumière de soins 1	Quand l'unité soigne avec un effet de magie soutien, elle regagne 20% du montant soigné à la cible.	200
Lumière de soins 2	Quand l'unité soigne avec un effet de magie soutien, elle regagne 40% du montant soigné à la cible.	500
Lumière de soins 3	Quand l'unité soigne avec un effet de magie soutien, elle regagne 60% du montant soigné à la cible.	2500
Lumière de soins 4	Quand l'unité soigne avec un effet de magie soutien, elle regagne 80% du montant soigné à la cible.	5000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Lumière de soins 5	Quand l'unité soigne avec un effet de magie soutien, elle regagne 100% du montant soigné à la cible.	10000
Soins diffus 1	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés du quart des PV que l'unité a récupérés.	200
Soins diffus 2	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	500
Soins diffus 3	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	2500
Soins diffus 4	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés des PV que l'unité a récupérés, tandis que ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	5000
Soins diffus 5	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés des PV que l'unité a récupérés.	10000

4.4.2.6 - Améliorations personnelles

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Infusion Feu	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément FEU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Vent	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément VEN. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Terre	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément TER. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Foudre	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément FOU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Eau	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément EAU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Radiant	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément CHA. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Obscur	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément OBS. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Ruine	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément RUI. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Résistance Impact	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Impact (IMP).	500
Résistance Perforant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Perforant (PER).	500
Résistance Tranchant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Tranchant (TRA).	500

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Résistance Feu	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Feu (FEU).	500
Résistance Vent	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Vent (VEN).	500
Résistance Terre	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Terre (TER).	500
Résistance Foudre	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Foudre (FOU).	500
Résistance Eau	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Eau (EAU).	500
Résistance Radiant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Radiant (RAD).	500
Résistance Obscur	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Obscur (OBS).	500
Résistance Ruine	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Ruine (RUI).	500
Performance optimale 1	FOR+1 et MAG+1 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	500
Performance optimale 2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	2500
Performance optimale 3	FOR+3 et MAG+3 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	5000
Performance optimale 4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	10000
Performance optimale 5	FOR+5 et MAG+5 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	15000
Bravoure 1	DEF+4 et RES+4 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	1000
Bravoure 2	DEF+5 et RES+5 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	2000
Bravoure 3	DEF+6 et RES+6 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	3000
Bravoure 4	DEF+7 et RES+7 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	5000
Bravoure 5	DEF+8 et RES+8 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à son nombre de PV max	10000
Vaillance 1	AGI*1,5 et Esquive +10 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	1000
Vaillance 2	AGI*1,5 et Esquive +15 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	2000
Vaillance 3	AGI*2 et Esquive +20 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	3000
Vaillance 4	AGI*2 et Esquive +25 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	5000
Vaillance 5	AGI*3 et Esquive +30 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
In extremis 1	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 100% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	200
In extremis 2	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 75% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	3000
In extremis 3	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 50% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	5000
In extremis 4	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 25% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	10000
In extremis 5	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 2PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	15000
Sanctuaire 1	L'unité subit 90% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	200
Sanctuaire 2	L'unité subit 80% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	500
Sanctuaire 3	L'unité subit 70% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	1000
Sanctuaire 4	L'unité subit 60% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	2000
Sanctuaire 5	L'unité subit 50% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	3000
Mesures anti-magie 1	L'unité subit 90% des dégâts visant sa RES.	1000
Mesures anti-magie 2	L'unité subit 80% des dégâts visant sa RES.	2000
Mesures anti-magie 3	L'unité subit 70% des dégâts visant sa RES.	3000
Mesures anti-magie 4	L'unité subit 60% des dégâts visant sa RES.	5000
Mesures anti-magie 5	L'unité subit 50% des dégâts visant sa RES.	10000
Adrénaline 1	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +2 INIT	1000
Adrénaline 2	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +4 INIT	2000
Adrénaline 3	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +6 INIT	3000
Adrénaline 4	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +8 INIT	5000
Adrénaline 5	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +10 INIT	10000
Corps et âme 1	FOR+1 et MAG+1 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	500
Corps et âme 2	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1000
Corps et âme 3	FOR+3 et MAG+3 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	2000
Corps et âme 4	FOR+4 et MAG+4 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	5000
Corps et âme 5	FOR+5 et MAG+5 pendant 3 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Esprit Indomptable 1	FOR+1 et MAG+1 lorsque l'unité subit une affliction.	1000
Esprit Indomptable 2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité subit une affliction.	2000
Esprit Indomptable 3	FOR+3 et MAG+3 lorsque l'unité subit une affliction.	3000
Esprit Indomptable 4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité subit une affliction.	5000
Esprit Indomptable 5	FOR+5 et MAG+5 lorsque l'unité subit une affliction.	10000
Instrument de la destruction 1	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +3 et CHA+5 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs au tiers de ses PV max	2000
Instrument de la destruction 2	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +3 et CHA+10 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	3000
Instrument de la destruction 3	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +5 et CHA+15 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	5000
Instrument de la destruction 4	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts bruts +1, Défense brute +5 et CHA+20 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 2/3 de ses PV max	10000
Instrument de la destruction 5	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts bruts +3, Défense brute +7 et CHA+25 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	15000
Jour de chance	L'unité ne peut pas subir de coups critiques. CHA+20	10000
Miracle	Réduit de moitié les dégâts d'une attaque supposée mettre l'unité inconsciente.	10000
Bénédictioin 1	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 15%	1000
Bénédictioin 2	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 25%	2000
Bénédictioin 3	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 33%	3000
Bénédictioin 4	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 50%	5000
Bénédictioin 5	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 75%	10000
Passage	L'unité peut passer à travers les cases occupées par des unités ennemies. Contourne la technique Gardien.	5000
Artillerie lourde	Les balistes utilisent FOR (ou MAG pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	3000
Artillerie lourde +	Les balistes utilisent FOR x 1.5 (ou MAG x 1.5 pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	5000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Batto-jutsu	Dégâts bruts +5 et Étourdi (10%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	2000
Batto-jutsu +	Dégâts bruts +10 et Étourdi (20%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	5000
Garde offensive 1	L'unité inflige 2 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	1000
Garde offensive 2	L'unité inflige 4 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	2000
Garde offensive 3	L'unité inflige 6 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	3000
Garde offensive 4	L'unité inflige 8 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	5000
Garde offensive 5	L'unité inflige 10 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	10000
Poussée d'adrénaline	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	2000
Poussée d'adrénaline +	FOR+4 et MAG+4 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	5000
Catalyseur d'affliction	Si l'unité évite une attaque ennemie après avoir réalisé l'action Esquiver, ses chances d'infliger une affliction sont doublées pendant 1 tour (uniquement pour l'affliction ayant le plus de chances d'être infligée).	2000
Catalyseur d'affliction +	Si l'unité évite une attaque ennemie après avoir réalisé l'action Esquiver, ses chances d'infliger une affliction sont garanties pendant 1 tour (uniquement pour l'affliction ayant le plus de chances d'être infligée).	5000

4.4.2.7 - Améliorations d'équipe

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Un pour tous 1	Permet de partager 25% des effets de certains objets avec les alliés adjacents. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	1000
Un pour tous 2	Permet de partager 25% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	2000
Un pour tous 3	Permet de partager 50% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion,	3000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
	Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	
Un pour tous 4	Permet de partager 50% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	5000
Un pour tous 5	Permet de partager 75% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	10000
Inspiration 1	CHA+5 (pendant 1 tour) et INIT+1 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	1000
Inspiration 2	CHA+10 (pendant 1 tour) et INIT+2 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	2000
Inspiration 3	CHA+15 (pendant 1 tour) et INIT+3 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	3000
Inspiration 4	CHA+20 (pendant 1 tour) et INIT+4 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	5000
Inspiration 5	CHA+25 (pendant 1 tour) et INIT+5 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	10000
Domaine de la Vie 1	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 5 PV au début de leur tour.	1000
Domaine de la Vie 2	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 7 PV au début de leur tour.	2000
Domaine de la Vie 3	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 10 PV au début de leur tour.	3000
Domaine de la Vie 4	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 12 PV au début de leur tour.	4000
Domaine de la Vie 5	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 15 PV au début de leur tour.	5000
Domaine de la Force 1	FOR+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Force 2	FOR+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Force 3	FOR+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Force 4	FOR+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Force 5	FOR+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Magie 1	MAG+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Magie 2	MAG+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Magie 3	MAG+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Domaine de la Magie 4	MAG+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Magie 5	MAG+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Défense 1	DEF+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Défense 2	DEF+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Défense 3	DEF+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Défense 4	DEF+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Défense 5	DEF+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Résistance 1	RES+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Résistance 2	RES+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Résistance 3	RES+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Résistance 4	RES+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Résistance 5	RES+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Habileté 1	HAB+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Habileté 2	HAB+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Habileté 3	HAB+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Habileté 4	HAB+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Habileté 5	HAB+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Agilité 1	AGI+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Agilité 2	AGI+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Agilité 3	AGI+6 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Agilité 4	AGI+8 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Agilité 5	AGI+10 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Chance 1	CHA+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Chance 2	CHA+7 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Chance 3	CHA+10 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Chance 4	CHA+12 pour les alliés adjacents à l'unité.	4000
Domaine de la Chance 5	CHA+15 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Précision 1	Précision +10 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Précision 2	Précision +15 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Précision 3	Précision +20 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Précision 4	Précision +25 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Précision 5	Précision +30 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Esquive 1	Esquive +10 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Esquive 2	Esquive +15 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Esquive 3	Esquive +20 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Esquive 4	Esquive +25 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Esquive 5	Esquive +30 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine des Critiques 1	Chances de critiques +5 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Domaine des Critiques 2	Chances de critiques +10 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine des Critiques 3	Chances de critiques +15 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine des Critiques 4	Chances de critiques +20 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine des Critiques 5	Chances de critiques +30 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Mobilité	MOV+1 pour les alliés adjacents à l'unité au début de leur tour.	2000
Domaine de la Mobilité +	MOV+2 pour les alliés adjacents à l'unité au début de leur tour.	5000
Domaine de la lumière	Les alliés adjacents à l'unité ne peuvent pas subir de coups critiques.	10000
Domaine de la lumière +	Les alliés dans un rayon de 2 cases autour de l'unité ne peuvent pas subir de coups critiques.	20000
Domaine de la terre	Purge les afflictions des alliés adjacents au début de leur tour.	10000
Domaine de la terre +	Purge les afflictions des alliés dans un rayon de 2 cases au début de leur tour.	20000

4.4.2.7.1 - Règle supplémentaire - Domaines cumulables

Enchantements concernés : Domaines (« Domaine de la Vie 1 » jusqu'à « Domaine de la terre + » inclus)

Lorsqu'un de ces enchantements est actif et confère un bonus de +5 dans une caractéristique aux alliés ciblés, un autre enchantement similaire peut être imbriqué dans le même emplacement.*

Exemple : Si j'ai 0 emplacements d'enchantement de libre mais que l'un de mes enchantements actifs est Domaine de la Force 5, je peux acheter l'enchantement Domaine de la Défense 1 et le mettre sur le même emplacement. L'enchantement serait ainsi nommé « Domaine de la Force (5) et de la Défense (1) ».

Seulement 2 enchantements peuvent être cumulés au maximum sur 1 emplacement. C'est-à-dire que je ne peux pas avoir un enchantement « Domaine de la Force (5), de la Défense (1) et de la Résistance 1 », mais que je peux avoir un enchantement « Domaine de la Force (5) et de la Défense (1) » et un enchantement « Domaine de l'Habileté (5) et de la Résistance (1) » (si mon nombre d'emplacements de libre me le permet).

Je peux aussi avoir un enchantement « Domaine de la Force (5) et de la Défense (1) » et un enchantement « Domaine de la Vie 1 et de la Résistance 1 » (Points de Vie 1 donne 5 PV, et confère donc bien un bonus de +5 dans une caractéristique).

* Pour Domaine de la Mobilité, il faut avoir Domaine de la Mobilité + pour pouvoir bénéficier de l'imbrication. Pour Domaine de la lumière et Domaine de la terre, il suffit de leur enchantement de base pour pouvoir bénéficier de l'imbrication.

5 - Refonte des classes

Vous trouverez ici tous les détails relatifs à la refonte des classes. D'abord un résumé sous forme de tableau pour montrer l'inclusion de l'esquive, les améliorations sur le mouvement et sur la constitution des classes. Vous trouverez ensuite le détail des classes telle qu'elles sont présentées dans le CdCl de la 1.5, avec la refonte des bonus de statistiques et des techniques spéciales.

Enfin, cette mise à jour nous a paru être un moment idéal pour introduire une nouvelle classe : l'épéiste. Vous trouverez son descriptif plus bas dans les classes avancées.

5.1 - Résumé

Classes de base	Bonus d'Esquive	Bonus de MOV	Bonus de CON	Taux de croissance de CON
Combattant	+5	+1	+4	5
Myrmidon	+10	+1	+3	3
Garde	+0	+0	+5	7
Éclaireur	+10	+1	+2	3
Mage	+5	+0	+1	3
Clerc	+5	+0	+1	3
Roublard	+10	+1	+2	3
Troubadour	+10	+2	+2	3

Classes avancées	Bonus d'Esquive	Bonus de MOV	Bonus de CON	Taux de croissance de CON
Apothicaire	+10	+1	+4	5
Barbare	+10	+1	+6	10
Bretteur	+25	+1	+5	5
Chasseur	+15	+2	+4	5
Danseur	+15	+2	+3	5
Druide	+15	+1	+4	10
Évêque	+10	+1	+3	5
Épéiste	+15	+1	+5	8
Hallebardier	+10	+1	+5	8
Héros	+10	+1	+6	8
Moine	+20	+2	+4	5
Paladin	+5	+0	+6	10
Protecteur	+5	+0	+7	10
Rônin	+10	+1	+5	8
Sage	+10	+1	+3	5

Spadassin	+20	+1	+5	5
Tireur d'élite	+15	+1	+4	5
Voleur	+20	+2	+4	5

Classes suprêmes	Bonus d'Esquive	Bonus de MOV	Bonus de CON	Taux de croissance de CON
Alchimiste	+15	+1	+6	5
Archidruide	+20	+2	+6	10
Archimage	+15	+1	+5	5
Assassin	+35	+2	+7	5
Berserker	+15	+1	+8	10
Chevalier radiant	+5	+1	+8	10
Escrimeur	+40	+1	+6	5
Escroc	+35	+2	+6	5
Étoile	+35	+2	+5	5
Moine supérieur	+35	+2	+6	5
Rédempteur	+20	+1	+8	8
Rempart	+5	+1	+9	10
Saint	+15	+1	+5	5
Samouraï	+30	+1	+7	8
Sentinelle	+25	+1	+7	8
Tirailleur	+20	+1	+6	5
Traqueur	+25	+2	+6	5

5.2 - Classes de base

5.2.1 - Combattant

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Barbare
	Héros
	Moine

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+2
Secondaire	Choix : Épée Art	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	3	-	-	-	-	1	3	4	1	5	1
Taux de croissance	30	-	-	-	-	20	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Regain	Aléa	Manoeuvre déloyale	Smash
	Rétribution	Matraquage	Battage
		Broyeur	Attaque menaçante

Regain - Action Bonus - 3 JT - 5 PT

- L'unité regagne des PV égaux à sa caractéristique de CON.

5.2.2 - Myrmidon

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Bretteur
	Épéiste
	Hallebardier
	Héros
	Rônin
	Spadassin

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+2
Secondaire	Choix : Hast Art	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	2	-	-	-	3	1	2	3	2	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	5	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Altération d'état	Équité	Protection divine	Fente
	Affûtage		Balayage
			Incursion

Altération d'état - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige l'état du type d'armes de l'arme équipé, décrit dans la section Type de dégâts physique du CdCo, dans la colonne Aiguisage.
 - Pour utiliser cette technique, l'arme utilisée doit être une arme physique

5.2.3 - Garde

Arbre des classes accessibles :

Garde	Hallebardier
	Paladin
	Protecteur

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+2
Secondaire	Choix : Épée Angle	+1

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	-	5	-	-	-	-	5	0	0	0
Taux de croissance	20	-	-	10	-	20	-	-	7	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Gardien	Matraquage	Adaptabilité	Smash
	Fente	Bravade	Équité

Gardien - Action - 3 JT - 5 PT

- Pendant 3 tours, les ennemis peuvent traverser les cases qui sont adjacentes à l'unité mais au prix du reste de leur mouvement de leur tour actuel.

5.2.4 - Éclaireur

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Chasseur
	Druide
	Tireur d'élite

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+2
Secondaire	Choix : Dague Soutien	+1

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	2	-	-	-	2	3	3	2	3	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	20	5	5	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Reconnaissance du terrain (Éclaireur)	Empaleur	Manœuvre tactique	Bravade
		Manœuvre déloyale	Broyeur

Reconnaissance du terrain (Éclaireur) - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- Pendant 5 tours, l'unité gagne 1 de MOV et elle ne subit pas les pénalités de mouvements dues au terrains ou effets de terrains supplémentaires.
 - Pour le franchissement d'obstacles, c'est au MJ de déterminer quels obstacles le joueur peut franchir ou non en fonction de la situation (Exemple : une maison pourrait être escaladée mais avec une pénalité de mouvement, alors qu'il serait toujours compliqué pour l'éclaireur de voyager au dessus du vide s'il n'es pas pourvu d'ailes).

5.2.5 - Mage

Arbre des classes accessibles :

Mage	Druide
	Évêque
	Sage

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+2
Secondaire	Choix : Tome2 Soutien	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	-	3	-	3	3	-	1	1	2	5	0
Taux de croissance	20	-	5	-	5	20	-	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Fléau élémentaire	Équité	Sacrifice	Manœuvre déloyale
		Incursion	Empaleur

Fléau élémentaire - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, l'unité inflige un fléau à la cible, dépendant du type de dégâts du tome utilisé.
 - Chaque fléau dure 1 tour (dure jusqu'au prochain tour de l'unité utilisatrice de la technique). Ces effets sont détaillés dans le tableau ci-dessous.

Type de dégâts	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Radiant	Obscur	Ruine
Effet	FOR-2	MAG-2	DEF-2	AGI-3	RES-2	Précision -10	Esquive -10	CHA-5

5.2.6 - Clerc

Arbre des classes accessibles :

Clerc	Évêque
	Moine
	Paladin
	Sage

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+2
Secondaire	Choix : Tome [Radiant ou Obscur] Angle	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	-	2	-	3	2	-	3	1	1	5	0
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	-	5	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Âme charitable	Sacrifice	Encouragement	Équité
	Protection divine	Broyeur	

Âme charitable - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- Lorsque l'unité soigne un allié (en utilisant un objet ou la magie de soutien), elle peut au choix soigner aussi les alliés adjacents à la cible (l'unité inclus si elle est à portée) de la moitié du soin conféré à la cible ou soigner la cible d'un montant supérieur, égal à la moitié du soin que l'unité vient de lui procurer.

5.2.7 - Roublard

Arbre des classes accessibles :

Roublard	Apothicaire
	Spadassin
	Voleur

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+2
Secondaire	Choix : Épée Arc	+1

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	2	-	-	-	3	3	2	2	4	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	20	10	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Voler	Manœuvre déloyale	Empaleur	Équité
		Attaque menaçante	Incursion

Voler - Action - 1 JT - 5 PT

- L'unité vole une arme non équipée ou un objet à la cible si son AGI est supérieure à celle de sa cible, et que sa FOR (ou son HAB) est supérieure au poids de l'arme / objet en question.
 - Si l'unité veut récupérer cet objet, il faut qu'elle ait un emplacement d'inventaire (actif ou sac à dos) disponible. Dans le cas contraire, elle doit faire tomber une armes/objet au sol (ou à la cible), que ce soit l'arme/objet qu'elle vient de voler ou une arme/objet de son inventaire.
 - Si une unité adverse déséquipe ou est forcée de déséquiper son arme, alors l'arme peut être volée.

5.2.8 - Troubadour

Arbre des classes accessibles :

Troubadour	Apothicaire
	Danseur
	Moine

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+2
Secondaire	Choix : Hast Soutien	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	1	2	-	-	1	3	3	2	2	10	2
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	5	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Revigorer & Inspiration	Manœuvre tactique	Bravade	Adaptabilité
	Protection divine	Encouragement	Balayage

Revigorer - Action Rapide - 2 JT - 5 PT

- L'unité et les alliés adjacents gagnent INIT+5 jusqu'à la fin du combat.
 - [Recharge] - 1 tour

Inspiration - Action Rapide - 1 JT - 5 PT

- Tous les alliés adjacents à l'unité gagnent un dé d'Inspiration (un d6), qu'ils peuvent utiliser lors d'un jet de caractéristique (social inclus), de précision, ou enfin pour regagner des PV. Cependant, l'unité obtient INIT-5.
 - Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique.
 - Ne peut pas être utilisé si la technique Revigorer est utilisée dans le même tour.

5.3 - Classes avancées

5.3.1 - Apothicaire

Arbre des classes accessibles :

Roublard	Apothicaire	Alchimiste
Troubadour		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Art Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	3	-	2	3	3	4	4	3	10	1
Taux de croissance	20	-	10	-	5	20	5	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Préparation thérapeutique (et techniques associées)	Sacrifice	L'union fait la force	Sérénité	Purification
	Aura apaisante		Traversée	Bénédictio élémentaire
	Redirection	Double utilisation	Anti Dague	Galvaniser

Préparation thérapeutique - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité adopte une posture dans laquelle ses compétences d'apothicaire brillent. L'unité peut lancer les objets de son inventaire sur ses alliés : l'action rapide "Utiliser un objet sur un allié" de l'unité gagne +3 de portée (elle peut être utilisée dans un rayon de 4 cases autour de l'unité).
 - Maintenir cette posture donne un malus d'esquive de -20 à l'unité.
 - L'unité gagne aussi accès aux 3 techniques suivantes : Collecte, Synthèse et Mains habiles.

Collecte - Action - 2 JT - 0 PT

- L'unité se met à chercher de l'herbe dans les cases qui l'entoure. À son prochain tour, l'unité recevra l'objet Herbe (3 utilisations/charges) dans son inventaire.
 - Nécessite d'avoir de la place dans l'inventaire
 - Les points de récolte de l'Herbe sont à discuter avec le MJ. Par défaut, le taux de succès est de 100% mais le MJ peut décider de changer la difficulté du jet en fonction de l'environnement.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Synthèse - Action Rapide - 1 JT - 0 PT

- L'unité effectue un jet de caractéristique de THE. En fonction du résultat obtenu, elle peut fabriquer un objet indiqué dans la Table de l'Apothicaire (ci-dessous), dont le résultat est supérieur ou égal au résultat obtenu.
 - L'unité peut au choix consommer une utilisation/charge de l'objet Herbe choisi dans l'inventaire pour obtenir l'objet tel qu'il est décrit dans le CdCo, ou consommer toutes les utilisations de l'objet Herbe afin d'obtenir un objet dont l'intensité de l'effet est doublé (2 fois plus de PV rendu pour une Potion, 2 fois plus de chances d'infliger une affliction pour une Huile, etc.).
 - Difficulté du jet : (résultat obtenu - THE de l'unité = résultat dans la table)
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Mains habiles - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'action utiliser un objet devient une action bonus.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Table de l'Apothicaire :

Résultat au jet de THE	5 ou moins	20 ou moins	40 ou moins	60 ou moins	95 ou moins	96 à 100 (ignore le bonus de THE)
Objet utilisé : Herbe	Guérison ou Poudre de téléportation	Élixir ou une Tonique	Boisson énergétique ou Eau bénite	Breuvage ou une Huile	Potion	Confection empoisonnée

Objet spécifique :

Nom	Nombre d'utilisations	Effet
Confection empoisonnée	1	Divise toutes les caractéristiques de combat (hors PV) de l'unité pendant une journée ou jusqu'à traitement.

5.3.2 - Barbare

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Barbare	Berserker
------------	---------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+1
Secondaire	Art	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	4	-	-	1	-	1	3	6	2	10	1
Taux de croissance	35	-	-	-	-	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rage	Attaque sauvage	Effroi	Anti Hast	Vengeance
	Expert de la charge	Solide sur les appuis	Avancée	Puissance
	Lutteur			Lunaire

Rage - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- L'unité entre dans une Rage qui dure 3 tours (Recharge - 1 tour (à la fin de l'effet)). L'unité choisit une des 6 rages suivantes (le type de rage ne peut pas être changé pendant la durée des 3 tours, cependant la rage peut être annulée à tout instant) :
 - Rage armée - Tant que l'unité est en Rage, elle utilise FOR x 1.5 dans le calcul de toutes les attaques qu'elle effectue. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité utilise FOR x 0 dans le calcul de toutes les attaques qu'elle effectue pendant 1 tour,
 - Rage défensive - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne la résistance à un type de dégâts physique au choix. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité gagne la vulnérabilité aux 2 autres types de dégâts physique pendant 1 tour,
 - Rage résistante - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne la résistance à un type de dégâts élémentaire au choix. Lorsque la Rage s'arrête, pendant 1 tour, l'unité gagne jusqu'à 3 vulnérabilités à des types de dégâts élémentaire choisit de façon aléatoire en lançant 3d8 (confère Table Rage résistante ci-dessous),
 - Rage rapide - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne 1 de MOV. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité perd 2 de MOV pendant 1 tour,
 - Rage veinarde - Tant que l'unité est en Rage, ses chances de porter un coup critique deviennent : $CHA \times 2$. De plus, quand l'unité porte un coup critique, elle regagne 1 JT. Lorsque la Rage s'arrête, pendant 1 tour, les chances de porter un coup critique passent à 0 et la précision de l'unité devient : Précision - CHA.

Table Rage résistante :

Résultat du d8	1	2	3	4	5	6	7	8
Vulnérabilité	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Radiant	Obscur	Ruine

5.3.3 - Bretteur

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Bretteur	Escrimeur
----------	----------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+I

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	3	-	-	-	4	3	3	5	6	25	I
Taux de croissance	20	-	-	-	-	30	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Escrime orchestrée (et techniques associées)	Conjonction	Soutien	Galvaniser	Appulse
	Coup fatal	Contre		Lunaire
	Expert de la charge	Percée	Anti Angle	Solaire

Escrime orchestrée - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité adopte une posture d'évitement. L'unité gagne 2 jetons d'esquive par tour (et ne peut en avoir au maximum que 3 à la fois). Elle peut dépenser un jeton lorsqu'elle est la cible d'une attaque pour faire un jet d'esquive. Si elle réussit ce jet d'esquive, elle esquive l'attaque.
 - Maintenir cette posture demande de consommer **1 JT par tour**. **[Concentration]**
 - La difficulté du jet d'esquive est de $\text{Esquive} + \text{AGI}$. Cependant, cette difficulté est divisé par 2 pour chaque attaque esquivée précédemment de la sorte ($[\text{Esquive} + \text{AGI}] / 2$, puis $[\text{Esquive} + \text{AGI}] / 4$, etc.).
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Perception et Svelte jeu de jambes.

Perception - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'unité gagne AGI points d'esquive supplémentaire contre le cible jusqu'à son prochain tour.
 - Seul la cible de l'unité doit se trouver dans un rayon de 3 cases autour de l'unité.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Escrime orchestrée.**

Svelte jeu de jambes - Action Bonus (Se déplacer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité ne peut pas être la cible de techniques qui prennent avantage de sa mise en mouvement, comme Poursuite ou Attaque d'opportunité. Elle gagne aussi $\text{MOV} + 2$ pour la durée de son déplacement.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Escrime orchestrée.**

5.3.4 - Chasseur

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Chasseur	Traqueur
-----------	----------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1
Secondaire	Dague	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	2	-	-	1	4	5	3	4	5	15	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Instinct du Chasseur (et techniques associées)	Poursuite	Vent arrière	Pourfendeur	Galvaniser
	Attaque sauvage			
	Expert de la charge	Sérénité	Purification	Bénédiction élémentaire

Instinct du Chasseur - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité fait confiance à son instinct de chasseur pour traquer une cible/proie. Tant que la posture est active, l'unité peut marquer une cible visible dans un rayon de 5 cases d'une marque. Pour chaque attaque qu'elle effectue sur la cible, elle peut choisir d'y ajouter 2 effets parmi les suivants (choisir un même effet plusieurs fois ne les cumule pas) :
 - Marque de l'observation - Vous avez 10% de chances supplémentaires d'infliger un coup critiques à une cible marquée.
 - Marque de la précision - Vous avez 15% de précision supplémentaire pour toute attaque dirigée contre une cible marquée.
 - Marque de l'affliction - Vous avez 15% de chances supplémentaires d'infliger l'affliction principale de votre arme à une cible marquée.
 - Marque de la détonation - Si l'attaque touche une cible marquée, vous lui infligez Id6+MAG dégâts bruts supplémentaires. Cet effet retire la marque de la cible.
 - Marque de la guérison - Vous vous soignez de 3PV pour chaque attaque touchant une cible marquée.
 - Marque de la vision - Si vous éliminez une cible portant la marque, vous localisez tous ses alliés dans un rayon de 5 cases autour d'elle pendant 1 tour.
 - Marque de la mobilité - L'unité gagne MOV+2 pour tout mouvement la rapprochant d'une cible marquée.

- Maintenir cette posture demande de consommer **1 JT par tour**. [Concentration]
- L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Analyse du terrain et Re-Marquable.

Analyse du terrain - Action Bonus - **2 JT** - 0 PT

- L'unité gagne un avantage de +50 pour à tous ses jets de THE ou PRA qui a pour but de localiser une cible dans la zone de combat. Si une cible est localisée de la sorte, elle peut être marquée instantanément sans surcout, quelle que soit sa distance entre elle et l'unité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.

Re-Marquable - Action Bonus (Se déplacer) - **0 ou 1 JT** - 0 PT

- L'unité repositionne sa marque sur une autre cible visible par l'unité dans un rayon de 5 cases autour de la cible.
 - L'unité doit en temps normal consommer 1 JT pour repositionner la marque sur une autre cible, mais elle peut le faire en ne dépensant aucun JT si elle utilise cette technique juste après avoir éliminé une cible marquée.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.

5.3.5 - Danseur

Arbre des classes accessibles :

Troubadour	Danseur	Étoile
------------	---------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+I
Secondaire	Choix : Épée Hast Tome Art Dague	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	I	3	-	-	I	4	6	3	6	15	2
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Danse et Gigue tonique	Aura apaisante	Redirection	Anti Tome	Sérénité
	Expert de la charge	Traversée	Galvaniser	Abri
	Garde enchaînée			

Danse - Action - 2 JT - 10 PT

- Vous dansez pour un allié, lui permettant de jouer instantanément un nouveau tour (n'impacte pas son tour classique). Cependant, vous et votre allié obtenez INIT-5
 - Une initiative effective ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette technique.
 - Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse pendant une manche.
 - Ne peut pas être utilisé si la technique Revigorer est utilisée dans le même tour.

Gigue tonique - Action Bonus (Danse / Danse divine) - 1 JT - 5 PT

- L'unité donne à/aux cible.s de la danse l'un des effets suivants au choix :
 - FOR+4 | MAG+4 | DEF+4 | RES+4 | Précision +20% | Critiques +10% | Affliction (principale) +15% | Esquive +15%

5.3.6 - Druide

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Druide	Archidruide
Mage		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	1	3	2	5	1	-	1	4	2	15	1
Taux de croissance	25	-	-	-	10	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rébellion ancestrale et Rébellion persistante	Aura apaisante	Sérénité	Purification	Sceau arcanique
	Protection divine			Clonage
	Encouragement	Traversée	Bénédiction élémentaire	Sceau MAG

Rébellion ancestrale - Action ou Action Bonus - 0 ou 2 JT - 15PT

- Ajoute un effet de terrain supplémentaire à certaines cases, sélectionnable parmi les maîtrises élémentaires de l'unité. Ces effets restent sur le terrain pendant 1 tour. Ces effets sont détaillés dans le GMJ, tandis que leur portée effective et leur zone d'effet pour cette technique sont détaillées dans la Table de la Rébellion ci-dessous.
 - Coût de la technique : 0JT si utilisé en tant qu'Action, 2JT si utilisé en tant qu'Action Bonus.

Rébellion persistante - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 2 JT - 0 PT

- L'effet de terrain supplémentaire appliqué dure 2 tours supplémentaires.

Table de la Rébellion :

Effet de Terrain supplémentaire	Type de dégât élémentaire associé	Portée	Zone d'effet
Flammes	Feu	2	Zone d'1 case de rayon
Poudre explosive	Explosion	1-3	Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (orientation variable)
Bourrasque	Vent	0	Arc de 3 cases adjacentes.
Givre	Gel	0	Zone d'1 case de rayon
Pilier de Pierre	Terre	1	Zone d'1 case de rayon
Lianes	Plante	1	Zone d'1 case de rayon
Orage	Foudre	2	Zone d'1 case de rayon
Zone assourdissante	Fracas	2	Zone de 2 cases de rayon
Flaque	Eau	2	Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (orientation variable)
Sol glissant	Bulle	2	Zone d'1 case de rayon
Lueur	Radiant	0	Zone de 2 cases de rayon
Herbes hallucinogènes	Mental	0	Zone de 2 cases de rayon
Fumée toxique	Obscur	0	Zone d'1 case de rayon
Brume	Esprit	0	Zone d'1 case de rayon
Miasme	Ruine	2	Zone d'1 case de rayon
Faillle dimensionnelle	Temps	2	Zone de 3 cases de rayon

5.3.7 - Évêque

Arbre des classes accessibles :

Mage	Évêque	Saint
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+1
Secondaire	Choix : Tome [Radiant ou Obscur]	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	3	-	4	3	-	5	3	1	10	1
Taux de croissance	20	-	5	-	10	20	-	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Étendue	Aura apaisante	Traversée	Abri	Sceau arcanique
	Sérénité			Purification
	Redirection	Pourfendeur	Bénédiction élémentaire	Solaire

Étendue - Action Bonus - 2 JT - 15PT

- [Posture] L'unité concentre sa magie pour atteindre ses alliés éloignés. Tant que la posture est active, la portée de tous les effets de magie de soutien que l'unité utilise sont augmentés de 5.
 - ↳ Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. [Concentration]

5.3.8 - Épéiste

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Épéiste	Escrimeur
		Sentinelle

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	3	-	1	-	5	2	1	5	5	15	1
Taux de croissance	20	5	-	-	-	30	5	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Prêt à en découdre et Attaque d'opportunité	Adaptabilité	Solide sur les appuis	Abri	Second souffle
	Charme	Conjonction	Ralliement DEF	Solaire
	Effroi	Avancée	Anti Dague	Appulse

Prêt à en découdre - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité se prépare à faire face à son adversaire dans un duel. L'unité gagne 5% de chances de critiques. De plus, elle peut parer chaque attaque reçue, tant que ces attaques sont effectuées dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas parer une attaque si l'ennemi l'a attaqué par derrière). Parer une attaque permet à l'unité d'annuler les dégâts reçus de cette attaque. De plus, en parant une attaque, elle gagne 2 d'INIT. Pour parer une attaque, l'unité peut choisir une méthode parmi les 2 suivantes : utiliser 1 JT, ou réussir un jet d'habileté. Une fois la méthode de parade choisie, l'unité ne peut pas revenir en arrière (elle ne peut pas choisir de dépenser 1 JT si elle a loupé le jet de difficulté).
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. De plus, le mouvement de l'unité est réduit de 2.
 - La difficulté du jet d'habileté est de HAB*2. Parer une attaque de la sorte divise la difficulté du jet par 2 pour les prochains jets (HAB*2 → HAB → HAB/2 → etc.) tant que l'unité n'a pas subi de dégâts d'une attaque frontale.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Attaque d'opportunité.

Attaque d'opportunité - Réaction - 1 JT - 0 PT

- Si un ennemi a précédemment attaqué l'unité dans un combat au corps à corps et sort de la portée active de l'unité ou passe dans la portée active de l'unité et en sort instantanément : l'unité peut réagir à ces actions en effectuant une attaque d'opportunité.
 - Cette attaque est faite avec son arme équipée et fait les mêmes dégâts que lorsque l'unité utilise l'action Attaquer. Elle ne peut cependant pas utiliser d'autres techniques en effectuant celle ci. Cette attaque met fin à l'action Se déplacer de la cible (son MOV est réduit à 0 pour ce tour).
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Prêt à en découdre.

5.3.9 - Hallebardier

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Hallebardier	Sentinelle
Garde		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+I

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	3	-	2	-	4	1	1	5	4	10	1
Taux de croissance	25	5	-	5	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Avantage perceptif et Prise en tenailles	Pourfendeur	Poursuite	Sceau DEF	Soutien
	Smash			Lunaire
	Désarmement	Retraite	Anti Épée	Solaire

Avantage perceptif - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité se focalise sur la perception de ses ennemis. Elle gagne 10% de précision supplémentaire. De plus, lorsqu'elle attaque un ennemi et que ce dernier ne l'a perçoit pas (si l'unité n'est pas dans son champ de vision, qu'elle l'attaque surprise ou si cet ennemi est étourdie, assourdie, ou a tout autre état l'empêchant de percevoir l'unité), elle gagne 20% de chances de critiques.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Prise en tenailles.

Prise en tenailles - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- Si l'unité attaque une cible et qu'un allié est du côté opposé de la cible par rapport à l'unité (et que cet allié est en portée pour attaquer la cible), l'unité attaque 2 fois.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Avantage perceptif.

5.3.10 - Héros

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Héros	Rédempteur
Myrmidon		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Hast Angle	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	3	-	4	1	3	1	-	6	3	10	1
Taux de croissance	25	5	-	10	-	20	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Brave de corps et Noble d'esprit	Désarmement	Formation tortue	Solide sur les appuis	Vengeance
				Contre
	Charme	Discours revigorant	Abri	Galvaniser

Brave de corps - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige 3 dégâts bruts supplémentaires. De plus, elle permet de récupérer 50% des dégâts infligés en PV.
 - L'effet récupération des PV ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs. Pour les dégâts bruts, ils sont infligés pour chaque attaque pour laquelle l'unité a utilisé cette technique.
 - Cette technique est utilisable pendant les tours pairs uniquement.

Noble d'esprit - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, l'unité subit 3 dégâts en moins par attaque jusqu'à son prochain tour. De plus, elle permet d'ignorer 50% des défenses (DEF & RES) de la cible.
 - L'effet d'outrepassement des défenses ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Cette technique est utilisable pendant les tours impairs uniquement.

5.3.11 - Moine

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Moine	Moine supérieur
Clerc		
Troubadour		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	3	-	-	3	4	2	4	6	20	2
Taux de croissance	20	5	5	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Flot d'énergie (et techniques associées)	Aura apaisante	Formation tortue	Anti Arc	Solaire
	Garde enchaînée			Galvaniser
	Expert de la charge	Frappe étourdissante	Conjonction	Lunaire

Flot d'énergie - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité concentre l'énergie de son corps, lui permettant de passer dans l'une des 2 postures détaillées ci-dessous, à savoir Flot turbulent et Flot ondulant. L'unité ne peut changer de posture qu'en début de tour, avant toute action (Se déplacer inclus).
 - Flot turbulent - Cette posture modifie vos caractéristiques de la façon suivante : Nouvelle FOR = Ancienne FOR + Ancienne MAG ; Nouvelle MAG = 0. Cette posture change le comportement de la capacité Orbe changeante.
 - Flot ondulant - Cette posture modifie vos caractéristiques de la façon suivante : Nouvelle MAG = Ancienne FOR + Ancienne MAG ; Nouvelle FOR = 0. Cette posture change le comportement de la capacité Orbe changeante.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour.
 - L'unité gagne aussi accès aux techniques suivantes : Orbe changeante, Orbes de protection, Orbes de destruction et Évitement.

Orbe changeante - Action Bonus - 3 JT - 0 PT

- **Effet lorsque Flot turbulent est actif** - L'orbe prend pour cible un ennemi en portée (1-5) et augmente les dégâts qu'il subit. Pour chaque attaque qu'il subit, il se prend aussi 2 dégâts bruts supplémentaires.
- **Effet lorsque Flot ondulant est actif** - L'orbe prend pour cible un allié à portée (1-5) et augmente les soins qu'il reçoit de 3PV supplémentaire regagnés par soin reçu (le soin peut être de toute nature).
 - L'unité doit changer la cible de l'orbe lorsqu'elle change de posture, sans coût en JT requis (les 3JT sont le cout de la technique initiale).
 - L'orbe a "PV de l'unité/10" PV.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie.

Orbes de protection - Action Rapide - 2 JT - 0 PT

- L'unité invoque jusqu'à 5 orbes autour d'elle. Quand l'unité se prend des dégâts, ces dégâts sont redirigés sur les orbes.
 - Chaque orbe a "PV de l'unité/10" PV.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent.

Orbes de destruction - Action Rapide - 1 JT - 0 PT

- L'unité lance les orbes de Orbes de protection sur des cibles à portée (1-5) au choix (les orbes ne sont pas obligées d'aller sur la même cible). Chaque orbe inflige à sa cible respective "PV de l'orbe restants" en dégâts bruts, avant de disparaître.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent (Orbes de protection doit être active).

Évitement - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- Jusqu'au prochain tour de l'unité, pour la toucher, les adversaires doivent faire 2 jets d'attaque et garder le résultat le plus grand (c'est-à-dire le moins bon résultat).
 - L'unité ne peut pas utiliser l'action Attaquer et cette technique dans le même tour.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.

5.3.12 - Paladin

Arbre des classes accessibles :

Garde	Paladin	Chevalier Radiant
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Choix1 : Épée Hast Angle	+1
Secondaire	Choix2 : Soutien Tome [Radiant]	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	2	2	4	5	-	-	-	6	1	5	0
Taux de croissance	20	-	5	10	5	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aura sacrée (et techniques associées)	Solide sur les appuis	Abri	Avancée	Vengeance
		Contre	Cri de guerre	
	Formation tortue	Aura apaisante	Anti Art	Solaire

Aura sacrée - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité émet une aura dans une zone de 3 cases. Cette aura ne peut être changée qu'en arrêtant d'utiliser la technique ou en utilisant "Changement d'aura". L'unité choisit l'un des effets suivants :
 - Aura protectrice - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent DEF+3 et RES+3. Cependant, vous vous infligez DEF-2 et RES-2.
 - Aura curative - Les alliés situés dans la zone de l'aura regagnent 3PV au début de leur tour respectif. Cependant, vous perdez 2PV par tour.
 - Aura gardienne - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent la résistance à un type de dégâts (physique ou élémentaire) de votre choix. Cependant, vous en gagnez la vulnérabilité.
 - Aura vengeresse - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent 10 CRIT%. Cependant, vous en perdez 15.
 - Aura perçante - L'unité ainsi que les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent MOV+2. Cependant, l'unité ne peut se déplacer qu'en ligne droite.
- **[Concentration]**
- L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Châtiment sacré et Changement d'aura.

Changement d'aura - Action Bonus - 0 ou 1 JT - 0 PT

- L'unité change l'effet de l'aura. Consommer 1 JT change l'effet instantanément, ne pas consommer de JT change l'effet de l'aura au prochain tour de l'unité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée.

Châtiment sacré - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 0 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige MAG/3 dégâts Radiants supplémentaires.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée.

5.3.13 - Protecteur

Arbre des classes accessibles :

Garde	Protecteur	Rempart
-------	------------	---------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+I
Secondaire	Choix : Épée Angle	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	2I	4	-	7	-	-	-	-	7	0	5	0
Taux de croissance	20	5	-	15	-	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Protection et Interception	Manœuvre tactique	Formation tortue	Avancée	Lunaire
			Abri	
	Charme		Solide sur les appuis	Désarmement

Protection - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité se tient prêt à protéger ses alliés proches. L'unité gagne 1 point de défense brute par allié qui lui est adjacent.
 - ▶ Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. [Concentration]
 - ▶ L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Interception.

Interception - Réaction - 2 PV - 0 PT

- L'unité change de place avec un allié adjacent et intercepte l'attaque qui le ciblait.
 - ▶ Cette technique doit s'utiliser avant que l'allié ne se prenne les dégâts de l'attaque.
 - ▶ La défense brute que l'unité a avec l'effet passif de Protection est celle que l'unité avait avant d'utiliser Interception.
 - ▶ Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Protection.

5.3.14 - Rônin

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Rônin	Samouraï
----------	-------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+I

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	4	-	3	-	3	1	2	5	2	10	1
Taux de croissance	25	10	-	-	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Lame de l'esprit (et techniques associées)	Attaque sauvage	Avancée	Coup fatal	Frappe préventive
	Attaque menaçante	Effroi		Bascule
	Bravade	Formation tortue	Solide sur les appuis	Parade [Unique]

Lame de l'esprit - Action Bonus (Se déplacer) - 2 JT - 15 PT

- [Posture] L'unité ne fait qu'un avec sa lame, lui permettant de passer dans l'une des postures décrite ci-dessous. De plus, quelle que soit la posture dans laquelle est l'unité, chaque JT lui confère +5 en précision et +I dégât brut par attaque (marche aussi pour les techniques, le bonus est calculé en fonction des JT que l'unité avait au début du tour).
 - Posture rengainée - Cette posture permet de contre attaquer après chaque attaque dirigée vers l'unité, tant que ces attaques sont effectuées dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas contre attaquer si un ennemi l'a attaqué par derrière). Chaque contre attaque réussie donne 1 JT à l'unité. Le MOV de l'unité est cependant réduit à 3.
 - Posture dégainée - Dans cette posture, chaque attaque réussie donne 1 JT à l'unité.
 - Maintenir cette posture annule la récupération en JT de l'unité.
 - L'unité ne peut changer de posture qu'en début de tour, avant toute action (Se déplacer inclus).
 - L'unité gagne aussi accès aux techniques suivantes : Les Milles coups et Clairvoyance.

Les Milles coups - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 0 PT

- L'unité effectue 10 attaques au corps à corps contre la même cible avec son arme équipée, au prix d'un désavantage de -40 en précision pour chacune des 9 premières attaques (la dernière attaque n'a pas de désavantage en précision).
 - Les dégâts d'une attaque est de 20% des dégâts qu'elle aurait dû infliger.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : [Lame de l'esprit](#) → [Posture rengainée](#).

Clairvoyance - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 0 PT

- La prochaine attaque dirigée vers l'unité échoue, cette dernière regagne 2 JT et peut instantanément attaquer (jet d'attaque nécessaire).
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : [Lame de l'esprit](#) → [Posture dégainée](#).

5.3.15 - Sage

Arbre des classes accessibles :

Mage	Sage	Archimage
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome1 (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Tome2 (1 autre élément au choix)	Min 2
Tertiaire	Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	4	-	6	4	-	1	3	3	10	1
Taux de croissance	20	-	10	-	10	20	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Tourmente et Ravage	Effroi	Bénédictio élémentaire	Sceau RES	Puissance
	Redirection	Traversée	Soutien	Lunaire
				Sceau arcanique

Tourmente - Action Bonus - 0 JT - 15 PT

- [\[Posture\]](#) L'unité canalyse sa magie afin de renforcer ses sorts. Chaque attaque utilisée dans cette posture applique "Fléau élémentaire" si la technique est équipée. Dans le cas où l'unité effectue plusieurs attaques dans un même tour sur une même cible, les malus de Fléau élémentaire s'additionnent (ils ont la même durée d'un tour).
 - Dans cette posture, l'action Attaquer coûte 2 PV. [\[Concentration\]](#)
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Ravage.

Ravage - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité améliore les propriétés de son attaque magique, en fonction de l'élément qu'elle utilise. Utiliser plusieurs fois cette technique dans le même tour n'additionne pas ces augmentations de statistiques. Si l'unité effectue plusieurs attaque via l'utilisation d'une seule action Attaquer, les augmentations de caractéristiques sont appliquées pour toutes les attaques de l'action.
 - Augmentation de statistiques en fonction de l'élément principal de l'arme :
 - Feu : +15 AFF%
 - Vent : +2 Portée
 - Terre : PUI + 5

- Foudre : +10 CRIT%
- Eau : Précision +20
- Radiant : Si PV > 1, consomme 1 PV et rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate. [Cumulable avec le tome Bûcher pour PV > 2]
- Obscur : Soigne 50% des dégâts infligés. [Cumulable avec le tome Vampirisme uniquement]
- Ruine : -10 CRIT%, +10 AFF%, Attaque 2 fois dans le même tour [Cumulable avec le Tome Nova mais la combinaison des 2 résulte en 6 attaques effectuées et non 8]
- ▶ Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Tourmente.

5.3.16 - Spadassin

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Spadassin	Assassin
Roublard		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Dague	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	4	-	-	-	4	4	2	5	5	20	1
Taux de croissance	25	5	-	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Feu de l'action (et techniques associées)	Chausse-trape	Traversée	Galvaniser	Vengeance
	Effroi	Parade [Unique]	Percée	Coup fatal
	Conjonction	Clonage	Poursuite	Appulse

Feu de l'action - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité entre dans le feu de l'action, se concentrant sur les mouvements et la positions de ses ennemis afin de tirer partie de leurs points faibles. L'unité gagne (Initiative Effective actuelle de l'unité)% de chances de critiques par tour. Quand les chances de critiques dépassent la précision totale du jet d'attaque, l'excédent est utilisé pour calculé des chances de critiques plus élevées (les chances de coups critiques sont réinitialisées si l'unité sort de la posture). Ces niveaux de coups critiques plus élevés sont indiqués dans le tableau ci-dessous.
 - Dans cette posture, l'unité n'utilise que $FOR \times 0.5$ (ou $MAG \times 0.5$ pour une attaque magique) dans le calcul des dégâts.
 - Dans cette posture, l'unité subit : DEF-2 & RES-2.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Départ arrêté et Dérobade.

Niveaux de coups critiques :

Niveau de critiques	Critiques normaux	Critiques supérieurs	Critiques puissants	Critiques brutaux
Multiplicateur	x2	x3	x4	x5

Départ : Arrêté ! - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité avance de 3 cases vers sa cible avant d'attaquer. Après l'attaque, l'unité peut choisir de se déplacer sur n'importe quelle case adjacente à sa cible.
 - Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre l'unité et sa cible pour pouvoir utiliser cette technique
 - L'attaque résultante doit être effectuée au corps à corps.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Feu de l'action.

Dérobade - Action Bonus - 2 PV - 0 PT

- L'unité gagne AGI*(Multiplicateur de dégâts critiques actuel de l'unité) en esquive jusqu'à son prochain tour
 - C'est-à-dire que l'unité gagne AGI*2 esquive si son multiplicateur de dégâts critiques est à 2 (critiques normaux), AGI*3 si son multiplicateur est à 3 (critiques supérieurs), etc.
 - Utiliser plusieurs fois cette technique dans le même tour ne cumule pas ses effets.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Feu de l'action.

5.3.17 - Tireur d'élite

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Tireur d'élite	Tirailleur
-----------	----------------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+I

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	4	-	-	-	6	3	2	4	4	15	I
Taux de croissance	20	10	-	-	-	30	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Focalisation (et techniques associées)	Aléa	Effroi	Sceau FOR	Coup fatal
	Incursion			Puissance
	Désarmement	Traversée	Soutien	Lunaire

Focalisation - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se focalise sur ses tirs. L'unité a une portée augmentée de 4 lorsqu'elle utilise un arc ou une arbalète. De plus, elle gagne HAB% en chances de critiques.
 - Maintenir cette posture demande de consommer **1 JT par tour**. **[Concentration]**
 - Dans cette posture, utiliser l'action Se déplacer brise la posture.
 - Dans cette posture, si un ennemi attaque l'unité à 3 cases ou moins de portée d'elle, l'attaque touche automatiquement. De plus, l'unité a un désavantage en précision de -50 et ne peut pas infliger de coups critiques contre les unités à 3 cases ou moins d'elle.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Injection inhibitrice et Repositionnement.

Injection inhibitrice - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité inflige une affliction de manière garantie à la cible. Pour ce faire, l'unité consomme une charge d'huile qu'elle a dans son inventaire. C'est l'huile utilisée qui détermine l'affliction infligée.
 - L'unité n'a pas besoin d'utiliser une **Action Rapide** pour induire son arme d'huile.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation.**

Repositionnement - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'unité peut se déplacer jusqu'à 3 cases sans briser la posture.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation.**

5.3.18 - Voleur

Arbre des classes accessibles :

Roublard	Voleur	Escroc
----------	--------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Épée Arc	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	-	-	-	5	4	3	4	6	20	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Casse de la décennie (et techniques associées)	Expert de la charge	Traversée	Percée	Purification
		Aura apaisante		Galvaniser
	Redirection	Retraite	Manœuvre tactique	Sérénité

Casse de la décennie - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se prépare à déposséder ses cibles de leurs biens. La technique Voler ne consomme **aucun JT** et est considérée comme une **Action Rapide**. De plus, lorsque l'unité a volé un objet en utilisant la technique Voler, elle peut se déplacer de 3 cases (1 fois par tour - ne compte pas comme le déplacement effectué pendant son tour).
 - Dans cette posture, l'unité subit : DEF-2 & RES-2.
 - L'unité gagne aussi accès aux 3 techniques suivantes : Dépouillage, Braquage et Connaissance du terrain (Voleur).

Dépouillage - Action Bonus (Voler) - 1 JT - 0 PT

- Pour voler une arme non équipée ou un objet à la cible, il faut que FOR*1.5 (ou son HAB*1.5) de l'unité soit supérieur au poids de l'arme / objet en question.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.**

Braquage - Action Bonus (Voler) - 2 JT - 0 PT

- L'unité est capable de voler l'arme que sa cible a équipée.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.**

Connaissance du terrain (Voleur) - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- Pendant 2 tours, l'unité gagne 1 de MOV et elle ne subit pas les pénalités de mouvements dues au terrains ou effets de terrains supplémentaires.
 - Pour le franchissement d'obstacles, c'est au MJ de déterminer quels obstacles le joueur peut franchir ou non en fonction de la situation (Exemple : une maison pourrait être escaladée mais avec une pénalité de mouvement, alors qu'il serait toujours compliqué pour l'éclaireur de voyager au dessus du vide s'il n'es pas pourvu d'ailes).
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.

5.4 - Classes suprêmes

5.4.1 - Alchimiste

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Apothicaire	Alchimiste
-------------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Art Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	4	-	3	5	3	5	6	5	15	1
Taux de croissance	20	-	15	-	5	20	5	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Fusion créative, Collecte fructueuse et Synthèse remarquable	Parade [Posture]	Ralliement spectral	Métabolisme
		Solaire	
	Désarmement	Annulation	

Collecte fructueuse - Action Bonus (Collecte) - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut aussi récolter du Minéral. Les points de récolte du Minéral sont à discuter avec le MJ.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Synthèse remarquable - Action Bonus (Synthèse) - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut fabriquer un des objets indiqué dans la Table de l'Alchimiste en fonction de son résultat à un jet de THE.
 - Consomme l'objet Herbe ou Minéral. La ligne de la table utilisée dépend de l'objet utilisé pour la synthèse.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Table de l'Alchimiste :

Résultat au jet de THE	5 ou moins	15 ou moins	30 ou moins	60 ou moins	80 ou moins	95 ou moins	96 à 100 (ignore le bonus de THE)
Objet utilisé : Herbe	Pomme dorée et un autre objet	Guérison ou Poudre de téléportation	Élixir ou une Tonique	Boisson énergétique ou Eau bénite	Breuvage ou une Huile	Potion	Confection empoisonnée
Objet utilisé : Minéral	Pierre de résurrection ou un autre objet	Arme ou Écu en argent ou Arme Vigueur	Arme ou Écu en Acier ou Arme létale	Arme ou Écu en Fer ou Arme avec efficacité	Arme en Bronze ou Aiguiseur	Arme en Cuivre	Pierre en poudre

Fusion créative - Action bonus - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut soit choisir deux objets et les fusionner en un seul ou choisir une arme et un objet et consommer l'objet pour que l'arme obtienne un effet supplémentaire indiqué par la table ci-dessous.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Table de la Fusion créative (si l'objet receveur est une arme) :

Objet utilisé	Effet de fusion sur l'arme choisie
Objet de soin	Si l'attaque touche, l'unité récupère la moitié des PV que l'objet de soin donne en temps normal.
Boisson énergétique	Si l'attaque touche, l'unité regagne 1JT.
Eau bénite	L'arme donne +3 RES à chaque attaque réussie (l'effet dure 3 tours). Effet cumulable (en intensité, pas en durée, bien que la durée soit rafraichissable). Max : RES+10.
Poudre de téléportation	Si l'attaque touche, l'unité peut se téléporter jusqu'à 5 cases.
Tonique	L'arme confère la moitié du bonus du tonique lorsque une attaque réussit (l'effet dure 3 tours). Effet cumulable (en intensité, pas en durée, bien que la durée soit rafraichissable). Max : Bonus+5.
Huile	Si l'attaque touche, l'effet de terrain supplémentaire lié à l'élément de l'huile* est appliqué sur la case ciblé. *Exemple Huile brûlante = Feu

5.4.2 - Archidruide

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Druide	Archidruide
--------	-------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	1	5	2	6	1	-	2	6	3	20	2
Taux de croissance	25	-	5	-	15	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rébellion primordiale et Rébellion éternelle	Bénédictio élémentaire	Ralliement spectral	Métabolisme
	Vent arrière		
	Désarmement	Sceau fantôme	

Rébellion primordiale - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 1 JT - 5 PT

- Permet à l'unité d'ajouter n'importe quel effet de terrain supplémentaire sur le terrain, quelle que soit ses maîtrises élémentaires.
 - Si Rébellion persistante est utilisé pour le même effet que celui ajouté par cette technique, son coût (celui de Rébellion persistante) est réduit à 0 JT.

Rébellion éternelle - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 2 JT - 5 PT

- L'effet de terrain supplémentaire appliqué dure jusqu'à ce que l'unité le désire (prend fin au maximum à la fin du combat).

5.4.3 - Archimage

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Sage	Archimage
------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome1 (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Tome2 (1 autre élément au choix)	Min 3
Tertiaire	Tome3 (1 dernier élément au choix)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	6	-	7	5	1	1	5	4	15	1
Taux de croissance	20	-	15	-	10	25	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Cataclysmes	Faisceau	Courroux	Nihil
	Appulse		
	Bénédiction élémentaire	Contre	Métabolisme

Cataclysmes - Action Bonus (Fin du Tour) - 2 JT - 10 PT

- L'unité se souvient des dernières attaques qu'elle a effectué, et lance le même nombre d'attaque avec les mêmes éléments dans le même ordre. Chaque attaque a son jet d'attaque et de dégâts. Les caractéristiques d'une attaque lancée de la sorte sont celles d'un tome de catégorie 3 (comme par exemple Inferno ou Tempête).
 - Le nombre d'attaques pouvant être lancés de la sorte est de 3 au maximum. L'unité ne "se souvient pas" des attaques qu'elle a utilisé avant ou pendant Cataclysmes.
 - Les différentes attaques ne doivent pas obligatoirement être lancées sur la même cible.

5.4.4 - Assassin

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Spadassin	Assassin
-----------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Dague Arc	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	6	-	-	-	5	6	2	7	8	35	2
Taux de croissance	25	10	-	-	-	20	15	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Létalité	Pourfendeur	Lunaire	Sceau fantôme
	Appulse	Puissance	Représailles

Létalité - Réaction (Attaquer) - 6 JT - 10 PT

- L'unité porte un coup léthal à sa cible. La cible doit effectuer un jet de caractéristique de DEF (dont la difficulté est indiquée plus bas). Si la cible réussit le jet, elle subit les dégâts de l'attaque de l'unité (cette attaque ignore 50% des défenses de la cible) mais cette attaque ne peut pas la mettre en dessous de 1PV. Si la cible échoue le jet, elle passe à 0PV et s'évanouit.
 - La difficulté du jet est $(DEF_{cible} \times 5) / (\text{Multiplicateur de coup critiques de l'unité})$
 - Cette technique est utilisable uniquement si l'unité vient d'effectuer un coup critique sur sa cible.

5.4.5 - Berserker

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Barbare	Berserker
---------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+1
Secondaire	Art	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	28	6	-	-	1	-	1	4	8	3	15	1
Taux de croissance	40	5	-	-	-	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Frénésie	Coup fatal	Cri de guerre	Nihil
		Appulse	
	Conjonction	Courroux	Représailles

Frénésie - Action Bonus (Rage) - Coût en JT variable - 10 PT

- L'unité active [Nombre de JT utilisés] rages supplémentaires en même temps (elles durent le même nombre de tour, à savoir 3, et sont actives et se désactivent au même moment, choisir un même effet plusieurs fois ne les cumule pas). De plus, l'unité a accès à 2 nouvelles rages (qui peuvent être utilisées dans l'effet décrit ci-dessus) :
 - Rage héroïque - Tant que l'unité est en Rage, chaque utilisation de l'action Attaquer lui permet de faire une attaque supplémentaire. Lorsque la Rage s'arrête, elle ne peut pas utiliser l'action Attaquer pendant 1 tour.
 - Rage désespérée - Tant que l'unité est en Rage, elle ne peut pas tomber en dessous de 1 PV. Lorsque la Rage s'arrête, elle subit tous les dégâts qu'elle aurait dû subir pendant sa Rage.

5.4.6 - Chevalier radiant

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Paladin	Chevalier Radiant
---------	-------------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	ChoixI (Épée / Hast / Angle)	+1
Secondaire	Choix2 : Soutien Tome [Radiant]	Min 3

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	3	4	5	6	-	-	-	8	2	5	1
Taux de croissance	20	-	10	10	10	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aura divine, Châtiment divin et Maximisation d'aura	Discours revigorant	Purification	Sceau fantôme
	Sceau arcanique	Nihil	Annulation

Aura divine - Action Bonus (Aura sacrée) - 2 JT - 10 PT

- La portée de l'aura augmente d'une case (3 → 4). L'unité peut activer 2 effets en même temps (elles sont actives et se désactivent au même moment, choisir un même effet 2 fois ne les cumule pas). De plus, l'unité a accès à 2 nouvelles auras (qui peuvent être utilisées dans l'effet décrit ci-dessus) :
 - Aura ardente - Les alliés situés dans la zone de l'aura infligent 3 dégâts bruts en plus à toutes leurs attaques. Cependant, vous infligez 5 dégâts bruts en moins par attaque.
 - Aura compatissante - Les alliés situés dans la zone de l'aura ne peuvent pas tomber en dessous de 1 PV. Les dégâts excédentaires qui leur sont infligés sont à la place redirigé sur l'unité : elle subit "(Dégâts excédentaires)/2" sous forme de dégâts bruts.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Châtiment divin et Maximisation d'aura.

Châtiment divin - Action Bonus (Châtiment sacré) - 1 JT - 5 PT

- Les dégâts supplémentaires sont de MAG/2 au lieu de MAG/3. De plus, l'attaque inflige de manière garantie l'affliction liée à votre maîtrise élémentaire la plus élevée (au choix si plusieurs maîtrises élémentaires ont la même maîtrise) et ne peut donc pas infliger d'autres afflictions.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée (ou Aura divine).

Maximisation d'aura - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- L'unité ne subit pas l'effet négatif de l'aura, et ce pendant toute la durée de l'aura. Si l'effet de l'aura change, l'effet de cette technique s'estompe.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée (ou Aura divine).

5.4.7 - Escrimeur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Bretteur	Escrimeur
Épéiste	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	5	-	-	-	6	4	3	6	10	40	I
Taux de croissance	20	-	-	-	-	30	15	5	7	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Escrime harmonique et Adrénaline du zodiaque	Formation tortue	Parade [Posture]	Courroux
			Représailles
	Appulse	Poursuite	Constellation

Escrime harmonique - Action Bonus (Escrime orchestrée) - 1 JT - 10 PT

- Le nombre de jetons d'esquive que peut avoir l'unité à la fois est de 6 (au lieu de 3).
 - Disponible uniquement si la classe avancée de l'unité était Bretteur.

Adrénaline du zodiaque - Action Bonus (Attaquer) - Coût en JT variable - 10 PT

- L'unité effectue 10 attaques contre la cible, chaque attaque a son propre jet d'attaque. La cible se prend 50% des dégâts de chaque attaque qu'elle se prend de l'unité.
 - [Recharge] - 5 tours
 - Coût en JT : 6JT si la classe avancée de l'unité était Épéiste, 10-N JT si la classe avancée de l'unité était Bretteur.
 - N est le nombre d'attaques esquivées en utilisant des jetons d'esquive. N ne se réinitialise que si l'unité sort de la posture (si N est supérieur à 10, l'unité ne regagne pas de JT en utilisant cette technique).

5.4.8 - Escroc

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Voleur	Escroc
--------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Épée Arc	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	4	-	-	-	5	6	5	6	9	35	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	15	10	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Casse du siècle, Main lestes et Insaisissable	Désarmement	Annulation	Sceau fantôme
	Appulse	Poursuite	Courroux

Casse du siècle - Action Bonus (Casse de la décennie) - 1 JT - 10 PT

- La technique Braquage coûte désormais 1 JT.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Main lestes et Insaisissable.

Main lestes - Action Bonus (Voler) - 1 JT - 5 PT

- La technique Voler devient une Action Bonus.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie (ou Casse du siècle).

Insaisissable - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- Pendant 3 tours, l'esquive de l'unité ne peut être baissée contre sa volonté.
 - Cette technique ne fonctionne pas si l'unité subit un état ou une affliction impactant sa mobilité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie (ou Casse du siècle).

5.4.9 - Étoile

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Danseur	Étoile
---------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+I
Secondaire	Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	2	4	1	1	1	5	6	5	8	35	2
Taux de croissance	20	-	10	-	-	20	15	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Danse divine et Valse stimulante	Parade [Posture]	Conjonction	Garde parfaite
	Vent arrière	Ralliement spectral	Métabolisme

Danse divine - Action - 4 JT - 15 PT

- L'unité danse pour ses alliés adjacents, leur permettant de jouer instantanément un nouveau tour (n'impacte pas leur tour classique). Cependant, vous obtenez INIT-15 et vos alliés obtiennent INIT-5. (Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique).
 - Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse avant son prochain tour.

Valse stimulante - Action Bonus (Gigue tonique) - Coût en JT variable - 5 PT

- L'unité peut ajouter [Nombre de JT dépensés] effet.s supplémentaire.s à sa danse au choix parmi les effets proposés dans la description de la technique Gigue tonique (choisir un même effet 2 fois ne les cumule pas).

5.4.10 - Moine supérieur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Moine	Moine supérieur
-------	-----------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+I
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	5	5	-	-	3	5	2	6	8	35	2
Taux de croissance	20	10	10	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Orbe ondoyante (et autres techniques décrite ci-dessous)	Avancée	Appulse	Représailles
	Contre	Garde parfaite	Métabolisme

Orbe ondoyante - Action Bonus (Orbe changeante) - 3 PV - 5 PT

- Cette technique améliore les propriétés de l'Orbe changeante.
 - Flot turbulent - La cible se prend 3 dégâts bruts supplémentaire par attaque qu'elle se prend.
 - Flot ondulant - La cible reçoit 5PV supplémentaire par soin reçu.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie.

Orbes de l'abri - Action Bonus (Orbes de protection) - 1 JT - 5 PT

- L'unité invoque 5 orbes supplémentaires autour d'elle.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent.

Orbes d'annihilation - Action Bonus (Orbes de destruction) - 2 PV - 5 PT

- Cette technique améliore les propriétés de la technique Orbes de destruction : les orbes ne disparaissent pas après avoir touché leur cible. Elle reviennent vers l'unité et la reprotège (tel l'effet décrit par Orbes de protection) à INIT de l'unité - 10.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent (Orbes de protection doit être active).

Concentration d'Énergie - Action Rapide - 2 JT - 5 PT

- L'unité se soigne de MAG PV.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.

Parade Énergie - Réaction - 1 JT - 5 PT

- L'unité réduit les dégâts de la prochaine attaque perceptible qu'elle reçoit de $IdIO + AGI + Niveau$. Si elle réduit les dégâts à 0, elle peut contre attaquer instantanément, qu'elle que soit la distance entre l'unité et la cible (qui est l'initiateur de l'attaque).
 - Cette contre attaque compte comme une attaque faite avec l'arme équipée par l'unité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.

5.4.11 - Rédempteur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Héros	Rédempteur
-------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Hast Angle	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	5	-	6	1	3	1	-	8	5	20	1
Taux de croissance	30	10	-	10	-	20	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Immortel	Enchaînement	Bascule	Nihil
	Appulse		Marées
	Parade [Posture]	Cri de guerre	Ralliement spectral

Immortel - Action - 4 JT - 15 PT

- L'unité gagne 5 points de défense brute jusqu'à son prochain tour. De plus, toutes les attaques qu'elle subit lui inflige 50% de dégâts en moins (non cumulable avec des effets similaires). Cependant, les attaques de toutes les unités ennemies qui la cible sont garanties de la toucher. Avant le début du prochain tour de l'unité, elle attaque toutes les unités dans une zone de 2 cases de rayon : chaque jet d'attaque réussi automatiquement (sauf situation particulière expliqué par le MJ), les jets de dégâts sont cependant fait pour chaque unité. Pour chaque cible qui subit des dégâts, l'unité regagne 5% de ses PV max. Ensuite, elle récupère 30% de ses PV max.
 - [Recharge] - 3 tours

5.4.12 - Rempart

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Protecteur	Rempart
------------	---------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+1
Secondaire	Choix1 : Épée Angle	Min 3
Tertiaire	Choix2 (l'autre parmi Épée & Angle)	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	25	6	-	9	-	-	-	-	9	1	5	1
Taux de croissance	20	10	-	20	-	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Garde large & Contre attaque	Parade [Posture]	Égide	Garde parfaite
	Lutteur	Nihil	Ralliement spectral

Garde large - Action Bonus (Protection) - 1 JT - 10 PT

- Le nombre de points de défense brute que gagne l'unité reste le même (1 point par allié), mais désormais les alliés jusqu'à 3 cases autour de l'unité sont pris en compte. De plus, Interception a désormais une portée de 3 cases.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Contre attaque.

Contre attaque - Réaction (Interception) - 2 PV - 5 PT

- L'unité contre attaque l'ennemi qui est à l'origine de l'attaque interceptée par Interception.
 - Cette technique ne peut être utilisée que si l'attaque reçu en utilisant Interception n'inflige aucun dégâts à l'unité.
 - Le choix d'utiliser cette technique se fait après avoir utilisé Interception.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Protection.

5.4.13 - Saint

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Sage	Saint
Évêque	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+1
Secondaire	Tome (Radiant)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	5	-	6	4	-	5	5	2	15	1
Taux de croissance	20	-	10	-	15	20	-	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aire	Effroi	Couronne	Appulse
	Sceau MAG	Parade [Unique]	Métabolisme

Aire - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- [\[Posture\]](#) L'unité concentre sa magie pour que ses sorts touche plus d'alliés. Tant que la posture est active, La zone d'effet des sorts de magie de soutien est augmentée de 1.
 - Si le sort touche de base une cible unique, cette technique lui permet de toucher les alliés adjacents.
 - Maintenir cette posture réduit le mouvement de l'unité de 1. [\[Concentration\]](#)

5.4.14 - Samouraï

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Rônin	Samouraï
-------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	6	-	4	-	4	1	2	7	3	30	1
Taux de croissance	25	15	-	-	-	30	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Décharge ondoyante et Taillade de l'infini	Formation tortue	Nihil	Métabolisme
	Pourfendeur	Sceau fantôme	Représailles

Décharge ondoyante - Action Bonus (Attaquer) - Coût en JT variable (1 JT min) - 5 PT

- L'unité consomme des JT pour lancer une attaque dévastatrice qui touche toutes les unités adjacentes à l'unité (alliés inclus). Le jet d'attaque réussi automatiquement et les dégâts sont calculés en fonction de l'arme équipée par l'unité. Chaque JT consommé ajoute 3 dégâts bruts à l'attaque.
 - Après avoir effectué cette technique, l'unité peut se déplacer de 3 cases (en ligne droite) et elle passe en posture dégainée.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : **Lame de l'esprit** → **Posture rengainée**.

Taillade de l'infini - Action Bonus (Attaquer) - 6 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts bruts supplémentaires égaux au niveau actuel de l'unité.
 - Après avoir effectué cette technique, l'unité passe en posture rengainée.
 - [Recharge] - 3 tours
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : **Lame de l'esprit** → **Posture dégainée**.

5.4.15 - Sentinelle

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Épéiste	Sentinelle
Hallebardier	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Choix1 : Épée Hast	+1
Secondaire	Choix2 (l'autre parmi Épée & Hast)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	5	-	4	-	5	1	1	7	6	25	1
Taux de croissance	25	10	-	10	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Coup d'épaule et Supplice	Galvaniser	Nihil	Ralliement spectral
	Percée	Courroux	Sceau fantôme

Coup d'épaule - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- L'unité effectue un coup d'épaule avant d'effectuer son attaque, ce qui met l'adversaire À terre, et lui empêche de parer l'attaque de l'unité, ou de contre attaquer après celle ci.

Supplice - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 5 PT

- Les dégâts de l'attaque sont multipliés par 2 et elle inflige le changement d'état indiqué dans la section Type de dégâts physique du CdCo, dans la colonne Aiguisage (si l'arme utilisé par l'unité est une arme physique).
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

5.4.16 - Tirailleur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Tireur d'élite	Tirailleur
----------------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+I

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	6	2	-	-	7	3	2	6	5	20	1
Taux de croissance	20	10	-	-	-	40	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Immortel	Appulse	Courroux	Représailles
	Vengeance		
	Redirection	Contre	Nihil

Focalisation intense - Action Bonus (Focalisation) - 1 JT - 10 PT

- L'augmentation de portée est de 6 au lieu de 4 et Repositionnement coûte 1 JT au lieu de 2.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Jackpot !

Jackpot ! - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Si la cible est atteinte d'une affliction, les dégâts infligée par la première attaque qu'effectue l'unité contre cette cible sont doublés.
 - L'attaque doit être effectuée à 4 de portée ou moins.
 - À la place d'être doublés, les dégâts de l'attaque sont quadruplés si la cible est le dernier ennemi présent sur le terrain.
 - Sur un boss, il faut qu'il n'ait plus de pierre de résurrection active pour que cet effet se déclenche.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation intense.

5.4.17 - Traqueur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Chasseur	Traqueur
----------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1
Secondaire	Dague	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	3	1	-	1	5	6	3	6	7	25	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	15	10	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Instinct du Traqueur et Instinct de la bête	Aura apaisante	Solaire	Ralliement spectral
	Frappe étourdissante	Annulation	Sceau fantôme

Instinct du Traqueur - Action Bonus (Instinct du Chasseur) - 1 JT - 10 PT

- Choisir une même marque plusieurs fois cumule les effets. De plus, l'unité peut activer un effet supplémentaire sur la / les cibles de sa marque, dont l'un des effets suivants :
 - Marque de la contagion - Si vous touchez une cible atteint d'une affliction, l'unité ennemie la plus proche devient atteint par la même marque et la même affliction que la cible (la cible a toujours la marque sur elle).
 - Marque de la malédiction - Vous ne subissez que la moitié des dégâts de toute attaque que vous inflige une cible marquée (dégâts bruts exclus).
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Instinct de la bête.
 - Utilisable uniquement si l'unité a équipé la technique Instinct du Chasseur dans son inventaire.

Instinct de la bête - Action Bonus (Fin du Tour) - 4 JT - 5 PT

- La marque est appliquée à toutes les unités ennemies de la carte, et les alliés de l'unité disposent aussi des avantages des effets contre les cibles marquées. Cependant, la marque ne reste active qu'un tour. Cette durée est réinitialisée si une unité ennemie est éliminée avant le prochain tour de l'unité.
 - Prerequis : L'unité doit éliminer une cible marquée.
 - Cette technique est utilisable 1 seule fois par combat.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.