

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Guide du Maître du Jeu

Shards of Destiny 1e, Game Master's Guide

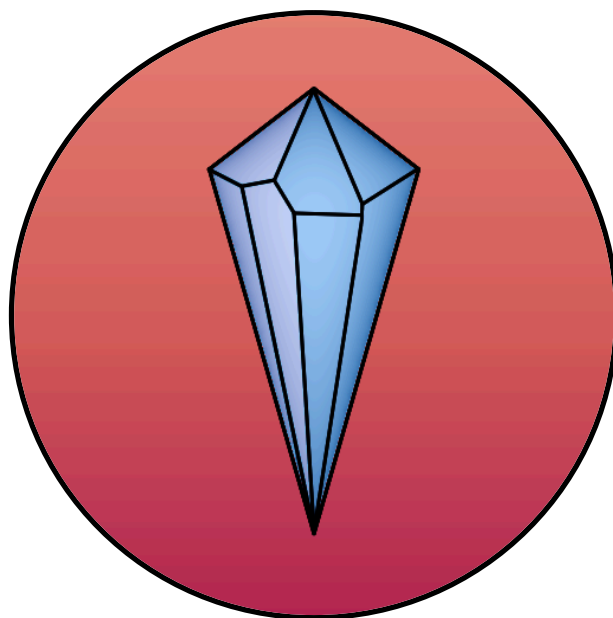


Table des matières

Introduction	4
Philosophie	5
Conseils	6
Nombre d'ennemis	6
Esquive	6
Allocation des ressources	7
Enchantements	7
Découverte	7
Début de partie	7
Milieu de partie	8
Entre le milieu et la fin de partie	9
Fin de partie	9
A venir dans la section Conseil	10
Configuration de la partie	11
Montée de niveau	11
Modes de jeu.	12
Récompenses de quête	13
Expérience	13
Expérience nécessaire pour monter de niveau	14
Autre récompenses	15
Écus	15
Objets	15
Équipement	15
Trésors	15
Objets des ennemis	16
Terrains	17
Types de Terrains	17
Effets de Terrain supplémentaires	19
Pièges	21
Cases Hexagonales	21
Zones d'effet	21
Altitude	23
Balistes	23
Cartes	24
Objectifs de carte	24
Ennemis & Monstres	25
Affiliation à un élément	25
Ennemis	25
Ennemis génériques	25
Taux de croissance fixe	25
Niveaux de difficulté	26
Actions	26
Boss	26
Techniques de boss	27
Initiative en combat	28
Exemple de combat	28

Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ	30
Classes de base	30
Classes avancées	31
Classes suprêmes	33

Introduction

Ce document servira plus tard de guide complet pour que le MJ puisse créer, gérer et faire des sessions de jeu sur une campagne ou des one-shots.

Cependant, la restructuration des documents a été effectuée dans ce patch (1.2 à l'heure de l'écriture de cette introduction), et je n'ai pas l'expérience nécessaire (ni le temps) pour créer un guide complet pour les MJ à l'heure de la publication du patch actuel.

Ainsi, ce document regroupe actuellement les anciens vestiges du Guide des Terrains et des Monstres, sans les Monstres, qui ont rejoint le Bestiaire. Ces vestiges sont des informations qui auraient dans tous les cas figuré dans le Guide du MJ plus tard à sa finition et édition elles sont donc bien à leur place ici.

Ce document sera amélioré et des informations seront ajoutées au fur et à mesure des mises à jour du système.

Philosophie

Il y a 60 niveaux par lesquels les unités peuvent passer. Ainsi, pour que les joueurs ne soient pas trop lassés d'une éventuelle non progression de leur personnage au fur et à mesure d'une session, ce système est prévu pour que les montées de niveau soient plus fréquentes : plus de niveau, pour plus de montées de niveau.

Pour être exacte, ce système est prévue pour faire une montée de niveau par session en moyenne. Cependant, 1 niveau par session peut être très long pour un début de campagne. Ainsi, voici un tableau résumant les différentes phases d'une campagne, avec des idées d'objectifs et de difficultés.

Stade de la campagne	Début de campagne	Milieu de campagne	Fin de campagne
Difficulté conseillée	Relativement Simple	Moyenne	Relativement Complexe
Niveau par session	1 à 3 niveaux par session	0 à 2 niveaux par session	0 à 1 niveaux par session
Histoire	Mise en bouche, début de l'histoire, découverte des intrigues.	Enjeux posés, intrigues formées. Approfondissement en vue de la résolution finale.	Apogée de la campagne : suspens et révélations. Résolution de la campagne.
Combat	Familiarisation des joueurs avec leurs personnages. Découverte du cœur de la classe (de base / avancée) qu'ils ont choisi. Découverte des mécaniques du système, comment les approcher, les appréhender, les contrer, etc.	Introduction plus poussée de certaines mécaniques comme les effets de terrain, l'impact des enchantements, etc. Quêtes et cartes plus complexes à résoudre.	À ce niveau, les joueurs ont eu le temps de comprendre et d'optimiser leurs personnages en fonction de la vision qu'ils ont pour eux. Les cartes deviennent de plus en plus difficile jusqu'à la carte finale.

Ce tableau permet d'axer vos premières campagnes si vous souhaitez l'utiliser. Par la suite, si vous et vos joueurs commencez à être plus expérimentés, vous pouvez commencer vos campagnes à un niveau plus élevé, afin de repousser votre créativité ainsi que celles de vos joueurs : vous pouvez ainsi ajuster le gain d'expérience en fonction de la difficulté et du nombre de sessions que vous voulez pour votre campagne.

Conseils

Cette section répertorie des retours d'expérience des divers tests qu'on a effectué en interne, afin que cela serve aux MJ qui veulent utiliser le système pour une campagne / oneshot / ou autre utilisation.

Nombre d'ennemis

La règle à laquelle on est arrivé actuellement est que "1 ennemi occupe 20 minutes d'un combat". Cette règle n'est pas réaliste, car en vérité chaque ajout d'ennemi implique une part du temps plus grande prise par le MJ (calculs, déplacement, décision) et par les joueurs (réflexion), ce qui fait qu'une approximation plus proche de la réalité serait que "chaque ennemi augmente exponentiellement le temps de la rencontre".

Cependant, ça reste une règle assez correcte, ou du moins c'est une règle qui fait prendre conscience qu'un combat peut être moins bon s'il y a trop d'ennemis, car jugé trop long.

Esquive

Il est conseillé de ne donner de l'esquive à vos unités ennemies que dans les cas nécessaires (pour une unité importante, un boss, etc.), car elle peut ralentir de manière excessive le combat si mise sur trop d'unités.

Dans cette optique, l'agilité peut ne pas donner d'esquive à vos unités ennemies. De même, le bonus d'esquive qu'elles reçoivent de leur classes peut être nul.

En plus de rendre vos combats moins fastidieux, ça permet aussi de donner un sentiment de puissance à vos joueurs (qui eux profitent de l'esquive).

Allocation des ressources

Avec autant de ressources à disposition, il est pas forcément évident de bien les répartir pour un MJ qui débute avec le système.

Cette section a pour but d'aider les MJ dans cet aspect.

Enchantements

Cette sous section a pour but d'évaluer la puissance des enchantements, afin de pouvoir les donner a un moment approprié lors d'une campagne (/ donner les enchantements nécessaires pour un oneshot).

Découverte

Par "Découverte" on entend "Première fois que les joueurs jouent à un jeu de rôle". On y recommande pour les joueurs de jouer des personnages dans des classes de base à un niveau inférieur au niveau 10.

Dans ce cas de figure, on conseille alors de ne pas introduire les enchantements, ou du moins pas tout de suite.

Début de partie

En début de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées, à un niveau entre le niveau 1 et le niveau 15. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 2.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en début de partie :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en début de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Points de Vie 1 à 3 Force 1 à 3 Magie 1 à 3 Défense 1 à 3 Résistance 1 à 3 Habileté 1 à 3 Agilité 1 à 3 Chance 1 à 3 Constitution 1 à 3 Initiative 1 à 3 Départ turbo (+ inclus) Esquive 1 à 3 Robustesse (+ inclus) Discipline (+ inclus)
Maîtrises d'armes	Toutes (de Maîtrise de l'épée à Maîtrise de la magie de soutien + inclus)
Afflictions	Brûlure 1 et 2 Explosion 1 et 2 Brume 1 et 2 Gel 1 et 2 Bourbe 1 et 2 Poison 1 et 2 Paralysie 1 et 2 Silence 1 et 2 Siphon 1 et 2 Bulle 1 et 2
Effets spéciaux	Attaque percutante 1 et 2 Coup décisif 1 et 2 Patience 1 à 3 Démolition Charge Invulnérabilité 1 à 3
Soins	Absorption 1 Guérison 1 à 3 Inflexible 1 Efficacité des soins 1 à 5 Soins diffus 1 et 2
Améliorations personnelles	Infusion Feu Infusion Vent Infusion Terre Infusion Foudre Infusion Eau In extremis 1 et 2 Adrénaline 1 Bénédiction 1 à 3

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en début de partie
Améliorations d'équipe	Un pour tous 1 Inspiration 1 Domaine de la Vie 1 et 2 Domaine de la Force 1 et 2 Domaine de la Magie 1 et 2 Domaine de la Défense 1 et 2 Domaine de la Résistance 1 et 2 Domaine de l'Habileté 1 et 2 Domaine de l'Agilité 1 et 2 Domaine de la Chance 1 et 2 Domaine de la Précision 1 et 2 Domaine de l'Esquive 1 et 2 Domaine des Critiques 1 et 2

Milieu de partie

En milieu de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées, à un niveau entre le niveau 16 et le niveau 30. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 3 ou 4.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en milieu de partie (les enchantements du début de partie étant aussi disponibles) :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en milieu de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Points de Vie 4 et 5 Enveloppe palliative 1 et 2 Force 4 et 5 Magie 4 et 5 Défense 4 et 5 Résistance 4 et 5 Habileté 4 et 5 Agilité 4 et 5 Chance 4 et 5 Constitution 4 et 5 Initiative 4 et 5 Précision Esquive 4 et 5 Dégâts bruts 1 et 2 Défense brute 1 et 2 Élan divin (+ inclus) Acuité (+ inclus) Célérité (+ inclus)
Maîtrises d'armes	-
Afflictions	Brûlure 3 à 5 Explosion 3 à 5 Brume 3 à 5 Gel 3 à 5 Bourbe 3 à 5 Poison 3 à 5 Paralysie 3 à 5 Silence 3 à 5 Siphon 3 à 5 Bulle 3 à 5 Châtiment 1 et 2 Confusion 1 et 2 Ténèbres 1 et 2 Sommeil 1 et 2 Ignifuge Antiexplosion Pare-vent Antigél Antibourbe Toxicologie Antiparalysie Antisilence Étanchéité Friction Atténuation
Effets spéciaux	Attaque percutante 3 à 5 Coup décisif 3 à 5 Patience 4 à 5 Endurance Invulnérabilité 4 et 5 Trompe-la-mort 1 et 2 Lame acérée 1 et 2 Savoir-faire 1 et 2 Samouraï 1 et 2
Soins	Absorption 2 et 3 Guérison 4 et 5 Inflexible 2 et 3 Soins diffus 3 à 5
Améliorations personnelles	Infusion Radiant Infusion Obscur Résistance Impact Résistance Perforant Résistance Tranchant Résistance Feu Résistance Vent Résistance Terre Résistance Foudre Résistance Eau Résistance Radiant Résistance Obscur Résistance Ruine Performance optimale 1 à 3 Bravoure 1 à 3 Vaillance 1 à 3 In extremis 3 à 5 Sanctuaire 1 à 5 Mesures anti-magie 1 à 5 Adrénaline 2 et 3 Corps et âme 1 à 3 Esprit Indomptable 1 à 3 Instrument de la destruction 1 à 3 Miracle Bénédiction 4 et 5 Passage Artillerie lourde Batto-jutsu (+ inclus) Garde offensive 1 à 3 Poussée d'adrénaline (+ inclus) Catalyseur d'affliction
Améliorations d'équipe	Un pour tous 2 et 3 Inspiration 2 et 3 Domaine de la Vie 3 à 5 Domaine de la Force 3 à 5 Domaine de la Magie 3 à 5 Domaine de la Défense 3 à 5

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés en milieu de partie
	Domaine de la Résistance 3 à 5 Domaine de l'Habileté 3 à 5 Domaine de l'Agilité 3 à 5 Domaine de la Chance 3 à 5 Domaine de la Précision 3 à 5 Domaine de l'Esquive 3 à 5 Domaine des Critiques 3 à 5 Domaine de la Mobilité (+ inclus)

Entre le milieu et la fin de partie

Entre le milieu et la fin de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes avancées ou suprêmes, à un niveau entre le niveau 31 et le niveau 45. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 4 ou 5.

Voici les enchantements que l'on conseille d'introduire en début de partie (les enchantements du début et milieu de partie étant aussi disponibles) :

Catégorie d'Enchantements	Enchantements conseillés entre le milieu et la fin de partie
Caractéristiques & Bonus fixes	Enveloppe palliative 3 à 5 Précision + Dégâts bruts 3 à 5 Défense brute 3 à 5
Maîtrises d'armes	-
Afflictions	Châtiment 3 à 5 Confusion 3 à 5 Ténèbres 3 à 5 Sommeil 3 à 5 Annihilation 1 et 2 Arrêt 1 et 2 Pardon Clarté Vision Insomnie Atténuation +
Effets spéciaux	Trompe-la-mort 3 à 5 Lame acérée 3 à 5 Savoir-faire 3 à 5 Samouraï 3 à 5 Pacte
Soins	Absorption 4 Inflexible 4
Améliorations personnelles	Infusion Ruine Performance optimale 4 et 5 Bravoure 4 et 5 Vaillance 4 et 5 Adrénaline 4 et 5 Corps et âme 4 et 5 Esprit Indomptable 4 et 5 Instrument de la destruction 4 et 5 Jour de chance Artillerie lourde + Garde offensive 4 et 5 Catalyseur d'affliction +
Améliorations d'équipe	Un pour tous 4 et 5 Inspiration 4 et 5 Domaine de la lumière (+ inclus) Domaine de la terre (+ inclus)

Fin de partie

En début de partie, on recommande aux joueurs de jouer des personnages dans des classes suprêmes, à un niveau entre le niveau 46 et le niveau 60. On recommande aux MJ d'introduire des talismans pouvant être améliorés au maximum au niveau 5.

Pour la fin de partie, on conseille au MJ d'introduire tous les enchantements restants, afin de laisser libre court à la liberté des joueurs.

A venir dans la section Conseil

- Un point sur les ressources restantes (armes, objets) à donner aux différents niveaux de jeu (début, milieu, et fin de campagne),
- Des conseils sur la construction des cartes de combat,
- Un point sur la conception d'un boss (afin qu'il provoque de la satisfaction chez les joueurs et que la rencontre ne prenne pas trop de temps),
- D'autres conseils quand on y pensera :D

Configuration de la partie

Ci-dessous se trouvent des points qui peuvent être personnalisés lorsque vous débutez une partie avec le système.

Le type de partie recommandé a les paramètres suivants :

- Montée de niveau par Croissance Mixte
- Mode de jeu Classique

Montée de niveau

Il existe plusieurs méthodes pour appréhender la montée de niveau :

- **Montée de niveau par Croissance Aléatoire**
 - Ici, les taux de croissance indiquent la difficulté à battre par caractéristique lors de la montée de niveau. Réussir un jet confère un +1 dans la caractéristique en question,
 - Cette méthode de montée de niveau peut amener de gros déséquilibres dans le milieu et la fin de partie (niveaux 20+), vous pouvez la tester mais on vous la déconseille car certains joueurs peuvent être bénis par les dieux de la chance alors que d'autres non, ce qui peut amener une certaine frustration dans le groupe de joueurs,
- **Montée de niveau par Croissance Fixe**
 - Ici, les taux de croissance indiquent les points que recevra l'unité en montant de niveau. En effet, à chaque montée de niveau, Taux de croissance/100 est ajouté à chaque caractéristique. Cependant, pour ne pas rendre les calculs trop compliqués (et amener une certaine logique dans la montée de niveau), seule la partie entière (le nombre avant la virgule) est utilisée dans les calculs de dégâts, précision, etc.
 - Cette méthode est assurément la méthode la plus équilibrée si vous voulez méticuleusement configurer toutes les rencontres de votre campagne. Cependant, c'est probablement la méthode la moins satisfaisante pour les joueurs, qui ont moins cette sensation d'excitation que peut procurer le gain de caractéristique de manière aléatoire,
- **Montée de niveau par Croissance Mixte**
 - C'est une fusion des 2 systèmes ci-dessus : Les taux de croissance indiquent les gains fixes gagnés par niveau (croissance fixe). Mais de plus, une autre statistique entre en jeu : le taux de croissance chance. Il est égal au $(\text{Taux de croissance normal de la caractéristique})/2 + \text{CHA}$ de l'unité pour chaque caractéristique, il est à battre lors de la montée de niveau (croissance aléatoire). Cependant, réussir un jet ne confère un +1 dans la caractéristique en question, mais $(\text{Taux de croissance chance})/100$
 - C'est la méthode qu'on a trouvée qui allie équilibrage et amusement pour le MJ et les joueurs. En effet, le gain par chance ne déséquilibre pas totalement les rencontres de fin de partie (notamment car elles sont atténuées comparées à la méthode de croissance aléatoire) et permettent quand même aux joueurs d'y trouver une certaine satisfaction. C'est la méthode de montée de niveau que l'on recommande pour absolument toutes les campagnes, parties, etc. (libre à vous de tester les autres méthodes cependant).

Modes de jeu.

Il existe plusieurs modes de jeu qui peuvent changer la façon d'appréhender le système :

- **Classique**

- Les règles classiques du système,

- **Générateur aléatoire**

- Ici, les caractéristiques de base et les taux de croissance de vos personnages sont déterminés de manière aléatoire : pour les caractéristiques, lancez un d8 par caractéristique (pour les PV rajoutez 15 au résultat), et pour les taux de croissance, lancez un d100 par caractéristique,
- Vous pouvez aussi aller plus loin, en déterminant les origines, classes, techniques, etc. de manière aléatoire. Pensez bien à en parler avec vos joueurs avant de choisir ce mode de jeu,
- Bien que ce mode de jeu soit moins réaliste que le mode classique, il peut correspondre à des campagnes se déroulant dans des dimensions parallèles, ou si un ou plusieurs personnages sont sous l'effet d'une malédiction, etc. Vous n'êtes même pas obligé d'appliquer ce mode pendant toute la campagne, mais juste pour un chapitre et/ou une seule montée de niveau, du moment que le contexte que vous posez reste cohérent avec votre histoire,

- **Montée de niveau par Décroissance**

- Ce mode de jeu est pour les personnes recherchant du défi. En effet, vos montées de niveau vous affaiblissent. Les systèmes de montées de niveau décrivent précédemment sont inversés : si vous réussissez votre jet de chance, vous perdez un point dans la caractéristique en question (+ des points qui se soustraient à vos caractéristiques constamment avec les montées en fixe et mixte). Les 3 montées de niveaux sont sélectionnables dans ce mode de jeu :
 - Montée de niveau par Décroissance Aléatoire,
 - Montée de niveau par Décroissance Fixe,
 - Montée de niveau par Décroissance Mixte.
- De même, ce mode de jeu n'est pas réaliste, mais il peut être utilisé si le contexte de votre histoire le permet, que ce soit pendant l'entièreté de la campagne ou juste une montée de niveau.

Récompenses de quête

Les diverses récompenses données après une quête.

Expérience

L'expérience est donnée à la fin d'une carte, afin de simplifier la phase de combat, en retirant les éventuelles montées de niveau qui pourraient avoir lieu lors de cette phase.

C'est donc un pot commun d'expérience qui est donné aux joueurs, qu'ils peuvent se répartir comme ils le souhaitent, il est cependant généralement conseillé qu'ils se répartissent l'expérience de manière équitable.

L'expérience est attachée à la difficulté de la rencontre : en effet, elle est donnée à la fin de cette dernière, et est la somme des points d'expérience individuels de chaque ennemi.

Le gain d'expérience par élimination d'un ennemi est déterminé par sa classe ainsi que par l'équipement qu'il porte (seul l'équipement actif compte, à savoir l'armure et l'arme équipée). Voici un tableau récapitulatif du gain d'expérience par ennemi générique vaincu :

Classe de l'ennemi vaincu	Gain d'expérience	Gain d'expérience par équipement de l'ennemi
Classe de base	20EXP	10% du prix de l'équipement total utilisé par l'ennemi.
Classe avancée	100EXP	
Classe suprême	500EXP	

Exemple, les joueurs éliminent 2 squelettes. Ces 2 squelettes sont des Combattants portant chacun une Hache Bronze. L'expérience total donné en fin de combat sera alors de 140 EXP, à répartir parmi les joueurs. Pour être plus précis, chaque squelette donne 70EXP : 20EXP car ils sont dans une classe de base et 50EXP pour leur Hache Bronze.

En ce qui concerne les boss, ils rapportent le double de l'expérience de leur classe. De plus, chaque pierre de résurrection donne l'expérience de la classe du boss. Exemple : un boss squelette étant un Barbare et portant une Hache Acier ne donne non pas 300 EXP mais bien 400 EXP. De plus, s'il a 3 pierres de résurrection, chaque pierre donne 100 EXP supplémentaire, donc le boss donnera au total 700 EXP. Pour plus de détails sur les boss, veuillez vous référer à la section Ennemis. Enfin, si un combat est évité grâce à de l'interprétation de rôle, les joueurs gagnent le montant en EXP qu'ils étaient censé gagner lors du combat.

Expérience nécessaire pour monter de niveau

Voici un tableau récapitulatif du total d'EXP nécessaire pour passer au niveau suivant pour chaque niveau (le changement de classe n'a pas d'impact sur le gain en EXP), ainsi que le total d'expérience nécessaire depuis la niveau 1 pour accéder au niveau voulu (pour plus de clarté).

Légende :

- EXP_NEC : EXP nécessaire pour le prochain niveau
- EXP_TOT : EXP total depuis le niveau 1

NIV	EXP_NEC	EXP_TOT
1	30	0
2	60	30
3	100	90
4	110	190
5	120	300
6	130	420
7	150	550
8	170	700
9	190	870
10	220	1060
11	250	1280
12	280	1530
13	320	1810
14	360	2130
15	400	2490
16	440	2890
17	480	3330
18	520	3810
19	570	4330
20	600	4900
21	650	5500
22	700	6150
23	750	6850
24	800	7600
25	850	8400
26	900	9250
27	950	10150
28	1000	11100
29	1050	12100
30	1100	13150
31	1150	14250
32	1200	15400

NIV	EXP_NEC	EXP_TOT
33	1250	16600
34	1300	17850
35	1350	19150
36	1400	20550
37	1450	21950
38	1500	23400
39	1600	24900
40	1700	26500
41	1800	28200
42	1900	30000
43	2000	31900
44	2100	33900
45	2300	36000
46	2500	38300
47	2700	40800
48	3000	43500
49	3500	46500
50	4000	50000
51	5000	54000
52	5500	59000
53	6000	64500
54	6500	70500
55	7000	77000
56	7500	84000
57	8000	91500
58	9500	99500
59	11000	109000
60	/	120000

Autre récompenses

Les autres récompenses que les joueurs peuvent obtenir à l'accomplissement d'une quête.

Écus

Les joueurs gagnent forcément des Écus après une quête, que ce soit en fouillant des ruines, en en trouvant sur le corps de leurs ennemis, etc.

Le montant en écus gagné est au maximum égal au montant en EXP gagné à la fin du combat.

Si l'on reprend l'exemple des 2 squelettes, les joueurs peuvent avoir trouvé jusqu'à 140 écus dans les poches des squelettes par exemple. Si les joueurs avaient à la place évité le combat contre les 2 squelettes, il aurait été normal qu'ils ne gagnent aucun écu (ou du moins bien moins que 140E).

Objets

Les joueurs peuvent trouver des objets sur le corps de leurs ennemis, dans la nature, etc.

Le nombre d'objets est déterminé par leur prix en boutique : la somme des objets gagnés de la sorte lors d'une quête doit être inférieure ou égal au montant en EXP total gagné par les joueurs lors du combat. De même que l'exemple précédent, il est logique que les joueurs gagnent moins d'objets s'ils ont évités la rencontre.

Cependant, certains objets échappent à cette règle. Voici une liste des objets qui ne peuvent pas être gagnés de la sorte : Carte Argent, Carte Or, Poudre de téléportation, Éveil.

Équipement

Les joueurs peuvent gagner de l'équipement, notamment en les "empruntant" à leurs adversaires après le combat. Tout type d'équipement peut être acquis de la sorte (arme, tome, armure, etc.).

Il en va au MJ de décider si une pièce d'équipement est dans un état correct pour être utilisée instantanément, si elle a besoin d'être réparée ou si elle n'est pas récupérable.

Trésors

Les trésors peuvent contenir des Écus, objets et pièces d'équipement neuves. La somme des différentes valeurs en écu du contenu du trésor ne doit pas être supérieure à 3 fois le montant en expérience gagné lors du combat (cette valeur est modifiable par le MJ).

N'importe quel objet peut être obtenu dans un trésor, dont les objets suivants : Carte Argent, Carte Or, Poudre de téléportation, Éveil.

Objets des ennemis

Les unités ennemies peuvent tenir des objets.

Certains des objets peuvent être donnés aux joueurs en récompense à l'élimination de l'ennemi en question : ce sont les objets ramassables. Les objets ramassables sont déterminés à l'avance par le MJ. Si un personnage joueur ramasse un objet alors que son inventaire actif est plein, il doit choisir un objet à laisser sur le sol, qui fera alors de la place à l'objet ramassé.

Après un combat, un objet ramassable peut être mis dans les emplacements d'inventaire du sac à dos ou dans le convoi.

Lors d'un combat, si un objet de combat se trouve dans le sac à dos, l'unité doit dépenser un tour pour utiliser l'action Remplacer (Sac à dos) pour échanger cet objet avec un objet de son inventaire actif si elle veut l'utiliser en combat. S'il se trouve dans le convoi, il ne peut pas être utilisé en combat.

Terrains

Types de Terrains

Sur une carte, certaines cases peuvent avoir un effet particulier. Ces effets sont dû au type de terrain de la case en question. Il existe de nombreux types de terrains, détaillés ci-dessous :

Type de terrain	Effet : Esquive	Effet : Récupération de PV	Effet : MOV	Coût en MOV : Unité Normale	Coût en MOV : Unité Volante	Effet spécial
Neutre	0	0	0	1	1	-
Forêt	+10	0	0	2	1	-
Sables mouvants	0	0	-3	1	1	-
Eau peu profonde	-20	0	0	3	1	-
Montagne	+10	0	0	3	1	-
Sceau de régénération	0	+10	0	1	1	-
Sceau de protection	+20	0	0	1	1	-
Destructible	0	0	0	/	1 ou /	Oui
Obstacle (bas)	0	0	0	/	1	-
Obstacle (haut)	0	0	0	/	/	-

Veuillez noter que les unités Volantes ne gagnent pas les bonus ni les malus d'esquive ou de mouvement lié aux terrains (cela vaut aussi pour les effets de terrain supplémentaire, confère section suivante).

Neutre. Un type de terrain neutre ne présente aucun effet particulier (étonnant, n'est-ce pas ?). C'est le type de terrain par défaut, et il peut être utilisé pour caractériser une plaine, du sol dans un bâtiment, etc.

Forêt. Une case couverte du type de terrain Forêt entrave le mouvement de l'unité mais agit comme une couverture défensive de choix. Peut être remplacée par des Piliers pour une carte en intérieur.

Sables mouvants. Terrain sableux, qui entrave le mouvement d'une unité qui s'arrête dessus (le malus de mouvement est donc acquis au prochain tour de l'unité).

Eau peu profonde. Terrain praticable recouvert d'eau à une certaine hauteur. Il peut être utilisé pour les Rivières ou encore les Marées hautes.

Montagne. Type de terrain praticable par les unités terrestres, mais qui entrave encore plus le mouvement que les Forêts.

Sceau de régénération. Un sceau arcanique recouvrant le sol, procurant une régénération de PV à l'unité qui se tient dessus à partir de son prochain tour.

Sceau de protection. Un sceau arcanique recouvrant le sol, procurant un bonus d'esquive à l'unité qui se tient dessus.

Destructible. Un type de terrain qui possède des PV, et qui peut donc être détruit. Leur forme peut varier, et dépend donc de la description que le MJ fait d'eux. Sont comptés comme des types de terrain destructible les Portes, ou encore certains types de Ponts par exemple.

Obstacle (bas). Un type de terrain infranchissable pour toutes les unités, excepté les unités volantes. Parmi elles se trouvent notamment les Eaux profondes, des Murets de basse hauteur, ou encore le Vide.

Obstacle (haut). Type de terrain infranchissable, quelque soit l'unité. Des exemples d'obstacles haut sont par exemple des Montagnes Hautes, les Runes Mystiques, ou certains Murs d'un Château.

Effets de Terrain supplémentaires

Certaines techniques ou effets peuvent ajouter des effets de terrain supplémentaires à une ou plusieurs cases. Ces effets sont décrits dans le tableau ci-dessous.

Effet de Terrain supplémentaire	Effet : Esquive	Effet : Récupération de PV	Effet : MOV	Coût en MOV supplémentaire : Unité Normale	Coût en MOV supplémentaire : Unité Volante	Effet spécial
Flammes	0	- 5%	0	+ 2	+ 2	-
Poudre explosive	0	0	0	0	0	Oui
Bourrasque	0	0	± 2	0	0	Oui
Givre	0	0	+ 2	0	0	-
Pilier de Pierre	0	0	0	/	/	Oui
Lianes	0	0	0	+ 2	0	Oui
Orage	- 10	0	0	0	0	Oui
Zone assourdissante	0	0	0	0	0	Oui
Flaque	- 20	0	0	0	0	-
Sol glissant	0	0	0	0	0	Oui
Lueur	0	10	0	0	0	-
Herbes hallucinogènes	0	0	0	0	0	Oui
Fumée toxique	- 20	0	0	+ 1	+ 1	-
Brume	+ 20	0	0	+ 1	+ 1	-
Miasme	0	0	0	0	0	Oui
Faille dimensionnelle	0	0	0	0	0	Oui

Flammes. Rajoute des flammes sur le terrain, qui infligent 5% de leurs PV à l'unité qui se trouve sur la case.

Poudre explosive. Les unités passant sur une case affectée est atteinte par l'affliction Explosion. Une case Explosion détonne au bout de 3 tours dans une zone d'1 case de rayon, l'explosion en elle même infligeant 1d10 dégâts bruts de FEU à l'épicentre (dégâts divisés par 2 dans la périphérie, min 1 dégât brut)

Bourrasque. MOV-2 pour une unité qui traverse la zone à contre sens (en traversant dans le sens de la bosse), MOV+2 pour une unité qui traverse la zone dans le bon sens (en traversant dans le sens du creux).

Givre. Une plaque de givre recouvre le terrain, augmentant le mouvement de l'unité qui fini son tour dessus (le bonus de mouvement est donc acquis à son prochain tour).

Pilier de Pierre. Un pilier de pierre qui bloque le déplacement de tout type d'unité. Ils sont destructibles (nombre variable de PV déterminé par le MJ, 1 à 20 PV par défaut).

Lianes. Les unités présentes dans la zone à sa création deviennent Entravées, jusqu'à ce qu'elles se défassent des lianes. Si une unité essaye de passer sur une case Lianes, elle doit utiliser 2 de MOV pour le faire.

Orage. Un orage sévit sur la case visée. Si l'unité fini son tour sur cette case, elle est déstabilisée. De plus, elle lance un d100 : si le résultat est supérieur à 30, elle ne pourra utiliser que l'action Se déplacer lors de son prochain tour.

Zone assourdissante. Les unités présentes dans la zone à sa création deviennent Assourdies et Étourdies pendant 1 tour.

Flaque. Rajoute une flaque d'eau sur le terrain, qui réduit l'esquive de l'unité qui se trouve dessus.

Sol glissant. Une unité qui passe dans la zone n'adhère plus complètement au sol. Si cette unité veut faire un déplacement qui lui implique de se retourner (aller sur l'une des 3 cases derrière elle), elle doit faire un jet de caractéristique de difficulté $(AGI+CHA)*2$ (max 70). Si elle échoue, elle tome À terre.

Lueur. Une lueur mystique recouvre le terrain, soignant l'unité qui se trouve dessus.

Herbes hallucinogènes. Les unités dans la zone infligent 3 dégâts bruts supplémentaires par attaque mais sont atteints par l'affliction Confusion.

Fumée toxique. De la fumée toxique recouvre le terrain, baissant l'esquive des unités qui se trouvent à l'intérieur.

Brume. De la fumée recouvre le terrain, donnant de l'esquive à l'unité qui se trouve à l'intérieur.

Miasme. Une émanation de miasmes recouvre le terrain, baissant la défense et résistance de l'unité qui se trouve sur la case de 5 points.

Faible dimensionnelle. Les unités présentes dans la zone ne peuvent être touchées que par des unités dans la zone, et vice versa. Si une attaque a des chances d'infliger l'affliction Arrêt, ses chances sont garanties contre des unités présentes dans la zone d'effet.

Pièges

Certaines cases peuvent être déclenchées lorsqu'une unité arrête son tour sur une case, ou se déplace dessus. Les pièges sont détaillés dans le tableau suivant :

Nom	Zone	Déclenchement	Effet
Fosse	1 case	Passer sur la case	Si une unité passe sur la case, son tour s'arrête automatiquement, elle ne peut pas jouer son prochain tour, et est atteinte de l'affliction Paralysie pendant 3 tours.

Cases Hexagonales


Les cases hexagonales sont utilisées sur les cartes de combat afin de simplifier le déplacement, ainsi que les zones de portée des effets / tomes / etc. De plus, cela permet aussi aux unités de se déplacer en diagonales.

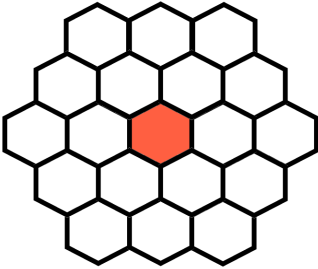
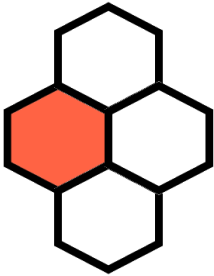


Il existe 2 types de cases hexagonales (horizontales et verticales). C'est un paramètre à prendre en compte lors de la création des cartes de combat (en fonction de l'orientation des cases, les déplacements verticaux et horizontaux seront plus ou moins rapides/lents).

Zones d'effet

Dans le tableau ci-dessous sont exposés des exemples de zones d'effet, utilisées pour décrire l'effet d'une technique, d'un tome, etc.

Ces zones sont illustrées pour des cases hexagonales orientées dans le sens horizontal. Pour avoir ces mêmes zones dans le sens vertical, il suffit de tourner ces croquis de 30° dans une direction au choix.

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Zone d'1 case de rayon	3 cases	3 cases	

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Zone de 2 cases de rayon	5 cases	5 cases	
Arc de 3 cases adjacentes (1 orientation possible)	1 case	3 cases	
Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (1ère orientation)	"3 cases"	"3 cases"	
Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (2ème orientation)	"3 cases"	"3 cases"	

Altitude

Si vos cartes ont une notion d'altitude, vous pouvez rajouter la règle suivante : la précision d'une unité est influencée par son élévation par rapport à sa cible. Le bonus ou malus de précision est décrit dans le tableau suivant :

Situation	Élévation	Précision
L'unité est au dessus de la cible	N cases de hauteur	+ (N x 10) de précision au jet d'attaque
L'unité est en dessous de la cible	N cases de hauteur	- (N x 10) de précision au jet d'attaque

Vous pouvez aussi prendre en compte la hauteur des cases de la carte en compte, en donnant une caractéristique de Saut à chaque personnage (qui détermine de combien de case en hauteur il peut accéder par tour). Cette mécanique n'est pas implémentée dans cette version du système (c'est à dire que les origines et classe n'ont pas de caractéristiques de Saut, et que les cases des cartes n'ont pas de notion de hauteur), mais elle pourra l'être par la suite en fonction des retours.

Balistes

Des balistes peuvent être disposées sur la carte. Leurs caractéristiques sont développées dans le tableau ci-dessous.

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Effet
Baliste	3-10	5	18	0	80	0	[Baliste]
Artillerie Magique	3-7	5	18	0	80	0	[Artillerie Magique]

[Baliste] : Utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Si vous ne maîtrisez pas le type d'arme Arc, PRE%/2. Efficacité : Volante.

[Artillerie Magique] : Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Le type de dégâts infligé est attaché à l'artillerie. Si vous ne maîtrisez pas le type élémentaire attaché à l'artillerie, PRE%/2. Efficacité : Dépend du type de dégâts de l'artillerie. Affliction : Dépend du type de dégâts de l'artillerie (20%)

Cartes

Une carte est une représentation de l'espace dans lequel les personnages joueurs se battent. Ici, le terme « carte » fait référence uniquement aux cartes dites « de combat ». D'autres types de cartes existent (notamment pour faire la représentation d'une ville ou d'un pays pour l'aspect visuel et pour simplifier l'interprétation de rôle) mais elles ne seront pas abordées ici.

Objectifs de carte

Les cartes peuvent être conceptualisées avec un objectif clé, plus important que d'autres pour le MJ, en fonction du contexte et de la situation. Cependant, une carte peut être réussie sans que l'objectif principal ne soit accompli : c'est un choix propre aux joueurs qu'ils prennent aussi en fonction de la situation et du contexte qu'on leur donne. Les choix des joueurs impactent directement la campagne, et c'est au MJ de s'adapter et de déterminer le poids des actions des joueurs.

Voici une liste d'objectifs courant que le MJ peut utiliser pour conceptualiser ses cartes et dont les joueurs peuvent se servir pour établir leur stratégie qui leur permettra de résoudre lesdites cartes :

Objectif	Description
Déroute	Tous les ennemis de la carte doivent être éliminés.
Vaincre	Le boss de la carte doit être éliminé.
Survie	Les personnages joueur doivent survivre pendant un nombre de tours déterminé par le MJ.
Défendre	Les personnages joueur doivent survivre pendant un nombre de tours déterminé par le MJ tout en empêchant les unités ennemies de franchir / se positionner sur une ou plusieurs cases.
Conquête	Un personnage joueur doit se positionner sur une case précise sur la carte, généralement en territoire ennemi.
Fuite	Les personnages joueurs doivent se positionner sur un groupe de cases précis sur la carte, généralement en territoire ennemi, dans un nombre de tours limités. Le nombre de cases affecté peut être supérieur au nombre de joueurs.

Ennemis & Monstres

Affiliation à un élément

Les différents ennemis et monstres du système peuvent être affiliés à un élément (Feu, Vent, ...), leur conférant une vulnérabilité à un ou plusieurs type.s de dégâts.

Ennemis

Les différents ennemis et monstres que vous pouvez mettre sur la route de vos joueurs lors de vos campagnes. Il y a aussi un exemple de combat avec la gestion de l'initiative.

Ennemis génériques

Ces ennemis sont dit génériques car ils reprennent les classes proposées par le système. Ainsi, en fonction du niveau de difficulté, vous pouvez générer vos ennemis grâce aux règles déjà prévues pour les joueurs.

Les ennemis génériques peuvent être de toute origine, jouable ou non. Les origines jouables sont détaillées dans le RDO, les origines spéciales non jouables sont détaillées dans le Bestiaire.

Taux de croissance fixe

Or, vous n'allez pas distribuer chaque caractéristique à la main pour chacune de vos unités ennemie (ou sinon vous êtes extrêmement dévoué à la tâche, respect). C'est pour ça que les classes de base ont des statistiques et des taux de croissance de base, que vous pouvez prendre pour vos ennemis. Elles sont détaillées dans des tableaux à la fin de ce document. Vous pouvez les utiliser pour calculer les statistiques de vos ennemis dépendamment de leur niveau avec la méthode de montée de niveau par croissance fixe (confère section "Configuration de la partie" de ce document).

Niveaux de difficulté

Après avoir obtenu ces caractéristiques, vous pouvez choisir de les modifier afin qu'elles correspondent au contexte de la campagne. Voici plusieurs niveaux de difficulté, ils sont présentés à titre indicatif, libre à vous de créer les vôtres suivant le contexte de votre campagne.

Difficulté	Découverte	Facile	Normale	Difficile	Réaliste	Extrême
Multiplicateurs de caractéristiques	0,5	1,0	1,0	1,0	1,0	1,5
Accès aux techniques	Non	Non	Non	Uniquement les techniques spéciales	Toutes	Toutes

Actions

Certaines actions en combat diffèrent pour les ennemis, pour des besoins pratiques.

- **Attendre** - Les ennemis ne gagnent pas le bonus d'Initiative (+5) lorsqu'ils utilisent cette action.

Boss

Les boss sont des unités plus puissantes. Certaines cartes ont comme condition de victoire d'éliminer le ou les boss. Il est conseillé qu'ils soient à un niveau de difficulté plus élevé que les unités génériques de la carte.

Vous pouvez donner des pierres de résurrection aux boss en fonction de votre avancée dans la campagne. Si les boss possèdent des pierres de résurrection, chaque pierre de résurrection donne un tour supplémentaire au boss lorsqu'elle est brisée. Ils sont placés tous les quarts d'initiative du boss, par ordre de pierre détruite.

Exemple : Difficulté Normale, 4 joueurs, 5 ennemis, 1 boss (initiative effective : 15), le boss a 3 pierres de résurrection. Voici un tableau avec les différentes initiatives données par chaque pierre :

Manche N : Initiative	15	11	7	3
Ordre des tours	Boss	Pierre 1	Pierre 2	Pierre 3

Les pierres de résurrection sont détruites par ordre croissant. Ainsi, lorsque la première pierre se brise, c'est le tour de la Pierre 1 que le boss gagne, à l'initiative 11. Puis, lorsque la deuxième pierre se brise, c'est le tour de la Pierre 2 qui est débloqué, etc. Pour cette raison, l'initiative effective des Boss ne peut pas être inférieure à 4.

Si le MJ le souhaite, les pierres de résurrection peuvent aussi donner 6JT chacune (augmentant ainsi son palier de JT). Ils s'obtiennent de la même manière que les tours bonus : 6JT supplémentaire par pierre de résurrection détruite.

Vous pouvez aussi donner des techniques spéciales à vos boss, accessible que par ces derniers.

Techniques de boss

En fonction de la difficulté prévue pour votre campagne, vous pouvez transformer des techniques au choix en enchantements pour votre boss.

Acculé - *Action Bonus (Attaquer)* - 3 JT - 0 PT

- L'unité gagne des chances de critiques bonus égales à la moitié de sa vie manquante.
 - Ces chances bonus sont plafonnées à 30% de chances de critiques.
 - Les PV de l'unité doivent être inférieur à 50%.

Épuisement - *Action Bonus (Attaquer)* - 3 JT - 0 PT

- Si l'attaque touche, la cible perd 2JT.

Totem élémentaire - *Action Bonus* - 4 JT - 0 PT

- L'unité purge ses afflictions.

Ancre - *Action Bonus* - 1 JT - 0 PT

- Pendant 5 manches, l'unité ne peut pas être bousculée par des actions, techniques, etc.

Cautériser - *Action Bonus* - 4, 8 ou 12 JT - 0 PT

- Pendant 5 manches, les unités ennemies présentes dans un rayon de 5 cases autour de l'unité ne reçoivent qu'un pourcentage des soins qu'elles auraient dû recevoir.
 - Si l'unité dépense 4 JT, les unités ennemies ne reçoivent que 75% des soins.
 - Si l'unité dépense 8 JT, les unités ennemies ne reçoivent que 50% des soins.
 - Si l'unité dépense 12 JT, les unités ennemies ne reçoivent que 25% des soins.

Inébranlable - *Action Bonus* - 1 JT - 0 PT

- Pendant 5 manches, l'unité ne reçoit pas les dégâts bonus dûs aux efficacités.

Vétéran - *Action Bonus* - 6 JT - 0 PT

- Pendant 5 manches, l'unité purge et annule les afflictions ainsi que les dégâts bonus dûs aux efficacités.

Cape - *Action Bonus* - 1 JT - 0 PT

- Les armes non-bénies par la déesse infligent aucun dégât, ni affliction, ni changement d'état à l'unité. L'unité récupère de plus 10% de ses PV chaque manche.
 - De plus, Les techniques ne peuvent pas être utilisées contre l'unité.
 - Cette technique est utile dans le cas où votre campagne a des armes bénies ou spéciales. C'est un exemple de techniques que vous pouvez mettre en place, libre à vous de créer les vôtres.

Initiative en combat

Clarifions l'initiative en combat. Il y a 3 valeurs que l'on peut caractériser par « Initiative » :

- Le jet d'initiative, qui est le jet de d10 que chaque unité (ennemis inclus) effectuent au début d'un combat,
- Les bonus et malus d'initiative, parmi eux on compte les bonus et malus d'initiative permanent, acquis par votre personnage avant le combat (comme ceux liés à l'origine ou à la classe), et les bonus et malus d'initiative temporaires, qui sont acquis pendant le combat et qui restent uniquement pendant le combat (exemple la Danse du Danseur inflige un malus temporaire d'initiative pendant le combat),
- L'initiative effective, qui est la somme de votre jet d'initiative, des bonus et malus d'initiative et de votre Agilité (AGI).

C'est l'initiative effective qui est regardée pendant le combat, et qui détermine donc l'ordre des tours. Voici donc un exemple d'un combat entre Alice et Bob, qui se battent contre 2 squelettes (de nom respectif Squelette 1 et Squelette 2) en difficulté normale.

Exemple de combat

Alice est une Danseuse Elfe Lumineuse. En tant que tel, son bonus d'initiative est de +6 et son Agilité est de 7. Elle effectue son jet d'initiative et obtient 8 : son initiative effective est donc de 21. Bob est un Barbare Therian Loup. En tant que tel, son bonus d'initiative est de +3 et son Agilité est de 6. Il effectue son jet d'initiative et obtient 3, son initiative effective est donc de 12.

Les squelettes sont tous les 2 basés sur l'archétype de l'Hallebardier (on suppose que leur Agilité est nulle). Leur bonus d'initiative est donc de +4 pour chacun d'entre eux. Ils effectuent leur jet d'initiative : Squelette 1 obtient 6 et Squelette 2 obtient 8. Leur initiative effective est donc de 10 pour Squelette 1, et de 12 pour Squelette 2.

Ainsi, l'ordre des tours pour la première manche est le suivant (il se lit de gauche à droite, le tour actuel est en vert) :

Manche 1 : Initiative	21	12	12	10
Ordre des tours	Alice	Bob	Squelette 2	Squelette 1

Bob joue avant Squelette 2, comme précisé dans les règles de base.

La première manche se passe sans encombre, des coups sont échangés. À la deuxième manche, Alice danse pour Bob, lui conférant un nouveau tour au prix de INIT-5 au lanceur (Alice) et à la cible (Bob). L'ordre des tours devient alors :

Manche 2 : Initiative	21	21 (Danse)	12	12	10
Ordre des tours	Alice	Bob	Bob	Squelette 2	Squelette 1

Puis, à la fin du tour octroyé à Bob par la danse d'Alice, l'ordre des tours sera le suivant :

Manche 2 : Initiative	16	12	10	7
Ordre des tours	Alice	Squelette 2	Squelette 1	Bob

En effet, l'initiative est dynamique : Bob subit instantanément le malus d'initiative procuré par la danse d'Alice, ce qui le place derrière les squelettes sur l'ordre des tours jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce qu'un effet lui donne un bonus d'initiative.

Du côté d'Alice, son initiative a baissé mais elle ne joue pas un nouveau tour : seule la cible de l'action Danse regagne un tour. Alice perd certes 5 points d'initiative, mais elle ne peut pas rejouer un nouveau tour dans la même manche grâce à ça.

À la fin de la manche 2, Bob parvient à éliminer Squelette 2 lors de son tour. Il ne reste alors plus que Squelette 1 à éliminer, et l'ordre des tours est maintenant le suivant :

Manche 3 : Initiative	16	10	7
Ordre des tours	Alice	Squelette 1	Bob

Tableaux de statistiques pour méthode fixe - GMJ

Vous trouverez ici les tableaux de statistiques pour méthode fixe pour chaque classe (avancée et suprême inclus).

Cet ajout permet de simplifier le processus de création de monstres / unités ennemies / unité non jouable en général pour le MJ.

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	-	-	-

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	-	-	-

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	-	-	-

Samouraï

-	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	-	-	-