

# Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

## Table des Références

Shards of Destiny 1e, Reference Table

## Table des matières

Système.....	4	Dague.....	41
Caractéristiques.....	4	Coup (et Art).....	42
Caractéristiques de Combat.....	4	Coup.....	42
Caractéristiques Sociales.....	4	Art.....	43
Techniques.....	5	Bâtons de Support.....	44
Techniques des classes de base.....	5	Armures.....	46
Techniques spéciales des classes de		Tomes.....	47
base.....	5	Feu.....	47
Autres Techniques des classes de		Vent.....	48
base.....	6	Terre.....	49
Techniques des classes avancées.....	10	Foudre.....	50
Techniques spéciales des classes		Eau.....	51
avancées.....	10	Radiant.....	52
Autres Techniques des classes		Obscur.....	53
avancées.....	13	Ruine.....	54
Techniques des classes suprêmes.....	21	Forge.....	55
Techniques spéciales des classes		Pièce.....	56
suprêmes.....	21	Emplacements de Joyaux.....	56
Autres Techniques des classes		Joyaux.....	57
suprêmes.....	24	Montures.....	69
Types de dégâts.....	26	Techniques des montures.....	69
Efficacité.....	28	Objets pour montures.....	70
Types d'unités.....	28	Cheval.....	70
Afflictions.....	29	Taureau.....	71
États.....	30	Griffon.....	71
Équipement.....	32	Wyverne.....	72
Objets.....	32	Création de personnages.....	73
Objets de combat.....	32	Origines.....	73
Objets d'interprétation de rôle.....	36	Humain.....	73
Armes.....	37	Elfe.....	74
Épée.....	37	Elfe lumineux.....	74
Hast.....	38	Elfe sombre.....	74
Angle.....	39	Nain.....	75
Arc.....	40	Orc.....	76

Therian.....	77	Héros.....	101
Chat.....	77	Moine.....	102
Tigre.....	78	Paladin.....	103
Lion.....	78	Protecteur.....	104
Loup.....	79	Rônin.....	105
Faucon.....	79	Sage.....	106
Corbeau.....	80	Spadassin.....	107
Héron.....	80	Tireur d'élite.....	108
Dragon.....	81	Voleur.....	109
Sang-mêlé.....	82	Classes Suprêmes.....	110
Messenger.....	83	Archidruide.....	110
Tieffelin.....	84	Archimage.....	111
Classes de Base.....	85	Assassin.....	112
Combattant.....	85	Berserker.....	113
Myrmidon.....	86	Chevalier radiant.....	114
Cuirassé.....	87	Escrimeur.....	115
Éclaireur.....	88	Escroc.....	116
Mage.....	89	Étoile.....	117
Clerc.....	90	Maître.....	118
Roublard.....	91	Mire.....	119
Troubadour.....	92	Rédempteur.....	120
Classes Avancées.....	93	Rempart.....	121
Apothicaire.....	93	Saint.....	122
Barbare.....	94	Samouraï.....	123
Bretteur.....	95	Sentinelle.....	124
Chasseur.....	96	Tirailleur.....	125
Danseur.....	97	Traqueur.....	126
Druide.....	98	Techniques de classes – Descriptif.....	127
Évêque.....	99	Mage – Fléau élémentaire.....	127
Hallebardier.....	100	Druide – Rébellion ancestrale.....	127

# Systeme

## Caractéristiques

### Caractéristiques de Combat

Nom	Abréviation	Descriptif
Force	FOR	Votre puissance physique. Augmente les dégâts d'une attaque physique.
Magie	MAG	Votre puissance magique. Augmente les dégâts d'une attaque magique.
Défense	DEF	Votre défense physique. Réduit les dégâts physiques.
Résistance	RES	Votre défense magique. Réduit les dégâts magiques.
Agilité	AGI	Votre agilité. Augmente l'initiative effective.
Chance	CHA	Votre chance. Détermine votre capacité à récupérer des jetons d'inspiration autre qu'en faisant une action mémorable ou par une bonne interprétation de rôle.

### Caractéristiques Sociales

Nom	Abréviation	Descriptif
Théorie	THE	Vos connaissances sur un sujet.
Pratique	PRA	Votre expérience dans un domaine.
Instinct	INS	Votre capacité à sentir le danger, cerner une personne, ...
Aplomb	APL	Votre sang froid.
Éloquence	ELO	Votre expertise et connaissances dans l'art de parler.
Influence	INF	Votre charisme naturel.

# Techniques

Le terme « unité » désigne ici l'utilisateur de la technique en question.

Lorsqu'une technique cible un allié, la cible ne peut pas être l'unité elle même.

## Techniques des classes de base

Techniques obtenables lors du choix d'une classe de base, puis lors des montées de niveau.

JT = Jetons de technique / PT = Points de technique

## Techniques spéciales des classes de base

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Attaque téméraire	Avantage (+10) sur le jet d'attaque contre la cible, mais l'esquive de l'unité baisse de 10 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Combattant	1	0
Second souffle	L'unité regagne Niveau/3 + 10 PV.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Myrmidon	4	0
Gardien	Les ennemis ne peuvent pas traverser les cases qui sont adjacentes à l'unité pendant 3 tours.	Action	Uniquement apprise par Cuirassé	3	0
Reconnaissance du terrain	L'unité ne doit utiliser que 1 MOV pour traverser les types de terrain qu'elle peut franchir. Cet effet dure 5 tours.	Action	Uniquement apprise par Éclaireur	2	0
Fléau élémentaire	Si l'attaque touche, l'unité inflige un fléau à la cible, dépendant du type de dégâts du tome utilisé. Cette compétence est détaillée plus bas dans le descriptif des techniques de classes.	Avant l'action Attaquer	Cet effet dure 1 tour. Uniquement apprise par Mage	1	0

(Techniques des classes de base, page 2/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Lumière de soins	Quand l'unité soigne avec un bâton de support, elle regagne 50% du montant soigné à la cible.	Avant d'utiliser un bâton de support	Uniquement apprise par Clerc	2	0
Voler	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 est supérieure au poids de l'arme volée.	Action	Plus d'informations sur ce sujet dans le guide des terrains et des monstres. Uniquement apprise par Roublard	1	0
Revigorer	L'unité et les alliés adjacents gagnent INIT+5 jusqu'à la fin du combat.	Avant d'effectuer une action	Uniquement apprise par Troubadour	1	0
Inspiration	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.	Action	Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique. Uniquement apprise par Troubadour	2	0

## Autres Techniques des classes de base

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Adaptabilité	Si l'unité reçoit une attaque physique avant son prochain tour : DEF+2 (RES+2 si attaque magique).	Action	L'effet d'augmentation des défenses dure 3 tours.	2	10

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Aléa	La caractéristique de CHA de l'unité se soustrait à sa précision mais s'ajoute à son taux de critiques.	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Attaque menaçante	Si l'attaque touche, la cible est effrayée par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Balayage	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.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3	10
Bravade	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 3 ennemis différents.	Action	Motif diamant (11 de long , 11 de large).	2	10
Broyeur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique, la cible perd 10 points d'esquive pendant ses 2 prochains tours.	Avant l'action Attaquer	Effet non cumulable (durée réinitialisée si la cible est touchée par une autre instance de Broyeur)	1	10
Clémence	Si l'attaque était supposée mettre la cible inconsciente, la laisse à 1 PV à la place.	Avant l'action Attaquer	-	0	10
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2	10
Empaleur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique : puissance de l'arme fois 2 (plus de dés à lancer).	Avant l'action Attaquer	-	1	10

(Techniques des classes de base, page 4/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Équité	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.	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Fente	L'allonge de l'unité augmente d'une case, au prix d'un désavantage (-10) au jet d'attaque.	Avant l'action Attaquer	-	2	15
Incursion	Si l'attaque touche et que la cible subit l'effet d'une affliction, l'unité peut refaire un jet d'attaque contre la cible. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Cette nouvelle attaque inflige 50% de dégâts.	2	15
Instruction	L'unité choisit un de ses alliés dans un rayon de 5 cases : il gagne un avantage critique (+20) à son prochain jet d'attaque.	Action	-	2	15
Manœuvre déloyale	Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Manœuvre tactique	Si l'attaque touche, l'unité choisit un de ses alliés dans un rayon de 2 cases : il peut se déplacer instantanément jusqu'à 2 cases.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Matraquage	Si l'attaque touche, inflige des dégâts supplémentaire égaux à Poids – CON (minimum 0).	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Protection divine	Neutralise les dégâts d'efficacité contre l'unité pendant 5 tours.	Action	-	2	10
Regain	Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne 1d10+INF PV temporaires.	Avant l'action Attaquer	-	3	10



Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Sacrifice	L'unité restaure les PV d'un de ses alliés au prix de ses propres PV.	Action	Le soin se base sur le nombre de PV manquant de l'allié ciblé. Les PV de l'unité doivent être supérieur à 1	0	5
Smash	Si l'attaque touche, l'ennemi est repoussé d'une case.	Avant l'action Attaquer	-	1	10

## Techniques des classes avancées

Techniques obtenables lors du choix d'une classe avancée, puis lors des montées de niveau.

### Techniques spéciales des classes avancées

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
L'union fait la force	L'unité partage 100% des effets de certains objets avec ses alliés adjacents. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques.	Avant l'action Utiliser un objet	Partage d'objet : effet non cumulatif. Uniquement apprise par Apothicaire	2	15
Rage	L'unité inflige Niveau/5 points de dégâts supplémentaires à toutes ses attaques portées pendant 5 tours.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Barbare	2	15
Perception	L'unité gagne 20 points d'esquive contre la cible jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Bretteur	2	15
Marque du Chasseur	L'unité pose une marque magique sur une cible. Pendant 5 tours, elle lui inflige 1d6 dégâts supplémentaires et a un avantage (+10) aux jets d'attaque contre elle.	Action	Portée (1-7). Uniquement apprise par Chasseur	3	15
Danse	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 ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique).	Action	Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse pendant une manche. Uniquement apprise par Danseur	2	10

(Techniques des classes avancées, page 2/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Rébellion ancestrale	Ajoute un effet de terrain supplémentaire à certaines cases, dépendamment du type de dégâts de l'arme utilisée. Cette compétence est détaillée plus bas dans le descriptif des techniques de classes.	Action	Uniquement apprise par Druide	2	15
Étendue	Portée +5 pour les bâtons de support.	Avant d'utiliser un bâton de support	Uniquement apprise par Évêque	2	15
Prise en tenailles	Si l'unité attaque au corps à corps et qu'un allié est du côté opposé de la cible par rapport à l'unité, l'unité attaque 2 fois. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Hallebardier	3	15
Ether	L'unité inflige 2 attaques : la première permet de récupérer 30% des dégâts infligés, la seconde ignore 20% 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.	Avant l'action Attaquer	Vol de vie : effet non cumulatif. Uniquement apprise par Héros	4	20
Garde enchaînée	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.	Action	Uniquement apprise par Moine	0	10

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Aura protectrice	L'unité ainsi que tous ses alliés situés dans une zone de 4 cases de rayon autour d'elle gagnent DEF+2 et RES+2 pendant 3 tours.	Avant de faire une action	Motif en diamant, 9 cases de longueur sur 9 cases de largeur. Uniquement apprise par Paladin	3	15
Garde Large	L'unité intercepte les attaques portées à ses alliés adjacents et en subit les dégâts, et ce jusqu'à son prochain tour ou jusqu'à ce qu'elle soit inconsciente.	Action	Uniquement apprise par Protecteur	4	15
Cataclysme	L'unité attaque la cible jusqu'à 3 fois, chaque attaque inflige un type de dégâts différent parmi ceux qu'elle maîtrise. Chaque attaque a son jet d'attaque et de dégâts. Si une attaque touche, elle inflige le fléau élémentaire associé. L'unité choisit les types de dégâts et l'ordre.	Action	Les caractéristiques d'une attaque sont celles d'un tome de catégorie 3 (comme Inferno ou Tempête par exemple). Uniquement apprise par Sage	3	15
Posture rengainée	L'unité entre dans une posture dans laquelle elle rengaine son arme. Tant qu'elle est active, elle donne accès à des techniques puissantes. Pour sortir de cette posture, l'unité doit réutiliser la technique (qui pourrait donc être renommée en Posture dégainée lorsque Posture rengainée est active).	Avant de faire une action, Se déplacer inclus	Le MOV de l'unité est cependant réduit à 3 tant que cette posture est active. Uniquement apprise par Rônin	0	15

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Les Milles coups	La cible effectue 10 attaques au corps à corps avec son arme équipée, au prix d'un désavantage cruel (-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 10% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Action	Posture rengainée uniquement. Uniquement apprise par Rônin	4	0
Chausse-trape	Si l'attaque touche, les ennemis adjacents à l'unité perdent (20/Ennemis_adjacents)% de leurs PV.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être au corps à corps. Uniquement apprise par Spadassin	2	15
Focalisation	Si aucun allié n'est présent dans un rayon de 4 cases autour de l'unité, cette dernière gagne Chances de critiques +10%.	Avant l'action Attaquer	Motif en diamant, 9 de long et de large. Uniquement apprise par Tireur d'élite	3	20
Mains lestes	L'unité peut utiliser l'action Utiliser un objet.	Avant de faire une action	Uniquement apprise par Voleur	2	15

### Autres Techniques des classes avancées

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Attaque sauvage	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, double les dégâts infligés.	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Aura apaisante	Soigne les alliés adjacents de 10 PV après avoir effectué une action.	Avant de faire une action, Se déplacer exclue	-	2	10

(Techniques des classes avancées, page 5/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Charme	Si l'attaque touche, la cible perd 10 points d'esquive jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Clonage	Après avoir attaqué sa cible, l'unité crée un Clone à 1 PV ayant les mêmes statistiques que les siennes. 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.	Avant l'action Attaquer	Le clone connaît la technique Bravade, et l'utilise à sa création et à la fin de chacun des tours de l'unité.	3	15
Contre	L'unité adopte une posture de contre. Lorsqu'un ennemi l'attaque, elle peut faire un jet d'attaque sur cet ennemi après qu'il l'ait attaqué.	Action	Cette posture dure jusqu'à votre prochain tour.	3	10
Coup fatal	L'attaque infligée a 10% de chances supplémentaires d'infliger un coup critique.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Cri de guerre	Les alliés dans un rayon de 2 cases récupèrent 20% de leurs PV au début du prochain tour de l'unité.	Action	-	3	15
Désarmement	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, désarme l'unité ennemie.	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Discours revigorant	Tous les alliés dans une zone de rayon de 2 cases gagnent un nombre de points de vie temporaires égal au niveau de l'unité divisé par 3 + sa caractéristique d'ELD.	Action	Motif diamant (5 de long, 5 de large)	4	10
Effroi	Si l'attaque touche, la cible voit sa précision et ses chances de critiques baisser de 10.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Expert de la charge	L'action Ruée ne finit pas votre tour.	Avant l'action Ruée	-	3	15

(Techniques des classes avancées, page 6/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Formation tortue	Annule les dégâts de la prochaine attaque à distance reçue.	Action	-	2	10
Frappe étourdissante	Si l'attaque touche, la cible est étourdie jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Galvaniser	Si l'unité n'a pas encore utilisé l'action Se déplacer, elle peut le faire après avoir effectué son action.	Avant de faire une action	-	3	20
Lunaire	L'unité ignore 30% de la DEF et de la RES de la cible.	Avant l'action Attaquer	-	3	20
Lutteur	Si l'attaque touche, l'unité et sa cible sont toutes les deux entravées jusqu'à ce que l'une des deux soit déstabilisée, neutralisée ou inconsciente.	Avant l'action Attaquer	Désavantage critique (-20) au jet d'attaque de l'unité.	2	10
Parade	Annule les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps que l'unité reçoit.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Pourfendeur	Si l'attaque touche, la cible subit MOV-2 et un désavantage (-10) à ses jets d'attaque jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	2	15
Poursuite	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.	Avant l'action Attaquer	L'unité est limitée par son MOV.	3	10
Puissance	Chances de critiques +10% pendant les 3 prochains tours de l'unité.	Action	-	3	15
Purification	Retire les effets de terrain supplémentaires sur la case de l'unité ainsi que celles disposées à une case de rayon.	Action	Motif en Carré (3 de long et de large)	2	15

(Techniques des classes avancées, page 7/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Rapidité	L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	La deuxième attaque inflige 50% des dégâts.	3	10
Redirection	Jusqu'à son prochain tour, si une attaque cible l'unité, elle peut la rediriger sur un allié qui lui est adjacent.	Avant l'action Attaquer	Ne marche que pour une attaque.	2	15
Sceau arcanique	Un sceau arcanique protège l'unité. Il confère (Niveau + MAG)/3 PV temporaires. Ces PV diminuent de 3 par tour.	Action	Si le sceau subit des dégâts qui excèdent ses PV, c'est l'unité qui subit l'excédant.	2	15
Sérénité	Purge les affections qui affectent l'unité. De plus, l'unité récupère 20% de ses PV.	Action	-	3	10
Solaire	L'unité récupère 50% des dégâts infligés.	Avant l'action Attaquer	Vol de vie : effet non cumulatif.	3	20
Solide sur les appuis	Jusqu'au début de son prochain tour, l'unité ne peut pas être repoussée ni mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3	10
Vengeance	L'unité peut faire un jet d'attaque supplémentaire contre sa cible.	Avant l'action Attaquer	Activable uniquement si la cible vient d'attaquer l'unité.	3	10
Vent arrière	MOV+2 pour les alliés adjacents à l'unité pour leur prochain tour.	Action	-	3	15
Abri	L'unité choisit un de ses alliés adjacents : l'unité réduit les dégâts de la première attaque qu'il se prend de sa DEF (ou RES pour attaque magique).	Action	-	3	15



(Techniques des classes avancées, page 8/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Soutien	L'unité choisit un de ses alliés adjacents : s'il réussit un jet d'attaque, l'unité peut effectuer un jet de dégâts contre la cible touchée par son allié.	Action	-	3	15
Avancée	L'unité avance d'une case vers une cible qui est éloignée d'une case avant d'attaquer.	Avant l'action Attaquer	L'attaque sera donc portée au corps à corps	1	10
Bascule	L'unité change de place avec l'ennemi après le combat.	Avant l'action Attaquer	CON > CON_ennemie + 2 L'attaque doit être portée au corps à corps	3	15
Inversion	L'unité et l'allié ciblé inversent leurs positions.	Action	CON > CON_allié + 2	2	15
Percée	Après l'attaque, l'unité se déplace derrière la cible.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être portée au corps à corps	2	15
Pivot	Déplace un allié du côté opposé par rapport à l'unité.	Action	CON > CON_allié + 2	1	10
Repli	L'unité recule d'une case et emporte l'allié situé devant lui.	Action	CON > CON_allié + 2	2	15
Retraite	Après l'attaque, l'unité se déplace d'une case en arrière par rapport à la cible.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être portée au corps à corps	2	15
Traversée	L'unité se déplace du côté opposé de l'allié ciblé.	Action	-	2	15
Anti Épée	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une épée.	2	15

(Techniques des classes avancées, page 9/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Anti Hast	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'hast.	2	15
Anti Angle	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'angle.	2	15
Anti Arc	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un arc.	2	15
Anti Dague	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2	15
Anti Tome	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2	15
Anti Art	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.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un art ou un coup.	2	15
Bénédiction brûlante	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (CHA_unité*%) pendant 3 tours pour tous les alliés dans la zone d'effet (Portée 1-3). Si l'unité est dans la zone d'effet, elle gagne aussi l'effet.	Avant l'action Attaquer	Motif en Croix, 3 de long et de large. La durée de l'effet dépend des INIT individuelle des alliés, et non de celle de l'unité	3	10

\*c'est la CHA de l'unité utilisatrice de la technique : tous les alliés gagnent ce pourcentage de chance (il ne dépend pas de leurs propres caractéristiques de CHA)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Bénédiction brumeuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Brume (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction bourbeuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction électrique	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Électrique (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction agitée	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Maelstrom (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction mystique	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Mystique (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction ténébreuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Ténèbres (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction annihilante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Annihilation (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction empoisonnante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Poison (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction paralysante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction endormante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Sommeil (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Bénédictio givrante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Gel (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3	10
Bénédictio silencieuse	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Silence (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3	10
Bénédictio immobilisante	Même effet que la technique Bénédictio brûlante, mais avec l'affliction Arrêt (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio brûlante	3	10
Sceau FOR	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa FOR diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Sceau MAG	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa MAG diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Sceau DEF	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa DEF diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2	10
Sceau RES	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa RES diminuer de 4 jusqu'à la fin de son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	2	10

## Techniques des classes suprêmes

Techniques obtenables lors du choix d'une classe suprême, puis lors des montées de niveau.

### Techniques spéciales des classes suprêmes

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Liberté de mouvement	L'unité ne doit utiliser que 1 MOV pour traverser les types de terrain qu'elle peut franchir. Elle peut de plus s'aventurer sur des Obstacles (bas), comme l'Eau ou le Vide. Si l'unité perd l'effet de Liberté de mouvement en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle.	Avant l'action Se déplacer	Cet effet dure 5 tours. Uniquement apprise par Archidruide	2	30
Faisceau	L'unité ignore 30% de la RES de la cible et récupère 50% des dégâts infligés	Avant l'action Attaquer	Vol de vie : effet non cumulatif. Uniquement apprise par Archimage	3	30
Linceul d'ombre	Si l'attaque touche, l'unité devient invisible. Faire une attaque en étant invisible met fin à l'invisibilité.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Assassin	3	20
Fatalité	Dégâts x2. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	L'unité doit être invisible pour utiliser cette technique. Assassin uniquement	1	10
Frénésie (Rage équipé)	L'unité ne peut pas tomber en dessous de 1 PV pendant la durée de sa Rage. Elle subit les dégâts supplémentaires à la fin de sa Rage. Sa Rage dure 1 tour de plus.	Avant d'utiliser la technique Rage	Rage doit être équipée. Uniquement apprise par Berserker	2	5

(Techniques des classes suprêmes, page 2/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Frénésie (Rage déséquipé)	L'unité ne peut pas tomber en dessous de 1 PV pendant la durée de sa Rage. Elle subit les dégâts supplémentaires à la fin de sa Rage. Sa Rage dure 1 tour de plus.	Avant l'action Attaquer	Rage ne doit pas être équipée. Uniquement apprise par Berserker	4	20
Châtiment sacré	Si l'attaque touche, elle inflige l'affliction Mystique et inflige des dégâts supplémentaires égaux à MAG/2.	Avant l'action Attaquer	Doit être utilisée avec une arme infligeant des dégâts physiques. Uniquement apprise par Chevalier radiant	4	20
Stellaire	L'unité attaque la cible 5 fois d'affilée. Les dégâts d'une attaque est de 40% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Escrimeur	5	20
Insaisissable	L'esquive de l'unité ne peut être baissée contre sa volonté pendant 3 tours, sauf si elle subit un état ou une affliction impactant sa mobilité.	Avant d'effectuer une action.	Uniquement apprise par Escroc	3	20
Danse divine	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).	Action	Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse avant son prochain tour. Uniquement apprise par Étoile	4	20

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Parade Ki	Jusqu'au prochain tour de l'unité, elle réduit les dégâts de la première attaque qu'elle reçoit de $IdIO + AGI + Niveau$ . Si elle réduit les dégâts à 0, elle peut contre attaquer instantanément.	Avant d'effectuer une action.	Quelle que soit la distance de la contre attaque, elle compte comme une attaque faite avec l'arme équipée par l'unité. Uniquement apprise par Maître	3	20
Remède miracle	L'unité stabilise une cible inconsciente adjacente et lui rend la moitié de ses PV. Cependant la cible subit INIT-2 à chacun de ses tours jusqu'à la fin du combat. (Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique).	Action	Peut marcher pour les blessures létales aussi, à la discrétion du MJ. Uniquement apprise par Mire	5	20
Enchaînement	Si l'une des attaques que l'unité inflige élimine la cible, elle peut jouer un nouveau tour instantanément.	Avant l'action Attaquer	Rafraîchissement : effet non cumulatif. Uniquement apprise par Rédempteur	4	20
Égide	L'unité ne subit aucun dégâts jusqu'à son prochain tour.	Action	Uniquement apprise par Rempart	5	20
Aire	La zone d'effet des bâtons de support est augmentée de 1.	Avant d'utiliser un bâton de support	Uniquement apprise par Saint	3	20
Supplice	Si l'attaque touche une cible qui vient de s'éloigner de l'unité, la cible est entravée pendant 1 tour.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Sentinelle	3	20

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Taillade de l'infini	L'unité attaque avec l'une de ses armes au corps à corps. Cette attaque inflige des dégâts égaux au niveau de l'unité. Cette attaque ignore la DEF de la cible.	Action	Posture rengainée uniquement. Uniquement apprise par Samouraï	5	15
Réveil forcé	Si la cible est atteinte de l'affliction Sommeil, vos dégâts sont multipliés par 1,3.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Tirailleur	2	20
Marque du Traqueur (Marque du Chasseur équipé)	L'unité renforce sa marque magique, lui permettant de connaître l'emplacement exact de sa cible tant que la marque est posée sur elle. De plus, MDV+1 pour tout mouvement rapprochant l'unité de sa cible.	Avant d'utiliser la technique Marque du Chasseur	Portée (1-7). Marque du Chasseur doit être équipée. Uniquement apprise par Traqueur	1	5
Marque du Traqueur (Marque du Chasseur déséquipé)	L'unité renforce sa marque magique, lui permettant de connaître l'emplacement exact de sa cible tant que la marque est posée sur elle. De plus, MDV+1 pour tout mouvement rapprochant l'unité de sa cible.	Action	Portée (1-7). Marque du Chasseur ne doit pas être équipée. Uniquement apprise par Traqueur	3	20

### Autres Techniques des classes suprêmes

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Adeptes	L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	-	4	15
Annulation	Annule les bonus ennemis pendant 3 tours.	Avant de faire une action	-	3	20



(Techniques des classes suprêmes, page 5/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Couronne	L'unité ignore 30% de la RES de la cible et lui inflige un désavantage brutal (-40) à sa précision pour son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3	30
Courroux	Les chances de coup critiques de l'attaque portée sont égales à la précision du jet d'attaque.	Avant l'action Attaquer	PV < 50%	3	15
Garde parfaite	Les alliés adjacents gagnent DEF+15 et RES+15 jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	2	20
Héroïsme	L'unité ne subit que la moitié des dégâts reçus pendant 3 tours. Les attaques qui ciblent l'unité réussiront automatiquement.	Action	Désactivable prématurément, les JT ne sont pas remboursés.	3	20
Métabolisme	L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.	Action	-	4	30
Nihil	Empêche d'être ciblé par les techniques ennemies pendant 3 tours.	Avant de faire une action	-	3	20
Présence imposante	Si l'attaque touche, l'ennemi voit ses caractéristiques de combat (PV exclus) diminuer de 4 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Ralliement	Les alliés adjacents gagnent +4 à leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	3	15
Représailles	Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 30% des PV perdus par l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15

# Types de dégâts

## Types de Dégâts Physique :

Nom	Abréviation	Descriptif	Aiguillage
Impact	IMP	Provoqué par des armes contondantes, comme un Bâton ou un Marteau.	PUI*2 État : Étourdi (10%)
Perforant	PER	Provoqué par des armes ou projectiles perforants, comme une Lance ou une Flèche lancée par un Arc.	PUI*2 État : Déstabilisé (10%)
Tranchant	TRA	Provoqué par des armes tranchantes, comme une Épée ou une Hache.	PUI*2 État : Saignement (10%)

## Types de Dégâts Élémentaire :

Nom	Abréviation	Descriptif
Feu	FEU	Élément primaire produisant des flammes. Elles sont de couleur orange pour la plupart, mais certaines flammes sont si puissantes qu'elles apparaissent de couleur bleue.
Vent	VEN	Élément primaire influant sur l'air. Le vent manipulé par magie est reconnaissable par les lueurs vertes qui suivent les courants en question.
Terre	TER	Élément primaire façonnant la terre. L'apparence de cette magie dépend du lieu où elle est performée, et du type de sol qui est manipulé.
Foudre	FOU	Élément primaire créant des éclairs. Ces décharges peuvent apparaître de plusieurs couleurs selon la composition de l'air environnant : blanc si l'air est sec, violet voire rouge s'il y a de la pluie, bleu s'il y a de la grêle et jaune si il y a de la poussière ou du sable en suspension. Ils émettent de la lumière.
Eau	EAU	Élément primaire modelant l'eau. Transparente à l'état brut, la couleur du ciel lui donne sa couleur bleue. Dans un lieu sombre, l'eau manipulée par magie apparaît comme légèrement fluorescente, on y distingue une couleur bleue très pâle.
Radiant	RAD	Énergie lumineuse associée aux êtres céleste. C'est une lumière blanche/jaune qui irradie chaque espace touché par cette magie divine.
Obscur	OBS	Énergie obscure associée aux êtres infernaux. Cette magie prend la forme d'un miasme noir aux reflets violets.
Ruine	RUI	Énergie destructrice déchirant jusqu'à l'âme. Matérialisée dans le monde réel, elle est invisible, bien que sa forme soit reconnaissable. En fonction de la puissance du sort utilisé, un nombre plus ou moins importants d'éclairs rouges sont générés à une fréquence régulière autour du point de formation.

# Efficacité

Pentacle élémentaire	Trinité ésotérique
Le <b>Feu</b> est efficace sur le <b>Vent</b> , Le <b>Vent</b> est efficace sur la <b>Terre</b> , La <b>Terre</b> est efficace sur la <b>Foudre</b> , La <b>Foudre</b> est efficace sur l' <b>Eau</b> , L' <b>Eau</b> est efficace sur le <b>Feu</b> .	Le <b>Radiant</b> est efficace sur l' <b>Obscur</b> , L' <b>Obscur</b> est efficace sur le <b>Radiant</b> , La <b>Ruine</b> est efficace sur le <b>Radiant</b> et sur l' <b>Obscur</b> .

## Types d'unités

Une unité peut être d'un type spécifique, qui détermine ses vulnérabilités à une arme ou un type de dégâts. Les types d'unités sont les suivantes :

- **Blindée**, déterminé par l'armure que l'unité porte,
- **Volante**, déterminé par la nature de la monture d'une unité ou son origine,
- **Montée**, déterminé par la nature de la monture d'une unité (une unité montée à dos de wyverne par exemple est considérée comme unité volante et non comme unité montée),
- **Bestiale**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature,
- **Dragon**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature.

L'efficacité des armes concernées envers ces types d'unité sont abordées dans la section Armes. Cependant, certains types d'armes et de dégâts sont efficaces contre ces types d'unités, voici la liste :

- Le **Feu** est efficace contre les unités **Bestiales**,
- Le **Vent** et les **Arcs** sont efficace contre les unités **Volantes**,
- La **Terre** est efficace contre les unités **Montées**,
- La **Foudre** est efficace contre les unités **Dragons**,
- L'**Eau** est efficace contre les unités **Blindées**.

# Afflictions

Nom	Abréviation	Effet
Brûlure	A.BRL	L'unité affectée devient vulnérable au type de dégâts FEU. Cet effet se termine lorsque l'unité est atteinte par une arme infligeant le type de dégâts FEU ou après 3 tours. Une cible brûlée ne peut pas être atteinte par l'affliction Brûlure.
Brume	A.BRM	L'esquive de la cible baisse de 20 pendant 3 tours.
Bourbe	A.BOU	La cible subit Poids de l'arme +5 pendant 3 tours.
Électrique	A.ELE	Les chances globales d'infliger une affliction sont doublées contre la cible. Dure 5 tours. Si la cible subit une nouvelle affliction en étant électrisée, elle subit la nouvelle affliction à la place.
Maelstrom	A.FLA	Les dégâts infligés par la cible sont multipliés par 0,75 pendant 2 tours.
Mystique	A.MYS	La cible subit un désavantage critique (-20) lors de ses jets d'attaque pendant 3 tours.
Ténèbres	A.TEN	Le champ de vision de la cible affectée est réduit à 3 (ou à 1 en présence de brouillard de guerre). De plus, le MOV de la cible est réduit de 1. Dure 2 tours.
Annihilation	A.ANN	Annule les chances d'infliger un coup critique, une affliction ou un état. De plus, les attaques perdent leur type de dégâts, et perdent ainsi les effets qui les accompagnent. Cet effet dure 3 tours.
Poison	A.POI	Inflige DEF-2. Cet effet peut s'ajouter jusqu'à 3 fois. Dure jusqu'à la fin du combat. Purger le poison permet de purger toutes les charges accumulées.
Paralysie	A.PAR	La cible voit son initiative divisée par 2 pendant 3 tours.
Sommeil	A.SOM	Une cible endormie ne peut pas jouer ses 2 prochains tours. Cet effet se termine prématurément si la cible subie des dégâts.
Gel	A.GEL	La cible voit son mouvement MOV réduit à 0 pendant 1 tour.
Silence	A.SIL	La cible ne peut pas utiliser de tomes ni de bâtons pendant 3 tours.
Arrêt	A.ARR	La cible est arrêtée dans le temps, ne pouvant pas jouer ses 2 prochains tours.

# États

Nom	Abréviation	Effet
À Terre	E.ATR	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'unité atteinte peut ramper (MOV=2) ou se relever, ce qui lui prend une action,</li> <li>La troisième option disponible pour l'unité est l'attaque, à laquelle elle a un désavantage critique (-20),</li> <li>Un assaillant a un avantage (+10) à bout portant contre une unité à terre, mais un désavantage (-10) si elle attaque à distance.</li> </ul>
Agrippé	E.AGR	<ul style="list-style-type: none"> <li>MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état,</li> <li>Prend fin si l'unité qui agrippe est à terre, déstabilisée, étourdie, inconsciente ou neutralisée.</li> </ul>
Assourdi	E.ASS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité assourdie n'entend plus, et rate tout jets nécessitant l'ouïe.</li> </ul>
Charmé	E.CHA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité charmée ne peut pas attaquer le charmeur,</li> <li>Le charmeur a un avantage brutal (+40) à tous ses jets de caractéristique social visant l'unité charmée.</li> </ul>
Déstabilisé	E.DES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Met fin à une action continue (Agripper une unité, garder un sort ou une technique active, ...), <ul style="list-style-type: none"> <li>La cible perd 1 JT.</li> </ul> </li> </ul>
Effrayé	E.EFF	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité effrayée a un désavantage critique (-20) à tous ses jets de caractéristique et d'attaque tant que la source de sa peur se trouve dans son champ de vision,</li> <li>Elle ne peut pas se rapprocher de la source de sa peur.</li> </ul>
Entravé	E.ENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état,</li> <li>Les assaillants ont un avantage (+10) à tous leurs jets d'attaque lorsqu'ils attaquent une cible entravée,</li> <li>La cible entravée a un désavantage (-10) à tous ses jets d'attaque.</li> </ul>

Nom	Abréviation	Effet
Étourdi	E.ETO	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'unité étourdie est neutralisée, ne peut bouger et peine à parler,</li><li>• Les jets d'attaque contre une unité étourdie ont un avantage critique (+20).</li></ul>
Inconscient	E.ING	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'unité inconsciente est neutralisée,</li><li>• Elle tombe à terre et lâche ce qu'elle tient,</li><li>• Les jets d'attaque contre l'unité inconsciente ont un avantage brutal (+40),</li><li>• Les coups portés à bout portant à l'unité inconsciente sont des coups critiques.</li></ul>
Invisible	E.INV	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une créature invisible ne peut être vue, elle peut cependant être détectée par le bruit qu'elle fait, ses traces de pas, etc.</li><li>• Les assaillants ont un désavantage critique (-20) à tous leurs jets d'attaque contre une cible invisible,</li><li>• La cible invisible a un avantage critique (+20) à tous ses jets d'attaque.</li></ul>
Neutralisé	E.NEU	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une unité neutralisée ne peut effectuer aucune action lors de son tour.</li></ul>
Saignement	E.SAI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une unité qui saigne perd 2 PV par case parcourue,</li><li>• Peut être soigné en effectuant l'action « Repos ».</li></ul>

# Équipement

## Objets

### Objets de combat

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Herbe	3	100	L'unité récupère 1d6+4 PV.
Potion	3	200	L'unité récupère 1d10+10 PV.
Breuvage	3	500	L'unité récupère 1d20+20 PV.
Élixir	3	1000	L'unité récupère tous ses PV.
Guérison	3	1500	L'unité récupère 1d20+20 PV. De plus, purge l'unité des afflications.
Panacée	3	500	Purge l'unité des afflications.
Eau bénite	3	400	Donne RES+7 (cet effet diminue de 1 point par tour)
Torche	3	200	Illumine une zone de 7 cases de rayon (cet effet diminue de 1 case par tour)
Trousse de soins	3	2000	Agit comme un sort de soin dans la stabilisation d'une unité.
Aiguiseur	10	500	Permet d'activer l'effet « Aiguïsage » du type de l'arme aiguisée, pendant 3 tours. Ne peut pas être utilisé sur les types d'armes suivant : Coup, Art, Bâton de Support, Tome.
Flèche	1	10	Utilisable comme munition lors de l'utilisation d'un arc. Prend 1 place dans l'inventaire sans présence d'un carquois.
Carquois	1	500	Permet de transporter jusqu'à 20 flèches.
Sac à dos	-	1000	Débloque 5 emplacements d'inventaire libres.



(Objets de combat, page 2)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Rune Mystique	1	800	Place une rune sur une case adjacente, qui bloque les déplacements alliés et ennemis pendant 3 tours. Agit comme un Obstacle (haut).
Carte Argent	5	2000	Réduit le prix d'un objet, pièce d'équipement ou d'une amélioration à la forge de moitié. 5 utilisations.
Carte Or	1	5000	Permet d'acheter un objet, pièce d'équipement ou une amélioration à la forge. 1 utilisation.
Huile brûlante	5	1000	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (10%) pendant 3 tours avec l'arme que vous avez actuellement équipée.
Huile brumeuse	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Brume (10%).
Huile bourbeuse	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (10%).
Huile électrique	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Électrique (10%).
Huile agitée	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Maelstrom (10%).
Huile empoisonnante	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Poison (10%).
Huile paralysante	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (10%).
Huile endormante	5	1500	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Sommeil (10%).
Rubis	1	5000	Vendable pour 2500E.
Saphir	1	10000	Vendable pour 5000E.
Diamant	1	20000	Vendable pour 10000E.
Poudre de téléportation	1	10000	Téléporte l'unité sur une case dans un périmètre de 10 cases de rayon.

(Objets de combat, page 3)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Tonique PV	1	500	PV max +5 jusqu'à la fin du combat.
Tonique FOR	1	500	FOR+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique MAG	1	500	MAG+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique DEF	1	500	DEF+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique RES	1	500	RES+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique AGI	1	500	AGI+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique CHA	1	500	CHA+2 jusqu'à la fin du combat.
Robe sainte	1	2500	PV max +3 de manière permanente.
Goutte	1	2500	FOR+1 de manière permanente.
Poudre	1	2500	MAG+1 de manière permanente.
Écu dragon	1	2500	DEF+1 de manière permanente.
Talisman	1	2500	RES+1 de manière permanente.
Tome Secret	1	2500	AGI+1 de manière permanente.
Idône divine	1	2500	CHA+1 de manière permanente.
Épice éclair	1	2500	INIT+1 de manière permanente.
Fragment	1	2500	CON+1 de manière permanente.
Bottes	1	2500	MOV+1 de manière permanente.
Martialis	1	2500	Niveau d'arme +5 de manière permanente dans un type d'armes maîtrisé par l'unité.
Magister	1	2500	Permet de changer de classe si l'unité a le niveau minimum requis.
Pierre de résurrection*	3	-	Si l'unité tombe à 0 PV, elle ne tombe pas inconsciente et régénère tous ses PV : cet effet consomme une utilisation de pierre de résurrection. Cet objet ne peut pas s'utiliser de manière active.

\*Cet objet est réservé aux boss, dans la plupart des campagne (confère règles de base et guide des terrains et des monstres)

(Objets de combat, page 4)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Éveil	1	-	Une technique apprise et choisie par l'unité consomme 1 JT en moins de manière permanente. Ne peut être utilisée qu'une fois par unité. L'unité doit être au minimum au niveau 30.
Pièce	1	2	Donne un bonus aléatoire lorsqu'une arme est amenée à la forge. Une arme ne peut avoir qu'un seul bonus de pièce (plus d'informations dans la section Forge).

## Objets d'interprétation de rôle

Nom	Prix (en E)	Effet
Corde	500	L'utilisation d'une corde est assez libre et est limitée par l'imagination du joueur. Entre autres, elle permet de se sortir d'un piège de fosse de taille imposante. Elle mesure 15 mètres de long, et se brise si une attaque de l'un des types suivants l'atteint : PER, TRA, FEU, VEN.
Couverture	200	Permet de se couvrir lors d'une nuit fraîche.
Gamelle	100	Contient une tasse et des couverts. Peut être utilisée en tant qu'assiette et pour cuire des aliments.
Gourde	100	Peut être utilisée pour transporter jusqu'à 2L d'un liquide (de l'eau en général). C'est le joueur qui garde en tête le contenu de la gourde.
Pied-de-biche	1000	Permet d'ouvrir plus facilement des objets, portes ou autre lorsque utilisé en bras de levier (avantage critique +20). Si utilisé en combat, il est similaire à un bâton.
Ration	100	Permet de se nourrir pour une journée. Elle contient des aliments compacts et secs, comme du bœuf séché, des fruits secs, des biscuits, etc. Peut se transporter par paquet de 5.
Sac de couchage	500	Permet de dormir de manière plus confortable la nuit.
Seau	100	Peut être utilisé pour transporter jusqu'à 11L d'un liquide. C'est le joueur qui garde en tête le contenu du seau.
Tente	1500	Permet de s'abriter pour dormir la nuit lorsque montée.
Vêtements	100-3000	Ils peuvent être de tout type (communs, costume, voyage, ...). C'est un pack de vêtements, qui permet de tenir une semaine avec des vêtements propres. Le prix est déterminé par le MJ, et dépend de la qualité des vêtements achetés.

# Armes

## Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Serpe	1	2	1d2	70	5	200	-	TRA
Cimeterre	1	3	1d4	65	5	500	-	TRA
Épée Courte	1	5	1d6	60	5	1000	Peut être utilisée comme une arme perforante.	TRA (PER)
Épée Longue	1	8	1d8	55	5	2000	-	TRA
Épée Argent	1	11	1d10	50	5	4000	-	TRA
Rapière	1	7	1d6	45	10	2500	Efficacité : Blindée et Montée.	PER
Estoc	1	12	1d10	35	5	3000	Efficacité : Blindée.	PER
Fer léthal	1	10	1d6	35	20	3000	-	TRA
Épée Vent	1-2	8	1d6	45	5	3500	Dégâts calculés avec la FOR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	TRA/VEN
Épée Orage	1-2	10	1d8	40	5	4000	(Même effet que l'arme Épée vent)	TRA/FOU
Épée Flammes	1-2	12	1d10	35	5	4500	(Même effet que l'arme Épée vent)	TRA/FEU
Épée Vigueur	1	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	TRA

## Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Bâton	1	3	1d4	70	5	200	-	IMP
Lance légère	1	4	1d6	65	5	500	-	PER
Lance	1	7	1d8	60	5	1000	-	PER
Coutille	1	10	1d10	55	5	2000	-	TRA
Lance Argent	1	13	1d12	50	5	4000	-	PER
Hallebarde	1	13	1d8	45	5	2500	Efficacité : Montée.	TRA/PER
Lance létale	1	7	1d6	30	20	3000	-	PER
Javelot	1-2	9	1d6	40	5	2000	À distance, 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)	PER
Épieu	1-2	15	1d10	30	5	4500	(Même effet que l'arme Javelot)	PER
Lance Eau	1-2	11	1d6	45	5	3500	Dégâts calculés avec la FOR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	PER/EAU
Lance Flammes	1-2	16	1d10	35	5	4500	(Même effet que l'arme Lance eau)	PER/FEU
Lance Vigueur	1	14	1d6	35	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	PER

## Angle

Nom	Portée	Poids	PUJ	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Gourdin	1	7	1d6	60	10	200	-	IMP
Masse	1	10	1d8	50	10	500	-	IMP
Hache	1	12	1d10	45	10	1000	-	TRA
Hache Argent	1	15	1d12	40	10	4000	-	TRA
Marteau	1	15	1d10	35	5	2500	Efficacité : Blindée.	IMP
Labrys	1	14	1d8	30	5	2500	Efficacité : Dragon.	TRA
Hache létale	1	12	1d8	25	25	3000	-	TRA
Hachette	1-2	12	1d8	30	5	1500	À distance, 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)	TRA
Tomahawk	1-2	16	1d12	20	5	4500	(Même effet que l'arme Hachette)	TRA
Hache Tempête	1-2	10	1d8	35	5	3500	Dégâts calculés avec la FOR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	TRA/VEN
Hache Tonnerre	1-2	12	1d10	30	5	4000	(Même effet que l'arme Hache tempête)	TRA/FOU
Hache Secousse	1-2	15	1d12	25	5	4500	(Même effet que l'arme Hache tempête)	TRA/TER
Hache Vigueur	1	16	1d8	30	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	TRA

## Arc

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PU	PR E%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arc court	1-3	4	1d2	60	5	200	-	PER
Arc	2-4	5	1d4	50	5	1000	-	PER
Arc Composite	2-4	7	1d8	45	5	2000	-	PER
Arc Argent	2-4	10	1d10	40	5	4000	-	PER
Arc Lourd	2-4	18	1d12	30	10	2500	-	PER
Arc Long	2-6	7	1d8	30	5	2000	-	PER
Arc létal	2-4	7	1d6	35	20	3000	-	PER
Arc Obscur	2-4	10	1d6	45	5	3500	Dégâts calculés avec la MAG. Ne nécessite pas l'objet Flèche pour fonctionner. Les huiles et les aiguiseurs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.	OBS
Arc Radiant	2-4	12	1d10	35	5	4500	(Même effet que l'arme Arc Obscur)	RAD
Arc Vigueur	2-4	11	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	PER
Arc Maître	1-4	6	1d10	25	5	-	-	PER



## Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Couteau	1-2	2	1d2	75	5	300	À distance, 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)	TRA/PER
Dague	1-2	3	1d4	70	5	700	(Même effet que l'arme Couteau)	TRA/PER
Poignard	1	5	1d6	60	10	1200	-	TRA/PER
Dague Argent	1-2	7	1d8	50	5	4000	(Même effet que l'arme Couteau)	TRA/PER
Kard	1	5	1d6	55	10	2500	Efficacité : Blindée.	TRA/PER
Dague létale	1-2	5	1d4	45	30	3000	(Même effet que l'arme Couteau)	TRA/PER
Baselarde	1-2	10	1d10	40	20	5000	(Même effet que l'arme Couteau)	TRA/PER

## Coup (et Art)

Les armes du type d'armes « Coup » influent directement sur le calcul des dégâts. Chaque arme précise quelle caractéristique d'attaque est utilisée et quelle caractéristique défensive est visée dans son effet. Les Arts sont des armes achetables, alors que les Coups sont innés à l'unité.

### Coup

Toute unité est capable de porter un coup « À mains nues » sans malus, même sans maîtriser le type d'armes Coup.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
À mains nues	1	1	2d4	90	5	-	Utilise FOR/3 dans le calcul des dégâts si l'unité n'a pas la maîtrise du type d'armes Coup. Utilise FOR sinon. Vise la DEF de la cible.	IMP
Griffes (Chat)	1	1	1d6	60	5	-	Utilise FOR*1,1 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA
Crocs (Tigre)	1	1	1d8	50	5	-	Utilise FOR*1,2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Lion)	1	1	1d10	40	5	-	Utilise FOR*1,3 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Loup)	1	1	1d8	50	5	-	Utilise FOR*1,1 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Faucon)	1	1	1d8	50	5	-	Utilise FOR*1,2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Bec (Corbeau)	1	1	1d6	60	5	-	Utilise FOR*1,1 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10	40	5	-	Utilise MAG*1,3 dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (10%)	MOD*

\*Pour Modulable, confère Lignée Draconique dans la présentation de l'origine Therian Dragon.

## Art

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art du poing de fer	1	2	1d6	70	0	500	Utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Arts du poing d'acier	1	2	1d6	70	0	500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	TER
Art de la paume frémissante	1	3	1d6	60	0	1000	Attaque 2 fois dans le même tour. Le premier coup utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts et vise la DEF de la cible. Le deuxième coup utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts et vise la RES de la cible.	IMP & FOU
Art du corps d'argent	1	4	1d8	60	5	2000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Art de l'âme d'or	1	4	1d8	60	5	2000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	RAD
Art de l'astre divin	1	6	2d8	50	5	4000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise le minimum entre la DEF et la RES de la cible.	IMP & RUI
Art du coup de grâce	1	7	1d6	40	20	3000	Utilise FOR/3 + MAG/3 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP & FEU
Art de la posture défensive	1	5	1d4	50	5	1000	Utilise FOR/3 + MAG/3 dans le calcul des dégâts. Attaque 2 fois dans le même tour. Vise la DEF de la cible. Confère DEF+5 à l'unité.	IMP & EAU
Art de la frappe aveuglante	1	9	1d10	30	5	6000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise la moyenne entre la DEF et la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour. L'unité prend +5 dégâts de toute attaque tant que l'arme est équipée.	IMP & FOU

## Bâtons de Support

Si utilisé en combat au corps à corps, utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Les dégâts infligés sont de type Impact (IMP).

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Soin	0-2	25	2	1	90	5	500	Restaure 10+MAG/2 PV à l'allié visé.
Cure	0-2	20	4	1	80	10	1000	Restaure 20+MAG/2 PV à l'allié visé.
Restitution	0-2	10	6	1	70	20	3000	Restaure 40+MAG/2 PV à l'allié visé.
Remède	1-6	10	5	1	80	25	3000	Restaure 8+MAG/2 PV à l'allié visé.
Halo	1-6	5	7	1	90	50	5000	Restaure 7+MAG/2 PV à tous les alliés dans un rayon de 6 cases.
Restaure	0-2	10	4	1	85	15	500	Purge les afflications des alliés dans une zone de 1 case de rayon (motif en croix).
Illumine	0	5	4	1	90	10	500	Illumine un périmètre de 8 cases de rayon (diminue de 1 case par tour).
Barrage	1-8	10	5	1	85	10	500	invoque un amas de glace sur une case à portée, la rendant infranchissable jusqu'au prochain tour de l'unité.
Déverrouille	1-6	10	4	1	85	10	500	Ouvre une porte dans un rayon de 5 cases.
Bouclier	1-2	10	4	1	80	20	1500	Confère RES+7 à un allié adjacent. Ce bonus diminue de 1 chaque tour.
Secours	1-8	5	6	1	75	40	2000	Téléporte un allié distant sur une case adjacente.
Guérisseur	1-5	3	3	1	100	80	-	Restaure l'entièreté des PV de l'allié visé et lui rend tous ses JT manquants.
Bâton Divin	0	3	4	1	100	80	-	Restaure l'entièreté des PV de tous les alliés et purge leurs afflications.

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Embrase	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Brûlure à la cible.
Embrume	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Brume à la cible.
Embourbe	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Bourbe à la cible.
Électrifie	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Électrique à la cible.
Amolli	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Maelstrom à la cible.
Brille	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Mystique à la cible.
Terni	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Ténèbres à la cible.
Anéanti	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Annihilation à la cible.
Empoisonne	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Poison à la cible.
Paralyse	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Paralysie à la cible.
Endort	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Sommeil à la cible.
Gèle	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Gel à la cible.
Silencie	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Silence à la cible.
Arrête	1-6	5	6	1	60	30	3000	Inflige l'affliction Arrêt à la cible.

# Armures

Nom	Type d'unité	DEF	RES	Poids	Prix (en E)
Cuir	-	3	0	2	200
Matelassée	-	3	1	2	500
Cuir Clouté	-	5	0	3	500
Peaux	-	3	4	4	800
Chemise de mailles	-	6	1	4	800
Écailles	-	4	5	4	1500
Cuirasse	-	8	1	5	2000
Demi-plate	Blindée	10	1	6	3000
Broigne	Blindée	8	3	6	3000
Cotte de mailles	Blindée	11	2	7	4000
Clibanion	Blindée	9	4	7	4000
Harnois	Blindée	12	3	8	5000

# Tomes

## Feu

Efficacité : Bestiale.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Flamme	1-3	2	1d4	60	5	200	Affliction : Brûlure (2%)
Boule de Feu	1-4	3	1d6	50	5	500	Affliction : Brûlure (4%)
Inferno	1-3	5	1d8	50	5	1000	Affliction : Brûlure (6%)
Embrasement	1-3	8	1d10	45	5	2000	Affliction : Brûlure (8%)
Bolganone	1-3	11	1d12	40	5	4000	Affliction : Brûlure (10%)
Brasier	1-3	13	1d10	35	5	7500	Si l'attaque élimine une créature, confère MAG+1 à l'unité, cumulable 5 fois. Prend fin à la fin du combat.
Feu d'enfer	1-3	12	1d6	35	20	3000	Affliction : Brûlure (20%)
Colonne ardente	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Météorite	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Brûlure (5%)
Fournaise	2-4	12	1d6	30	5	3000	Applique l'effet supplémentaire de terrain Flammes sur une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en croix, 3 de long et de large). Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Cymbeline	1-3	5	1d8	40	10	6000	Si l'attaque touche, confère FOR+2 et MAG+2 aux alliés dans une zone de 3 cases de rayon autour de l'unité, jusqu'au prochain tour de cette dernière, non cumulable.

## Vent

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUJ	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Vent	1-3	2	1d4	60	5	200	Affliction : Brume (2%)
Bourrasque	1-4	3	1d6	50	5	500	Affliction : Brume (4%)
Tempête	1-3	5	1d8	50	5	1000	Affliction : Brume (6%)
Ouragan	1-3	8	1d10	45	5	2000	Affliction : Brume (8%)
Eol	1-3	11	1d12	40	5	4000	Affliction : Brume (10%)
Mur de vent	2-4	10	-	45	-	2000	Crée un mur perpendiculaire de 1 case de long pour 3 cases de large. Ce mur repousse vers l'extérieur et bloque les projectiles physiques et magiques.
Vent d'acier	1-3	12	1d6	35	20	3000	Affliction : Brume (20%)
Rafale	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Cyclone	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Brume (5%)
Tornado	2-4	13	1d8	30	5	3000	Zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en carré, 3 de long et de large). Repousse les unités de 1 case par tour du lanceur en dehors de la zone. Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Tintamarre	1-3	5	1d8	40	10	6000	Si l'attaque touche, choisissez un allié adjacent à la cible. Cet allié gagne MOV+1 et INIT+5 pour son prochain tour, non cumulable.



## Terre

Efficacité : Montée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Trépignement	1-3	2	1d4	60	5	200	Affliction : Bourbe (2%)
Ampleur	1-4	3	1d6	50	5	500	Affliction : Bourbe (4%)
Tremblement	1-3	5	1d8	50	5	1000	Affliction : Bourbe (6%)
Secousse	1-3	8	1d10	45	5	2000	Affliction : Bourbe (8%)
Séisme	1-3	11	1d12	40	5	4000	Affliction : Bourbe (10%)
Mirage	1-4	10	-	60	-	2000	Vous créez un leurre sur une case, qui ressemble à (et copie les statistiques de) votre personnage. Il possède 1 PV et est équipé de la technique Bravade, qu'il lance chaque tour jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le leurre est détruit automatiquement au bout de 3 tours.
Brise roc	1-3	12	1d6	35	20	3000	Affliction : Bourbe (20%)
Faille	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Rift	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Bourbe (5%)
Liquéfaction	2-4	13	1d8	30	5	3000	Les cases dans une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en carré, 3 de long et de large) deviennent de type Sables mouvants. Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Abîme	1-3	5	1d6	40	5	6000	Si l'attaque touche, choisissez une case adjacente à la cible non occupée par une unité. Celle ci devient un piège de type Fosse.

## Foudre

Efficacité : Dragon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Étincelle	1-3	2	1d4	60	5	200	Affliction : Électrique (2%)
Foudre	1-4	3	1d6	50	5	500	Affliction : Électrique (4%)
Éclair	1-3	5	1d8	50	5	1000	Affliction : Électrique (6%)
Tonnerre	1-3	8	1d10	45	5	2000	Affliction : Électrique (8%)
Thoron	1-3	11	1d12	40	5	4000	Affliction : Électrique (10%)
Décharge	1-4	10	1d4	50	5	2000	Inflige 2 points de dégâts supplémentaires par tour où le tome n'a pas été utilisé. Limité à 5 tours de charge (et donc 10 points de dégâts supplémentaires).
Feu du ciel	1-3	12	1d6	35	20	3000	Affliction : Électrique (20%)
Rayon	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Fulguration	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Électrique (5%)
Fracas	2-4	13	1d8	30	5	3000	Applique l'effet de terrain Orage sur une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en carré, 3 de long et de large). Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Overdrive	1-3	5	1d4	40	5	6000	Lorsque l'unité a infligé Niveau x2 (minimum 20) dégâts avec ce tome, elle peut dépenser une action pour procurer l'effet suivant à elle et ses alliés dans un rayon de 5 cases : JT+5 et les techniques ne consomment pas de JT pendant 1 tour. Effet déclenchable qu'une seule fois par combat.

## Eau

Efficacité : Blindée.

Nom	Portée	Poids	PUJ	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Écume	1-3	2	1d4	60	5	200	Affliction : Maelstrom (2%)
Flux	1-4	3	1d6	50	5	500	Affliction : Maelstrom (4%)
Flot	1-3	5	1d8	50	5	1000	Affliction : Maelstrom (6%)
Torrent	1-3	8	1d10	45	5	2000	Affliction : Maelstrom (8%)
Déluge	1-3	11	1d12	40	5	4000	Affliction : Maelstrom (10%)
Bulle	1-4	10	1d6	45	5	2000	Si l'attaque touche, emprisonne la cible dans une bulle. La cible est considérée comme Entravée. La bulle éclate au bout de 3 tours, si la cible s'en défait, ou si la cible est attaquée.
Vague Fer	1-3	12	1d6	35	20	3000	Affliction : Maelstrom (20%)
Onde	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Geyser	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Maelstrom (5%)
Typhon	2-4	13	1d8	30	5	3000	Zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en carré, 3 de long et de large). Attire les unités de 1 case par tour du lanceur à l'intérieur de la zone. Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Récif	1-3	5	1d6	40	10	6000	Affliction : Poison (5%), Paralysie (5%), Sommeil (5%) (dans cet ordre).

## Radiant

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Jour	1-3	2	1d2	70	5	200	Affliction : Mystique (2%)
Lumière	1-4	3	1d4	60	5	500	Affliction : Mystique (4%)
Éclat	1-3	5	1d6	55	5	1000	Affliction : Mystique (6%)
Soleil	1-3	8	1d8	50	5	2000	Affliction : Mystique (8%)
Aura	1-3	11	1d12	45	5	4000	Affliction : Mystique (10%)
Bûcher	1-3	10	1d6	50	5	2000	Si PV > 1, consomme 1 PV et rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate.
Œil-vif	1-3	12	1d6	40	15	3000	Affliction : Mystique (20%)
Séraphin	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Purge	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Mystique (5%)
Bénédictio	2-4	13	1d8	30	5	3000	Les armes des alliés dans une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en carré, 3 de long et de large) infligent 1d8 de dégâts RAD supplémentaires à leur prochain tour. Dure 3 tours. Relancer ce sort avant la fin des 3 tours met fin à la première instance de ce sort.
Thani	1-3	5	1d6	50	10	6000	Efficacité : Blindée & Montée.

## Obscur

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Nuit	1-3	2	1d6	50	5	200	Affliction : Ténèbres (2%)
Pourriture	1-4	3	1d8	40	5	500	Affliction : Ténèbres (4%)
Noirceur	1-3	5	1d10	40	5	1000	Affliction : Ténèbres (6%)
Lune	1-3	8	1d12	35	5	2000	Affliction : Ténèbres (8%)
Eclipse	1-3	11	2d6	35	5	4000	Affliction : Ténèbres (10%)
Vampirisme	1-3	10	1d6	40	5	2000	Soigne 50% des dégâts infligés. Vol de vie : effet non cumulatif.
Griffe sombre	1-3	12	1d6	30	25	3000	Affliction : Ténèbres (20%)
Diable	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Contage	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Ténèbres (5%)
Malédiction	2-3	13	1d8	30	5	4000	Tous les ennemis présents dans une zone de 2 cases de rayon autour de l'épicentre (motif diamant, 5 de long et de large) subissent la moitié des dégâts infligés à la cible.
Haine	1-3	5	1d6	50	10	6000	Efficacité : Volante & Dragon.

## Ruine

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Rancœur	1-3	2	1d4	55	10	200	Affliction : Annihilation (2%)
Colère	1-4	3	1d6	45	10	500	Affliction : Annihilation (4%)
Rage	1-3	5	1d8	45	10	1000	Affliction : Annihilation (6%)
Frénésie	1-3	8	1d10	40	10	2000	Affliction : Annihilation (8%)
Ravage	1-3	11	1d12	35	10	4000	Affliction : Annihilation (10%)
Furie	1	10	1d10	30	50	4000	-
Perce âme	1-3	12	1d8	35	15	3000	Affliction : Annihilation (20%)
Nova	1-3	13	1d4	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Ire	3-7	18	1d8	30	0	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Affliction : Annihilation (5%)
Paradoxe	2-3	13	1d4	30	5	4000	Zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en croix, 3 de long et de large). Inflige l'affliction Arrêt pendant 2 tours pour l'ennemi situé à l'épicentre, et pendant 1 tour pour les ennemis situés dans le périmètre.
Cataclysme	1-3	5	1d6	40	10	6000	Efficacité : Élémentaire (Feu, Eau, Terre, Foudre et Vent).

# Forge

Les prix des améliorations sont indiqués dans le tableau suivant. Ils sont indiqués en pourcentages, car ils se basent sur le prix d'achat de l'arme.

Une arme ne peut pas être améliorée au dessus du 5ème cran, positif ou négatif (PUI  $\pm 5$  MAX, PRE  $\pm 25$  MAX, CRI  $\pm 15$  MAX, POIDS  $\pm 5$  MAX).

Coût	Puissance	Précision	Crit%	Poids
10%	$\pm 1$	$\pm 5$	$\pm 3$	$\pm 1$
40%	$\pm 2$	$\pm 10$	$\pm 6$	$\pm 2$
90%	$\pm 3$	$\pm 15$	$\pm 9$	$\pm 3$
160%	$\pm 4$	$\pm 20$	$\pm 12$	$\pm 4$
250%	$\pm 5$	$\pm 25$	$\pm 15$	$\pm 5$

Veuillez noter que :

- Le Puissance ajoutée ne peut pas être inférieure à 0.
- La Précision totale de l'arme ne peut pas être inférieure à 0%, et ne peut pas être supérieure à 100%,
- Le taux de Critiques total de l'arme ne peut pas être inférieur à 0%, et ne peut pas être supérieur à 100%,
- Le Poids total de l'arme ne peut pas être inférieur à 1.

## Pièce

Utiliser une pièce lors de la forge d'une arme confère un bonus aléatoire. Une arme ne peut posséder qu'un seul bonus conféré par les pièces (ils ne s'additionnent pas). Si vous utilisez une pièce sur une arme qui a déjà un bonus, vous pouvez choisir entre conserver votre bonus actuel ou choisir le nouveau bonus.

Le bonus est indiqué par le résultat d'un d100 par la table ci-dessous :

Nom	Déesse	Chevalier	Soldat	Épées Jumelles	Plume	Flèche
Bonus	POI+1 PRE+10 CRI+5	POI+1 CRI+5	POI+1 PRE+10	POI+3	CRI+5	PRE+10
Résultat d100	1	2-4	5-7	8-9	10-14	15-39

Nom	Vigne	Épée	Hache	Plume	Triple Flèche	Six Plumes	Corbeau
Bonus	-	POI+1	POI+2	CRI+5	PRE+20	CRI+10	- +4 pièces
Résultat d100	40-59	60-74	80-89	85-89	90-93	94-95	96-100

## Emplacements de Joyaux

Une arme peut posséder jusqu'à 3 emplacements de joyaux, allant du niveau 1 au niveau 4. Les prix pour créer ou améliorer un emplacement de joyaux se basent sur le prix de l'arme (comme pour les améliorations classiques), et sont indiqués dans le tableau ci dessous.

Emplacements	Coût
Création d'un emplacement de niveau 1	50%
Niveau 1 → Niveau 2	200%
Niveau 2 → Niveau 3	350%
Niveau 4 → Niveau 4	500%



# Joyaux

NIV\_REQ = Niveau d'emplacement de joyaux libre requis sur l'arme recevant le joyau.

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Points de Vie 1	1	PV+3	100
Joyau Points de Vie 2	2	PV+5	300
Joyau Points de Vie 3	3	PV+7	700
Joyau Points de Vie 4	4	PV+10	1000
Joyau Force 2	2	FOR+1	500
Joyau Force 3	3	FOR+2	1000
Joyau Force 4	4	FOR+3	1500
Joyau Magie 2	2	MAG+1	500
Joyau Magie 3	3	MAG+2	1000
Joyau Magie 4	4	MAG+3	1500
Joyau Défense 2	2	DEF+1	500
Joyau Défense 3	3	DEF+2	1000
Joyau Défense 4	4	DEF+3	1500
Joyau Résistance 2	2	RES+1	500
Joyau Résistance 3	3	RES+2	1000
Joyau Résistance 4	4	RES+3	1500
Joyau Agilité 2	2	AGI+1	500
Joyau Agilité 3	3	AGI+2	1000
Joyau Agilité 4	4	AGI+3	1500
Joyau Chance 2	2	CHA+1	500
Joyau Chance 3	3	CHA+2	1000
Joyau Chance 4	4	CHA+3	1500
Joyau Initiative 2	2	Initiative +1	500
Joyau Initiative 3	3	Initiative +2	1000
Joyau Initiative 4	4	Initiative +3	1500

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Constitution 2	2	CON+1	500
Joyau Constitution 3	3	CON+2	1000
Joyau Constitution 4	4	CON+3	2000
Joyau Précision 1	1	Précision de l'arme +5. Si utilisé sur un Bâton de support, n'augmente pas la précision de l'effet mais bien la précision du coup porté au corps à corps.	200
Joyau Précision 2	2	Même effet que le Joyau Précision 1 mais avec Précision de l'arme +10.	600
Joyau Précision 3	3	Même effet que le Joyau Précision 1 mais avec Précision de l'arme +15.	1000
Joyau Précision 4	4	Même effet que le Joyau Précision 1 mais avec Précision de l'arme +20.	1500
Joyau Esquive 2	2	Esquive +10	1000
Joyau Esquive 3	3	Esquive +20	2000
Joyau Esquive 4	4	Esquive +30	3000
Joyau Maîtrise des Bâtons de Support 1	1	Précision de l'effet du bâton de support +5. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+3 PV)	200
Joyau Maîtrise des Bâtons de Support 2	2	Précision de l'effet du bâton de support +10. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+5 PV)	600
Joyau Maîtrise des Bâtons de Support 3	3	Précision de l'effet du bâton de support +15. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+7 PV)	1000
Joyau Maîtrise des Bâtons de Support 4	4	Précision de l'effet du bâton de support +20. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+10 PV)	1500
Joyau Garde 1	1	L'unité prend 1 point de dégâts en moins par attaque.	500
Joyau Garde 2	2	L'unité prend 2 point de dégâts en moins par attaque.	1000
Joyau Garde 3	3	L'unité prend 3 point de dégâts en moins par attaque.	1500
Joyau Garde 4	4	L'unité prend 4 point de dégâts en moins par attaque.	2000
Joyau Acuité	2	Champ de vision +1 en Brouillard de Guerre	1500
Joyau Acuité+	3	Champ de vision +2 en Brouillard de Guerre	3000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Célérité	1	MOV+1	-
Joyau Discipline 1	1	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 10%	300
Joyau Discipline 2	2	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 20%	600
Joyau Discipline 3	3	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 30%	1000
Joyau Brûlure 1	1	L'arme gagne Affliction : Brûlure (3%)	500
Joyau Brûlure 2	2	L'arme gagne Affliction : Brûlure (5%)	1000
Joyau Brûlure 3	3	L'arme gagne Affliction : Brûlure (7%)	1500
Joyau Brûlure 4	4	L'arme gagne Affliction : Brûlure (10%)	2000
Joyau Brume 1	1	L'arme gagne Affliction : Brume (3%)	500
Joyau Brume 2	2	L'arme gagne Affliction : Brume (5%)	1000
Joyau Brume 3	3	L'arme gagne Affliction : Brume (7%)	1500
Joyau Brume 4	4	L'arme gagne Affliction : Brume (10%)	2000
Joyau Bourbe 1	1	L'arme gagne Affliction : Bourbe (3%)	500
Joyau Bourbe 2	2	L'arme gagne Affliction : Bourbe (5%)	1000
Joyau Bourbe 3	3	L'arme gagne Affliction : Bourbe (7%)	1500
Joyau Bourbe 4	4	L'arme gagne Affliction : Bourbe (10%)	2000
Joyau Électrique 1	1	L'arme gagne Affliction : Électrique (3%)	500
Joyau Électrique 2	2	L'arme gagne Affliction : Électrique (5%)	1000
Joyau Électrique 3	3	L'arme gagne Affliction : Électrique (7%)	1500
Joyau Électrique 4	4	L'arme gagne Affliction : Électrique (10%)	2000
Joyau Maelstrom 1	1	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (3%)	500
Joyau Maelstrom 2	2	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (5%)	1000
Joyau Maelstrom 3	3	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (7%)	1500
Joyau Maelstrom 4	4	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (10%)	2000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Mystique 1	1	L'arme gagne Affliction : Mystique (3%)	500
Joyau Mystique 2	2	L'arme gagne Affliction : Mystique (5%)	1000
Joyau Mystique 3	3	L'arme gagne Affliction : Mystique (7%)	1500
Joyau Mystique 4	4	L'arme gagne Affliction : Mystique (10%)	2000
Joyau Ténèbres 1	1	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (3%)	500
Joyau Ténèbres 2	2	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (5%)	1000
Joyau Ténèbres 3	3	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (7%)	1500
Joyau Ténèbres 4	4	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (10%)	2000
Joyau Annihilation 1	1	L'arme gagne Affliction : Annihilation (3%)	500
Joyau Annihilation 2	2	L'arme gagne Affliction : Annihilation (5%)	1000
Joyau Annihilation 3	3	L'arme gagne Affliction : Annihilation (7%)	1500
Joyau Annihilation 4	4	L'arme gagne Affliction : Annihilation (10%)	2000
Joyau Poison 1	1	L'arme gagne Affliction : Poison (3%)	500
Joyau Poison 2	2	L'arme gagne Affliction : Poison (5%)	1000
Joyau Poison 3	3	L'arme gagne Affliction : Poison (7%)	1500
Joyau Poison 4	4	L'arme gagne Affliction : Poison (10%)	2000
Joyau Paralysie 1	1	L'arme gagne Affliction : Paralysie (3%)	500
Joyau Paralysie 2	2	L'arme gagne Affliction : Paralysie (5%)	1000
Joyau Paralysie 3	3	L'arme gagne Affliction : Paralysie (7%)	1500
Joyau Paralysie 4	4	L'arme gagne Affliction : Paralysie (10%)	2000
Joyau Sommeil 1	1	L'arme gagne Affliction : Sommeil (3%)	500
Joyau Sommeil 2	2	L'arme gagne Affliction : Sommeil (5%)	1000
Joyau Sommeil 3	3	L'arme gagne Affliction : Sommeil (7%)	1500
Joyau Sommeil 4	4	L'arme gagne Affliction : Sommeil (10%)	2000
Joyau Gel 1	1	L'arme gagne Affliction : Gel (3%)	500
Joyau Gel 2	2	L'arme gagne Affliction : Gel (5%)	1000
Joyau Gel 3	3	L'arme gagne Affliction : Gel (7%)	1500

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Gel 4	4	L'arme gagne Affliction : Gel (10%)	2000
Joyau Silence 1	1	L'arme gagne Affliction : Silence (3%)	500
Joyau Silence 2	2	L'arme gagne Affliction : Silence (5%)	1000
Joyau Silence 3	3	L'arme gagne Affliction : Silence (7%)	1500
Joyau Silence 4	4	L'arme gagne Affliction : Silence (10%)	2000
Joyau Arrêt 1	1	L'arme gagne Affliction : Arrêt (3%)	500
Joyau Arrêt 2	2	L'arme gagne Affliction : Arrêt (5%)	1000
Joyau Arrêt 3	3	L'arme gagne Affliction : Arrêt (7%)	1500
Joyau Arrêt 4	4	L'arme gagne Affliction : Arrêt (10%)	2000
Joyau Ignifuge	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brûlure.	2000
Joyau Pare-vent	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brume.	2000
Joyau Antibourbe	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bourbe.	2000
Joyau Paratonnerre	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Électrique.	2000
Joyau Étanchéité	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Maelstrom.	2000
Joyau Occulte	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Mystique.	2000
Joyau Vision	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Ténèbres.	2000
Joyau Préservation	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Annihilation.	2000
Joyau Toxicologie 2	2	L'unité ne peut avoir que 2 charges de Poison sur elle.	500
Joyau Toxicologie 3	3	L'unité ne peut avoir qu'une charge de Poison sur elle.	1000
Joyau Toxicologie 4	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Poison.	2000
Joyau Antiparalysie	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Paralysie.	2000
Joyau Insomnie	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Sommeil.	2000
Joyau Antigél	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Gel.	2000
Joyau Antisilence	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Silence.	2000
Joyau Continuité	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Arrêt.	2000
Joyau Clarté	3	Les afflictions durent 1 tour de moins.	2000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Perspicacité 1	1	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +3	300
Joyau Perspicacité 2	2	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +5	500
Joyau Perspicacité 3	3	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +7	700
Joyau Perspicacité 4	4	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +10	1000
Joyau Frappe décisive 1	1	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +3	300
Joyau Frappe décisive 2	2	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +5	500
Joyau Frappe décisive 3	3	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +7	700
Joyau Frappe décisive 4	4	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +10	1000
Joyau Domaine de la lumière	2	Si l'unité touche une cible, cette dernière a 2 fois moins de chances d'infliger de coup critique à l'unité pendant 1 tour.	1000
Joyau Domaine de la lumière+	4	Si l'unité touche une cible, cette dernière ne peut pas infliger de coup critique à l'unité pendant 1 tour.	2000
Joyau Patience 1	1	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +10.	500
Joyau Patience 2	2	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +20.	1000
Joyau Patience 3	3	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +30.	1500
Joyau Patience 4	4	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +40.	2000
Joyau Démolition	2	Détruit les terrains destructibles en 1 seul coup en utilisant l'action Détruire.	500
Joyau Domaine de la vie 2	2	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 20 PV et purge ses affections.	1000
Joyau Domaine de la vie 3	3	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 30 PV et purge ses affections.	2000
Joyau Domaine de la vie 4	4	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 40 PV et purge ses affections.	3000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Charge	2	Augmente les effets de l'action Bousculade : La cible est bousculée de 1 ou 2 cases, au choix.	500
Joyau Invulnérabilité 2	2	Donne 10 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1000
Joyau Invulnérabilité 3	3	Donne 20 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1500
Joyau Invulnérabilité 4	4	Donne 30 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	2000
Joyau Trompe-la-mort	3	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément d'une case. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	2000
Joyau Trompe-la-mort+	4	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément jusqu'à 2 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	4000
Joyau Savoir-faire 1	1	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 1 tour supplémentaire.	1000
Joyau Savoir-faire 2	2	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 2 tours supplémentaires.	2000
Joyau Savoir-faire 3	3	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 3 tours supplémentaires.	3000
Joyau Savoir-faire 4	4	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 4 tours supplémentaires.	4000
Joyau Samouraï 1	1	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 4 tours.	1000
Joyau Samouraï 2	2	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 3 tours.	2000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Samouraï 3	3	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 2 tours.	3000
Joyau Samouraï 4	4	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 1 tour.	4000
Joyau Absorption	2	Chaque tour, l'unité récupère MAG/2 PV	1500
Joyau Absorption+	4	Chaque tour, l'unité récupère MAG PV	3000
Joyau Guérison 2	2	Restitue 5% des PV max au début de chaque tour	1000
Joyau Guérison 3	3	Restitue 10% des PV max au début de chaque tour	2000
Joyau Guérison 4	4	Restitue 15% des PV max au début de chaque tour	3000
Joyau Inflexible 2	2	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 20%, elle regagne 20% de ses PV. Recharge : 1 tour.	1000
Joyau Inflexible 3	3	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 30%, elle regagne 30% de ses PV. Recharge : 1 tour.	2000
Joyau Inflexible 4	4	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 40%, elle regagne 40% de ses PV. Recharge : 1 tour.	3000
Joyau Soins diffus	2	Lorsque l'unité est soignée par un bâton de support, ses alliés adjacents sont soignés de 50% des PV que l'unité a récupérés.	2000
Joyau Performance optimale	2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	1000
Joyau Performance optimale+	4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	2000
Joyau Bravoure	2	DEF+5 et RES+5 lorsque PV<75%	1500
Joyau Bravoure+	3	DEF+7 et RES+7 lorsque PV<75%	3000
Joyau Vaillance	2	AGI*1,5 et Esquive +20 lorsque PV<50%	2000
Joyau Vaillance+	4	AGI*2 et Esquive +40 lorsque PV<50%	4000
Joyau In extremis I	1	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 30% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	2000



Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau In extremis 2	2	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 20% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	3000
Joyau In extremis 3	3	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 10% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	4000
Joyau In extremis 4	4	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 2PV de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	5000
Joyau Corps et âme 1	1	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	500
Joyau Corps et âme 2	2	FOR+2 et MAG+2 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1000
Joyau Corps et âme 3	3	FOR+4 et MAG+4 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1500
Joyau Corps et âme 4	4	FOR+4 et MAG+4 pendant 3 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	2000
Joyau Esprit Indomptable	2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité subit une affliction.	1000
Joyau Esprit Indomptable+	4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité subit une affliction.	2000
Joyau Cœur de dragon 1	1	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant qu'elle porte ce joyau. DEF+3, RES+3 et CHA +3 lorsque PV<50%	1500
Joyau Cœur de dragon 2	2	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant qu'elle porte ce joyau. DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<50%	2000
Joyau Cœur de dragon 3	3	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant qu'elle porte ce joyau. Dégâts x1,05 ainsi que DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<60%	2500
Joyau Cœur de dragon 4	4	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant qu'elle porte ce joyau. Dégâts x1,1 ainsi que DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<70%	3000
Joyau Fortune	3	Annule les coups critiques ennemis	3000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Miracle	3	Réduit de moitié les dégâts d'une attaque supposée mettre l'unité inconsciente.	2000
Joyau Bénédiction 2	2	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 15%	1000
Joyau Bénédiction 3	3	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 30%	1500
Joyau Bénédiction 4	4	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 50%	2000
Joyau Passage	3	L'unité peut passer à travers les cases occupées par des unités ennemies. Contourne la technique Gardien.	3000
Joyau Artillerie lourde	2	Les balistes utilisent FOR (ou MAG pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	2000
Joyau Artillerie lourde+	4	Les balistes utilisent FOR x 1,5 (ou MAG x 1,5 pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	4000
Joyau Batto-jutsu	2	FOR+5 et Étourdi (10%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	1000
Joyau Batto-jutsu+	4	FOR+10 et Étourdi (20%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	2000
Joyau Garde offensive	2	L'unité gagne Dégâts x1,1 pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	1000
Joyau Garde offensive+	4	L'unité gagne Dégâts x1,2 pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	2000
Joyau Poussée d'adrénaline	2	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	1000
Joyau Poussée d'adrénaline+	4	FOR+4 et MAG+4 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	2000
Joyau Catalyseur d'affliction	3	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

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau du Pacte	4	L'unité devient liée à son arme. Au prix d'une action, elle peut rappeler l'arme 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.	5000
Joyau Un pour tous 1	1	Permet de partager 33% 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
Joyau Un pour tous 2	2	Permet de partager 33% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	2000
Joyau Un pour tous 3	3	Permet de partager 66% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	3000
Joyau Un pour tous 4	4	Permet de partager 66% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	4000
Joyau Terrestre	3	Purge les afflictions des unités adjacentes au début de chaque tour.	3000
Joyau Domaine de la terre 2	2	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+1 et RES+1 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	2000
Joyau Domaine de la terre 3	3	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+2 et RES+2 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	3000

Nom	NIV_REQ	Effet	Prix (en E)
Joyau Domaine de la terre 4	4	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+3 et RES+3 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	4000
Joyau Inspiration 1	1	CHA+5 (pendant 1 tour) et INIT+2 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	1000
Joyau Inspiration 2	2	CHA+10 (pendant 1 tour) et INIT+3 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	2000
Joyau Inspiration 3	3	CHA+15 (pendant 1 tour) et INIT+4 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	3000
Joyau Inspiration 4	4	CHA+20 (pendant 1 tour) et INIT+5 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	4000
Joyau Vague Blanche	4	MAG+5 et CHA+5 pour les unités adjacentes	5000
Joyau Vague Noire	4	DEF+5 et RES+5 pour les unités adjacentes	5000
Joyau Vague Rouge	4	FOR+5 et AGI+5 pour les unités adjacentes	5000

# Montures

Les différentes montures du système, ainsi que les techniques auxquelles elles ont accès.

## Techniques des montures.

Techniques obtenues à l'acquisition et l'utilisation d'une monture.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant l'attaque, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.	Avant l'action Attaquer	Monture : Toutes	2	/
Sauveur	L'allié ciblé monte sur la monture de l'unité. Cet allié ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la monture comme première action de son prochain tour, la dernière lui consomme la moitié de son MOV mais lui permet tout de même d'agir.	Avant de faire une action	Tant que l'allié choisit de rester sur la monture, il ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la Monture. Monture : Cheval	1	/
Élan	L'attaque portée par l'unité montée inflige 1 dégât brut supplémentaire par case parcourue.	Avant l'action Se déplacer	Monture : Taureau	1	/
Voie dégagée	Jusqu'au prochain tour de l'unité, la case qu'il occupe ainsi que les cases qui lui sont adjacentes ne coûtent que 1 MOV à parcourir pour les alliés.	Avant de faire une action	Monture : Griffon	1	/
Attaque aérienne	Octroie une attaque supplémentaire à l'unité montée si la case qu'elle occupe est de type Obstacle (bas).	Avant l'action Attaquer	Monture : Wyverne	3	/

## Objets pour montures

Objets pouvant être utilisés sur vos montures.

Nom	Prix (en E)	Poids	Effet
Barde	4 x le prix de l'armure humanoïde équivalente	2 x le poids de l'armure humanoïde équivalente	Armure conçue pour les montures. Renforce la protection de vos montures.
Selle	500	1	Selle, permettant de monter une monture sans subir de désavantage lors des jets d'attaque effectués en étant sur la monture.

## Cheval

Les chevaux sont des mammifères herbivores à sabots uniques. Ils peuvent sauver leurs alliés sur le champ de bataille grâce à leur technique spéciale.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Montée	6	14	2500

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	30	0	0	+0
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Sauveur			

## Taureau

Les taureaux sont des mammifères généralement porteurs de cornes sur le front. Leur technique spéciale leur permet de charger les cibles ennemies, améliorant ainsi l'attaque de l'unité montée.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Montée	6	15	3000

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	40	1	0	-20
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Élan			

## Griffon

Les griffons sont des créatures mythiques : l'avant de leur corps laisserai paraître celui d'un aigle, alors que l'arrière de leur corps fait penser à un lion. Leur technique spéciale leur permet de dégager le passage pour leurs alliés.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Volante	6	12	-

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	40	1	2	+20
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Voie dégagée			

## Wyverne

Les wyvernes (ou vouivres) sont des créatures mythiques semblables aux dragons. Leur technique spéciale leur permet de jouer autour de leur positionnement pour que l'unité montée déclenche une salve de coups.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Dragon, Volante	6	16	-

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
<b>Caractéristique</b>	50	3	0	+20
<b>Techniques à l'acquisition de la monture</b>	Ranimer & Attaque aérienne			



# Création de personnages

## Origines

### Humain

Les humains sont capables d'adaptation et font preuve d'ambition. Ils constituent l'origine la plus commune dans la plupart des mondes.

Leurs traits physiques sont assez variés : leur couleur de peau peut varier du blanc au presque noir ; leurs cheveux peuvent être noir, blonds, en passant par le roux ; etc.

**Âge.** Les humains atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et peuvent vivre jusqu'à un peu plus de 100 ans.

**Taille.** Les humains mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m. Toutefois, certains humains peuvent être plus petits et mesurer dans les 1,55m, tandis que d'autres peuvent dépasser les 2m de haut. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine\*.** +1 dans 4 caractéristiques au choix parmi les caractéristiques de combat.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Expertise.** Points de Technique (PT) +5.

**Flexibilité.** Vous pouvez choisir l'un des traits suivants (une fois le trait choisi à la création du personnage, il ne peut plus être modifié) :

- INIT+5,
- Niveau d'arme +5 dans un type d'armes au choix parmi les armes maîtrisées par la classe,
- 4 Points de Caractéristique Social à répartir librement.

\*confère Règles de base section Origines

## Elfe

Les elfes sont des descendants des fées. Au fil du temps, 2 groupes d'elfes sont nés par clivage : les elfes lumineux, qui sont restés à l'extérieur, dans les forêts, et les elfes sombres, qui ont choisi d'habiter dans les cavités naturelles.

Quelle que soit leur nature, les elfes ont des oreilles pointues. Les elfes lumineux ont la peau claire, alors que les elfes sombres ont la peau plus brunie. Leur couleur de cheveux peuvent être de tout type, bien que les elfes sombres ont tendance à avoir une couleur de cheveux qui se rapproche du blanc.

**Âge.** Les elfes atteignent l'âge adulte vers leurs 100 ans, et peuvent vivre jusqu'à 750 ans. Leur maturité physique est cependant atteinte à peu près en même temps que celle des humains (vers leurs 20 ans).

**Taille.** Les elfes mesurent généralement entre 1,60m et 1,80m, certains pouvant mesurer dans les 1,50m et d'autres dans les 1,90m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+1, AGI+1, RES+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Ascendance féérique.** La magie ne peut pas vous infliger l'affliction Sommeil (SOM).

**Origines multiples.** Choisissez l'une des subdivisions suivante : Elfe lumineux ou Elfe sombre.

### Elfe lumineux

**Augmentation des caractéristiques supplémentaire.** AGI+1.

**Connaissance de la forêt.** Traverser le type de terrain Forêt ne coûte que 1 MOV.

### Elfe sombre

**Augmentation des caractéristiques supplémentaire.** MAG+1.

**Vision dans le noir.** Vision dans un brouillard de guerre +1 case. Effet non cumulatif.

## Nain

Les nains sont des êtres plus petits que la moyenne, mais extrêmement robustes. Ils vivent généralement dans des grottes dans les montagnes, où ils développent une expertise pour la pierre, le minage, et la forge.

Leur teint de peau et leur couleur de cheveux sont les mêmes que les humains, mais ils ont tendance à avoir la peau brune ou ocre. Pour les nains de couleur de peau clair, leur cheveux sont généralement roux.

**Âge.** Les nains atteignent l'âge adulte vers leurs 50 ans, et peuvent vivre jusqu'à environ 300 ans. Ils vieillissent cependant à la même vitesse que les humains.

**Taille.** Les nains mesurent généralement entre 1,20m et 1,50m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le nain.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** DEF+2, CHA+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 4 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 6 et 10. Cela correspond à un poids de 70kg en moyenne.

**Connaissance de la pierre.** Avantage (+10) lors d'un jet de caractéristique de THE ou PRA sur un sujet lié à la pierre.

**Vigueur naine.** Lorsque vous utilisez l'action Esquiver, vous pouvez vous soigner de Nd6, avec N = Niveau/10.

## Orc

Les orcs sont de puissants êtres qui arborent les terres. Leur force native les rend généralement belliqueux.

Leur couleur de peau peut varier du vert au gris. Ils ont une carrure imposante et 2 de leurs dents sont proéminentes (canines de la mâchoire inférieure).

**Âge.** Les orcs atteignent l'âge adulte vers leurs 15 ans, et peuvent vivre rarement plus de 75 ans.

**Taille.** Les orcs mesurent généralement entre 1,90m et 2,10m, bien que certains orcs peuvent dépasser cette plage de valeurs. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'orc.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+2, DEF+1, AGI+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Manœuvres sauvage.** Lorsque vous portez un coup critique, votre prochaine attaque contre cette cible a un avantage critique (+20) en précision.

**Menaçant.** Influence (INF) +2 lors de jets de caractéristique social basé sur l'intimidation.

## Therian

Les therians sont des créatures douées de raison capable de prendre une apparence animale. Leur diversité en elle même crée des alliances et des rivalités entre leurs différentes subdivisions.

Les therians ont une apparence humaine sous leur forme de base, bien que certaines parties de leur corps laissent apparaître leur origine therian (comme leurs oreilles, chevelure, présence d'ailes de faucon bien que trop petites pour voler, présence d'une queue de lion, etc.). Lorsqu'ils sont transformés, ils ressemblent trait pour trait à l'animal dont ils sont originaires, mais ils gardent tout de même leur squelette anthropomorphe. Ils gardent alors tout vêtement, armure, et autre équipement lors de leur transformation, ce qui doit être pris en compte par les forgerons et tanneurs pour la conception de leur équipement.

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

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix.

**Origines multiples.** Choisissez l'une des subdivisions suivantes : Chat, Tigre, Lion, Loup, Faucon, Corbeau, Héron ou Dragon.

### Chat

**Taille.** Les therians chats mesurent en moyenne 1m70. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** AGI+2, CHA+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 3 et 7. Cela correspond à un poids compris entre les 50kg et 70kg en moyenne.

**Alacrité.** INIT+10

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Griffes.** Vous avez accès au coup unique 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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Agilité du Chat.** AGI+2, MOV+1. Vous avez le type d'unité Bestiale.

**Réception réussie.** Vous ne pouvez pas être mis à terre.

## Tigre

**Taille.** Les therians tigres mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+2, FOR+2, DEF+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 110kg en moyenne.

**Lacération.** Les coups critiques infligent de 2,5 fois les dégâts de l'attaque de base, au lieu de 2 fois les dégâts.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Force du Tigre.** FOR+2. Vous avez le type d'unité Bestiale.

**Tacle.** Amélioration de l'action Bousculer : si l'unité bousculée ne peut pas changer de case (si elle est bousculée vers un mur par exemple), elle est étourdie.

## Lion

**Taille.** Les therians lions mesurent en moyenne 2m10. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+5, FOR+1, DEF+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Robuste.** Taux de croissance des PV+5%

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Robustesse du Lion.** PV+10, DEF+1. Vous avez le type d'unité Bestiale.

**Rugissement.** Vous gagnez État : Étourdissement (10%) sur les attaques que vous portez avec vos armes (ces chances passent à 20% si vous utilisez l'arme Crocs (Lion)).

## Loup

**Taille.** Les therians loups mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+1, AGI+2, INIT+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Tactiques de groupe.** Vous avez un avantage (+10) aux jets d'attaque si un allié est sur une case adjacente à votre cible.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Crocs.** Vous avez accès au coup unique Crocs (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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Tactiques du Loup.** AGI+2, Esquive +10. Vous avez le type d'unité Bestiale.

**Surprise !.** Les attaques infligent 1,3 fois les dégâts de l'attaque de base, si vous attaquez le dos (l'arrière) de votre cible.

## Faucon

**Taille.** Les therians faucons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** PV+2, FOR+1, AGI+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 70kg et 100kg en moyenne.

**Observateur.** Si vous pouvez voir la bouche d'une créature alors qu'elle parle une langue que vous comprenez, vous pouvez interpréter ce qu'elle dit en lisant ses lèvres.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Serres.** Vous avez accès au coup unique 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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Présence du Faucon.** PV+2, FOR+1, CON +1. Vous avez le type d'unité Volante.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 6 cases.

## Corbeau

**Taille.** Les therians corbeaux mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** AGI+2, CHA+1, INIT+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Évitement.** Esquive +10.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Bec.** Vous avez accès au coup unique Bec (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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Ruse du Corbeau.** CHA+2, Esquive +10. Vous avez le type d'unité Volante.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 6 cases.

## Héron

**Taille.** Les therians hérons mesurent en moyenne 1m80. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** CHA+3.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 3 et 7. Cela correspond à un poids compris entre les 50kg et 70kg en moyenne.

**Heur.** Les alliés adjacent au Therian Héron peuvent aussi effectuer un jet de chance lorsque le Therian Héron utilise un ou plusieurs jetons d'inspiration.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**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+2, CHA+2. Vous avez le type d'unité Volante.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases.



## Dragon

**Taille.** Les therians dragons mesurent en moyenne 2m. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+2, DEF+1, RES+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 5 et 9. Cela correspond à un poids compris entre les 90kg et 120kg en moyenne.

**Cuir du Dragon.** Tant que vous ne portez aucune armure : DEF+2 et RES+2.

**Changement de forme.** Vous pouvez dépenser 4 PT pour changer de forme. Vous disposez alors des avantages suivants pendant la durée de la transformation, à savoir 5 tours :

**Coup – Souffle.** Vous avez accès au coup unique 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 à 5% de taux de croissance et 0 de niveau d'arme).

**Puissance du Dragon.** MAG+2, CON +1, MOV-1. Vous avez le type d'unité Dragon.

**Lignée Draconique.** Votre Souffle inflige des dégâts élémentaires au choix. Une fois le type de dégâts choisi à la création du personnage, il ne peut plus être modifié.

## Sang-mêlé

Les sang-mêlés sont le fruit d'une union de 2 parents dont les origines sont différentes. Ils sont généralement ostracisés dans la société car ils inspirent le dégoût chez la plupart des habitants du monde.

La plupart des sang-mêlés prennent des traits propres à leurs deux parents, comme leur teint de peau, leur couleur de cheveux, leurs traits caractéristiques comme les oreilles pointues des elfes ou les dents de orcs, bien qu'en demi-teinte.

Il existe cependant une exception chez les sang-mêlés : ceux ayant un parent therian. Ces derniers ont un héritage physique provenant uniquement de leur parent non therian, ainsi qu'une marque attestant qu'ils ont du sang therian qui coule dans leurs veines. Cette marque peut être sur n'importe quelle partie de leur corps, et peuvent prendre n'importe quelle forme et n'importe quelle taille. Cette marque est détectable au flair pour les therians, expliquant la raison de leur ostracisation par ces derniers.

**Âge.** Les sang-mêlés atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, ont une espérance de vie avoisinant la moyenne de celle de ses parents.

**Taille.** La taille d'un sang-mêlé avoisine la moyenne entre celle de ses deux parents. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun ainsi que l'une des langues parlée par l'un de vos parents. Si vos parents ne savent parler que le commun, vous pouvez choisir une langue supplémentaire de votre choix à la place.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** 4 points maximum à choisir parmi les origines parentes (+2 points max dans une caractéristique).

**Mouvement.** Moyenne de la vitesse de déplacement des origines parentes, arrondie à l'inférieur.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) comprise entre la moyenne du minimum et la moyenne du maximum des origines parentes, arrondie à l'inférieur.

**Hérédité.** Vous héritez de 2 traits spécifiques des origines de vos parents. Ces traits spécifiques ne peuvent pas être Changement de forme.

## Messenger

Les messagers sont des humains choisis par la (ou les) divinité.s du monde afin de répandre la bonne parole.

Ils ont donc une apparence humaine, mais leur sélection leur a valu de développer des ailes composées de plumes blanches : une paire sur leur dos, qui leur sert notamment à voler de par leur taille imposante, ainsi qu'une paire sur le haut de leur tête, dans leurs cheveux, qui sont elles très petites, mesurant du quart au tiers de leur tête. Les messagers peuvent être de toute ethnicité, bien qu'ils ont généralement le teint clair et les cheveux blonds.

**Âge.** Les messagers atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et ont une espérance de vie de plus de 100 ans.

**Taille.** Les messagers mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m, avec certaines exceptions. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le céleste.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** MAG+1, RES+2, CHA+1.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Résistance céleste.** L'affliction Mystique dure 1 tour de moins.

**Vol.** Vous pouvez voler, et ainsi finir vos tours sur des Obstacles (bas) comme l'Eau ou le Vide (si l'unité perd la capacité de Vol en étant au dessus d'un Obstacle (bas), elle tombe dans cet Obstacle). Votre vitesse de vol est de 5 cases. Vous avez le type d'unité Volante.

## Tieffelin

Les tieffelins sont le fruit de l'union de certains humains avec des créatures infernales, et sont généralement marginalisés dans la société à cause de ça.

Leur peau peut prendre des nuances tirant généralement vers le violet, bien que les nuances humaines et le rouge peuvent aussi être aperçues. Ils possèdent des cornes pouvant prendre tout type de forme, une fine queue, des dents plus pointues que celles des humains. Leurs yeux peuvent prendre des couleurs uniques, comme le rouge, le violet, le jaune, le noir, l'argent, l'or, etc. Leurs cheveux sont généralement sombres, bien que pouvant tirer sur le brun, le rouge, le bleu, le pourpre, etc.

**Âge.** Les tieffelins atteignent l'âge adulte vers leurs 20 ans, et ont une espérance de vie de plus de 100 ans.

**Taille.** Les tieffelins mesurent généralement entre 1,65m et 1,85m, avec certaines exceptions. (Taille Moyenne : occupe 1 case sur le terrain).

**Langues.** Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'infernal.

**Augmentation des caractéristiques suggérée pour cette origine.** FOR+1, RES+1, AGI+2.

**Mouvement.** Vous pouvez vous déplacer de 5 cases par tour.

**Constitution.** Vous choisissez une valeur de constitution (CON) pour votre personnage entre 4 et 8. Cela correspond à un poids compris entre les 60kg et 80kg en moyenne.

**Ascendance infernale.** Vous ne pouvez être affecté que par 2 charges de l'affliction Poison au maximum. De plus, l'affliction Brûlure dure 1 tour de moins.

**Vision dans le noir.** Vision dans un brouillard de guerre +1 case. Effet non cumulatif.

# Classes de Base

## Combattant

Les combattants sont capables de porter des coups puissants à leurs adversaires. Leurs techniques influencent la puissance et les effets des coups qu'ils portent.

**Types d'armes maîtrisées.** Angle, Art/Coup.

**Équipement de départ.** Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Barbare, Héros, Moine.

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+1</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
<b>Caractéristique</b>	30	3	0	2	1	3	1	0	0
<b>Taux de croissance</b>	40	25	3	10	4	6	2	60	40

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Attaque téméraire & Clémence	Aléa	Manœuvre déloyale	Matraquage	Instruction	Broyeur	Smash	Attaque menaçante

## Myrmidon

Les myrmidons sont très polyvalents au corps à corps. Leurs techniques leur permettent de modifier le cours du combat en leur faveur.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Hast.

**Équipement de départ.** Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Bretteur, Hallebardier, Héros, Rônin, Spadassin.

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+3</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Hast
<b>Caractéristique</b>	25	5	1	3	2	2	2	0	0
<b>Taux de croissance</b>	32	20	4	13	6	10	5	50	50

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Second souffle & Clémence	Balayage	Équité	Incursion	Instruction	Aléa	Fente	Protection divine

## Cuirassé

Les cuirassés sont des piliers défensifs bruts. Bien positionnés, ils peuvent renverser le cours du combat en protégeant leurs alliés.

**Types d'armes maîtrisées.** Choix (2 parmi Épée, Hast et Angle).

**Équipement de départ.** Vous avez le choix entre une Broigne et une Demi-plate pour votre armure de base. Il vous restera 500E à dépenser dans une arme de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Paladin, Protecteur.

### Bonus de classe :

Initiative (INIT). <b>+0</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>-1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2
<b>Caractéristique</b>	27	7	1	4	0	0	1	0	0
<b>Taux de croissance</b>	25	15	7	25	1	4	13	70	30

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Gardien & Clémence	Adaptabilité	Bravade	Smash	Instruction	Matraquage	Fente	Équité

## Éclaireur

Les éclaireurs peuvent explorer les terrains tout en restant à une distance de sécurité du combat. Leur technique spéciale leur permet de ne pas être affecté par les restrictions de mouvement dues aux terrains.

**Types d'armes maîtrisées.** Arc, Dague.

**Équipement de départ.** Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Chasseur, Druide, Tireur d'élite.

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

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+2</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Dague
<b>Caractéristique</b>	23	3	6	1	3	3	1	0	0
<b>Taux de croissance</b>	23	21	15	3	11	12	5	60	40

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Reconnaissance du terrain & Clémence	Concentration	Empaleur	Manœuvre tactique	Instruction	Manœuvre déloyale	Bravade	Broyeur



## Mage

Les mages sont essentiels dans une bataille : ils sont fragiles et doivent compter sur leur portée effective pour ne pas se mettre en danger, mais ils peuvent renverser le cours d'une bataille de part leur accès aux tomes de manière libre, ainsi que de leur accès à leur technique spéciale qui rajoute des effets aux tomes qu'ils utilisent.

**Types d'armes maîtrisées.** Tome (2 types de dégâts élémentaires au choix. Parmi ces deux types, vous devez définir votre type principal).

**Équipement de départ.** Vous avez 1000E à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Druide, Évêque, Sage.

### Bonus de classe :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+0</b>	Mouvement (MOV). <b>-1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome1	A.Tome2
<b>Caractéristique</b>	20	0	7	1	3	2	7	0	0
<b>Taux de croissance</b>	20	2	27	2	23	3	13	70	30

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Fléau élémentaire & Clémence	Équité	Sacrifice	Concentration	Instruction	Incursion	Manœuvre déloyale	Empaleur

## Clerc

Les clercs compensent leur fragilité par leur accès aux bâtons de support. Ils peuvent ainsi supporter leurs alliés à distance et être clé à la résolution d'un combat, si bien positionnés.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Radiant).

**Équipement de départ.** Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes, armures et bâtons de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Évêque, Moine, Paladin.

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+1</b>	Constitution (CON). <b>+1</b>	Mouvement (MOV). <b>-1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.Tome
<b>Caractéristique</b>	20	2	5	0	5	0	8	0	0
<b>Taux de croissance</b>	20	10	19	1	22	1	17	70	30

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Lumière de soins & Clémence	Concentration	Sacrifice	Protection divine	Instruction	Regain	Broyeur	Équité

## Roublard

Les roublards sont fourbes, et utilisent leurs techniques pour infliger des dégâts de manière non conventionnelle. Leur technique spéciale leur permet de voler des armes et des objets à leurs cibles.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Dague

**Équipement de départ.** Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes et armures de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Apothicaire, Spadassin, Voleur.

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+4</b>	Constitution (CON). <b>+2</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
<b>Caractéristique</b>	24	4	0	2	2	6	2	0	0
<b>Taux de croissance</b>	26	18	8	4	3	25	6	30	70

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Voler & Clémence	Incursion	Concentration	Empaleur	Instruction	Attaque menaçante	Équité	Manœuvre déloyale

## Troubadour

Les troubadours supportent leurs alliés au corps à corps. Leurs techniques spéciales leur permet de jouer avec leur initiative effective et celles de leurs alliés pour leurs procurer divers avantages.

**Types d'armes maîtrisées.** Art/Coup, Support.

**Équipement de départ.** Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, armures et bâtons de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

**Classes supérieures disponible au niveau 10.** Apothicaire, Danseur, Moine.

**Bonus de classe :**

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+3</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
<b>Caractéristique</b>	23	3	2	3	3	1	5	0	0
<b>Taux de croissance</b>	25	13	13	4	12	1	22	30	70

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
<b>Technique</b>	Revigorer & Inspiration & Clémence	Manœuvre tactique	Protection divine	Bravade	Instruction	Regain	Balayage	Adaptabilité

# Classes Avancées

## Apothicaire

Experts en remèdes, les apothicaires supportent leurs alliés par l'utilisation de leurs objets, dont ils peuvent partager les effets avec leurs alliés adjacents grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Roublard, Troubadour.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Mire.

**Types d'armes maîtrisées.** Dague, Art/Coup.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Art
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	-	-	-	+2	-	+1	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	-	-	-	+10%	-	+5%	+30%	Min 5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	L'union fait la force	Sacrifice	Aura apaisante	Redirection	Bénédictio empoisonnante	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Sérénité	Purification	Anti Dague	Galvaniser	Bénédictio endormante	

## Barbare

Les barbares imprègnent leurs coups de leur rage : elle leur permet d'infliger plus de dégâts à chacune de leurs attaques.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Combattant.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Berserker.

**Types d'armes maîtrisées.** Angle, Art/Coup.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
<b>Gain Caractéristique</b>	+2	+1	-	-	-	+1	-	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+10%	+5%	-	-	-	+5%	-	+30%	Min 5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Rage	Attaque sauvage	Expert de la charge	Effroi	Lutteur	Avancée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Vengeance	Puissance	Anti Hast	Solide sur les appuis	Lunaire	

## Bretteur

Les bretteurs sont des experts des duels au combat rapproché. Ils analysent précisément les mouvements de l'ennemi qu'ils sont en train de combattre afin d'éviter plus facilement leurs coups.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Myrmidon.

**Classes supérieures disponibles au niveau 30.** Escrimeur.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+6</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+1	-	-	-	+2	+1	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+5%	-	-	-	+10%	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Perception	Coup fatal	Soutien	Contre	Expert de la charge	Percée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Lunaire	Rapidité	Anti Angle	Galvaniser	Solaire	

## Chasseur

Les chasseurs sont des spécialistes de l'élimination ciblée. Ils gagnent des avantages en marquant une cible grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Éclaireur.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Traqueur.

**Types d'armes maîtrisées.** Arc, Dague.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+5</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+1	+1	-	-	-	+2	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+5%	+5%	-	-	-	+10%	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Marque du Chasseur	Poursuite	Attaque sauvage	Pourfendeur	Expert de la charge	Repli
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Vent arrière	Sérénité	Bénédiction brumeuse	Galvaniser	Purification	



## Danseur

Les danseurs permettent à un de leurs alliés adjacents de jouer instantanément un nouveau tour. Cependant, cette technique baisse de manière permanente l'initiative effective du danseur et de sa cible, les danseurs voudront alors *\*danser\** avec leur initiative grâce à la technique Revigorer de leur classe inférieure.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Troubadour.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Étoile.

**Types d'armes maîtrisées.** Art/Coup, Support.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+6</b>	Constitution (CON). <b>+3</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
<b>Gain Caractéristique</b>	-	-	+1	-	-	+1	+2	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	-	+5%	-	-	+5%	+10%	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Danse	Aura apaisante	Expert de la charge	Redirection	Sérénité	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Galvaniser	Repli	Anti Tome	Abri	Pivot	

## Druide

Les druides puisent leur force dans la nature. Ils peuvent ainsi ajouter des effets supplémentaires aux terrains, dépendamment du type de magie qu'ils utilisent.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Éclaireur, Mage.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Archidruide.

**Types d'armes maîtrisées.** Hast, Tome (l au choix).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Tome
<b>Gain Caractéristique</b>	+2	-	+1	-	+1	-	-	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+10%	-	+5%	-	+5%	-	-	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Rébellion ancestrale	Regain	Protection divine	Aura apaisante	Purification	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Sérénité	Bénédiction élémentaire*	Sceau MAG	Sceau arcanique	Clonage	

\*Bénédiction des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au type de tome maîtrisé par la classe.

## Évêque

Les évêques utilisent leur magie et leur foi pour guider leurs alliés. Ils peuvent décupler la portée de l'effet de leurs bâtons de support, les rendant alors très efficaces sur un champ de bataille.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Mage, Clerc.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Saint.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Radiant).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+1</b>	Constitution (CON). <b>+3</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.Tome
<b>Gain Caractéristique</b>	-	-	+1	-	+1	-	+2	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	-	+5%	-	+5%	-	+10%	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Étendue	Redirection	Sérénité	Sceau arcanique	Aura apaisante	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Abri	Pourfendeur	Bénédiction mystique	Purification	Solaire	

# Hallebardier

Les hallebardiers sont plus efficaces lorsqu'ils peuvent interagir avec leurs alliés. En effet, leur technique spéciale leur permet de déchaîner des coups dévastateurs si un de leurs alliés se situe du côté opposé de leur cible.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Myrmidon.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Sentinelle.

**Types d'armes maîtrisées.** Hast.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+4</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+2	-	+1	-	-	+1	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+10%	-	+5%	-	-	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Prise en tenailles	Désarmement	Smash	Pourfendeur	Soutien	Retraite
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Lunaire	Poursuite	Anti Épée	Sceau DEF	Solaire	

## Héros

Les héros sont à la fois capable de donner des coups violents, mais aussi d'en recevoir. Leur technique spéciale leur permet de se soigner et d'ignorer une partie des défenses de leur cible.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Combattant, Myrmidon.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Rédempteur.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Choix (1 parmi Hast et Angle).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+1	-	+2	-	-	-	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	-	+10%	-	-	-	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Ether	Charme	Formation tortue	Désarmement	Abri	Pivot
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Galvaniser	Contre	Solide sur les appuis	Discours revigorant	Vengeance	

## Moine

Les moines sont des éléments de choix pour le combat rapproché : lorsqu'ils ne déchainent pas une série rapide de coups sur leurs ennemis, ils bloquent les coups dirigés vers leurs alliés adjacents.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Combattant, Clerc, Troubadour.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Maître.

**Types d'armes maîtrisées.** Art/Coup, Support.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+6</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+1	+1	-	-	+2	-	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+5%	+5%	-	-	+10%	-	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Garde enchaînée	Expert de la charge	Formation tortue	Aura apaisante	Frappe étourdissante	Repli
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Solaire	Rapidité	Anti Arc	Galvaniser	Lunaire	

## Paladin

Les paladins sont des supports d'exception : ils complètent leur bonne défense par un accès aux bâtons de support. De plus, leur technique spéciale leur permet d'augmenter les défenses de leurs alliés proches.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Cuirassé, Clerc.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Chevalier radiant.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Radiant).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+1</b>	Constitution (CON). <b>+7</b>	Mouvement (MOV). <b>-1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Tome
<b>Gain Caractéristique</b>	-	-	+1	+1	+2	-	-	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	-	+5%	+5%	+10%	-	-	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Aura protectrice	Formation tortue	Solide sur les appuis	Abri	Contre	Avancée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Aura apaisante	Vengeance	Anti Art	Cri de guerre	Solaire	

## Protecteur

Les protecteurs sont fait pour protéger leurs alliés : leur défense monstrueuse leur permet non seulement de bien résister aux coups adverses, mais aussi de protéger leurs alliés adjacents, grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Cuirassé.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Rempart.

**Types d'armes maîtrisées.** Choix (les 2 mêmes que celles choisies pour le Cuirassé).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+0</b>	Constitution (CON). <b>+8</b>	Mouvement (MOV). <b>-1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	-	-	+2	-	-	+1	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	-	-	+10%	-	-	+5%	+10%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Garde large	Manœuvre tactique	Charme	Avancée	Formation tortue	Inversion
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Solide sur les appuis	Abri	Pivot	Désarmement	Lunaire	



## Rônin

Les rôlins peuvent éliminer des cibles extrêmement rapidement. Leur posture leur permet de troquer une partie de leur capacité de mouvement afin de pouvoir utiliser une technique destructrice.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Myrmidon.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Samouraï.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	-	-	-	-	+1	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+10%	-	-	-	-	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Posture rengainée & Les Milles coups	Attaque sauvage	Attaque menaçante	Effroi	Parade	Avancée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Contre	Bascule	Solide sur les appuis	Bravade	Coup fatal	

## Sage

Les sages sont très polyvalents. Leur nouvel accès aux bâtons de support leur permet d'agir comme un support secondaire, et leur technique spéciale leur permet de tirer le plein potentiel de leur technique de mage Fléau élémentaire.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Mage.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Archimage.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Les 2 mêmes types de magie que celles choisies pour le Mage).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+2</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme, T = Tome)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.T1	A.T2
<b>Gain Caractéristique</b>	-	-	+2	-	+1	+1	-	-	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	-	+10%	-	+5%	+5%	-	+10%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Cataclysme	Bénédictio élémentaire*	Sceau arcanique	Redirection	Soutien	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Bénédictio élémentaire*	Effroi	Sceau RES	Puissance	Lunaire	

\*Bénédictio des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), celle du niveau 12 doit correspondre au type de tome principal maîtrisé par la classe, et celle du niveau 22 doit correspondre au type de tome secondaire maîtrisé par la classe.

## Spadassin

Les spadassins sont des spécialistes du combat rapproché. Ils peuvent poser des chausse-trapes, qui infligent des dégâts à leurs adversaires adjacents après que les spadassins les aient touchés.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Myrmidon, Roublard.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Assassin.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Dague.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+5</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+1	-	-	-	+2	-	Min 5	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	-	-	-	+10%	-	+20%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Chausse-trape	Effroi	Coup fatal	Clonage	Parade	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Poursuite	Percée	Rapidité	Galvaniser	Vengeance	

## Tireur d'élite

Les tireurs d'élite sont plus efficaces lorsqu'ils agissent seuls : en effet, leur technique spéciale leur permet d'avoir plus de chances de critiques lorsqu'ils sont espacés de leur alliés.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Éclaireur.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Tirailleur.

**Types d'armes maîtrisées.** Arc.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+4</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+1	-	-	-	+2	+1	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+5%	-	-	-	+10%	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Focalisation	Aléa	Incursion	Désarmement	Coup fatal	Traversée
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Effroi	Soutien	Sceau FOR	Puissance	Lunaire	

## Voleur

Les voleurs sont très versatiles : ils peuvent utiliser des objets avant d'engager un combat ou d'effectuer une action. Ils peuvent ainsi se maintenir en vie tout en volant les objets et armes des différents ennemis avec la technique spéciale de leur classe inférieure.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Roublard.

**Classes supérieures disponible au niveau 30.** Escroc.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Dague.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+6</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+1	-	-	-	+1	+2	-	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+5%	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
<b>Technique</b>	Mains lestes	Redirection	Expert de la charge	Traversée	Aura apaisante	Retraite
<b>Niveau</b>	22	24	26	28	30	
<b>Technique</b>	Manœuvre tactique	Percée	Purification	Galvaniser	Sérénité	

# Classes Suprêmes

## Archidruide

Les archidruides ont parachevé leur lien avec la nature : ils peuvent désormais se déplacer librement sur toute surface à leur hauteur, eau y compris.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Druide.

**Types d'armes maîtrisées.** Hast, Tome (2 au choix, le premier devant être celui choisi pour le Druide).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Tome1	A.Tome2
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+1	+2	+1	+1	-	+2	Min 10	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	-	+10 %	+5%	+5%	-	+5%	+20%	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Liberté de mouvement	Désarmement	Bénédiction élémentaire*	Vent arrière	Présence imposante	Ralliement	Métabolisme

\*Bénédiction des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au deuxième type de tome maîtrisé par la classe.

## Archimage

Les archimages ont maîtrisé leur contrôle des éléments : ils peuvent déchirer les rangs ennemis, tout en se maintenant en vie grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Sage.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Les 2 mêmes types de magie que celles choisies pour le Sage, ainsi qu'un nouveau type de magie au choix)

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+4</b>	Constitution (CON). <b>+4</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme, T = Tome)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.T1	A.T2	A.T3
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	-	+2	-	+2	+2	+1	-	Min 15	Min 5	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	-	+10 %	-	+5%	+5%	+5%	+10%	+20%	-	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Faisceau	Bénédictio élémentaire*	Courroux	Contre	Adepté	Nihil	Métabolisme

\*Bénédictio des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au troisième type de tome maîtrisé par la classe.

## Assassin

Les assassins excellent dans l'élimination ciblée. Ils peuvent facilement passer inaperçu, et profiter de la situation pour infliger de gros dégâts à une unité.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Spadassin.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Dague.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+8</b>	Constitution (CON). <b>+7</b>	Mouvement (MOV). <b>+1</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+10%	-	-	-	+10%	+5%	+50%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Linceul d'ombre & Fatalité	Pourfendeur	Lunaire	Puissance	Adeptes	Présence imposante	Représailles



## Berserker

Les berserkers sont un concentré de colère brute : leur furie les empêche de tomber au combat.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Barbare.

**Types d'armes maîtrisées.** Angle, Art/Coup.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+8</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Frénésie	Coup fatal	Rapidité	Cri de guerre	Courroux	Représailles	Nihil

## Chevalier radiant

Les chevaliers radiants sont redoutables. Attaquer, défendre, supporter leurs alliés : ils sont sur tous les fronts. La magie qu'ils utilisent pour supporter leurs alliés leur est aussi utile à apporter un coup de tonus à leurs attaques avec des armes blanche.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Paladin.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Radiant).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+9</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Tome
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+1	+2	+1	+2	-	+1	Min 15	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Châtiment sacré	Discours revigorant	Sceau arcanique	Purification	Nihil	Annulation	Présence imposante

## Escrimeur

Les escrimeurs excellent lorsqu'il s'agit de concentrer leur attention sur une seule cible. Leur technique spéciale leur permet de délivrer de nombreux coups à une cible en un tour, utile pour infliger des coups critiques ou appliquer des effets spéciaux.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Bretteur.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+10</b>	Constitution (CON). <b>+7</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
-------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	+1	+1	-	+2	+1	Min 20
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	-	+5%		+10%	+5%	+60%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Stellaire	Formation tortue	Parade	Poursuite	Adeptes	Courroux	Représailles

## Escroc

Les escrocs profitent de leur agilité hors normes pour se sortir des situations les plus désespérées, après avoir commis leurs méfaits.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Voleur.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Dague.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+9</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	+2	+2	-	+1	+1	+2	-	Min 5	Min 15
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+10%	-	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Insaisissable	Rapidité	Désarmement	Poursuite	Annulation	Courroux	Présence imposante

## Étoile

Les étoiles sont des danseurs accomplis : ils peuvent danser pour tous leurs alliés adjacents dans le même tour.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Danseur.

**Types d'armes maîtrisées.** Art/Coup, Support.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+8</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	+2	+1	+1	-	+1	Min 10	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-	+10%	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Danse divine	Vent arrière	Parade	Rapidité	Ralliement	Garde parfaite	Métabolisme

## Maître

Les maîtres ont perfectionné leur maîtrise des arts martiaux : ils peuvent parer et renvoyer n'importe quelle attaque leur faisant trop peu de dégâts, même les attaques à distance.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Moine.

**Types d'armes maîtrisées.** Art/Coup, Support.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+8</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	+2	-	-	+2	+1	Min 15	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	+5%	-	-	+10%	+5%	+40%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Parade Ki	Avancée	Contre	Garde parfaite	Adeptes	Métabolisme	Représailles

## Mire

Les mires sont des médecins de combat : ils peuvent utiliser un remède miracle sur leurs alliés, les sortant immédiatement des situations désespérées.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Apothicaire.

**Types d'armes maîtrisées.** Dague, Art/Coup.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+4</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Art
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	-	+2	+1	+1	+1	+2	Min 10	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	-	+5%	-	+5%	5%	+10%	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Remède miracle	Désarmement	Solaire	Parade	Annulation	Métabolisme	Ralliement

## Rédempteur

Les rédempteurs peuvent s'adapter à tous les scénarios possibles : ils peuvent aussi bien agir en tant que bouclier qu'en tant qu'épée. Ils peuvent jouer un nouveau tour après avoir éliminé une cible grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Héros.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée, Choix (choix effectué pour le Héros parmi Hast et Angle).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+5</b>	Constitution (CON). <b>+8</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
<b>Gain Caractéristique</b>	+2	+2	-	+2	+1	+1	-	Min 10	Min 10
<b>Gain Taux de croissance</b>	+10%	+5%	-	+5%	+5%	+5%	-	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Enchaînement	Parade	Bascule	Cri de guerre	Nihil	Héroïsme	Adeptes



## Rempart

Les remparts agissent comme première ligne de défense : ils peuvent ne subir aucun dégâts pendant un tour grâce à leur technique spéciale.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Protecteur.

**Types d'armes maîtrisées.** Choix (Épée, Hast et Angle, les 2 premiers choix devant être les 2 armes déjà maîtrisées par le Protecteur).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+1</b>	Constitution (CON). <b>+10</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	--------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2	A.Choix3
<b>Gain Caractéristique</b>	+2	+2	-	+2	+1	-	+1	Min 10	Min 10	-
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	+5%	+10%	-	-	+5%	+20%	+10%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Égide	Bascule	Lutteur	Parade	Nihil	Garde parfaite	Ralliement

## Saint

Les saints sont de puissants utilisateurs de bâtons de support : leur technique spéciale leur permet d'augmenter la zone d'effet de leurs bâtons de support, permettant d'affecter plus d'unités.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Sage, Évêque.

**Types d'armes maîtrisées.** Support, Tome (Radiant).

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+2</b>	Constitution (CON). <b>+5</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Tome
<b>Gain Caractéristique</b>	-	-	+2	+1	+2	+1	+2	Min 15	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	-	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Aire	Effroi	Sceau MAG	Parade	Couronne	Métabolisme	Adeptes

## Samouraï

Les samouraïs peuvent créer des trous dans les défenses ennemies : leur technique spéciale est une attaque qui ignore complètement les défenses de la cible.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Rônin.

**Types d'armes maîtrisées.** Épée.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+3</b>	Constitution (CON). <b>+7</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	Min 20
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+5%	+60%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Taillade de l'infini	Formation tortue	Pourfendeur	Nihil	Représailles	Présence imposante	Métabolisme

## Sentinelle

Les sentinelles sont de puissants alliés : ils déstabilisent leurs adversaires grâce à leurs techniques pour changer la donne.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Hallebardier.

**Types d'armes maîtrisées.** Hast

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+6</b>	Constitution (CON). <b>+7</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	-	+1	+1	+1	+2	Min 20
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	-	+5%	-	+5%	+10%	+60%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Supplice	Percée	Galvaniser	Nihil	Courroux	Présence imposante	Ralliement

## Tirailleur

Les tirailleurs maîtrisent les arcs à la perfection. Ils jouent autour de leurs objets et des afflications pour infliger des dégâts colossaux.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Tireur d'élite.

**Types d'armes maîtrisées.** Arc.

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+5</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc
<b>Gain Caractéristique</b>	-	+2	+2	+1	+1	+1	+1	Min 20
<b>Gain Taux de croissance</b>	-	+10%	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+60%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Réveil forcé	Redirection	Vengeance	Contre	Courroux	Adepte	Nihil

## Traqueur

Les traqueurs sont des experts pour suivre et terrasser leurs cibles : ils jouent avec le terrain et leur technique spéciale pour ce faire.

**Classes inférieures accédant à cette classe.** Chasseur.

**Types d'armes maîtrisées.** Arc, Dague,

**Bonus de classe** (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). <b>+7</b>	Constitution (CON). <b>+6</b>	Mouvement (MOV). <b>+0</b>
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Dague
<b>Gain Caractéristique</b>	+1	+2	+2	+1	+1	-	+1	Min 15	Min 5
<b>Gain Taux de croissance</b>	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+30%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
<b>Technique</b>	Marque du Traqueur	Aura apaisante	Solaire	Frappe étourdissante	Annulation	Présence imposante	Ralliement

# Techniques de classes – Descriptif

## Mage – Fléau élémentaire

Cette technique permet d'ajouter un fléau à l'attaque portée à la cible. Chaque fléau dure 1 tour (dure jusqu'au prochain tour de l'unité utilisatrice de la technique). Ces effets sont :

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

## Druide – Rébellion ancestrale

Cette technique permet d'appliquer un effet de terrain supplémentaire (à consulter dans le guide des terrains et des monstres) dans une zone d'effet qui a pour origine la case de l'unité (0) ou une case dont la portée est décrite dans le tableau ci-dessous :

Effet de Terrain supplémentaire	Type de dégât élémentaire associé	Portée	Zone d'effet
Flammes	Feu	2	Zone Carrée de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).
Givre	Vent	0	Zone Carrée de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).
Pilier de Pierre	Terre	1	Zone Rectangle de 2 cases de longueur pour 3 de largeur.
Orage	Foudre	2	Zone Carrée de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).
Flaque	Eau	2	Zone en Croix de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).
Lueur	Radiant	0	Zone en Diamant de 2 cases de rayon (5 cases de longueur pour 5 de largeur).
Fumée	Obscur	0	Zone Carrée de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).
Miasme	Ruine	2	Zone Carrée de 1 case de rayon (3 cases de longueur pour 3 de largeur).