

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Codex des Classes

Shards of Destiny 1e, Classes' Codex

Table des matières

Classes de Base.....	3	Sage.....	30
Combattant.....	3	Spadassin.....	32
Myrmidon.....	4	Tireur d'élite.....	33
Garde.....	5	Voleur.....	34
Éclaireur.....	6	Classes Suprêmes.....	35
Mage.....	7	Archidruide.....	35
Clerc.....	9	Archimage.....	37
Roublard.....	10	Assassin.....	38
Troubadour.....	12	Berserker.....	39
Classes Avancées.....	13	Chevalier radiant.....	40
Apothicaire.....	13	Escrimeur.....	41
Barbare.....	15	Escroc.....	42
Bretteur.....	16	Étoile.....	43
Chasseur.....	17	Maître.....	44
Danseur.....	19	Mire.....	45
Druide.....	20	Rédempteur.....	46
Évêque.....	22	Rempart.....	47
Hallebardier.....	23	Saint.....	48
Héros.....	24	Samouraï.....	49
Moine.....	25	Sentinelle.....	50
Paladin.....	26	Tirailleur.....	51
Protecteur.....	27	Traqueur.....	52
Rônin.....	28		

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, Choix (Épée & Art).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers 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). +1	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Choix
Caractéristique	30	3	0	2	1	3	1	0	0
Taux de croissance	40	25	3	10	4	6	2	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Rétribution	Aléa	Manœuvre déloyale	Matraquage	Instruction	Broyeur	Smash	Attaque menaçante

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Rétribution	Le jet d'attaque gagne +5 en chances de critiques. Si l'attaque touche, l'attaque portée gagne +2 dégâts brut.	Action Bonus (Attaquer)	Technique utilisable seulement si la dernière attaque a échouée.	2	0

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, Choix (Hast & Art).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers 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). +2	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
Caractéristique	25	5	1	3	2	2	2	0	0
Taux de croissance	32	20	4	13	6	10	5	30	20

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Affûtage	Balayage	Équité	Incursion	Instruction	Aléa	Fente	Protection divine

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Affûtage	Si l'attaque réussit, l'arme devient aiguisée.	Action Bonus (Attaquer)	L'arme doit être une arme aiguisable.	3	0

Garde

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

Types d'armes maîtrisées. Hast, Choix (Épée & Angle).

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

Classes supérieures disponible au niveau 10. Paladin, Protecteur.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +0	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix
Caractéristique	27	7	1	4	0	0	1	0	0
Taux de croissance	25	15	7	25	1	4	13	25	25

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Gardien	Adaptabilité	Bravade	Smash	Instruction	Matraquage	Fente	Équité

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Gardien	Les ennemis peuvent traverser les cases qui sont adjacentes à l'unité mais au prix du reste de leur mouvement de leur tour actuel.	Action	Dure 3 tours.	3	0

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, Choix (Dague & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers 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). +3	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Choix
Caractéristique	23	3	6	1	3	3	1	0	0
Taux de croissance	23	21	15	3	11	12	5	30	20

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Reconnaissance du terrain	Concentration	Empaleur	Manœuvre tactique	Instruction	Manœuvre déloyale	Bravade	Broyeur

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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	-	2	0

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 (1 élément au choix), Choix (Tome2 & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers 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). +2	Constitution (CON). +0	Mouvement (MOV). -1
-----------------------	------------------------	---------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Caractéristique	20	0	7	1	3	2	7	0	0
Taux de croissance	20	2	27	2	23	3	13	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Fléau élémentaire	Équité	Sacrifice	Concentration	Instruction	Incursion	Manœuvre déloyale	Empaleur

(Classes de base - Mage, page 2/2)

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Fléau élémentaire	Si l'attaque touche, l'unité inflige un fléau à la cible, dépendant du type de dégâts du tome utilisé.	Action Bonus (Attaquer)	Cet effet dure 1 tour. Cette compétence est détaillée ci-dessous.	1	0

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

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, Choix (Angle & Tome [Radiant ou Obscur]).

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

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

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +1	Mouvement (MOV). -1
-----------------------	------------------------	---------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Choix
Caractéristique	20	2	5	0	5	0	8	0	0
Taux de croissance	20	10	19	1	22	1	17	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Lumière de soins	Concentration	Sacrifice	Protection divine	Instruction	Regain	Broyeur	Équité

Technique spéciale :

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.	Action Bonus (Utiliser un bâton de support)	-	2	0

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. Dague, Choix (Épée & Arc).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers 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). +4	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Choix
Caractéristique	24	4	0	2	2	6	2	0	0
Taux de croissance	26	18	8	4	3	25	6	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Voler	Incursion	Concentration	Empaleur	Instruction	Attaque menaçante	Équité	Manœuvre déloyale

(Classes de base - Roublard, page 2/2)

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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	-	1	0

Si une unité (alliée ou ennemie) est dans une classe de l'arbre du Roublard, alors elle peut utiliser la technique Voler.

Un objet ou pièce d'équipement peut être volée que si elle n'est pas équipée. Si une unité adverse déséquipe ou est forcée à déséquiper son arme, alors l'arme peut être volée.

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, Choix (Hast & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers 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). +2	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Choix
Caractéristique	23	3	2	3	3	1	5	0	0
Taux de croissance	25	13	13	4	12	1	22	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Techniques spéciales :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Revigorer	L'unité et les alliés adjacents gagnent INIT+5 jusqu'à la fin du combat.	Action Bonus	-	2	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.	2	0

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.

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

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

(Classes avancées - Apothicaire, page 2/2)

Technique spéciale :

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.	Action Bonus (Utiliser un objet)	Partage d'objet : effet non cumulatif.	2	15

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.

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

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
Gain Caractéristique	+2	+1	-	-	-	+1	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+10%	+5%	-	-	-	+5%	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Rage	L'unité inflige Niveau/5 points de dégâts supplémentaires à toutes ses attaques portées pendant 5 tours.	Action Bonus (Attaquer)	-	2	15

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). +6	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Perception	L'unité gagne 20 points d'esquive contre la cible jusqu'à son prochain tour.	Action Bonus (Attaquer)	-	2	15

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). +5	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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
Gain Caractéristique	-	+1	+1	-	-	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	+5%	+5%	-	-	-	+10%	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

(Classes avancées - Chasseur, page 2/2)

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Marque du Chasseur	L'unité pose une marque magique sur une cible qu'elle peut voir. Pendant 5 tours, elle lui inflige 1d6 dégâts supplémentaires et a un avantage (+10) aux jets d'attaque contre elle.	Action	Portée (1-7). [Concentration] Maintenir l'effet de cette technique nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de cette technique, l'unité gagne l'état Concentration.	3	15

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, Support.

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

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	2	10

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. Tome (1 élément au choix), Choix (Hast & Support).

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

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Gain Caractéristique	+2	-	+1	-	+1	-	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+10%	-	+5%	-	+5%	-	-	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Rébellion ancestrale	Regain	Protection divine	Aura apaisante	Purification	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	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.

(Classes avancées - Druide, page 2/2)

Technique spéciale :

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.	Action	Cette compétence est détaillée ci-dessous.	2	15

Cette technique permet d'appliquer un effet de terrain supplémentaire (à consulter dans le GMJ) 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).

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, Choix (Tome [Radiant ou Obscur]).

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

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.Tome
Gain Caractéristique	-	-	+1	-	+1	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	-	+5%	-	+10%	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Étendue	Portée +5 pour les bâtons de support.	Action Bonus (Utiliser un bâton de support)	-	2	15

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). +4	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	Action Bonus (Attaquer)	Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	3	15

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 (Hast & Angle).

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

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	+1	-	+2	-	-	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+10%	-	-	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	Action Bonus (Attaquer)	Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs. Vol de vie : effet non cumulatif.	4	20

Moine

Les moines sont des éléments de choix pour le combat rapproché : lorsqu'ils ne déclenchent 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, Support.

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

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Garde enchaînée	Tant que l'unité est à son maximum de PV, elle bloque les attaques visant ses alliés adjacents.	Action Bonus (Attaquer / Utiliser un bâton de support)	Si une attaque est parée de la sorte, l'unité perd 15% de ses PV.	0	10

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. Garde, Clerc.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Chevalier radiant.

Types d'armes maîtrisées. Choix1 (Épée / Hast / Angle), Choix2 (Support & Tome [Radiant]).

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

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

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.	Action Bonus	Motif en diamant, 9 cases de longueur sur 9 cases de largeur. Uniquement apprise par Paladin	3	15

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. Garde.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Rempart.

Types d'armes maîtrisées. Hast, Choix (Épée & Angle).

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

Initiative (INIT). +0	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	-	-	+2	-	-	+1	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	-	-	+10%	-	-	+5%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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	-	4	15

Rônin

Les rônins 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). +2	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

(Classes avancées - Rônin, page 2/2)

Techniques spéciales :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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).	Action Bonus (Se déplacer)	Le MOV de l'unité est cependant réduit à 3 tant que cette posture est active.	0	15
Les Mille 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.	4	0

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, Clerc.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Archimage.

Types d'armes maîtrisées. Tome1 (1 élément au choix), Tome2 (1 autre élément au choix), Support.

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

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

*Bénédiction 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.

(Classes avancées - Sage, page 2/2)

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Cataclysmes	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

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). +5	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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
Gain Caractéristique	+1	+1	-	-	-	+2	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	-	-	+10%	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Chausse-trape	Si l'attaque touche, les ennemis adjacents à l'unité perdent (20/Ennemis_adjacents) % de leurs PV.	Action Bonus (Attaquer)	L'attaque doit être au corps à corps.	2	15

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). +4	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Focalisation	Si aucun allié n'est présent dans un rayon de 4 cases autour de l'unité, cette dernière gagne Chances de critiques +10%.	Action Bonus (Attaquer)	Motif en diamant, 9 de long et de large.	3	20

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. Dague, Choix (Épée, Arc).

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

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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.Dague	A.Choix
Gain Caractéristique	-	+1	-	-	-	+1	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	+5%	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Mains lestes	L'unité peut utiliser l'action Utiliser un objet.	Action Bonus	-	2	15

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. Tome (1 élément au choix), Choix (Hast & Support).

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

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	+1	+2	+1	+1	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	+5%	-	+10%	+5%	+5%	-	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	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.

(Classes suprêmes - Archidruide, page 2/2)

Technique spéciale :

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.	Action Bonus (Se déplacer)	Cet effet dure 5 tours.	2	30

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. Tome1 (1 élément au choix), Tome 2 (1 autre élément au choix), Tome3 (1 dernier élément au choix).

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

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Faisceau	Bénédictio élémentaire*	Courroux	Contre	Adeptes	Nihil	Métabolisme

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Faisceau	L'unité ignore 30% de la RES de la cible et récupère 50% des dégâts infligés	Action Bonus (Attaquer)	Vol de vie : effet non cumulatif.	3	30

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). +8	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	-	-	+10%	+5%	+30%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Techniques spéciales :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Linceul d'ombre	Si l'attaque touche, l'unité devient invisible. Faire une attaque en étant invisible met fin à l'invisibilité.	Action Bonus (Attaquer)	-	3	20
Fatalité	Dégâts x2. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Action Bonus (Attaquer)	L'unité doit être invisible pour utiliser cette technique.	1	10

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.

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

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Frénésie (Rage équipée)	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.	Action Bonus (Rage [Technique])	Rage doit être équipée.	2	5
Frénésie (Rage déséquipée)	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.	Action Bonus (Attaquer)	Rage ne doit pas être équipée.	4	20

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. Choix1 (Épée / Hast / Angle), Choix2 (Support & Tome [Radiant]).

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

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +9	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2
Gain Caractéristique	+1	+1	+2	+1	+2	-	+1	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+25%	+15%

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Châtiment sacré	Si l'attaque touche, elle inflige l'affliction Châtiment et inflige des dégâts supplémentaires égaux à MAG/2.	Action Bonus (Attaquer)	Doit être utilisée avec une arme infligeant des dégâts physiques.	4	20

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). +10	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
-------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	+1	+2	+1	+1	-	+2	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%		+10%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	Action Bonus (Attaquer)	Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	5	20

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. Dague, Choix (Épée & Arc).

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

Initiative (INIT). +9	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Choix
Gain Caractéristique	+2	+2	-	+1	+1	+2	-	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+10%	-	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	Action Bonus	-	3	20

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, Support.

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

Initiative (INIT). +8	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	4	20

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, Support.

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

Initiative (INIT). +8	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

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.	Action Bonus	Quelle que soit la distance de la contre attaque, elle compte comme une attaque faite avec l'arme équipée par l'unité.	3	20

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.

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

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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.	5	20

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 (Hast & Angle).

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

Initiative (INIT). +5	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

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

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Enchaînement	Si l'une des attaques que l'unité inflige élimine la cible, elle peut jouer un nouveau tour instantanément.	Action Bonus (Attaquer)	Rafraîchissement : effet non cumulatif.	4	20

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. Hast, Choix1 (Épée & Angle), Choix2 (l'autre parmi Épée & Angle)

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

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +10	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	--------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix1	A.Choix2
Gain Caractéristique	+2	+2	-	+2	+1	-	+1	Min 10	Min 10	-
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+5%	+10%	-	-	+5%	+5%	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Égide	L'unité ne subit aucun dégâts jusqu'à son prochain tour.	Action	[Concentration] Maintenir l'effet de cette technique nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de cette technique, l'unité gagne l'état Concentration.	5	20

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). +2	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Tome
Gain Caractéristique	-	-	+2	+1	+2	+1	+2	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Aire	La zone d'effet des bâtons de support est augmentée de 1. Si le bâton touche de base une cible unique, cette technique lui permet de toucher les alliés adjacents (motif en croix).	Action Bonus (Utiliser un bâton de support)	Cette technique conserve le type de zone si le bâton en a déjà une attirée (zone carrée de 2 cases de rayon → zone carrée de 3 cases de rayon)	3	20

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). +3	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

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.	5	15

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). +6	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+1	+2	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%	-	+5%	+10%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Supplice	Si l'attaque touche une cible qui vient de s'éloigner de l'unité, la cible est entravée pendant 1 tour.	Action Bonus (Attaquer)	Uniquement apprise par Sentinelle	3	20

Tirailleur

Les tirailleurs maîtrisent les arcs à la perfection. Ils jouent autour de leurs objets et des afflictions 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). +5	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

	PV	FDR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc
Gain Caractéristique	-	+2	+2	+1	+1	+1	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	-	+10%	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Réveil forcé	Si la cible est atteinte de l'affliction Sommeil, vos dégâts sont multipliés par 1,3.	Action Bonus (Attaquer)	-	2	20

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). +7	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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
Gain Caractéristique	+1	+2	+2	+1	+1	-	+1	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

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

(Classes suprêmes - Traqueur, page 2/2)

Technique spéciale :

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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, MOV+1 pour tout mouvement rapprochant l'unité de sa cible.	Action Bonus (Marque du Chasseur [Technique])	Portée (1-7). Marque du Chasseur doit être équipée. [Concentration] Maintenir l'effet de cette technique nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de cette technique, l'unité gagne l'état Concentration.	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, MOV+1 pour tout mouvement rapprochant l'unité de sa cible.	Action	Portée (1-7). Marque du Chasseur ne doit pas être équipée. [Concentration] Maintenir l'effet de cette technique nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de cette technique, l'unité gagne l'état Concentration.	3	20