

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Guide pour les Terrains et les Monstres

Shards of Destiny 1e, Guide to Terrain and Monsters

Table des matières

Philosophie.....	3	Objectifs de carte.....	15
Récompenses de quête.....	4	Ennemis & Monstres.....	16
Expérience.....	4	Affiliation à un élément.....	16
Expérience nécessaire pour monter de		Ennemis.....	16
niveau.....	6	Ennemis génériques.....	16
Autre récompenses.....	7	Taux de croissance fixe.....	16
Écus.....	7	Niveaux de difficulté.....	17
Objets.....	7	Boss.....	17
Équipement.....	7	Techniques de boss.....	18
Trésors.....	8	Initiative en combat.....	19
Objets des ennemis.....	8	Exemple de combat.....	20
Voler un objet.....	8	Dernier ressort.....	21
Terrains.....	9	Monstres.....	23
Types de Terrains.....	9	Taille.....	23
Effets de Terrain supplémentaires.....	11	Origines spéciales.....	24
Pièges.....	12	Monstres spéciaux.....	26
Croquis des Zones d'effet.....	12	Gargouille.....	26
Altitude.....	14	Dragon.....	28
Balistes.....	14	Séraphin.....	31
Cartes.....	15	Démon.....	36

Philosophie

Il y a 50 niveaux par lesquels les unités peuvent passer. Ainsi, pour que les joueurs ne soient pas trop lassés d'une éventuelle non progression de leur personnage au fur et à mesure d'une session, ce système est prévu pour que les montées de niveau soient plus fréquentes : plus de niveau, pour plus de montées de niveau.

Pour être exacte, ce système est prévue pour faire une montée de niveau par session en moyenne. Cependant, 1 niveau par session peut être très long pour un début de campagne, sachant que les options de personnalisation intéressantes pour les classes sont déblocables à partir du niveau 10 (avec les classes avancées). Ainsi, voici un tableau résumant les différentes phases d'une campagne, avec des idées d'objectifs et de difficultés.

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

Ce tableau permet d'axer vos premières campagnes si vous souhaitez l'utiliser. Par la suite, si vous et vos joueurs commencez à être plus expérimentés, commencer ses campagnes au niveau 10 peut être considéré, afin de repousser votre créativité ainsi que celles de vos joueurs : ajustez le gain d'expérience en fonction de la difficulté et du nombre de sessions que vous voulez pour votre campagne.

Récompenses de quête

Les diverses récompenses données après une quête.

Expérience

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

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

L'expérience est donnée selon 2 critères :

- sur élimination d'un ennemi, dans ce cas elle est basée sur le type d'ennemi, donc dans la plupart des cas sur sa classe pour un ennemi générique (confère ennemi générique plus bas),
- sur aide d'un allié (soin, danse, une action qui bénéficie à un allié, etc.) ou utilisation d'un bâton de support, dans ce cas le gain d'EXP est de (Niveau x 5)EXP

Si un combat est évité grâce à de l'interprétation de rôle, les joueurs gagnent le montant en EXP qu'ils étaient censé gagner lors du combat.

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

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

Exemple, les joueurs éliminent 2 squelettes. Ces 2 squelettes sont des combattants en armure matelassée portant chacun une masse. L'expérience total donné en fin de combat sera alors de 240 EXP, à répartir parmi les joueurs.

Pour être plus précis, chaque squelette donne 120EXP : 20EXP car ils sont dans une classe de base, 50EXP pour leur armure matelassée, et 50EXP pour leur masse.

En ce qui concerne les boss, ils rapportent le double de l'expérience de leur classe. De plus, chaque pierre de résurrection donne l'expérience de la classe du boss.

Exemple : un boss squelette combattant en armure matelassée portant une masse ne donne non pas 120EXP mais bien 140EXP. De plus, s'il a 3 pierres de résurrection, chaque pierre donne 20EXP supplémentaire, donc le boss donnerai au total 200EXP.

Pour plus de détails sur les boss, veuillez vous référer à la section Ennemis.

Expérience nécessaire pour monter de niveau

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

NIV	EXP_NEC	EXP_TOT	NIV	EXP_NEC	EXP_TOT	NIV	EXP_NEC	EXP_TOT
1	30	0	18	520	3810	35	1350	19150
2	60	30	19	570	4330	36	1400	20550
3	100	90	20	600	4900	37	1450	21950
4	110	190	21	650	5500	38	1500	23400
5	120	300	22	700	6150	39	1600	24900
6	130	420	23	750	6850	40	1700	26500
7	150	550	24	800	7600	41	1800	28200
8	170	700	25	850	8400	42	1900	30000
9	190	870	26	900	9250	43	2000	31900
10	220	1060	27	950	10150	44	2100	33900
11	250	1280	28	1000	11100	45	2300	36000
12	280	1530	29	1050	12100	46	2500	38300
13	320	1810	30	1100	13150	47	2700	40800
14	360	2130	31	1150	14250	48	3000	43500
15	400	2490	32	1200	15400	49	3500	46500
16	440	2890	33	1250	16600	50	/	50000
17	480	3330	34	1300	17850			

Légende

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

Autre récompenses

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

Écus

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

Le montant en écus gagné est au maximum égal au montant en EXP gagné à la fin du combat. Si l'on reprend l'exemple des 2 squelettes, les joueurs peuvent avoir trouvé jusqu'à 240 écus dans les poches des squelettes par exemple. Si les joueurs avaient à la place évité le combat contre les 2 squelettes, il aurait été normal qu'ils ne gagnent aucun écu (ou du moins bien moins que 240E).

Objets

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

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

Cependant, certains objets échappent à cette règle. Voici une liste des objets qui ne peuvent pas être gagnés de la sorte : Carte Argent, Carte Or, Poudre de téléportation, Éveil, Joyaux sans coût (comme le Joyau Célérité par exemple).

Équipement

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

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

Trésors

Les trésors peuvent contenir des Écus, objets et pièces d'équipement neuves.

La somme des différentes valeurs en écu du contenu du trésor ne doit pas être supérieure à 3 fois le montant en expérience gagné lors du combat (cette valeur est modifiable par le MJ).

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

Objets des ennemis

Les unités ennemies peuvent tenir des objets.

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

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

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

Voler un objet

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 ne 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.

Une armure équipée ne peut pas être volée en combat (sauf cas de force et d'explications majeures).

Terrains

Types de Terrains

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Effets de Terrain supplémentaires

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

Effet de Terrain supplémentaire	Effet			Coût en MOV supplémentaire		Effet spécial
	Cran d'esquive	Récupération de PV	MOV	Unité Normale	Unité Volante	
Flammes	0	-5%	0	+2	+2	-
Givre	0	0	+2	0	0	-
Pilier de Pierre	0	0	0	/	/	Oui
Orage	-10	0	0	0	0	Oui
Flaque	-20	0	0	0	0	-
Lueur	0	10	0	0	0	-
Fumée	+20	0	0	+1	+1	-
Miasme	0	0	0	0	0	Oui

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

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

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

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

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

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

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

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

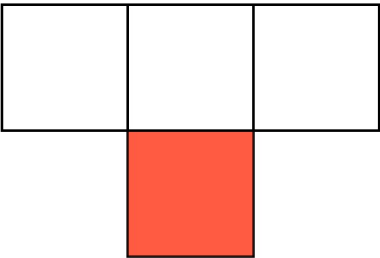
Pièges

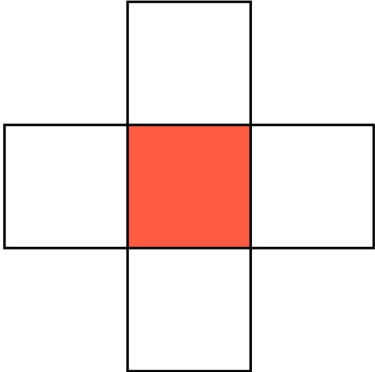
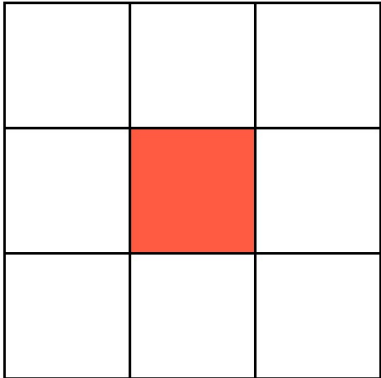
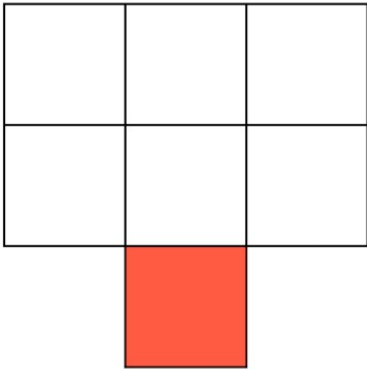
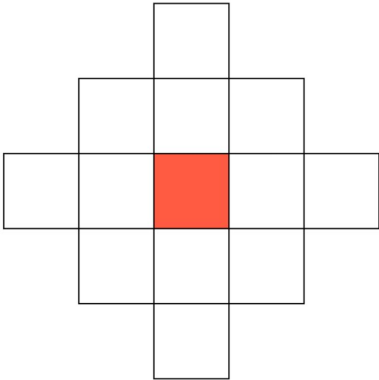
Certaines cases peuvent être déclenchées lorsqu'une unité arrête son tour sur une case, ou se déplace dessus. Les pièges sont détaillés dans le tableau suivant :

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

Croquis des Zones d'effet

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

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Arc	3 cases	1 case	

Description	Longueur	Largeur	Visuel
Zone Motif Croix	3 cases	3 cases	
Zone Motif Carré	3 cases	3 cases	
Zone Motif Rectangle	2 cases	3 cases	
Zone Motif Diamant	5 cases	5 cases	

Altitude

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

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

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

Balistes

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

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE %	CRIT%	Effet
Baliste	3-10	5	18	0	80	0	Utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Si vous ne maîtrisez pas le type d'arme Arc, PRE %/2. Efficacité : Volante.
Artillerie Magique	3-7	5	18	0	80	0	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Le type de dégâts infligé est attaché à l'artillerie. Si vous ne maîtrisez pas le type élémentaire attaché à l'artillerie, PRE%/2. Efficacité : Dépend du type de dégâts de l'artillerie. Affliction : Dépend du type de dégâts de l'artillerie (20%)

Cartes

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

Objectifs de carte

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

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

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

Ennemis & Monstres

Affiliation à un élément

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

Ennemis

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

Ennemis génériques

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

Les ennemis génériques peuvent être de toute origine, jouable ou non. Ces origines sont :

- Humains, Elfes, Nains, Orcs, Therians, Sang-mêlés, Messagers, Tieffélins, ce sont les origines jouables,
- Zombies, Squelettes, Anges, Démons, et autres origines spéciales non jouables (détaillées plus bas dans la section dédiée).

Taux de croissance fixe

Or, vous n'allez pas distribuer chaque caractéristique à la main pour chacune de vos unités ennemie (ou sinon vous êtes extrêmement dévoué à la tâche, respect).

C'est pour ça que les classes de base ont des statistiques de base (celles pour méthode fixe), que vous pouvez prendre pour vos ennemis. Ensuite, comme vos ennemis ne seront pas éternellement niveau 1, vous pouvez calculer leurs caractéristiques avec la méthode des taux de croissance fixe : prenez les taux de croissance fixe d'une classe, à chaque montée de niveau, l'unité gagne le nombre de points de croissance égal à son taux de croissance dans une caractéristique. Une fois que ce nombre a dépassé 100, l'unité gagne un point dans la caractéristique en question. Soustrayez 100 au total, et continuez. Répétez à chaque montée de niveau et pour chaque caractéristique.

Exemple : J'ai besoin d'un combattant de niveau 7 comme unité ennemie. Il a 30 PV de base, mais a ça je rajoute les points gagnés par montée de niveau. En effet, il y a 6 montées de niveau à partir du niveau 1, donc $6 \times 40 = 240$. Mon combattant gagne donc 2 PV, ce qui le met à 32PV. Gardez dans un coin le $240 - 200 = 40$ points de croissance, car comme le montre cet exemple, vous en aurez besoin pour les prochaines montées de niveau.

Niveaux de difficulté

Après avoir obtenu ces caractéristiques, vous pouvez choisir de les modifier afin qu'elles correspondent au contexte de la campagne.

Voici plusieurs niveaux de difficulté, ils sont présentés à titre indicatif, libre à vous de créer les vôtres suivant le contexte de votre campagne.

Difficulté	Découverte	Facile	Normale	Difficile	Réaliste	Extrême
Multiplicateurs de caractéristiques	0,2	0,3 pour la FOR et la MAG 0,5 pour le reste	0,6 pour la FOR et la MAG 0,7 pour le reste	0,8	1,0	1,5
Accès aux techniques	Non	Non	Uniquement les techniques spéciales	Uniquement les techniques spéciales	Toutes	Toutes
Dernier ressort*	Nombre de joueurs	Nombre de joueurs	Nombre de joueurs	Nombre de joueurs	Nombre de joueurs	/
Dernier ressort*	/	/	2	3	4	5
Dernier ressort*	Nombre de joueurs-4 (Minimum 1)	Nombre de joueurs-3 (Minimum 2)	Nombre de joueurs-2 (Minimum 3)	Nombre de joueurs-1 (Minimum 4)	Nombre de joueurs (Minimum 5)	Nombre de joueurs+1 (Minimum 6)

*Confère section dédiée plus bas

Boss

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

Vous pouvez donner des pierres de résurrection aux boss en fonction de votre avancée dans la campagne. Vous pouvez aussi leur donner des techniques spéciales, accessible que par ces unités.

Techniques de boss

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Acculé	Chances de critiques bonus égales à la moitié de votre vie manquante. Plafonné à 30% de chances de critiques.	Avant l'action Attaquer	PV<50%	3	0
Épuisement	Si l'attaque touche, la cible perd 2PT.	Avant l'action Attaquer	-	3	0
Totem élémentaire	Purge les afflictions.	Avant de faire une action	-	4	0
Ancre	L'unité ne peut pas être bousculée par des actions, techniques, etc. L'effet dure 5 manches.	Avant de faire une action	-	1	0
Cautériser	Pendant 5 manches, les unités présentes dans un rayon de 5 cases autour de l'unité ne reçoivent que 70% des soins qu'ils auraient dû recevoir.	Action	Motif en diamant 11 de longueur 11 de largeur	4	0
Cautériser+	Pendant 5 manches, les unités présentes dans un rayon de 5 cases autour de l'unité ne reçoivent que 50% des soins qu'ils auraient dû recevoir.	Action	Motif en diamant 11 de longueur 11 de largeur	8	0

(Techniques de boss, page 2/2)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Cautériser++	Pendant 5 manches, les unités présentes dans un rayon de 5 cases autour de l'unité ne reçoivent que 30% des soins qu'ils auraient dû recevoir.	Action	Motif en diamant 11 de longueur 11 de largeur	12	0
Inébranlable	Annule les dégâts d'efficacité pendant 5 manches.	Avant de faire une action	-	1	0
Vétéran	Purge et annule les afflications et les dégâts d'efficacité pendant 5 manches.	Avant de faire une action	-	5	0
Cape*	Les armes non-bénies par la déesse infligent aucun dégât, ni affliction, ni changement d'état à l'unité. L'unité récupère de plus 10% de ses PV chaque manche,	Avant de faire une action	De plus, Les techniques ne peuvent pas être utilisées contre l'unité.	1	0

*Dans le cas où votre campagne a des armes bénies ou spéciales. C'est un exemple de techniques que vous pouvez mettre en place, libre à vous de créer les vôtres.

Initiative en combat

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

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

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

Exemple de combat

Alice est une Danseuse Elfe Lumineuse. En tant que tel, son bonus d'initiative est de +6 et son Agilité est de 7. Elle effectue son jet d'initiative et obtient 8 : son initiative effective est donc de 21. Bob est un Barbare Therian Loup. En tant que tel, son bonus d'initiative est de +2+1 = +3 (+2 de la classe et +1 de son origine) et son Agilité est de 6. Il effectue son jet d'initiative et obtient 3, son initiative effective est donc de 12.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Manche 3 : Initiative	16	12	10	7
Ordre des tours	Alice	Squelette 1	Squelette 1	Bob

Attendez quoi ?

Dernier ressort

L'initiative fonctionne de manière normale pour la plupart du combat. Lorsqu'il ne reste plus que quelques unités, certaines peuvent jouer plusieurs tours dans une même manche (libre à vous d'utiliser ou non ce système, mais il contribue à résoudre le problème de l'avantage du plus grand nombre lorsqu'il ne reste qu'une unité dans un camp).

Cet effet est déclenché lorsque les unités d'un côté ou d'un autre arrivent à un certain palier. Ces paliers représentent le nombre de tours minimum par camp. Ils sont indiqués dans le tableau de difficulté de la section Niveau de difficulté. Reprenons l'exemple d'Alice et Bob. Ici, Bob a éliminé Squelette 2. Comme il n'y a désormais plus qu'un ennemi, Squelette 1 joue un deuxième tour, car le palier de Dernier ressort pour les ennemis en difficulté normale est de 2, donc les ennemis ont au minimum 2 tours à jouer par manche.

Quand des unités sont en sous nombre et sont en portée de dernier ressort, les unités pouvant jouer un nouveau tour dans la même manche sont déterminées par ordre d'initiative. De plus, elles jouent leur nouveau tour sur l'initiative de l'unité de leur camp qui vient de tomber. Exemple : 3 joueurs, Alice, Bob et Charlie, d'initiative effective respectives 15, 10 et 5. Si Bob tombe inconscient, c'est Alice qui obtient un nouveau tour à jouer, qu'elle joue à l'initiative 10.

Si plusieurs unités tombent dans un camp, les tours gagnés par le dernier ressort sont répartis entre les unités encore en jeu. Exemple : 4 joueurs, Alice, Bob, Charlie et Delta, d'initiative effective respectives 15, 10 et 5 et 2. Si Bob et Charlie tombent inconscient, Alice gagne le tour à l'initiative 10, et Delta gagne le tour à l'initiative 5.

Lorsqu'un boss est en jeu, son Dernier ressort écrase celui de son camp. Exemple : Difficulté Normale, 4 joueurs, 2 ennemis, 1 boss. Actuellement, les joueurs ont 4 tours par manche, le boss a 1 tour par manche et les autres ennemis ont 2 tours par manche. Si un ennemi meurt, le boss aura 2 tours par manche et le dernier ennemi n'aura qu'un seul tour par manche. Si le dernier ennemi meurt, le boss aura 3 tours par manches.

Si les boss possèdent des pierres de résurrection, chaque pierre de résurrection intacte augmente leur palier de Dernier ressort de 1 (pour un maximum de 3 tours supplémentaires donc). Ils sont déclenchés en priorité par rapport au palier initial, et arrivent tous les quarts d'initiative du boss, par ordre de pierre détruite. Lorsqu'une pierre est détruite, son tour supplémentaire meurt avec.

Exemple : Difficulté Normale, 4 joueurs, 5 ennemis, 1 boss (initiative effective : 15). Le boss a 3 pierres de résurrection, le palier de Dernier ressort passe donc de 3 à 6. Actuellement, 6 ennemis sont présents (boss inclus), donc le boss n'a qu'un tour par manche. Un ennemi meurt : le boss a maintenant 2 tours par manche. Son initiative étant de 15, $15/4 = 3$ (on rappelle que la convention est d'arrondir les résultats des calculs à l'inférieur). Voici donc un tableau avec les différentes initiatives données par chaque pierre :

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

Ainsi, lorsque un ennemi meurt, c'est le tour de la Pierre 1 que le boss gagne, à l'initiative 11 donc. Puis, lorsqu'un deuxième ennemi meurt, c'est le tour de la Pierre 2 qui est débloqué, etc. Les pierres de résurrection sont détruites par ordre croissant, donc ici lorsque la première pierre de résurrection est détruite, le boss n'a plus accès au tour d'initiative 11 procuré par Pierre 1.

Enfin, si le MJ le souhaite, les pierres de résurrection peuvent aussi donner 5JT chacune. Ils s'obtiennent et se perdent de la même manière que les tours bonus avec Derniers ressort : 5JT supplémentaire lorsque le boss est dans la portée de Derniers recourt (avec les pierres de résurrection), 5JT en moins lorsque le boss consomme une pierre de résurrection (le boss ne peut pas avoir moins de 5JT).

Monstres

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat :

Taille	Nombre de cases occupé	Exemple
Petite	1	-
Moyenne	1	Création, Zombie
Grande	2	Dragon, Séraphin, Fiélon
Très Grande	3	Dragon
Gigantesque	4 ou plus	Dragon

Origines spéciales

Les origines suivantes sont actuellement prévues pour ne pas être jouable. Elles n'ont que des modifications de caractéristiques, et existent purement pour donner plus de saveur aux ennemis génériques que vous pouvez mettre dans vos campagnes. Parmi elles, on retrouve :

Nom	PV	FOR	MAG	DEF	RET	AGI	CHA	Lien
Création	0	0	0	0	0	0	0	-
Zombie	-2	0	0	-2	-2	0	-2	Stade primaire de la lignée Zombie - Goule
Goule	+1	+3	0	0	+2	+2	0	Stade secondaire de la lignée Zombie - Goule
Squelette	0	-2	-2	0	0	-2	-2	Stade primaire de la lignée Squelette - Liche
Liche	+3	0	+3	+1	0	+1	0	Stade secondaire de la lignée Squelette - Liche
Ange	+2	+1	+3	+1	+3	+3	+1	-
Démon	+2	+3	+1	+3	+1	+3	+1	-

Création. Les créations sont des créatures faites de pierres et de plantes. Elles peuvent prendre diverses apparences, dépendamment de celui qui les a créés : elles peuvent ressembler quasiment trait pour trait à un humain ou une origine existante, ou elles peuvent avoir des traits plus marqués par leur matériaux de création, comme le bois ou la pierre.

Zombie. Les zombies sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Ils ont conservés leur peau et leur chair, mais la désagrégation naturelle leur a joué un sale tour.

Goule. Les goules sont des zombies ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

Squelette. Les squelettes sont des créatures ramenées d'entre les morts : ces morts-vivants ne sont pas très résistants, ni très futés. Leurs os sont exposés à la surface, car c'est la seule partie de leur corps qui subsiste.

Liche. Les liches sont des squelettes ayant évolué : ils sont plus puissants, plus résistants, et ont retrouvés leur conscience propre.

Ange. Les anges sont les créations de.s dieu.x. Ils les ont crée dans le but de les servir et, dans ce but, ils les ont crée à leur image : leur visage est celui d'un humain, pouvant être déformé sur certains points, le reste est purement mécanique, recouverte d'une coque (généralement de couleur blanche) en acier. La structure de leur corps se rapproche tout de même des humains (ils ont une tête, un torse, deux bras et deux jambes). Certains anges peuvent posséder des ailes, qui a un but purement cosmétique car la capacité à voler des anges est déterminée par les réacteurs qu'ils ont dans le dos. Ils ont une queue de taille variable, qui est en fait un câble d'alimentation qu'ils utilisent pour se recharger pendant leur temps de mise en veille. Ils peuvent aussi avoir une auréole qui reste à proximité de leur tête par attraction magnétique.

Fiélon. Les fiélons sont des créatures de l'outre-monde. Certains sont plus puissants que d'autres, mais ils gardent en commun leur origine infernale : leur peau est généralement rouge (bien que pouvant varier selon les fiélons), ils possèdent des cornes ainsi qu'une fine et longue queue.

Monstres spéciaux

Certains monstres ne suivent pas l'évolution d'une classe ordinaire : ce sont les monstres spéciaux. Ces monstres sont détaillés ci-dessous.

Gargouille

Les gargouilles sont des créatures malfaisantes qui signalent la présence du Mal. Les statues les imitant ont l'objectif inverse, repousser le Mal, c'est pour ça qu'on en trouve devant les temples.

Type d'armes maîtrisées. Hast, Coup.

Tableau des caractéristiques d'une Gargouille : (A. = Arme)

Gargouille	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Coup
Caractéristique	20	5	2	4	2	5	1	0	0
Taux de croissance	90	25	5	15	10	25	10	70	40

Taille. Moyenne

Expérience. 500

Bonus d'Initiative (INIT). +15

Constitution. 12

Mouvement (MDV). 5 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Coup. La gargouille a accès aux coup unique Griffes (Gargouille) et Crocs (Gargouille), dont les statistiques sont détaillées dans le tableaux suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Gargouille)	1	1	1d4	60	5	-	-	TRA
Crocs (Gargouille)	1	1	1d8	50	10	-	-	PER

(Gargouille, page 2/2)

Vol. La gargouille peut voler, et ainsi finir ses 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). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. La gargouille a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer	-	2
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
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
Formation tortue	Annule les dégâts de la prochaine attaque à distance reçue.	Action	-	2
Frappe étourdissante	Si l'attaque touche, la cible est étourdie jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3
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
Parade	Annule les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps que l'unité reçoit.	Avant l'action Attaquer	-	3
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

Dragon

Les dragons sont des animaux fabuleux pourvus d'ailes, de griffes et d'une queue de reptile. Il en existe de multiple tailles différentes, de puissance variable.

Type d'armes maîtrisées. Coup.

Les caractéristiques d'un dragon dépendent de sa taille, comme décrit dans les tableaux suivants. (A. = Arme)

Dragon Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	120	15	30	20	20	5	5	80

Dragon Très Grand	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	180	17	35	22	22	6	5	70

Dragon Gigantesque	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Coup
Caractéristique	21	3	5	4	4	0	3	0
Taux de croissance	240	20	40	25	25	7	5	60

Autres caractéristiques des Dragons.

Taille	Grande	Très Grande	Gigantesque
Expérience	1000	2000	3000
Bonus d'Initiative (INIT)	+12	+8	+4
Constitution (CON)	15	18	21
Mouvement (MOV)	3	2	1

Type d'unité. Dragon

(Dragon, page 2/3)

Coup. Le dragon a accès aux coups unique Griffes (Dragon), Crocs (Dragon), Queue (Dragon), et Souffle (Dragon), dont les statistiques sont détaillées dans le tableaux suivant :

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix	Effet	Type Deg
Griffes (Dragon)	1	1	1d6	50	15	-	-	TRA
Crocs (Dragon)	1	1	1d10	40	5	-	-	PER
Queue (Dragon)	1	1	1d8	60	5	-	-	IMP
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10	40	0	-	Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (30%)	MOD*

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

Techniques. Le Dragon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf s'il est considéré comme boss, voir section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
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
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
Balayage	L'attaque touche en arc. L'unité doit faire 2 autres jets d'attaque pour déterminer si elle touche les 2 autres cibles.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3
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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Effroi	Si l'attaque touche, la cible voit sa précision et ses chances de critique baisser de 10.	Avant l'action Attaquer	-	2
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
Manœuvre déloyale	Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3
Métabolisme	L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.	Action	-	4
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
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
Smash	Si l'attaque touche, l'ennemi est repoussé d'une case.	Avant l'action Attaquer	-	1

Séraphin

Les séraphins sont des anges qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des éléments rivalise avec les meilleurs mages du monde terrestre.

Type d'armes maîtrisées. Tomes (Tous), Support.

Tableau des caractéristiques d'un Séraphin : (A. = Arme)

Séraphin	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tomes	A.Support
Caractéristique	25	0	5	5	5	0	10	0	0
Taux de croissance	120	5	25	5	25	5	25	110	10

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MDV). 2 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Vol. Le séraphin peut voler, et ainsi finir ses 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). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. Le séraphin a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, voir section dédiée plus haut). Elle a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Annulation	Annule les bonus ennemis pendant 3 tours	Avant de faire une action	-	3
Aura apaisante	Soigne les alliés adjacents de 10PV après avoir effectué une action.	Avant de faire une action, Se déplacer exclus	-	2

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2
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
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
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
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	L'allié ciblé ne peut pas être l'unité elle-même.	3
Métabolisme	L'unité régénère 1 JT par tour supplémentaire pendant 5 tours.	Action	-	4
Protection divine	Neutralise les dégâts d'efficacité contre l'unité pendant 5 tours.	Action	-	2
Puissance	Chances de critiques +10% pendant les 3 prochains tours de l'unité.	Action	-	3
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
Ralliement	Les alliés adjacents gagnent +4 à leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	3

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Regain	Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne IdIO+INF PV temporaires.	Avant l'action Attaquer	-	3
Sceau arcanique	Un sceau arcanique protège l'unité. Il possède (Niveau + MAG)/3 PV. Ses PV diminuent de 3 par tour. Si l'unité est touchée par une attaque, c'est le sceau qui subit les dégâts, jusqu'à ce que ses PV soient réduit à 0.	Action	Si le sceau subit des dégâts qui excèdent ses PV, c'est l'unité qui subit l'excédant.	2
Sérénité	Purge les afflictions qui affectent l'unité. De plus, L'unité récupère 20% de ses PV.	Action	-	3
Solaire	L'unité récupère 50% des dégâts infligés.	Avant l'action Attaquer	Vol de vie : effet non cumulatif.	3
Bénédiction brûlante	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (CHA_unité%) pendant 3 tours pour tous les alliés dans la zone d'effet. 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
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
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
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
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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
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
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
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
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
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
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
Bénédiction givrante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Gel (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3
Bénédiction silencieuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Silence (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3
Bénédiction immobilisante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Arrêt (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3
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

(Séraphin, page 5/5)

Calamité

A la place d'un Séraphin, vous pouvez choisir de créer une Calamité, qui est spécialisée dans un type de dégât élémentaire (et n'a donc qu'une bénédiction ainsi que la maîtrise d'un seul type de tome).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Séraphin.

Démon

Les démons sont des fiélons qui sont placés haut dans la chaîne de commandement : leur maîtrise des armes rivalise avec les meilleurs guerriers du monde terrestre.

Type d'armes maîtrisées. Physique (Épée, Hast, Angle, Arc, Dague, Art/Coup).

Tableau des caractéristiques d'un Démon : (A. = Arme)

Démon	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Physique
Caractéristique	25	5	0	5	5	10	0	0
Taux de croissance	120	25	5	25	5	25	5	60

Taille. Grande

Expérience. 2500

Bonus d'Initiative (INIT). +10

Constitution. 15

Mouvement (MDV). 4 cases par tour.

Type d'unité. Volante

Vol. Le démon peut voler, et ainsi finir ses 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). Sa vitesse de vol est de 5 cases.

Techniques. Le démon a 5JT et en régénère 1 par tour (sauf si elle est considérée comme boss, vois section dédiée plus haut). Il a accès aux techniques suivantes.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Adepte	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
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
Attaquant sauvage	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, double les dégâts infligé.	Avant l'action Attaquer	-	1
Attaque menaçante	Si l'attaque touche, la cible est effrayé par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3
Balayage	L'attaque touche en arc. L'unité doit faire 2 autres jets d'attaque pour déterminer si elle touche les 2 autres cibles.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3
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
Broyeur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique, l'unité et ses alliés ont l'avantage aux jets d'attaque contre la cible jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	1
Contre	L'unité adopte une posture de contre. Lorsque 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
Charme	Si l'attaque touche, la cible perd 10 points d'esquive jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	2
Désarmement	Précision divisée par 2. Si l'attaque touche, désarme l'unité ennemie.	Avant l'action Attaquer	-	1

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
Formation tortue	Annule les dégâts de la prochaine attaque à distance reçue.	Action	-	2
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
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
Lunaire	L'unité ignore 30% de la DEF et de la RES de la cible.	Avant l'action Attaquer	-	3
Manœuvre déloyale	Si l'attaque touche, la cible est mise à terre.	Avant l'action Attaquer	-	3
Matraquage	Si l'attaque touche, inflige des dégâts supplémentaire égaux à Poids – CON (minimum 0).	Avant l'action Attaquer	-	1
Nihil	Empêche d'être ciblé par les techniques ennemies pendant 3 tours.	Avant de faire une action	-	3
Parade	Annule les dégâts de la prochaine attaque au corps à corps que l'unité reçoit.	Avant l'action Attaquer	-	3
Poursuite	Si l'attaque touche, l'unité peut poursuivre sa cible lors de son prochain tour si elle s'éloigne d'elle.	Avant l'action Attaquer	L'unité est limitée par son MOV.	3
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
Smash	Si l'attaque touche, l'ennemi est repoussé d'une case.	Avant l'action Attaquer	-	1

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
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
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
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
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
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
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
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
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
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

(Démon, page 5/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT
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
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

Désastre

A la place d'un Démon, vous pouvez choisir de créer un Désastre, qui est spécialisé dans un type d'arme (et n'a donc qu'une technique de type « Anti », ainsi qu'une seule maîtrise d'arme).

Mise à part ces différences, ses caractéristiques sont identiques à celles d'un Démon.