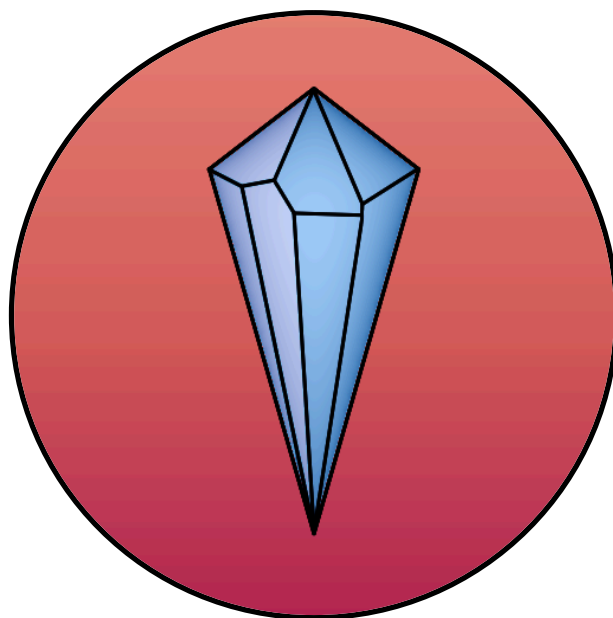


# Les Fragments de la Destinée, Ière édition

## Grimoire des Techniques Ordinaires

Shards of Destiny 1e, Common Skills' Grimoire



# Table des matières

Techniques personnelles .....	3
Techniques ordinaires des classes de base .....	4
Techniques ordinaires des classes avancées .....	7
Techniques ordinaires des classes suprêmes .....	14
Glossaire .....	16

# Techniques personnelles

Chaque unité peut avoir une technique personnelle.

Il y a 2 possibilités :

- Soit c'est une technique (débloquée au niveau 1) faite main par le joueur et le MJ pour correspondre spécifiquement au personnage joué
  - Dans ce cas, c'est au MJ et au joueur d'équilibrer la technique.
- Soit c'est une technique ordinaire que l'unité débloque au niveau 1. C'est certes une technique ordinaire, mais elle peut être prise indépendamment du niveau et de la classe actuelle de l'unité.

Cependant, dans le second cas, cette règle arrive avec quelques restrictions (pour ne pas casser le jeu) :

- Une unité ne peut avoir qu'une seule et unique technique personnelle,
- Cette dernière est choisie au niveau 1 et ne peut pas être changée (sauf contre indication de votre MJ),
- Si une technique choisie est d'un palier différent par rapport à la classe actuelle de l'unité, elle a un coût en JT supplémentaire proportionnel à cette différence. Les seuls exemples possibles sont :
  - Une technique personnelle de classe de base coûte le même nombre de JT que celui indiqué dans sa description - L'unité doit être dans une classe de base, avancée ou suprême.
    - Il en va de même pour les techniques de classe avancée (pour les unités en classe avancée et en classe suprême) et les techniques de classe suprême (pour les unités en classe suprême),
  - Une technique personnelle de classe avancée coûte 1JT supplémentaire par rapport à sa description si l'unité est dans une classe de base.
    - Il en va de même pour les techniques de classe suprême si l'unité est dans une classe avancée,
  - Une technique personnelle de classe suprême coûte 2JT supplémentaires par rapport à sa description si l'unité est dans une classe de base.
- Une technique ne peut pas coûter plus de 6JT après avoir été modifiée de la sorte.
- Si une technique choisie est d'un palier différent par rapport à la classe actuelle de l'unité, elle a un coût en PT supplémentaire proportionnel à cette différence, qui est de +5PT par différence de palier de classe, c'est-à-dire :
  - +5PT si l'unité prend une technique de classe avancée en étant dans une classe de base,
  - +5PT si l'unité prend une technique de classe suprême en étant dans une classe avancée,
  - +10PT si l'unité prend une technique de classe suprême en étant dans une classe de base.

Ainsi par exemple, un Myrmidon de niveau 1 peut avoir accès à la technique Nihil, accessible uniquement en temps normal par certaines classes suprêmes, mais à un coût en JT de 6 et un coût en PT de 25.

# Techniques ordinaires des classes de base

## **Adaptabilité** - Action Bonus - 3 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Bravade** - Action - 1+N JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Protection divine** - *Action Bonus* - 3 JT - 10 PT

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

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

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

**Sacrifice** - *Action* - 0 JT - 5 PT

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

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

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

# Techniques ordinaires des classes avancées

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

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

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

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

## **Aura apaisante** - Action Bonus - 2 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

## **Clonage** - Action Bonus - 4 JT - 10 PT

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

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

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

## **Contre** - Action - 2 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

**Discours revigorant** - *Action* - 4 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

**Formation tortue** - *Action Bonus* - 2 JT - 10 PT

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

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

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

**Frappe préventive** - *Réaction* - 2 JT - 10 PT

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

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

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

**Garde enchaînée** - *Action Rapide* - 0 JT - 10 PT

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

***Puissance*** - Action Bonus - 4 JT - 10 PT

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

***Purification*** - Action Bonus - 3 JT - 10 PT

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

**Redirection** - *Action Bonus* - 3 JT - 10 PT

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

**Sceau arcanique** - *Action Bonus* - 5 JT - 10 PT

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

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

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

**Sérénité** - *Action Rapide* - 3 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

**Vent arrière** - *Action Rapide* - 4 JT - 10 PT

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

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

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

**Soutien** - *Action Rapide* - 2 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Traversée** - *Action Rapide* - 1 JT - 5 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Bénédiction élémentaire** - *Action Bonus* - 3 JT - 15 PT

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

**Ralliement FOR** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement MAG** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement DEF** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement RES** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement HAB** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement AGI** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

**Ralliement CHA** - *Action Bonus* - 1 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# Techniques ordinaires des classes suprêmes

## **Annulation** - *Action Bonus* - 4 JT - 10 PT

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

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

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

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

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

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

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

## **Égide** - *Action* - 3 JT - 15 PT

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

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

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

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

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

## **Garde parfaite** - *Action Bonus* - 1 JT - 15 PT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# Glossaire

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

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