

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Grimoire des Techniques

Shards of Destiny 1e, Skills' Grimoire

Table des matières

Techniques.....	3	Autres Techniques des classes avancées.....	11
Techniques des classes de base.....	3	Techniques des classes suprêmes.....	19
Techniques spéciales des classes de base.....	3	Techniques spéciales des classes suprêmes.....	19
Autres Techniques des classes de base.....	4	Autres Techniques des classes suprêmes.....	22
Techniques des classes avancées.....	8	Techniques de classes – Descriptif.....	24
Techniques spéciales des classes avancées.....	8	Mage – Fléau élémentaire.....	24
		Druide – Rébellion ancestrale.....	24

Techniques

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

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

Techniques des classes de base

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

JT = Jetons de technique / PT = Points de technique

Techniques spéciales des classes de base

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Rétribution	Le jet d'attaque gagne +5 en chances de critiques. Si l'attaque touche, l'attaque portée gagne +2 dégâts brut.	Avant l'action Attaquer	Technique utilisable seulement si la dernière attaque a échouée.	2	0
Affûtage	Si l'attaque réussit, l'arme devient aiguisée.	Avant l'action Attaquer	L'arme doit être une arme aiguisable.	3	0
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. Uniquement apprise par Garde	3	0
Reconnaissance du terrain	L'unité ne doit utiliser que 1 MOV pour traverser les types de terrain qu'elle peut franchir. Cet effet dure 5 tours.	Action	Uniquement apprise par Éclaireur	2	0
Fléau élémentaire	Si l'attaque touche, l'unité inflige un fléau à la cible, dépendant du type de dégâts du tome utilisé. Cette compétence est détaillée plus bas dans le descriptif des techniques de classes.	Avant l'action Attaquer	Cet effet dure 1 tour. Uniquement apprise par Mage	1	0

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Lumière de soins	Quand l'unité soigne avec un bâton de support, elle regagne 50% du montant soigné à la cible.	Avant d'utiliser un bâton de support	Uniquement apprise par Clerc	2	0
Voler	L'unité vole une arme non équipée ou un objet à la cible si son AGI est supérieure à celle de sa cible, et que sa FOR est supérieure au poids de l'arme volée.	Action	Plus d'informations sur ce sujet dans le guide du MJ (GMJ). Uniquement apprise par Roublard	1	0
Revigorer	L'unité et les alliés adjacents gagnent INIT+5 jusqu'à la fin du combat.	Avant d'effectuer une action	Uniquement apprise par Troubadour	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. Uniquement apprise par Troubadour	2	0

Autres Techniques des classes de base

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Aléa	La caractéristique de CHA de l'unité se soustrait à sa précision mais s'ajoute à son taux de critiques.	Avant l'action Attaquer	-	1	10
Attaque menaçante	Si l'attaque touche, la cible est effrayée par l'unité jusqu'au prochain tour de l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Balayage	L'unité effectue une attaque qui touche en arc. Elle doit faire 3 jets d'attaque différents pour chacune des 3 cases de la zone d'effet.	Avant l'action Attaquer	Arc de 3 cases de largeur et 1 case de longueur.	3	10
Bravade	Les ennemis dans une zone de 5 cases de rayon autour de l'unité la ciblent en priorité. L'effet s'estompe au prochain tour de l'unité ou si elle a été la cible de 3 ennemis différents.	Action	Motif diamant (11 de long , 11 de large).	2	10
Broyeur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique, la cible perd 10 points d'esquive pendant ses 2 prochains tours.	Avant l'action Attaquer	Effet non cumulable (durée réinitialisée si la cible est touchée par une autre instance de Broyeur)	1	10
Concentration	Avantage (+10) au jet d'attaque de la première attaque portée.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2	10
Empaleur	Si l'attaque touche et réalise un coup critique : puissance de l'arme fois 2 (plus de dés à lancer).	Avant l'action Attaquer	-	1	10

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

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

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

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

Techniques non attribuées

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Attaque téméraire	Avantage (+10) sur le jet d'attaque contre la cible, mais l'esquive de l'unité baisse de 10 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	1	0
Second souffle	L'unité regagne Niveau/3 + 10 PV.	Avant l'action Attaquer	-	4	0

Techniques des classes avancées

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

Techniques spéciales des classes avancées

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

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

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Les Milles coups	La cible effectue 10 attaques au corps à corps avec son arme équipée, au prix d'un désavantage cruel (-40) en précision pour chacune des 9 premières attaques. La dernière attaque n'a pas de désavantage en précision. Les dégâts d'une attaque est de 10% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Action	Posture rengainée uniquement. Uniquement apprise par Rônin	4	0
Chausse-trape	Si l'attaque touche, les ennemis adjacents à l'unité perdent (20/Ennemis_adjacents)% de leurs PV.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être au corps à corps. Uniquement apprise par Spadassin	2	15
Focalisation	Si aucun allié n'est présent dans un rayon de 4 cases autour de l'unité, cette dernière gagne Chances de critiques +10%.	Avant l'action Attaquer	Motif en diamant, 9 de long et de large. Uniquement apprise par Tireur d'élite	3	20
Mains lestes	L'unité peut utiliser l'action Utiliser un objet.	Avant de faire une action	Uniquement apprise par Voleur	2	15

Autres Techniques des classes avancées

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

(Techniques des classes avancées, page 5/11)

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

(Techniques des classes avancées, page 6/11)

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

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

(Techniques des classes avancées, page 8/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Soutien	L'unité choisit un de ses alliés adjacents : s'il réussit un jet d'attaque, l'unité peut effectuer un jet de dégâts contre la cible touchée par son allié.	Action	-	3	15
Avancée	L'unité avance d'une case vers une cible qui est éloignée d'une case avant d'attaquer.	Avant l'action Attaquer	L'attaque sera donc portée au corps à corps	1	10
Bascule	L'unité change de place avec l'ennemi après le combat.	Avant l'action Attaquer	CON > CON_ennemie + 2 L'attaque doit être portée au corps à corps	3	15
Percée	Après l'attaque, l'unité se déplace derrière la cible.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être portée au corps à corps	2	15
Retraite	Après l'attaque, l'unité se déplace d'une case en arrière par rapport à la cible.	Avant l'action Attaquer	L'attaque doit être portée au corps à corps	2	15
Traversée	L'unité se déplace du côté opposé de l'allié ciblé.	Action	-	2	15
Anti Épée	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une épée.	2	15
Anti Hast	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'hast.	2	15

(Techniques des classes avancées, page 9/11)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Anti Angle	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une arme d'angle.	2	15
Anti Arc	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un arc.	2	15
Anti Dague	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2	15
Anti Tome	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser une dague.	2	15
Anti Art	Précision+20 pour ce jet d'attaque et Esquive +20 jusqu'au début du prochain tour de l'unité contre la cible de l'attaque.	Avant l'action Attaquer	La cible doit utiliser un art ou un coup.	2	15
Bénédiction brûlante	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (CHA_unité*%) pendant 3 tours pour tous les alliés dans la zone d'effet (Portée 1-3). Si l'unité est dans la zone d'effet, elle gagne aussi l'effet.	Avant l'action Attaquer	Motif en Croix, 3 de long et de large. La durée de l'effet dépend des INIT individuelle des alliés, et non de celle de l'unité	3	10
Bénédiction explosive	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Explosion (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Bénédiction brumeuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Brume (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction 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	10
Bénédiction bourbeuse	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction empoisonnante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Poison (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction paralysante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction 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	10
Bénédiction agitée	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Siphon (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction glissante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Bulle (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction punitive	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Châtiment (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction étourdissante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Confusion (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10

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

Techniques des classes suprêmes

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

Techniques spéciales des classes suprêmes

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Frénésie (Rage déséquipé)	L'unité ne peut pas tomber en dessous de 1 PV pendant la durée de sa Rage. Elle subit les dégâts supplémentaires à la fin de sa Rage. Sa Rage dure 1 tour de plus.	Avant l'action Attaquer	Rage ne doit pas être équipée. Uniquement apprise par Berserker	4	20
Châtiment sacré	Si l'attaque touche, elle inflige l'affliction Mystique et inflige des dégâts supplémentaires égaux à MAG/2.	Avant l'action Attaquer	Doit être utilisée avec une arme infligeant des dégâts physiques. Uniquement apprise par Chevalier radiant	4	20
Stellaire	L'unité attaque la cible 5 fois d'affilée. Les dégâts d'une attaque est de 40% des dégâts qu'elle aurait dû infliger. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.	Avant l'action Attaquer	Uniquement apprise par Escrimeur	5	20
Insaisissable	L'esquive de l'unité ne peut être baissée contre sa volonté pendant 3 tours, sauf si elle subit un état ou une affliction impactant sa mobilité.	Avant d'effectuer une action.	Uniquement apprise par Escroc	3	20
Danse divine	L'unité danse pour ses alliés adjacents, leur permettant de jouer instantanément un nouveau tour (n'impacte pas leur tour classique). Cependant, vous obtenez INIT-15 et vos alliés obtiennent INIT-5. (Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique).	Action	Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse avant son prochain tour. Uniquement apprise par Étoile	4	20

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

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

Autres Techniques des classes suprêmes

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

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Couronne	L'unité ignore 30% de la RES de la cible et lui inflige un désavantage brutal (-40) à sa précision pour son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3	30
Courroux	Les chances de coup critiques de l'attaque portée sont égales à la précision du jet d'attaque.	Avant l'action Attaquer	PV < 50%	3	15
Garde parfaite	Les alliés adjacents gagnent DEF+15 et RES+15 jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	2	20
Héroïsme	L'unité ne subit que la moitié des dégâts reçus pendant 3 tours. Les attaques qui ciblent l'unité réussiront automatiquement.	Action	Désactivable prématurément, les JT ne sont pas remboursés.	3	20
Métabolisme	L'unité restaure 1 JT supplémentaire en début de tour et toutes les sources de soin de PV et de PS sur cette unité sont doublés. Si l'unité est évanouie, ses PS sont divisés par 2 jusqu'à ce quelle soit stabilisée ou tuée.	Action	L'unité devient immunisé à l'affliction Gel. Dure 5 tours.	4	30
Nihil	Empêche d'être ciblé par les techniques ennemies pendant 3 tours.	Avant de faire une action	-	3	20
Présence imposante	Si l'attaque touche, l'ennemi voit ses caractéristiques de combat (PV exclus) diminuer de 4 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Ralliement	Les alliés adjacents gagnent +4 à leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	3	15

(Techniques des classes suprêmes, page 5/5)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Représailles	Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 30% des PV perdus par l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15

Techniques de classes – Descriptif

Mage – Fléau élémentaire

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

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

Druide – Rébellion ancestrale

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