

# Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Grimoire des Techniques

Shards of Destiny 1e, Skills' Grimoire

**Table des matières**

Techniques.....	3	Techniques spéciales des classes avancées...6
Techniques des classes de base.....	3	Techniques ordinaires des classes avancées. 6
Techniques spéciales des classes de base.....	3	Techniques des classes suprêmes.....12
Techniques ordinaires des classes de base....	3	Techniques spéciales des classes suprêmes.12
Techniques non attribuées.....	5	Techniques ordinaires des classes suprêmes
Techniques des classes avancées.....	6	.....12

# 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

(confère CdCI)

## Techniques ordinaires 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
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

(Techniques des classes de base, page 2/3)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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 brutal (+40) au jet d'attaque de la première attaque (ou effet) porté.e.	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
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

## (Techniques des classes de base, page 3/3)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Protection divine	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.	Avant l'action Attaquer ou Utiliser un bâton de support	-	2	10
Regain	Choisissez un allié dans un rayon de 5 cases. Il gagne 1d10+1NF PV temporaires.	Avant l'action Attaquer	-	3	10
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

(confère CdCI)

## Techniques ordinaires 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
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

## (Techniques des classes avancées, page 2/6)

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

## (Techniques des classes avancées, page 3/6)

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 afflictions 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
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



## (Techniques des classes avancées, page 4/6)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
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
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
Bénédictio n 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
Bénédictio n explosive	Même effet que la technique Bénédictio n brûlante, mais avec l'affliction Explosion (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédictio n 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)

(Techniques des classes avancées, page 5/6)

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

(Techniques des classes avancées, page 6/6)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Bénédiction annihilante	Même effet que la technique Bénédiction brûlante, mais avec l'affliction Annihilation (CHA_unité%).	Avant l'action Attaquer	Même notes que Bénédiction brûlante	3	10
Bénédiction 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	10
Sceau FDR	Si l'attaque touche, l'ennemi voit sa FDR 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

(confère CdCI)

## Techniques ordinaires 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
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 qu'elle soit stabilisée ou tuée.	Action	L'unité devient immunisée 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

## (Techniques des classes suprêmes, page 2/2)

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Présence imposante	Si l'attaque touche, l'ennemi voit ses caractéristiques de combat (PV exclus) diminuer de 4 jusqu'à son prochain tour.	Avant l'action Attaquer	-	3	15
Ralliement	Les alliés adjacents gagnent +4 à leurs caractéristiques de combat (PV exclus) jusqu'au prochain tour de l'unité.	Action	-	3	15
Représailles	Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 30% des PV perdus par l'unité.	Avant l'action Attaquer	-	3	15