

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Codex des Classes

Shards of Destiny 1e, Classes' Codex

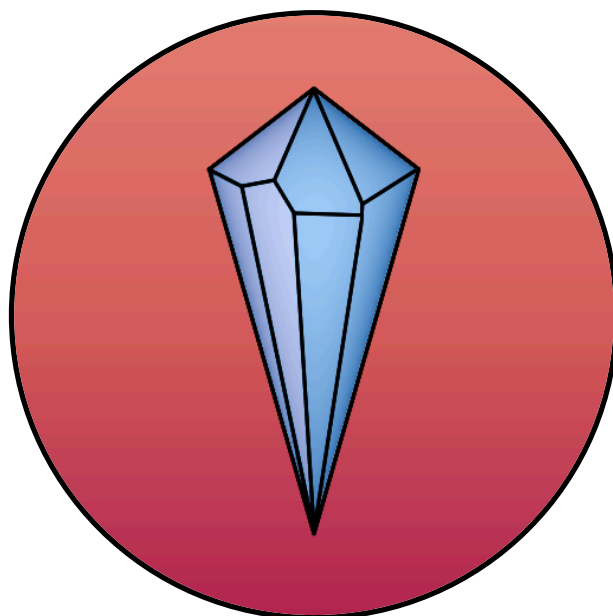


Table des matières

Classes de base	3
Combattant	3
Myrmidon	4
Garde	5
Éclaireur	6
Mage	7
Clerc	8
Roublard	9
Troubadour	10
Classes avancées	11
Apothicaire	11
Barbare	13
Bretteur	15
Chasseur	17
Danseur	19
Druide	20
Évêque	22
Épéiste	23
Hallebardier	25
Héros	26
Moine	27
Paladin	29
Protecteur	31
Rônin	32
Sage	34
Spadassin	36
Tireur d'élite	38
Voleur	39
Classes suprêmes	41
Alchimiste	41
Archidruide	43
Archimage	44
Assassin	45
Berserker	46
Chevalier radiant	47
Escrimeur	49
Escroc	50
Étoile	51
Moine supérieur	52
Rédempteur	54
Rempart	55
Saint	56
Samouraï	57
Sentinelle	58
Tirailleur	59
Traqueur	60

Classes de base

Combattant

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Barbare
	Héros
	Moine

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+2
Secondaire	Choix : Épée Art	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	3	-	-	-	-	1	3	4	1	5	1
Taux de croissance	30	-	-	-	-	20	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Regain	Aléa	Manoeuvre déloyale	Smash
	Rétribution	Matraquage	Battage
		Broyeur	Attaque menaçante

Regain - Action Bonus - 3 JT - 5 PT

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

Myrmidon

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Bretteur
	Épéiste
	Hallebardier
	Héros
	Rônin
	Spadassin

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+2
Secondaire	Choix : Hast Art	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	2	-	-	-	3	1	2	3	2	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	5	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Altération d'état	Équité	Protection divine	Fente
	Affûtage		Balayage
			Incursion

Altération d'état - Action Bonus (Attaquer) - 3 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige l'état du type d'armes de l'arme équipé, décrit dans la section Type de dégâts physique du CdCo, dans la colonne Aiguillage.
 - Pour utiliser cette technique, l'arme utilisée doit être une arme physique

Garde

Arbre des classes accessibles :

Garde	Hallebardier
	Paladin
	Protecteur

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+2
Secondaire	Choix : Épée Angle	+1

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	-	5	-	-	-	-	5	0	0	0
Taux de croissance	20	-	-	10	-	20	-	-	7	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Gardien	Matraquage	Adaptabilité	Smash
	Fente	Bravade	Équité

Gardien - Action - 3 JT - 5 PT

- Pendant 3 tours, les ennemis peuvent traverser les cases qui sont adjacentes à l'unité mais au prix du reste de leur mouvement de leur tour actuel.

Éclaireur

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Chasseur
	Druide
	Tireur d'élite

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+2
Secondaire	Choix : Dague Soutien	+1

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	2	-	-	-	2	3	3	2	3	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	20	5	5	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Reconnaissance du terrain (Éclaireur)	Empaleur	Manœuvre tactique	Bravade
		Manœuvre déloyale	Broyeur

Reconnaissance du terrain (Éclaireur) - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- Pendant 5 tours, l'unité gagne 1 de MOV et elle ne subit pas les pénalités de mouvements dues au terrains ou effets de terrains supplémentaires.
 - Pour le franchissement d'obstacles, c'est au MJ de déterminer quels obstacles le joueur peut franchir ou non en fonction de la situation (Exemple : une maison pourrait être escaladée mais avec une pénalité de mouvement, alors qu'il serait toujours compliqué pour l'éclaireur de voyager au dessus du vide s'il n'es pas pourvu d'ailes).

Mage

Arbre des classes accessibles :

Mage	Druide
	Évêque
	Sage

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+2
Secondaire	Choix : Tome2 Soutien	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	-	3	-	3	3	-	1	1	2	5	0
Taux de croissance	20	-	5	-	5	20	-	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Fléau élémentaire	Équité	Sacrifice	Manœuvre déloyale
		Incursion	Empaleur

Fléau élémentaire - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, l'unité inflige un fléau à la cible, dépendant du type de dégâts du tome utilisé.
 - Chaque fléau dure 1 tour (dure jusqu'au prochain tour de l'unité utilisatrice de la technique). Ces effets sont détaillés dans le tableau ci-dessous.

Type de dégâts	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Radiant	Obscur	Ruine
Effet	FOR-2	MAG-2	DEF-2	AGI-3	RES-2	Précision -10	Esquive -10	CHA-5

Clerc

Arbre des classes accessibles :

Clerc	Évêque
	Moine
	Paladin
	Sage

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+2
Secondaire	Choix : Tome [Radiant ou Obscur] Angle	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	-	2	-	3	2	-	3	1	1	5	0
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	-	5	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Âme charitable	Sacrifice	Encouragement	Équité
	Protection divine	Broyeur	

Âme charitable - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- Lorsque l'unité soigne un allié (en utilisant un objet ou la magie de soutien), elle peut au choix soigner aussi les alliés adjacents à la cible (l'unité inclus si elle est à portée) de la moitié du soin conféré à la cible ou soigner la cible d'un montant supérieur, égal à la moitié du soin que l'unité vient de lui procurer.

Roublard

Arbre des classes accessibles :

Roublard	Apothicaire
	Spadassin
	Voleur

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+2
Secondaire	Choix : Épée Arc	+1

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	2	-	-	-	3	3	2	2	4	10	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	20	10	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Voler	Manœuvre déloyale	Empaleur	Équité
		Attaque menaçante	Incursion

Voler - Action - 1 JT - 5 PT

- 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 (ou son HAB) est supérieure au poids de l'arme / objet en question.
 - Si l'unité veut récupérer cet objet, il faut qu'elle ait un emplacement d'inventaire (actif ou sac à dos) disponible. Dans le cas contraire, elle doit faire tomber une armes/objet au sol (ou à la cible), que ce soit l'arme/objet qu'elle vient de voler ou une arme/objet de son inventaire.
 - Si une unité adverse déséquipe ou est forcée de déséquiper son arme, alors l'arme peut être volée.

Troubadour

Arbre des classes accessibles :

Troubadour	Apothicaire
	Danseur
	Moine

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+2
Secondaire	Choix : Hast Soutien	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	15	1	2	-	-	1	3	3	2	2	10	2
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	5	-	3	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Revigorer & Inspiration	Manœuvre tactique	Bravade	Adaptabilité
	Protection divine	Encouragement	Balayage

Revigorer - *Action Rapide* - 2 JT - 5 PT

- L'unité et les alliés adjacents gagnent INIT+5 jusqu'à la fin du combat.
 - [Recharge] - 1 tour

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

- 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.
 - Une Initiative ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette Technique.
 - Ne peut pas être utilisé si la technique Revigorer est utilisée dans le même tour.

Classes avancées

Apothicaire

Arbre des classes accessibles :

Roublard	Apothicaire	Alchimiste
Troubadour		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Art Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	3	-	2	3	3	4	4	3	10	1
Taux de croissance	20	-	10	-	5	20	5	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Préparation thérapeutique (et techniques associées)	Sacrifice	L'union fait la force	Sérénité	Purification
	Aura apaisante		Traversée	Bénédictio élémentaire
	Redirection	Double utilisation	Anti Dague	Galvaniser

Préparation thérapeutique - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité adopte une posture dans laquelle ses compétences d'apothicaire brillent. L'unité peut lancer les objets de son inventaire sur ses alliés : l'action rapide "Utiliser un objet sur un allié" de l'unité gagne +3 de portée (elle peut être utilisée dans un rayon de 4 cases autour de l'unité).
 - Maintenir cette posture donne un malus d'esquive de -20 à l'unité.
 - L'unité gagne aussi accès aux 3 techniques suivantes : Collecte, Synthèse et Mains habiles.

Collecte - Action - 2 JT - 0 PT

- L'unité se met à chercher de l'herbe dans les cases qui l'entoure. À son prochain tour, l'unité recevra l'objet Herbe (3 utilisations/charges) dans son inventaire.
 - Nécessite d'avoir de la place dans l'inventaire
 - Les points de récolte de l'Herbe sont à discuter avec le MJ. Par défaut, le taux de succès est de 100% mais le MJ peut décider de changer la difficulté du jet en fonction de l'environnement.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.*

Synthèse - Action Rapide - 1 JT - 0 PT

- L'unité effectue un jet de caractéristique de THE. En fonction du résultat obtenu, elle peut fabriquer un objet indiqué dans la Table de l'Apothicaire (ci-dessous), dont le résultat est supérieur ou égal au résultat obtenu.
 - L'unité peut au choix consommer une utilisation/charge de l'objet Herbe choisi dans l'inventaire pour obtenir l'objet tel qu'il est décrit dans le CdCo, ou consommer toutes les utilisations de l'objet Herbe afin d'obtenir un objet dont l'intensité de l'effet est doublé (2 fois plus de PV rendu pour une Potion, 2 fois plus de chances d'infliger une affliction pour une Huile, etc.).
 - Difficulté du jet : (résultat obtenu - THE de l'unité = résultat dans la table)
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.*

Mains habiles - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'action utiliser un objet devient une action bonus.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.*

Table de l'Apothicaire :

Résultat au jet de THE	5 ou moins	20 ou moins	40 ou moins	60 ou moins	95 ou moins	96 à 100 (ignore le bonus de THE)
Objet utilisé : Herbe	Guérison ou Poudre de téléportation	Élixir ou une Tonique	Boisson énergétique ou Eau bénite	Breuvage ou une Huile	Potion	Confection empoisonnée

Objet spécifique :

Nom	Nombre d'utilisations	Effet
Confection empoisonnée	1	Divise toutes les caractéristiques de combat (hors PV) de l'unité pendant une journée ou jusqu'à traitement.

Barbare

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Barbare	Berserker
------------	----------------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+1
Secondaire	Art	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	4	-	-	1	-	1	3	6	2	10	1
Taux de croissance	35	-	-	-	-	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rage	Attaque sauvage	Effroi	Anti Hast	Vengeance
	Expert de la charge	Solide sur les appuis	Avancée	Puissance
	Lutteur			Lunaire

Rage - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- L'unité entre dans une Rage qui dure 3 tours (Recharge - 1 tour (à la fin de l'effet)). L'unité choisit une des 6 rages suivantes (le type de rage ne peut pas être changé pendant la durée des 3 tours, cependant la rage peut être annulée à tout instant) :
 - **Rage armée** - Tant que l'unité est en Rage, elle utilise FOR x 1.5 dans le calcul de toutes les attaques qu'elle effectue. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité utilise FOR x 0 dans le calcul de toutes les attaques qu'elle effectue pendant 1 tour,
 - **Rage défensive** - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne la résistance à un type de dégâts physique au choix. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité gagne la vulnérabilité aux 2 autres types de dégâts physique pendant 1 tour,
 - **Rage résistante** - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne la résistance à un type de dégâts élémentaire au choix. Lorsque la Rage s'arrête, pendant 1 tour, l'unité gagne jusqu'à 3 vulnérabilités à des types de dégâts élémentaire choisit de façon aléatoire en lançant 3d8 (confère Table Rage résistante ci-dessous),
 - **Rage rapide** - Tant que l'unité est en Rage, elle gagne 1 de MOV. Lorsque la Rage s'arrête, l'unité perd 2 de MOV pendant 1 tour,

- **Rage veinarde** - Tant que l'unité est en Rage, ses chances de porter un coup critique deviennent : $CHA \times 2$. De plus, quand l'unité porte un coup critique, elle regagne 1 JT. Lorsque la Rage s'arrête, pendant 1 tour, les chances de porter un coup critique passent à 0 et la précision de l'unité devient : Précision - CHA.

Table Rage résistante :

Résultat du d8	1	2	3	4	5	6	7	8
Vulnérabilité	Feu	Vent	Terre	Foudre	Eau	Radiant	Obscur	Ruine

Bretteur

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Bretteur	Escrimeur
----------	-----------------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	3	-	-	-	4	3	3	5	6	25	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	30	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Escrime orchestrée (et techniques associées)	Conjonction	Soutien	Galvaniser	Appulse
	Coup fatal	Contre		Lunaire
	Expert de la charge	Percée	Anti Angle	Solaire

Escrime orchestrée - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- *[Posture]* L'unité adopte une posture d'évitement. L'unité gagne 2 jetons d'esquive par tour (et ne peut en avoir au maximum que 3 à la fois). Elle peut dépenser un jeton lorsqu'elle est la cible d'une attaque pour faire un jet d'esquive. Si elle réussit ce jet d'esquive, elle esquive l'attaque.
 - Maintenir cette posture demande de consommer *1 JT par tour*. *[Concentration]*
 - La difficulté du jet d'esquive est de Esquive+AGI. Cependant, cette difficulté est divisé par 2 pour chaque attaque esquivée précédemment de la sorte ([Esquive+AGI]/2, puis [Esquive+AGI]/4, etc.).
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Perception et Svelte jeu de jambes.

Perception - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'unité gagne AGI points d'esquive supplémentaire contre le cible jusqu'à son prochain tour.
 - Seul la cible de l'unité doit se trouver dans un rayon de 3 cases autour de l'unité.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Escrime orchestrée.*

Svelte jeu de jambes - Action Bonus (Se déplacer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité ne peut pas être la cible de techniques qui prennent avantage de sa mise en mouvement, comme Poursuite ou Attaque d'opportunité. Elle gagne aussi MOV+2 pour la durée de son déplacement.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Escrime orchestrée.*

Chasseur

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Chasseur	Traqueur
-----------	-----------------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1
Secondaire	Dague	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	2	-	-	1	4	5	3	4	5	15	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Instinct du Chasseur (et techniques associées)	Poursuite	Vent arrière	Pourfendeur	Galvaniser
	Attaque sauvage			
	Expert de la charge	Sérénité	Purification	Bénédictio élémentaire

Instinct du Chasseur - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- [Posture]** L'unité fait confiance à son instinct de chasseur pour traquer une cible/proie. Tant que la posture est active, l'unité peut marquer une cible visible dans un rayon de 5 cases d'une marque. Pour chaque attaque qu'elle effectue sur la cible, elle peut choisir d'y ajouter 2 effets parmi les suivants (choisir un même effet plusieurs fois ne les cumule pas) :
 - Marque de l'observation** - Vous avez 10% de chances supplémentaires d'infliger un coup critiques à une cible marquée.
 - Marque de la précision** - Vous avez 15% de précision supplémentaire pour toute attaque dirigée contre une cible marquée.
 - Marque de l'affliction** - Vous avez 15% de chances supplémentaires d'infliger l'affliction principale de votre arme à une cible marquée.
 - Marque de la détonation** - Si l'attaque touche une cible marquée, vous lui infligez 1d6+MAG dégâts bruts supplémentaires. Cet effet retire la marque de la cible.
 - Marque de la guérison** - Vous vous soignez de 3PV pour chaque attaque touchant une cible marquée.

- **Marque de la vision** - Si vous éliminez une cible portant la marque, vous localisez tous ses alliés dans un rayon de 5 cases autour d'elle pendant 1 tour.
- **Marque de la mobilité** - L'unité gagne MOV+2 pour tout mouvement la rapprochant d'une cible marquée.
- Maintenir cette posture demande de consommer **1 JT par tour**. *[Concentration]*
- L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Analyse du terrain et Re-Marquable.

Analyse du terrain - *Action Bonus* - **2 JT** - **0 PT**

- L'unité gagne un avantage de +50 pour à tous ses jets de THE ou PRA qui a pour but de localiser une cible dans la zone de combat. Si une cible est localisée de la sorte, elle peut être marquée instantanément sans surcout, quelle que soit sa distance entre elle et l'unité.
- *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.*

Re-Marquable - *Action Bonus (Se déplacer)* - **0 ou 1 JT** - **0 PT**

- L'unité repositionne sa marque sur une autre cible visible par l'unité dans un rayon de 5 cases autour de la cible.
- L'unité doit en temps normal consommer 1 JT pour repositionner la marque sur une autre cible, mais elle peut le faire en ne dépensant aucun JT si elle utilise cette technique juste après avoir éliminé une cible marquée.
- *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.*

Danseur

Arbre des classes accessibles :

Troubadour	Danseur	Étoile
------------	----------------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+1
Secondaire	Choix : Épée Hast Tome Art Dague	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	1	3	-	-	1	4	6	3	6	15	2
Taux de croissance	20	-	5	-	-	20	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Danse et Gigue tonique	Aura apaisante	Redirection	Anti Tome	Sérénité
	Expert de la charge	Traversée	Galvaniser	Abri
	Garde enchaînée			

Danse - Action - 2 JT - 10 PT

- 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 effective ne peut pas passer en dessous de 0 en utilisant cette technique.
 - Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse pendant une manche.
 - Ne peut pas être utilisé si la technique Revigorer est utilisée dans le même tour.

Gigue tonique - Action Bonus (Danse / Danse divine) - 1 JT - 5 PT

- L'unité donne à/aux cible.s de la danse l'un des effets suivants au choix :
 - FOR+4 | MAG+4 | DEF+4 | RES+4 | Précision +20% | Critiques +10% | Affliction (principale) +15% | Esquive +15%

Druide

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Druide	Archidruide
Mage		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	1	3	2	5	1	-	1	4	2	15	1
Taux de croissance	25	-	-	-	10	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rébellion ancestrale et Rébellion persistante	Aura apaisante	Sérénité	Purification	Sceau arcanique
	Protection divine			Clonage
	Encouragement	Traversée	Bénédictio élémentaire	Sceau MAG

Rébellion ancestrale - Action ou Action Bonus - 0 ou 2 JT - 15PT

- Ajoute un effet de terrain supplémentaire à certaines cases, sélectionnable parmi les maîtrises élémentaires de l'unité. Ces effets restent sur le terrain pendant 1 tour. Ces effets sont détaillés dans le GMJ, tandis que leur portée effective et leur zone d'effet pour cette technique sont détaillées dans la Table de la Rébellion ci-dessous.
 - Coût de la technique : 0JT si utilisé en tant qu'Action, 2JT si utilisé en tant qu'Action Bonus.

Rébellion persistante - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 2 JT - 0 PT

- L'effet de terrain supplémentaire appliqué dure 2 tours supplémentaires.

Table de la Rébellion :

Effet de Terrain supplémentaire	Type de dégât élémentaire associé	Portée	Zone d'effet
Flammes	Feu	2	Zone d'1 case de rayon
Poudre explosive	Explosion	1-3	Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (orientation variable)
Bourrasque	Vent	0	Arc de 3 cases adjacentes.
Givre	Gel	0	Zone d'1 case de rayon
Pilier de Pierre	Terre	1	Zone d'1 case de rayon
Lianes	Plante	1	Zone d'1 case de rayon
Orage	Foudre	2	Zone d'1 case de rayon
Zone assourdissante	Fracas	2	Zone de 2 cases de rayon
Flaque	Eau	2	Étoile équilatérale à 3 branches d'1 case de rayon (orientation variable)
Sol glissant	Bulle	2	Zone d'1 case de rayon
Lueur	Radiant	0	Zone de 2 cases de rayon
Herbes hallucinogènes	Mental	0	Zone de 2 cases de rayon
Fumée toxique	Obscur	0	Zone d'1 case de rayon
Brume	Esprit	0	Zone d'1 case de rayon
Miasme	Ruine	2	Zone d'1 case de rayon
Faible dimensionnelle	Temps	2	Zone de 3 cases de rayon

Évêque

Arbre des classes accessibles :

Mage	Évêque	Saint
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+1
Secondaire	Choix : Tome [Radiant ou Obscur]	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	3	-	4	3	-	5	3	1	10	1
Taux de croissance	20	-	5	-	10	20	-	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Étendue	Aura apaisante	Traversée	Abri	Sceau arcanique
	Sérénité			Purification
	Redirection	Pourfendeur	Bénédictio élémentaire	Solaire

Étendue - Action Bonus - 2 JT - 15PT

- **[Posture]** L'unité concentre sa magie pour atteindre ses alliés éloignés. Tant que la posture est active, la portée de tous les effets de magie de soutien que l'unité utilise sont augmentés de 5.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. **[Concentration]**

Épéiste

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Épéiste	Escrimeur
		Sentinelle

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	3	-	1	-	5	2	1	5	5	15	1
Taux de croissance	20	5	-	-	-	30	5	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Prêt à en découdre et Attaque d'opportunité	Adaptabilité	Solide sur les appuis	Abri	Second souffle
	Charme	Conjonction	Ralliement DEF	Solaire
	Effroi	Avancée	Anti Dague	Appulse

Prêt à en découdre - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se prépare à faire face à son adversaire dans un duel. L'unité gagne 5% de chances de critiques. De plus, elle peut parer chaque attaque reçue, tant que ces attaques sont effectuées dans son champ de vision (c'est-à-dire que l'unité ne peut pas parer une attaque si l'ennemi l'a attaqué par derrière). Parer une attaque permet à l'unité d'annuler les dégâts reçus de cette attaque. De plus, en parant une attaque, elle gagne 2 d'INIT. Pour parer une attaque, l'unité peut choisir une méthode parmi les 2 suivantes : utiliser 1 JT, ou réussir un jet d'habileté. Une fois la méthode de parade choisie, l'unité ne peut pas revenir en arrière (elle ne peut pas choisir de dépenser 1 JT si elle a loupé le jet de difficulté).
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. De plus, le mouvement de l'unité est réduit de 2.
 - La difficulté du jet d'habileté est de $HAB \times 2$. Parer une attaque de la sorte divise la difficulté du jet par 2 pour les prochains jets ($HAB \times 2 \rightarrow HAB \rightarrow HAB/2 \rightarrow \text{etc.}$) tant que l'unité n'a pas subi de dégâts d'une attaque frontale.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Attaque d'opportunité.

Attaque d'opportunité - Réaction - 1 JT - 0 PT

- Si un ennemi a précédemment attaqué l'unité dans un combat au corps à corps et sort de la portée active de l'unité ou passe dans la portée active de l'unité et en sort instantanément : l'unité peut réagir à ces actions en effectuant une attaque d'opportunité.
 - Cette attaque est faite avec son arme équipée et fait les mêmes dégâts que lorsque l'unité utilise l'action Attaquer. Elle ne peut cependant pas utiliser d'autres techniques en effectuant celle-ci. Cette attaque met fin à l'action Se déplacer de la cible (son MOV est réduit à 0 pour ce tour).
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Prêt à en découdre.*

Hallebardier

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Hallebardier	Sentinelle
Garde		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	3	-	2	-	4	1	1	5	4	10	1
Taux de croissance	25	5	-	5	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Avantage perceptif et Prise en tenailles	Pourfendeur	Poursuite	Sceau DEF	Soutien
	Smash			Lunaire
	Désarmement	Retraite	Anti Épée	Solaire

Avantage perceptif - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se focalise sur la perception de ses ennemis. Elle gagne 10% de précision supplémentaire. De plus, lorsqu'elle attaque un ennemi et que ce dernier ne l'a perçoit pas (si l'unité n'est pas dans son champ de vision, qu'elle l'attaque surprise ou si cet ennemi est étourdie, assourdie, ou a tout autre état l'empêchant de percevoir l'unité), elle gagne 20% de chances de critiques.
 - Maintenir cette posture demande de consommer **1 JT par tour**.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Prise en tenailles.

Prise en tenailles - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- Si l'unité attaque une cible et qu'un allié est du côté opposé de la cible par rapport à l'unité (et que cet allié est en portée pour attaquer la cible), l'unité attaque 2 fois.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Avantage perceptif.**

Héros

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Héros	Rédempteur
Myrmidon		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Hast Angle	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	3	-	4	1	3	1	-	6	3	10	1
Taux de croissance	25	5	-	10	-	20	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Brave de corps et Noble d'esprit	Désarmement	Formation tortue	Solide sur les appuis	Vengeance
				Contre
	Charme	Discours revigorant	Abri	Galvaniser

Brave de corps - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige 3 dégâts bruts supplémentaires. De plus, elle permet de récupérer 50% des dégâts infligés en PV.
 - L'effet récupération des PV ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs. Pour les dégâts bruts, ils sont infligés pour chaque attaque pour laquelle l'unité a utilisé cette technique.
 - Cette technique est utilisable pendant les tours pairs uniquement.

Noble d'esprit - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 10 PT

- Si l'attaque touche, l'unité subit 3 dégâts en moins par attaque jusqu'à son prochain tour. De plus, elle permet d'ignorer 50% des défenses (DEF & RES) de la cible.
 - L'effet d'outrepassement des défenses ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - Cette technique est utilisable pendant les tours impairs uniquement.

Moine

Arbre des classes accessibles :

Combattant	Moine	Moine supérieur
Clerc		
Troubadour		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	3	-	-	3	4	2	4	6	20	2
Taux de croissance	20	5	5	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Flot d'énergie (et techniques associées)	Aura apaisante	Formation tortue	Anti Arc	Solaire
	Garde enchaînée			Galvaniser
	Expert de la charge	Frappe étourdissante	Conjonction	Lunaire

Flot d'énergie - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité concentre l'énergie de son corps, lui permettant de passer dans l'une des 2 postures détaillées ci-dessous, à savoir Flot turbulent et Flot ondulant. L'unité ne peut changer de posture qu'en début de tour, avant toute action (Se déplacer inclus).
 - **Flot turbulent** - Cette posture modifie vos caractéristiques de la façon suivante : Nouvelle FOR = Ancienne FOR + Ancienne MAG ; Nouvelle MAG = 0. Cette posture change le comportement de la capacité Orbe changeante.
 - **Flot ondulant** - Cette posture modifie vos caractéristiques de la façon suivante : Nouvelle MAG = Ancienne FOR + Ancienne MAG ; Nouvelle FOR = 0. Cette posture change le comportement de la capacité Orbe changeante.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour.
 - L'unité gagne aussi accès aux techniques suivantes : Orbe changeante, Orbes de protection, Orbes de destruction et Évitement.

Orbe changeante - Action Bonus - 3 JT - 0 PT

- *Effet lorsque Flot turbulent est actif* - L'orbe prend pour cible un ennemi en portée (1-5) et augmente les dégâts qu'il subit. Pour chaque attaque qu'il subit, il se prend aussi 2 dégâts bruts supplémentaires.
- *Effet lorsque Flot ondulant est actif* - L'orbe prend pour cible un allié à portée (1-5) et augmente les soins qu'il reçoit de 3PV supplémentaire regagnés par soin reçu (le soin peut être de toute nature).
 - L'unité doit changer la cible de l'orbe lorsqu'elle change de posture, sans coût en JT requis (les 3JT sont le coût de la technique initiale).
 - L'orbe a "PV de l'unité/10" PV.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie.*

Orbes de protection - Action Rapide - 2 JT - 0 PT

- L'unité invoque jusqu'à 5 orbes autour d'elle. Quand l'unité se prend des dégâts, ces dégâts sont redirigés sur les orbes.
 - Chaque orbe a "PV de l'unité/10" PV.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent.*

Orbes de destruction - Action Rapide - 1 JT - 0 PT

- L'unité lance les orbes de Orbes de protection sur des cibles à portée (1-5) au choix (les orbes ne sont pas obligées d'aller sur la même cible). Chaque orbe inflige à sa cible respective "PV de l'orbe restants" en dégâts bruts, avant de disparaître.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent (Orbes de protection doit être active).*

Évitement - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- Jusqu'au prochain tour de l'unité, pour la toucher, les adversaires doivent faire 2 jets d'attaque et garder le résultat le plus grand (c'est-à-dire le moins bon résultat).
 - L'unité ne peut pas utiliser l'action Attaquer et cette technique dans le même tour.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.*

Paladin

Arbre des classes accessibles :

Garde	Paladin	Chevalier Radiant
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Choix1 : Épée Hast Angle	+1
Secondaire	Choix2 : Soutien Tome [Radiant]	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	2	2	4	5	-	-	-	6	1	5	0
Taux de croissance	20	-	5	10	5	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aura sacrée (et techniques associées)	Solide sur les appuis	Abri	Avancée	Vengeance
		Contre	Cri de guerre	
	Formation tortue	Aura apaisante	Anti Art	Solaire

Aura sacrée - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité émet une aura dans une zone de 3 cases. Cette aura ne peut être changée qu'en arrêtant d'utiliser la technique ou en utilisant "Changement d'aura". L'unité choisit l'un des effets suivants :
 - **Aura protectrice** - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent DEF+3 et RES+3. Cependant, vous vous infligez DEF-2 et RES-2.
 - **Aura curative** - Les alliés situés dans la zone de l'aura regagnent 3PV au début de leur tour respectif. Cependant, vous perdez 2PV par tour.
 - **Aura gardienne** - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent la résistance à un type de dégâts (physique ou élémentaire) de votre choix. Cependant, vous en gagnez la vulnérabilité.
 - **Aura vengeresse** - Les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent 10 CRIT%. Cependant, vous en perdez 15.
 - **Aura perçante** - L'unité ainsi que les alliés situés dans la zone de l'aura gagnent MOV+2. Cependant, l'unité ne peut se déplacer qu'en ligne droite.
 - **[Concentration]**
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Châtiment sacré et Changement d'aura.

Changement d'aura - Action Bonus - 0 ou 1 JT - 0 PT

- L'unité change l'effet de l'aura. Consommer 1 JT change l'effet instantanément, ne pas consommer de JT change l'effet de l'aura au prochain tour de l'unité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée.

Châtiment sacré - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 0 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige MAG/3 dégâts Radiants supplémentaires.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée.

Protecteur

Arbre des classes accessibles :

Garde	Protecteur	Rempart
-------	-------------------	---------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+1
Secondaire	Choix : Épée Angle	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	4	-	7	-	-	-	-	7	0	5	0
Taux de croissance	20	5	-	15	-	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Protection et Interception	Manœuvre tactique	Formation tortue	Avancée	Lunaire
	Charme		Abri	
				Solide sur les appuis

Protection - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se tient prêt à protéger ses alliés proches. L'unité gagne 1 point de défense brute par allié qui lui est adjacent.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. **[Concentration]**
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Interception.

Interception - Réaction - 2 PV - 0 PT

- L'unité change de place avec un allié adjacent et intercepte l'attaque qui le ciblait.
 - Cette technique doit s'utiliser avant que l'allié ne se prenne les dégâts de l'attaque.
 - La défense brute que l'unité a avec l'effet passif de **Protection** est celle que l'unité avait avant d'utiliser **Interception**.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Protection.*

Rônin

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Rônin	Samouraï
----------	--------------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	19	4	-	3	-	3	1	2	5	2	10	1
Taux de croissance	25	10	-	-	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Lame de l'esprit (et techniques associées)	Attaque sauvage	Avancée	Coup fatal	Frappe préventive
	Attaque menaçante	Effroi		Bascule
	Bravade	Formation tortue	Solide sur les appuis	Parade [Unique]

Lame de l'esprit - Action Bonus (Se déplacer) - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité ne fait qu'un avec sa lame, lui permettant de passer dans l'une des postures décrite ci-dessous. De plus, quelle que soit la posture dans laquelle est l'unité, chaque JT lui confère +5 en précision et +1 dégât brut par attaque (marche aussi pour les techniques, le bonus est calculé en fonction des JT que l'unité avait au début du tour).
 - **Posture rengainée** - Cette posture 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). Chaque contre attaque réussie donne 1 JT à l'unité. Le MOV de l'unité est cependant réduit à 3.
 - **Posture dégainée** - Dans cette posture, chaque attaque réussie donne 1 JT à l'unité.
 - Maintenir cette posture **annule la récupération en JT de l'unité**.
 - L'unité ne peut changer de posture qu'en début de tour, avant toute action (Se déplacer inclus).
 - L'unité gagne aussi accès aux techniques suivantes : Les Milles coups et Clairvoyance.

Les Milles coups - Action Bonus (Attaquer) - 4 JT - 0 PT

- L'unité effectue 10 attaques au corps à corps contre la même cible avec son arme équipée, au prix d'un désavantage de -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 20% des dégâts qu'elle aurait dû infliger.
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : lame de l'esprit → Posture rengainée.*

Clairvoyance - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 0 PT

- La prochaine attaque dirigée vers l'unité échoue, cette dernière regagne 2 JT et peut instantanément attaquer (jet d'attaque nécessaire).
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : lame de l'esprit → Posture dégainée.*

Sage

Arbre des classes accessibles :

Mage	Sage	Archimage
Clerc		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome1 (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Tome2 (1 autre élément au choix)	Min 2
Tertiaire	Soutien	Min 2

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	-	4	-	6	4	-	1	3	3	10	1
Taux de croissance	20	-	10	-	10	20	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Tourmente et Ravage	Effroi	Bénédictio élémentaire	Sceau RES	Puissance
				Lunaire
	Redirection	Traversée	Soutien	Sceau arcanique

Tourmente - Action Bonus - 0 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité analyse sa magie afin de renforcer ses sorts. Chaque attaque utilisée dans cette posture applique "Fléau élémentaire" si la technique est équipée. Dans le cas où l'unité effectue plusieurs attaques dans un même tour sur une même cible, les malus de Fléau élémentaire s'additionnent (ils ont la même durée d'un tour).
 - ▶ Dans cette posture, l'action Attaquer coûte 2 PV. **[Concentration]**
 - ▶ L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Ravage.

Ravage - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité améliore les propriétés de son attaque magique, en fonction de l'élément qu'elle utilise. Utiliser plusieurs fois cette technique dans le même tour n'additionne pas ces augmentations de statistiques. Si l'unité effectue plusieurs attaques via l'utilisation d'une seule action Attaquer, les augmentations de caractéristiques sont appliquées pour toutes les attaques de l'action.
 - Augmentation de statistiques en fonction de l'élément principal de l'arme :
 - **Feu** : +15 AFF%
 - **Vent** : +2 Portée
 - **Terre** : PUI + 5
 - **Foudre** : +10 CRIT%
 - **Eau** : Précision +20
 - **Radiant** : Si PV > 1, consomme 1 PV et rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate. [Cumulable avec le tome Bûcher pour PV > 2]
 - **Obscur** : Soigne 50% des dégâts infligés. [Cumulable avec le tome Vampirisme uniquement]
 - **Ruine** : -10 CRIT%, +10 AFF%, Attaque 2 fois dans le même tour [Cumulable avec le Tome Nova mais la combinaison des 2 résulte en 6 attaques effectuées et non 8]
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Tourmente.*

Spadassin

Arbre des classes accessibles :

Myrmidon	Spadassin	Assassin
Roublard		

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Dague	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	18	4	-	-	-	4	4	2	5	5	20	1
Taux de croissance	25	5	-	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Feu de l'action (et techniques associées)	Chausse-trape	Traversée	Galvaniser	Vengeance
	Effroi	Parade [Unique]	Percée	Coup fatal
	Conjonction	Clonage	Poursuite	Appulse

Feu de l'action - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité entre dans le feu de l'action, se concentrant sur les mouvements et la positions de ses ennemis afin de tirer partie de leurs points faibles. L'unité gagne (Initiative Effective actuelle de l'unité)% de chances de critiques par tour. Quand les chances de critiques dépassent la précision totale du jet d'attaque, l'excédent est utilisé pour calculé des chances de critiques plus élevées (les chances de coups critiques sont réinitialisées si l'unité sort de la posture). Ces niveaux de coups critiques plus élevés sont indiqués dans le tableau ci-dessous.
 - Dans cette posture, l'unité n'utilise que $FOR \times 0.5$ (ou $MAG \times 0.5$ pour une attaque magique) dans le calcul des dégâts.
 - Dans cette posture, l'unité subit : DEF-2 & RES-2.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Départ arrêté et Dérobade.

Niveaux de coups critiques :

Niveau de critiques	Critiques normaux	Critiques supérieurs	Critiques puissants	Critiques brutaux
Multiplicateur	x2	x3	x4	x5

Départ : Arrêté ! - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité avance de 3 cases vers sa cible avant d'attaquer. Après l'attaque, l'unité peut choisir de se déplacer sur n'importe quelle case adjacente à sa cible.
 - Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre l'unité et sa cible pour pouvoir utiliser cette technique
 - L'attaque résultante doit être effectuée au corps à corps.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Feu de l'action.*

Dérobade - Action Bonus - 2 PV - 0 PT

- L'unité gagne AGI*(Multiplicateur de dégâts critiques actuel de l'unité) en esquive jusqu'à son prochain tour
 - C'est-à-dire que l'unité gagne AGI*2 esquive si son multiplicateur de dégâts critiques est à 2 (critiques normaux), AGI*3 si son multiplicateur est à 3 (critiques supérieurs), etc.
 - Utiliser plusieurs fois cette technique dans le même tour ne cumule pas ses effets.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Feu de l'action.*

Tireur d'élite

Arbre des classes accessibles :

Éclaireur	Tireur d'élite	Tirailleur
-----------	-----------------------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	4	-	-	-	6	3	2	4	4	15	1
Taux de croissance	20	10	-	-	-	30	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Focalisation (et techniques associées)	Aléa	Effroi	Sceau FOR	Coup fatal
	Incursion			Puissance
	Désarmement	Traversée	Soutien	Lunaire

Focalisation - Action Bonus - 2 JT - 15 PT

- *[Posture]* L'unité se focalise sur ses tirs. L'unité a une portée augmentée de 4 lorsqu'elle utilise un arc ou une arbalète. De plus, elle gagne HAB% en chances de critiques.
 - Maintenir cette posture demande de consommer 1 JT par tour. *[Concentration]*
 - Dans cette posture, utiliser l'action Se déplacer brise la posture.
 - Dans cette posture, si un ennemi attaque l'unité à 3 cases ou moins de portée d'elle, l'attaque touche automatiquement. De plus, l'unité a un désavantage en précision de -50 et ne peut pas infliger de coups critiques contre les unités à 3 cases ou moins d'elle.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Injection inhibitrice et Repositionnement.

Injection inhibitrice - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 0 PT

- L'unité inflige une affliction de manière garantie à la cible. Pour ce faire, l'unité consomme une charge d'huile qu'elle a dans son inventaire. C'est l'huile utilisée qui détermine l'affliction infligée.
 - L'unité n'a pas besoin d'utiliser une *Action Rapide* pour induire son arme d'huile.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation.*

Repositionnement - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- L'unité peut se déplacer jusqu'à 3 cases sans briser la posture.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation.*

Voleur

Arbre des classes accessibles :s

Roublard	Voleur	Escroc
----------	---------------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Épée Arc	Min 2

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	17	3	-	-	-	5	4	3	4	6	20	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	10	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Casse de la décennie (et techniques associées)	Expert de la charge	Traversée	Percée	Purification
		Aura apaisante		Galvaniser
	Redirection	Retraite	Manœuvre tactique	Sérénité

Casse de la décennie - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité se prépare à déposséder ses cibles de leurs biens. La technique Voler ne consomme **aucun JT** et est considérée comme une **Action Rapide**. De plus, lorsque l'unité a volé un objet en utilisant la technique Voler, elle peut se déplacer de 3 cases (1 fois par tour - ne compte pas comme le déplacement effectué pendant son tour).
 - Dans cette posture, l'unité subit : DEF-2 & RES-2.
 - L'unité gagne aussi accès aux 3 techniques suivantes : Dépouillage, Braquage et Connaissance du terrain (Voleur).

Dépouillage - Action Bonus (Voler) - 1 JT - 0 PT

- Pour voler une arme non équipée ou un objet à la cible, il faut que FOR*1.5 (ou son HAB*1.5) de l'unité soit supérieur au poids de l'arme / objet en question.
 - **Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.**

Braquage - Action Bonus (Voler) - 2 JT - 0 PT

- L'unité est capable de voler l'arme que sa cible a équipée.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.

Connaissance du terrain (Voleur) - Action Bonus - 1 JT - 0 PT

- Pendant 2 tours, l'unité gagne 1 de MOV et elle ne subit pas les pénalités de mouvements dues au terrains ou effets de terrains supplémentaires.
 - Pour le franchissement d'obstacles, c'est au MJ de déterminer quels obstacles le joueur peut franchir ou non en fonction de la situation (*Exemple : une maison pourrait être escaladée mais avec une pénalité de mouvement, alors qu'il serait toujours compliqué pour l'éclaireur de voyager au dessus du vide s'il n'es pas pourvu d'ailes*).
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie.

Classes suprêmes

Alchimiste

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Apothicaire	Alchimiste
-------------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Art Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	4	-	3	5	3	5	6	5	15	1
Taux de croissance	20	-	15	-	5	20	5	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Fusion créative, Collecte fructueuse et Synthèse remarquable	Parade [Posture]	Ralliement spectral	Métabolisme
		Solaire	
	Désarmement	Annulation	

Collecte fructueuse - Action Bonus (Collecte) - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut aussi récolter du Minerai. Les points de récolte du Minerai sont à discuter avec le MJ.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Synthèse remarquable - Action Bonus (Synthèse) - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut fabriquer un des objets indiqué dans la Table de l'Alchimiste en fonction de son résultat à un jet de THE.
 - Consomme l'objet Herbe ou Minerai. La ligne de la table utilisée dépend de l'objet utilisé pour la synthèse.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Table de l'Alchimiste :

Résultat au jet de THE	5 ou moins	15 ou moins	30 ou moins	60 ou moins	80 ou moins	95 ou moins	96 à 100 (ignore le bonus de THE)
Objet utilisé : Herbe	Pomme dorée et un autre objet	Guérison ou Poudre de téléportation	Élixir ou une Tonique	Boisson énergétique ou Eau bénite	Breuvage ou une Huile	Potion	Confection empoisonnée
Objet utilisé : Minéral	Pierre de résurrection ou un autre objet	Arme ou Écu en argent ou Arme Vigueur	Arme ou Écu en Acier ou Arme létale	Arme ou Écu en Fer ou Arme avec efficacité	Arme en Bronze ou Aiguiseur	Arme en Cuivre	Pierre en poudre

Fusion créative - Action bonus - 1 JT - 5 PT

- L'unité peut soit choisir deux objets et les fusionner en un seul ou choisir une arme et un objet et consommer l'objet pour que l'arme obtienne un effet supplémentaire indiqué par la table ci-dessous.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Préparation thérapeutique.

Table de la Fusion créative (si l'objet receveur est une arme) :

Objet utilisé	Effet de fusion sur l'arme choisie
Objet de soin	Si l'attaque touche, l'unité récupère la moitié des PV que l'objet de soin donne en temps normal.
Boisson énergétique	Si l'attaque touche, l'unité regagne 1JT.
Eau bénite	L'arme donne +3 RES à chaque attaque réussie (l'effet dure 3 tours). Effet cumulable (en intensité, pas en durée, bien que la durée soit rafraichissable). Max : RES+10.
Poudre de téléportation	Si l'attaque touche, l'unité peut se téléporter jusqu'à 5 cases.
Tonique	L'arme confère la moitié du bonus du tonique lorsque une attaque réussit (l'effet dure 3 tours). Effet cumulable (en intensité, pas en durée, bien que la durée soit rafraichissable). Max : Bonus+5.
Huile	Si l'attaque touche, l'effet de terrain supplémentaire lié à l'élément de l'huile* est appliqué sur la case ciblée. *Exemple Huile brûlante = Feu

Archidruide

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Druide	Archidruide
--------	-------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	1	5	2	6	1	-	2	6	3	20	2
Taux de croissance	25	-	5	-	15	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Rébellion primordiale et Rébellion éternelle	Bénédiction élémentaire	Ralliement spectral	Métabolisme
	Vent arrière		
	Désarmement	Sceau fantôme	

Rébellion primordiale - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 1 JT - 5 PT

- Permet à l'unité d'ajouter n'importe quel effet de terrain supplémentaire sur le terrain, quelle que soit ses maîtrises élémentaires.
 - Si Rébellion persistante est utilisé pour le même effet que celui ajouté par cette technique, son coût (celui de Rébellion persistante) est réduit à 0 JT.

Rébellion éternelle - Action Bonus (Rébellion ancestrale) - 2 JT - 5 PT

- L'effet de terrain supplémentaire appliqué dure jusqu'à ce que l'unité le désire (prend fin au maximum à la fin du combat).

Archimage

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Sage	Archimage
------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Tome1 (1 élément au choix)	+1
Secondaire	Tome2 (1 autre élément au choix)	Min 3
Tertiaire	Tome3 (1 dernier élément au choix)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	6	-	7	5	1	1	5	4	15	1
Taux de croissance	20	-	15	-	10	25	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Cataclysmes	Faisceau	Courroux	Nihil
	Appulse		
	Bénédiction élémentaire	Contre	Métabolisme

Cataclysmes - Action Bonus (Fin du Tour) - 2 JT - 10 PT

- L'unité se souvient des dernières attaques qu'elle a effectué, et lance le même nombre d'attaque avec les mêmes éléments dans le même ordre. Chaque attaque a son jet d'attaque et de dégâts. Les caractéristiques d'une attaque lancée de la sorte sont celles d'un tome de catégorie 3 (comme par exemple Inferno ou Tempête).
 - Le nombre d'attaques pouvant être lancés de la sorte est de 3 au maximum. L'unité ne "se souvient pas" des attaques qu'elle a utilisé avant ou pendant Cataclysmes.
 - Les différentes attaques ne doivent pas obligatoirement être lancées sur la même cible.

Assassin

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Spadassin	Assassin
-----------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Dague Arc	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	6	-	-	-	5	6	2	7	8	35	2
Taux de croissance	25	10	-	-	-	20	15	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Létalité	Pourfendeur	Lunaire	Sceau fantôme
	Appulse	Puissance	Représailles

Létalité - Réaction (Attaquer) - 6 JT - 10 PT

- L'unité porte un coup léthal à sa cible. La cible doit effectuer un jet de caractéristique de DEF (dont la difficulté est indiquée plus bas). Si la cible réussit le jet, elle subit les dégâts de l'attaque de l'unité (cette attaque ignore 50% des défenses de la cible) mais cette attaque ne peut pas la mettre en dessous de 1PV. Si la cible échoue le jet, elle passe à 0PV et s'évanouit.
 - La difficulté du jet est (DEF_cible x 5)/(Multiplicateur de coup critiques de l'unité)
 - Cette technique est utilisable uniquement si l'unité vient d'effectuer un coup critique sur sa cible.

Berserker

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Barbare	Berserker
---------	-----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Angle	+1
Secondaire	Art	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	28	6	-	-	1	-	1	4	8	3	15	1
Taux de croissance	40	5	-	-	-	20	-	5	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Frénésie	Coup fatal	Cri de guerre	Nihil
		Appulse	
	Conjonction	Courroux	Représailles

Frénésie - Action Bonus (Rage) - Coût en JT variable - 10 PT

- L'unité active [Nombre de JT utilisés] rages supplémentaires en même temps (elles durent le même nombre de tour, à savoir 3, et sont actives et se désactivent au même moment, choisir un même effet plusieurs fois ne les cumule pas). De plus, l'unité a accès à 2 nouvelles rages (qui peuvent être utilisées dans l'effet décrit ci-dessus) :
 - Rage héroïque** - Tant que l'unité est en Rage, chaque utilisation de l'action Attaquer lui permet de faire une attaque supplémentaire. Lorsque la Rage s'arrête, elle ne peut pas utiliser l'action Attaquer pendant 1 tour.
 - Rage désespérée** - Tant que l'unité est en Rage, elle ne peut pas tomber en dessous de 1 PV. Lorsque la Rage s'arrête, elle subit tous les dégâts qu'elle aurait dû subir pendant sa Rage.

Chevalier radiant

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Paladin	Chevalier Radiant
---------	-------------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Choix1 (Épée / Hast / Angle)	+1
Secondaire	Choix2 : Soutien Tome [Radiant]	Min 3

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	3	4	5	6	-	-	-	8	2	5	1
Taux de croissance	20	-	10	10	10	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aura divine, Châtiment divin et Maximisation d'aura	Discours revigorant	Purification	Sceau fantôme
	Sceau arcanique	Nihil	Annulation

Aura divine - Action Bonus (Aura sacrée) - 2 JT - 10 PT

- La portée de l'aura augmente d'une case (3 → 4). L'unité peut activer 2 effets en même temps (elles sont actives et se désactivent au même moment, choisir un même effet 2 fois ne les cumule pas). De plus, l'unité a accès à 2 nouvelles auras (qui peuvent être utilisées dans l'effet décrit ci-dessus) :
 - Aura ardente** - Les alliés situés dans la zone de l'aura infligent 3 dégâts bruts en plus à toutes leurs attaques. Cependant, vous infligez 5 dégâts bruts en moins par attaque.
 - Aura compatissante** - Les alliés situés dans la zone de l'aura ne peuvent pas tomber en dessous de 1 PV. Les dégâts excédentaires qui leur sont infligés sont à la place redirigés sur l'unité : elle subit "(Dégâts excédentaires)/2" sous forme de dégâts bruts.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Châtiment divin et Maximisation d'aura.

Châtiment divin - Action Bonus (Châtiment sacré) - 1 JT - 5 PT

- Les dégâts supplémentaires sont de MAG/2 au lieu de MAG/3. De plus, l'attaque inflige de manière garantie l'affliction liée à votre maîtrise élémentaire la plus élevée (au choix si plusieurs maîtrises élémentaires ont la même maîtrise) et ne peut donc pas infligée d'autres afflictions.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée (ou Aura divine).

Maximisation d'aura - Action Bonus - 2 JT - 5 PT

- L'unité ne subit pas l'effet négatif de l'aura, et ce pendant toute la durée de l'aura. Si l'effet de l'aura change, l'effet de cette technique s'estompe.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Aura sacrée (ou Aura divine).

Escrimeur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Bretteur	Escrimeur
Épéiste	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	22	5	-	-	-	6	4	3	6	10	40	1
Taux de croissance	20	-	-	-	-	30	15	5	7	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Escrime harmonique et Adrénaline du zodiaque	Formation tortue	Parade [Posture]	Courroux
			Représailles
	Appulse	Poursuite	Constellation

Escrime harmonique - Action Bonus (Escrime orchestrée) - 1 JT - 10 PT

- Le nombre de jetons d'esquive que peut avoir l'unité à la fois est de 6 (au lieu de 3).
 - Disponible uniquement si la classe avancée de l'unité était Bretteur.

Adrénaline du zodiaque - Action Bonus (Attaquer) - Coût en JT variable - 10 PT

- L'unité effectue 10 attaques contre la cible, chaque attaque a son propre jet d'attaque. La cible se prend 50% des dégâts de chaque attaque qu'elle se prend de l'unité.
 - [Recharge] - 5 tours
 - Coût en JT : 6JT si la classe avancée de l'unité était Épéiste, 10-N JT si la classe avancée de l'unité était Bretteur.
 - N est le nombre d'attaques esquivées en utilisant des jetons d'esquive. N ne se réinitialise que si l'unité sort de la posture (si N est supérieur à 10, l'unité ne regagne pas de JT en utilisant cette technique).

Escroc

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Voleur	Escroc
--------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Dague	+1
Secondaire	Choix : Épée Arc	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	4	-	-	-	5	6	5	6	9	35	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	15	10	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Casse du siècle, Main lestes et Insaisissable	Désarmement	Annulation	Sceau fantôme
	Appulse	Poursuite	Courroux

Casse du siècle - *Action Bonus (Casse de la décennie)* - 1 JT - 10 PT

- La technique Braquage coûte désormais 1 JT.
 - L'unité gagne aussi accès aux 2 techniques suivantes : Main lestes et Insaisissable.

Main lestes - *Action Bonus (Voler)* - 1 JT - 5 PT

- La technique Voler devient une *Action Bonus*.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie (ou Casse du siècle).

Insaisissable - *Action Bonus* - 2 JT - 5 PT

- Pendant 3 tours, l'esquive de l'unité ne peut être baissée contre sa volonté.
 - Cette technique ne fonctionne pas si l'unité subit un état ou une affliction impactant sa mobilité.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Casse de la décennie (ou Casse du siècle).

Étoile

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Danseur	Étoile
---------	--------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+1
Secondaire	Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	2	4	1	1	1	5	6	5	8	35	2
Taux de croissance	20	-	10	-	-	20	15	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Danse divine et Valse stimulante	Parade [Posture]	Conjonction	Garde parfaite
	Vent arrière	Ralliement spectral	Métabolisme

Danse divine - Action - 4 JT - 15 PT

- 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).
 - Un allié ne peut recevoir qu'une fois l'effet d'une danse avant son prochain tour.

Valse stimulante - Action Bonus (Gigue tonique) - Coût en JT variable - 5 PT

- L'unité peut ajouter [Nombre de JT dépensés] effet.s supplémentaire.s à sa danse au choix parmi les effets proposés dans la description de la technique Gigue tonique (choisir un même effet 2 fois ne les cumule pas).

Moine supérieur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Moine	Moine supérieur
-------	-----------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Art	+1
Secondaire	Choix : Hast Soutien	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	5	5	-	-	3	5	2	6	8	35	2
Taux de croissance	20	10	10	-	-	20	10	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Orbe ondoyante (et autres techniques décrite ci-dessous)	Avancée	Appulse	Représailles
	Contre	Garde parfaite	Métabolisme

Orbe ondoyante - Action Bonus (Orbe changeante) - 3 PV - 5 PT

- Cette technique améliore les propriétés de l'Orbe changeante.
 - Flot turbulent** - La cible se prend 3 dégâts bruts supplémentaire par attaque qu'elle se prend.
 - Flot ondulant** - La cible reçoit 5PV supplémentaire par soin reçu.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie.

Orbes de l'abri - Action Bonus (Orbes de protection) - 1 JT - 5 PT

- L'unité invoque 5 orbes supplémentaires autour d'elle.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent.

Orbes d'annihilation - Action Bonus (Orbes de destruction) - 2 PV - 5 PT

- Cette technique améliore les propriétés de la technique Orbes de destruction : les orbes ne disparaissent pas après avoir touché leur cible. Elle reviennent vers l'unité et la reprotège (tel l'effet décrit par Orbes de protection) à INIT de l'unité - 10.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot turbulent (Orbes de protection doit être active).

Concentration d'Énergie - *Action Rapide* - 2 JT - 5 PT

- L'unité se soigne de MAG PV.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.*

Parade Énergie - *Réaction* - 1 JT - 5 PT

- L'unité réduit les dégâts de la prochaine attaque perceptible qu'elle reçoit de $1d10 + AGI + Niveau$.
Si elle réduit les dégâts à 0, elle peut contre attaquer instantanément, qu'elle que soit la distance entre l'unité et la cible (qui est l'initiateur de l'attaque).
 - Cette contre attaque compte comme une attaque faite avec l'arme équipée par l'unité.
 - *Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Flot d'énergie → Flot ondulant.*

Rédempteur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Héros	Rédempteur
-------	------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1
Secondaire	Choix : Hast Angle	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	5	-	6	1	3	1	-	8	5	20	1
Taux de croissance	30	10	-	10	-	20	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Immortel	Enchaînement	Bascule	Nihil
	Appulse		Marées
	Parade [Posture]	Cri de guerre	Ralliement spectral

Immortel - Action - 4 JT - 15 PT

- L'unité gagne 5 points de défense brute jusqu'à son prochain tour. De plus, toutes les attaques qu'elle subit lui inflige 50% de dégâts en moins (non cumulable avec des effets similaires). Cependant, les attaques de toutes les unités ennemies qui la cible sont garanties de la toucher. Avant le début du prochain tour de l'unité, elle attaque toutes les unités dans une zone de 2 cases de rayon : chaque jet d'attaque réussi automatiquement (sauf situation particulière expliqué par le MJ), les jets de dégâts sont cependant fait pour chaque unité. Pour chaque cible qui subit des dégâts, l'unité regagne 5% de ses PV max. Ensuite, elle récupère 30% de ses PV max.
- [Recharge] - 3 tours

Rempart

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Protecteur	Rempart
------------	---------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Hast	+1
Secondaire	Choix1 : Épée Angle	Min 3
Tertiaire	Choix2 (l'autre parmi Épée & Angle)	Min 2

Type - Vous avez le type d'unité Blindée.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	25	6	-	9	-	-	-	-	9	1	5	1
Taux de croissance	20	10	-	20	-	20	-	-	10	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Garde large & Contre attaque	Parade [Posture]	Égide	Garde parfaite
	Lutteur	Nihil	Ralliement spectral

Garde large - *Action Bonus (Protection)* - 1 JT - 10 PT

- Le nombre de points de défense brute que gagne l'unité reste le même (1 point par allié), mais désormais les alliés jusqu'à 3 cases autour de l'unité sont pris en compte. De plus, Interception a désormais une portée de 3 cases.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Contre attaque.

Contre attaque - *Réaction (Interception)* - 2 PV - 5 PT

- L'unité contre attaque l'ennemi qui est à l'origine de l'attaque interceptée par Interception.
 - Cette technique ne peut être utilisée que si l'attaque reçue en utilisant Interception n'inflige aucun dégâts à l'unité.
 - Le choix d'utiliser cette technique se fait après avoir utilisé Interception.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Protection.

Saint

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Sage	Saint
Évêque	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Soutien	+1
Secondaire	Tome (Radiant)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	-	5	-	6	4	-	5	5	2	15	1
Taux de croissance	20	-	10	-	15	20	-	5	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Aire	Effroi	Couronne	Appulse
	Sceau MAG	Parade [Unique]	Métabolisme

Aire - Action Bonus - 3 JT - 15 PT

- **[Posture]** L'unité concentre sa magie pour que ses sorts touche plus d'alliés. Tant que la posture est active, La zone d'effet des sorts de magie de soutien est augmentée de 1.
 - Si le sort touche de base une cible unique, cette technique lui permet de toucher les alliés adjacents.
 - Maintenir cette posture réduit le mouvement de l'unité de 1. **[Concentration]**

Samouraï

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Rônin	Samouraï
-------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Épée	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	23	6	-	4	-	4	1	2	7	3	30	1
Taux de croissance	25	15	-	-	-	30	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Décharge ondoyante et Taillade de l'infini	Formation tortue	Nihil	Métabolisme
	Pourfendeur	Sceau fantôme	Représailles

Décharge ondoyante - Action Bonus (Attaquer) - Coût en JT variable (1 JT min) - 5 PT

- L'unité consomme des JT pour lancer une attaque dévastatrice qui touche toutes les unités adjacentes à l'unité (alliés inclus). Le jet d'attaque réussi automatiquement et les dégâts sont calculés en fonction de l'arme équipée par l'unité. Chaque JT consommé ajoute 3 dégâts bruts à l'attaque.
 - Après avoir effectué cette technique, l'unité peut se déplacer de 3 cases (en ligne droite) et elle passe en posture dégainée.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : *Lame de l'esprit* → *Posture rengainée*.

Taillade de l'infini - Action Bonus (Attaquer) - 6 JT - 5 PT

- Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts bruts supplémentaires égaux au niveau actuel de l'unité.
 - Après avoir effectué cette technique, l'unité passe en posture rengainée.
 - [Recharge] - 3 tours
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : *Lame de l'esprit* → *Posture dégainée*.

Sentinelle

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Épéiste	Sentinelle
Hallebardier	

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Choix1 : Épée Hast	+1
Secondaire	Choix2 (l'autre parmi Épée & Hast)	Min 3

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	24	5	-	4	-	5	1	1	7	6	25	1
Taux de croissance	25	10	-	10	-	25	-	-	8	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Coup d'épaule et Supplice	Galvaniser	Nihil	Ralliement spectral
	Percée	Courroux	Sceau fantôme

Coup d'épaule - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- L'unité effectue un coup d'épaule avant d'effectuer son attaque, ce qui met l'adversaire À terre, et lui empêche de parer l'attaque de l'unité, ou de contre attaquer après celle ci.

Supplice - Action Bonus (Attaquer) - 2 JT - 5 PT

- Les dégâts de l'attaque sont multipliés par 2 et elle inflige le changement d'état indiqué dans la section Type de dégâts physique du CdCo, dans la colonne Aiguisage (si l'arme utilisé par l'unité est une arme physique).
 - Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

Tirailleur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Tireur d'élite	Tirailleur
----------------	-------------------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	20	6	2	-	-	7	3	2	6	5	20	1
Taux de croissance	20	10	-	-	-	40	-	-	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Immortel	Appulse	Courroux	Représailles
	Vengeance		
	Redirection	Contre	Nihil

Focalisation intense - Action Bonus (Focalisation) - 1 JT - 10 PT

- L'augmentation de portée est de 6 au lieu de 4 et Repositionnement coûte 1 JT au lieu de 2.
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Jackpot !

Jackpot ! - Action Bonus (Attaquer) - 1 JT - 5 PT

- Si la cible est atteinte d'une affliction, les dégâts infligée par la première attaque qu'effectue l'unité contre cette cible sont doublés.
 - L'attaque doit être effectuée à 4 de portée ou moins.
 - À la place d'être doublés, les dégâts de l'attaque sont quadruplés si la cible est le dernier ennemi présent sur le terrain.
 - Sur un boss, il faut qu'il n'ait plus de pierre de résurrection active pour que cet effet se déclenche.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Focalisation intense.

Traqueur

Arbre des classes inférieures accédant à cette classe :

Chasseur	Traqueur
----------	----------

Tableau des Maîtrises d'armes de la classe :

Maîtrise	Type d'armes	Gain de Maîtrise
Primaire	Arc	+1
Secondaire	Dague	Min 3

Effet spécial - Vision dans le noir - Vision dans un brouillard de guerre +2 cases. Effet non cumulatif.

Tableau des bonus de caractéristiques de la classe :

-	PV	FOR	MAG	DEF	RES	HAB	AGI	CHA	CON	INIT	ESQ	MOV
Caractéristique	21	3	1	-	1	5	6	3	6	7	25	2
Taux de croissance	20	-	-	-	-	25	15	10	5	-	-	-

Arbre des techniques de la classe :

Instinct du Traqueur et Instinct de la bête	Aura apaisante	Solaire	Ralliement spectral
	Frappe étourdissante	Annulation	Sceau fantôme

Instinct du Traqueur - Action Bonus (Instinct du Chasseur) - 1 JT - 10 PT

- Choisir une même marque plusieurs fois cumule les effets. De plus, l'unité peut activer un effet supplémentaire sur la / les cibles de sa marque, dont l'un des effets suivants :
 - **Marque de la contagion** - Si vous touchez une cible atteint d'une affliction, l'unité ennemie la plus proche devient atteint par la même marque et la même affliction que la cible (la cible a toujours la marque sur elle).
 - **Marque de la malédiction** - Vous ne subissez que la moitié des dégâts de toute attaque que vous inflige une cible marquée (dégâts bruts exclus).
 - L'unité gagne aussi accès à la technique suivante : Instinct de la bête.

Instinct de la bête - Action Bonus (Fin du Tour) - 4 JT - 5 PT

- La marque est appliquée à toutes les unités ennemies de la carte, et les alliés de l'unité disposent aussi des avantages des effets contre les cibles marquées. Cependant, la marque ne reste active qu'un tour. Cette durée est réinitialisée si une unité ennemie est éliminée avant le prochain tour de l'unité.
 - Prérequis : L'unité doit éliminer une cible marquée.
 - Cette technique est utilisable 1 seule fois par combat.
 - Utilisable uniquement lorsque l'unité est dans la posture : Instinct du Chasseur.