

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Catalogue des Commerces

Shards of Destiny 1e, Shops' Catalogue

Table des matières

Rappels et Précisions.....	3	Élément Glace.....	33
Types de dégâts.....	3	Tomes de Terre.....	35
Efficacité.....	5	Élément Terre.....	35
Types d'unités.....	5	Élément Plante.....	36
Afflictions.....	6	Tomes de Foudre.....	38
États.....	8	Élément Foudre.....	38
Magasin.....	10	Élément Fracas.....	39
Objets.....	10	Tomes d'Eau.....	41
Objets de combat.....	10	Élément Eau.....	41
Objets d'interprétation de rôle.....	14	Élément Bulle.....	42
Bâtons de Support.....	15	Tomes de l'Ordre.....	44
Armurerie.....	17	Élément Radiant.....	44
Boucliers.....	17	Élément Mental.....	45
Armes.....	18	Tomes du Chaos.....	46
Armes équivalentes.....	18	Élément Obscur.....	46
Épée.....	20	Élément Esprit.....	47
Hast.....	21	Tomes de l'Équilibre.....	48
Angle.....	22	Élément Ruine.....	48
Arc.....	23	Élément Temps.....	49
Arbalètes.....	24	Forge.....	50
Dague.....	25	Atelier.....	51
Dojo.....	26	Enchantements.....	51
Armes.....	26	Pièce.....	63
Art.....	26	Capacité d'Enchantements.....	64
Coup.....	28	Écurie.....	65
Librairie.....	29	Montures.....	65
Tomes.....	29	Techniques des montures.....	65
Tomes de Feu.....	29	Objets pour montures.....	66
Élément Feu.....	29	Cheval.....	66
Élément Explosif.....	30	Taureau.....	67
Tomes de Vent.....	32	Griffon.....	67
Élément Vent.....	32	Wyverne.....	68

Rappels et Précisions

Types de dégâts

Types de Dégâts Physique :

Nom	Abréviation	Descriptif	Aiguillage
Impact	IMP	Provoqué par des armes contondantes, comme un Bâton ou un Marteau.	PUI*2 État : Étourdi (10%)
Perforant	PER	Provoqué par des armes ou projectiles perforants, comme une Lance ou une Flèche lancée par un Arc.	PUI*2 État : Déstabilisé (10%)
Tranchant	TRA	Provoqué par des armes tranchantes, comme une Épée ou une Hache.	PUI*2 État : Saignement (10%)

Types de Dégâts Élémentaire :

Nom	Abréviation	Descriptif
Feu	FEU	Élément primaire produisant des flammes. Elles sont de couleur orange pour la plupart, mais certaines flammes sont si puissantes qu'elles apparaissent de couleur bleue.
Vent	VEN	Élément primaire influant sur l'air. Le vent manipulé par magie est reconnaissable par les lueurs vertes qui suivent les courants en question.
Terre	TER	Élément primaire façonnant la terre. L'apparence de cette magie dépend du lieu où elle est performée, et du type de sol qui est manipulé.
Foudre	FOU	Élément primaire créant des éclairs. Ces décharges peuvent apparaître de plusieurs couleurs selon la composition de l'air environnant : blanc si l'air est sec, violet voire rouge s'il y a de la pluie, bleu s'il y a de la grêle et jaune si il y a de la poussière ou du sable en suspension. Ils émettent de la lumière.
Eau	EAU	Élément primaire modelant l'eau. Transparente à l'état brut, la couleur du ciel lui donne sa couleur bleue. Dans un lieu sombre, l'eau manipulée par magie apparaît comme légèrement fluorescente, on y distingue une couleur bleue très pâle.
Radiant	RAD	Énergie lumineuse associée aux êtres céleste. C'est une lumière blanche/jaune qui irradie chaque espace touché par cette magie divine.
Obscur	OBS	Énergie obscure associée aux êtres infernaux. Cette magie prend la forme d'un miasme noir aux reflets violets.
Ruine	RUI	Énergie destructrice déchirant jusqu'à l'âme. Matérialisée dans le monde réel, elle est invisible, bien que sa forme soit reconnaissable. En fonction de la puissance du sort utilisé, un nombre plus ou moins importants d'éclairs rouges sont générés à une fréquence régulière autour du point de formation.

Efficacité

Pentacle élémentaire	Trinité ésotérique
Le Feu est efficace sur le Vent , Le Vent est efficace sur la Terre , La Terre est efficace sur la Foudre , La Foudre est efficace sur l' Eau , L' Eau est efficace sur le Feu .	Le Radiant est efficace sur l' Obscur , L' Obscur est efficace sur le Radiant , La Ruine est efficace sur le Radiant et sur l' Obscur .

Types d'unités

Une unité peut être d'un type spécifique, qui détermine ses vulnérabilités à une arme ou un type de dégâts. Les types d'unités sont les suivantes :

- **Blindée**, déterminé par l'armure que l'unité porte,
- **Volante**, déterminé par la nature de la monture d'une unité ou son origine,
- **Montée**, déterminé par la nature de la monture d'une unité (une unité montée à dos de wyverne par exemple est considérée comme unité volante et non comme unité montée),
- **Bestiale**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature,
- **Dragon**, déterminé par l'origine d'une unité ou le type de créature.

L'efficacité des armes concernées envers ces types d'unité sont abordées dans la section Armes. Cependant, certains types d'armes et de dégâts sont efficaces contre ces types d'unités, voici la liste :

- Le **Feu** est efficace contre les unités **Bestiales**,
- Le **Vent** et les **Arcs** sont efficace contre les unités **Volantes**,
- La **Terre** est efficace contre les unités **Montées**,
- La **Foudre** est efficace contre les unités **Dragons**,
- L'**Eau** est efficace contre les unités **Blindées**.

Afflictions

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Brûlure	A.BRL	En début de tour, l'unité affectée perd 4PV. Ces dégâts ne peuvent pas faire descendre les PV de l'unité en dessous de 1. Dure 3 tours.	Feu
Explosion	A.EXP	Si l'unité affectée se fait toucher par une attaque (elle peut infliger 0 dégâts), cette dernière subit 10 dégâts ignorant les défenses. Ces dégâts ne peuvent pas faire descendre les PV de l'unité en dessous de 1. Cet effet se dissipe si l'unité se fait toucher ou après 3 tours.	Explosif
Brume	A.BRM	L'unité affectée et les unités à 2 cases ou moins subissent -1 JT au début de leur tour. Les techniques de l'unité coûtent également 1JT supplémentaire (le coût d'une technique ne peut pas dépasser 5). Dure 3 tours.	Vent
Gel	A.GEL	Le métabolisme de l'unité affecté est ralenti. L'unité ne restaure pas ses JT en début de tour et toutes les sources de soin de PV et de PS sur cette unité sont nullifiées. Si l'unité est évanouie, ses PS sont multipliés par 3 jusqu'à ce qu'elle soit stabilisée ou tuée. Dure 3 tours.	Glace
Bourbe	A.BOU	L'unité affectée voit son mouvement (MOV) réduit de moitié (réduit à l'inférieur) pendant 3 tours.	Terre
Poison	A.POI	L'unité affectée subit DEF-2. Cet effet peut s'ajouter jusqu'à 3 fois. Dure jusqu'à la fin du combat. Purger le poison permet de purger toutes les charges accumulées.	Plante
Paralysie	A.PAR	L'unité affectée voit son initiative divisée par 2 pendant 3 tours.	Foudre
Silence	A.SIL	L'unité affectée ne peut ni parler, ni utiliser de tomes ou de bâtons pendant 3 tours.	Fracas
Siphon	A.SPH	Les armes et les boucliers de l'unité affectée subissent Poids +5 pendant 3 tours.	Eau
Bulle	A.BUL	L'unité affectée obtient MOV+2 mais est obligée de se déplacer de 3 cases au minimum et ne peut se déplacer qu'en ligne droite pendant 3 tours. Les cases traversées gagnent l'effet Flaque jusqu'à la fin du combat (case de l'unité affectée incluse).	Bulle

(Afflictions, page 2)

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
Châtiment	A.CHT	L'unité affectée subit +3 dégâts lorsqu'elle subit des dégâts Radiants. Dure 3 tours.	Radiant
Confusion	A.CNF	En début de tour, l'unité affectée lance 1d100. Si le résultat est supérieur ou égal à 75+CHA, l'unité passe son tour. Dure 3 tours.	Mental
Ténèbres	A.TEN	Le champ de vision de l'unité affectée est réduit à 3 (ou à 1 en présence de brouillard de guerre). De plus, le MOV de la cible est réduit de 1. Dure 3 tours.	Obscur
Sommeil	A.SOM	[L'unité affectée s'endort et ne peut pas jouer ses 3 prochains tours. Cet effet se termine prématurément si la cible se fait toucher par une attaque (cette attaque peut ne pas infliger de dégâts). Optionnel : En début de tour ou si un son bruyant se fait entendre, l'unité affectée peut lancer 1d100 avec une difficulté de CHA% pour se réveiller.	Esprit
Annihilation	A.ANN	Annule les chances d'infliger un coup critique, une affliction ou un état. De plus, les attaques perdent leur type de dégâts, et perdent ainsi les effets qui les accompagnent. Cet effet dure 3 tours.	Ruine
Arrêt	A.ARR	La cible est arrêtée dans le temps, ne pouvant pas jouer ses 2 prochains tours.	Temps

États

Nom	Abréviation	Effet
À Terre	E.ATR	<ul style="list-style-type: none"> L'unité atteinte peut ramper (MOV=2) ou se relever, ce qui lui prend une action, La troisième option disponible pour l'unité est l'attaque, à laquelle elle a un désavantage critique (-20), Un assaillant a un avantage (+10) à bout portant contre une unité à terre, mais un désavantage (-10) si elle attaque à distance.
Agrippé	E.AGR	<ul style="list-style-type: none"> MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état, Prend fin si l'unité qui agrippe est à terre, déstabilisée, étourdie, inconsciente ou neutralisée.
Assourdi	E.ASS	<ul style="list-style-type: none"> Une unité assourdie n'entend plus, et rate tout jets nécessitant l'ouïe.
Charmé	E.CHA	<ul style="list-style-type: none"> Une unité charmée ne peut pas attaquer le charmeur, Le charmeur a un avantage brutal (+40) à tous ses jets de caractéristique social visant l'unité charmée.
Déstabilisé	E.DES	<ul style="list-style-type: none"> Met fin à une action continue (Agripper une unité, garder un sort ou une technique active, ...), <ul style="list-style-type: none"> La cible perd 1 JT.
Effrayé	E.EFF	<ul style="list-style-type: none"> Une unité effrayée a un désavantage critique (-20) à tous ses jets de caractéristique et d'attaque tant que la source de sa peur se trouve dans son champ de vision, Elle ne peut pas se rapprocher de la source de sa peur.
Entravé	E.ENT	<ul style="list-style-type: none"> MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état, Les assaillants ont un avantage (+10) à tous leurs jets d'attaque lorsqu'ils attaquent une cible entravée, La cible entravée a un désavantage (-10) à tous ses jets d'attaque.

Nom	Abréviation	Effet
Étourdi	E.ETO	<ul style="list-style-type: none">• L'unité étourdie est neutralisée, ne peut bouger et peine à parler,• Les jets d'attaque contre une unité étourdie ont un avantage critique (+20).
Inconscient	E.INC	<ul style="list-style-type: none">• L'unité inconsciente est neutralisée,• Elle tombe à terre et lâche ce qu'elle tient,• Les jets d'attaque contre l'unité inconsciente ont un avantage brutal (+40),• Les coups portés à bout portant à l'unité inconsciente sont des coups critiques.
Invisible	E.INV	<ul style="list-style-type: none">• Une créature invisible ne peut être vue, elle peut cependant être détectée par le bruit qu'elle fait, ses traces de pas, etc.• Les assaillants ont un désavantage critique (-20) à tous leurs jets d'attaque contre une cible invisible,• La cible invisible a un avantage critique (+20) à tous ses jets d'attaque.
Neutralisé	E.NEU	<ul style="list-style-type: none">• Une unité neutralisée ne peut effectuer aucune action lors de son tour.
Saignement	E.SAI	<ul style="list-style-type: none">• Une unité qui saigne perd 2 PV par case parcourue,• Peut être soigné en effectuant l'action « Repos ».

Magasin

Objets

Objets de combat

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Herbe	3	100	L'unité récupère 1d6+4 PV.
Potion	3	200	L'unité récupère 1d10+10 PV.
Breuvage	3	500	L'unité récupère 1d20+20 PV.
Élixir	3	1000	L'unité récupère tous ses PV.
Guérison	3	1500	L'unité récupère 1d20+20 PV. De plus, purge l'unité des afflications.
Panacée	3	500	Purge l'unité des afflications.
Pomme dorée	1	-	L'unité récupère 10 PV et gagne 3d6 PV Temporaires.
Eau bénite	3	400	Donne RES+7 (cet effet diminue de 1 point par tour)
Torche	3	200	Illumine une zone de 7 cases de rayon (cet effet diminue de 1 case par tour)
Aiguiseur	10	500	Permet d'activer l'effet « Aiguïsage » du type de l'arme aiguisée, pendant 3 tours. Ne peut pas être utilisé sur les types d'armes suivant : Coup, Art, Bâton de Support, Tome.
Flèche	1	10	Utilisable comme munition lors de l'utilisation d'un arc. Prend 1 place dans l'inventaire sans présence d'un carquois.
Carquois	1	500	Permet de transporter jusqu'à 20 flèches.
Talisman	-	500	Un talisman enchantable à l'atelier.
Sac à dos	-	1000	Débloque 5 emplacements d'inventaire libres.

(Objets de combat, page 2)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Rune Mystique	1	800	Place une rune sur une case adjacente, qui bloque les déplacements alliés et ennemis pendant 3 tours. Agit comme un Obstacle (haut).
Carte Argent	5	2000	Réduit le prix d'un objet, pièce d'équipement ou d'une amélioration à la forge de moitié. 5 utilisations.
Carte Or	1	5000	Permet d'acheter un objet, pièce d'équipement ou une amélioration à la forge. 1 utilisation.
Huile brûlante	5	1000	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (10%) pendant 3 tours avec l'arme que vous avez actuellement équipée.
Huile brumeuse	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Brume (10%).
Huile bourbeuse	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (10%).
Huile empoisonnante	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Poison (10%).
Huile paralysante	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (10%).
Huile agitée	5	1000	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Siphon (10%).
Huile endormante	5	1500	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Sommeil (10%).
Rubis	1	5000	Vendable pour 2500E.
Saphir	1	10000	Vendable pour 5000E.
Diamant	1	20000	Vendable pour 10000E.
Poudre de téléportation	1	10000	Téléporte l'unité sur une case dans un périmètre de 10 cases de rayon.

(Objets de combat, page 3)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Tonique PV	1	500	PV max +5 jusqu'à la fin du combat.
Tonique FOR	1	500	FOR+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique MAG	1	500	MAG+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique DEF	1	500	DEF+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique RES	1	500	RES+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique AGI	1	500	AGI+2 jusqu'à la fin du combat.
Tonique CHA	1	500	CHA+2 jusqu'à la fin du combat.
Fruit de la vie	1	2500	PV max +3 de manière permanente.
Soma	1	2500	FOR+1 de manière permanente.
Herbes magiques pures	1	2500	MAG+1 de manière permanente.
Ambroisie	1	2500	DEF+1 de manière permanente.
Pensée résiliente	1	2500	RES+1 de manière permanente.
Épices éclair	1	2500	AGI+1 de manière permanente.
Nectar	1	2500	CHA+1 de manière permanente.
Bardane coriace	1	2500	CON+1 de manière permanente.
Carotte vitvite	1	2500	MOV+1 de manière permanente.
Martialis	1	2500	Niveau d'arme +5 de manière permanente dans un type d'armes maîtrisé par l'unité.
Magister	1	2500	Permet de changer de classe si l'unité a le niveau minimum requis.
Pierre de résurrection*	3	-	Si l'unité tombe à 0 PV, elle ne tombe pas inconsciente et régénère tous ses PV : cet effet consomme une utilisation de pierre de résurrection. Cet objet ne peut pas s'utiliser de manière active.

*Cet objet est réservé aux boss, dans la plupart des campagne (confère les règles de base et le guide du MJ (GMJ))

(Objets de combat, page 4)

Nom	Nombre d'Utilisations	Prix (en E)	Effet
Éveil	1	-	Une technique apprise et choisie par l'unité consomme 1 JT en moins de manière permanente. Ne peut être utilisée qu'une fois par unité. L'unité doit être au minimum au niveau 30.
Pièce	1	2	Donne un bonus aléatoire lorsqu'une arme est amenée à la forge. Une arme ne peut avoir qu'un seul bonus de pièce (plus d'informations dans la section Forge).

Objets d'interprétation de rôle

Nom	Prix (en E)	Effet
Corde	500	L'utilisation d'une corde est assez libre et est limitée par l'imagination du joueur. Entre autres, elle permet de se sortir d'un piège de fosse de taille imposante. Elle mesure 15 mètres de long, et se brise si une attaque de l'un des types suivants l'atteint : PER, TRA, FEU, VEN.
Couverture	200	Permet de se couvrir lors d'une nuit fraîche.
Gamelle	100	Contient une tasse et des couverts. Peut être utilisée en tant qu'assiette et pour cuire des aliments.
Gourde	100	Peut être utilisée pour transporter jusqu'à 2L d'un liquide (de l'eau en général). C'est le joueur qui garde en tête le contenu de la gourde.
Pied-de-biche	1000	Permet d'ouvrir plus facilement des objets, portes ou autre lorsque utilisé en bras de levier (avantage critique +20). Si utilisé en combat, il est similaire à un bâton.
Ration	100	Permet de se nourrir pour une journée. Elle contient des aliments compacts et secs, comme du bœuf séché, des fruits secs, des biscuits, etc. Peut se transporter par paquet de 5.
Sac de couchage	500	Permet de dormir de manière plus confortable la nuit.
Seau	100	Peut être utilisé pour transporter jusqu'à 11L d'un liquide. C'est le joueur qui garde en tête le contenu du seau.
Tente	1500	Permet de s'abriter pour dormir la nuit lorsque montée.
Vêtements	100-3000	Ils peuvent être de tout type (communs, costume, voyage, ...). C'est un pack de vêtements, qui permet de tenir une semaine avec des vêtements propres. Le prix est déterminé par le MJ, et dépend de la qualité des vêtements achetés.

Bâtons de Support

Si utilisé en combat au corps à corps, utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Les dégâts infligés sont de type Impact (IMP).

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Soin	0-2	25	2	1	90	5	500	Restaure 10+MAG/2 PV à l'allié visé.
Cure	0-2	20	4	1	80	10	1000	Restaure 20+MAG/2 PV à l'allié visé.
Restitution	0-2	10	6	1	70	20	3000	Restaure 40+MAG/2 PV à l'allié visé.
Remède	1-6	10	5	1	80	25	3000	Restaure 8+MAG/2 PV à l'allié visé.
Halo	1-6	5	7	1	90	50	5000	Restaure 7+MAG/2 PV à tous les alliés dans un rayon de 6 cases.
Restaure	0-2	10	4	1	85	15	500	Purge les afflications des alliés dans une zone de 1 case de rayon (motif en croix).
Illumine	0	5	4	1	90	10	500	Illumine un périmètre de 8 cases de rayon (diminue de 1 case par tour).
Barrage	1-8	10	5	1	85	10	500	invoque un amas de glace sur une case à portée, la rendant infranchissable jusqu'au prochain tour de l'unité.
Déverrouille	1-6	10	4	1	85	10	500	Ouvre une porte dans un rayon de 5 cases.
Bouclier	1-2	10	4	1	80	20	1500	Confère RES+7 à un allié adjacent. Ce bonus diminue de 1 chaque tour.
Secours	1-8	5	6	1	75	40	2000	Téléporte un allié distant sur une case adjacente.
Guérisseur	1-5	3	3	1	100	80	-	Restaure l'entièreté des PV de l'allié visé et lui rend tous ses JT manquants.
Bâton Divin	0	3	4	1	100	80	-	Restaure l'entièreté des PV de tous les alliés et purge leurs afflications.

Nom	Portée	Nb Ut	Poids	PUI	PRE %	CRIT %	Prix (en E)	Effet
Embrase	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Brûlure à la cible.
Ignifie	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Explosion à la cible.
Embrume	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Brume à la cible.
Gèle	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Gel à la cible.
Embourbe	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Bourbe à la cible.
Empoisonne	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Poison à la cible.
Paralyse	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Paralysie à la cible.
Silencie	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Silence à la cible.
Siphonne	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Siphon à la cible.
Nettoie	1-6	5	6	1	60	30	1000	Inflige l'affliction Bulle à la cible.
Châtie	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Châtiment à la cible.
Étourdit	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Confusion à la cible.
Terni	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Ténèbres à la cible.
Endort	1-6	5	6	1	60	30	1500	Inflige l'affliction Sommeil à la cible.
Anéanti	1-6	5	6	1	60	30	3000	Inflige l'affliction Annihilation à la cible.
Arrête	1-6	5	6	1	60	30	3000	Inflige l'affliction Arrêt à la cible.

Armurerie

Boucliers

Nom	DEF	RES	Poids	Effet	Prix (en E)
Écu en Cuir	3	0	2	-	200
Écu en Fer	4	0	3	-	500
Écu en Acier	5	0	4	-	1000
Écu en Argent	7	0	5	-	2000
Écu anti-magie	0	7	5	-	3000
Écu dragon	10	10	10	Enchantement Guérison 3 attaché	-

Armes

Armes équivalentes

Les armes équivalentes sont des armes qui sont proches des armes primaires des types d'armes. Par exemple, bien que pouvant différer légèrement sur la façon dont on peut les manier, une épée et un katana ont la même structure, de même pour un bâton et une lance par exemple (toutes les deux étant des armes de hast), etc.

Vous pouvez donc choisir une arme équivalente au type d'armes que vous maîtrisez lorsque vous allez dans une armurerie par exemple, dans la limite des stocks de l'armurier / les maîtrises du forgeron (c'est-à-dire à la discrétion du MJ, pour savoir par exemple si telle arme équivalente est adaptée au contexte de sa campagne).

Les armes équivalentes ne changent (dans la plupart des cas) que le type de dégâts infligé par l'arme, ainsi que l'effet supplémentaire de l'arme (si effet supplémentaire il y a).

Les armes pouvant être équivalentes sont les suivantes :

- Les armes Cuivre,
- Les armes Bronze,
- Les armes Fer,
- Les armes Acier,
- Les armes Argent,
- Les armes létales,
- Les armes Vigueur,
- Les armes magiques.

Vous trouverez dans le tableau suivant des propositions d'armes équivalentes.

(Armes équivalentes, page 2)

Type d'arme	Arme équivalente	Effet	Type de dégâts
Épée	Cimeterre	-	TRA
Épée	Épée courte	Peut être utilisée comme une arme perforante.	TRA/PER
Épée	Épée Longue	-	TRA
Épée	Katana	-	TRA
Épée	Serpe	-	TRA
Hast	Bâton	-	IMP
Hast	Faux	-	TRA
Hast	Naginata*	-	TRA
Angle	Batte	-	IMP
Angle	Gourdin	-	IMP
Angle	Masse	-	IMP
Arc	Yumi	-	PER
Dague	Couteau	-	TRA/PER
Dague	Shuriken	-	TRA/PER
Dague	Kunai	-	TRA/PER

*Aussi appelé Coutille ou Guan Dao

Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Épée Cuivre	1	2	1d4	70	5	200	-	TRA
Épée Bronze	1	3	1d4 + 2	65	5	500	-	TRA
Épée Fer	1	5	1d6 + 3	60	5	1000	-	TRA
Épée Acier	1	8	1d8 + 4	55	5	2000	-	TRA
Épée Argent	1	11	1d10 + 5	50	5	4000	-	TRA
Rapière	1	7	1d6 + 2	45	10	2500	Efficacité : Blindée et Montée.	PER
Estoc	1	12	1d10 + 3	35	5	3000	Efficacité : Blindée.	PER
Fer létal	1	10	1d6 + 3	35	20	3000	-	TRA
Épée Vent	1-2	8	1d4 + 2	50	5	2000	Dégâts calculés avec la FDR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	TRA /VEN
Épée Orage	1-2	10	1d8 + 4	40	5	3500	(Même effet que l'arme Épée vent)	TRA /FOU
Épée Flammes	1-2	12	1d10 + 6	30	5	5000	(Même effet que l'arme Épée vent)	TRA /FEU
Épée Vigueur	1	13	1d4 + 2	40	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	TRA

Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Lance Cuivre	1	3	1d4 + 1	70	5	200	-	PER
Lance Bronze	1	4	1d6 + 2	65	5	500	-	PER
Lance Fer	1	7	1d8 + 3	60	5	1000	-	PER
Lance Acier	1	10	1d10 + 4	55	5	2000	-	PER
Lance Argent	1	13	1d12 + 5	50	5	4000	-	PER
Hallebarde	1	13	1d8 + 4	45	5	2500	Efficacité : Montée.	TRA / PER
Lance létale	1	10	1d6 + 2	30	20	3000	-	PER
Javelot	1-2	9	1d6 + 2	40	5	2000	À distance, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible)	PER
Épieu	1-2	13	1d10 + 4	30	5	4500	(Même effet que l'arme Javelot)	PER
Lance Eau	1-2	11	1d10 + 3	40	5	3500	Dégâts calculés avec la FDR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	PER / EAU
Lance Flammes	1-2	14	1d12 + 6	30	5	5000	(Même effet que l'arme Lance eau)	PER / FEU
Lance Vigueur	1	14	1d6 + 2	35	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	PER

Angle

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Hache Cuivre	1	6	1d6 + 1	60	5	200	-	TRA
Hache Bronze	1	8	1d8 + 2	55	5	500	-	TRA
Hache Fer	1	10	1d10 + 3	50	5	1000	-	TRA
Hache Acier	1	12	1d12 + 4	45	5	2000	-	TRA
Hache Argent	1	15	2d6 + 6	40	5	4000	-	TRA
Marteau	1	15	1d10 + 4	35	5	2500	Efficacité : Blindée.	IMP
Labrys	1	14	1d8 + 4	30	5	2500	Efficacité : Dragon.	TRA
Hache létale	1	12	1d8 + 2	25	20	3000	-	TRA
Hachette	1-2	12	1d8 + 2	30	5	2000	À distance, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible)	TRA
Tomahawk	1-2	16	1d12 + 4	20	5	4000	(Même effet que l'arme Hachette)	TRA
Hache Tempête	1-2	10	1d6 + 2	40	5	2000	Dégâts calculés avec la FDR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	TRA /VEN
Hache Tonnerre	1-2	12	2d4 + 4	30	5	3500	(Même effet que l'arme Hache tempête)	TRA /FOU
Hache Secousse	1-2	14	2d6 + 6	30	5	5000	(Même effet que l'arme Hache tempête)	TRA /TER
Hache Vigueur	1	16	1d8 + 2	30	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	TRA

Arc

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arc Cuivre	2-4	3	1d4	60	5	200	-	PER
Arc Bronze	2-4	4	1d4 + 2	55	5	500	-	PER
Arc Fer	2-4	6	1d6 + 3	50	5	1000	-	PER
Arc Acier	2-4	8	1d8 + 4	45	5	2000	-	PER
Arc Argent	2-4	10	1d10 + 5	40	5	4000	-	PER
Arc lourd	2-4	18	1d12 + 6	30	10	2500	-	PER
Arc long	2-6	7	1d8 + 2	30	5	2000	-	PER
Arc létal	2-4	8	1d6 + 2	35	20	3000	-	PER
Arc Obscur	2-4	10	1d6 + 3	45	5	3500	Dégâts calculés avec la MAG. Ne nécessite pas l'objet Flèche pour fonctionner. Les huiles et les aiguisoirs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.	OBS
Arc Radiant	2-4	12	1d10 + 5	35	5	5000	(Même effet que l'arme Arc Obscur)	RAD
Arc Vigueur	2-4	12	1d4 + 2	35	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.	PER
Arc Maître	1-4	6	1d10 + 5	25	10	-	-	PER

Arbalètes

Type d'arme : Arc.

Efficacité : Volante.

Effet passif : Ne prend pas en compte la caractéristique de FOR dans le calcul des dégâts.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arbalète Cuivre	1-4	12	4d6 + 4	60	5	1000	-	PER
Arbalète Bronze	1-4	14	5d6 + 4	60	5	2000	-	PER
Arbalète Fer	1-4	16	6d6 + 4	60	5	3000	-	PER
Arbalète Acier	1-4	18	7d6 + 4	60	5	4000	-	PER
Arbalète Argent	1-4	20	8d6 + 4	60	5	6000	-	PER
Arbalète létale	1-4	18	8d4 + 4	60	20	6000	-	PER

Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Dague Cuivre	1-2	2	1d4-1	80	5	200	À distance, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible). La puissance après le lancé de dé ne peut être inférieure à 1.	TRA /PER
Dague Bronze	1-2	3	1d4+1	75	5	500	À distance, que l'attaque touche ou échoue, vous lancez l'arme, qui atterrit sur une case proche de la cible (pas plus de 2 cases autour de la cible).	TRA /PER
Dague Fer	1-2	5	1d4 + 3	70	5	1000	(Même effet que l'arme Dague Bronze)	TRA /PER
Dague Acier	1-2	8	1d6 + 4	65	5	2000	(Même effet que l'arme Dague Bronze)	TRA /PER
Dague Argent	1-2	11	1d8 + 5	60	5	4000	(Même effet que l'arme Dague Bronze)	TRA /PER
Kard	1	5	1d6 + 3	55	10	2500	Efficacité : Blindée.	TRA /PER
Dague létale	1-2	5	1d4 + 2	45	30	3000	(Même effet que l'arme Dague Bronze)	TRA /PER
Baselarde	1-2	10	1d10 + 4	40	20	5000	(Même effet que l'arme Dague Bronze)	TRA /PER
Dague Flamme	1-2	7	1d4	60	5	2000	Dégâts calculés avec la FOR (visant la DEF adverse) pour une attaque au corps à corps et avec la MAG (visant la RES adverse) pour une attaque à distance (l'arme reste dans l'inventaire pour une attaque à distance).	TRA /PER /FEU
Dague Sombre	1-2	10	1d8 + 2	50	5	3500	(Même effet que l'arme Dague Flamme)	TRA /PER /OBS

Dojo

Armes

Art

Les Arts influent directement sur le calcul des dégâts. Chaque arme précise quelle caractéristique d'attaque est utilisée et quelle caractéristique défensive est visée dans son effet.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art du poing de fer	1	2	1d6 +2	70	0	500	Utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Arts du poing d'acier	1	2	1d6 + 2	70	0	500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	TER
Art de la paume frémissante	1	3	1d6 + 2	60	0	1000	Attaque 2 fois dans le même tour. Le premier coup utilise FOR/2 dans le calcul des dégâts et vise la DEF de la cible. Le deuxième coup utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts et vise la RES de la cible.	IMP & FOU
Art du corps d'argent	1	4	1d8 + 1	60	5	2000	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP
Art de l'âme d'or	1	4	1d8 + 1	60	5	2000	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	RAD
Art de l'astre divin	1	6	2d8	30	5	4000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise le minimum entre la DEF et la RES de la cible.	IMP & RUI
Art du coup de grâce	1	7	1d6 + 2	40	20	3000	Utilise FOR/3 + MAG/3 dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour.	IMP & FEU

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art de la posture défensive	1	5	1d4 + 4	50	5	1000	Utilise FOR/3 + MAG/3 dans le calcul des dégâts. Attaque 2 fois dans le même tour. Vise la DEF de la cible. Confère DEF+5 à l'unité.	IMP & EAU
Art de la frappe aveuglante	1	9	1d10	30	5	6000	Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise la moyenne entre la DEF et la RES de la cible. Attaque 2 fois dans le même tour. L'unité prend +5 dégâts de toute attaque tant que l'arme est équipée.	IMP & FOU

Coup

Les Coups sont comptés comme étant dans le même type d'armes. La différence avec les Arts est que les Arts sont des armes achetables, alors que les Coups sont innés à l'unité.

Toute unité est capable de porter un coup « À mains nues » sans malus lors du jet d'attaque, même sans maîtriser le type d'armes Coup.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
À mains nues	1	1	2d4	80	5	-	Utilise FOR/4 dans le calcul des dégâts si l'unité n'a pas la maîtrise du type d'armes Coup. Utilise FOR/2 sinon. Vise la DEF de la cible.	IMP
Griffes (Chat)	1	1	1d6 + FOR/10	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	TRA
Crocs (Tigre)	1	1	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Lion)	1	1	1d10 + FOR/3	40	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Crocs (Loup)	1	1	1d8 + FOR/10	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Serres (Faucon)	1	1	1d8 + FOR/5	50	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Bec (Corbeau)	1	1	1d6 + FOR/10	60	5	-	Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.	PER
Souffle (Dragon)	1-3	1	1d10 + MAG/3	40	5	-	Utilise MAG dans le calcul des dégâts. Vise la RES de la cible. Affliction : Affliction reliée au type de dégâts choisi* (10%)	MOD*

*Pour Modulable, confère Lignée Draconique dans la présentation de l'origine Therian Dragon.

Librairie

Tomes

Tomes de Feu

Type de dégâts : FEU

Élément Feu

Affliction : Brûlure.

Efficacité : Bestiale.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Flamme	1-4	3	1d4 + 2	60	3	3	200	-
Boule de Feu	1-5	5	1d6 + 3	50	3	6	500	-
Inferno	1-4	7	1d8 + 4	50	3	9	1000	-
Embrasement	1-4	9	1d10 + 5	45	3	12	2000	-
Bolganone	1-4	11	1d12 + 6	40	3	15	4000	-
Brasier	1-4	13	1d10 + 3	35	5	5	2000	Si l'attaque élimine une créature, confère MAG+1 à l'unité, cumulable 5 fois. Prend fin à la fin du combat.
Feu d'enfer	1-4	11	1d6 + 2	40	0	40	3000	-
Colonne ardente	1-4	15	1d4 + 1	40	0	3	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Météorite	3-8	18	1d8 + 1	30	0	8	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Fournaise	2-5	12	1d8 + 4	30	3	10	3000	Applique l'effet supplémentaire de terrain Flammes sur une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre (motif en croix, 3 de long et de large). Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Cymbeline	1-4	8	1d10 + 6	40	5	15	6000	Si l'attaque touche, confère FOR+2 et MAG+2 aux alliés dans une zone de 3 cases de rayon autour de l'unité, jusqu'au prochain tour de cette dernière, non cumulable.

Élément Explosif

Affliction : Explosion.

Efficacité : Bestiale.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Cendres	2-3	5	1d4 + 4	55	5	2	200	-
Crépitement	2-3	7	1d4 + 6	50	5	4	500	-
Détonation	2-3	9	1d8 + 6	45	5	6	1000	-
Explosion	2-3	11	1d8 + 10	40	5	8	2000	-
Déflagration	2-3	14	1d10 + 14	35	5	10	4000	-
Ignition	3-4	8	1d6 + 6	50	5	5	2000	Utilise FOR + MAG dans le calcul des dégâts.
Feux d'artifice	3-5	13	1d4	40	5	0	4000	L'unité choisit une répartition de 5 attaques sur les ennemis à portée infligeant chacune 1d4 dégâts (un ennemi peut-être visé par plusieurs attaques). Chaque attaque doit réussir un jet de précision.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Ragnarök	2-4	16	1d8 + 8	30	10	10	6000	Attaque touchant une zone de 3 cases de diamètre (motif en croix, 3 de long et de large). Chaque unité située sur les cases adjacentes au centre de l'explosion provoque un nouveau Ragnarök ayant pour centre cette unité (les nouvelles instances ne peuvent pas provoquer de nouveaux Ragnarök).

Tomes de Vent

Type de dégâts : VEN

Élément Vent

Affliction : Brume.

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Vent	1-5	1	1d4 + 1	65	5	2	200	-
Bourrasque	1-6	3	1d6 + 1	55	5	4	500	-
Tempête	1-5	4	1d8 + 2	55	5	6	1000	-
Ouragan	1-5	6	1d10 + 2	50	5	8	2000	-
Eol	1-5	8	1d12 + 3	45	5	10	4000	-
Mur de vent	2-6	5	-	70	-		2000	Crée un mur perpendiculaire de 1 case de long pour 3 cases de large. Ce mur repousse vers l'extérieur et bloque les projectiles physiques et magiques.
Vent d'acier	1-5	8	1d6	45	0	25	3000	-
Rafale	1-5	7	1d4	45	0	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Cyclone	3-10	14	1d6	35	0	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Tornado	2-6	7	1d8 + 2	35	5	0	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Repousse les unités de 1 case par tour du lanceur en dehors de la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.
Tintamarre	1-5	5	1d8 + 3	40	10	0	6000	Si l'attaque touche, choisissez un allié adjacent à la cible. Cet allié gagne MOV+1 et INIT+5 pour son prochain tour, non cumulable.

Élément Glace

Affliction: Gel.

Efficacité: Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Froid	1-4	4	1d6	55	5	2	200	-
Neige	1-4	6	1d8 + 1	50	5	4	500	-
Vent glacé	1-4	8	1d10 + 2	45	5	6	1000	-
Blizzard	1-4	10	1d12 + 3	40	5	8	2000	-
Glaciation	1-4	12	1d20 + 2	35	5	10	4000	-
Avalanche	1	11	1d12	30	5	0	2000	Attaque en ligne (1 de largeur, 6 de longueur). Inflige des dégâts sur toutes les unités présentes sur cette ligne (la précision est calculée pour chaque unité ciblée). Inflige +2 dégâts additionnels pour chaque cases de distance entre l'unité et la cible.
Cryogénie	2-5	10	1d10	30	5	0	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Les unités dans cette zone subissent l'affliction Gel et les cases d'eau sont transformées en cases de givre. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Fimbulvetr	1	14	1d20	30	10	0	6000	Attaque invoquant des stalagmites de glace de sur une ligne (1 de largeur, 6 de longueur). Inflige des dégâts sur toutes les unités présentes sur cette ligne (la précision est calculée pour chaque unité ciblée). Chaque case non occupée par une unité sur la ligne gagne l'effet de terrain supplémentaire Pilier de Pierre (avec une apparence de Pilier de Glace)

Tomes de Terre

Type de dégâts : TER

Élément Terre

Affliction : Bourbe.

Efficacité : Montée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Trépignement	1-4	5	2d4 + 1	55	5	2	200	-
Ampleur	1-5	8	2d6 + 1	45	5	4	500	-
Tremblement	1-4	11	2d8 + 2	45	5	6	1000	-
Secousse	1-4	13	2d10 + 2	40	5	8	2000	-
Séisme	1-4	15	2d12 + 2	35	5	10	4000	-
Mirage	1-5	11	-	60	-	0	2000	Vous créez un leurre sur une case, qui ressemble à (et copie les statistiques de) votre personnage. Il possède 1 PV et est équipé de la technique Bravade, qu'il lance chaque tour jusqu'à ce qu'il soit détruit. Le leurre est détruit automatiquement au bout de 3 tours.
Brise roc	1-4	15	2d6 + 2	35	0	25	3000	-
Faille	1-4	18	2d4	35	0	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Rift	3-8	22	2d8	25	0	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Liquéfaction	2-5	16	2d8 + 2	30	5	0	3000	Les cases dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) deviennent de type Sables mouvants. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Abîme	1-4	10	2d6 + 2	35	10	0	6000	Si l'attaque touche, choisissez une case adjacente à la cible non occupée par une unité. Celle ci devient un piège de type Fosse.

Élément Plante

Affliction : Poison.

Efficacité : Montée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Feuillage	1-4	3	1d4 + 1	70	5	2	200	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Racines	1-6	6	1d6 + 2	55	5	4	500	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Lianes	1-6	8	1d8 + 2	50	5	6	1000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Ronces	1-4	9	1d10 + 5	45	5	8	2000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Épines	1-4	10	1d12 + 6	40	5	10	4000	Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Spores	1-4	11	1d10 + 5	40	0	0*	6000	L'attaque inflige une affliction différente en fonction du résultat du jet d'attaque : *[1 à 10] Confusion - [11 à 20] Sommeil - [21 à 30] Poison - [31 à 40] Paralysie. Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.
Engrais	2-5	13	-	50	-	-	3000	Les cases dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) régénèrent 1 JT en plus au début du tour. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Yggdrasil	1-4	8	1d6 + 4 (+ 1d4)*	40	5	0	2000	L'unité ciblée est éjectée brièvement dans les airs, puis retombe au sol, subit *1d4 de dégâts IMP et subit l'état À Terre. La case ciblée fait pousser un arbre de 2m de diamètre et de 10m de haut et devient une case Forêt. Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.

Tomes de Foudre

Type de dégâts : FOU

Élément Foudre

Affliction : Paralysie.

Efficacité : Dragon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Étincelle	1-4	4	1d4 + 3	50	10	2	200	-
Foudre	1-5	6	1d6 + 4	40	10	4	500	-
Éclair	1-4	8	1d8 + 5	40	10	6	1000	-
Tonnerre	1-4	10	1d10 + 6	35	10	8	2000	-
Thoron	1-4	12	1d12 + 8	30	10	10	4000	-
Décharge	1-5	10	1d6 + 2	40	10	0	2000	Inflige 3 points de dégâts supplémentaires par tour où le tome n'a pas été utilisé. Limité à 5 tours de charge (et donc 15 points de dégâts supplémentaires).
Feu du ciel	1-4	12	1d6 + 3	30	0	30	3000	-
Rayon	1-4	16	1d4 + 2	30	0	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Fulguration	3-8	20	1d8 + 4	20	0	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Tempête orageuse	2-5	13	1d8 + 5	25	10	0	3000	Applique l'effet de terrain Orage sur une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

(Tomes de Foudre, page 2/3)

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Overdrive	1-4	9	1d4 + 3	40	5	0	6000	Lorsque l'unité a infligé Niveau x2 (minimum 20) dégâts avec ce tome, elle peut dépenser une action pour procurer l'effet suivant à elle et ses alliés dans un rayon de 5 cases : JT+5 et les techniques ne consomment pas de JT pendant 1 tour. Effet déclenchable qu'une seule fois par combat.

Élément Fracas

Affliction : Silence.

Efficacité : Dragon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Bourdon	1-3	2	1d4 + 4	70	5	2	200	[Suppression]
Grésillement	1-3	4	1d6 + 5	55	5	4	500	[Suppression]
Crissement	1-4	6	1d8 + 6	50	5	6	1000	[Suppression]
Dissonance	1-4	8	1d10 + 8	45	5	8	2000	[Suppression]
Grincement	1-4	9	1d12 + 10	40	5	10	4000	[Suppression]
Écho	1-3	7	1d4 + 4	50	5	5	2000	L'unité effectue deux attaques séparées (elle peut cibler deux cibles différentes). Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. [Suppression]
Brouhaha	1-5	13	1d4 + 4	40	5	5	3000	Ajoute 4+1d4 dégâts supplémentaires pour chaque tour consécutifs où l'attaque est utilisée sur la même cible et touche. Max 5d4+20.

[Suppression] Inflige 2 dégâts en moins pour chaque case de distance avec la cible (les dégâts indiqués sont pour une attaque à 1 case de distance).

(Tomes de Foudre, page 3/3)

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Harmonie Doucereuse	1-4	8	1d10 + 6	40	5	25	6000	La cible perd 2 JT si elle est touchée. Inflige 2 dégâts en moins pour chaque case de distance avec la cible (les dégâts indiqués sont pour une attaque à 1 case de distance.)

Tomes d'Eau

Type de dégâts : EAU

Élément Eau

Affliction : Siphon.

Efficacité : Blindée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Rosée	1-4	2	1d4 + 1	70	5	2	200	-
Flux	1-5	4	1d6 + 2	60	5	4	500	-
Courant	1-4	6	1d8 + 3	60	5	6	1000	-
Torrent	1-4	7	1d10 + 4	55	5	8	2000	-
Déluge	1-4	9	1d12 + 5	50	5	10	4000	-
Fontaine de vie	1-3	10	-	70	-	-	2000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Les cases de cette zone gagnent l'effet Flaque. Toute unité présente dans cette zone régénère 1d10PV au début de leur tour et ont 50+CHA% de chance de soigner leur affliction. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.
Vague fer	1-4	9	1d6 + 1	50	0	25	3000	-
Onde	1-4	13	1d4	50	0	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Geyser	3-8	16	1d8 + 2	40	0	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Typhon	2-5	13	1d8 + 3	40	5	0	3000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Attire les unités de 1 case par tour du lanceur à l'intérieur de la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Récif	1-4	5	1d6 + 5	50	10	10	6000	Zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large). Toutes les cases de la zone deviennent des cases de Récif, qui Entravent l'unité présente sur la case. Si la case de Récif se prend une attaque, elle disparaît et reprend l'attribut qu'elle avait avant.

Élément Bulle

Affliction : Bulle.

Efficacité : Blindée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Savonnage	1-4	3	2d4	50	5	2	200	-
Mousse	1-4	4	3d4	50	5	4	500	-
Écume	1-4	6	4d4	50	5	6	1000	-
Crachin	1-4	8	5d4	50	5	8	2000	-
Pluie	1-4	9	6d4	50	5	10	4000	-
Bubulle	1-5	8	2d4	40	5	0	2000	Si l'attaque touche, emprisonne la cible dans une bulle. La cible est considérée comme Entravée. La bulle éclate au bout de 3 manches, si la cible s'en défait, ou si la cible est attaquée.
Bulleclier	0-1	10	-	40	-	-	3000	Confère à la cible une armure spéciale capable de bloquer toutes les attaques. Se brise au bout de 3 manches ou si elle subit un coup.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Bulles du dragon	1-6	12	4d4	40	5	0	6000	Après une réussite, l'unité choisit 4 cases uniques à 2 cases ou moins de la cible (motif en diamant, 5 de long et de large). Une bulle apparaît sur les cases ciblées. Ces bulles ont les propriétés du sort Bubulle lorsqu'elles sont traversées par une unité.

Tomes de l'Ordre

Type de dégâts : RAD

Élément Radiant

Affliction : Châtiment.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Jour	1-4	4	1d4 + 4	55	5	2	300	-
Lumière	1-5	6	1d4 + 5	45	5	4	600	-
Éclat	1-4	8	1d8 + 6	45	5	6	1200	-
Soleil	1-4	10	1d8 + 8	40	5	8	2500	-
Aura	1-4	12	1d10 + 12	35	5	10	5000	-
Bûcher	1-4	10	1d6 + 5 (+5)*	45	5	0	2500	Si PV > 1, consomme 1 PV et *rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate.
Œil-vif	1-4	12	1d6 + 4	40	0	25	4000	-
Séraphin	1-4	16	1d4 + 3	35	0	0	9000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Purge	3-8	20	1d8 + 6	30	0	5	3000	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Bénédictio	2-5	13	1d8 + 4	30	5	0	4000	Les armes des alliés dans une zone de 3 cases de diamètre (motif en carré, 3 de long et de large) infligent 1d8 de dégâts RAD supplémentaires à leur prochain tour. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.
Thani	1-4	5	1d6 + 8	50	20	0	4000	Efficacité : Blindée & Montée.

Élément Mental

Affliction : Confusion.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Migraine	14	4	1d10 - 3	55	3	3	300	[Puissance minimum]
Fièvre	1-4	6	1d12 - 4	50	3	6	600	[Puissance minimum]
Malaise	1-4	8	2d8 - 5	45	3	9	1200	[Puissance minimum]
Céphalée	1-4	10	1d20 - 6	40	3	12	2500	[Puissance minimum]
Pâmoison	1-4	12	2d12 - 7	40	3	15	5000	[Puissance minimum]
Vertige	1-5	12	1d12 - 6	40	3	0	2500	Si la cible a une différence de hauteur sur l'unité, elle subit l'affliction Confusion. [Puissance minimum]
Panique	1-4	13	2d8 - 6	30	3	10	4000	Si la cible subit l'affliction Confusion de cette attaque ou si elle souffre déjà de l'affliction Confusion, ajoute +6 à la puissance et inflige un coup critique. [Puissance minimum]
Contrôle mental	1-4	15	1d20 - 10	30	3	20	8000	Si l'attaque inflige l'affliction Confusion, l'ennemi effectue une action sous le contrôle de l'unité. L'ennemi ne peut pas utiliser de techniques et conserve son tour.

[Puissance minimum] La puissance minimale de cette attaque ne peut pas être inférieure à 1.

Tomes du Chaos

Type de dégâts : OBS

Élément Obscur

Affliction : Ténèbres.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Nuit	1-3	2	1d4 + 2	70	10	2	200	-
Pourriture	1-4	3	1d6 + 3	60	10	4	500	-
Noirceur	1-3	5	1d8 + 4	60	10	6	1000	-
Lune	1-3	8	1d10 + 5	55	10	8	2000	-
Eclipse	1-3	11	1d12 + 6	50	10	10	4000	-
Vampirisme	1-2	10	1d6 + 3	60	10	0	2000	Soigne 50% des dégâts infligés. Vol de vie : effet non cumulatif.
Griffe sombre	1-3	11	1d6 + 2	50	5	25	3000	-
Diable	1-3	13	1d4 + 1	50	5	0	8000	Attaque 2 fois dans le même tour.
Contage	3-7	16	1d8 + 3	40	5	5	2500	Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts.
Contamination	2-3	13	1d6 + 4	40	10	0	4000	Tous les ennemis présents dans une zone de 5 cases de diamètre (motif diamant, 5 de long et de large) subissent la moitié des dégâts infligés à la cible.
Haine	1-3	5	1d8 + 6	50	20	0	4000	Efficacité : Volante & Dragon.

(Tomes du Chaos, page 2/2)

Élément Esprit

Affliction : Sommeil.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Ombre	1	4	1d4 + 1	70	5	2	300	[Esprit] (1 PV ; 3 MOV ; Mult = 0,5)
Fantôme	1	6	1d6 + 1	60	5	4	600	[Esprit] (5 PV ; 3 MOV ; Mult = 0,75)
Ectoplasme	1	8	1d8 + 2	50	5	6	1200	[Esprit] (8 PV ; 4 MOV ; Mult = 1)
Spectre	1	10	1d10 + 2	40	5	8	2500	[Esprit] (10 PV ; 4 MOV ; Mult = 1,2)
Revenant	1	12	1d12 + 3	30	5	10	5000	[Esprit] (15 PV ; 5 MOV ; Mult = 1,3)
Malédiction	1-4	9	1d6 + 2	30	5	0	2500	Applique une malédiction à la cible. La malédiction est transmise du porteur à une unité si le porteur réussit une attaque contre l'unité. À la fin de la manche, le porteur de la malédiction subit l'affliction Sommeil.
Danse macabre	1-4	10	1d8	40	5	5	4000	Si l'unité a le contrôle d'un esprit, l'esprit récupère des PV égaux aux dégâts infligés.
Hommage	1-4	12	2d10 + 5	50	10	10	8000	Cette attaque ne peut être utilisée que si un esprit contrôlé par l'unité a été éliminé entre le tour actuel de l'unité et son tour précédent.

[Esprit] Crée un esprit avec X PV, Y MOV, une CON égale à celle du lanceur et une caractéristique de MAG égale à Mult fois la MAG du lanceur (les statistiques non spécifiés sont à 0). Le lanceur choisit une case adjacente sur laquelle apparaît cet esprit et contrôle son action à la fin de son tour. L'esprit disparaît si un autre esprit est invoqué ou si ses PV tombent à 0. Les caractéristiques indiqués sur le sort correspondent à l'unique attaque de l'esprit.

Tomes de l'Équilibre

Type de dégâts : RUI

Élément Ruine

Affliction : Annihilation.

Nom	Portée	Poids	PUI	PR E%	CRIT %	AFF %	Prix (en E)	Effet
Rancœur	1-4	8	1d4 + 4	50	15	3	1000	-
Colère	1-5	11	1d6 + 6	40	15	6	2000	-
Rage	1-4	14	1d8 + 8	40	15	9	4000	-
Frénésie	1-4	17	1d10 + 10	35	15	12	6000	-
Ravage	1-4	22	1d12 + 12	30	15	15	8000	-
Furie	1	18	1d10 + 12	30	-	0	10000	Si l'attaque touche, elle effectue un coup critique.
Perce âme	1-4	24	1d8 + 8	35	10	25	6000	-
Nova	1-4	26	1d4 + 4	20	15	10	12000	Attaque 4 fois dans le même tour.
Ire	3-8	30	1d8 + 4	15	10	10	5000	-
Abattage	2-4	20	2d8 + 8	30	10	0	8000	Après l'attaque, crée une zone de 3 cases de diamètre (motif en croix, 3 de long et de large), Toute unité présente dans cette zone voit ses PV max réduits de moitié jusqu'à ce qu'elle quitte la zone. Les PV perdus de cette manière ne sont pas soignés en quittant la zone. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort.
Cataclysmes	1-4	15	1d8 + 8	40	20	10	10000	Efficacité : Élémentaire (Feu, Eau, Terre, Foudre et Vent).

Élément Temps

Affliction : Arrêt.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Pause	1-4	6	1d4 + 1	65	0	4	1000	Si l'attaque touche, INIT-2 pour la cible*.
Entracte	1-4	9	1d6 + 2	60	0	8	2000	Si l'attaque touche, INIT-4 pour la cible*.
Suspension	1-4	12	1d8 + 3	55	0	12	4000	Si l'attaque touche, INIT-6 pour la cible*.
Interruption	1-4	15	1d10 + 4	50	0	16	6000	Si l'attaque touche, INIT-8 pour la cible*.
Moratoire	1-4	18	1d12 + 5	45	0	20	8000	Si l'attaque touche, INIT-10 pour la cible*.
Accélération	1-4	16	1d8 + 4	40	0	10	10000	Si l'attaque touche, l'unité peut se déplacer à nouveau, jusqu'à 3 cases.
Compression	1-5	10	1d6 + 3	50	0	5	6000	Si l'attaque touche, l'unité se téléporte dans un rayon de 2 cases autour de la cible, et effectue une deuxième attaque. C'est une nouvelle attaque, elle nécessite alors un nouveau jet d'attaque. Elle peut être effectuée sur toute les cibles à portée et n'inflige que 50% des dégâts. Elle ne réactive pas l'effet du tome.
Distorsion	1-4	15	1d10 + 4	40	0	5	8000	Si l'attaque touche, baisse l'initiative effective de la cible de MAG + PUI (dégâts totaux infligés à la cible). Si le résultat est inférieur à 0, la nouvelle initiative effective de la cible est de 40 + RESTE (RESTE étant le résultat de la précédente opération, négatif donc).

*L'initiative effective de la cible ne peut pas descendre en dessous de 0 avec cet effet.

Forge

Les prix des améliorations sont indiqués dans le tableau suivant. Ils sont indiqués en pourcentages, car ils se basent sur le prix d'achat de l'arme.

Une arme ne peut pas être améliorée au dessus du 5ème cran, positif ou négatif (PUI ± 5 MAX, PRE ± 25 MAX, CRI ± 15 MAX, POIDS ± 5 MAX).

Coût	Puissance	Précision	Crit%	Poids
10%	± 1	± 5	± 3	± 1
40%	± 2	± 10	± 6	± 2
90%	± 3	± 15	± 9	± 3
160%	± 4	± 20	± 12	± 4
250%	± 5	± 25	± 15	± 5

Veuillez noter que :

- Le Puissance ajoutée ne peut pas être inférieure à 0.
- La Précision totale de l'arme ne peut pas être inférieure à 0%, et ne peut pas être supérieure à 100%.
- Le taux de Critiques total de l'arme ne peut pas être inférieur à 0%, et ne peut pas être supérieur à 100%.
- Le Poids total de l'arme ne peut pas être inférieur à 1.

Atelier

Enchantements

CAP_REQ = Capacité requise au talisman pour équiper l'enchantement.

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Points de Vie 1	1	PV+3	100
Points de Vie 2	2	PV+5	300
Points de Vie 3	3	PV+7	700
Points de Vie 4	4	PV+10	1000
Force 2	2	FOR+1	500
Force 3	3	FOR+2	1000
Force 4	4	FOR+3	1500
Magie 2	2	MAG+1	500
Magie 3	3	MAG+2	1000
Magie 4	4	MAG+3	1500
Défense 2	2	DEF+1	500
Défense 3	3	DEF+2	1000
Défense 4	4	DEF+3	1500
Résistance 2	2	RES+1	500
Résistance 3	3	RES+2	1000
Résistance 4	4	RES+3	1500
Agilité 2	2	AGI+1	500
Agilité 3	3	AGI+2	1000
Agilité 4	4	AGI+3	1500
Chance 2	2	CHA+1	500
Chance 3	3	CHA+2	1000
Chance 4	4	CHA+3	1500

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Initiative 2	2	Initiative +1	500
Initiative 3	3	Initiative +2	1000
Initiative 4	4	Initiative +3	1500
Constitution 2	2	CON+1	500
Constitution 3	3	CON+2	1000
Constitution 4	4	CON+3	2000
Précision 1	1	Précision de l'arme +5. Si utilisé sur un Bâton de support, n'augmente pas la précision de l'effet mais bien la précision du coup porté au corps à corps.	200
Précision 2	2	Même effet que Précision 1 mais avec Précision de l'arme +10.	600
Précision 3	3	Même effet que Précision 1 mais avec Précision de l'arme +15.	1000
Précision 4	4	Même effet que Précision 1 mais avec Précision de l'arme +20.	1500
Esquive 2	2	Esquive +10	1000
Esquive 3	3	Esquive +20	2000
Esquive 4	4	Esquive +30	3000
Maîtrise des Bâtons de Support 1	1	Précision de l'effet du bâton de support +5. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+3 PV)	200
Maîtrise des Bâtons de Support 2	2	Précision de l'effet du bâton de support +10. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+5 PV)	600
Maîtrise des Bâtons de Support 3	3	Précision de l'effet du bâton de support +15. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+7 PV)	1000
Maîtrise des Bâtons de Support 4	4	Précision de l'effet du bâton de support +20. Si le bâton de support redonne des PV : Soin (+10 PV)	1500
Garde 1	1	L'unité prend 1 point de dégâts en moins par attaque.	500
Garde 2	2	L'unité prend 2 point de dégâts en moins par attaque.	1000
Garde 3	3	L'unité prend 3 point de dégâts en moins par attaque.	1500

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Garde 4	4	L'unité prend 4 point de dégâts en moins par attaque.	2000
Acuité	2	Champ de vision +1 en Brouillard de Guerre	1500
Acuité+	3	Champ de vision +2 en Brouillard de Guerre	3000
Célérité	1	MOV+1	-
Discipline 1	1	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 10%	300
Discipline 2	2	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 20%	600
Discipline 3	3	Le taux de croissance du niveau d'arme du type de l'arme utilisée augmente de 30%	1000
Brûlure 1	1	L'arme gagne Affliction : Brûlure (3%)	500
Brûlure 2	2	L'arme gagne Affliction : Brûlure (5%)	1000
Brûlure 3	3	L'arme gagne Affliction : Brûlure (7%)	1500
Brûlure 4	4	L'arme gagne Affliction : Brûlure (10%)	2000
Brume 1	1	L'arme gagne Affliction : Brume (3%)	500
Brume 2	2	L'arme gagne Affliction : Brume (5%)	1000
Brume 3	3	L'arme gagne Affliction : Brume (7%)	1500
Brume 4	4	L'arme gagne Affliction : Brume (10%)	2000
Bourbe 1	1	L'arme gagne Affliction : Bourbe (3%)	500
Bourbe 2	2	L'arme gagne Affliction : Bourbe (5%)	1000
Bourbe 3	3	L'arme gagne Affliction : Bourbe (7%)	1500
Bourbe 4	4	L'arme gagne Affliction : Bourbe (10%)	2000
Électrique 1	1	L'arme gagne Affliction : Électrique (3%)	500
Électrique 2	2	L'arme gagne Affliction : Électrique (5%)	1000
Électrique 3	3	L'arme gagne Affliction : Électrique (7%)	1500
Électrique 4	4	L'arme gagne Affliction : Électrique (10%)	2000
Maelstrom 1	1	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (3%)	500

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Maelstrom 2	2	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (5%)	1000
Maelstrom 3	3	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (7%)	1500
Maelstrom 4	4	L'arme gagne Affliction : Maelstrom (10%)	2000
Mystique 1	1	L'arme gagne Affliction : Mystique (3%)	500
Mystique 2	2	L'arme gagne Affliction : Mystique (5%)	1000
Mystique 3	3	L'arme gagne Affliction : Mystique (7%)	1500
Mystique 4	4	L'arme gagne Affliction : Mystique (10%)	2000
Ténèbres 1	1	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (3%)	500
Ténèbres 2	2	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (5%)	1000
Ténèbres 3	3	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (7%)	1500
Ténèbres 4	4	L'arme gagne Affliction : Ténèbres (10%)	2000
Annihilation 1	1	L'arme gagne Affliction : Annihilation (3%)	500
Annihilation 2	2	L'arme gagne Affliction : Annihilation (5%)	1000
Annihilation 3	3	L'arme gagne Affliction : Annihilation (7%)	1500
Annihilation 4	4	L'arme gagne Affliction : Annihilation (10%)	2000
Poison 1	1	L'arme gagne Affliction : Poison (3%)	500
Poison 2	2	L'arme gagne Affliction : Poison (5%)	1000
Poison 3	3	L'arme gagne Affliction : Poison (7%)	1500
Poison 4	4	L'arme gagne Affliction : Poison (10%)	2000
Paralysie 1	1	L'arme gagne Affliction : Paralysie (3%)	500
Paralysie 2	2	L'arme gagne Affliction : Paralysie (5%)	1000
Paralysie 3	3	L'arme gagne Affliction : Paralysie (7%)	1500
Paralysie 4	4	L'arme gagne Affliction : Paralysie (10%)	2000
Sommeil 1	1	L'arme gagne Affliction : Sommeil (3%)	500
Sommeil 2	2	L'arme gagne Affliction : Sommeil (5%)	1000
Sommeil 3	3	L'arme gagne Affliction : Sommeil (7%)	1500
Sommeil 4	4	L'arme gagne Affliction : Sommeil (10%)	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Gel 1	1	L'arme gagne Affliction : Gel (3%)	500
Gel 2	2	L'arme gagne Affliction : Gel (5%)	1000
Gel 3	3	L'arme gagne Affliction : Gel (7%)	1500
Gel 4	4	L'arme gagne Affliction : Gel (10%)	2000
Silence 1	1	L'arme gagne Affliction : Silence (3%)	500
Silence 2	2	L'arme gagne Affliction : Silence (5%)	1000
Silence 3	3	L'arme gagne Affliction : Silence (7%)	1500
Silence 4	4	L'arme gagne Affliction : Silence (10%)	2000
Arrêt 1	1	L'arme gagne Affliction : Arrêt (3%)	500
Arrêt 2	2	L'arme gagne Affliction : Arrêt (5%)	1000
Arrêt 3	3	L'arme gagne Affliction : Arrêt (7%)	1500
Arrêt 4	4	L'arme gagne Affliction : Arrêt (10%)	2000
Ignifuge	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brûlure.	2000
Pare-vent	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brume.	2000
Antibourbe	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bourbe.	2000
Paratonnerre	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Électrique.	2000
Étanchéité	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Maelstrom.	2000
Occulte	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Mystique.	2000
Vision	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Ténèbres.	2000
Préservation	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Annihilation.	2000
Toxicologie 2	2	L'unité ne peut avoir que 2 charges de Poison sur elle.	500
Toxicologie 3	3	L'unité ne peut avoir qu'une charge de Poison sur elle.	1000
Toxicologie 4	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Poison.	2000
Antiparalysie	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Paralysie.	2000
Insomnie	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Sommeil.	2000
Antigel	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Gel.	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Antisilence	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Silence.	2000
Continuité	4	L'unité ne peut pas subir l'affliction Arrêt.	2000
Clarté	3	Les afflictions durent 1 tour de moins.	2000
Perspicacité 1	1	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +3	300
Perspicacité 2	2	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +5	500
Perspicacité 3	3	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +7	700
Perspicacité 4	4	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +10	1000
Frappe décisive 1	1	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +3	300
Frappe décisive 2	2	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +5	500
Frappe décisive 3	3	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +7	700
Frappe décisive 4	4	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +10	1000
Domaine de la lumière	2	Si l'unité touche une cible, cette dernière a 2 fois moins de chances d'infliger de coup critique à l'unité pendant 1 tour.	1000
Domaine de la lumière+	4	Si l'unité touche une cible, cette dernière ne peut pas infliger de coup critique à l'unité pendant 1 tour.	2000
Patience 1	1	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +10.	500
Patience 2	2	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +20.	1000
Patience 3	3	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +30.	1500
Patience 4	4	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +40.	2000
Démolition	2	Détruit les terrains destructibles en 1 seul coup en utilisant l'action Détruire.	500
Domaine de la vie 2	2	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 20 PV et purge ses afflictions.	1000
Domaine de la vie 3	3	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 30 PV et purge ses afflictions.	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Domaine de la vie 4	4	Si l'unité utilise l'action Attendre, elle regagne 40 PV et purge ses afflications.	3000
Charge	2	Augmente les effets de l'action Bousculade : La cible est bousculée de 1 ou 2 cases, au choix.	500
Invulnérabilité 2	2	Donne 10 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1000
Invulnérabilité 3	3	Donne 20 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1500
Invulnérabilité 4	4	Donne 30 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	2000
Trompe-la-mort	3	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément d'une case. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	2000
Trompe-la-mort+	4	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément jusqu'à 2 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	4000
Savoir-faire 1	1	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 1 tour supplémentaire.	1000
Savoir-faire 2	2	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 2 tours supplémentaires.	2000
Savoir-faire 3	3	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 3 tours supplémentaires.	3000
Savoir-faire 4	4	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguïsage » reste activé pendant 4 tours supplémentaires.	4000
Samouraï 1	1	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 4 tours.	1000
Samouraï 2	2	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 3 tours.	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Samouraï 3	3	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 2 tours.	3000
Samouraï 4	4	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguïsage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 1 tour.	4000
Absorption	2	Chaque tour, l'unité récupère MAG/2 PV	1500
Absorption+	4	Chaque tour, l'unité récupère MAG PV	3000
Guérison 2	2	Restitue 5% des PV max au début de chaque tour	1000
Guérison 3	3	Restitue 10% des PV max au début de chaque tour	2000
Guérison 4	4	Restitue 15% des PV max au début de chaque tour	3000
Inflexible 2	2	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 20%, elle regagne 20% de ses PV. Recharge : 1 tour.	1000
Inflexible 3	3	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 30%, elle regagne 30% de ses PV. Recharge : 1 tour.	2000
Inflexible 4	4	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 40%, elle regagne 40% de ses PV. Recharge : 1 tour.	3000
Soins diffus	2	Lorsque l'unité est soignée par un bâton de support, ses alliés adjacents sont soignés de 50% des PV que l'unité a récupérés.	2000
Performance optimale	2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	1000
Performance optimale+	4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	2000
Bravoure	2	DEF+5 et RES+5 lorsque PV<75%	1500
Bravoure+	3	DEF+7 et RES+7 lorsque PV<75%	3000
Vaillance	2	AGI*1,5 et Esquive +20 lorsque PV<50%	2000
Vaillance+	4	AGI*2 et Esquive +40 lorsque PV<50%	4000
In extremis 1	1	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 30% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
In extremis 2	2	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 20% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	3000
In extremis 3	3	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 10% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	4000
In extremis 4	4	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 2PV de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	5000
Corps et âme 1	1	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	500
Corps et âme 2	2	FOR+2 et MAG+2 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1000
Corps et âme 3	3	FOR+4 et MAG+4 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1500
Corps et âme 4	4	FOR+4 et MAG+4 pendant 3 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	2000
Esprit Indomptable	2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité subit une affliction.	1000
Esprit Indomptable+	4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité subit une affliction.	2000
Cœur de dragon 1	1	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. DEF+3, RES+3 et CHA +3 lorsque PV<50%	1500
Cœur de dragon 2	2	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<50%	2000
Cœur de dragon 3	3	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts x1,05 ainsi que DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<60%	2500
Cœur de dragon 4	4	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts x1,1 ainsi que DEF+5, RES+5 et CHA +5 lorsque PV<70%	3000
Fortune	3	Annule les coups critiques ennemis	3000
Miracle	3	Réduit de moitié les dégâts d'une attaque supposée mettre l'unité inconsciente.	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Bénédiction 2	2	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 15%	1000
Bénédiction 3	3	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 30%	1500
Bénédiction 4	4	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduit de 50%	2000
Passage	3	L'unité peut passer à travers les cases occupées par des unités ennemies. Contourne la technique Gardien.	3000
Artillerie lourde	2	Les balistes utilisent FOR (ou MAG pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	2000
Artillerie lourde+	4	Les balistes utilisent FOR x 1,5 (ou MAG x 1,5 pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	4000
Batto-jutsu	2	FOR+5 et Étourdi (10%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	1000
Batto-jutsu+	4	FOR+10 et Étourdi (20%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	2000
Garde offensive	2	L'unité gagne Dégâts x1,1 pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	1000
Garde offensive+	4	L'unité gagne Dégâts x1,2 pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	2000
Poussée d'adrénaline	2	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	1000
Poussée d'adrénaline+	4	FOR+4 et MAG+4 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	2000
Catalyseur d'affliction	3	Si l'unité évite une attaque ennemie après avoir réalisé l'action Esquiver, ses chances d'infliger une affliction sont doublées pendant 1 tour (uniquement pour l'affliction ayant le plus de chances d'être infligée).	2000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Pacte	4	L'unité devient liée à son arme. Au prix d'une action, elle peut rappeler l'arme dans sa main. Cette dernière disparaît alors de l'emplacement où elle était et réapparaît dans la main de l'unité, devenant ainsi son arme équipée.	5000
Un pour tous 1	1	Permet de partager 33% des effets de certains objets avec les alliés adjacents. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	1000
Un pour tous 2	2	Permet de partager 33% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	2000
Un pour tous 3	3	Permet de partager 66% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	3000
Un pour tous 4	4	Permet de partager 66% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance (motif en diamant). Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	4000
Terrestre	3	Purge les afflications des unités adjacentes au début de chaque tour.	3000
Domaine de la terre 2	2	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+1 et RES+1 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	2000
Domaine de la terre 3	3	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+2 et RES+2 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	3000

Nom	CAP_REQ	Effet	Prix (en E)
Domaine de la terre 4	4	Si l'unité est adjacente à un ou plusieurs alliés au début de son tour : DEF+3 et RES+3 pendant 1 tour à l'unité et ses alliés adjacents.	4000
Inspiration 1	1	CHA+5 (pendant 1 tour) et INIT+2 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	1000
Inspiration 2	2	CHA+10 (pendant 1 tour) et INIT+3 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	2000
Inspiration 3	3	CHA+15 (pendant 1 tour) et INIT+4 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	3000
Inspiration 4	4	CHA+20 (pendant 1 tour) et INIT+5 aux alliés ciblés après avoir jouée une mélodie.	4000
Vague Blanche	4	MAG+5 et CHA+5 pour les unités adjacentes	5000
Vague Noire	4	DEF+5 et RES+5 pour les unités adjacentes	5000
Vague Rouge	4	FOR+5 et AGI+5 pour les unités adjacentes	5000

Pièce

Utiliser une pièce lors de la forge d'une arme confère un bonus aléatoire. Une arme ne peut posséder qu'un seul bonus conféré par les pièces (ils ne s'additionnent pas). Si vous utilisez une pièce sur une arme qui a déjà un bonus, vous pouvez choisir entre conserver votre bonus actuel ou choisir le nouveau bonus.

Le bonus est indiqué par le résultat d'un d100 par la table ci-dessous :

Nom	Déesse	Chevalier	Soldat	Épées Jumelles	Plume	Flèche
Bonus	PUI+1 PRE+10 CRI+5	PUI+1 CRI+5	PUI+1 PRE+10	PUI+3	CRI+5	PRE+10
Résultat d100	1	2-4	5-7	8-9	10-14	15-39

Nom	Vigne	Épée	Hache	Plume	Triple Flèche	Six Plumes	Corbeau
Bonus	-	PUI+1	PUI+2	CRI+5	PRE+20	CRI+10	- +4 pièces
Résultat d100	40-59	60-74	80-89	85-89	90-93	94-95	96-100

Capacité d'Enchantements

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Le prix d'un talisman est de 500E.

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 enchantements à la fois. Un talisman a une capacité d'enchantement minimale de 1. La capacité d'enchantement maximale d'un talisman est de 20, le coût de l'amélioration du talisman est indiqué dans la table ci-dessous.

Capacité	Coût
Augmenter la capacité de 1	$100 \times (CP_A + 1)$

Avec CP_A la capacité d'enchantements actuelle du talisman.

Exemple, mon talisman a une capacité de 5, et j'ai envie de augmenter sa capacité à 6 : je dois dépenser 600E à l'atelier pour augmenter la capacité de mon talisman de 5 à 6.

Ainsi, pour monter la capacité d'un talisman de 1 à 20, il faut dépenser 20900E au total, 21400E avec l'achat du talisman.

À noter que si un talisman est enchanté avec un effet qui dépasse la capacité d'enchantement, un des enchantements devra être mis de côté : comme les techniques avec les personnages, les talismans gardent en mémoire les enchantements qu'ils ont reçus, mais ils sont limités par leur capacité actuelle.

Écurie

Montures

Les différentes montures du système, ainsi que les techniques auxquelles elles ont accès.

Techniques des montures.

Techniques obtenues à l'acquisition et l'utilisation d'une monture.

Nom	Effet	Activation	Notes	Coût JT	Coût PT
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant l'attaque, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.	Avant l'action Attaquer	Monture : Toutes	2	/
Sauveur	L'allié ciblé monte sur la monture de l'unité. Cet allié ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la monture comme première action de son prochain tour, la dernière lui consomme la moitié de son MOV mais lui permet tout de même d'agir.	Avant de faire une action	Tant que l'allié choisit de rester sur la monture, il ne peut effectuer que les actions Attendre et Descendre de la Monture. Monture : Cheval	1	/
Élan	L'attaque portée par l'unité montée inflige 1 dégât brut supplémentaire par case parcourue.	Avant l'action Se déplacer	Monture : Taureau	1	/
Voie dégagée	Jusqu'au prochain tour de l'unité, la case qu'il occupe ainsi que les cases qui lui sont adjacentes ne coûtent que 1 MOV à parcourir pour les alliés.	Avant de faire une action	Monture : Griffon	1	/
Attaque aérienne	Octroie une attaque supplémentaire à l'unité montée	Avant l'action Attaquer	Monture : Wyverne	3	/

	si la case qu'elle occupe est de type Obstacle (bas).				
--	---	--	--	--	--

Objets pour montures

Objets pouvant être utilisés sur vos montures.

Nom	Prix (en E)	Poids	Effet
Barde	4 x le prix de l'armure humanoïde équivalente	2 x le poids de l'armure humanoïde équivalente	Armure conçue pour les montures. Renforce la protection de vos montures.
Selle	500	1	Selle, permettant de monter une monture sans subir de désavantage lors des jets d'attaque effectués en étant sur la monture.

Cheval

Les chevaux sont des mammifères herbivores à sabots uniques. Ils peuvent sauver leurs alliés sur le champ de bataille grâce à leur technique spéciale.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Montée	6	14	2500

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	30	0	0	+0
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Sauveur			

Taureau

Les taureaux sont des mammifères généralement porteurs de cornes sur le front. Leur technique spéciale leur permet de charger les cibles ennemies, améliorant ainsi l'attaque de l'unité montée.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Montée	6	15	3000

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	40	1	0	-20
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Élan			

Griffon

Les griffons sont des créatures mythiques : l'avant de leur corps laisserai paraître celui d'un aigle, alors que l'arrière de leur corps fait penser à un lion. Leur technique spéciale leur permet de dégager le passage pour leurs alliés.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Volante	6	12	-

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	40	1	2	+20
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Voie dégagée			

Wyverne

Les wyvernes (ou vouivres) sont des créatures mythiques semblables aux dragons. Leur technique spéciale leur permet de jouer autour de leur positionnement pour que l'unité montée déclenche une salve de coups.

Type d'unité	Mouvement	Constitution	Prix (en E)
Dragon, Volante	6	16	-

Tableau des statistiques (à utiliser lorsque la monture est ciblée) ainsi que des techniques apprises par la monture :

	PV	DEF	RES	Esquive
Caractéristique	50	3	0	+20
Techniques à l'acquisition de la monture	Ranimer & Attaque aérienne			