

Les Fragments de la Destinée, 1ère édition

Codex des Classes

Shards of Destiny 1e, Classes' Codex

Table des matières

Classes de Base.....	3	Sage.....	24
Combattant.....	3	Spadassin.....	25
Myrmidon.....	4	Tireur d'élite.....	26
Garde.....	5	Voleur.....	27
Éclaireur.....	6	Classes Suprêmes.....	28
Mage.....	7	Archidruide.....	28
Clerc.....	8	Archimage.....	29
Roublard.....	9	Assassin.....	30
Troubadour.....	10	Berserker.....	31
Classes Avancées.....	11	Chevalier radiant.....	32
Apothicaire.....	11	Escrimeur.....	33
Barbare.....	12	Escroc.....	34
Bretteur.....	13	Étoile.....	35
Chasseur.....	14	Maître.....	36
Danseur.....	15	Mire.....	37
Druide.....	16	Rédempteur.....	38
Évêque.....	17	Rempart.....	39
Hallebardier.....	18	Saint.....	40
Héros.....	19	Samouraï.....	41
Moine.....	20	Sentinelle.....	42
Paladin.....	21	Tirailleur.....	43
Protecteur.....	22	Traqueur.....	44
Rônin.....	23		

Classes de Base

Combattant

Les combattants sont capables de porter des coups puissants à leurs adversaires. Leurs techniques influencent la puissance et les effets des coups qu'ils portent.

Types d'armes maîtrisées. Angle, Choix (Épée & Art).

Équipement de départ. Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Barbare, Héros, Moine.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Choix
Caractéristique	30	3	0	2	1	3	1	0	0
Taux de croissance	40	25	3	10	4	6	2	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Attaque téméraire & Clémence	Aléa	Manœuvre déloyale	Matraquage	Instruction	Broyeur	Smash	Attaque menaçante

Myrmidon

Les myrmidons sont très polyvalents au corps à corps. Leurs techniques leur permettent de modifier le cours du combat en leur faveur.

Types d'armes maîtrisées. Épée, Choix (Hast & Art).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Bretteur, Hallebardier, Héros, Rônin, Spadassin.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
Caractéristique	25	5	1	3	2	2	2	0	0
Taux de croissance	32	20	4	13	6	10	5	30	20

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Second souffle & Clémence	Balayage	Équité	Incursion	Instruction	Aléa	Fente	Protection divine

Garde

Les gardes sont des piliers défensifs bruts. Bien positionnés, ils peuvent renverser le cours du combat en protégeant leurs alliés.

Types d'armes maîtrisées. Hast, Choix (Épée & Angle).

Équipement de départ. Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Paladin, Protecteur.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +0	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix
Caractéristique	27	7	1	4	0	0	1	0	0
Taux de croissance	25	15	7	25	1	4	13	25	25

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Gardien & Clémence	Adaptabilité	Bravade	Smash	Instruction	Matraquage	Fente	Équité

Éclaireur

Les éclaireurs peuvent explorer les terrains tout en restant à une distance de sécurité du combat. Leur technique spéciale leur permet de ne pas être affecté par les restrictions de mouvement dues aux terrains.

Types d'armes maîtrisées. Arc, Choix (Dague & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Chasseur, Druide, Tireur d'élite.

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

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Choix
Caractéristique	23	3	6	1	3	3	1	0	0
Taux de croissance	23	21	15	3	11	12	5	30	20

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Reconnaissance du terrain & Clémence	Concentration	Empaleur	Manœuvre tactique	Instruction	Manœuvre déloyale	Bravade	Broyeur

Mage

Les mages sont essentiels dans une bataille : ils sont fragiles et doivent compter sur leur portée effective pour ne pas se mettre en danger, mais ils peuvent renverser le cours d'une bataille de part leur accès aux tomes de manière libre, ainsi que de leur accès à leur technique spéciale qui rajoute des effets aux tomes qu'ils utilisent.

Types d'armes maîtrisées. Tome (1 élément au choix), Choix (Tome2 & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Druide, Évêque, Sage.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +0	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Caractéristique	20	0	7	1	3	2	7	0	0
Taux de croissance	20	2	27	2	23	3	13	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Fléau élémentaire & Clémence	Équité	Sacrifice	Concentration	Instruction	Incursion	Manœuvre déloyale	Empaleur

Clerc

Les clercs compensent leur fragilité par leur accès aux bâtons de support. Ils peuvent ainsi supporter leurs alliés à distance et être clé à la résolution d'un combat, si bien positionnés.

Types d'armes maîtrisées. Support, Choix (Angle & Tome [Radiant ou Obscur]).

Équipement de départ. Vous avez 1000€ à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Évêque, Moine, Paladin.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +1	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Choix
Caractéristique	20	2	5	0	5	0	8	0	0
Taux de croissance	20	10	19	1	22	1	17	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Lumière de soins & Clémence	Concentration	Sacrifice	Protection divine	Instruction	Regain	Broyeur	Équité

Roublard

Les roublards sont fourbes, et utilisent leurs techniques pour infliger des dégâts de manière non conventionnelle. Leur technique spéciale leur permet de voler des armes et des objets à leurs cibles.

Types d'armes maîtrisées. Dague, Choix (Épée & Arc).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Apothicaire, Spadassin, Voleur.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Choix
Caractéristique	24	4	0	2	2	6	2	0	0
Taux de croissance	26	18	8	4	3	25	6	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Voler & Clémence	Incursion	Concentration	Empaleur	Instruction	Attaque menaçante	Équité	Manœuvre déloyale

Troubadour

Les troubadours supportent leurs alliés au corps à corps. Leurs techniques spéciales leur permet de jouer avec leur initiative effective et celles de leurs alliés pour leurs procurer divers avantages.

Types d'armes maîtrisées. Art, Choix (Hast & Support).

Équipement de départ. Vous avez 1000E à dépenser dans les armes, bâtons de support, objets et boucliers de votre choix, dans la limite des maîtrises de la classe.

Classes supérieures disponible au niveau 10. Apothicaire, Danseur, Moine.

Bonus de classe :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des statistiques pour méthode fixe : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Choix
Caractéristique	23	3	2	3	3	1	5	0	0
Taux de croissance	25	13	13	4	12	1	22	40	10

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	1	2	3	4	5	6	8	10
Technique	Revigorer & Inspiration & Clémence	Manœuvre tactique	Protection divine	Bravade	Instruction	Regain	Balayage	Adaptabilité

Classes Avancées

Apothicaire

Experts en remèdes, les apothicaires supportent leurs alliés par l'utilisation de leurs objets, dont ils peuvent partager les effets avec leurs alliés adjacents grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Roublard, Troubadour.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Mire.

Types d'armes maîtrisées. Dague, Art.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Art
Gain Caractéristique	+1	-	-	-	+2	-	+1	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	-	-	-	+10%	-	+5%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	L'union fait la force	Sacrifice	Aura apaisante	Redirection	Bénédictio empoisonnante	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Sérénité	Purification	Anti Dague	Galvaniser	Bénédictio endormante	

Barbare

Les barbares imprègnent leurs coups de leur rage : elle leur permet d'infliger plus de dégâts à chacune de leurs attaques.

Classes inférieures accédant à cette classe. Combattant.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Berserker.

Types d'armes maîtrisées. Angle, Art.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
Gain Caractéristique	+2	+1	-	-	-	+1	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+10%	+5%	-	-	-	+5%	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Rage	Attaque sauvage	Expert de la charge	Effroi	Lutteur	Avancée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Vengeance	Puissance	Anti Hast	Solide sur les appuis	Lunaire	

Bretteur

Les bretteurs sont des experts des duels au combat rapproché. Ils analysent précisément les mouvements de l'ennemi qu'ils sont en train de combattre afin d'éviter plus facilement leurs coups.

Classes inférieures accédant à cette classe. Myrmidon.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Escrimeur.

Types d'armes maîtrisées. Épée.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	-	+1	-	-	-	+2	+1	Min 10
Gain Taux de croissance	-	+5%	-	-	-	+10%	+5%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Perception	Coup fatal	Soutien	Contre	Expert de la charge	Percée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Lunaire	Rapidité	Anti Angle	Galvaniser	Solaire	

Chasseur

Les chasseurs sont des spécialistes de l'élimination ciblée. Ils gagnent des avantages en marquant une cible grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Éclaireur.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Traqueur.

Types d'armes maîtrisées. Arc, Dague.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +5	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Dague
Gain Caractéristique	-	+1	+1	-	-	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	+5%	+5%	-	-	-	+10%	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Marque du Chasseur	Poursuite	Attaque sauvage	Pourfendeur	Expert de la charge	Repli
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Vent arrière	Sérénité	Bénédiction brumeuse	Galvaniser	Purification	

Danseur

Les danseurs permettent à un de leurs alliés adjacents de jouer instantanément un nouveau tour. Cependant, cette technique baisse de manière permanente l'initiative effective du danseur et de sa cible, les danseurs voudront alors *danser* avec leur initiative grâce à la technique Revigorer de leur classe inférieure.

Classes inférieures accédant à cette classe. Troubadour.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Étoile.

Types d'armes maîtrisées. Art, Support.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
Gain Caractéristique	-	-	+1	-	-	+1	+2	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Danse	Aura apaisante	Expert de la charge	Redirection	Sérénité	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Galvaniser	Repli	Anti Tome	Abri	Pivot	

Druide

Les druides puisent leur force dans la nature. Ils peuvent ainsi ajouter des effets supplémentaires aux terrains, dépendamment du type de magie qu'ils utilisent.

Classes inférieures accédant à cette classe. Éclaireur, Mage.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Archidruide.

Types d'armes maîtrisées. Tome (1 élément au choix), Choix (Hast & Support).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Gain Caractéristique	+2	-	+1	-	+1	-	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+10%	-	+5%	-	+5%	-	-	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Rébellion ancestrale	Regain	Protection divine	Aura apaisante	Purification	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Sérénité	Bénédictio élémentaire*	Sceau MAG	Sceau arcanique	Clonage	

*Bénédictio des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au type de tome maîtrisé par la classe.

Évêque

Les évêques utilisent leur magie et leur foi pour guider leurs alliés. Ils peuvent décupler la portée de l'effet de leurs bâtons de support, les rendant alors très efficaces sur un champ de bataille.

Classes inférieures accédant à cette classe. Mage, Clerc.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Saint.

Types d'armes maîtrisées. Support, Choix (Tome [Radiant ou Obscur]).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +3	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Sup	A.Tome
Gain Caractéristique	-	-	+1	-	+1	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	-	+5%	-	+10%	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Étendue	Redirection	Sérénité	Sceau arcanique	Aura apaisante	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Abri	Pourfendeur	Bénédiction mystique	Purification	Solaire	

Hallebardier

Les hallebardiers sont plus efficaces lorsqu'ils peuvent interagir avec leurs alliés. En effet, leur technique spéciale leur permet de déchaîner des coups dévastateurs si un de leurs alliés se situe du côté opposé de leur cible.

Classes inférieures accédant à cette classe. Myrmidon.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Sentinelle.

Types d'armes maîtrisées. Hast.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast
Gain Caractéristique	-	+2	-	+1	-	-	+1	Min 10
Gain Taux de croissance	-	+10%	-	+5%	-	-	+5%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Prise en tenailles	Désarmement	Smash	Pourfendeur	Soutien	Retraite
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Lunaire	Poursuite	Anti Épée	Sceau DEF	Solaire	

Héros

Les héros sont à la fois capable de donner des coups violents, mais aussi d'en recevoir. Leur technique spéciale leur permet de se soigner et d'ignorer une partie des défenses de leur cible.

Classes inférieures accédant à cette classe. Combattant, Myrmidon.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Rédempteur.

Types d'armes maîtrisées. Épée, Choix (Hast & Angle).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	+1	-	+2	-	-	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+10%	-	-	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Ether	Charme	Formation tortue	Désarmement	Abri	Pivot
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Galvaniser	Contre	Solide sur les appuis	Discours revigorant	Vengeance	

Moine

Les moines sont des éléments de choix pour le combat rapproché : lorsqu'ils ne déchainent pas une série rapide de coups sur leurs ennemis, ils bloquent les coups dirigés vers leurs alliés adjacents.

Classes inférieures accédant à cette classe. Combattant, Clerc, Troubadour.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Maître.

Types d'armes maîtrisées. Art, Support.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
Gain Caractéristique	-	+1	+1	-	-	+2	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	-	+5%	+5%	-	-	+10%	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Garde enchaînée	Expert de la charge	Formation tortue	Aura apaisante	Frappe étourdissante	Repli
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Solaire	Rapidité	Anti Arc	Galvaniser	Lunaire	

Paladin

Les paladins sont des supports d'exception : ils complètent leur bonne défense par un accès aux bâtons de support. De plus, leur technique spéciale leur permet d'augmenter les défenses de leurs alliés proches.

Classes inférieures accédant à cette classe. Garde, Clerc.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Chevalier radiant.

Types d'armes maîtrisées. Choix1 (Épée / Hast / Angle), Choix2 (Support & Tome [Radiant]).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2
Gain Caractéristique	-	-	+1	+1	+2	-	-	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	+5%	+10%	-	-	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Aura protectrice	Formation tortue	Solide sur les appuis	Abri	Contre	Avancée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Aura apaisante	Vengeance	Anti Art	Cri de guerre	Solaire	

Protecteur

Les protecteurs sont fait pour protéger leurs alliés : leur défense monstrueuse leur permet non seulement de bien résister aux coups adverses, mais aussi de protéger leurs alliés adjacents, grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Garde.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Rempart.

Types d'armes maîtrisées. Hast, Choix (Épée & Angle).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +0	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). -1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	-	-	+2	-	-	+1	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	-	-	+10%	-	-	+5%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Garde large	Manœuvre tactique	Charme	Avancée	Formation tortue	Inversion
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Solide sur les appuis	Abri	Pivot	Désarmement	Lunaire	

Rônin

Les rôlins peuvent éliminer des cibles extrêmement rapidement. Leur posture leur permet de troquer une partie de leur capacité de mouvement afin de pouvoir utiliser une technique destructrice.

Classes inférieures accédant à cette classe. Myrmidon.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Samouraï.

Types d'armes maîtrisées. Épée.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	+1	+2	-	-	-	-	+1	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	-	-	-	+5%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Posture rengainée & Les Milles coups	Attaque sauvage	Attaque menaçante	Effroi	Parade	Avancée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Contre	Bascule	Solide sur les appuis	Bravade	Coup fatal	

Sage

Les sages sont très polyvalents. Leur nouvel accès aux bâtons de support leur permet d'agir comme un support secondaire, et leur technique spéciale leur permet de tirer le plein potentiel de leur technique de mage Fléau élémentaire.

Classes inférieures accédant à cette classe. Mage.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Archimage.

Types d'armes maîtrisées. Tome1 (1 élément au choix), Tome2 (1 autre élément au choix), Support.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +2	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme, T = Tome)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.T1	A.T2	A.Sup
Gain Caractéristique	-	-	+2	-	+1	+1	-	Min 10	-	-
Gain Taux de croissance	-	-	+10%	-	+5%	+5%	-	+10%	+5%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Cataclysme	Bénédiction élémentaire*	Sceau arcanique	Redirection	Soutien	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Bénédiction élémentaire*	Effroi	Sceau RES	Puissance	Lunaire	

*Bénédiction des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), celle du niveau 12 doit correspondre au type de tome principal maîtrisé par la classe, et celle du niveau 22 doit correspondre au type de tome secondaire maîtrisé par la classe.

Spadassin

Les spadassins sont des spécialistes du combat rapproché. Ils peuvent poser des chausse-trapes, qui infligent des dégâts à leurs adversaires adjacents après que les spadassins les aient touchés.

Classes inférieures accédant à cette classe. Myrmidon, Roublard.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Assassin.

Types d'armes maîtrisées. Épée, Dague.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +5	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
Gain Caractéristique	+1	+1	-	-	-	+2	-	Min 5	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	-	-	+10%	-	+15%	+5%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Chausse-trape	Effroi	Coup fatal	Clonage	Parade	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Poursuite	Percée	Rapidité	Galvaniser	Vengeance	

Tireur d'élite

Les tireurs d'élite sont plus efficaces lorsqu'ils agissent seuls : en effet, leur technique spéciale leur permet d'avoir plus de chances de critiques lorsqu'ils sont espacés de leur alliés.

Classes inférieures accédant à cette classe. Éclaireur.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Tirailleur.

Types d'armes maîtrisées. Arc.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc
Gain Caractéristique	-	+1	-	-	-	+2	+1	Min 10
Gain Taux de croissance	-	+5%	-	-	-	+10%	+5%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Focalisation	Aléa	Incursion	Désarmement	Coup fatal	Traversée
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Effroi	Soutien	Sceau FOR	Puissance	Lunaire	

Voleur

Les voleurs sont très versatiles : ils peuvent utiliser des objets avant d'engager un combat ou d'effectuer une action. Ils peuvent ainsi se maintenir en vie tout en volant les objets et armes des différents ennemis avec la technique spéciale de leur classe inférieure.

Classes inférieures accédant à cette classe. Roublard.

Classes supérieures disponible au niveau 30. Escroc.

Types d'armes maîtrisées. Dague, Choix (Épée, Arc).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Choix
Gain Caractéristique	-	+1	-	-	-	+1	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	-	+5%	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	12	14	16	18	20
Technique	Mains lestes	Redirection	Expert de la charge	Traversée	Aura apaisante	Retraite
Niveau	22	24	26	28	30	
Technique	Manœuvre tactique	Percée	Purification	Galvaniser	Sérénité	

Classes Suprêmes

Archidruide

Les archidruides ont parachevé leur lien avec la nature : ils peuvent désormais se déplacer librement sur toute surface à leur hauteur, eau y compris.

Classes inférieures accédant à cette classe. Druide.

Types d'armes maîtrisées. Tome (1 élément au choix), Choix (Hast & Support).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Tome	A.Choix
Gain Caractéristique	+1	+1	+2	+1	+1	-	+2	Min 10	-
Gain Taux de croissance	+5%	-	+10%	+5%	+5%	-	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Liberté de mouvement	Désarmement	Bénédiction élémentaire*	Vent arrière	Présence imposante	Ralliement	Métabolisme

*Bénédiction des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au deuxième type de tome maîtrisé par la classe.

Archimage

Les archimages ont maîtrisé leur contrôle des éléments : ils peuvent déchirer les rangs ennemis, tout en se maintenant en vie grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Sage.

Types d'armes maîtrisées. Tome1 (1 élément au choix), Tome 2 (1 autre élément au choix), Tome3 (1 dernier élément au choix).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +4	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme, T = Tome)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.T1	A.T2	A.T3
Gain Caractéristique	+1	-	+2	-	+2	+2	+1	Min 15	Min 5	-
Gain Taux de croissance	+5%	-	+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Faisceau	Bénédiction élémentaire*	Courroux	Contre	Adepté	Nihil	Métabolisme

*Bénédiction des types de dégâts élémentaires (de Brûlure à Annihilante), elle doit correspondre au troisième type de tome maîtrisé par la classe.

Assassin

Les assassins excellent dans l'élimination ciblée. Ils peuvent facilement passer inaperçu, et profiter de la situation pour infliger de gros dégâts à une unité.

Classes inférieures accédant à cette classe. Spadassin.

Types d'armes maîtrisées. Épée, Dague.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +8	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +1
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Dague
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	-	-	+10%	+5%	+30%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Linceul d'ombre & Fatalité	Pourfendeur	Lunaire	Puissance	Adeptes	Présence imposante	Représailles

Berserker

Les berserkers sont un concentré de colère brute : leur furie les empêche de tomber au combat.

Classes inférieures accédant à cette classe. Barbare.

Types d'armes maîtrisées. Angle, Art.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Angle	A.Art
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+2	+1	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Frénésie	Coup fatal	Rapidité	Cri de guerre	Courroux	Représailles	Nihil

Chevalier radiant

Les chevaliers radiants sont redoutables. Attaquer, défendre, supporter leurs alliés : ils sont sur tous les fronts. La magie qu'ils utilisent pour supporter leurs alliés leur est aussi utile à apporter un coup de tonus à leurs attaques avec des armes blanche.

Classes inférieures accédant à cette classe. Paladin.

Types d'armes maîtrisées. Choix1 (Épée / Hast / Angle), Choix2 (Support & Tome [Radiant]).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +9	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Choix1	A.Choix2
Gain Caractéristique	+1	+1	+2	+1	+2	-	+1	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Châtiment sacré	Discours revigorant	Sceau arcanique	Purification	Nihil	Annulation	Présence imposante

Escrimeur

Les escrimeurs excellent lorsqu'il s'agit de concentrer leur attention sur une seule cible. Leur technique spéciale leur permet de délivrer de nombreux coups à une cible en un tour, utile pour infliger des coups critiques ou appliquer des effets spéciaux.

Classes inférieures accédant à cette classe. Bretteur.

Types d'armes maîtrisées. Épée.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +10	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
-------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	+1	+2	+1	+1	-	+2	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%		+10%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Stellaire	Formation tortue	Parade	Poursuite	Adeptes	Courroux	Représailles

Escroc

Les escrocs profitent de leur agilité hors normes pour se sortir des situations les plus désespérées, après avoir commis leurs méfaits.

Classes inférieures accédant à cette classe. Voleur.

Types d'armes maîtrisées. Dague, Choix (Épée & Arc).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +9	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Choix
Gain Caractéristique	+2	+2	-	+1	+1	+2	-	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+10%	-	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Insaisissable	Rapidité	Désarmement	Poursuite	Annulation	Courroux	Présence imposante

Étoile

Les étoiles sont des danseurs accomplis : ils peuvent danser pour tous leurs alliés adjacents dans le même tour.

Classes inférieures accédant à cette classe. Danseur.

Types d'armes maîtrisées. Art, Support.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +8	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
Gain Caractéristique	+1	+2	+2	+1	+1	-	+1	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-	+10%	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Danse divine	Vent arrière	Parade	Rapidité	Ralliement	Garde parfaite	Métabolisme

Maître

Les maîtres ont perfectionné leur maîtrise des arts martiaux : ils peuvent parer et renvoyer n'importe quelle attaque leur faisant trop peu de dégâts, même les attaques à distance.

Classes inférieures accédant à cette classe. Moine.

Types d'armes maîtrisées. Art, Support.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +8	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Art	A.Support
Gain Caractéristique	+1	+2	+2	-	-	+2	+1	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+5%	-	-	+10%	+5%	+30%	+10%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Parade Ki	Avancée	Contre	Garde parfaite	Adeptes	Métabolisme	Représailles

Mire

Les mires sont des médecins de combat : ils peuvent utiliser un remède miracle sur leurs alliés, les sortant immédiatement des situations désespérées.

Classes inférieures accédant à cette classe. Apothicaire.

Types d'armes maîtrisées. Dague, Art.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +4	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Dague	A.Art
Gain Caractéristique	+1	-	+2	+1	+1	+1	+2	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+5%	-	+5%	-	+5%	5%	+10%	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Remède miracle	Désarmement	Solaire	Parade	Annulation	Métabolisme	Ralliement

Rédempteur

Les rédempteurs peuvent s'adapter à tous les scénarios possibles : ils peuvent aussi bien agir en tant que bouclier qu'en tant qu'épée. Ils peuvent jouer un nouveau tour après avoir éliminé une cible grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Héros.

Types d'armes maîtrisées. Épée, Choix (Hast & Angle).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +5	Constitution (CON). +8	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée	A.Choix
Gain Caractéristique	+2	+2	-	+2	+1	+1	-	Min 10	Min 10
Gain Taux de croissance	+10%	+5%	-	+5%	+5%	+5%	-	+20%	+20%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Enchaînement	Parade	Bascule	Cri de guerre	Nihil	Héroïsme	Adeptes

Rempart

Les remparts agissent comme première ligne de défense : ils peuvent ne subir aucun dégâts pendant un tour grâce à leur technique spéciale.

Classes inférieures accédant à cette classe. Protecteur.

Types d'armes maîtrisées. Hast, Choix1 (Épée & Angle), Choix2 (l'autre parmi Épée & Angle)

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +1	Constitution (CON). +10	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	--------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast	A.Choix1	A.Choix2
Gain Caractéristique	+2	+2	-	+2	+1	-	+1	Min 10	Min 10	-
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+5%	+10%	-	-	+5%	+5%	+5%	+30%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Égide	Bascule	Lutteur	Parade	Nihil	Garde parfaite	Ralliement

Saint

Les saints sont de puissants utilisateurs de bâtons de support : leur technique spéciale leur permet d'augmenter la zone d'effet de leurs bâtons de support, permettant d'affecter plus d'unités.

Classes inférieures accédant à cette classe. Sage, Évêque.

Types d'armes maîtrisées. Support, Tome (Radiant).

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +2	Constitution (CON). +5	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Support	A.Tome
Gain Caractéristique	-	-	+2	+1	+2	+1	+2	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	-	-	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Aire	Effroi	Sceau MAG	Parade	Couronne	Métabolisme	Adeptes

Samouraï

Les samouraïs peuvent créer des trous dans les défenses ennemies : leur technique spéciale est une attaque qui ignore complètement les défenses de la cible.

Classes inférieures accédant à cette classe. Rônin.

Types d'armes maîtrisées. Épée.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +3	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Épée
Gain Caractéristique	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Taillade de l'infini	Formation tortue	Pourfendeur	Nihil	Représailles	Présence imposante	Métabolisme

Sentinelle

Les sentinelles sont de puissants alliés : ils déstabilisent leurs adversaires grâce à leurs techniques pour changer la donne.

Classes inférieures accédant à cette classe. Hallebardier.

Types d'armes maîtrisées. Hast.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +6	Constitution (CON). +7	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Hast
Gain Caractéristique	+1	+2	-	+1	+1	+1	+2	Min 20
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	-	+5%	-	+5%	+10%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Supplice	Percée	Galvaniser	Nihil	Courroux	Présence imposante	Ralliement

Tirailleur

Les tirailleurs maîtrisent les arcs à la perfection. Ils jouent autour de leurs objets et des affections pour infliger des dégâts colossaux.

Classes inférieures accédant à cette classe. Tireur d'élite.

Types d'armes maîtrisées. Arc.

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +5	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc
Gain Caractéristique	-	+2	+2	+1	+1	+1	+1	Min 20
Gain Taux de croissance	-	+10%	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+40%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Réveil forcé	Redirection	Vengeance	Contre	Courroux	Adepté	Nihil

Traqueur

Les traqueurs sont des experts pour suivre et terrasser leurs cibles : ils jouent avec le terrain et leur technique spéciale pour ce faire.

Classes inférieures accédant à cette classe. Chasseur.

Types d'armes maîtrisées. Arc, Dague,

Bonus de classe (remplacent ceux de la classe inférieure) :

Initiative (INIT). +7	Constitution (CON). +6	Mouvement (MOV). +0
------------------------------	-------------------------------	----------------------------

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

Tableau des gains de statistiques : (A. = Arme)

	PV	FOR	MAG	DEF	RES	AGI	CHA	A.Arc	A.Dague
Gain Caractéristique	+1	+2	+2	+1	+1	-	+1	Min 15	Min 5
Gain Taux de croissance	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+5%	+25%	+15%

Tableau des techniques apprises par niveau :

Niveau	Changement de classe	32	35	37	40	45	50
Technique	Marque du Traqueur	Aura apaisante	Solaire	Frappe étourdissante	Annulation	Présence imposante	Ralliement