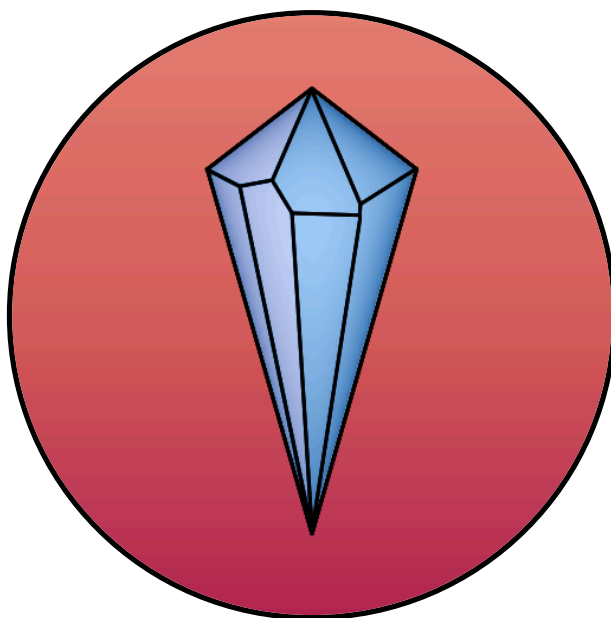


# Les Fragments de la Destinée, Ière édition

## Catalogue des commerces

Shards of Destiny Ie, Shops' Catalogue



# Table des matières

Rappels et Précisions .....	4
Types de dégâts .....	4
Types de Dégâts Physique .....	4
Types de Dégâts Élémentaire .....	4
Efficacité .....	5
Types d'unités .....	5
Afflictions .....	6
États .....	8
Magasin .....	10
Objets .....	10
Objets de combat .....	10
Objets d'interprétation de rôle .....	14
Armurerie .....	15
Boucliers .....	15
Armes .....	16
Armes équivalentes .....	16
Armes magiques .....	17
Épée .....	18
Épées magiques .....	18
Hast .....	19
Armes d'Hast magiques .....	19
Angle .....	21
Armes d'Angle magiques .....	22
Arc .....	23
Arcs magiques .....	23
Arbalètes .....	24
Arbalètes magiques .....	24
Dague .....	25
Dagues magiques .....	26
Dojo .....	27
Armes .....	27
Art .....	27
Arts Magiques .....	28
Coup .....	28
Librairie .....	29
Tomes .....	29
Feu .....	29
Élément Feu .....	29
Élément Explosif .....	30
Vent .....	31
Élément Vent .....	31
Élément Glace .....	32
Tomes de Terre .....	33
Élément Terre .....	33
Élément Plante .....	34
Tomes de Foudre .....	35

Élément Foudre .....	35
Élément Fracas .....	36
Tomes d'Eau .....	37
Élément Eau .....	37
Élément Bulle .....	38
Tomes Radiant .....	39
Élément Radiant .....	39
Élément Mental .....	40
Tomes Obscur .....	41
Élément Obscur .....	41
Élément Esprit .....	42
Tomes de la Ruine .....	43
Élément Ruine .....	43
Élément Temps .....	44
Forge .....	45
Atelier .....	46
Magie de Soutien .....	46
Registre des sorts du Catalyseur .....	46
Sorts de soutien .....	46
Enchantements .....	49
Niveaux de talisman .....	49
Enchantements disponibles .....	50
Caractéristiques & Bonus fixes .....	50
Règle supplémentaire - Enchantements de caractéristiques cumulables .....	52
Maîtrises d'armes .....	53
Afflictions .....	55
Effets spéciaux .....	58
Soins .....	60
Améliorations personnelles .....	62
Améliorations d'équipe .....	67
Règle supplémentaire - Domaines cumulables .....	70
Poussière d'étoile .....	71
Effet - Maudite .....	74
Écurie .....	75
Montures .....	75
Objets pour montures .....	75
Cheval .....	75
Taureau .....	76
Griffon .....	76
Wyverne .....	77

# 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	L'unité affectée subit DEF-3. De plus, à chaque attaque que la cible effectue, elle y retire 1d4. Dure 3 tours.	Feu
Explosion	A.EXP	Si l'unité affectée se fait toucher par une attaque (quelque que soit ses dégâts), elle subit 1d10 dégâts ignorant les défenses. Ces dégâts sont considérés comme des dégâts de gratte. Cet effet se dissipe si l'unité se fait toucher ou après 3 tours.	Explosif
Brume	A.BRU	L'unité affectée subit RES-3. De plus, chaque attaque que la cible effectue lui coûte 1JT. 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 soins visant cette unité sont nullifiés. Si l'unité est évanouie, ses PS sont multipliés par 3 jusqu'à ce quelle 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 perd 1PV au début de chacun de ses tours (ces PV perdus sont comptés comme des dégâts de gratte et ne peuvent pas mettre l'unité en dessous de 1PV). De plus, si l'unité empoisonnée est touchée par une arme qui lui inflige l'affliction poison : elle subit INIT-5 et son assaillant peut refaire un nouveau jet d'attaque contre elle. L'unité ne subit plus l'affliction Poison après que son assaillant ait effectué son jet d'attaque, que l'attaque réussisse ou pas. Dure 3 tours.	Plante
Paralysie	A.PAR	L'unité affectée voit son initiative divisée par 2, et subit un désavantage de 10 à ses jets d'attaque. De plus, l'unité affectée ne peut plus utiliser les actions suivantes : Esquiver, Reprise. Enfin, l'action Attendre ne rend que 2 d'INIT. Dure 3 tours.	Foudre
Silence	A.SIL	L'unité affectée ne peut ni parler, ni utiliser de tomes ou de bâtons pendant 3 tours. Cette affliction interrompt aussi l'état Concentration de la cible atteinte, ainsi que les effets qui en dépendent (la cible peut revenir dans l'état Concentration à son prochain tour).	Fracas

Nom	Abréviation	Effet	Élément associé
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
Châtiment	A.CHT	L'unité affectée subit +3 dégâts lorsqu'elle subit des dégâts Radiants. Dure 3 tours.	Radiant
Confusion	A.CNF	Au début de son tour, l'unité affectée lance 1d100. Si elle obtient un résultat supérieur ou égal à 75+CHA, l'unité passe son tour. Quelle que soit la valeur de sa caractéristique de CHA, si la cible obtient un résultat supérieur ou égal à 96, elle fait un échec critique, et se touche dans son attaque comme décrit dans l'effet "Maudite" de la section "Poussière d'étoile". 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 (quelque soit les dégâts qu'elle inflige). Optionnel : En début de tour ou si un son bruyant se fait entendre, l'unité affecté 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"> <li>L'unité atteinte peut ramper (MOV=2) ou se relever, ce qui lui prend une action,</li> <li>La troisième option disponible pour l'unité est l'attaque, à laquelle elle a un désavantage critique (-20),</li> <li>Un assaillant a un avantage (+10) à bout portant contre une unité à terre, mais un désavantage (-10) si elle attaque à distance.</li> </ul>
Agrippé	E.AGR	<ul style="list-style-type: none"> <li>MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état,</li> <li>Prend fin si l'unité qui agrippe est à terre, déstabilisée, étourdie, inconsciente ou neutralisée.</li> </ul>
Assourdi	E.ASS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité assourdie n'entend plus, et rate tout jets nécessitant l'ouïe.</li> </ul>
Charmé	E.CHA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité charmée ne peut pas attaquer le charmeur,</li> <li>Le charmeur a un avantage brutal (+40) à tous ses jets de caractéristique social visant l'unité charmée.</li> </ul>
Concentration	E.CON	<ul style="list-style-type: none"> <li>Une unité ayant l'état Concentration est en train de faire une action qui dure sur plusieurs tours. Si l'unité perd l'état Concentration, l'action qu'elle effectuait en même temps est annulée,</li> <li>L'unité gagne un avantage (+10) à tous ses jets de caractéristiques (jets d'attaque inclus),</li> <li>Si l'unité perd au minimum 1 PV, elle perd l'état Concentration,</li> <li>INIT (effective) -3 lorsque l'unité perd de l'état Concentration de manière forcée.</li> </ul>
Déstabilisé	E.DES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Met fin à l'état Agrippé d'une unité, si la cible de l'état Déstabilisé était en train d'agripper l'unité.</li> <li>Met fin à l'état Concentration de la cible, en plus de lui infliger un coup critique,</li> <li>La cible perd 1 JT.</li> </ul>
Effrayé	E.EFF	<ul style="list-style-type: none"> <li>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,</li> <li>Elle ne peut pas se rapprocher de la source de sa peur.</li> </ul>
Entravé	E.ENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>MOV=0, non modifiable jusqu'à ce que l'unité se défasse de cet état,</li> <li>Les assaillants ont un avantage (+10) à tous leurs jets d'attaque lorsqu'ils attaquent une cible entravée,</li> <li>La cible entravée a un désavantage (-10) à tous ses jets d'attaque.</li> </ul>
Étourdi	E.ETO	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'unité étourdie est neutralisée, ne peut bouger et peine à parler,</li> <li>Les jets d'attaque contre une unité étourdie ont un avantage critique (+20).</li> </ul>



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

# Magasin

## Objets

### Objets de combat

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Herbe	3	L'unité récupère 1d6+4 PV.	100
Potion	3	L'unité récupère 1d10+10 PV.	200
Breuvage	3	L'unité récupère 1d20+20 PV.	500
Élixir	3	L'unité récupère tous ses PV.	1000
Guérison	3	L'unité récupère 1d20+20 PV. De plus, purge l'unité des afflictions.	1500
Boisson énergétique	3	L'unité regagne 3JT.	1500
Boisson de vitalité	3	L'unité regagne tous ses JT manquants.	3000
Panacée	3	Purge l'unité des afflictions.	500
Pomme dorée	1	L'unité récupère 10 PV et gagne 3d6 EP.	-
Eau bénite	3	Confère 5 points de RES supplémentaires pendant 3 tours.	400
Torche	3	Illumine une zone de 3 cases de rayon pendant 3 tours.	200
Flèche	1	Utilisable comme munition lors de l'utilisation d'un arc. Prend 1 place dans l'inventaire sans présence d'un carquois.	10
Carreau	1	Utilisable comme munition lors de l'utilisation d'une arbalète. Prend 1 place dans l'inventaire sans présence d'un carquois.	10
Carquois	-	Permet de transporter jusqu'à 20 flèches ou 20 carreaux.	500
Talisman	-	Un talisman enchantable à l'atelier. Ne prend pas de place dans l'inventaire.	500
Sac à dos	-	Débloque 5 emplacements d'inventaire libres.	1000
Rune Mystique	1	Place une rune sur une case adjacente, qui bloque les déplacements alliés et ennemis pendant 3 tours. Agit comme un Obstacle (haut).	800
Poudre de téléportation	1	Téléporte l'unité sur une case dans un périmètre de 10 cases de rayon.	10000
Rubis	1	Vendable pour 2500E.	5000
Saphir	1	Vendable pour 5000E.	10000

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Diamant	1	Vendable pour 10000E.	20000
Carte Argent	5	Réduit le prix d'un objet, pièce d'équipement ou d'une amélioration à la forge de moitié. 5 utilisations.	2000
Carte Or	1	Permet d'acheter un objet, pièce d'équipement ou une amélioration à la forge pour 0E. 1 utilisation.	5000
Aiguiseur	10	Permet d'activer l'effet « Aiguisage » du type de l'arme aiguisée, pendant 3 tours. Uniquement utilisable pour les Épées, les armes de Hast, les armes d'Angle, les Arcs et les Dagues.	500
Ornement runique	-	Toutes les attaques de l'utilisateur gagnent : Portée +2, Dégâts Brut +1. Uniquement utilisable pour les Arts. Nécessite d'avoir l'état Concentration actif.	1500
Focaliseur arcanique	-	Toutes les attaques de l'utilisateur gagnent : Précision +10, Dégâts Brut +2. Uniquement utilisable pour les Tomes. Nécessite d'avoir l'état Concentration actif.	1500
Catalyseur	-	Permet à l'unité de lancer des sorts de soutien. Peut être attaché sur une arme. Le catalyseur ne prend pas de place dans l'inventaire et permet à l'unité d'accéder au Registre des sorts du Catalyseur. Plus d'informations dans la section Magie de Soutien.	500
Huile brûlante	5	Ajoute la possibilité d'infliger l'affliction Brûlure (10%) pendant 3 tours avec l'arme que vous avez actuellement équipée. Utilisable par toutes les armes, sauf les tomes.	1000
Huile explosive	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Explosion (10%).	1000
Huile brumeuse	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Brume (10%).	1000
Huile givrante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Gel (10%).	1000
Huile bourbeuse	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Bourbe (10%).	1000
Huile empoisonnante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Poison (10%).	1000
Huile paralysante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Paralysie (10%).	1000

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
Huile agitée	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Siphon (10%).	1000
Huile glissante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Bulle (10%).	1000
Huile endormante	5	Même effet que l'objet Huile brûlante, mais avec l'affliction Sommeil (10%).	1000
Tonique PV	1	PV max +5 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique FOR	1	FOR+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique MAG	1	MAG+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique DEF	1	DEF+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique RES	1	RES+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique HAB	1	HAB+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique AGI	1	AGI+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Tonique CHA	1	CHA+2 jusqu'à la fin du combat.	500
Fruit de la vie	1	PV max +3 de manière permanente.	2500
Soma	1	FOR+1 de manière permanente.	2500
Herbes magiques pures	1	MAG+1 de manière permanente.	2500
Ambroisie	1	DEF+1 de manière permanente.	2500
Pensée résiliente	1	RES+1 de manière permanente.	2500
Outregrenade	1	HAB+1 de manière permanente.	2500
Épices éclair	1	AGI+1 de manière permanente.	2500
Nectar	1	CHA+1 de manière permanente.	2500
Bardane coriace	1	CON+1 de manière permanente.	2500
Carotte vitvite	1	MOV+1 de manière permanente.	2500
Martialis	1	Niveau de maîtrise d'armes +1 de manière permanente dans un type d'armes maîtrisé par l'unité.	2500
Réacteur	1	PT+5 de manière permanente.	2500
Magister	1	Permet de changer de classe si l'unité a le niveau minimum requis.	2500

Nom	Nombre d'Utilisations	Effet	Prix (en E)
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.	-
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.	-
Poussière d'étoile	1	Donne un bonus aléatoire lorsqu'une arme est amenée à l'atelier. Une arme ne peut avoir qu'un seul bonus de poussière d'étoile à la fois (plus d'informations dans la section Poussière d'étoile).	1000

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

## 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.

# 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 Béni	0	0	2	Enchantement Sanctuaire 3 & Guérison 2 attachés.	5000
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 létiques,
- Les armes Vigueur,
- Les armes magiques,
- Les armes bénies.

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

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



## Armes magiques

Chaque type d'arme possède plusieurs paliers d'armes magiques. L'élément de l'arme magique change ses statistiques, selon le tableau suivant :

Type de dégâts élémentaire de l'arme	Bonus	Malus
Feu	Affliction : +1% par palier (+1% / +2% / +3%) <i>Affliction : Brûlure / Efficacité : Bestiale</i>	Critiques : -2%
Vent	Poids : -1 Portée : +1 Précision : +10% <i>Affliction : Brume / Efficacité : Volante</i>	Puissance : -2
Terre	Puissance : 2 fois plus de dés <i>Affliction : Bourbe / Efficacité : Montée</i>	Puissance : -2 Poids : +2
Foudre	Critiques : +5% Puissance : +1 <i>Affliction : Paralysie / Efficacité : Dragon</i>	Précision : -10% Poids : +1
Eau	Précision : +15% Poids : -2 <i>Affliction : Siphon / Efficacité : Blindée</i>	Puissance : -2
Radiant	Puissance : +1 par palier (+1 / +2 / +3) <i>Affliction : Châtiment / Efficacité : Monstre</i>	Poids : +1 Précision : -5%
Obscur	Poids : -1 par palier (-1 / -2 / -3) Critiques : +5% Précision : +10% <i>Affliction : Ténèbres / Efficacité : Construction</i>	Portée : -1 Puissance : -1
Ruine	Critiques : +10% Puissance : +4 Affliction : +1% par palier (+1% / +2% / +3%) <i>Affliction : Annihilation</i>	Poids : +3 Précision : -20%

Les différents paliers d'armes magiques sont explicités dans les sections des types d'armes correspondant.

Les armes peuvent avoir des noms différents en fonction de l'élément de l'arme ainsi que sa puissance. Le joueur est libre d'appeler l'arme magique comme il l'entend, du moment que ça fait sens et que le MJ le permet. Si vous n'avez pas d'idées pour nommer vos armes magiques, vous pouvez prendre inspiration sur les noms des tomes de l'élément de votre arme magique (Exemples pour une arme magique d'élément Foudre : Épée Foudre, Épée Orage, Épée Tonnerre, Épée Tincelle, etc.)

## Épée

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Épée Cuivre	1	2	1d4	75	5	200	-	TRA
Épée Bronze	1	3	1d6+1	70	5	500	-	TRA
Épée Fer	1	5	1d8+2	65	5	1000	-	TRA
Épée Acier	1	8	1d10+3	60	5	2000	-	TRA
Épée Argent	1	11	1d12+5	60	5	4000	-	TRA
Rapière	1	5	1d6+2	60	10	2500	Efficacité : Blindée et Montée.	PER
Estoc	1	12	1d10+5	50	5	3000	Efficacité : Blindée.	PER
Fer léthal	1	8	1d8+3	45	20	3000	-	TRA
Épée Vigueur	1	12	1d6+2	50	0	8000	[Vigueur]	TRA
Épée Bénie	1	6	1d6+4	70	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

## Épées magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Épée Magique 1	1-4	8	1d6+2	60	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/MOD
Épée Magique 2	1-4	10	1d8+4	50	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/MOD
Épée Magique 3	1-4	12	1d12+6	45	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/MOD

[Arme magique] : Au corps à corps (Portée 1 pour les Épées), l'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). À distance, les dégâts sont forcément magiques. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP, PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie "Modulaire", et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

## Hast

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Lance Cuivre	1-2	4	1d4+2	65	5	200	-	PER
Lance Bronze	1-2	6	1d6+3	60	5	500	-	PER
Lance Fer	1-2	8	1d8+4	55	5	1000	-	PER
Lance Acier	1-2	10	1d10+5	50	5	2000	-	PER
Lance Argent	1-2	12	2d6+7	50	5	4000	-	PER
Hallebarde	1-2	12	2d4+5	45	5	2500	Efficacité : Montée.	TRA/ PER
Lance létale	1-2	10	1d8+4	40	20	3000	-	PER
Javelot	1-6	9	1d8+2	50	5	200	[Arme de lancé - Hast] [Multiples exemplaires - 5]	PER
Épieu	1-6	13	1d12+4	40	5	500	[Arme de lancé - Hast] [Multiples exemplaires - 3]	PER
Lance Vigueur	1-2	14	1d8+2	40	0	8000	[Vigueur]	PER
Lance Bénie	1-2	8	1d6+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER

[Arme de lancé - Hast] : À 3 de portée ou plus, 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).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

## Armes d'Hast magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Lance Magique 1	1-4	8	2d4+2	50	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD
Lance Magique 2	1-4	11	2d6+4	40	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD
Lance Magique 3	1-4	14	2d8+6	35	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	PER/ MOD

[Arme magique] : Au corps à corps (Portée 1-2 pour les armes de Hast), l'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). À distance, les dégâts sont forcément magiques. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP, PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie "Modulaire", et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

## Angle

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Hache Cuivre	1	6	1d6+2	65	5	200	-	TRA
Hache Bronze	1	8	1d8+3	60	5	500	-	TRA
Hache Fer	1	10	1d10+4	55	5	1000	-	TRA
Hache Acier	1	12	1d12+5	50	5	2000	-	TRA
Hache Argent	1	15	1d20+6 (max 22)	50	5	4000	-	TRA
Marteau	1	15	1d10+4	45	5	2500	Efficacité : Blindée.	IMP
Labrys	1	14	1d12+4	40	5	2500	Efficacité : Dragon.	TRA
Hache létale	1	12	1d10+5	40	20	3000	-	TRA
Hachette	1-5	12	1d10+2	45	5	200	[Arme de lancé - Angle] [Multiples exemplaires - 5]	TRA
Tomahawk	1-5	16	1d20+4 (max 18)	35	5	500	[Arme de lancé - Angle] [Multiples exemplaires - 3]	TRA
Hache Vigueur	1	16	1d10+2	40	0	8000	[Vigueur]	TRA
Hache Bénie	1	10	1d8+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	TRA

[Arme de lancé - Angle] : À 2 de portée ou plus, 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).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

## Armes d'Angle magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Hache Magique 1	1-4	9	1d8+4	45	5	4	2000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Hache Magique 2	1-4	12	1d12+5	35	5	8	3500	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD
Hache Magique 3	1-4	15	1d20+6 (max 22)	30	5	12	5000	[Arme magique], Affliction : MOD	TRA/ MOD

[Arme magique] : Au corps à corps (Portée 1 pour les armes d'Angle), l'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). À distance, les dégâts sont forcément magiques. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP, PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie "Modulaire", et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

## Arc

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arc Cuivre	2-4	3	1d4	70	5	200	-	PER
Arc Bronze	2-4	4	1d4+2	65	5	500	-	PER
Arc Fer	2-4	6	1d6+3	60	5	1000	-	PER
Arc Acier	2-4	8	1d8+4	55	5	2000	-	PER
Arc Argent	2-4	10	1d10+6	55	5	4000	-	PER
Arc lourd	2-4	18	1d20+6 (max 22)	40	10	2500	-	PER
Arc long	2-6	7	1d8+2	45	5	2000	-	PER
Arc léthal	2-4	8	1d6+4	40	20	3000	-	PER
Arc Vigueur	2-4	12	1d4+3	45	0	8000	[Vigueur]	PER
Arc Béni	2-4	6	1d4+5	65	10	5000	Efficacité : Monstre.	PER
Arc Maître	1-4	6	1d10+5	45	10	-	-	PER

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

## Arcs magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arc Magique 1	2-4	6	1d4+3	55	5	6	2000	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD
Arc Magique 2	2-4	8	1d6+5	45	5	12	3500	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD
Arc Magique 3	2-4	10	1d10+7	40	5	18	5000	[Arc magique], Affliction : MOD	MOD

Effet spécial - [Arc magique] : Dégâts calculés avec la MAG, visant la RES adverse. Ne nécessite pas l'objet Flèche/Carreau pour fonctionner. Les huiles et les aiguisoirs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.

## Arbalètes

Type d'arme : Arc.

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Arbalète Cuivre	1-6	12	3d6+6 (max 20)	60	5	1000	[Arbalète]	PER
Arbalète Bronze	1-6	14	4d6+8 (max 27)	60	5	2000	[Arbalète]	PER
Arbalète Fer	1-6	16	5d6+10 (max 34)	60	5	3000	[Arbalète]	PER
Arbalète Acier	1-6	18	6d6+12 (max 41)	60	5	4000	[Arbalète]	PER
Arbalète Argent	1-6	20	7d6+14 (max 50)	60	5	6000	[Arbalète]	PER
Arbalète létale	1-6	18	5d6+12 (max 36)	60	20	6000	[Arbalète]	PER

[Arbalète] : Ne prend pas en compte la caractéristique de FOR dans le calcul des dégâts.

## Arbalètes magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Arbalète Magique 1	1-5	15	4d6+10 (max 30)	50	5	2	2000	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD
Arbalète Magique 2	1-5	17	5d6+12 (max 40)	50	5	4	3500	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD
Arbalète Magique 3	1-5	19	7d6+14 (max 50)	50	5	6	5000	[Arbalète magique], Affliction : MOD	MOD

[Arbalète magique] : Ne prend pas en compte la caractéristique de MAG dans le calcul des dégâts.

Visa la RES de la cible. Ne nécessite pas l'objet Flèche/Carreau pour fonctionner. Les huiles et les aiguiseurs ne peuvent cependant pas être utilisés avec cette arme.



## Dague

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Dague Cuivre	1-4	1	1d4-1	80	5	100	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Bronze	1-4	2	1d4+1	75	5	200	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Fer	1-4	4	1d4+3	70	5	400	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Acier	1-4	6	1d6+4	65	5	800	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Dague Argent	1-4	8	1d8+5	65	5	1500	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER
Kard	1	4	1d6+4	65	10	2500	Efficacité : Blindée.	TRA/ PER
Dague létale	1-4	6	1d4+3	55	20	2000	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 3]	TRA/ PER
Baselarde	1-4	10	1d10+4	45	30	2000	[Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 3]	TRA/ PER
Dague Bénie	1-4	4	1d4+4	80	10	5000	Efficacité : Monstre. [Arme de lancé - Dague] [Multiples exemplaires - 5]	TRA/ PER

[Arme de lancé - Dague] : À 2 de portée ou plus, 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).

[Multiples exemplaires - X] : Vous pouvez posséder jusqu'à X exemplaires de cette arme dans un même emplacement de votre inventaire. Faire des modifications sur un exemplaire de l'arme affecte les X autres (forge, poussière d'étoile)

## Dagues magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type de Dégâts
Dague Magique 1	1-4	5	1d4+2	65	5	4	2000	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD
Dague Magique 2	1-4	7	1d6+4	55	5	8	3500	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD
Dague Magique 3	1-4	9	1d8+6	50	5	12	5000	[Dague magique], Affliction : MOD	TRA/ PER/ MOD

[Dague magique] : L'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). Si l'unité effectue une attaque physique à distance, elle lance son arme. Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP, PER ou TRA pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie "Modulaire", et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

# 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 corps Cuivre	1	1	1d4	75	5	200	[Attaque physique]	IMP
Art du corps Bronze	1	2	1d4+2	70	5	500	[Attaque physique]	IMP
Art du corps Fer	1	4	1d6+2	65	5	1000	[Attaque physique]	IMP
Art du corps Acier	1	6	1d6+4	60	5	2000	[Attaque physique]	IMP
Art du corps Argent	1	8	1d8+6	60	5	4000	[Attaque physique]	IMP
Art de la paume frémissante	1	6	1d4+2	60	0	4000	[Vigueur] [Attaque mixte]	IMP & FOU
Art de l'astre divin	1	6	2d8	30	5	4000	[Attaque combinée 1]	IMP & RUI
Art du coup de grâce	1	7	1d6+3	40	20	3000	[Attaque physique]	IMP
Art de la posture défensive	1	5	1d4+1	50	5	1500	[Attaque physique] [Défense améliorée]	IMP
Art du corps vigoureux	1	7	1d4+2	50	0	6000	[Vigueur] [Attaque physique]	IMP
Art de la frappe aveuglante	1	9	2d6	50	5	8000	[Vigueur] [Attaque combinée 2] [Contrecoup]	IMP & FOU

[Attaque physique] : Utilise FOR dans le calcul des dégâts. Vise la DEF de la cible.

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Attaque mixte] : Le premier coup utilise FOR dans le calcul des dégâts et vise la DEF de la cible. Le deuxième coup utilise MAG dans le calcul des dégâts et vise la RES de la cible.

[Attaque combinée 1] : Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise le minimum entre la DEF et la RES de la cible.

[Attaque combinée 2] : Utilise FOR+MAG dans le calcul des dégâts. Vise la moyenne entre la DEF et la RES de la cible.

[Défense améliorée] : Confère DEF+3 à l'unité.

[Contrecoup] : L'unité prend +3 dégâts bruts de toute attaque tant que l'arme est équipée.

## Arts Magiques

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet	Type Deg
Art de l'âme 1	1-4	5	1d4+3	65	3	5	2000	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/MOD
Art de l'âme 2	1-4	7	1d6+5	55	3	10	3500	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/MOD
Art de l'âme 3	1-4	9	1d8+7	50	3	15	5000	[Art magique], Affliction : MOD	IMP/MOD

[Art magique] : L'unité peut choisir de faire des dégâts physiques (FOR visant la DEF adverse) ou magiques (MAG visant la RES adverse). Les types de dégâts sont indiqués dans la colonne dédiée : IMP pour les dégâts physiques, MOD pour les dégâts magiques (MOD signifie "Modulaire", et indique alors que les dégâts magiques / l'affliction dépendent du type élémentaire de l'arme magique).

## Coup

Les Coups sont comptés comme étant dans le même type d'armes. La différence principale entre les Arts et les Coups 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	1d4	80	5	-	[À mains nues]	IMP

[À mains nues] : 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.

Les coups spécifiques aux origines sont décrits dans le RDO.

# Librairie

## Tomes

### Feu

Type de dégâts : FEU

#### Élément Feu

Affliction : Brûlure.

Efficacité : Bestiale.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Flamme	1-4	3	1d4+2	65	3	3	200	-
Boule de Feu	1-5	5	1d6+3	55	3	6	500	-
Inferno	1-4	7	1d8+4	55	3	9	1000	-
Embrasement	1-4	9	1d10+5	50	3	12	2000	-
Bolganone	1-4	11	1d12+6	50	3	15	4000	-
Feu d'enfer	1-4	11	1d6+2	45	0	40	3000	-
Colonne ardente	1-4	15	1d4+1	45	0	3	8000	[Vigueur]
Météorite	3-10	14	1d4+2	40	3	8	3000	[Tome de siège]
Brasier	1-4	13	1d10+3	40	5	5	2000	[Brasier]
Fournaise	2-5	12	1d8+4	35	3	10	3000	[Fournaise]
Cymbeline	1-4	8	1d10+6	45	5	15	6000	[Cymbeline]

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Brasier] : Si l'attaque élimine une créature, confère MAG+1 à l'unité, cumulable 5 fois. Prend fin à la fin du combat.

[Fournaise] : Applique l'effet supplémentaire de terrain Flammes sur une zone de 1 case de rayon autour de l'épicentre. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. [Concentration]

[Cymbeline] : 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.

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Élément Explosif

Affliction : Explosion.

Efficacité : Bestiale.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Cendres	2-3	5	1d4+4	60	5	2	200	-
Crépitement	2-3	7	1d4+6	55	5	4	500	-
Détonation	2-3	9	1d8+6	50	5	6	1000	-
Explosion	2-3	11	1d8+10	45	5	8	2000	-
Déflagration	2-3	14	1d10+14	45	5	10	4000	-
Ignition	3-4	8	1d6+6	50	5	5	2000	[Ignition]
Feux d'artifice	3-5	13	1d4	45	5	0	4000	[Feux d'artifice]
Ragnarök	2-4	16	1d8+8	35	10	10	6000	[Ragnarök]

[Ignition] : Utilise FOR + MAG dans le calcul des dégâts.

[Feux d'artifice] : L'unité choisit une répartition de 5 attaques sur les ennemis à portée ayant chacune 1d4 de puissance (un ennemi peut-être visé par plusieurs attaques). Chaque attaque doit réussir un jet de précision.

[Ragnarök] : Attaque touchant une zone de 1 case de rayon. 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).

## Vent

Type de dégâts : VEN

### Élément Vent

Affliction : Brume.

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Vent	1-5	1	1d4+1	70	5	2	200	-
Bourrasque	1-6	3	1d6+1	60	5	4	500	-
Tempête	1-5	4	1d8+2	60	5	6	1000	-
Ouragan	1-5	6	1d10+2	55	5	8	2000	-
Eol	1-5	8	1d12+3	55	5	10	4000	-
Vent d'acier	1-5	8	1d6	50	0	25	3000	-
Rafale	1-5	7	1d4	50	0	0	8000	[Vigueur]
Cyclone	3-12	12	1d4-1	45	5	5	3000	[Tome de siège]
Mur de vent	2-6	5	-	80	-	-	2000	[Mur de vent]
Tornade	2-6	7	1d8+2	40	5	0	3000	[Tornade]
Tintamarre	1-5	5	1d8+3	50	10	0	6000	[Tintamarre]

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Mur de vent] : 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. [Concentration]

[Tornade] : Crée une zone de 2 cases de rayon. Repousse les unités de 5 cases 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. [Concentration]

[Tintamarre] : Si l'attaque touche, choisissez un allié adjacent à la cible. Cet allié gagne MOV+1 pour son prochain tour et INIT+5, non cumulable.

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Élément Glace

Affliction : Gel.

Efficacité : Volante.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Froid	1-4	4	1d6	60	5	2	200	-
Neige	1-4	6	1d8+1	55	5	4	500	-
Vent glacé	1-4	8	1d10+2	50	5	6	1000	-
Blizzard	1-4	10	1d12+3	45	5	8	2000	-
Glaciation	1-4	12	1d20+2	45	5	10	4000	-
Avalanche	1	11	1d12	35	5	0	2000	[Avalanche]
Cryogénie	2-5	10	1d10	35	5	0	3000	[Cryogénie]
Fimbulvetr	1	14	1d20	35	10	0	6000	[Fimbulvetr]

[Avalanche] : 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] : Crée une zone de 1 case de rayon autour de la cible. 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. [Concentration]

[Fimbulvetr] : 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).

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.



## Tomes de Terre

Type de dégâts : TER

### Élément Terre

Affliction : Bourbe.

Efficacité : Montée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Trépignement	1-4	5	2d4+1	60	5	2	200	-
Ampleur	1-5	8	2d6+1	50	5	4	500	-
Tremblement	1-4	11	2d8+2	50	5	6	1000	-
Secousse	1-4	13	2d10+2	45	5	8	2000	-
Séisme	1-4	15	2d12+2	45	5	10	4000	-
Brise roc	1-4	15	2d6+2	40	0	25	3000	-
Faille	1-4	18	2d4	40	0	0	8000	[Vigueur]
Rift	3-10	17	2d6	35	5	5	3000	[Tome de siège]
Mirage	1-5	11	-	65	-	-	2000	[Mirage]
Liquéfaction	2-5	16	2d8+2	35	5	0	3000	[Liquéfaction]
Abîme	1-4	10	2d6+2	40	10	0	6000	[Abîme]

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Mirage] : 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.

[Liquéfaction] : Les cases dans une zone de 1 case de rayon autour de la cible 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. [Concentration]

[Abîme] : Si l'attaque touche, choisissez une case adjacente à la cible non occupée par une unité. Celle-ci devient un piège de type Fosse.

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Élément Plante

Affliction : Poison.

Efficacité : Montée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Feuillage	1-4	3	1d4+1	75	5	2	200	[Matérialisation]
Racines	1-6	6	1d6+2	60	5	4	500	[Matérialisation]
Lianes	1-6	8	1d8+2	55	5	6	1000	[Matérialisation]
Ronces	1-4	9	1d10+5	50	5	8	2000	[Matérialisation]
Épines	1-4	10	1d12+6	50	5	10	4000	[Matérialisation]
Spores	1-4	11	1d10+5	45	0	0*	6000	[Spores]
Engrais	2-5	13	-	55	-	-	3000	[Engrais]
Yggdrasil	1-4	8	1d6+4 (+1d4)*	45	5	0	2000	[Yggdrasil]

[Matérialisation] : Inflige des dégâts sur la DEF de la cible.

[Spores] : 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] : Les cases dans une zone de 1 case de rayon désignée par l'unité 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. [Concentration]

[Yggdrasil] : 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. [Matérialisation]

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Tomes de Foudre

Type de dégâts : FOU

### Élément Foudre

Affliction : Paralysie.

Efficacité : Dragon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Étincelle	1-4	4	1d4+3	55	10	2	200	-
Foudre	1-5	6	1d6+4	45	10	4	500	-
Éclair	1-4	8	1d8+5	45	10	6	1000	-
Tonnerre	1-4	10	1d10+6	40	10	8	2000	-
Thoron	1-4	12	1d12+8	40	10	10	4000	-
Feu du ciel	1-4	12	1d6+3	35	0	30	3000	-
Rayon	1-4	16	1d4+2	35	0	0	8000	[Vigueur]
Fulguration	3-10	15	1d4+3	30	10	5	3000	[Tome de siège]
Décharge	1-5	10	1d6+2	45	10	0	2000	[Décharge]
Tempête orageuse	2-5	13	1d8+5	30	10	0	3000	[Tempête orageuse]
Overdrive	1-4	9	1d4+3	45	5	0	6000	[Overdrive]

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Décharge] : 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).

[Tempête orageuse] : Applique l'effet de terrain Orage sur une zone de 1 case de rayon autour de la cible. Dure 3 manches. Relancer ce sort avant la fin des 3 manches met fin à la première instance de ce sort. [Concentration]

[Overdrive] : 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.

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Élément Fracas

Affliction : Silence.

Efficacité : Dragon.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Bourdon	1-3	2	1d4+4	70	5	2	200	[Suppression]
Grésillement	1-3	4	1d6+5	60	5	4	500	[Suppression]
Crissement	1-4	6	1d8+6	55	5	6	1000	[Suppression]
Dissonance	1-4	8	1d10+8	50	5	8	2000	[Suppression]
Grincement	1-4	9	1d12+10	50	5	10	4000	[Suppression]
Écho	1-3	7	1d4+4	55	5	5	2000	[Écho]
Brouhaha	1-5	13	1d4+4	45	5	5	3000	[Brouhaha]
Harmonie Doucereuse	1-4	8	1d10+6	45	5	25	6000	[Harmonie Doucereuse]

[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).

[Écho] : L'unité effectue deux attaques séparées (elle peut cibler deux cibles différentes). Utilise MAG/2 dans le calcul des dégâts. [Suppression]

[Brouhaha] : Ajoute 4+1d4 dégâts supplémentaires pour chaque tour consécutifs où l'attaque est utilisée sur la même cible et touche. Max 5d4+20.

[Harmonie Doucereuse] : 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	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Rosée	1-4	2	1d4+1	80	5	2	200	-
Flux	1-5	4	1d6+2	70	5	4	500	-
Courant	1-4	6	1d8+3	70	5	6	1000	-
Torrent	1-4	7	1d10+4	65	5	8	2000	-
Déluge	1-4	9	1d12+5	65	5	10	4000	-
Vague fer	1-4	9	1d6+1	60	0	25	3000	-
Onde	1-4	13	1d4	60	0	0	8000	[Vigueur]
Geyser	3-10	12	1d4+1	55	5	5	3000	[Tome de siège]
Fontaine de vie	1-3	10	-	80	-	-	2000	[Fontaine de vie]
Typhon	2-5	13	1d8+3	50	5	0	3000	[Typhon]
Récif	1-4	5	1d6+5	60	10	10	6000	[Récif]

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Fontaine de vie] : Crée une zone de 1 case de rayon. 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. [Concentration]

[Typhon] : Crée une zone de 2 cases de rayon autour de la cible qui attire les unités de 2 cases 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. [Concentration]

[Récif] : Crée une zone de 1 case de rayon. Toutes les cases de la zone deviennent des cases de Récif, qui Entrave 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. [Concentration]

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## Élément Bulle

Affliction : Bulle.

Efficacité : Blindée.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Savonnage	1-4	3	2d6 (max 8)	50	5	2	200	-
Mousse	1-4	4	3d6 (max 12)	50	5	4	500	-
Écume	1-4	6	4d6 (max 16)	50	5	6	1000	-
Crachin	1-4	8	5d6 (max 20)	50	5	8	2000	-
Pluie	1-4	9	6d6	50	5	10	4000	-
Bubulle	1-5	8	2d6	50	5	0	2000	[Bubulle]
Bulleclier	0-1	10	-	50	-	-	3000	[Bulleclier]
Bulles du dragon	1-6	12	4d6	50	5	0	6000	[Bulles du dragon]

[Bubulle] : Si l'attaque touche, elle 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] : 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.

[Bulles du dragon] : Après une réussite, l'unité choisit 4 cases uniques à 2 cases ou moins de la cible. Des bulles apparaissent sur les cases ciblées. Ces bulles ont les propriétés du sort Bubulle lorsqu'elles sont traversées par une unité.

## Tomes Radiant

Type de dégâts : RAD

### Élément Radiant

Affliction : Châtiment.

Efficacité : Monstre.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Jour	1-4	4	1d4+4	60	5	2	300	-
Lumière	1-5	6	1d4+5	50	5	4	600	-
Éclat	1-4	8	1d8+6	50	5	6	1200	-
Soleil	1-4	10	1d8+8	45	5	8	2500	-
Aura	1-4	12	1d10+12	45	5	10	5000	-
Œil-vif	1-4	12	1d6+4	45	0	25	4000	-
Séraphin	1-4	16	1d4+3	40	0	0	9000	[Vigueur]
Purge	3-10	15	1d4+4	35	5	5	4000	[Tome de siège]
Bûcher	1-4	10	1d6+5 (+5)*	45	5	0	2500	[Bûcher]
Bénédiction	2-5	13	1d8+4	35	5	0	4000	[Bénédiction]
Thani	1-4	5	1d6+8	60	20	0	4000	Efficacité : Blindée & Montée.

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Bûcher] : Si PV > 1, consomme 1 PV et \*rajoute 5 dégâts brut à l'attaque. Les PV sont consommés même si l'attaque rate.

[Bénédiction] : Les armes des alliés dans une zone de 1 case de rayon autour de l'unité 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.

## Élément Mental

Affliction : Confusion.

Efficacité : Monstre.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Migraine	1-4	4	1d10-3	60	3	3	300	-
Fièvre	1-4	6	1d12-4	55	3	6	600	-
Malaise	1-4	8	2d8-5	50	3	9	1200	-
Céphalée	1-4	10	1d20-6	45	3	12	2500	-
Pâmoison	1-4	12	2d12-7	45	3	15	5000	-
Vertige	1-5	12	1d12-6	45	3	0	2500	[Vertige]
Panique	1-4	13	2d8-6	35	3	10	4000	[Panique]
Contrôle mental	1-4	15	1d20-10	35	3	20	8000	[Contrôle mental]

[Vertige] : Si la cible a une différence de hauteur sur l'unité, elle subit l'affliction Confusion.

[Panique] : 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.

[Contrôle mental] : Si l'attaque touche et inflige l'affliction Confusion à la cible ou si cette dernière subissait déjà l'affliction Confusion, la cible effectue une action sous le contrôle de l'unité. L'unité la contrôle à l'initiative de la cible et non la sienne. La cible contrôlée ne peut pas utiliser de techniques. À la fin de l'action effectuée par l'unité, la cible reprend le contrôle de son tour (s'il n'est pas fini) et ne subit plus l'affliction Confusion.



## Tomes Obscur

Type de dégâts : OBS

### Élément Obscur

Affliction : Ténèbres.

Efficacité : Construction.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Nuit	1-3	2	1d4+2	80	10	2	300	-
Pourriture	1-4	3	1d6+3	70	10	4	600	-
Noirceur	1-3	5	1d8+4	70	10	6	1200	-
Lune	1-3	8	1d10+5	65	10	8	2500	-
Éclipse	1-3	11	1d12+6	65	10	10	5000	-
Griffe sombre	1-3	11	1d6+2	55	5	25	4000	-
Diable	1-3	13	1d4+1	55	5	0	9000	[Vigueur]
Contage	3-8	12	1d4+2	55	10	5	4000	[Tome de siège]
Vampirisme	1-2	10	1d6+3	65	10	0	2500	[Vampirisme]
Contamination	2-3	13	1d6+4	50	10	0	4000	[Contamination]
Haine	1-3	5	1d8+6	60	20	0	4000	Efficacité : Dragon & Volante.

[Vigueur] : L'unité attaque 2 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Vampirisme] : Soigne 50% des dégâts infligés. Vol de vie : effet non cumulatif.

[Contamination] : Tous les ennemis présents dans une zone de 2 cases de rayon autour de la cible subissent la moitié des dégâts infligés à cette dernière.

## Élément Esprit

Affliction : Sommeil.

Efficacité : Construction.

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	65	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	45	5	8	2500	[Esprit] (10 PV ; 4 MOV ; Mult = 1,2)
Revenant	1	12	1d12+3	35	5	10	5000	[Esprit] (15 PV ; 5 MOV ; Mult = 1,3)
Malédiction	1-4	9	1d6+2	35	5	0	2500	[Malédiction]
Danse macabre	1-4	10	1d8	45	5	5	4000	[Danse macabre]
Hommage	1-4	12	2d10+5	60	10	10	8000	[Hommage]

[Esprit] (X PV ; Y MOV ; Mult) : 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.

[Malédiction] : 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] : Si l'unité a le contrôle d'un esprit, l'esprit récupère des PV égaux aux dégâts infligés.

[Hommage] : 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.

## Tomes de la Ruine

Type de dégâts : RUI

### Élément Ruine

Affliction : Annihilation.

Nom	Portée	Poids	PUI	PRE%	CRIT%	AFF%	Prix (en E)	Effet
Rancœur	1-4	8	1d4+4	55	15	3	1000	-
Colère	1-5	11	1d6+6	45	15	6	2000	-
Rage	1-4	14	1d8+8	45	15	9	4000	-
Frénésie	1-4	17	1d10+10	40	15	12	6000	-
Ravage	1-4	22	1d12+12	40	15	15	8000	-
Perce âme	1-4	24	1d8+8	35	10	25	6000	-
Nova	1-4	26	1d4+4	30	15	10	12000	[Nova]
Ire	3-10	25	2d6+6	30	20	10	8000	[Tome de siège]
Furie	1	18	1d10+12	35	-	0	10000	[Furie]
Abattage	2-4	20	2d8+8	35	10	0	8000	[Abattage]
Cataclysme	1-4	15	1d8+8	45	20	10	10000	Efficacité : Élémentaire (Feu, Eau, Terre, Foudre et Vent)

[Nova] : L'unité attaque 4 fois de suite. Ne marche que pour 1 attaque, dans le cas où l'unité en effectue plusieurs.

[Tome de siège] : L'attaque a un rayon de 1 case autour du point d'impact. Elle inflige la totalité de ses dégâts à l'épicentre, et la moitié dans sa périphérie. Les coups critiques n'infligent pas de dégâts supplémentaires, mais à la place ils doublent le rayon de l'attaque (rayon d'1 case : dégâts normaux, rayon de 2 à 3 cases : dégâts infligés divisés par 2).

[Furie] : Si l'attaque touche, elle effectue un coup critique.

[Abattage] : Après l'attaque, crée une zone de 1 case de rayon autour de la cible. 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. [Concentration]

[Concentration] : Maintenir l'effet de ce tome nécessite d'avoir l'état Concentration actif. En activant l'effet de ce tome, l'unité gagne l'état Concentration.

## 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	[Ralentissement] (X = 2)
Entracte	1-4	9	1d6+2	60	0	8	2000	[Ralentissement] (X = 4)
Suspension	1-4	12	1d8+3	55	0	12	4000	[Ralentissement] (X = 6)
Interruption	1-4	15	1d10+4	50	0	16	6000	[Ralentissement] (X = 8)
Moratoire	1-4	18	1d12+5	45	0	20	8000	[Ralentissement] (X = 10)
Accélération	1-4	16	1d8+4	40	0	10	10000	[Accélération]
Compression	1-5	10	1d6+3	50	0	5	6000	[Compression]
Distorsion	1-4	15	1d10+4	40	0	5	8000	[Distorsion]

[Ralentissement] : Si l'attaque touche, INIT-X pour la cible.

[Accélération] : Si l'attaque touche, l'unité peut se déplacer à nouveau, jusqu'à 3 cases.

[Compression] : 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] : 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). Cette attaque peut être utilisée sur un allié : dans ce cas, l'unité ne lui inflige pas de dégâts (ni d'affliction), mais le soigne de (MAG + PUI) / 2.

# 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  $\pm 5$  MAX, PRE  $\pm 25$  MAX, CRI  $\pm 15$  MAX, POIDS  $\pm 5$  MAX).

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

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

## Magie de Soutien

### Registre des sorts du Catalyseur

Permet à l'unité de stocker les sorts de soutien qu'elle a appris dans son catalyseur. Un catalyseur peut stocker un nombre illimité de sort de soutien, mais seulement 3 sorts de soutien peuvent être équipés au maximum lors d'un combat. Ces sorts peuvent être changés librement avant un combat, mais pendant un combat, l'unité doit utiliser l'action Lien pour changer les sorts qu'elle équipe.

### Sorts de soutien

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Soin faible	0-3	2	1	95	Restaure (MAG/2)+1d4+2 PV à la cible.	200
Soin	0-3	3	1	90	Restaure (MAG/2)+1d6+4 PV à la cible.	500
Soin fort	0-3	4	2	85	Restaure (MAG/2)+1d8+8 PV à la cible.	1000
Cure	0-3	5	2	80	Restaure (MAG/2)+1d10+10 PV à la cible.	2000
Restitution	0-3	6	3	75	Restaure (MAG/2)+1d20+15 PV à la cible.	4000
Remède faible	1-7	4	2	85	Restaure (MAG/2)+1d4+2 PV à l'allié visé.	1000
Remède	1-7	5	2	80	Restaure (MAG/2)+1d6+4 PV à l'allié visé.	2000
Remède fort	1-7	6	2	75	Restaure (MAG/2)+1d8+8 PV à l'allié visé.	3000
Halo	0	8	5	90	Restaure (MAG/2)+1d10+10 PV à tous les alliés dans une zone de 6 cases de rayon.	5000
Restaure	0-3	4	2	85	Purge les afflictions des alliés dans une zone de 1 case de rayon.	500
Bouclier	1-3	4	2	80	Confère 5 points supplémentaires à la RES de l'allié ciblé pendant 3 tours.	1500
Guérisseur	1-7	3	1	100	Restaure l'entièreté des PV de l'allié visé et lui rend tous ses JT manquants.	-
Sort divin	0	2	1	100	Restaure l'entièreté des PV de tous les alliés et purge leurs afflictions.	-

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Illumine	0-6	4	1	90	Illumine une zone de 3 cases de rayon pendant 3 tours.	500
Déverrouille	1-7	4	1	85	Ouvre une porte dans la portée de l'effet.	500
Barrage	1-8	5	2	85	invoque un amas dont le matériau et la forme sont décidés par l'unité, sur une case à portée, la rendant infranchissable jusqu'au prochain tour de l'unité. L'amas peut cependant être brisé et possède 1 PV.	500
Téléportation	0	7	2	90	Téléporte l'unité sur une case distante non occupée, dans une portée de 7 cases.	1000
Transfert	1	10	3	80	Téléporte une unité adjacente sur une case distante non occupée, dans une portée de 7 cases. [Téléportation d'unité ennemie]	2000
Attraction	1-8	8	3	80	Téléporte une unité distante sur une case adjacente. [Téléportation d'unité ennemie]	2500

[Téléportation d'unité ennemie] : Si l'unité ciblée est une unité non consentante, elle doit réussir un jet de caractéristique dont la difficulté est la suivante : (Résultat obtenue au jet de précision du sort de soutien de l'unité qui a lancé le sort) - (MAG de l'unité qui a lancé le sort)

Nom	Portée	Poids	PV Consommés	PRE%	Effet	Prix (en E)
Embrase	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Brûlure à la cible.	1000
Ingnifie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Explosion à la cible.	1000
Embrume	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Brume à la cible.	1000
Gèle	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Gel à la cible.	1000
Embourbe	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Bourbe à la cible.	1000
Empoisonne	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Poison à la cible.	1000
Paralyse	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Paralysie à la cible.	1000
Silencie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Silence à la cible.	1000
Siphonne	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Siphon à la cible.	1000
Nettoie	1-7	6	3	60	Inflige l'affliction Bulle à la cible.	1000
Châtie	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Châtiment à la cible.	1500
Étourdit	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Confusion à la cible.	1500
Terni	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Ténèbres à la cible.	1500
Endort	1-7	7	4	55	Inflige l'affliction Sommeil à la cible.	1500
Anéanti	1-7	8	5	50	Inflige l'affliction Annihilation à la cible.	3000
Arrête	1-7	8	5	50	Inflige l'affliction Arrêt à la cible.	3000



# Enchantements

## Niveaux de talisman

Les réceptacles des enchantements sont les talismans. Le prix d'un talisman est de 500E, ce qui donne accès à un talisman de niveau 1 (ou 2\*).

Un talisman peut avoir jusqu'à 5 niveaux, chaque niveau augmentant le nombre d'enchantements pouvant être équipés par l'unité. Ainsi, une unité ne peut pas équiper plus de 5 enchantements (en supposant qu'il ait un talisman de niveau 5). Si une unité achète plus d'enchantements qu'elle n'a d'emplacements disponibles, elle devra choisir quels enchantements elle choisit d'équiper.

De plus, le coût d'un talisman est cumulatif : les niveaux de talisman ont un coût réduit qui dépendent du niveau de talisman déjà acheté (*Exemple : j'ai un talisman de niveau 3, le niveau 4 ne me coûte que 3000E et non 8000*)

Les niveaux d'enchantements et le nombre d'emplacements qu'ils débloquent sont indiqués dans la table ci-dessous :

Niveau du talisman	Nombre d'emplacements disponibles	Prix (en E)
1	1	500
2	2	500*
3	3	5000
4	4	8000
5	5	12000

\* Il est en effet recommandé de commencer avec 2 emplacements d'enchantements disponibles, afin de ne pas trop limiter la créativité des joueurs. Cependant, le MJ peut augmenter le coût du niveau 2 s'il le pense nécessaire (tout comme les autres niveaux par ailleurs).

## Enchantements disponibles

De même que pour les talismans, le coût d'un enchantement est cumulatif (Exemple : j'ai Points de Vie 1, Points de Vie 2 ne me coûte que 500E et non 1000)

### Caractéristiques & Bonus fixes

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Points de Vie 1	PV+5	500
Points de Vie 2	PV+7	1000
Points de Vie 3	PV+10	1500
Points de Vie 4	PV+12	2000
Points de Vie 5	PV+15	3000
Enveloppe palliative 1	EP+3	3000
Enveloppe palliative 2	EP+6	3500
Enveloppe palliative 3	EP+9	4000
Enveloppe palliative 4	EP+12	4500
Enveloppe palliative 5	EP+15	5000
Force 1	FOR+1	500
Force 2	FOR+2	1000
Force 3	FOR+3	2000
Force 4	FOR+4	3000
Force 5	FOR+5	5000
Magie 1	MAG+1	500
Magie 2	MAG+2	1000
Magie 3	MAG+3	2000
Magie 4	MAG+4	3000
Magie 5	MAG+5	5000
Défense 1	DEF+1	500
Défense 2	DEF+2	1000
Défense 3	DEF+3	2000
Défense 4	DEF+4	3000
Défense 5	DEF+5	5000
Résistance 1	RES+1	500
Résistance 2	RES+2	1000
Résistance 3	RES+3	2000
Résistance 4	RES+4	3000
Résistance 5	RES+5	5000
Habileté 1	HAB+1	500
Habileté 2	HAB+2	1000
Habileté 3	HAB+3	2000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Habileté 4	HAB+4	3000
Habileté 5	HAB+5	5000
Agilité 1	AGI+2	500
Agilité 2	AGI+4	1000
Agilité 3	AGI+6	2000
Agilité 4	AGI+8	3000
Agilité 5	AGI+10	5000
Chance 1	CHA+5	500
Chance 2	CHA+7	1000
Chance 3	CHA+10	1500
Chance 4	CHA+12	2000
Chance 5	CHA+15	3000
Constitution 1	CON+1	200
Constitution 2	CON+2	500
Constitution 3	CON+3	1000
Constitution 4	CON+4	2000
Constitution 5	CON+5	3000
Initiative 1	Le jet d'Initiative est au minimum un 2	500
Initiative 2	Le jet d'Initiative est au minimum un 3	1000
Initiative 3	Le jet d'Initiative est au minimum un 4	2000
Initiative 4	Le jet d'Initiative est au minimum un 5	3000
Initiative 5	Le jet d'Initiative est au minimum un 6	5000
Départ turbo	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'initiative, et conserve le 2ème résultat.	1500
Départ turbo +	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'initiative, et conserve le meilleur résultat (le plus haut).	3000
Précision	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'attaque, et conserve le 2ème résultat.	5000
Précision +	L'unité peut relancer 1 fois son jet d'attaque, et conserve le meilleur résultat (le plus bas).	10000
Esquive 1	Esquive +10	500
Esquive 2	Esquive +15	1000
Esquive 3	Esquive +20	2000
Esquive 4	Esquive +25	3000
Esquive 5	Esquive +30	5000
Dégâts bruts 1	L'unité inflige 1 dégât brut supplémentaire par attaque.	2000
Dégâts bruts 2	L'unité inflige 2 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	4000
Dégâts bruts 3	L'unité inflige 3 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	7000
Dégâts bruts 4	L'unité inflige 4 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Dégâts bruts 5	L'unité inflige 5 dégâts bruts supplémentaires par attaque.	15000
Défense brute 1	L'unité a 1 point de défense brute supplémentaire.	2000
Défense brute 2	L'unité a 2 points de défense brute supplémentaires.	4000
Défense brute 3	L'unité a 3 points de défense brute supplémentaires.	7000
Défense brute 4	L'unité a 4 points de défense brute supplémentaires.	10000
Défense brute 5	L'unité a 5 points de défense brute supplémentaires.	15000
Élan divin	L'unité dispose d'une charge d'Impulsion divine supplémentaire	5000
Élan divin +	L'unité dispose de 2 charges d'Impulsion divine supplémentaires	10000
Acuité	Champ de vision +1 en Brouillard de Guerre	2000
Acuité +	Champ de vision +2 en Brouillard de Guerre	5000
Célérité	MOV+1	-
Célérité +	MOV+2	-
Robustesse	L'unité gagne 5% dans son taux de croissance de PV.	1000
Robustesse +	L'unité gagne 10% dans son taux de croissance de PV.	2000
Discipline	L'unité gagne 5% dans son taux de croissance d'HAB.	1000
Discipline +	L'unité gagne 10% dans son taux de croissance d'HAB.	2000

### Règle supplémentaire - Enchantements de caractéristiques cumulables

Enchantements concernés : Points de Vie, Force, Magie, Défense, Résistance, Habileté, Agilité, Chance, Constitution.

Lorsqu'un de ces enchantements est actif et confère un bonus de +5 dans une caractéristique, un autre enchantement similaire peut être imbriqué dans le même emplacement.

Exemple : Si j'ai 0 emplacements d'enchantement de libre mais que l'un de mes enchantements actifs est Force 5, je peux acheter l'enchantement Défense 1 et le mettre sur le même emplacement. L'enchantement serait ainsi nommé "Force 5 / Défense 1".

Seulement 2 enchantements peuvent être cumulés au maximum sur 1 emplacement. C'est-à-dire que je ne peux pas avoir un enchantement "Force 5 / Défense 1 / Résistance 1", mais que je peux avoir un enchantement "Force 5 / Défense 1" et un enchantement "Habileté 5 / Résistance 1" (si mon nombre d'emplacements de libre me le permet).

Je peux aussi avoir un enchantement "Force 5 / Défense 1" et un enchantement "Points de Vie 1 / Résistance 1" (Points de Vie 1 donne 5 PV, et confère donc bien un bonus de +5 dans une caractéristique).

## Maîtrises d'armes

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Maîtrise de l'épée	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Épée si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de l'épée +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Épée si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des armes d'hast	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Hast si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des armes d'hast +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Hast si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des armes d'angle	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Angle si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des armes d'angle +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Angle si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise de l'arc	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arc si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de l'arc +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arc si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise de la dague	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Dague si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise de la dague +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Dague si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise des arts	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arts si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type d'armes.	10000
Maîtrise des arts +	L'unité gagne la maîtrise du type d'armes Arts si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type d'armes.	20000
Maîtrise du feu	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Feu si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Maîtrise du feu +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Feu si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise du vent	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Vent si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise du vent +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Vent si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la terre	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Terre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la terre +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Terre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la foudre	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Foudre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la foudre +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Foudre si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de l'eau	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Eau si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de l'eau +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Eau si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la lumière	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Radiant si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la lumière +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Radiant si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Maîtrise des ténèbres	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Obscur si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise des ténèbres +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Obscur si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la ruine	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Ruine si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	10000
Maîtrise de la ruine +	L'unité gagne la maîtrise du type de dégâts élémentaire Ruine si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans ce type de dégâts élémentaire.	20000
Maîtrise de la magie de soutien	L'unité gagne la maîtrise des sorts de la Magie de Soutien si elle ne l'a pas déjà, et gagne 1 point de maîtrise dans cette maîtrise.	10000
Maîtrise de la magie de soutien +	L'unité gagne la maîtrise des sorts de la Magie de Soutien si elle ne l'a pas déjà, et gagne 2 points de maîtrise dans cette maîtrise.	20000

## Afflictions

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Brûlure 1	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (3%)	200
Brûlure 2	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (6%)	500
Brûlure 3	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (9%)	1000
Brûlure 4	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (12%)	2000
Brûlure 5	L'arme équipée gagne Affliction : Brûlure (15%)	3000
Explosion 1	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (3%)	200
Explosion 2	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (6%)	500
Explosion 3	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (9%)	1000
Explosion 4	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (12%)	2000
Explosion 5	L'arme équipée gagne Affliction : Explosion (15%)	3000
Brume 1	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (3%)	200
Brume 2	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (6%)	500
Brume 3	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (9%)	1000
Brume 4	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (12%)	2000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Brume 5	L'arme équipée gagne Affliction : Brume (15%)	3000
Gel 1	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (3%)	200
Gel 2	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (6%)	500
Gel 3	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (9%)	1000
Gel 4	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (12%)	2000
Gel 5	L'arme équipée gagne Affliction : Gel (15%)	3000
Bourbe 1	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (3%)	200
Bourbe 2	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (6%)	500
Bourbe 3	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (9%)	1000
Bourbe 4	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (12%)	2000
Bourbe 5	L'arme équipée gagne Affliction : Bourbe (15%)	3000
Poison 1	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (3%)	200
Poison 2	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (6%)	500
Poison 3	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (9%)	1000
Poison 4	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (12%)	2000
Poison 5	L'arme équipée gagne Affliction : Poison (15%)	3000
Paralysie 1	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (3%)	200
Paralysie 2	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (6%)	500
Paralysie 3	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (9%)	1000
Paralysie 4	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (12%)	2000
Paralysie 5	L'arme équipée gagne Affliction : Paralysie (15%)	3000
Silence 1	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (3%)	200
Silence 2	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (6%)	500
Silence 3	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (9%)	1000
Silence 4	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (12%)	2000
Silence 5	L'arme équipée gagne Affliction : Silence (15%)	3000
Siphon 1	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (3%)	200
Siphon 2	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (6%)	500
Siphon 3	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (9%)	1000
Siphon 4	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (12%)	2000
Siphon 5	L'arme équipée gagne Affliction : Siphon (15%)	3000
Bulle 1	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (3%)	200
Bulle 2	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (6%)	500
Bulle 3	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (9%)	1000
Bulle 4	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (12%)	2000
Bulle 5	L'arme équipée gagne Affliction : Bulle (15%)	3000
Châtiment 1	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (3%)	500
Châtiment 2	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (6%)	1000



Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Châtiment 3	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (9%)	2000
Châtiment 4	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (12%)	3000
Châtiment 5	L'arme équipée gagne Affliction : Châtiment (15%)	5000
Confusion 1	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (3%)	500
Confusion 2	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (6%)	1000
Confusion 3	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (9%)	2000
Confusion 4	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (12%)	3000
Confusion 5	L'arme équipée gagne Affliction : Confusion (15%)	5000
Ténèbres 1	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (3%)	500
Ténèbres 2	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (6%)	1000
Ténèbres 3	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (9%)	2000
Ténèbres 4	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (12%)	3000
Ténèbres 5	L'arme équipée gagne Affliction : Ténèbres (15%)	5000
Sommeil 1	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (3%)	500
Sommeil 2	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (6%)	1000
Sommeil 3	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (9%)	2000
Sommeil 4	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (12%)	3000
Sommeil 5	L'arme équipée gagne Affliction : Sommeil (15%)	5000
Annihilation 1	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (3%)	1000
Annihilation 2	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (6%)	2000
Annihilation 3	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (9%)	3000
Annihilation 4	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (12%)	5000
Annihilation 5	L'arme équipée gagne Affliction : Annihilation (15%)	7500
Arrêt 1	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (3%)	1000
Arrêt 2	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (6%)	2000
Arrêt 3	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (9%)	3000
Arrêt 4	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (12%)	5000
Arrêt 5	L'arme équipée gagne Affliction : Arrêt (15%)	7500
Ignifuge	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brûlure.	2000
Antiexplosion	L'unité ne peut pas subir l'affliction Explosion.	2000
Pare-vent	L'unité ne peut pas subir l'affliction Brume.	2000
Antigel	L'unité ne peut pas subir l'affliction Gel.	2000
Antibourbe	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bourbe.	2000
Toxicologie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Poison.	2000
Antiparalysie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Paralysie.	2000
Antisilence	L'unité ne peut pas subir l'affliction Silence.	2000
Étanchéité	L'unité ne peut pas subir l'affliction Siphon.	2000
Friction	L'unité ne peut pas subir l'affliction Bulle.	2000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Pardon	L'unité ne peut pas subir l'affliction Châtiment.	3000
Clarté	L'unité ne peut pas subir l'affliction Confusion.	3000
Vision	L'unité ne peut pas subir l'affliction Ténèbres.	3000
Insomnie	L'unité ne peut pas subir l'affliction Sommeil.	3000
Préservation	L'unité ne peut pas subir l'affliction Annihilation.	5000
Continuité	L'unité ne peut pas subir l'affliction Arrêt.	5000
Atténuation	Lorsque l'unité subit l'affliction Annihilation, elle peut tout de même infliger des coups critiques, des afflictions et des changements états, mais leur chances d'activation est réduite de moitié.	2000
Atténuation +	Lorsque l'unité subit l'affliction Annihilation, elle peut tout de même infliger des coups critiques, des afflictions et des changements états.	10000

## Effets spéciaux

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Attaque percutante 1	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +2	200
Attaque percutante 2	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +4	500
Attaque percutante 3	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +6	1000
Attaque percutante 4	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +8	1500
Attaque percutante 5	Si l'unité porte une attaque efficace, Dégâts brut +10	2000
Coup décisif 1	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +2	200
Coup décisif 2	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +4	500
Coup décisif 3	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +6	1000
Coup décisif 4	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +8	1500
Coup décisif 5	Si l'unité porte un coup critique, Dégâts brut +10	2000
Patience 1	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +10.	200
Patience 2	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +20.	500
Patience 3	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +30.	1000
Patience 4	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +40.	2000
Patience 5	Si l'unité n'a pas utilisé l'action Se déplacer avant d'attaquer, Précision de l'arme +50.	3000
Endurance	L'unité ne subit pas les dégâts de gratte.	500

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Démolition	Détruit les terrains destructibles en 1 seul coup en utilisant l'action Détruire.	500
Charge	Augmente les effets de l'action Bousculade : La cible est bousculée de 2 cases en plus par rapport au résultat obtenu (ce changement impactant le nombre de cases maximales, la cible peut toujours être bougée de moins de cases si l'unité le souhaite).	500
Invulnérabilité 1	Donne 10 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	1000
Invulnérabilité 2	Donne 15 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	2000
Invulnérabilité 3	Donne 20 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	3000
Invulnérabilité 4	Donne 25 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	4000
Invulnérabilité 5	Donne 30 points d'esquive supplémentaires lors de l'utilisation de l'action Esquiver.	5000
Trompe-la-mort 1	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément d'1 case. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	2000
Trompe-la-mort 2	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 2 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	4000
Trompe-la-mort 3	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 3 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	6000
Trompe-la-mort 4	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 4 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	8000
Trompe-la-mort 5	Lorsque l'unité utilise l'action Esquiver et qu'un ennemi la rate, elle peut se déplacer instantanément de 5 cases. Ne peut être utilisé qu'une fois jusqu'à son prochain tour.	10000
Lame acérée 1	L'effet Aiguisage a 5% de chances supplémentaires d'être activé.	500
Lame acérée 2	L'effet Aiguisage a 10% de chances supplémentaires d'être activé.	1000
Lame acérée 3	L'effet Aiguisage a 15% de chances supplémentaires d'être activé.	2000
Lame acérée 4	L'effet Aiguisage a 20% de chances supplémentaires d'être activé.	3000
Lame acérée 5	L'effet Aiguisage a 25% de chances supplémentaires d'être activé.	5000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Savoir-faire 1	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 1 tour supplémentaire.	500
Savoir-faire 2	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 2 tours supplémentaires.	1000
Savoir-faire 3	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 3 tours supplémentaires.	2000
Savoir-faire 4	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 4 tours supplémentaires.	3000
Savoir-faire 5	Après avoir utilisé un Aiguiseur, l'effet « Aiguisage » reste activé pendant 5 tours supplémentaires.	5000
Samouraï 1	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 4 tours.	2000
Samouraï 2	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 3 tours.	3000
Samouraï 3	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 2 tours.	5000
Samouraï 4	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire. Recharge : 1 tour.	10000
Samouraï 5	Si votre attaque touche alors que votre arme est Aiguisée, l'effet « Aiguisage » reste activé 1 tour supplémentaire.	15000
Pacte	L'unité devient liée à ses armes. Au prix d'une action rapide, elle peut rappeler une arme qui se trouve sur le terrain (en dehors de son inventaire) 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.	10000

## Soins

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Absorption 1	Chaque tour, l'unité récupère MAG/5 PV	1000
Absorption 2	Chaque tour, l'unité récupère MAG/4 PV	2000
Absorption 3	Chaque tour, l'unité récupère MAG/3 PV	3000
Absorption 4	Chaque tour, l'unité récupère MAG/2 PV	5000
Absorption 5	Chaque tour, l'unité récupère MAG PV	10000
Guérison 1	Restitue 5% des PV max au début de chaque tour	200

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Guérison 2	Restitue 10% des PV max au début de chaque tour	500
Guérison 3	Restitue 15% des PV max au début de chaque tour	1000
Guérison 4	Restitue 20% des PV max au début de chaque tour	3000
Guérison 5	Restitue 25% des PV max au début de chaque tour	5000
Inflexible 1	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 20% de ses PV. Recharge : 2 tours.	500
Inflexible 2	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 25% de ses PV. Recharge : 2 tours.	1000
Inflexible 3	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 25% de ses PV. Recharge : 1 tour.	3000
Inflexible 4	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 33% de ses PV. Recharge : 1 tour.	6000
Inflexible 5	Au début du tour de l'unité, si ses PV sont inférieurs à 50%, elle regagne 33% de ses PV.	10000
Efficacité des soins 1	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+2)	200
Efficacité des soins 2	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+4)	500
Efficacité des soins 3	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+6)	1000
Efficacité des soins 4	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+8)	2000
Efficacité des soins 5	Pour tout effet (techniques, enchantement, sort de soutien, etc.) que l'unité effectue redonnant déjà des PV : Soin supplémentaire (PV+10)	3000
Soins diffus 1	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés du quart des PV que l'unité a récupérés.	200
Soins diffus 2	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	500
Soins diffus 3	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	2500
Soins diffus 4	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés adjacents sont soignés des PV que l'unité a récupérés, tandis que ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés de la moitié des PV que l'unité a récupérés.	5000
Soins diffus 5	Lorsque l'unité est soignée, ses alliés situés dans un rayon de 2 cases sont soignés des PV que l'unité a récupérés.	10000

## Améliorations personnelles

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Infusion Feu	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément FEU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Vent	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément VEN. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Terre	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément TER. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Foudre	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément FOU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Eau	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément EAU. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Radiant	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément CHA. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Obscur	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément OBS. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Infusion Ruine	Votre arme devient une arme magique qui inflige (uniquement) l'élément RUI. Elle gagne PUI+2 et Portée+1	1000
Résistance Impact	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Impact (IMP).	500
Résistance Perforant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Perforant (PER).	500
Résistance Tranchant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts physique Tranchant (TRA).	500
Résistance Feu	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Feu (FEU).	500
Résistance Vent	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Vent (VEN).	500
Résistance Terre	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Terre (TER).	500
Résistance Foudre	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Foudre (FOU).	500
Résistance Eau	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Eau (EAU).	500

Nom de l'enchancement	Effet	Prix (en E)
Résistance Radiant	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Radiant (RAD).	500
Résistance Obscur	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Obscur (OBS).	500
Résistance Ruine	Vous gagnez la résistance au type de dégâts élémentaire Ruine (RUI).	500
Performance optimale 1	FOR+1 et MAG+1 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	500
Performance optimale 2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	2500
Performance optimale 3	FOR+3 et MAG+3 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	5000
Performance optimale 4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	10000
Performance optimale 5	FOR+5 et MAG+5 lorsque l'unité est à son maximum de PV.	15000
Bravoure 1	DEF+4 et RES+4 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	1000
Bravoure 2	DEF+5 et RES+5 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	2000
Bravoure 3	DEF+6 et RES+6 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	3000
Bravoure 4	DEF+7 et RES+7 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	5000
Bravoure 5	DEF+8 et RES+8 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à son nombre de PV max	10000
Vaillance 1	AGI*1,5 et Esquive +10 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	1000
Vaillance 2	AGI*1,5 et Esquive +15 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	2000
Vaillance 3	AGI*2 et Esquive +20 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	3000
Vaillance 4	AGI*2 et Esquive +25 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	5000
Vaillance 5	AGI*3 et Esquive +30 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	10000
In extremis 1	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a 100% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	200
In extremis 2	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 75% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	3000



Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
In extremis 3	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 50% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	5000
In extremis 4	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 25% de ses PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	10000
In extremis 5	Si un ennemi attaque l'unité et qu'elle a au moins 2PV, elle survit au combat avec au minimum 1 PV.	15000
Sanctuaire 1	L'unité subit 90% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	200
Sanctuaire 2	L'unité subit 80% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	500
Sanctuaire 3	L'unité subit 70% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	1000
Sanctuaire 4	L'unité subit 60% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	2000
Sanctuaire 5	L'unité subit 50% des dégâts qui lui sont normalement infligés par un Monstre.	3000
Mesures anti-magie 1	L'unité subit 90% des dégâts visant sa RES.	1000
Mesures anti-magie 2	L'unité subit 80% des dégâts visant sa RES.	2000
Mesures anti-magie 3	L'unité subit 70% des dégâts visant sa RES.	3000
Mesures anti-magie 4	L'unité subit 60% des dégâts visant sa RES.	5000
Mesures anti-magie 5	L'unité subit 50% des dégâts visant sa RES.	10000
Adrénaline 1	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +2 INIT	1000
Adrénaline 2	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +4 INIT	2000
Adrénaline 3	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +6 INIT	3000
Adrénaline 4	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +8 INIT	5000
Adrénaline 5	Si l'unité subit des dégâts, elle gagne +10 INIT	10000
Corps et âme 1	FOR+1 et MAG+1 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	500
Corps et âme 2	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	1000
Corps et âme 3	FOR+3 et MAG+3 pendant 1 tour lorsque l'unité est à son maximum de JT.	2000
Corps et âme 4	FOR+4 et MAG+4 pendant 2 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	5000
Corps et âme 5	FOR+5 et MAG+5 pendant 3 tours lorsque l'unité est à son maximum de JT.	10000
Esprit Indomptable 1	FOR+1 et MAG+1 lorsque l'unité subit une affliction.	1000
Esprit Indomptable 2	FOR+2 et MAG+2 lorsque l'unité subit une affliction.	2000
Esprit Indomptable 3	FOR+3 et MAG+3 lorsque l'unité subit une affliction.	3000



Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Esprit Indomptable 4	FOR+4 et MAG+4 lorsque l'unité subit une affliction.	5000
Esprit Indomptable 5	FOR+5 et MAG+5 lorsque l'unité subit une affliction.	10000
Instrument de la destruction 1	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +3 et CHA+5 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs au tiers de ses PV max	2000
Instrument de la destruction 2	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +3 et CHA+10 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	3000
Instrument de la destruction 3	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Défense brute +5 et CHA+15 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs à la moitié de ses PV max	5000
Instrument de la destruction 4	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts bruts +1, Défense brute +5 et CHA+20 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 2/3 de ses PV max	10000
Instrument de la destruction 5	L'unité est atteinte de l'affliction Annihilation tant que cet enchantement est actif. Dégâts bruts +3, Défense brute +7 et CHA+25 lorsque les PV de l'unité sont inférieurs aux 3/4 de ses PV max	15000
Jour de chance	L'unité ne peut pas subir de coups critiques. CHA+20	10000
Miracle	Réduit de moitié les dégâts d'une attaque supposée mettre l'unité inconsciente.	10000
Bénédiction 1	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduits de 15%	1000
Bénédiction 2	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduits de 25%	2000
Bénédiction 3	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduits de 33%	3000
Bénédiction 4	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduits de 50%	5000
Bénédiction 5	Lorsque l'unité est à son maximum de PV, les dégâts qu'elle subit sont réduits de 75%	10000
Passage	L'unité peut passer à travers les cases occupées par des unités ennemies. Contourne la technique Gardien.	5000
Artillerie lourde	Les balistes utilisent FOR (ou MAG pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	3000
Artillerie lourde +	Les balistes utilisent FOR x 1.5 (ou MAG x 1.5 pour l'artillerie magique) dans le calcul des dégâts.	5000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Batto-jutsu	Dégâts bruts +5 et Étourdi (10%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	2000
Batto-jutsu +	Dégâts bruts +10 et Étourdi (20%) pendant 1 tour si l'unité n'a pas utilisé l'action Attaquer lors de son précédent tour.	5000
Garde offensive 1	L'unité inflige 2 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	1000
Garde offensive 2	L'unité inflige 4 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	2000
Garde offensive 3	L'unité inflige 6 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	3000
Garde offensive 4	L'unité inflige 8 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	5000
Garde offensive 5	L'unité inflige 10 dégâts bruts supplémentaires pendant 1 tour si une attaque l'a touché et ne lui a pas infligé de dégâts.	10000
Poussée d'adrénaline	FOR+2 et MAG+2 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	2000
Poussée d'adrénaline +	FOR+4 et MAG+4 pendant 1 tour lorsque l'unité évite une attaque ennemie après avoir utilisé l'action Esquiver.	5000
Catalyseur d'affliction	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
Catalyseur d'affliction +	Si l'unité évite une attaque ennemie après avoir réalisé l'action Esquiver, ses chances d'infliger une affliction sont garanties pendant 1 tour (uniquement pour l'affliction ayant le plus de chances d'être infligée).	5000

## Améliorations d'équipe

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Un pour tous 1	Permet de partager 25% 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	Permet de partager 25% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	2000
Un pour tous 3	Permet de partager 50% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 2 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée et Eau bénite. Partage d'objet : effet non cumulatif.	3000
Un pour tous 4	Permet de partager 50% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	5000
Un pour tous 5	Permet de partager 75% des effets de certains objets avec les alliés jusqu'à 3 cases de distance. Ces objets peuvent être : Herbe, Potion, Breuvage, Élixir, Guérison, Panacée, Eau bénite, les Huiles et les Toniques. Partage d'objet : effet non cumulatif.	10000
Inspiration 1	CHA+5 (pendant 1 tour) et INIT+1 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	1000
Inspiration 2	CHA+10 (pendant 1 tour) et INIT+2 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	2000
Inspiration 3	CHA+15 (pendant 1 tour) et INIT+3 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	3000
Inspiration 4	CHA+20 (pendant 1 tour) et INIT+4 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	5000
Inspiration 5	CHA+25 (pendant 1 tour) et INIT+5 aux cibles alliées après que l'unité ait utilisé l'une des techniques suivantes : Inspiration, Danse, Danse divine.	10000
Domaine de la Vie 1	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 5 PV au début de leur tour.	1000
Domaine de la Vie 2	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 7 PV au début de leur tour.	2000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Domaine de la Vie 3	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 10 PV au début de leur tour.	3000
Domaine de la Vie 4	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 12 PV au début de leur tour.	4000
Domaine de la Vie 5	Les alliés adjacents à l'unité régénèrent 15 PV au début de leur tour.	5000
Domaine de la Force 1	FOR+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Force 2	FOR+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Force 3	FOR+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Force 4	FOR+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Force 5	FOR+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Magie 1	MAG+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Magie 2	MAG+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Magie 3	MAG+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Magie 4	MAG+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Magie 5	MAG+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Défense 1	DEF+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Défense 2	DEF+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Défense 3	DEF+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Défense 4	DEF+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Défense 5	DEF+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Résistance 1	RES+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Résistance 2	RES+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Résistance 3	RES+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Résistance 4	RES+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Résistance 5	RES+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Habileté 1	HAB+1 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Habileté 2	HAB+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Habileté 3	HAB+3 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Habileté 4	HAB+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Habileté 5	HAB+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Agilité 1	AGI+2 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Agilité 2	AGI+4 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Agilité 3	AGI+6 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Agilité 4	AGI+8 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Agilité 5	AGI+10 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Chance 1	CHA+5 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Chance 2	CHA+7 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Chance 3	CHA+10 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000

Nom de l'enchantement	Effet	Prix (en E)
Domaine de la Chance 4	CHA+12 pour les alliés adjacents à l'unité.	4000
Domaine de la Chance 5	CHA+15 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Précision 1	Précision +10% pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de la Précision 2	Précision +15% pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de la Précision 3	Précision +20% pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de la Précision 4	Précision +25% pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de la Précision 5	Précision +30% pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de l'Esquive 1	Esquive +10 pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine de l'Esquive 2	Esquive +15 pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine de l'Esquive 3	Esquive +20 pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine de l'Esquive 4	Esquive +25 pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine de l'Esquive 5	Esquive +30 pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine des Critiques 1	Chances de critiques +5% pour les alliés adjacents à l'unité.	1000
Domaine des Critiques 2	Chances de critiques +10% pour les alliés adjacents à l'unité.	2000
Domaine des Critiques 3	Chances de critiques +15% pour les alliés adjacents à l'unité.	3000
Domaine des Critiques 4	Chances de critiques +20% pour les alliés adjacents à l'unité.	5000
Domaine des Critiques 5	Chances de critiques +30% pour les alliés adjacents à l'unité.	8000
Domaine de la Mobilité	MOV+1 pour les alliés adjacents à l'unité au début de leur tour.	2000
Domaine de la Mobilité +	MOV+2 pour les alliés adjacents à l'unité au début de leur tour.	5000
Domaine de la lumière	Les alliés adjacents à l'unité ne peuvent pas subir de coups critiques.	10000
Domaine de la lumière +	Les alliés dans un rayon de 2 cases autour de l'unité ne peuvent pas subir de coups critiques.	20000
Domaine de la terre	Purge les afflictions des alliés adjacents au début de leur tour.	10000
Domaine de la terre +	Purge les afflictions des alliés dans un rayon de 2 cases au début de leur tour.	20000

### **Règle supplémentaire - Domaines cumulables**

Enchantements concernés : Domaines (“Domaine de la Vie 1” jusqu’à “Domaine de la terre +” inclus)

Lorsqu’un de ces enchantements est actif et confère un bonus de +5 dans une caractéristique aux alliés ciblés, un autre enchantement similaire peut être imbriqué dans le même emplacement.\*

Exemple : Si j’ai 0 emplacements d’enchantement de libre mais que l’un de mes enchantements actifs est Domaine de la Force 5, je peux acheter l’enchantement Domaine de la Défense 1 et le mettre sur le même emplacement. L’enchantement serait ainsi nommé “Domaine de la Force (5) et de la Défense (1)”.

Seulement 2 enchantements peuvent être cumulés au maximum sur 1 emplacement. C’est-à-dire que je ne peux pas avoir un enchantement “Domaine de la Force (5), de la Défense (1) et de la Résistance 1”, mais que je peux avoir un enchantement “Domaine de la Force (5) et de la Défense (1)” et un enchantement “Domaine de l’Habilité (5) et de la Résistance (1)” (si mon nombre d’emplacements de libre me le permet).

Je peux aussi avoir un enchantement “Domaine de la Force (5) et de la Défense (1)” et un enchantement “Domaine de la Vie 1 et de la Résistance 1” (Points de Vie 1 donne 5 PV, et confère donc bien un bonus de +5 dans une caractéristique).

\* Pour Domaine de la Mobilité, il faut avoir Domaine de la Mobilité + pour pouvoir bénéficier de l’imbrication. Pour Domaine de la lumière et Domaine de la terre, il suffit de leur enchantement de base pour pouvoir bénéficier de l’imbrication.

## Poussière d'étoile

La poussière d'étoile est un objet qui peut être trouvée dans un donjon, obtenue en récompense, etc. Elle est utilisable pour conférer des bonus supplémentaires aléatoires à l'arme sélectionnée :

- Ces bonus s'additionnent avec les bonus de forge, sans subir les mêmes limites,
- Une arme ne peut posséder qu'un seul ensemble de bonus conféré par les poussières d'étoile (ils ne s'additionnent pas : si vous utilisez de la poussière d'étoile sur une arme qui a déjà un bonus, vous pouvez choisir entre conserver votre bonus actuel ou choisir le nouveau bonus).

Le bonus se détermine par un lancé de d10000... ou plus exactement par 2 lancers de d100 : le premier détermine les effets conférés par la poussière d'étoile, et le 2ème détermine l'intensité des effets conférés.

La table ci-dessous est celle du premier lancé, qui détermine les effets du bonus conféré :

Résultat d100	Bonus	Résultat d100	Bonus
1	Arrêt / Puissance / Critiques	25	Confusion / Puissance / Poids
2	Arrêt / Puissance / Poids	26	Confusion / Critiques / Précision
3	Arrêt / Critiques / Précision	27	Confusion / Précision / Poids
4	Arrêt / Puissance / Précision	28	Confusion / Puissance / Précision
5	Arrêt / Critiques / Poids	29	Confusion / Critiques / Poids
6	Annihilation / Puissance / Critiques	30	Châtiment / Puissance / Critiques
7	Annihilation / Puissance / Poids	31	Châtiment / Puissance / Poids
8	Annihilation / Critiques / Précision	32	Châtiment / Critiques / Précision
9	Annihilation / Précision / Poids	33	Châtiment / Précision / Poids
10	Annihilation / Puissance / Précision	34	Châtiment / Puissance / Précision
11	Annihilation / Critiques / Poids	35	Châtiment / Critiques / Poids
12	Sommeil / Puissance / Critiques	36	Bulle / Puissance / Critiques
13	Sommeil / Puissance / Poids	37	Bulle / Puissance / Poids
14	Sommeil / Critiques / Précision	38	Bulle / Critiques / Précision
15	Sommeil / Précision / Poids	39	Bulle / Précision / Poids
16	Sommeil / Puissance / Précision	40	Bulle / Puissance / Précision
17	Sommeil / Critiques / Poids	41	Bulle / Critiques / Poids
18	Ténèbres / Puissance / Critiques	42	Siphon / Puissance / Critiques
19	Ténèbres / Puissance / Poids	43	Siphon / Puissance / Poids
20	Ténèbres / Critiques / Précision	44	Siphon / Critiques / Précision
21	Ténèbres / Précision / Poids	45	Siphon / Précision / Poids
22	Ténèbres / Puissance / Précision	46	Siphon / Puissance / Précision
23	Ténèbres / Critiques / Poids	47	Siphon / Critiques / Poids
24	Confusion / Puissance / Critiques	48	Silence / Puissance / Critiques
		49	Silence / Puissance / Poids
		50	Silence / Critiques / Précision
		51	Silence / Précision / Poids

Résultat d100	Bonus
52	Silence / Puissance / Précision
53	Silence / Critiques / Poids
54	Paralysie / Puissance / Critiques
55	Paralysie / Puissance / Poids
56	Paralysie / Critiques / Précision
57	Paralysie / Précision / Poids
58	Paralysie / Puissance / Précision
59	Paralysie / Critiques / Poids
60	Poison / Puissance / Critiques
61	Poison / Puissance / Poids
62	Poison / Critiques / Précision
63	Poison / Précision / Poids
64	Poison / Puissance / Précision
65	Poison / Critiques / Poids
66	Bourbe / Puissance / Critiques
67	Bourbe / Puissance / Poids
68	Bourbe / Critiques / Précision
69	Bourbe / Précision / Poids
70	Bourbe / Puissance / Précision
71	Bourbe / Critiques / Poids
72	Gel / Puissance / Critiques
73	Gel / Puissance / Poids
74	Gel / Critiques / Précision
75	Gel / Précision / Poids
76	Gel / Puissance / Précision
77	Gel / Critiques / Poids
78	Brume / Puissance / Critiques
79	Brume / Puissance / Poids
80	Brume / Critiques / Précision
81	Brume / Précision / Poids
82	Brume / Puissance / Précision
83	Brume / Critiques / Poids
84	Explosion / Puissance / Critiques
85	Explosion / Puissance / Poids
86	Explosion / Critiques / Précision
87	Explosion / Précision / Poids
88	Explosion / Précision / Puissance
89	Explosion / Critiques / Poids

Résultat d100	Bonus
90	Brûlure / Puissance / Critiques
91	Brûlure / Puissance / Poids
92	Brûlure / Précision / Critiques
93	Brûlure / Précision / Poids
94	Brûlure / Puissance / Précision
95	Brûlure / Critiques / Poids
96	Puissance / Critiques / Poids
97	Puissance / Précision / Critiques
98	Puissance / Précision / Poids
99	Précision / Critiques / Poids
100	Maudite



La table ci-dessous est celle du deuxième lancé, qui détermine l'intensité des effets du bonus conféré :

Résultat d100	Bonus	Résultat d100	Bonus	Résultat d100	Bonus
1	+3 / +3 / +3	36	+0 / +2 / +2	71	-1 / +1 / +3
2	+2 / +3 / +3	37	+2 / +0 / +2	72	-1 / +3 / +1
3	+3 / +2 / +3	38	+2 / +2 / +0	73	+1 / -1 / +3
4	+3 / +3 / +2	39	+0 / +1 / +3	74	+3 / -1 / +1
5	+3 / +2 / +2	40	+0 / +3 / +1	75	+1 / +3 / -1
6	+2 / +3 / +2	41	+1 / +0 / +3	76	+3 / +1 / -1
7	+2 / +2 / +3	42	+3 / +0 / +1	77	-1 / +2 / +2
8	+1 / +3 / +3	43	+1 / +3 / +0	78	+2 / -1 / +2
9	+3 / +1 / +3	44	+3 / +1 / +0	79	+2 / +2 / -1
10	+3 / +3 / +1	45	+0 / +1 / +2	80	-2 / +2 / +3
11	+0 / +3 / +3	46	+0 / +2 / +1	81	-2 / +3 / +2
12	+3 / +0 / +3	47	+1 / +0 / +2	82	+2 / -2 / +3
13	+3 / +3 / +0	48	+2 / +0 / +1	83	+3 / -2 / +2
14	+1 / +2 / +3	49	+1 / +2 / +0	84	+2 / +3 / -2
15	+1 / +3 / +2	50	+2 / +1 / +0	85	+3 / +2 / -2
16	+2 / +1 / +3	51	+1 / +1 / +1	86	-3 / +3 / +3
17	+3 / +1 / +2	52	+0 / +1 / +1	87	+3 / -3 / +3
18	+2 / +3 / +1	53	+1 / +0 / +1	88	+3 / +3 / -3
19	+3 / +2 / +1	54	+1 / +1 / +0	89	-1 / +2 / +3
20	+2 / +2 / +2	55	-3 / +2 / +3	90	-1 / +3 / +2
21	+1 / +2 / +2	56	-3 / +3 / +2	91	+2 / -1 / +3
22	+2 / +1 / +2	57	+2 / -3 / +3	92	+3 / -1 / +2
23	+2 / +2 / +1	58	+3 / -3 / +2	93	+2 / +3 / -1
24	+3 / +1 / +1	59	+2 / +3 / -3	94	+3 / +2 / -1
25	+1 / +3 / +1	60	+3 / +2 / -3	95	-2 / +3 / +3
26	+1 / +1 / +3	61	+1 / -2 / +3	96	+3 / -2 / +3
27	+0 / +2 / +3	62	+3 / -2 / +1	97	+3 / +3 / -2
28	+0 / +3 / +2	63	+1 / +3 / -2	98	-1 / +3 / +3
29	+2 / +0 / +3	64	+3 / +1 / -2	99	+3 / -1 / +3
30	+3 / +0 / +2	65	-1 / +1 / +2	100	+3 / +3 / -1
31	+2 / +3 / +0	66	-1 / +2 / +1		
32	+3 / +2 / +0	67	+1 / -1 / +2		
33	+2 / +1 / +1	68	+2 / -1 / +1		
34	+1 / +2 / +1	69	+1 / +2 / -1		
35	+1 / +1 / +2	70	+2 / +1 / -1		

Enfin, la table ci-dessous montre le niveau des effets tirés grâce au d10000 ci-dessus :

Effet	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Puissance	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Précision	-15	-10	-5	+0	+5	+10	+15
Critiques	-9	-6	-3	+0	+3	+6	+9
Poids	+3	+2	+1	+0	-1	-2	-3
Affliction	0	2	4	6	8	10	12

### Effet - Maudite

Lorsque vous obtenez 100 sur le premier jet, lancez un autre d100 pour déterminer les effets que portera votre arme (relancez jusqu'à ne pas obtenir 100) : l'intensité de ces effets est automatiquement de +3/+3/+3. De plus, l'arme gagne l'effet Maudite.

Effet	Description
Maudite	Si vous effectuez un échec critique sur votre jet d'attaque, les dégâts que vous infligez sont redirigés vers vous et ignorent vos défenses (ils ne peuvent pas vous mettre en dessous de 1PV). Vous gagnez 5 % d'échec critiques (96-100).

# Écurie

## Montures

Les différentes montures du système, ainsi que les objets dont elles peuvent être équipées.

### Objets pour montures

Objets pouvant être utilisés sur vos montures.

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

## 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.

Tableau récapitulatif de la monture :

Type d'unité	PV	DEF	RES	CON	ESQ	MOV	Prix (en E)
Montée	30	3	3	14	0	8	2500

Passifs de la monture :

Nom	Effet
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant d'utiliser l'action Attaquer, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.
Sauveur	Utiliser l'action Sauver n'octroie pas de malus d'esquive ou de mouvement à la monture.

## 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.

Tableau récapitulatif de la monture :

Type d'unité	PV	DEF	RES	CON	ESQ	MOV	Prix (en E)
Montée	40	5	3	16	0	10	3000

Passifs de la monture :

Nom	Effet
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant d'utiliser l'action Attaquer, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.
Élan	L'attaque portée par l'unité montée inflige 1 dégât brut supplémentaire par case parcourue. Si la monture se déplace de plus de 5 cases, le reste du déplacement se fait en ligne droite.

## 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.

Tableau récapitulatif de la monture :

Type d'unité	PV	DEF	RES	CON	ESQ	MOV	Prix (en E)
Volante	40	5	10	12	20	8	-

Passifs de la monture :

Nom	Effet
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant d'utiliser l'action Attaquer, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.
Voie dégagée	La case que l'unité occupe ainsi que les cases qui lui sont adjacentes ne coûtent que 1 MOV à parcourir pour les alliés.

## 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.

Tableau récapitulatif de la monture :

Type d'unité	PV	DEF	RES	CON	ESQ	MOV	Prix (en E)
Dragon & Volante	50	10	8	20	20	8	-

Passifs de la monture :

Nom	Effet
Ranimer	Si l'unité n'a pas utilisé l'entièreté de son MOV avant d'utiliser l'action Attaquer, elle peut utiliser ce qui lui reste pour se déplacer après l'attaque.
Attaque aérienne	Octroie une attaque supplémentaire à l'unité montée si la case qu'elle occupe est de type Obstacle (bas).