





Arazlam's
ZODIAC JOB SYSTEM
ADVANCE



créé par
Arazlam Star





Explications du Zodiac Job System Advance.

Le Zodiac Job System Advance est un ensemble de règles permettant de créer des jobs notamment inspirés des jeux *Final Fantasy Tactics Advance* en combinant deux jobs de base du jeu *Final Fantasy XII The Zodiac Age*.

L'idée principale de ce concept est d'avoir le sentiment de créer un seul job par personnage au fur et à mesure de l'aventure, un peu comme dans un *Final Fantasy Tactics* où un personnage a besoin de commencer en étant un peu chevalier, puis un peu mage blanc, pour pouvoir devenir paladin.

Ce concept se présente en deux étapes:

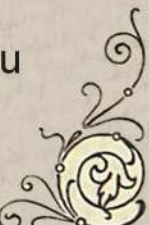
1 - Choisir deux jobs mais restreindre le nombre de compétences et d'équipement

En limitant le nombre de compétences et en sélectionnant uniquement celles qui créent un tout cohérent, on se rapproche d'avantage d'un job unique qui a du sens au lieu de deux jobs apposés simplement sur un personnage. Il n'est donc pas ici question d'optimisation, mais de cohérence.

2 - Gambits obligatoires

Ne paniquez pas. En créant des gambits obligatoires pour chaque job, on peut faire ressortir les caractéristiques du job en question. Ces gambits utilisent la plupart du temps des techniques ou sorts qui ont tendance à être ignorés par beaucoup de joueurs. En les rendant obligatoires (mais situationnels), on apporte de la personnalité et un peu d'inattendu aux jobs.

Certains gambits sont positifs, la plupart des gambits ont un côté positif et un côté négatif. Très peu sont uniquement négatifs. D'autres enfin créeront de nouvelles mécaniques de gameplay ou testeront vos connaissances du jeu.



Vous pouvez évidemment contrôler manuellement vos personnages si vous voulez qu'ils agissent différemment. Enfin gardez à l'esprit que certains de ces gambits ne se déclencheront pas systématiquement car parfois supplantés par les gambits des autres personnages.

Progression sur la grille des permis

Concernant la grille des permis, il n'y a aucune restriction sur les augmentations (augmentation de points de vie, compétences passives telles que Férocité, Modération, Vivacité etc...).

Les seules restrictions s'appliquent sur **l'équipement** (armes, boucliers, armures) et ce que nous appellerons **les compétences** (techniques, magies) ainsi que sur les **augmentations de type "Science"**: science des potions, science des éthers etc... il est donc interdit de débloquent ces cases si elles ne sont pas écrites sur votre fiche de job.



Compte tenu de ces restrictions il vous semblera parfois difficile d'accéder à certaines cases du damier, mais n'oubliez pas que vous pouvez alterner entre vos deux grilles de permis, passer d'une grille à l'autre pour débloquent certaines cases (via par exemple les cases d'impulsions).

DESCRIPTION DES FICHES DE JOBS

Sous le titre de la fiche, vous trouverez les deux jobs de base à sélectionner pour créer votre job (ex: *Chevalier* - *Mage blanc*). Le job de gauche est celui qui doit être sélectionné en premier.

Caractéristiques uniques :

Dans cette catégorie vous trouverez une liste des caractéristiques que ce job est le seul à posséder parmi les 13 jobs présentés ici. Un bon moyen de savoir rapidement ce qu'il pourrait apporter à votre équipe.



Caractéristiques notables :

Ici seront inscrits les caractéristiques principales, points forts, points faibles du job qui vous permettront de comprendre rapidement les possibilités générales qu'il offre.

Équipement autorisé :

Comme son nom l'indique, ici sera répertorié l'équipement autorisé pour le job. Si ce n'est pas écrit, c'est interdit.

Accessoires interdits :

Notez qu'il n'existe aucune restriction sur les accessoires, qui peuvent tous être équipés par n'importe quel job, à quelques exceptions près. Ces exceptions seront notées ici.



Compétences :

Ici sera listée la totalité des compétences autorisées pour le job. Par "compétences" nous entendons les **Techniques**, **Magies** et les **augmentations de type "Science"** (science des potions, science des remèdes, science des éthers et science des queues de phénix). Si ce n'est pas écrit, c'est interdit.

Gambit obligatoire :

Vous trouverez dans cette catégorie le ou les gambits obligatoires à ajouter à votre liste de gambits. ***Les gambits doivent être mis en place dès que vous obtenez la compétence concernée.***

Ces gambits doivent être placés tout en haut de votre liste de priorité et dans l'ordre dans lequel ils apparaîtront ici (sauf exceptions qui seront précisées).

Exemples de gambits :

Seront présentés ici une liste d'exemples de gambits utilisables pour le job. Ces gambits ne sont que des suggestions, libres à vous de créer les gambits que vous voulez.



PALADIN

Chevalier - Mage blanc

Un brave chevalier capable de tenir une ligne de front tout en protégeant ses alliés ou en les guérissant de leurs altérations d'état. Le paladin n'hésitera pas à sacrifier sa vie si nécessaire.



Caractéristiques uniques :

- Bravoure, Soin4, Lumière, Guérison2

Caractéristiques notables :

- Tank parfaitement autonome (sort Leurre, sorts de protection et soin).
- Très bon pour guérir les altérations d'état.
- Bonnes possibilités contre les revenants.
- Sorts de soin utiles mais pas exceptionnels.
- Mauvais contre les ennemis aériens.
- A tendance à sacrifier sa vie pour les autres.

Équipement autorisé :

- Épées à une main, épées à deux mains
- Boucliers
- Équipement lourd, équipement de mage

Compétences :

- **Don de vie**
- **Magie blanche permis 1, 3, 5, 7, 9, 11** : Soins, Vision, Bouclier, Barrière, Chair, Purge, Antivirus, Guérison, Bravoure, Soins⁴, Lumière, Guérison²
- **Magie verte permis 1** : Leurre, Huile

Gambits obligatoires :

Allié dans le Coma

► Don de vie

Lorsqu'un de ses camarades tombe dans le coma, le paladin sacrifie sa force vitale pour le ranimer, lui rendant tous ses points de vie.

Exemples de gambits pour le paladin :

Allié aux PV < 90%

► Bouclier

Personnage ciblé par un ennemi

► Leurre

Allié ayant l'altération Virus

► Antivirus

Allié aux PV < 30%

► Soins⁴

Allié ayant l'altération Cécité

► Vision

Ennemi aérien

► Lumière

Ennemi de type Mort-vivant

► Soins⁴

Ennemi ayant l'altération Bouclier

► Purge

Ennemi proche visible

► Attaque

Personnage

► Bravoure

CHEVALIER NOIR

Chevalier - Magelame rouge

Utilisant la magie arcanique et sacrifiant sa force vitale pour frapper ses ennemis, le chevalier noir est un redoutable guerrier ainsi qu'un mage offensif accompli.



Caractéristiques uniques :

- Tourment

Caractéristiques notables :

- Bon en tank (mais nécessite un autre personnage possédant le sort Leurre).
- Bonne variété de magies offensives.
- Magies de soin personnel (Saignée, Paradoxe).
- Pas toujours efficace contre les revenants (car Tourment les soignera).

Équipement autorisé :

- Épées à une main, épées à deux mains
- Boucliers
- Équipement lourd, équipement de mage
- Ruban et Bracelet de vision interdits

Compétences :

- **Tourment**
- **Magie arcanique permis 1** : Ténèbres 1 et 2
- **Magie noire permis 4, 5, 6** : Air, Sommeil, Feu², Poison, Foudre², Glace²
- **Magie verte permis 2** : Saignée, Paradoxe

Gambits obligatoires :

Ennemi si le personnage a Cécité

► Tourments

Il arrive parfois que les ténèbres prennent le dessus et baissent la précision du chevalier noir. Celui-ci a donc développé une technique permettant de déverser ces ténèbres sur ses ennemis, touchant à tous les coups mais sacrifiant une partie de sa vie.

Ennemi si PV du personnage = 100%

► Tourments

Un trop plein de magie blanche est néfaste pour le chevalier noir. Celui-ci convertit cette énergie vitale en une attaque de ténèbres.

Exemples de gambits pour le chevalier noir :

Ennemi si PV du personnage < 30%

► Saignée

Ennemi de type Mort-vivant

► Feu²

Ennemi si 3 ennemis ou plus

► Ténèbres²

Ennemi vulnérable à la foudre

► Foudre²

Ennemi vulnérable à la glace

► Glace²

Ennemi ayant l'altération Sommeil

► Feu²

Ennemi aérien

► Sommeil

Ennemi proche visible

► Attaque

SENTINELLE

Maître d'hast - Chronomancien

Guerrier à la défense impénétrable, la sentinelle a fait sa mission de protéger les plus faibles grâce à sa lance et sa capacité à s'entourer d'une armure de pierre et peut même procurer des soins aux personnes dans le besoin.



Caractéristiques uniques :

- Lances
- Premiers soins
- Pierre, Glas

Caractéristiques notables :

- Bonne survivabilité.
- Exceptionnelle résistance aux dégâts physiques grâce à son armure de pierre.
- Moins bonne résistance aux dégâts magiques.
- Dégâts moyens.
- A constamment besoin d'un guérisseur en soutien ou d'épingles d'or pour se soigner.

Équipement autorisé :

- Lances
- Équipement lourd
- Ruban et Mitre de coton interdits



Compétences :

- Premiers soins
- Affaiblir (Cúchulainn)
- Flux Vital
- Magie temporelle permis 3 et 6 : Illusion, Balance, Pierre, Glas
- Magie verte permis 1 : Leurre, Huile
- Science des remèdes 1 et 2

Gambits obligatoires :

Personnage s'il est en Danger

► Flux vital

Lorsque ses points de vie tombent en dessous des 15%, la sentinelle dépense tous ses points de magie pour se soigner.

Personnage ciblé par un ennemi

► Pierre

La sentinelle s'entoure d'une armure de pierre pour se protéger des dégâts physiques.

Explication de la mécanique du sort Pierre :

Le sort Pierre déclenche l'altération d'état Sclérose créant un compte à rebours qui descend toutes les 4.5 secondes. Cependant l'altération Sclérose provoque un autre effet:

À chaque descente du compte à rebours, le personnage subit 10% de dégâts physiques en moins. Les dégâts physiques qu'il inflige se réduisent également de 10%. La sentinelle utilise donc ce sort comme une armure physique.

Bien sûr une fois le compte à rebours arrivé à 0 la sentinelle se changera en Pierre, il est donc important de **créer un gambit qui la soignera**. Vous pouvez choisir de:

- soigner l'altération Sclérose **avec la sentinelle à chaque fin de combat** (avec une épingle d'or).
 - soigner Sclérose **avec un autre personnage possédant le sort Chair à chaque fin de combat**.
 - soigner **la sentinelle seulement quand elle se change en Pierre pendant un combat** (le gambit sera donc plus haut dans la liste de priorités).
- 
- 

BERSERK

Ravageur - Chronomancien

Sensible aux variations de myste contenu dans son corps, ce puissant guerrier est doté d'une force démesurée qui risque de lui faire perdre le contrôle si jamais elle venait à se libérer.



Caractéristiques uniques :

- Haches, marteaux
- Lévitacion, Furie

Caractéristiques notables :

- Frappe fort.
- Peut affaiblir l'attaque et la défense physiques de l'ennemi.
- Bonne survivabilité.
- Perd parfois le contrôle.

Équipement autorisé :

- Haches, marteaux
- Boucliers
- Équipement lourd

Compétences :

- Concentration
- Flux Vital
- Sape physique
- Affaiblir
- Magie temporelle permis 1 et 7: Lenteur, Inertie, Lévitacion, Furie

Gambits obligatoires :

Personnage si ses PM < 10%	► Furie
Ennemi si PM du personnage < 10%	► Attaque
Personnage si ses PM < 10%	► Concentration
Personnage s'il est en Danger	► Flux vital

Lorsque le berserk entre en état de danger, il utilise Flux Vital pour se soigner, perdant de ce fait tous ses points de magie. Il va ensuite attaquer quelques fois puis passer en Furie, devenant incontrôlable et attaquant les ennemis devant lui, regagnant ses points de magie par la même occasion. S'il n'y a pas d'ennemi lorsque ses points de magie sont bas, le berserk parvient à se calmer et à utiliser Concentration, l'empêchant de passer en Furie.

Exemples de gambits pour le berserk :

Personnage s'il a Lenteur	► Furie
Ennemi ayant l'altération Inertie	► Attaque
Ennemi si 3 ennemis ou plus	► Inertie
Ennemi proche visible	► Attaque

RONIN

Bushi - Chronomancien

Guerrier mystique aux arts provenant d'une lointaine contrée, le ronin utilise ses armes pour altérer l'état de ses ennemis et renvoyer les sorts qui le ciblent.

Caractéristiques uniques :

- Katana, arbalètes
- Transmission
- Miroir, Inaction, Lenteur2, Miroir2



Caractéristiques notables :

- Guerrier de corps à corps ou à distance disposant de compétences basées sur les altérations d'état.
- Peut renvoyer la magie.
- Peut utiliser les sapes magiques (Sape mentale et Trépaner).

Équipement autorisé :

- Katana, arbalètes
- Équipement de mage, équipement lourd

Compétences :

- **Sape mentale** (Zeromus)
- **Trépaner** (Zeromus)
- **Coup aveugle**
- **Casse-cou**
- **Transmission**
- **Magie temporelle permis 1, 2, 5, 9** : Lenteur, Inertie, Miroir, Inaction, Stop, Nécrose, Lenteur2, Miroir2
- **Science des éthers 1 et 2**
- **Science des remèdes 1 et 2**

Gambit obligatoire :

Ennemi si personnage en Danger

► Casse-cou

Dans un dernier élan d'esprit shonen, le ronin porte un puissant coup susceptible de tuer l'ennemi instantanément. S'il échoue, c'est le ronin qui tombe dans le coma. Si l'ennemi est immunisé, rien ne se passe.

Exemples de gambits pour le ronin :

Ennemi si le personnage a Cécité

► Coup aveugle

Ennemi ayant l'altération Lenteur

► Attaque

Ennemi ayant l'altération Inaction

► Attaque

Ennemi ayant l'altération Silence

► Attaque

Ennemi visant le personnage

► Inaction

Ennemi si 3 ennemis ou plus

► Lenteur²

Ennemi si le personnage a Silence

► Transmission

Penelo

► Miroir

Attaque concentrée

► Attaque

VOLEUR

Archer - Shikari

Malin et imprévisible, le voleur est un combattant polyvalent bien qu'un peu peureux sur les bords. Étonnamment doué avec les objets des autres, il possède même certains tomes de la science des queues de phénix, sans doute volés à un alchimyste distrait.



Caractéristiques uniques :

- Dilapider
- Troubler

Caractéristiques notables :

- Bonne variété d'armes.
- Beaucoup de points de vie.
- Très bon avec les objets de soin.
- Peut vous rendre riche.
- Peut vous rendre pauvre.
- A tendance à provoquer les ennemis alentours.

Équipement autorisé :

- Arcs, dagues, fusils (Shemhazai)
- Équipement léger

Compétences :

- Voler
- Dilapider
- Acuité
- Troubler
- Capturer
- Science des remèdes 1, 2 et 3
- Science des potions 1, 2 et 3
- Science des queues de phénix 1, 2 et 3

Gambits obligatoires :

Ennemi si PV du personnage < 30%	► Dilapider
----------------------------------	-------------

Ennemi aux PV = 100%	► Voler
----------------------	---------

Le voleur n'arrête pas de chiper. Il tentera de voler la plupart des ennemis qu'il croise. Un bon moyen de gagner pas mal de gils mais aussi d'attirer les ennuis.

En revanche, lorsque le voleur a moins de 30% de ses points de vie, son instinct de survie reprend le dessus et il balancera volontiers vos sacs de pièces à la face des ennemis pour sauver sa peau, faisant tout de même de bons dégâts.

Exemples de gambits pour le voleur :

Ennemi en état de Danger	► Capturer
--------------------------	------------

Allié aux PV < 20%	► Super-potion
--------------------	----------------

Allié dans le Coma	► Queue de phénix
--------------------	-------------------

Attaque bien répartie	► Troubler
-----------------------	------------

Ennemi visant un allié	► Attaque
------------------------	-----------

Allié ayant l'altération Inaction	► Remède
-----------------------------------	----------

Personnage	► Acuité
------------	----------

TIREUR

Machiniste - Ravageur

Tireur d'élite pouvant cibler les faiblesses ennemies à grande distance, le tireur peut aussi bien infliger des altérations d'état que des attaques élémentaires grâce à ses munitions et bombes.



Caractéristique unique :

- Bombes

Caractéristiques notables :

- Guerrier à distance qui ignore la défense des ennemis.
- Peut placer des altérations d'état ou atteindre les faiblesses élémentaires des ennemis grâce à ses munitions.
- Possède toutes les techniques de sapes.

Équipement autorisé :

- Fusils, bombes
- Équipement léger
- Ruban, Bracelet de vision et Chaussures lacées interdits



Compétences :

- Capturer
- Coup Aveugle
- Sape mentale
- Sape physique
- Affaiblir
- Trépaner
- Science des potions 1 et 2
- Science des queues de phénix 1

Gambits obligatoires :

Personnage s'il a Huile

► Attaque

Si le tireur venait à être couvert d'huile, la moindre étincelle pourrait s'avérer néfaste pour lui.

Ennemi si le personnage a Cécité

► Coup aveugle

Le tireur est d'une précision exceptionnelle. Même atteint de cécité, il peut utiliser ses autres sens pour tenter de faire de gros dégâts à l'ennemi.

Exemples de gambits pour le tireur :

Ennemi en état de Danger

► Capturer

Ennemi aux PV $\geq 90\%$

► Sape mentale

Ennemi ciblé par le leader

► Attaque

Allié aux PV $< 20\%$

► Super-potion



NINJA

Shikari - Magelame rouge

Rapide et habile, le ninja est un guerrier pouvant manier le sabre et capable d'attaques aussi bien physiques que magiques.

Caractéristiques uniques :

- Sabres ninja
- Allonge



Caractéristiques notables :

- Guerrier de corps à corps, mais disposant d'options pour la distance.
- Possède une petite sélection de toutes les catégories de magie (exceptée la magie arcanique).
- Polyvalent.

Équipement autorisé :

- Dagues, boucliers, sabre ninja
- Équipement léger

Compétences :

- Allonge
- Voler (Hashmal)
- Magie temporelle permis 3 : Illusion, Balance
- Magie verte permis 1 : Leurre, Huile
- Magie noire permis 4, 5, 6 : Air, Sommeil, Feu2, Poison, Foudre2, Glace2
- Magie blanche permis 5 : Chair, Purge

Gambit obligatoire :

Personnage si ses PV < 50%

► Illusion

Ce gambit doit être placé tout en bas de votre liste.

Le ninja se rendra invisible si ses points de vie sont trop bas après un combat, baissant les chances d'attirer les ennemis à lui pendant l'exploration ou lorsque le prochain combat débute.

Exemples de gambits pour le ninja :

Ennemi ayant l'altération Barrière

► Purge

Allié ayant l'altération Pierre

► Chair

Ennemi si 3 ennemis ou plus

► Huile

Ennemi vulnérable à la glace

► Glace²

Ennemi aérien

► Allonge

Ennemi visant un allié

► Attaque

SHAMAN

Moine - Mage noir

Les shaman maîtrisent le combat au corps à corps et utilisent les esprits de la nature pour lancer de puissants sorts élémentaires.

Caractéristiques uniques :

- Bâton de combat, mains nues
- Point faible



Caractéristiques notables :

- Alterne entre attaques physiques et magiques.
- Peut connaître et créer des points faibles élémentaires chez les ennemis.
- Bon contre les ennemis aériens.
- Beaucoup de points de vie.

Équipement autorisé :

- Bâtons de combat, bâtons de mage (certains sont inaccessibles), mains nues
- Équipement léger

Compétences :

- Point faible
- Acuité
- **Magie noire permis 1 à 10** : Feu, Foudre, Glace, Cécité, Eau, Silence, Air, Sommeil, Feu2, Poison, Foudre2, Glace2, Toxine, Cécité2, Air2, Silence2, Feu3, Foudre3, Glace3, Sommeil2
- **Science des remèdes 1 et 2**

Gambit obligatoire :

Ennemi si PM du personnage < 90% ▶ Attaque

Vos gambits de magie doivent être placés en dessous. Les gambits de technique et d'objet peuvent être placés au-dessus ou en dessous. Si vous utilisez un autre gambit avec la commande Attaque, celui-ci doit être placé en dessous.

Quand ses points de magie sont au-dessus de 90%, le shaman utilisera les gambits de magie que vous aurez préparé. Quand ses points de magie tombent sous la barre des 90%, le shaman attaquera physiquement pour faire repasser ses points de magie au-dessus des 90%, et ainsi de suite...

Exemples de gambits pour le shaman :

Personnage s'il a Silence	▶ Herbe d'écho
Ennemi si PM du personnage < 90%	▶ Attaque
Ennemi ayant l'altération Miroir	▶ Attaque
Ennemi vulnérable à la glace	▶ Glace ³
Ennemi vulnérable à l'air	▶ Air ²
Attaque concentrée	▶ Point faible
Personnage	▶ Acuité



SAGE

Mage blanc - Mage noir

"Connais le blanc, sans te départir du noir:
sois un modèle pour le monde."

Le Sage reconnaît et accepte le constant changement du monde. Il est un puissant mage capable de magies curatives comme de magies offensives.



Caractéristiques uniques :

- Confusion, Foi
- Poison2, Choc, Toxine2, Fission

Caractéristiques notables :

- 12 magies blanches, 12 magies noires.
- Bon soigneur mais ne dispose pas des sorts Bouclier et Barrière.
- Très bons dégâts magiques.
- Peu de magies élémentaires.
- Mage le plus simple à jouer.

Équipement autorisé :

- Sceptres, bâtons de mage
- Équipement de mage



Compétences :

- **Concentration**
 - **Magie blanche permis 1, 2, 4, 5, 6, 8** : Soin, Vision, Voix, Serum, Soin², Vie, Chair, Purge, Soin³, Regain, Confusion, Foi
 - **Magie noire permis 3, 4, 7, 8, 11, 12** : Eau, Silence, Air, Sommeil, Toxine, Cécité², Air², Silence², Poison², Choc, Toxine², Fission
- Note** : si vous choisissez Fran pour ce job, vous ne pouvez choisir que 5 permis sur les 6 présentés ici, puisque Fran commence l'aventure avec les sorts Feu et Foudre.
- **Science des éthers 1, 2 et 3**
 - **Science des remèdes 1 et 2**

Pas de gambit obligatoire, cependant :

La commande Attaque est interdite.

Les gambits doivent être séparés en deux groupes de même nombre: les premiers doivent être bleus, les derniers doivent être rouges. Vous pouvez placer vos gambits dans n'importe quel ordre à l'intérieur des deux groupes.

Allié aux PV < 30%	► Soin ³
Allié dans le Coma	► Vie
Personnage	► Foi
Allié ayant l'altération Cécité	► Vision
Allié ayant l'altération Nécrose	► Regain
Allié ayant l'altération Poison	► Sérum
Ennemi ayant l'altération Miroir	► Purge
Ennemi si 4 ennemis ou plus	► Poison ²
Ennemi si 3 ennemis ou plus	► Cécité ²
Ennemi visant le personnage	► Choc
Ennemi aux PV $\geq$ 10 000	► Fission
Attaque concentrée	► Air ²

ERUDIT

Magelame rouge - Machiniste

Maitrisant de nombreux sorts de par leurs années d'études des manuscrits d'autrefois, les érudits soutiennent leurs alliés avec leurs soins et leurs instruments de mesure.

Caractéristique unique :

- Arithmétique



Caractéristiques notables :

- Bon soigneur.
- Grande sélection de buffs et débuffs (seul job pouvant activement utiliser Vitalité).
- Bonne parade physique.
- Fait peu de dégâts (sauf découverte majeure en Arithmétique).

Équipement autorisé :

- Instruments de mesure
- Boucliers
- Équipement de mage, équipement léger

Compétences :

- Acuité
- Arithmétique
- Concentration
- **Magie blanche permis 2, 3, 4, 5, 6, 7 (Shemhazai) :** Voix, Serum, Bouclier, Barrière, Soin2, Vie, Purge, Chair, Soin3, Regain, Antivirus, Guérison
- **Magie noire permis 3 et 4 :** Eau, Silence, Air, Sommeil
- **Magie temporelle permis 1 :** Lenteur, Inertie
- Toute la Magie verte
- Science des remèdes 1, 2 et 3
- Science des potions 1, 2 et 3

Gambits obligatoires :

page 1	1	Allié	▶
 page 2	2	Allié aux PV < 40%	▶
page 3	3	Allié ayant l'altération Silence	▶
page 4	4	Personnage	▶
	5	-	▶
	6	-	▶
page 8	7	Ennemi si 3 ennemis ou plus	▶
page 6	8	Ennemi de type Mort-vivant	▶
 page 5	9	Ennemi ayant l'altération Lenteur	▶
page 4	10	Ennemi ayant l'altération Sommeil	▶
page 3	11	Ennemi aux PV $\geq$ 10 000	▶
page 2	12	Ennemi au plus haut niveau	▶

L'érudit cherche les réponses dans les pages de ses livres:

- **Chaque ligne correspond à une page de gambits.** Vous ne pouvez sélectionner que des gambits de la page en question.
- Les gambits de type  (Personnage) peuvent être mis à la place de n'importe quel gambit de type  (Allié).
- **L'ordre des gambits ne peut pas être changé.** Les lignes de gambit 5 et 6 sont des pages blanches, vous pouvez y mettre ce que vous voulez.

ALCHIMYSTE

Machiniste - Chronomancien

Maitrisant le temps et la matière, l'Alchimyste est aussi efficace avec les objets qu'avec la magie temporelle. Il semble en revanche avoir égaré ses tomes de science des queues de phénix.

Caractéristiques uniques :

- Horologie
- Gravité, Célérité, Illusion2, Portail, Gravité2, Célérité2



Caractéristiques notables :

- Seul job à avoir Célérité.
- Bon soigneur secondaire avec des objets.
- Dégâts inconstants, mais meilleurs que l'érudit.
- Commence l'aventure en ne pouvant utiliser que les objets.
- Probablement pas très intéressant si vous ne jouez qu'avec trois personnages.

Équipement autorisé :

- Instruments de mesure
- Équipement léger

Compétences :

- Horologie
- Coup du pèlerin
- Magie temporelle permis 1, 4, 5, 8, 10 : Lenteur, Inertie, Gravité, Célérité, Stop, Nécrose, Illusion², Portail, Gravité², Célérité²
- Magie verte permis 1 et 2 : Huile, Leurre, Saignée, Paradoxe
- Science des potions 1, 2 et 3
- Science des remèdes 1, 2 et 3
- Science des éthers 1, 2 (3 avec Zaléra)
- Science des queues de phénix 1

Pas de gambit obligatoire, cependant :

La commande Attaque est interdite, sauf pour attaquer manuellement un allié avec un instrument de mesure. À la place de la commande Attaque, **utilisez la technique Horologie**.

Exemples de gambits pour l'alchimyste :

Allié aux PV < 20%	▶ Maxi-potion
Allié dans le Coma	▶ Queue de phénix
Ennemi visant le personnage	▶ Stop
Ennemi si 5 ennemis ou plus	▶ Portail
Ennemi si 3 ennemis ou plus	▶ Coup du pèlerin
Ennemi aérien	▶ Gravité ²
Ennemi de type Mort-vivant	▶ Super-potion
Allié ayant l'altération Lenteur	▶ Célérité
Ennemi ciblé par le leader	▶ Horologie
Personnage	▶ Célérité

ORACLE

Archer - Magelame rouge

Adeptes de la Lumière de Kiltia, l'oracle ne répond qu'aux visions et aux signes qui lui sont envoyés. Messager de la volonté des dieux, il ne dicte pas vos actions mais vous forcera à faire face à leurs conséquences.



Caractéristiques uniques :

- Magie aléatoire
- Ténèbres 3, Mort, Fournaise

Caractéristiques notables :

- ***Ne peut pas être contrôlé par le joueur.***
- Utilise Magie aléatoire pour faire des dégâts de magie noire et déclencher des altérations d'état.
- Peut déclencher d'autres magies selon les altérations appliquées.
- Beaucoup de points de vie comparativement aux autres mages.

Équipement autorisé :

- Arcs (arc flamboyant recommandé)
- Équipement léger
- Équipement de mage
- **Ruban et Bracelet de vision interdits**

Compétences :

- **Magie aléatoire**
- **Magie arcanique permis 1, 2 et 3** : Ténèbres 1, 2, 3, Mort, Fournaise
- **Magie blanche permis 3, 4 et 6** : Barrière, Vie, Regain
- **Magie noire permis 5, 6, 9 et 10 (Cúchulainn)** : Feu², Foudre², Glace², Feu³, Foudre³, Glace³
- **Magie verte permis 3** : Vitalité

Gambits obligatoires :

L'oracle ne peut pas être contrôlé par le joueur, vous ne pourrez pas choisir ses gambits vous-même. Cependant, il est possible d'interagir avec ses gambits par le biais d'altérations d'état déclenchées par les autres alliés.

Nous allons détailler ici ses 12 gambits obligatoires. Prêtez attention à l'ordre des gambits, nous commençons par la ligne 12 :

12	Ennemi au hasard	► Magie aléatoire
----	------------------	-------------------

Par défaut, l'oracle utilisera Magie aléatoire pour lancer des sorts de magie noire au hasard. Il y a 25 sorts possibles.

8	Ennemi ayant l'altération Huile	► Feu ²
9	Ennemi ayant l'altération Lenteur	► Glace ²
10	Ennemi ayant l'altération Inertie	► Foudre ²
11	Ennemi ayant l'altération Poison	► Ténèbres ³

En utilisant Magie aléatoire, l'oracle a une chance d'infliger Poison, déclenchant ainsi la magie arcanique Ténèbres¹, 2 ou 3.

Ces altérations d'état peuvent être déclenchées par des alliés et permettent de faire lancer des sorts élémentaires.

Si vous débloquent Cúchulainn, vous pouvez remplacer les sorts² par les sorts³ correspondants.

La suite sur la page suivante.



"le miroir des rêves reflète la réalité du monde"

4	Allié ayant l'altération Stop	▶ Barrière
5	Allié ayant l'altération Sommeil	▶ Vitalité
6	Allié ayant l'altération Inaction	▶ Regain
7	Allié ayant l'altération Silence	▶ Vie

Un mauvais présage n'est pas la fin de tout espoir. L'oracle peut également aider son équipe dans certaines conditions bien spécifiques qui seront la plupart du temps déclenchées par les ennemis.

"le masque d'Ajora"

8	Ennemi si le personnage a Cécité	▶ Mort
---	----------------------------------	--------

Si l'oracle est aveuglé, il lancera Mort sur les ennemis.

"Faram protège les acolytes"

9	Ennemi si PV du personnage < 10%	▶ Fournaise
---	----------------------------------	-------------

Si l'oracle passe sous la barre des 10% de points de vie, il déclenchera son puissant sort Fournaise. L'arc flamboyant est recommandé car il augmente les dégâts des sorts de feu de 25%.

"la flèche de Kiltia"

10	Ennemi ayant l'altération Sommeil	▶ Attaque
----	-----------------------------------	-----------

L'altération Sommeil peut être déclenchée par l'oracle ou ses alliés. L'oracle attaquera une fois avec son arc. Utile pour vous donner une chance d'infliger Poison (et donc Ténèbres3 ensuite), un tir élémentaire, ou bien Mort en équipant les flèches correspondantes.



Un mot à propos des mages

J'avais au départ crée deux archétypes de mages similaires à un mage blanc et un mage noir. Je me suis néanmoins rendu compte que ce n'était pas la meilleure des idées et qu'il était simplement préférable de choisir les jobs déjà présents dans le jeu. Cependant, n'aimant pas trop l'idée que ces deux jobs aient accès à toute la magie verte, voici une courte fiche de jobs proposant ma version du mage blanc et du mage noir.

Ces jobs sont évidemment des mono-jobs, ce qui signifie que vous ne pouvez pas choisir un deuxième job.

Mage blanc : Sceptres, équipement de mage

Compétences :

- Concentration
- Toute la magie blanche
- Magie verte permis 1 : Leurre, Huile
- Science des éthers 1 et 2



Mage noir : Bâtons de mage, équipement de mage

Compétences :

- Concentration
- Toute la magie noire
- Science des éthers 1, 2 et 3

