



Chapitre 4 : Le choix de la voie

Par Sand95

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres](#).

Fire Emblème RPG a conquis une immense communauté de joueurs de par ses différents points forts:

- 8 armes différentes :
- 4 magies :
 - La magie noire, la plus puissante des magies mais la moins précise ; armes livres
 - La magie blanche, la plus faible des magies mais la plus précise ; armes livres
 - La magie élémentaire, la magie intermédiaire des dégâts moyens pour une précision médiocre ; armes livres
 - La magie des bâton, la magie de soin n'a pas de précision, se transforme en arme au corps à corps.
- 4 armes :
 - L'épée, la plus légère des armes, elle offre une bonne esquive, vitesse et une bonne précision malheureusement les dégâts sont généralement faible. Il existe deux variantes :
 - les Lames des épées plus puissantes mais plus lourdes et surtout plus chères, utilisé avec un bouclier.
 - Les Dagues des épées plus petites et plus légères et moins chères, souvent utilisé par deux, une dans chaque mains pour profiter de la vitesse qu'elle offre et compenser un minimum leur faible puissance
 - La lance, la plus longue des armes, elle offre une bonne portée, précision, une bonne puissance, c'est l'arme la plus équilibrée et préférée des unités montées et unités volante
 - La hache, la plus puissante des armes, elle est l'arme la plus lourde et requière de la force, se manie à deux mains, seul défaut sa faible précision mais une fois



au corps à corps la hache est sans conteste l'arme la plus puissante.

- L'arc, l'arme de distance
- 6 caractéristiques simple à retenir:
 - L'Endurance : définit les points de vie, chaque point d'endurance vaut 5 point de vie et qu'à chaque montée de niveau on gagne 3 point de vie, affilié à l'élément Soin et Lumière/Ténèbres à partir de 50 points
 - L'Agilité : définit l'esquive et la vitesse, affilié à l'élément Vent et l'élément Électrique à partir de 50 points.
 - La Force : augmente la puissance physique et la résistance physique, affilié à l'élément Terre et l'élément Roche à partir de 50 points
 - L'Intelligence : augmente la puissance magique et la résistance magique, définit les point de magie ou PM des classes magiques, chaque point en intelligence vaut 5 MP et qu'à chaque montée de niveau, les mages gagne 2 PM, affilié à l'élément Feu et l'élément Acier à partir de 50 points
 - La Technique aussi appelé la Chance : définit la précision et le taux de coût critique (un coût critique multiplie par 3 les dégâts), définit les point de techniques ou PT des classes physiques, chaque point en technique vaut 2 TP et que par palier de cinq niveaux, les classes physiques gagnent deux PT, affilié à l'élément Eau et Nature à partir de 50 points
 - La Sagesse : définit la vitesse de récupération des PT ou des PM
- Un triangle des armes, un triangle des magies :
 - La magie noire voit sa puissance multipliés par 1,2 contre la magie élémentaire et par 0,8 contre la magie blanche.
 - La magie blanche voit sa puissance multipliés par 1,2 contre la magie noire et par 0,8 contre la magie élémentaire.
 - La magie élémentaire voit sa puissance multipliés par 1,2 contre la magie blanche et par 0,8 contre la magie noire.
 - L'épée voit sa puissance multipliés par 1,2 contre la hache et par 0,8 contre la lance



- La lance voit sa puissance multipliés par 1,2 contre l'épée et par 0,8 contre la hache
- La hache voit sa puissance multipliés par 1,2 contre la lance et par 0,8 contre l'épée
- Un système d'évolution à travers des classes de bases (jusqu'au niveau 20),
des classes évolués (du niveau 20 au niveau 50), des classes finales (à partir du niveau 50)
 - 14 classes de bases dont une qui varie en fonction du sexe du joueur.
 - 28 classes évolués, chaque classe de base peut choisir entre deux ou trois classes évolués
 - 36 classes finales, chaque classe évolué peut choisir entre deux classes finales
 - 62 chemins d'évolutions possibles, qui font varier la répartition des points de caractéristiques.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés