

# Oculiste

## Concept :

Les Oculistes sont des maîtres des pouvoirs liés à leurs yeux mystiques, capables d'altérer la perception, de manipuler la réalité et de canaliser une énergie pure à travers leur regard. Leur puissance réside dans l'utilisation stratégique de leurs capacités, mais chaque utilisation de leur pouvoir peut avoir un coût ou entraîner des conséquences imprévisibles.

---

## Progression commune : Oculiste

### Niveau 1 : Regard Transperçant (2 PA)

Votre œil perce les défenses de vos ennemis, révélant leurs faiblesses.

- **Effet** : Sur un jet de Perception réussi, appliquez un malus de -15 au jet défensif d'un ennemi (jusqu'à la fin de son prochain tour).
- **Description** : Vos yeux brillent d'une lumière surnaturelle, exposant les points faibles de vos adversaires.

### Niveau 6 : Vision Éclatée (3 PA)

Vous projetez une énergie aveuglante, perturbant les perceptions de tous les ennemis proches.

- **Effet** : Tous les ennemis dans un rayon de 15 mètres doivent réussir un jet de Résistance contre un DD de 20 ou subir un malus de -20 sur leurs jets d'attaque et de défense jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- **Narration** : Une lumière éclatante jaillit de vos yeux, créant une cacophonie visuelle.

### Niveau 9 : Œil Éthéré (3 PA)

Vous ouvrez temporairement un lien avec une dimension parallèle, rendant vos attaques inévitables.

- **Effet** : Pendant deux tours, vos attaques ignorent les défenses basées sur l'esquive ou la parade. Les ennemis doivent réussir un jet d'Esprit contre un DD de 25 pour réduire cet effet à un tour.
- **Narration** : Une aura fantomatique entoure votre œil, et l'air semble se déchirer autour de vous.

### Niveau 11 : Regard du Jugement (3 PA)

Vous canalisez un pouvoir destructeur à travers votre œil, condamnant vos ennemis.

- **Effet** : Sur un jet de Résistance (DD 30) raté, l'ennemi subit 4d10 dégâts et un malus de -20 sur tous ses jets jusqu'à la fin de son prochain tour.
  - **Narration** : Votre œil brille d'une lueur implacable, et une énergie dévastatrice frappe votre cible.
- 

## Spécialisations de l'Oculiste :

### Spécialisation 1 : Œil de Destruction (DPS)

Maîtrise brute et agressive, focalisée sur l'infliction de dégâts massifs.

#### Niveau 2 : Rayon Incandescent (2 PA)

Un faisceau concentré frappe une cible unique.

- **Effet** : Inflige 2d8 dégâts magiques. La cible doit réussir un jet de Résistance contre un DD de 15 ou subir un malus de -10 sur sa prochaine attaque.

#### Niveau 5 : Explosion Oculaire (3 PA)

Vous libérez un éclat destructeur autour de vous.

- **Effet** : Tous les ennemis dans un rayon de 10 mètres subissent 3d6 dégâts magiques. Les ennemis doivent réussir un jet d'Agilité contre un DD de 20 ou être projetés de 3 mètres.

#### Niveau 7 : Fléau Lumineux (3 PA)

Votre œil libère une énergie pulsante qui affaiblit et blesse vos ennemis.

- **Effet** : Inflige 3d8 dégâts magiques à une cible. La cible subit un malus de -20 sur ses jets de Résistance jusqu'à la fin de son prochain tour.

#### Niveau 12 : Apocalypse Oculaire (4 PA)

Votre regard déclenche une dévastation ultime.

- **Effet** : Inflige 6d10 dégâts à tous les ennemis dans un rayon de 15 mètres. Chaque ennemi doit réussir un jet de Résistance (DD 35) ou être aveuglé pendant 2 tours (impossibilité d'attaquer ou de se défendre).
- 

### Spécialisation 2 : Œil de Prophétie (Support)

Manipule les probabilités et les perceptions pour protéger et renforcer les alliés.

#### Niveau 2 : Regard Visionnaire (2 PA)

Vous percevez le futur proche, guidant un allié.

- **Effet** : Un allié gagne un bonus de +15 à son prochain jet d'attaque ou de défense.

#### Niveau 5 : Barrière Éthérée (3 PA)

Crée une barrière protectrice autour de vos alliés.

- **Effet** : Jusqu'à 3 alliés dans un rayon de 10 mètres gagnent +20 sur leur prochain jet défensif.

### **Niveau 7 : Vision du Futur (3 PA)**

Vous manipulez le destin pour éviter une catastrophe imminente.

- **Effet** : Annule une attaque ennemie ayant touché un allié. (Utilisable une fois par combat).

### **Niveau 12 : Rédemption Divine (4 PA)**

Vous insufflez une énergie vitale dans vos alliés proches.

- **Effet** : Tous les alliés dans un rayon de 20 mètres récupèrent 4d10 PV et gagnent un bonus de +10 sur leurs jets pendant 2 tours.

---

## **Spécialisation 3 : Œil du Chaos (Unique)**

Thématique chaotique, perturbant l'ordre établi et manipulant la réalité.

### **Niveau 2 : Distorsion de Réalité (2 PA)**

Vous forcez une cible à répéter son dernier tour.

- **Effet** : Sur un jet d'Esprit réussi, l'ennemi répète ses actions précédentes sans possibilité de modifier ses décisions.

### **Niveau 5 : Entropie Dévorante (3 PA)**

Vous libérez un éclat chaotique, générant un effet aléatoire sur chaque ennemi.

- **Effet** : 1d4 pour chaque ennemi :
  1. -10 au prochain jet.
  2. Perte de 1 PA.
  3. 2d6 dégâts magiques.
  4. Immobilisation pour 1 tour.

### **Niveau 7 : Fracture Dimensionnelle (4 PA)**

Vous ouvrez une brèche dans la réalité, affectant tous les ennemis proches.

- **Effet** : Inflige 4d8 dégâts magiques et applique un malus de -15 sur tous les jets d'attaque ennemis jusqu'à la fin de leur prochain tour.

### **Niveau 12 : Chaos Absolu (4 PA)**

Libère une énergie apocalyptique, bouleversant la réalité autour de vous.

- **Effet** : Tous les ennemis dans un rayon de 20 mètres subissent 6d10 dégâts et doivent réussir un jet de Résistance (DD 30) ou être incapables d'agir pendant 1 tour.

---

Révision #1

Créé 11 décembre 2024 19:38:03 par karubak

Mis à jour 11 décembre 2024 21:53:31 par karubak