

# Pacificateur

Les pacificateur sont comme pour les guerriers des experts du combats mais à la différence du guerrier les Pacificateur ne sont pas spécialement résistants. C'est dans les combats courts dans lesquels la rapidité et la précision sont essentielles pour gagner le combat.

## Présentation

## Les caractéristiques de la classe

**Point de vie:** 1d8 par niveau + dizaine de constitution

**Armes maîtrisé:** armes courantes/armes de guerre

**Compétence:** Athlétisme, Intimidation

**Compétence de classe:**

- 1 attaque supplémentaire gratuite ( 3 fois par repose court passe à 4 niveau 5 et 5 niveau 10)
- Maîtrise des arme à distance et corps à corps
- Maîtrise armure legere et moyenne

## Conseil pour la création d'un Pacificateur

## Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence

1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Choix du style du style de combat
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Spécialisation+ compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	3 eme attaque
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de statistique
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de combattant né
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de caractéristique
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	4 eme attaque
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

## Niveau 1 : Combattant né

Choisissez l'un des bonus suivants :

### 1. **Bonus de déplacement :**

- **Effet** : Vous gagnez 3 mètres supplémentaires de déplacement.

### 2. **Clone défensif :**

- **Effet** : Vous pouvez créer un clone de vous-même qui ne peut pas attaquer. Lorsqu'une attaque vous vise, cette dernière subit un désavantage. Après l'attaque, le clone disparaît.  
(3 Point d'action)

## Niveau 2 : Spécialisation

- Le joueur choisit une spécialisation (exemples : Marcheur Dimensionnel, Spectre, Chronomencien, Berserker).

## Niveau 6 : Amélioration de la Deuxième Attaque

- Vous pouvez désormais faire **4 attaques**.

## Niveau 11 : Nouvelle Amélioration

- Vous pouvez désormais faire **5 attaques**.
- 

## Spécialisations :

---

### Marcheur Dimensionnel

Les Marcheurs Dimensionnels sont des scientifiques audacieux qui, dans un monde où la technologie et la magie coexistent de manière chaotique, ont appris à manipuler les lois de l'espace. Ils utilisent leurs connaissances pour se téléporter et créer des anomalies spatiales, exploitant les failles de la réalité pour leurs propres fins.

### Niveau 2 : Passerelle Dimensionnelle (1 action)

**Effet :** Vous pouvez créer deux Passerelles Dimensionnelles (portails) qui permettent de traverser l'espace. Chaque portail a un diamètre de 1 mètre et peut être placé à un endroit visible dans un rayon de 9 mètres. Les portails restent actifs pendant 1 minute. Tout projectile ou personnage allié qui passe par un portail gagne +2 en dégâts par portail traversé.

**Description :** En ouvrant des passages entre les dimensions, vous invitez l'inconnu sur le champ de bataille. Vos portails ne sont pas simplement des routes ; ils représentent la rupture de l'ordre établi, permettant à vous et à vos alliés de naviguer à travers le chaos ambiant.

**COut en point d'énergie :** 3

### Niveau 3 : Liens Dimensionnels (passif)

**Effet :** Les alliés qui traversent vos portails peuvent communiquer télépathiquement avec vous pendant 10 minutes. La portée des portails passe à 15 mètres.

**Description :** Vos portails établissent un lien mental entre vous et vos alliés, favorisant la coordination dans un univers où chaque seconde compte. Dans ce monde où la technologie et la magie s'affrontent, votre capacité à unir les esprits est une arme précieuse.

### Niveau 5 : Portée Éthérée

**Effet :** La portée des portails est augmentée à 30 mètres. Vous pouvez rendre vos portails invisibles pour les ennemis. Traverser un portail rend l'utilisateur totalement silencieux.

**Description :** En maîtrisant les dimensions, vous devenez un maître de la furtivité. Vos portails peuvent apparaître et disparaître dans un souffle, vous permettant de tendre des embuscades dans un monde où le danger rôde à chaque coin. Le silence devient votre allié dans la danse du combat.

### Niveau 7 : Réseau de Portails

**Effet :** Vous pouvez créer jusqu'à trois portails simultanément. Vous pouvez infliger 2d8 dégâts de force à un ennemi traversant un portail (réaction). Vous pouvez faire exploser les portails à leur disparition, infligeant 1d6 dégâts de force dans un rayon de 3 mètres.

**Description :** À ce stade, votre compréhension des dimensions s'approfondit. Vous tissez un réseau de portails qui redéfinit la stratégie sur le champ de bataille. Les adversaires commencent à craindre vos portails, redoutant les explosions inattendues qui peuvent survenir à tout moment.

## Niveau 12 : Maître des Dimensions

**Effet :** Vous pouvez créer des portails jusqu'à 60 mètres et un maximum de quatre portails. Une fois par jour, vous pouvez échapper à un coup fatal en vous téléportant à un portail actif.

**Description :** Vous atteignez l'apogée de votre art. Votre maîtrise vous permet d'ouvrir des portails sur de longues distances, transformant la dynamique de tout affrontement. La frontière entre la vie et la mort devient floue, car vous pouvez vous échapper des griffes du destin en un instant, incarnant ainsi l'essence même de la manipulation dimensionnelle dans cet univers complexe.

---

## Spectre

Les Spectres sont des agents de l'ombre, experts en infiltration et en assassinat. Dans un monde où la lumière est souvent synonyme de danger, ils opèrent dans les ténèbres, utilisant leur agilité et leur ruse pour accomplir des missions discrètes et létales. Leur maîtrise des techniques de furtivité et de manipulation les rend indispensables pour ceux qui cherchent à éliminer des cibles sans laisser de traces.

## Niveau 2 : Attaque en Traître (1 action)

**Effet :** Vous infligez des dégâts tranchants supplémentaires à chaque attaque par surprise ou dans un angle mort.

**Dégâts supplémentaires :**

- Niveau 2 : +2d4
- Niveau 3 : +3d4
- Niveau 5 : +4d4
- Niveau 7 : +5d4
- Niveau 10 : +8d4

**Description :** En vous fondant dans l'ombre, vous frappez avec une précision mortelle. Chaque attaque sournoise devient une danse de la mort, où vos adversaires ne réalisent leur erreur qu'une fraction de seconde avant de sentir la douleur.

## Niveau 3 : Forme Spectrale (2 actions)

**Effet :** Vous devenez invisible pour 3 tours (2 fois par repos long). Détection sur un jet de Perception DD 50.

**Description :** En vous immergeant dans les ombres, vous transcendez la réalité physique, devenant un fantôme parmi les vivants. Cette capacité vous permet d'échapper aux regards indiscrets, offrant une opportunité parfaite pour frapper sans être vu.

**COut en point d'énergie : 5**

## Niveau 5 : Déviation (1 action)

**Effet :** Vous pouvez rediriger une attaque vers une cible dans un rayon de 9 mètres (2 fois par repos court).

**Description :** Votre finesse vous permet d'anticiper les mouvements adverses. Quand une attaque est lancée, vous pouvez subtilement changer son cours, envoyant un coup dévastateur vers un allié ou un ennemi à portée, déjouant les plans de vos adversaires.

**COut en point d'énergie : 6**

## Niveau 7 : Monsieur Tout le Monde (passif)

**Effet :** Vous pouvez vous intégrer parfaitement dans n'importe quelle société après 1 heure d'observation.

**Description :** Grâce à votre capacité d'adaptation, vous pouvez devenir un membre invisible de n'importe quel groupe, utilisant des informations acquises pour manipuler les dynamiques sociales à votre avantage. Dans un monde où chaque mot compte, vous devenez un maître du déguisement et de l'infiltration.

## Niveau 12 : Parfum de Confiance (2 actions)

**Effet :** Vous manipulez une cible pendant 15 minutes en réussissant un jet de Charisme (DD 20).

**Description :** En exerçant votre charme et vos talents d'influence, vous semez le doute et la confiance dans l'esprit de votre cible. Pendant un court laps de temps, vous devenez leur conseiller, les guidant vers des décisions qui servent vos propres objectifs.

**COut en point d'énergie : 25**

---

## Chronomencien

Les Chronomenciens sont des manipulateurs du temps, utilisant leur pouvoir pour déstabiliser leurs ennemis et protéger leurs alliés dans un monde où chaque seconde compte. Leur maîtrise du temps leur permet d'interférer avec le cours des événements, les rendant redoutables sur le champ de bataille.

## Niveau 2 : Saut Temporel (2 actions)

**Effet :** Téléportation de 9 mètres . Les créatures à proximité du point d'arrivée subissent 2d10 + votre dizaine de Psyché en dégâts psychiques.

**Description :** En un instant, vous vous projetez à travers le temps, apparaissant à un nouvel emplacement tout en provoquant des ondulations dans la réalité. Les ennemis à proximité ressentent l'impact de votre arrivée, subissant une douleur psychique qui perturbe leur concentration.

**COut en point d'énergie :** 3

## Niveau 3 : Vision du Futur (1 action)

**Effet :** Vous accordez un avantage aux actions effectuées sur une cible visible à moins de 30 mètres pendant 3 tours (.

**Description :** En scrutant les fils du temps, vous anticipez les mouvements de votre adversaire, offrant un aperçu stratégique à vos alliés. Ce cadeau du futur leur permet d'agir avec une précision accrue, exploitant les faiblesses de leurs ennemis.

**COut en point d'énergie :** 7

## Niveau 5 : Boucle Temporelle (2 actions)

**Effet :** Rejouez un état antérieur d'une cible . Si la cible meurt entre-temps, elle revient à la vie avec -3d10 points de mental.

**Description :** Vous exercez une influence sur le fil du destin, permettant à une cible de revivre un moment précédent. Même si la mort les emporte, vous avez le pouvoir de les ramener, bien que leur esprit porte les cicatrices de cette expérience.

**COut en point d'énergie :** 8

## Niveau 7 : Flétrissure (3 actions)

**Effet :** Créez une zone de vieillissement accéléré, infligeant 4d10 dégâts nécrotiques aux créatures échouant un jet de Constitution (DD 30).

**Description :** En manipulant le temps, vous provoquez un vieillissement instantané dans une zone ciblée, drainant la vitalité de vos ennemis. Leurs corps se flétrissent sous l'effet de votre pouvoir, une manifestation visible de la dévastation temporelle.

**COut en point d'énergie :** 10

## Niveau 12 : Paradoxe Temporel (3 actions)

**Effet :** Créez une anomalie temporelle infligeant 2d10 dégâts nécrotiques et -10% à tous les jets pendant 3 tours.

**Description :** En tordant le tissu du temps lui-même, vous créez une anomalie qui désoriente vos ennemis. Les dégâts nécrotiques s'accumulent alors que le temps semble se retourner contre eux, réduisant leur capacité à agir efficacement.

**COut en point d'énergie :** 25

---

## Berserker

Les Berserkers sont des guerriers qui canalisent leur rage en une force brutale sur le champ de bataille. Ils deviennent des machines de destruction, infusés par une fureur implacable qui les rend presque indestructibles.

## Niveau 2 : Rage Insondable (1 action)

**Effet :** Vous entrez dans une rage, accordant +2 aux dégâts de chaque attaque. La rage dure tant que vous attaquez ou recevez des attaques.

**Description :** En libérant votre colère, vous transcendez les limites physiques. Chaque coup que vous portez résonne avec une puissance dévastatrice, transformant votre rage en un véritable ouragan de destruction.

## Niveau 3 : Douleur Vivifiante (passif)

**Effet :** Chaque fois que vous perdez 10 points de vie, vous ajoutez +1 aux dégâts infligés en rage.

**Description :** Votre douleur devient une source de pouvoir, chaque blessure alimentant votre rage. Plus vous souffrez, plus votre fureur s'intensifie, faisant de vous une menace de plus en plus grande pour vos adversaires.

## Niveau 5 : Rage Écrasante (passif)

**Effet :** Les ennemis proches doivent réussir un jet d'Esprit DD 50 ou subir un désavantage aux jets d'attaque contre vous.

**Description :** Votre présence imposante sur le champ de bataille n'inspire pas seulement la peur, mais paralyse également vos adversaires. Leur incapacité à se concentrer face à votre fureur vous accorde un avantage tactique inestimable.

## Niveau 7 : Étreinte de la Guerre (passif)

**Effet :** Tant que vous êtes sous rage, vous pouvez continuer à combattre normalement même avec 0 points de vie, subissant les effets seulement une fois la rage terminée.

**Description :** Vous embrassez la douleur et la souffrance, continuant à combattre avec une détermination inébranlable. Tant que votre rage brûle, rien ne peut vous arrêter, et la mort elle-même doit attendre que votre fureur s'éteigne.

## Niveau 12 : Élu de Dorkan (1 action)

**Effet :** Sous rage, vous subissez la moitié des dégâts et pouvez infliger 1d10 dégâts brûlants avec votre souffle.

**Description :** En devenant l'Élu de Dorkan, vous incarnez la rage divine. Vous encaissez les coups avec une facilité déconcertante, tout en infligeant des dégâts supplémentaires grâce à une énergie brûlante qui émane de vous.