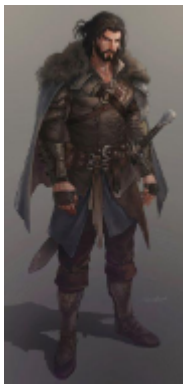
Guerrier

Guerrier de Base

Guerrier



Le guerrier est la force principale des pays de Mague. Il utilise ses connaissances des armes et de la magie pour dominer le champs de bataille. Sa force lui permet non seulement de vaincre ses adversaires mais aussi de défendre ses compagnons d’arme au péril de sa vie.
Il est la classe de base de tout les grands guerriers de ce monde.

Carac	Bonus de Classe
Force	10
Pouvoir	10
Endurance	10
Vitesse	10
Intelligence	0
Précision	0

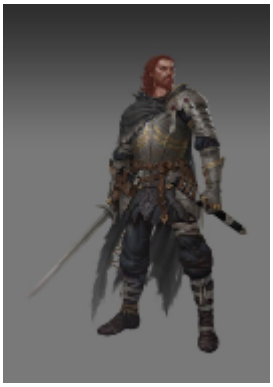
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coold own
Slash	Le joueur concentre son énergie dans son arme pour attaquer.	Pouvoir	Non	2 PC	1 attaqu	3 tours
À Couve	Vous donne une occasion d'esquiver UN tir pour ce tour.	Vitesse	Non	1 PC	-	-
Force Brute	Le joueur obtient un bonus dans un combat à mains nues. Force +5	-	Oui	-	-	-

Compétences double classe						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coold own
Slash Conce	Le joueur concentre son énergie dans son arme ou une partie de son corps pour	Pouvoir	Non	2 PC	1 Tours	3 tours
À Couve	Vous donne une occasion d'esquiver DEUX tir pour ce tour.	Vitesse	Non	0 PC	-	-
Force Brutal	Le joueur obtient un bonus dans un combat à mains nues. Fprce +10	-	Oui	-	-	-

Voix du Templier

Classe Intermédiaire

Templier



Type
Tank
Origine
-

Le Templier est le premier rempart sur le champs de bataille, portant principalement un bouclier lourd pour se défendre de l'ennemi.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Duré e	Coold own
Brise Garde	Le joueur donne un coup de bouclier qui peut désorienter l’adversaire.	Endur ance	FAUX	2 PC	1 tour	2 tours
Provo cation	Le joueur attire l’attention de l'adversaire.	Charis me	FAUX	1 PC	-	2 tours

Counter	Le joueur renvoie une attaque au corps à corps à un ennemi.	Force	FAUX	3 PC	-	4 tours

Classe Avancé

Maître de défense



Type	Origine
Tank	-

Le Maître de défense est souvent comparé à un mur d'acier impossible à franchir et aux défenses impénétrables.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coold own
Contresort	Le joueur obtient un bonus de défence contre les sort. (Endurance +10)	-	VRAI	-	-	-
Thresh	Le joueur attire un ennemi à lui (20m).	Pouvoir	FAUX	3 PC	-	3 tours
Bouclier	Le joueur piège son bouclier pour infliger de lourds dégâts.	Pouvoir	FAUX	4 PC	2 tours	2 tours

Le maitre de défense évolue soit en guerrier muraille soit en chevalier anti-foule

Classe Légendaire

Guerrier muraille



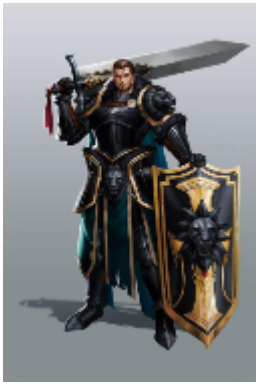
Type
Tank

Origine
-

Le guerrier muraille est considéré comme le bouclier appartenant à son propre pays, capable de repousser des armées entières à lui seul.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Big Wall	Compétence légendaire : le joueur créé un bouclier d'énergie gigantesque pouvant parer	Pouvoir	FAUX	10 PC	-	1 jour
Bouclier	L'énergie du joueur rend son bouclier d’un noir onyx qui pare les 2 prochaines attaques.	Pouvoir	FAUX	8 PC	2 coups	3 tours
Grande	Le joueur peut identifier n'importe quel équipement détenu pas un tiers.	Intelligence	FAUX	0 PC	-	-

Chevalier anti-foule



Type
Support

Origine
-

Le Chevalier Anti-foule est un Soldats d'élite de défense pouvout reduire a néant toute émeute ou armé adverse

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown

Matraquage	Donne 3 coups de bouclier à la suite : 1 chance sur 4 pour que la cible tombe au sol.	Force	FAUX	6 PC	-	3 tours
Barrière	Légendaire : Créé une barrière : ceux qui la franchisse perdent 25 PC.	Pouvoir	FAUX	12 PC	-	1 jour
Lacrymo	Donne un coup au visage et immobilise une cible pendant 1 tour. Elle devra faire un jet	Force	FAUX	6 PC	-	3 tours

Voix du Spadassin

Classe Intermédiaire

Epéiste



Type	Origine
DPS	-

L'Épéiste est la classe la plus répandue de Mague. Sachant maîtriser la plupart des armes de combat au corps à corps il est le premier à se jeter dans la bataille

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Tacle	Le joueur tacle un ennemi pour le faire tomber. (L'adversaire fera un jets d'endurance /2)	Force	FAUX	1 PC	-	2 tours
Round	Le joueur exécute une frappe de pouvoir circulaire (3m).	Pouvoir	FAUX	3 PC	-	4 tours
Bande de	Le joueur reçoit un bonus contre les adversaire des armes à distance. Force +10	-	VRAI	0 PC	-	-

Classe Avancé

Spadassin



Type	Le Spadassin, forme améliorée de l'Épéiste, est un combattant redoutable sachant manier magie brute et combat rapproché.
DPS	
Origine	
-	

Compétences							
Nom	Description	Effet	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Getsuga	Le joueur concentre son pouvoir à la pointe de la lame et le relâche pour toucher à distance.		Pouvoir	FAUX	Minimum 3	-	3 tours
Regard du	Le joueur effraie les ennemis plus faibles.		Prestance	FAUX	0 PC	-	5 tours
Parade	Si la parade échoue le joueur gagne la possibilité d'en effectuer une seconde.		Endurance	FAUX	2 pc	-	5 tours

Le Spadassin évolue soit en Guerrier des flammes soit en Maître d'arme

Classe Légendaire

Guerrier des flammes



Type	Les Chevaliers des Flammes sont souvent considérés comme les plus grands guerriers de ce monde. Ils possèdent le pouvoir de l'éveil sacré de l’arme, unique à chaque individu et d’une puissance incommensurable (difficile à obtenir).
DPS	
Origine	

Flamerra

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Eveil Sacré	Compétence Légendaire unique et personnalisable : Le joueur offre à son arme	?	FAUX	?	8 tours	?
Âme Brula	Le joueur peut enflammer son poing ou son arme.	Pouvoir	FAUX	6 PC	3 tours	3 tours
Contrôle	Peut créé et controller des flammes	Pouvoir	FAUX	3 PC	-	2 tours

Maître d'arme



Type	Origine
DPS	-

Le Maître d’arme représente la forme parfaite du guerrier : il est le maître des champs de bataille, et domine par sa force et sa maîtrise totale du combat.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Tranche	L'attaque du joueur ignore les armures légères.	-	VRAI	-	-	-
Expert	Le joueur peut repérer le point faible de son adversaire, quel qu'il soit.	Intelligence	FAUX	-	-	5 tours
Affûtage	Compétence légendaire : Le joueur concentre son pouvoir dans sa lame pour la rendre plus	Pouvoir	FAUX	12 PC	5 tours	1 jour

> Le Guerrier des flammes n'est disponible que si le héros vient de Flamerra

Voix du Chevalier des Glaces

> La voix du chevalier des glaces n'est disponibles que si le héros vient d'Ogricar

Classe Intermédiaire

Chevalier des glaces

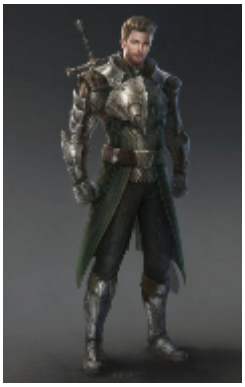


Type	
DPS	Le Chevalier des glaces est la force de combat principale d'Ogricar. C'est un guerrier féroce prêt à tout pour la victoire.
Origine	
Ogricar	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coold own
Froid Morda	Le joueur peut bloquer sur place **un ennemi** à son contact.	Pouvoir	FAUX	3 PC	-	3 tours
Sang Froid	Le joueur devient insensible au froid et à la glace.	-	VRAI	0 PC	-	-
Givre	Le joueur gèle son épée, ralentissant l'adversaire s'il est touché (Vitesse -10)	Pouvoir	FAUX	5 PC	3 tours	3 tours

Classe Avancé

Grand chevalier des glaces

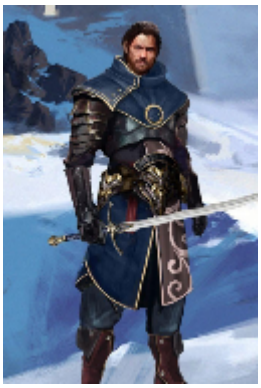


Type
DPS
Origine
Ogricar

Le Grand chevalier des glaces est une classe de hauts gradés d’Ogricar. Il dirige les troupes de la bataille et ne montre aucune pitié envers l’ennemi.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Contrôle de	Vous pouvez créé et controler la glace	Pouvoir	FAUX	3 PC	-	2 tours
Vague de	Le joueur lance une vague de froid devant lui. Cette dernière peut potentiellement geler	Pouvoir	FAUX	5 PC	-	-
Rayon Glacia	Le joueur lance un rayon glacé depuis son arme. (10m)	Pouvoir	FAUX	2 PC	-	3 tours

Chevalier du givre



Type
Tank
Origine
Ogricar

Le Chevalier du givre est la force défensive d’Ogricar. Son bouclier est capable de repousser tous les assauts.

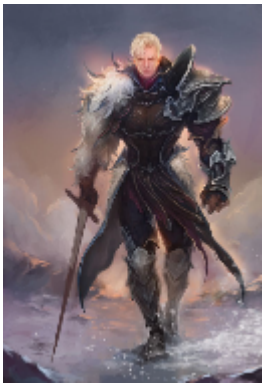
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Provo	Le joueur attire l’attention de l'adversaire.	Charis	FAUX	1 PC	-	2 tours

Bouclier	Le joueur fait apparaître des stalactites de glace sur son bouclier.	Pouvoir	FAUX	5 PC	4 tours	-
Froid Bloqu	Le joueur peut utiliser Froid Mordant sur plusieurs adversaires (5m).	-	VRAI	0 PC	-	-

> Le Grand chevaliers des glaces évolue en maitre chevalier des Glaces
>
> Le Chevalier du givre évolue en chevalier de la toundra

Classe Légendaire

Grand maître chevalier



Type	Origine
DPS	Ogricar

Le Grand maître chevalier est la plus grande force de frappe d'Ogricar. Sous les ordres direct du roi il fera tout pour lui et sa patrie (difficile à obtenir).

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Resurrectio	Compétence Légendaire unique et personnalisable : le joueur offre à son armure	?	FAUX	?	8 tours	?
Âme Glacia	Le joueur gèle tout ce qu'il touche.	Pouvoir	FAUX	6 PC	3 tours	5 tours
Zone Tound	Sur une zone de 10 M le température baisse, les enemies et qui n'ont pas de source de	Pouvoir	FAUX	8 PC	5 tours	6 Tours

Chevalier de la toundra



Type	Origine
Tank	Ogricar

Le Chevalier de la toundra est le mur du pays. On dit que la glace qu'il fabrique peut résister aux flammes des plus grands mages.

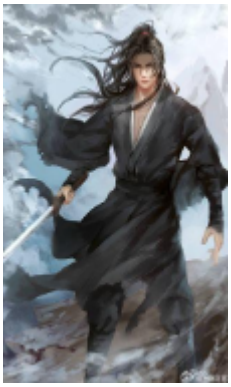
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Ice Wall	Le joueur créé un mur de glace pouvant parer jusqu'à 5 coup	Pouvoir	FAUX	6 PC	-	5 tours
Âme Glacia	Le joueur gèle tout ce qu'il touche.	Pouvoir	FAUX	6 PC	3 tours	5 tours
Zéro Absol	Compétence légendaire : Le joueur refroidit son corps jusqu'à qu'il soit entièrement gelé, le	Pouvoir	FAUX	8 PC	-	1 jour

Voix du Vagabond

> La Voix du Vagabond n'est disponible que pour les Héros venant de Ryuu

Classe Intermédiaire

Vagabond



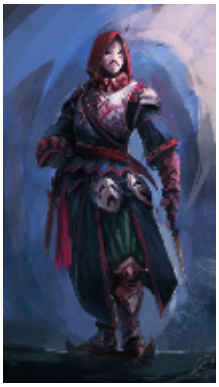
Type
DPS
Origine
Ryuu

Le vagabond est la classe initiatique du pays de Ryuu. Il est souvent employé comme un mercenaire au sang-froid.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Esprit du	Le joueur se concentre et devient capable de ressentir la "respiration" de toute chose qui	Intelligence	FAUX	2 PC	-	4 tours
Kleshа	Le joueur créé une lame d'air avec son sabre qui tranche l'ennemi à distance (8m).	Vitesse	FAUX	4 PC	-	3 tours
Pas Soupl	Le joueur apparaît derrière l’ennemi pour le surprendre, lui laissant l'opportunité d'une	Vitesse	FAUX	5 PC	-	4 tours

Classe Avancé

Shinobi



Type
Support
Origine
Ryuu

Le Shinobi est un guerrier de Ryuu reconverti dans l’assasinat. Il se sert de ses techniques secrètes pour exécuter la cible silencieusement."

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown

Shuriken de	Le joueur cache deux shuriken derrière un autre.	Précision	FAUX	4 PC	-	3 tours
Jeu d'Om	Le joueur peut se camoufler parmi les ombres.	-	VRAI	0 PC	-	-
Ninja !	Le joueur donne un coup dans la nuque d'un ennemi pour tenter de le paralyser. (Jet	Vitesse	FAUX	4 PC	2 tours	3 tours

Samouraï



Type	Origine
DPS	Ryuu

Le Samouraï est propre au pays de Ryuu. S'il est peu familiarisé avec la magie pure, il reste un maître dans l’art du katana.

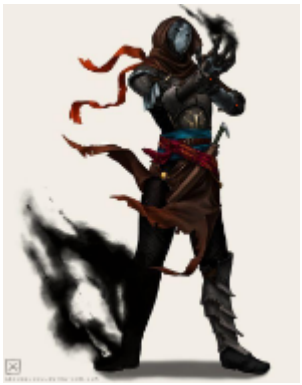
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Honneur	Le joueur gagne un bonus pendant les duel en 1 contre 1.	-	VRAI	0 PC	-	-
Shunpo	Le joueur donne un coup de sabre dévastateur après un Pas Souple.	Force	FAUX	2 PC	-	6 tours
Image Réma	Le joueur laisse une image rémanente après une esquive pour distraire l’ennemi et	Vitesse	FAUX	2 PC	-	3 tours

Le Shinobi évolue en Maitre Shinobi

La Samouraï évolue en Samouraï légendaire

Classe Légendaire

Maître shinobi



Type	Origine
Support	Ryuu

Les Maîtres shinobi sont connus pour leurs techniques légendaires visant à éliminer leurs cibles sans laisser aucune trace.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Clone de	Technique légendaire : le joueur créé deux doubles de lui-même.	Vitesse	FAUX	10 PC	5 tours	1 jour
Crève Coeur	Le joueur identifie l'angle parfait pour viser un point vital avec un shuriken.	Précision	FAUX	6 PC	-	5 tours
Jeu d'Om	Le joueur peut se déplacer d'ombre en ombre jusqu'à 10 m.	-	VRAI	0 PC	-	-

Samouraï légendaire



Type	Origine
DPS	Ryuu

Le Samouraï légendaire est un titre donné au guerrier dont la maîtrise du sabre est à son paroxysme. Selon les légendes, il n'existe rien qu'il ne pourrait trancher.

Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Sanzen Sekaï	Technique légendaire : Le joueur concentre son esprit combatif dans sa lame et devient capable de découper terres, mers, montagnes,	Force	FAUX	8 PC 1 cran de vie	-	1 jour
"Telle est	Lorsque le joueur est aux portes de la mort, il obtient un bonus combattif.	-	VRAI	0 PC	-	-
Klesha	Le joueur devient capable d'enchaîner jusqu'à 3 Klesha Slash.	Vitesse	FAUX	3 PC/att	-	5 tours

Voix du Barbare

Classe Intermédiaire

Brute



Type	Origine
DPS	-

Les Brutes sont originaire des ancienne terre libre de gracas mais aprés le seconde guerre sainte ils ont fini par s'eparpiller dans le monde. Se sont de redoutable Guerrier mais se ne sont pas les épées les plus affuter de la forge....

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Débilus	Vous frapper plus forts que les autres avec vos poings mais votre cerveau s'en trouve reduit (Intel -10)	-	VRAI	-	-	-

Patate	Donne un coup violents dans la machoire, à 25% de chance d'assomer la cible	Force	FAUX	4 PC	-	3 tours
Pétage de	Vous pouvez bondir sur une cible (5M)	Endurance	FAUX	2 PC	-	4 tours

Classe Avancé

Barbare



Type	Origine
DPS	-

Les Barbares sont des étres simple qui pense que la baston resout tout les problème

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Grosse	Frappe de toute votre force, Detruit 3 points d'armure ou le mur devant vous ou le crane	Force	FAUX	4 PC	-	4 tours
Tête dur	Vous ne pouver pas étre assomer ou tomber sol mais votre discretion laisse a désirer (	-	VRAI	-	-	-
Tarlouse	Les mages sa sert a rien ,Force +10 contre les mages	-	VRAI	-	-	-

Marteleur



Type	Origine
DPS	Gracas

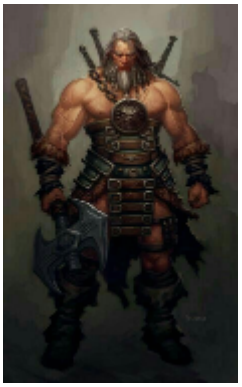
Les Marteleurs vienne des anciennes colonie Pirates de gracas ou c'etait la oi du plus fort donc ils s'ont decidé de devenir trés fort

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Poings	Vos poings sont asser solide pour parer les lame et combattre	-	VRAI	-	-	-
Frappe	Donne une frappe au sol qui provoque une onde de choc (3M)	Force	FAUX	5 PC	-	4 tours
Gros caillo	Vous pouvez soulever des objets beaucoup plus gros que vous	Force	VRAI	-	-	-

Le Marteleur n'est disponible que pour les Héros venant de Gracas

Classe Légendaire

Berserker



Type	Origine
DPS	-

Rien n'est plus borné et plus costaud qu'un Berserker. Se sont les roi de la baston et tout sais que les enervés est la derniere bétise a faire dans ce monde

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Berserker	Légendaire : Vous vous lancer au combats avec une force a toute épreuve mais vous ne savez pas faire la différence en ennemis et	Force	FAUX	12 PC	5 tours	1 jour
Meme pas mal	Plus vous prenez de dégats plus vous frapper fort	-	VRAI	-	-	-
Contre	Aprés une parade reussi vous pouvez donner un coup de boule ravageur (Imparable)	Force	FAUX	5 PC	-	4 Tours

Voix de L'améliorer

Classe Intermédiaire

Amélioré



Type	Le Guerrier amélioré est un soldat optimiser mécaniquement et magiquement.
DPS	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Prothèse	Un Pistolet est installé dans votre bras droit.	-	TRUE	-	-	-

Calcul Simpl	Calcule les coup d'un adversaire à l'avance et esquive toute attaque venant d'un adversaire.	Intel	FALSE	2 PC	2 tours	3 tours
Neo-Slash	Optimise son slash pour que la pression magique soit optimale et permette de voler la	Pouvoir	FALSE	3 PC	1 tour	2 tours

Classe Avancé

Mecha-Soldat



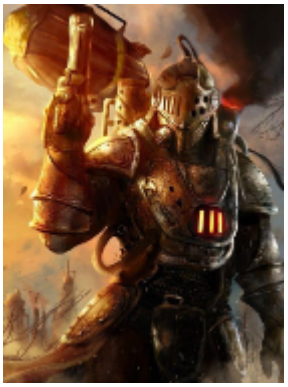
Type	Origine
DPS	-

Le Mecha-Soldat pousse l'amélioration du Guerrier au point que certains de ses organes internes soient synthétiques

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Getsu-Meca	Concentre son pouvoir dans un tir. Si le pouvoir est concentré, l'attaque sera plus	Pouvoir	FALSE	Min 2 PC	-	3 tours
Anti-Flam	Votre constitution à moitié mécanique vous permet de mieux résister à la chaleur.	-	TRUE	-	-	-
Balle Électri	Paralyse une cible (Jet d'Endurance pour l'adversaire /2)	Pouvoir	FALSE	3 PC	1 tour	-

Classe Légendaire

Neo-Guerrier des Flammes

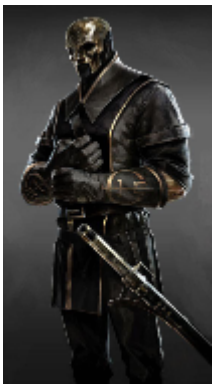


Type
Origine
-

Vos amélioration sont arrivées à leur paroxysme au point que votre puissance est devenue équivalante à celle des Légendaires Guerriers des Flammes, et aux anciens Capitaines de Division de l'ancienne armée de Flamerra.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coolown
Éveil Méca	Légendaire unique et personalisable : Votre technologie mécanique vous permet de	?	FALSE	?	6 tours	?
Âme Brûla	Le joueur peut enflammer son poing ou son arme.	Pouvoir	FALSE	6 PC	3 tours	3 tours
Surchauffe	Votre corps produit une aura de flammes (5m).	Pouvoir	FALSE	6 PC	3 tours	4 tours

Neo-Chevalier



Type
Origine
-

Vos amélioration sont arrivées à leur paroxysme au point que votre puissance est devenue équivalante à celle des Légendaires grands maitres chevaliers et aux anciens Généraux de l'ancienne armée d'Ogricar.

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Coolown

Résurrectio	Légendaire unique et personalisable : Votre technologie mécanique vous permet de	?	FALSE	?	6 tours	?
Bouclier	Un bouclier déployable est installé dans votre bras gauche. (+3 d'amure)	-	TRUE	-	-	-
Rayon Glacia	Le joueur lance un rayon glacé depuis son arme (10m).	Pouvoir	FALSE	2 PC	-	3 tours

Voix du Marine

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

Révision #14
Créé 7 février 2024 23:47:42 par Saigetsu
Mis à jour 5 juillet 2024 10:24:43 par Saigetsu