

# Mage

## Guerrier de Base



Les mages de Mague sont les maîtres pour manier les flux de magie parcourant la planète. Cette maîtrise leur permet de manipuler la magie dans tous ces états, ainsi que les éléments.

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

| Compétences |   |         |        |            |       |          |
|-------------|---|---------|--------|------------|-------|----------|
| Nom         | Description   | Carac   | Passif | Coût       | Durée | Cooldown |
| Télékinésie | Le joueur peut déplacer un objet grâce à son pouvoir. | Pouvoir | FALSE  | 2 PC minim | -     | 2 tours  |
| Don de      | Le joueur peut donner sa magie a un autre joueur      | Pouvoir | FALSE  | ? PC       | -     | -        |


|                |  |   |      |      |   |   |
|----------------|--|---|------|------|---|---|
| Pression Magiq | Donne plus d’infos lorsque le joueur effectue une détection de pression magique. | - | TRUE | 0 PC | - | - |
|----------------|--|---|------|------|---|---|

| Compétences double classe |   |         |        |            |       |           |
|---------------------------|---|---------|--------|------------|-------|-----------|
| Nom                       | Description   | Carac   | Passif | Coût       | Durée | Cool down |
| Télékinésie               | Le joueur peut déplacer un objet grâce à son pouvoir.   | Pouvoir | FALSE  | 1 PC minim | -     | 1 tours   |
| Don de                    | Le joueur peut donner sa magie a un autre joueur OU la faire passer d'un joueur a un                | Pouvoir | FALSE  | ? PC       | -     | -         |
| Pression Magiq            | Donne beaucoup d’infos (PV,PC,Classe) lorsque le joueur effectue une détection de pression magique. | -       | TRUE   | 0 PC       | -     | -         |

# Voix du Mage Médecin

Classe Intermédiaire

Mage de la vie




| Type    | Le Mage de la vie est un élément essentiel !<br>Sa connaissance des soins fait de lui un précieux allié. |
|---------|--|
| Soin    |  |
| Origine |  |
| -       |  |

Compétences

| Nom     | Description  | Carac   | Passif | Coût | Durée   | Cool down |
|---------|--|---------|--------|------|---------|-----------|
| Soin de | Le joueur redonne 2 cran de santé à une cible.   | Pouvoir | FALSE  | 3 PC | -       | 4 tours   |
| Orbe de | Le joueur invoque un orbe qui lui permet de voir à distance (15m). pouvant se déplacer | Pouvoir | FALSE  | 1 PC | 8 tours | 2 tours   |
| Hippie  | Le joueur gagne un bonus de +10 en diplomatie pour calmer un conflit.                  | -       | TRUE   | 0 PC | -       | -         |

## Classe Avancé

Mage médecin



| Type    | <p>Le Mage médecin a appris à guérir les blessures les plus graves. Il a le pouvoir de soigner plusieurs alliés en même temps.</p> |
|---------|--|
| Soin    |  |
| Origine |  |
| -       |  |

| Compétences |  |         |        |      |         |           |
|-------------|--|---------|--------|------|---------|-----------|
| Nom         | Description  | Carac   | Passif | Coût | Durée   | Cool down |
| Guérisseur  | Les Soins du mage peuvent aller a 2 cran au dessus de la santé de base         | -       | TRUE   | 0 PC | -       | -         |
| Soin de     | Le joueur rend 2 rang de santé à 3 personnages de son choix.                   | Pouvoir | FALSE  | 3 PC | -       | 3 tours   |
| Arme de     | Le joueur gorge son arme d'énergie de Lumière afin de développer son potentiel | Pouvoir | FALSE  | 3 PC | 2 tours | 3 tours   |

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

## Classe Légendaire

# Grand mage chirurgien



| Type    | Le grand mage Chirurgien est le maître des sorts de guérison. Il peut guérir tout les hommes aux portes de la mort. |
|---------|---|
| Soin    |   |
| Origine |   |
| -       |   |

| Compétences |  |         |        |       |       |              |
|-------------|--|---------|--------|-------|-------|--------------|
| Nom         | Description  | Carac   | Passif | Coût  | Durée | Cool down    |
| Soin de Vie | Compétence légendaire : le joueur rend la totalité de sa vie à un allié ou 3 rang de santé | Pouvoir | TRUE   | 10 PC | -     | 3x par jours |
| Potion Bio  | Le joueur peut fabriquer des potions de vie avec ce qu'il trouve dans la nature.           | -       | TRUE   | 0 PC  | -     | -            |
| Téléportati | Le joueur peut se téléporter avec ses alliés dans un endroit connu.                        | Pouvoir | FALSE  | 6 PC  | -     | 3x par jours |

# Paladin



| Type    | Mage Paladin est un titre long à recevoir. Rares sont les mages assez courageux pour apprendre par les églises de la lumière. Ceux qui en sortent sont considérés comme les élus du dieu lui-même (difficile à obtenir). |
|---------|--|
| Tank    |  |
| Origine |  |
| Mystica |  |

## Compétences

| Nom        | Description   | Carac   | Passif | Coût  | Durée   | Cooldown |
|------------|---|---------|--------|-------|---------|----------|
| Armure     | Le joueur invoque une épée et un bouclier de lumière.                               | Pouvoir | FALSE  | 6 PC  | 8 tours | 5 tours  |
| Barrière   | Le joueur fait apparaître une barrière magique qui le protège. ( encaisse 5 coup)   | Pouvoir | FALSE  | 6 PC  | -       | 4 tours  |
| Protection | Compétence légendaire : Le joueur fait apparaître une barrière d'or sur lui-même et | -       | FALSE  | 12 PC | -       | 1 jour   |

# Voix du Mage des éléments

Classe Intermédiaire

Mage des éléments



| Type    | Le Mage des éléments est redoutable par la maîtrise d'un élément qu'il peut soumettre à sa volonté. Chaque mage de cette catégorie a sa propre spécialité. |
|---------|--|
| DPS     |  |
| Origine |  |
| -       |  |

| Compétences |  |         |        |            |       |          |
|-------------|--|---------|--------|------------|-------|----------|
| Nom         | Description  | Carac   | Passif | Coût       | Durée | Cooldown |
| Maîtrise de | Le joueur peut manipuler, créé ou construire avec son élément de prédilection. | Pouvoir | FALSE  | 2 PC minim | -     | 2 tours  |

Projectile élémentaire
 

Le joueur tire un un projectile élémentaire :
 

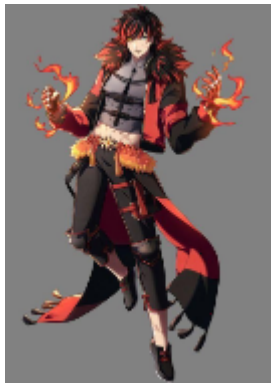
- Eau : Goutte sous pression
- Feu : Boule de feu
- Terre : Rocher
- Vent : Lame d'air
- Glace : Stalactite

Pouvoir
 FALSE
 3 PC
 -
 2 tours

|         |   |         |       |      |       |         |
|---------|---|---------|-------|------|-------|---------|
| Défense | Le joueur crée un mur élémentaire défensif. | Pouvoir | FALSE | 2 PC | 10 pv | 4 tours |
|---------|---|---------|-------|------|-------|---------|

## Classe Avancé

# Mage des éléments spécialisé



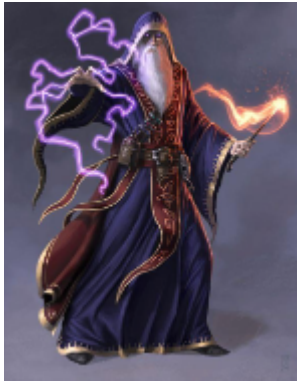
| Type    | Le Mage des éléments spécialisé a appris à dompter son élément au point de pouvoir l'absorber. Cela lui permet de régénérer ses forces magiques. |
|---------|--|
| Soin    |  |
| Origine |  |
| -       |  |

| Compétences |   |         |       |        |         |         |           |
|-------------|---|---------|-------|--------|---------|---------|-----------|
| Nom         | Description   | Effet   | Carac | Passif | Coût    | Durée   | Cool down |
| Invocation  | Le joueur invoque un élémentaire de son élément.  | Pouvoir | FALSE | 5 PC   | 4 tours | 4 tours |           |
| Canon Élème | Le joueur tire un puissant projectile élémentaire.                                      | Pouvoir | FALSE | 4 PC   | -       | 3 tours |           |
| Régénératio | Le joueur peut régénérer ses PC en absorbant l'élément maitrisé à son contact. Mais pas | -       | TRUE  | 0 PC   | -       | -       |           |

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

## Classe Légendaire

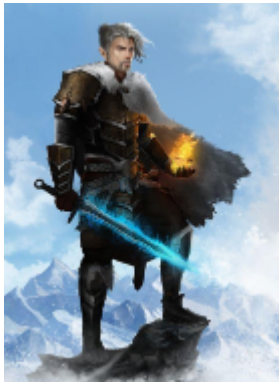
# Grand mage



| Type    | Le Grand mage est considéré comme une force de la nature : il est respecté dans le monde entier. Il arrive à maîtriser deux éléments de la nature en même temps et peut même les combiner. |
|---------|--|
| DPS     |  |
| Origine |  |
| -       |  |

| Compétences |   |         |        |       |       |           |
|-------------|---|---------|--------|-------|-------|-----------|
| Nom         | Description   | Carac   | Passif | Coût  | Durée | Cool down |
| Deuxième    | Le joueur peut choisir un deuxième élément maîtrisable.                   | -       | TRUE   | 0 PC  | -     | -         |
| Dragon      | Compétence légendaire : Le joueur invoque un dragon d'un de ses éléments. | Pouvoir | FALSE  | 15 PC | -     | 1 jour    |
| Double      | Le joueur lance une double attaque élémentaire dévastatrice.              | Pouvoir | FALSE  | 8 PC  | -     | 4 tours   |

## Guerrier élémentaire



| Type    | Le Guerrier élémentaire est plutôt vu comme une légende. Seulement deux mages dans l'histoire ont réussi à convaincre le pays de Ryuu à leurs apprendre la maîtrise du combat élémentaire pour convertir leur magie en force brute (difficile à obtenir). |
|---------|---|
| DPS     |   |
| Origine |   |
| Ryuu    |   |

| Compétences |             |       |        |      |       |           |
|-------------|-------------|-------|--------|------|-------|-----------|
| Nom         | Description | Carac | Passif | Coût | Durée | Cool down |

|                   |   |         |       |                        |         |              |
|-------------------|---|---------|-------|------------------------|---------|--------------|
| Armure            | Le joueur fait apparaître une armure élémentaire qui renforce sa résistance. armure   | Pouvoir | FALSE | 3 PC                   | -       | 5 tours a la |
| Forme Élémentaire | Compétence légendaire : le joueur prend une forme élémentaire et invoque une arme liée. Les statistiques de Pouvoir devient également | Pouvoir | FALSE | 2 PC le tour : fin à 0 | -       | 1 jour       |
| Frappe du         | Le joueur donne un coup chargé de pouvoir élémentaire brut.   | Pouvoir | FALSE | 7 PC                   | 2 tours | 2 tours      |


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

# Voix de la Sorcière

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

## Classe Intermédiaire

### Sorcière (féminin uniquement)

|  |         |  |
|--|---------|--|
|  | Type    | Les Sorcières sont la base de Mystica. Après une longue formation à l'académie de magie elles obtiennent des pouvoirs jouant sur les sentiments. La tradition fait que seul les jeunes femmes sont acceptées à l'académie. |
|  | Support |  |
|  | Origine |  |
|  | Mystica |  |

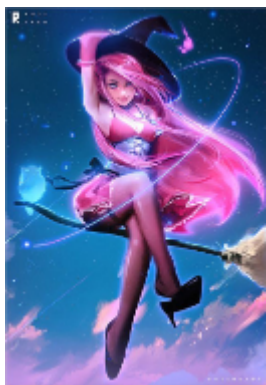
| Compétences |   |       |        |      |       |           |
|-------------|---|-------|--------|------|-------|-----------|
| Nom         | Description   | Carac | Passif | Coût | Durée | Cool down |
| Sexy !      | Le joueur obtient un bonus de 10% pour séduire une personne. Charme +10 | -     | TRUE   | 0 PC | -     | -         |



|             |   |         |       |      |         |         |
|-------------|---|---------|-------|------|---------|---------|
| Rayon Magiq | La baguette du joueur tire un rayon d'énergie magique.                                    | Pouvoir | FALSE | 3 PC | -       | 3 tours |
| Envoûteme   | Le joueur lance un sortilège qui augmente ou diminue la stat d'une cible (charac +10/-10) | Pouvoir | FALSE | 2 PC | 2 tours | 3 tours |

## Classe Avancé

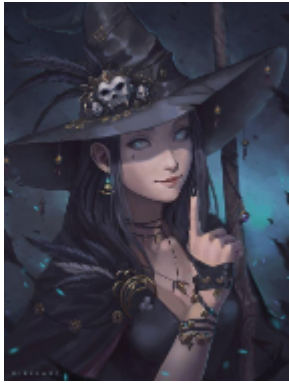
# Sorcière des coeurs



| Type    | <p>La sorcière des coeurs est très dangereuse. Elle peut jouer de ses charmes et de sa magie pour manipuler n’importe qui à sa guise.</p> |
|---------|---|
| Support |   |
| Origine |   |
| Mystica |   |

| Compétences |  |         |        |      |         |           |
|-------------|--|---------|--------|------|---------|-----------|
| Nom         | Description  | Carac   | Passif | Coût | Durée   | Cool down |
| Charme      | Le joueur peut charmer une cible qui l'empêche de l'attaquer.                              | Charme  | FALSE  | 4 PC | 8 tours | 3 tours   |
| Vol de Cœur | Les cibles du Charme Total offrent leur “cœur” (unique) au joueur. Rend 1 rang de santé ou | -       | TRUE   | 0 PC | -       | -         |
| Métamorphos | Le joueur transforme un ennemi faible en animal ou en objet docile.                        | Pouvoir | FALSE  | 4 PC | 2 tours | 4 tours   |

# Sorcière majeure



| Type    | Les Sorcières majeures sont autonomes et parcourent le monde pour louer leurs services. Elles restent néanmoins fidèles à leur pays. |
|---------|--|
| DPS     |  |
| Origine |  |
| Mystica |  |

| Compétences |  |         |        |      |       |           |
|-------------|--|---------|--------|------|-------|-----------|
| Nom         | Description  | Carac   | Passif | Coût | Durée | Cool down |
| Baffe Magiq | Le joueur fait apparaître une main magique qui repousse un adversaire plus loin. | Pouvoir | FALSE  | 4 PC | -     | 3 tours   |
| Foudroyé !  | Le joueur invoque un éclair qui tombe du ciel.                                   | Pouvoir | FALSE  | 6 PC | -     | 4 tours   |
| Chanceuse   | Le joueur peut retenter un jet de pouvoir ou d'intel loupé.                      | -       | FALSE  | 1 PC | -     | 3 tours   |

- Le Grand chevaliers des glaces évolue en maitre chevalier des Glaces
- Le Chevalier du givre évolue en chevalier de la tundra

### Classe Légendaire

## Ambassadrice



| Type    | L'Ambassadrice est reconnue pour sa maîtrise des sentiments qu'elle peut convertir en énergie pure. Elle sert directement la reine de Mystica pour les missions les plus dangereuses. |
|---------|---|
| Support |   |
| Origine |   |

| Compétences      |   |         |        |      |       |           |
|------------------|---|---------|--------|------|-------|-----------|
| Nom              | Description   | Carac   | Passif | Coût | Durée | Cool down |
| Coeur Rouge      | Crée une barrière qui protège des attaques à distance (20m) ( 8 coup)   | Pouvoir | FALSE  | 6 PC | -     | 4 tours   |
| Sugar Sugar Rune | Compétence légendaire : Le joueur peut cumuler les "Coeurs" récoltés (au lieu de les absorber) en Pouvoir pour lancer une attaque | Pouvoir | FALSE  | 8 PC | -     | 1 jour    |
| Coeur Noir       | Les cibles charmées par le joueur obéissent à ses ordres.   | Pouvoir | TRUE   | 0 PC | -     | -         |

## Maîtresse sorcière



### Type

DPS

### Origine

Mystica

Les Maîtresses sorcières sont les sorcières les plus puissantes de Mystica. Elles ne forment qu'un petit groupe, mais leur puissance est terrifiante.

| Compétences        |  |         |        |       |         |           |
|--------------------|--|---------|--------|-------|---------|-----------|
| Nom                | Description  | Carac   | Passif | Coût  | Durée   | Cool down |
| Tempête de Pouvoir | Compétence légendaire : Le joueur lance une tempête de magie blessant tous les personnages dans la zone. (10m) | Pouvoir | FALSE  | 10 PC | 3 tours | 1 jour    |
| Coeur Rouge        | Crée une barrière qui protège des attaques à distance (20m) ( 8 coup)  | Pouvoir | FALSE  | 6 PC  | -       | 4 tours   |
| Rune Piégé         | Le joueur pose une rune qui piège un ennemi (2 tours) à l'intérieur. (- 20 charac                              | Pouvoir | FALSE  | 6 PC  | 4 tours | 4 tours   |

# Voix du Disciple

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

## Classe Intermédiaire

### Disciple des Anciens



| Type    | Les Disciple des Anciens se font très discret dans Mague, il se cache parmi la population et dans les institution et cache leurs pouvoir au monde jusqu'au retour de leurs maitre |
|---------|---|
| DPS     |   |
| Origine |   |
| -       |   |

| Compétences |   |         |        |      |       |           |
|-------------|---|---------|--------|------|-------|-----------|
| Nom         | Description   | Carac   | Passif | Coût | Durée | Cool down |
| Rayon ancie | Tire un Rayon de magie pur                            | Pouvoir | FALSE  | 4 PC | -     | 4 Tours   |
| Repulsion   | Repousse tout autour de vous                          | Pouvoir | FALSE  | 4 PC | -     | 4 Tours   |
| Voile noire | Permet de vous cacher si vous rester immobile 1 tours | -       | TRUE   | -    | -     | -         |

## Classe Avancé

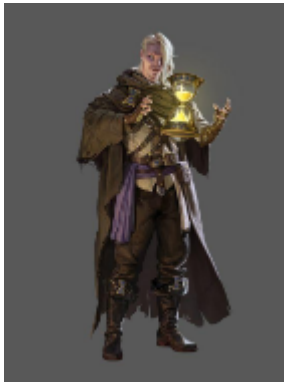
### Mage du pouvoir



| Type    | Les Mages du Pouvoir sont les véritable disiple de Yaltani. En utilisant les flux magique a leurs facon il se crée des armes pour se battre et sont considéré comme des guerriers-mage |
|---------|--|
| DPS     |  |
| Origine |  |
| -       |  |

| Compétences  |   |         |        |      |         |          |
|--------------|---|---------|--------|------|---------|----------|
| Nom          | Description   | Carac   | Passif | Coût | Durée   | Cooldown |
| Arme de      | Les armes que vous créé sont automatiquement sous télékinésie | -       | TRUE   | -    | -       | -        |
| Foudre       | Lance un rayon de Foudre                                      | Pouvoir | FALSE  | 5 Pc | -       | 4 tours  |
| Canalisation | Vous utilisé votre magie pour créé une arme de votre choix    | Pouvoir | FALSE  | 3 PC | 4 tours | 2 tours  |

## Mage du temps



| Type    | Les Mages du Temps sont les héritier du pouvoir de la déesse Timena. Maitrisant le temps pour destabilisé leurs adversaire |
|---------|--|
| Support |  |
| Origine |  |
| -       |  |

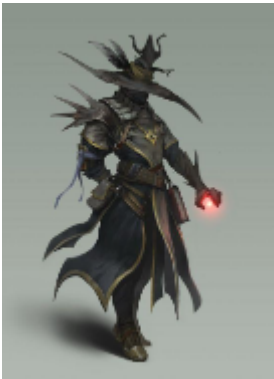
| Compétences |             |       |        |      |       |          |
|-------------|-------------|-------|--------|------|-------|----------|
| Nom         | Description | Carac | Passif | Coût | Durée | Cooldown |

|             |  |         |       |      |         |         |
|-------------|--|---------|-------|------|---------|---------|
| Change      | Echange la position de deux cible                          | Pouvoir | FALSE | 6 PC | -       | 5 Tours |
| Aiguille de | Des aiguilles apparaisse pour frapper vos cible            | Pouvoir | FALSE | 4 PC | -       | 3 Tours |
| Gestion du  | Augmente ou diminue la vitesse d'une cible Vitesse +20/-20 | Pouvoir | FALSE | 5 PC | 3 tours | 4 tours |

- Le Shinobi évolue en Maître Shinobi
- La Samouraï évolue en Samouraï légendaire

## Classe Légendaire

### Guerrier du pouvoir



| Type    | Expert en combat et de la magie, les Guerrier du Pouvoir sont des adversaire d'une grande puissance. Chaque guerrier possède un Sort interdit unique qu'ils ont perfectionné pendant des années |
|---------|---|
| DPS     |   |
| Origine |   |
| -       |   |

| Compétences |  |       |        |      |       |           |
|-------------|--|-------|--------|------|-------|-----------|
| Nom         | Description  | Carac | Passif | Coût | Durée | Cool down |
| Sort Interd | Permet de modéliser les flux magiques à votre guise vous permettant de créer une | ?     | FALSE  | ?    | ?     | ?         |
| Magie brute | Vos armes se sont renforcées et font des dégâts doubles sur l'armure             | -     | TRUE   | -    | -     | -         |

|                 |  |             |       |      |   |            |
|-----------------|--|-------------|-------|------|---|------------|
| Pouvo<br>-sphèr | Lance une sphère de pouvoir destructrice | Pouvoi<br>r | FALSE | 8 PC | - | 4<br>Tours |
|-----------------|--|-------------|-------|------|---|------------|

# Horlo-mage



| Type    | Les Horlo-Mages sont des maitre du temps présent passé et futur. Leurs pouvoir est tel qu'il peuvent stoppé le temps mais cette magie n'est pas sans risque |
|---------|---|
| Support |   |
| Origine |   |
| -       |   |

| Compétences     |   |              |        |       |           |              |
|-----------------|---|--------------|--------|-------|-----------|--------------|
| Nom             | Description   | Carac        | Passif | Coût  | Duré<br>e | Coold<br>own |
| Retou<br>rne    | Retourne dans le passé avant une action (2 tours auparavant)                | Pouvoi<br>ir | FALSE  | 8 PC  | -         | 3<br>fois/Jo |
| Vision<br>futur | Permet de voir a l'avance l'action d'une cible                              | Pouvoi<br>r  | FALSE  | 6 PC  | -         | 5 tours      |
| Arret<br>du     | Légendaire : Permet de figer le temps pour vous mais la dimensions du temps | Pouvoi<br>r  | FALSE  | 12 PC | -         | 1 Jour       |

## Voix de l'Ingénieur

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

# Voix du Scientifique

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

# Voix du Mécanicien

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

---

Révision #5

Créé 16 février 2024 11:55:21 par Saigetsu

Mis à jour 5 juillet 2024 10:24:43 par Saigetsu