

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 ! 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 :

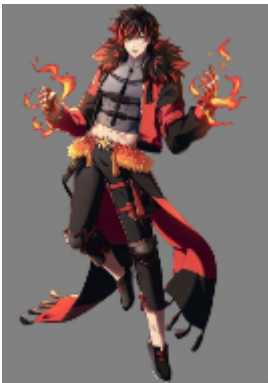
- Eau : Goutte sous pression
- Feu : Boule de feu
- Terre : Rocher
- Vent : Lame d'air
- Glace : Stalactite

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



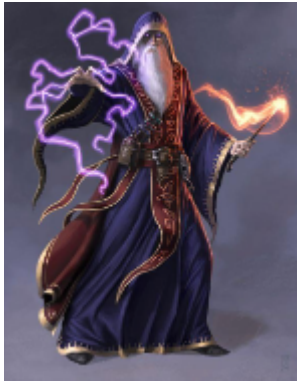
Type	Le Mage des éléments spécialisé a appris à dompter son élément au point de pouvoir l'absorber. Cela lui permet de régénérer ses forces magiques.
Soin	
Origine	
-	

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

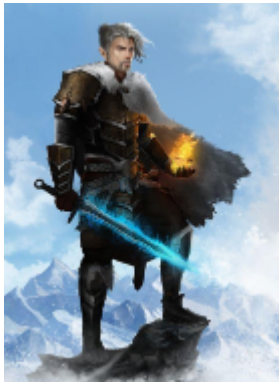
Grand mage



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)

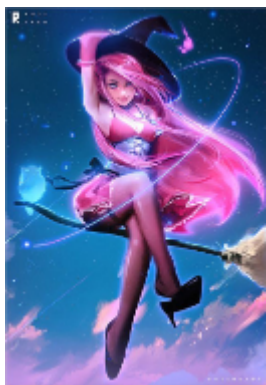
	Type	Les Sorcières sont la base de Mystica. Après une longue formation à l'académie de magie elles obtiennent des pouvoirs jouant sur les sentiments. La tradition fait que seul les jeunes femmes sont acceptées à l'académie.
	Support	
	Origine	
	Mystica	

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

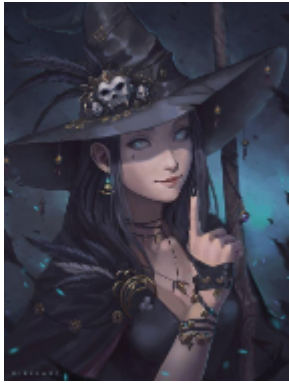
Sorcière des coeurs



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 Coeur	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

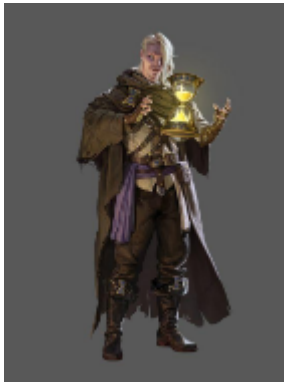
Mage du pouvoir



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	
-	

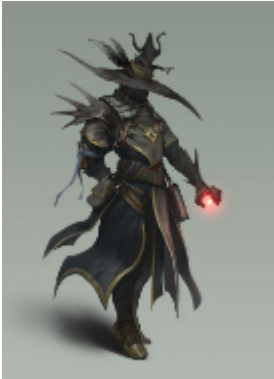
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown

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 -sphèr	Lance une sphère de pouvoir destructrice	Pouvoi r	FALSE	8 PC	-	4 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 e	Coold own
Retou rne	Retourne dans le passé avant une action (2 tours auparavant)	Pouvoi ir	FALSE	8 PC	-	3 fois/Jo
Vision futur	Permet de voir a l'avance l'action d'une cible	Pouvoi r	FALSE	6 PC	-	5 tours
Arret du	Légendaire : Permet de figer le temps pour vous mais la dimensions du temps	Pouvoi 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