

# Voleur

## Voleur de Base

### Voleur



Les Voleurs représentent une force de frappe non-négligeable dans Magie. Ils peuvent maîtriser les armes à distance comme les armes de corps à corps. Ils se déplacent silencieusement pour atteindre leur objectif.

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

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Pas Silenc	Vous vous déplacez discrètement. ( Pas de malus ala discretion )	Vitesse	TRUE	0 PC	-	-
Dark Slash	Vous concentrez votre pouvoir dans un coup au corps à corps.	Pouvoir	FALSE	3 PC	1 attaque	2 tours

C'est le	Sauvetage de la discrétion.	Vitesse	FALSE	1 PC	-	2 tours
----------	-----------------------------	---------	-------	------	---	---------

### Compétences double classe

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Pas de	Vous vous déplacez et grimpez discrètement.	Vitesse	TRUE	0 PC	-	-
Dark Energi	Vous concentrez votre pouvoir dans un coup ou un projectile.	Pouvoir	FALSE	2 PC	2 tours	2 tours
C'est le	Sauvetage de la discrétion.	Vitesse	FALSE	0 PC	-	1 tours

# Voix du Dresseur

## Classe Intermédiaire

### Chasseur



<b>Type</b>	Le Chasseur reste un maître en pistage des animaux sauvages. Il connaît la nature comme sa poche.
Support	
<b>Origine</b>	
-	

### Compétences

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

Pistage	Vous obtenez un bonus de +10 en intelligence pour traquer votre cible.	-	TRUE	0 PC	-	-
Marquage	Vous déposez une marque magique sur n'importe quelle créature pour la suivre.	Pouvoir	FALSE	2 PC	-	1 tour
Force Bestia	Vous gagnez une force bestiale qui amplifie votre puissance d'attaque.	Force	FALSE	4 PC	2 tours	3 tours

## Classe Avancé

### Dresseur



<b>Type</b>	Le Dresseur a appris à vivre avec les animaux sauvages au point de les soumettre à sa volonté.
Support	
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Dressage	Vous pouvez dresser jusqu'à 2 animaux sauvages.	-	TRUE	-	-	-
Soins	Vos connaissances de la forêt vous permettent de soigner vos animaux de 2 cran de santé	Pouvoir	FALSE	0 PC	-	3 tours
Changement	Vous échangez votre vue avec celle de votre compagnon.	Pouvoir	FALSE	3 PC	-	2 tours

Le Dresseur évolue soit en Maître des animaux soit en Dresseur Machiniste

## Classe Légendaire

### Maître des animaux



<b>Type</b>	
<b>Support</b>	Le Maître des animaux a réussi à créer un lien si fort avec ses compagnons qu'ils sont liés à lui jusqu'à sa mort.
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Meute Spect	Compétence légendaire : vos animaux appellent des renforts venant du passé.	Pouvoir	FALSE	10 PC	5 tours	1 jour
Vengeance	Si un de vos compagnons animal est blessé gravement, il obtient un bonus en force de	-	TRUE	0 PC	-	-
Contre	Si vous réussissez une parade ou une esquive, l'un de vos animaux proches obtient	-	TRUE	-	-	4 tours

## Dresseur machiniste



<b>Type</b>	
<b>Support</b>	Le Dresseur machiniste, avide de pouvoir, peut modifier ses compagnons avec la technologie de Flamerra au coût de leur âme (difficile à obtenir).
<b>Origine</b>	
-	

## Flamerra

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Contrée-	Vos animaux deviennent des créatures mi-vivantes, mi-machines.	-	TRUE	-	-	-
Gigantesqu	Compétence légendaire : un des vos animaux devient gigantesque.	Pouvoir	FALSE	12 PC	4 tours	1 jour
Arme De	Vos animaux sont équipés d'armes	-	TRUE	0 PC	-	-

Le Dresseur Machiniste n'est disponible que si le héros vient de Flamerra

# Voix du Tireur

## Classe Intermédiaire

### Tireur



#### Type

DPS

#### Origine

-

Le tireur utilise ses compétences et ses connaissances de tir pour le combat à distance.

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
À Couve	Malus de -10 Précision pour le tireur.	Vitesse	FALSE	-	-	-
Esquive	Vous obtenez un bonus de +10 en vitesse pour esquiver UN coup au corps à corps.	-	TRUE	0 PC	-	3 tours
Balle d'Éner	Vous concentrez votre pouvoir au bout d'une balle.	Pouvoir	FALSE	3 PC	-	3 tours

## Classe Avancé

### Fusilleur



Type	Le Fusilleur a la maitrise de ses armes sur le champ de bataille. Il est très dur de l'atteindre sans se prendre quelques balles en retour.
DPS	
Origine	
-	

#### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Triple Balles	Tire trois balles en même temps.	Précision	FALSE	6 PC	-	3 tours
Balle De	Si vous n'êtes pas repéré, vous pouvez tirez discrètement une balle puissante.	Précision	FALSE	4 PC	-	2 tours
Poche De	Obtient 10 balles supplémentaires.	-	TRUE	-	-	-

## Classe Légendaire

### Sniper d'élite



Type	Le Snipeur d'Élites est le titre donné à ceux qui ne laissent pas le temps à leurs cibles de voir leur mort arriver.
DPS	
Origine	
-	

#### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Une balle, un	Légendaire : votre précision atteint son paroxysme Pré +20 Crit +20 et passe mur	Pouvoir	FALSE	12 PC	3 tours	1 jour
Réducteur et	Vos tirs de loin sont compliqués à repérer. Malus de 20 pour repérer le joueur	-	TRUE	-	-	-
Tir Longu	Vous tirez à longue distance : plus cette dernière est importante, plus les dégâts le	Précision	FALSE	6PC	-	5 tours

### Expert de tir



Type	L'Expert de Tir est le maître des armes à feu : il fait des ravages sur le champ de bataille.
DPS	

-

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Venir Acco	Légitime : permet de tirer avec deux armes à deux mains. Recharge automatique.	Précision	FALSE	12 PC	4 tours	1 jour
Tir De Sommation	Canarde tous les ennemis à portée (dégâts normaux en plus). - 20 chance de réussir pro action	Précision	FALSE	6 PC	-	5 tours
Cartouchière	Permet la fabrication de balle spéciale : -Balle explosif -Balle perforante : cible armure -3	-	TRUE	-	-	-

# Voix de l'Assassin

## Classe Intermédiaire

### Assassin



#### Type

DPS

#### Origine

-

L'Assassin est un tueur de l'ombre : il n'hésite pas à tuer froidement pour de l'argent ou pour sa survie.

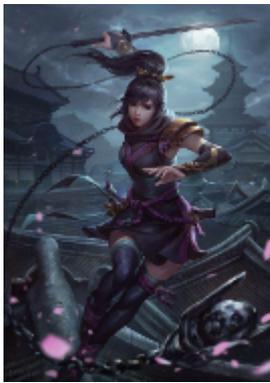
### Compétences

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

Assassinat	Donne un coup violent en toute discrétion : ne doit pas être repéré.	Précision	FALSE	4 PC	-	-
Disparition	Fait un bond de 5m dans une direction	Vitesse	FALSE	2 PC	-	2 tours
À Couve	Vous donne une occasion d'esquiver UN tir pour ce tour.	Vitesse	FALSE	1 PC	-	-

## Classe Avancé

### Spectre



<b>Type</b>	Le Spectre a réussi à maîtriser l'art de l'assassinat au point d'effacer complètement sa présence.
DPS	
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Disparition	Devient invisible pendant 2 tours.	Vitesse	FALSE	4 PC	2 tours	3 tours
Meurtre	Achève une cible de façon violente pour faire fuir les ennemis faibles alentours.	Vitesse	FALSE	2 PC	-	3 tours
Armes d'Ony	Votre énergie rend vos armes noires ce qui inflige plus de dégâts.	Pouvoir	FALSE	3 PC	4 tours	4 tours

Le Spectre évolue soit en Mort Blanche soit en Shinigami

## Classe Légendaire

### Mort blanche



<b>Type</b>	La Mort Blanche est le titre donné aux assassins des terres gelées d'Ogricar. On dit qu'ils peuvent rester des mois sous la neige pour attendre leur prochaine cible (difficile à obtenir).
DPS	
<b>Origine</b>	
Ogricar	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Refroidi	Tout coup donné provoque des engelures au niveau de la plaie. Vitesse -10	-	TRUE	0 PC	-	-
Mort Glacia	Compétence légendaire : Les cadavres de la zone reviennent sous la forme de spectres de	Pouvoir	FALSE	10 PC	4 tours	1 jour
Assassinat	Peut tuer jusqu'à 5 ennemis faibles à la chaîne	Vitesse	FALSE	4 PC	-	6 tours

## Shinigami



<b>Type</b>	Le shinigami est un titre donné au meilleur tueur de ce monde. On dit que c'est l'envoyé du Dieu de la Mort.
DPS	
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down

Vol d'Âme	Regagne un cran de santé à chaque meutre.	-	TRUE	0 PC	-	-
Assassinat	Peut tuer jusqu'à 5 ennemis faibles à la chaîne.	Vitesse	FALSE	4 PC	-	6 tours
Ombre De	Compétence légendaire : Prend une forme d'ombre invulnérable et invisible.	Pouvoir	FALSE	12 PC	3 tours	1 jour

La Mort blanche n'est disponible que pour les Héros d'Ogricar

# Voix de l'Archer

## Classe Intermédiaire

### Archer



<b>Type</b>	L'Archer est l'unité à distance de base d'une armée. Toute cible se trouvant dans sa ligne de mire est en danger de mort.
DPS	
<b>Origine</b>	
-	

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Tir d'Éner	Vous concentrez votre pouvoir au bout d'une flèche.	Pouvoir	FALSE	3 PC	-	3 tours
Esquive	Vous obtenez un bonus de +10 en vitesse pour esquiver UN coup au corps à corps.	-	TRUE	0 PC	-	3 tours

Taille de	Vous taillez des flèches grâce aux éléments des environs.	-	TRUE	0 PC	-	3x jours
-----------	---	---	------	------	---	----------

## Classe Avancé

# Archer des éléments



<b>Type</b>	
DPS	L'Archer des éléments a obtenu le pouvoir de la magie de Mystica, ce qui lui permet de ne faire qu'un avec la nature et de donner à ses flèches un grand pouvoir
<b>Origine</b>	
Mystica	

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Flèche Élémentaire	Vous tirez une flèche qui prend les caractéristique de votre élément : - Feu : Brûle - Eau : Soigne - Terre : Assomme - Vent : Repousse	Pouvoir	FALSE	3 PC	-	2 tours
Maîtrise de	Le joueur peut manipuler, créé ou construire avec son élément de prédilection.	Pouvoir	FALSE	2 PC minim	-	2 tours
Flèche de	Si vous n'êtes pas repéré, vous pouvez tirez discrètement une flèche puissante.	Précision	FALSE	4 PC	-	2 tours

# Archer d'élite



<b>Type</b>	
DPS	L'archer d'élite maîtrise parfaitement son arme et ne rate que très rarement sa cible.

Origine
-

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Triple Flèche	Vous lancez 3 flèches en même temps.	Précision	FALSE	4 PC	-	4 tours
Flèche de	Si vous n'êtes pas repéré, vous pouvez tirer discrètement une flèche puissante.	Précision	FALSE	4 PC	-	2 tours
Flèche Longue	Vous tirez à longue distance. Plus cette dernière est importante, plus les dégâts le seront aussi.	Précision	FALSE	5 PC	-	4 tours

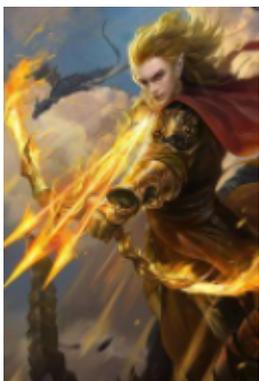
L'Archer des éléments n'est disponible que pour les Héros venant de Mystica

L'archer des éléments évolue en Sniper des éléments

L'archer d'élite évolue en Archer des Forêts

## Classe Légendaire

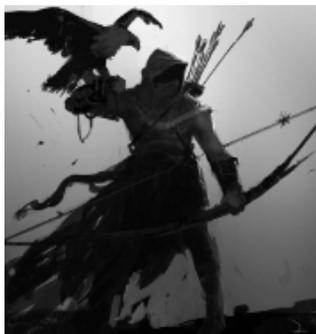
### Sniper des éléments



<b>Type</b>	Le Sniper des éléments est arrivé au stade finale de sa maîtrise élémentaire, il ne fait plus qu'un avec
DPS	
<b>Origine</b>	
Mystica	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Forme Demi-Éléme	Compétence légendaire : vous prenez une forme élémentaire partielle, Flèche illimité	Pouvoir	FALSE	10 PC	8 tours	1 jour
Piège éléme	Pose une marque qui s'active quand on marche dessus.	Pouvoir	FALSE	5 PC	-	3 tours
Régénératio	Le joueur peut régénérer ses PC en absorbant l'élément maîtrisé à son contact. Mais pas	-	TRUE	0 PC	-	-

## Archer des forêts



Type	L'Archer des forêts est un monstre de guerre. Une seule de ses flèches pourrait tuer une douzaine d'ennemis.
DPS	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Flèche de	Vous tirez une flèche d'une grande puissance.	Précision	FALSE	8 PC	-	1 jour
Déluge de	Vous faites pleuvoir des flèches dans une zone donnée. 5M	Précision	FALSE	5 PC	-	5 tours

Flèche	Vous faites mouvoir une flèche selon votre volonté.	Pouvoir	FALSE	4 PC	-	4 tours
--------	---	---------	-------	------	---	---------

# Voix du Pirate

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

# Voix du Marchand

Classe Intermédiaire

## Marchand



<b>Type</b>	Les Marchands parcourent le monde pour acheter et revendre des marchandises afin d'en tirer un profit exponentiel.
Support	
<b>Origine</b>	
-	

### Compétences

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Gilde Des	Vos connaissances des marchandises vous offrent l'avantage de tirer plus de bénéfices. Achats -	-	TRUE	-	-	-
Gold ball	Tire une balle en or.	Précision	FALSE	3 PC	-	2 tours

Bouclier	Se cache derrière un allié proche qui prend le coup à votre place.	Vitesse	FALSE	3 PC	-	2 tours
----------	--	---------	-------	------	---	---------

## Classe Avancé

# Négociant



<b>Type</b>	Il sait mieux que n'importe qui négocier les prix : c'est un vrai requin capable de n'importe quelle arnaque.
<b>Support</b>	
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Colissimo	Peut envoyer à la vente n'importe quel objet à tout moment.	-	TRUE	-	-	-
Rangeur	Motive vos alliés au combat. Boost une caractéristique au choix ( +10 )	Charisme	FALSE	6 PC	2 tours	3 tours
Balle d'Arg	Si vous n'êtes pas repéré, vous pouvez tirer discrètement une balle puissante.	Précision	FALSE	4 PC	-	2 tours

Le Négociant évolue soit en Commercial soit en Marchand d'arme illégale

## Classe Légendaire

# Commercial



<b>Type</b>	Il est le boss parmi les vendeurs, et sa présence est toujours remarquée.
Support	
<b>Origine</b>	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
Arnaque Du	Permet de vendre n'importe quel objet 3x sa valeur à un seul pnj. -1 de réputation dans le	Diplomatie	TRUE	-	-	-
Capitaliste	Légendaire : L'argent vous rend plus fort	Portefeuille	FALSE	12 PC	2 tours	1 jour
Double	Choisis un allié qui voit sa prochaine action doubler d'efficacité.	Charisme	FALSE	5 PC	-	3 tours

## Marchand d'armes illégal



<b>Type</b>	L'expert sur le marché de la guerre : plus il y a de mort, plus il a de chance de s'en mettre plein les poches.
Support	
<b>Origine</b>	
Civils	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown

Assurance	Une fois actif chaque cran de vie que vous perdez sera rembourser 50-100 Myr selon le	-	TRUE	-	-	-
Stock De	Légendaire : Sort un Fusil Mitrailleur chargé de balles en or. Le Grossebourse 5000 !	Prestance	FALSE	12 PC	3 tours	1 jour
Prime De	Lance une prime sur une cible qui se retrouve traquée jusqu'à sa capture ou sa mort. Plus la	Portefeuille	FALSE	min 3000	-	-

# Voix du Mafieu

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

# Voix de L'espion

Classe Intermédiaire

Classe Avancé

Classe Légendaire

---

Révision #7

Créé 16 février 2024 11:55:07 par Saigetsu

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