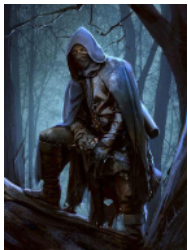


# Voleur

## Voleur de Base

### Voleur



Les Voleurs représentent une force de frappe non-négligeable dans Mague. 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	Cool down
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	Cool down
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



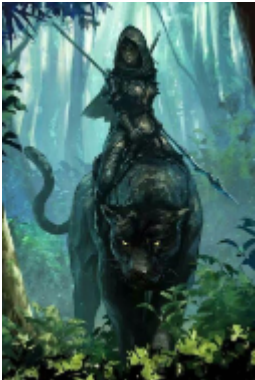
Type	Le Chasseur reste un maître en pistage des animaux sauvages. Il connaît la nature comme sa poche.
Support	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down

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



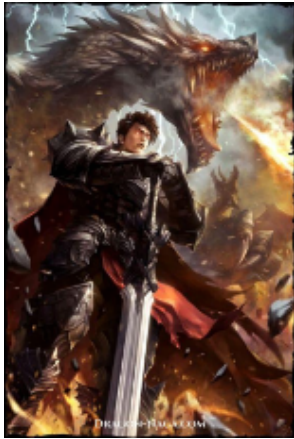
Type	Le Dresseur a appris à vivre avec les animaux sauvages au point de les soumettre à sa volonté.
Support	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Dressage	Vous pouvez dresser jusqu'à 2 animaux sauvages.	-	TRUE	-	-	-
Soin des	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 Maitre des animaux soit en Dresseur Machiniste

## Classe Légendaire

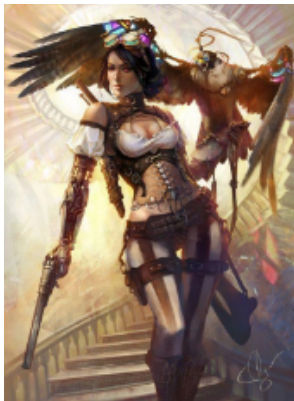
# Maître des animaux



Type	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.
Support	
Origine	
-	

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



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

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Contr-e-	Vos animaux deviennent des créatures mi-vivantes, mi-machines.	-	TRUE	-	-	-
Gigan-tesqu	Compétence légendaire : un des vos animaux devient gigantesque.	Pouvoi-r	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	Le tireur utilise ses compétences et ses connaissance de tir pour le combat à distance.
DPS	
Origine	
-	

Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
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		Pouvoir	FALSE	3 PC	-	3 tours

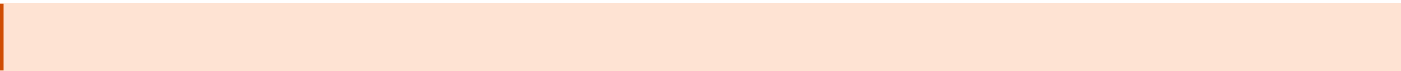
Classe Avancé

Fusilleur



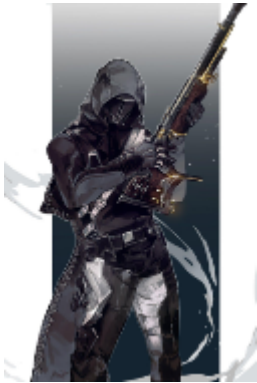
Type	Le Fusilleur a la maitrise de ses armes sur le champ de bataille. Il est très dur de l'atteindre sans se prendre quelques balles en retour.
DPS	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
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	Cool down
Une balle, un	Légendaire : votre précision atteint son paroxysme Pré +20 Crit +20 et passe mur	Pouvoir	FALSE	12 PC	3 tours	1 jour
Réduc teur 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	Légendaire : 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	L'Assassin est un tueur de l'ombre : il n'hésite pas à tuer froidement pour de l'argent ou pour sa survie.
DPS	
Origine	
-	

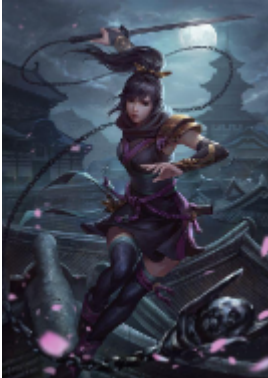
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down



Assas sinat	Donne un coup violent en toute discrétion : ne doit pas être repéré.	Précisi on	FALSE	4 PC	-	-
Dispa rition	Fait un bond de 5m dans une direction	Vitess e	FALSE	2 PC	-	2 tours
À Couve	Vous donne une occasion d'esquiver UN tir pour ce tour.	Vitess e	FALSE	1 PC	-	-

## Classe Avancé

# Spectre



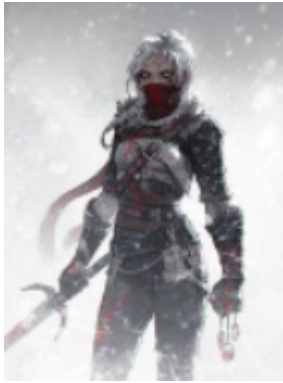
Type	Le Spectre a réussi à maîtriser l’art de l’assassinat au point d’effacer complètement sa présence.
DPS	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Duré e	Coold own
Dispa rition	Devient invisible pendant 2 tours.	Vitess e	FALSE	4 PC	2 tours	3 tours
Meurt e	Achève une cible de façon violente pour faire fuir les ennemis faibles alentours.	Vitess e	FALSE	2 PC	-	3 tours
Armes d'Ony	Votre énergie rend vos armes noires ce qui inflige plus de dégats.	Pouvoi r	FALSE	3 PC	4 tours	4 tours

Le Spectre évolue soit en Mort Blanche soit en Shinigami

## Classe Légendaire

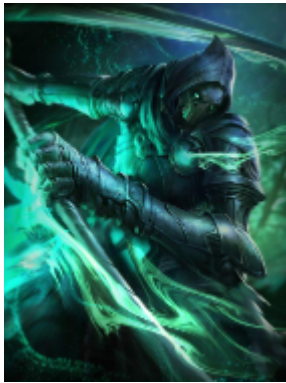
# Mort blanche



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

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown
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



Type	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	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cooldown

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



Type	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	
Origine	
-	

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

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

## Classe Avancé

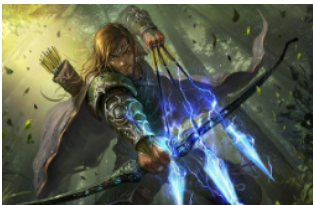
# Archer des éléments



Type	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
DPS	
Origine	
Mystica	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Flèche Élémentaire	Vous tirez une flèche qui prend les caractéristique de votre élément : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feu : Brûle</li> <li>- Eau : Soigne</li> <li>- Terre : Assomme</li> <li>- Vent : Repousse</li> </ul>	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



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

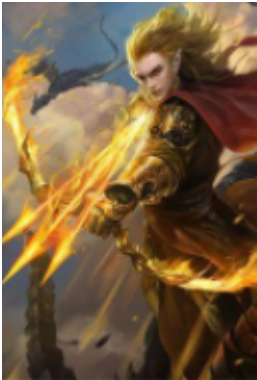
Origine
-

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

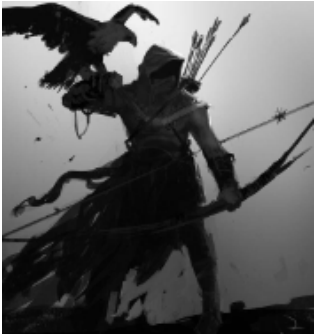
Sniper des éléments



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

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Forme Demi-Éléme	Compétence légendaire : vous prenez une forme élémentaire partielle, Flèche ilimité	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 maitrisé à son contact. Mais pas	-	TRUE	0 PC	-	-

Archer des forêts



Type	L'Archer des forets 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	Cool down
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



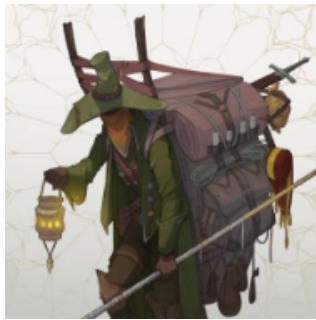
Type	<p>Les Marchands parcourent le monde pour acheter et revendre des marchandises afin d'en tirer un profit exponentiel.</p>
Support	
Origine	
-	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Gilde Des	Vos connaissances des marchandise vous offre 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



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

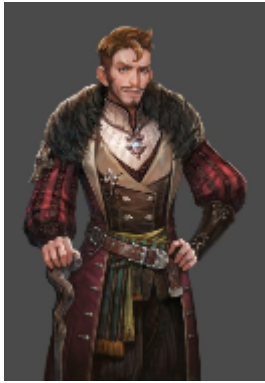
Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
Colissimo	Peut envoyer à la vente n'importe quel objet à tout moment.	-	TRUE	-	-	-
Rangeur	Motive vos alliés au combat. Boost une caractéristique au choix ( +10 )	Charisme	FALSE	6 PC	2 tours	3 tours
Balle d'Arg	Si vous n'êtes pas repéré,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





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

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down
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
Doublé	Choisis un allié qui voit sa prochaine action doubler d'efficacité.	Charisme	FALSE	5 PC	-	3 tours

## Marchand d'armes illégal



Type	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	
Origine	
Civils	

Compétences						
Nom	Description	Carac	Passif	Coût	Durée	Cool down

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