





	MAGE	VOLEUR	GUERRIER	PRETRE
				
DESCRIPTION RAPIDE	<p>Un mage est un personnage entraîné au lancement des sorts. Sa spécialité est l'étude et la maîtrise des éléments naturels (air, eau, terre, feu). Il est très difficile à un mage d'apprendre à se servir d'armes et d'armures. C'est un personnage faible physiquement qui a besoin de partenaires pour survivre en début de carrière. S'il survit à ses premières aventures, ses capacités intellectuelles lui permettent alors de devenir un personnage très puissant et craint. Il est le seul à utiliser des sorts permanents. Il peut utiliser des sorts à usage unique ou des sorts permanents</p> <p>C'est l'artilleur de l'équipe.</p>	<p>Le roublard est un personnage vif, entraîné à agir par surprise, à éclairer, s'embusquer, pister, espionner, voler. Il ouvre souvent la marche dans les aventures et sa dextérité ainsi que sa rapidité lui permettent de déjouer les pièges. Son domaine primordial est la ruse et la détection. Il est capable de manier toutes les armes à une main et porte une armure moyenne. C'est un personnage léger, rapide, peu imposant et mystérieux. Il est en outre capable de prouesse dans les combats à distance et les acrobaties. Il ne sait pas se servir de sort.</p> <p>C'est l'éclaircur de l'équipe.</p>	<p>Un guerrier est un personnage entraîné à l'art du combat. Ses domaines primordiaux sont les armes et le développement corporel. Son entraînement rigoureux lui permet de manier les armes de manières redoutables. Il est capable de supporter n'importe quelle armure. Il ne sait pas se servir de sort.</p> <p>C'est le « bourrin » de l'équipe.</p>	<p>Spécialiste en religion et en médecine, il sait soigner efficacement les blessures. Il peut se battre l'arme à la main (arme non tranchante exclusivement). C'est un personnage capable de lancer certains sorts uniques. Il est altruiste et bon négociateur. Il peut porter une armure intermédiaire. C'est un personnage très polyvalent.</p> <p>C'est le guérisseur de l'équipe.</p>
<p>Au niveau 0, les joueurs n'ont pas de don</p> <p>Choisir un don à chaque montée de niveau</p> <h2>Dons</h2> <p>A partir du niveau 6, le joueur devient BI-CLASSÉ et débute une carrière dans une autre classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sort de prédilection</u> (attaque ou défense) +1 point de dégâts • Possibilités de réaliser <u>2 sorts simultanément sur des cibles différentes</u> • <u>Mémoire céleste</u> (Mémorise 5 sorts en plus de son bonus en SAG) • <u>Extension de la portée</u> (doublée sur le sort de prédilection) • Possibilités de réaliser <u>3 sorts simultanément sur des cibles différentes</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Attaque sournoise</u> (compétence permettant de toucher les points sensibles de l'adversaire comme les organes vitaux) +1d4 de dégâts à chaque attaque • <u>Tir de loin</u> (double toutes les portées d'armes de jet) • <u>Roulé boulé</u> (accompagne les coups et ainsi n'encaisse que la 1/2 de dégâts) • <u>Vitesse du roublard</u> (+3 socles à chaque déplacement, à le droit à un déplacement de 2 socles puis à une action) • <u>Science de l'échec critique</u> (N'est pas affecté par un 1 naturel sur d20) 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Arme de prédilection</u> (+1 points de dégât avec son arme préférée) • <u>Botte secrète</u> (technique d'attaque permettant d'aditionner le bonus de DEX et de FO en dégâts) sur l'arme de prédilection. • <u>Combat à 2 mains</u> (utilise 2 armes simultanément) • <u>Réduction des dégâts</u> (ignore une partie des dégâts qu'il encaisse) dégâts diminués de 3 à chaque fois qu'il est touché • <u>Science du critique</u> (triple les coups critiques) sur 18, 19 et sur 20 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Premiers secours</u> (est capable de stabiliser l'état d'un partenaire dans le coma sans avoir recours à une potion ou à un sort et lui redonne 1 d4-2 points de vie (une seule fois par coma)) le blessé ne perd alors plus de point de vie s'il est resté dans le coma. • <u>Sort de blessure</u> (ajoute son bonus de SAG aux dégâts qu'il inflige avec son arme en plus de son bonus de FO) • <u>Mémoire céleste</u> (Mémorise 3 sorts à usage unique en plus de son bonus en SAG) • <u>Don de soi</u> (soigne à hauteur de 2 points de vie un partenaire contre 1 point de sa propre vie à une distance de 10 mètres) • <u>Immortalité relative</u> (Le prêtre ne meurt qu'à son « - max de point de vie » et ne tombe dans le coma qu'à ce « -max +10)
QUALITES PRINCIPALES + 1 DEFAUTS PRINCIPAUX - 1	INT / SAG FO / CONS	DEX / RAPIDITE CONS / CHA	FO / CONS INT / SAG	SAG / CHA DEX / RAPIDITE
Points de vie au départ	12+1d4	12 +1d6	12 +1d12	12 +1d8
Points de vie par niveau sup.	1d4+ bonus CONS	1d6+ bonus CONS	1d12+ bonus CONS	1d8+ bonus CONS
Classe d'armure max non magique	9 jamais de bouclier	7	illimitée	7
Armes autorisées (Selon Force)	1d4 + Armes légères de jet	Armes à une main et Armes légères de jet	Toutes	Armes non tranchantes