

Archétype :
Multiplicateur de Vie :
PV :
Initiative :
Développement Intérieur :
PPP innés :

Champs Principaux

Champ martial :

+1 Attaque :
+1 Parade :
+1 Esquive :
+1 Port d'armure :
+1 Ki :
Accumulation de Ki :

Champ Mystique :

+5 Zéon :
Multiplicateur d'AMR :
+1 Projection Magique :
+1 Convoquer :
+1 Dominer :
+1 Lier :
+1 Révoquer :

Champ Psychique :

+1 PPP :
+1 Projection Psychique :

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique :
+1 C. Vitales :
+1 C. Sensorielle :
+1 C. Intellectuelle :
+1 C. Sociale :
+1 C. Clandestine :
+1 C. Créative :

Coûts Réduits

Bonus Automatiques

Champs Principaux

Champs Secondaires

Spécial

Archétype :
Multiplicateur de Vie :
PV :
Initiative :
Développement Intérieur :
PPP innés :

Champs Principaux

Champ martial :

+1 Attaque :
+1 Parade :
+1 Esquive :
+1 Port d'armure :
+1 Ki :
Accumulation de Ki :

Champ Mystique :

+5 Zéon :
Multiplicateur d'AMR :
+1 Projection Magique :
+1 Convoquer :
+1 Dominer :
+1 Lier :
+1 Révoquer :

Champ Psychique :

+1 PPP :
+1 Projection Psychique :

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique :
+1 C. Vitales :
+1 C. Sensorielle :
+1 C. Intellectuelle :
+1 C. Sociale :
+1 C. Clandestine :
+1 C. Créative :

Coûts Réduits

Bonus Automatiques

Champs Principaux

Champs Secondaires

Spécial

Guerrier

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Prouesse de Force : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Parade par niveau (maximum +50)
+5 Port d'armure par niveau

Champs Secondaires

+5 Prouesses de Force par niveau

Guerrier Acrobate

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Esquive par niveau (maximum +50)

Champs Secondaires

+10 Acrobaties par niveau
+10 Saut par niveau
+10 Athlétisme par niveau
+10 Habilité manuelle par niveau
+10 Style par niveau

Paladin

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 1

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 1
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 3
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Résistance à la douleur : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Parade par niveau (maximum +50)
+10 Port d'armure par niveau
+10 Révoquer par niveau
+20 Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 Commandement par niveau
+10 Résistance à la douleur par niveau
+5 Style par niveau

Spécial

Le Paladin peut échanger les bonus automatiques en Révoquer et Zéon contre un bonus de +10 par niveau en Impassibilité.

Paladin Noir

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 15
PV : +15 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 1
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Impassibilité : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Port d'armure par niveau (maximum +50)
+10 Dominer par niveau
+20 Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 Intimidation par niveau
+10 Impassibilité par niveau
+5 Style par niveau
+5 Persuasion par niveau

Spécial

Le Paladin Noir peut échanger les bonus automatiques en Dominer et Zéon contre un bonus de +10 par niveau en Résistance à la douleur.

Maître d'Armes

Archétype : Combattant
Multiplicateur de Vie : 10
PV : +20 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 1
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 1
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 3
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Parade par niveau (maximum +50)
+10 Port d'armure par niveau

Champs Secondaires

+5 Prouesses de Force par niveau

Spécial

Les modules d'armes généraux, typiques et de style coûtent la moitié des PF requis.

Virtuose Martial

Archétype : Artiste Martial
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +50 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 1
Accumulation de Ki : 10

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)

Champs Secondaires

Aucun

Tao

Archétype : Combattant , Artiste Martial
Multiplieur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +30 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 15

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplieur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

Aucun

Champs Secondaires

+5 Style par niveau

Spécial

Les Arts Martiaux coûtent 20 PF (10 pour le premier appris).

Explorateur

Archétype : Combattant , Furtif
Multiplieur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplieur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 1
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Pièges : 1
+1 Herboristerie : 2
+1 Animaux : 1
+1 Médecine : 2

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)

Champs Secondaires

+10 Vigilance par niveau
+10 Observation par niveau
+10 Pistage par niveau
+5 Pièges par niveau
+5 Animaux par niveau
+5 Herboristerie par niveau

Spécial

+10 par niveau en Détection du Ki
(si le personnage développe ce pouvoir).

Ombre

Archétype : Combattant , Furtif
Multiplificateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +25 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 **Attaque** : 2
+1 **Parade** : 3
+1 **Esquive** : 2
+1 **Port d'armure** : 2
+1 **Ki** : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 **Zéon** : 3
Multiplificateur d'AMR : 70
+1 **Projection Magique** : 3
+1 **Convoquer** : 3
+1 **Dominer** : 3
+1 **Lier** : 3
+1 **Révoquer** : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 **PPP** : 20
+1 **Projection Psychique** : 3

Champs Secondaires

+1 **C. Athlétique** : 2
+1 **C. Vitales** : 2
+1 **C. Sensorielle** : 2
+1 **C. Intellectuelle** : 3
+1 **C. Sociale** : 2
+1 **C. Clandestine** : 2
+1 **C. Créative** : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 **Attaque par niveau** (maximum +50)
+5 **Esquive par niveau** (maximum +50)

Champs Secondaires

+10 **Vigilance par niveau**
+10 **Observation par niveau**
+10 **Camouflage par niveau**
+10 **Discretion par niveau**

Spécial

+10 par niveau en **Dissimulation du Ki**
(si le personnage développe ce pouvoir).

Voleur

Archétype : Furtif
Multiplificateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 **Attaque** : 2
+1 **Parade** : 3
+1 **Esquive** : 2
+1 **Port d'armure** : 3
+1 **Ki** : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 50%

+5 **Zéon** : 3
Multiplificateur d'AMR : 70
+1 **Projection Magique** : 3
+1 **Convoquer** : 3
+1 **Dominer** : 3
+1 **Lier** : 3
+1 **Révoquer** : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 **PPP** : 20
+1 **Projection Psychique** : 3

Champs Secondaires

+1 **C. Athlétique** : 1
+1 **C. Vitales** : 3
+1 **C. Sensorielle** : 2
+1 **C. Intellectuelle** : 3
+1 **C. Sociale** : 2
+1 **C. Clandestine** : 1
+1 **C. Créative** : 2

Coûts Réduits

+1 **Estimation** : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 **Esquive par niveau** (maximum +50)

Champs Secondaires

+5 **Vigilance par niveau**
+5 **Observation par niveau**
+5 **Camouflage par niveau**
+5 **Discretion par niveau**
+5 **Pièges par niveau**
+5 **Habilité manuelle par niveau**
+10 **Larcin par niveau**

Spécial

+10 par niveau en **Dissimulation du Ki**
(si le personnage développe ce pouvoir).

Assassin

Archétype : Furtif
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +10 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 1
+1 C. Intellectuelle : 3
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Discrétion : 1
+1 Impassibilité : 1
+1 Mémorisation : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)

Champs Secondaires

+10 Vigilance par niveau
+10 Observation par niveau
+10 Camouflage par niveau
+10 Discrétion par niveau
+10 Poisons par niveau
+10 Impassibilité par niveau
+10 Pièges par niveau

Sorcier

Archétype : Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ Mystique : Limite 60%

+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 50
+1 Projection Magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Evaluation magique : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+100 Points de Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 Evaluation magique par niveau
+5 Occultisme par niveau

Mage de Bataille

Archétype : Combattant , Mystique
Multiplieur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 1
Multiplieur d'AMR : 50
+1 Projection Magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Parade par niveau (maximum +50)
+5 Esquive par niveau (maximum +50)
+20 Points de Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 Evaluation magique par niveau

Illusionniste

Archétype : Mystique , Furtif
Multiplieur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 60%

+5 Zéon : 1
Multiplieur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 2
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Habilité manuelle : 1
+1 Persuasion : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+75 Points de Zéon par niveau

Champs Secondaires

+5 Evaluation magique par niveau
+10 Discrétion par niveau
+10 Camouflage par niveau
+10 Habilité manuelle par niveau
+5 Déguisement par niveau
+5 Larcin par niveau
+5 Persuasion par niveau

Sorcier Mentaliste

Archétype : Mystique , Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 50
+1 Projection Magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 10
+1 Projection Psychique : 2

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+100 Points de Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 Evaluation magique par niveau
+5 Occultisme par niveau

Convocateur

Archétype : Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ Mystique : Limite 60%

+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 1
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 1
+1 Révoquer : 1

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

+1 Occultisme : 1

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+50 Points de Zéon par niveau
+10 Convoquer par niveau
+10 Contrôler par niveau
+10 Lier par niveau
+10 Révoquer par niveau

Champs Secondaires

+5 Evaluation magique par niveau
+10 Occultisme par niveau

Guerrier Convocateur

Archétype : Combattant , Mystique
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 3 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 1
+1 Dominer : 1
+1 Lier : 1
+1 Révoquer : 1

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 3

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Parade par niveau (maximum +50)
+5 Esquive par niveau (maximum +50)
+20 Points de Zéon par niveau
+5 Convoquer par niveau
+5 Contrôler par niveau
+5 Lier par niveau
+5 Révoquer par niveau

Champs Secondaires

+5 Occultisme par niveau

Mentaliste

Archétype : Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +10 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 3
+1 Parade : 3
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 3
+1 Ki : 3
Accumulation de Ki : 30

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 3
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 60%

+1 PPP : 10
+1 Projection Psychique : 2

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 3
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

Champs Secondaires

Guerrier Mentaliste

Archétype : Combattant , Psy
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +10 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 50%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 25

Champ Mystique : Limite 50%

+5 Zéon : 1
Multiplicateur d'AMR : 70
+1 Projection Magique : 3
+1 Convoquer : 3
+1 Dominer : 3
+1 Lier : 3
+1 Révoquer : 3

Champ Psychique : Limite 50%

+1 PPP : 15
+1 Projection Psychique : 2

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+5 Attaque par niveau (maximum +50)
+5 Parade par niveau (maximum +50)
+5 Esquive par niveau (maximum +50)

Champs Secondaires

Touche-à-Tout

Archétype : Sans Classe
Multiplicateur de Vie : 20
PV : +5 par niveau
Initiative : +5 par niveau
Développement Intérieur : +20 par niveau
PPP innés : +1 tous les 2 niveaux

Champs Principaux

Champ martial : Limite 60%

+1 Attaque : 2
+1 Parade : 2
+1 Esquive : 2
+1 Port d'armure : 2
+1 Ki : 2
Accumulation de Ki : 20

Champ Mystique : Limite 60%

+5 Zéon : 2
Multiplicateur d'AMR : 60
+1 Projection Magique : 2
+1 Convoquer : 2
+1 Dominer : 2
+1 Lier : 2
+1 Révoquer : 2

Champ Psychique : Limite 60%

+1 PPP : 20
+1 Projection Psychique : 2

Champs Secondaires

+1 C. Athlétique : 2
+1 C. Vitales : 2
+1 C. Sensorielle : 2
+1 C. Intellectuelle : 2
+1 C. Sociale : 2
+1 C. Clandestine : 2
+1 C. Créative : 2

Coûts Réduits

Aucun

Bonus Automatiques

Champs Principaux

+10 Points de Zéon par niveau

Champs Secondaires

+10 à cinq compétences distinctes par niveau

Spécial

Il ne coûte que 20 PF à un Touche-à-tout pour changer de classe, quel que soit l'archétype.
Il ne coûte que 20 PF à toute classe, quel que soit l'archétype, pour choisir la classe de Touche-à-Tout.