

Voici un kit unique, une bonne blague, mais qui pourrait quand même vous intéresser, sait-on jamais ? Caractéristiques du kit :

4U-H4S4RD : ce guerrier né un 1er avril ne se sert pas d'une technique particulière. Il se sert de TOUTES les techniques.

Avantages :

- Il peut utiliser Grande technique magique une fois tous les 2 niveaux.
- À partir du niveau 18 il peut utiliser Super technique magique une fois par niveau.

GRANDE TECHNIQUE MAGIQUE : cette technique donne au 4U-H4S4RD tous les bonus d'une capacité aléatoire normalement acquise par une autre classe /spécialisation. La capacité peut être de n'importe quel ordre, mais ne concerne pas les armes à distance.

SUPER TECHNIQUE MAGIQUE : cette technique permet au 4U-H4S4RD de simuler aléatoirement n'importe quelle capacité de haut niveau d'une autres classe/spécialisation, y compris des sorts épiques.

Inconvénients :

- Il ne peut pas se spécialiser dans les armes à distance.
- Il n'a accès à aucune capacité "normale" de haut niveau.

Liste des capacités qu'il peut générer avec la Grande technique magique :

- Furie de Berserker
- Position défensive de Défenseur nain
- Kaï de Kensaï
- Rage de Barbare
- Apaisement de chevalier (centré sur l'utilisateur)
- Hâte (centré sur l'utilisateur) ou Déviation des sorts mineure ou Protection contre les projectiles normaux de Traqueur
- Convocation d'animaux I de Belluaire (version II à partir du niveau 7 et version III à partir du niveau 14)
- Dissipation de la magie d'Inquisiteur (centré sur l'utilisateur)
- Vision véritable d'Inquisiteur / Prêtre de Helm
- Arme empoisonnée de Chevalier noir / Assassin
- Aura de désespoir de Chevalier noir
- Bouclier des tempêtes de Prêtre de Talos
- Épée animée de Prêtre de Helm
- Bénédiction de Lathandre de Prêtre de Lathandre
- Faveur Divine de Prêtre de Tyr
- Chaos de la bataille de Prêtre de Tempus
- Convocation d'esprit animal de Druide Totémique (au hasard)
- Invisibilité majeure ou Chaos (à partir du niveau 7) ou Chaîne d'éclairs (à partir du niveau 14) (centré sur l'utilisateur) de Justicier
- Métamorphose en Loup-garou de Métamorphe (Majeur à partir du niveau 14)(2 tours)
- Métamorphe en Araignée sabre ou Bébé wyverne de Justicier
- Spirale offensive de Maître-lames
- Spirale défensive de Maître-lames
- Imposition des mains de Moine
- Soleil Ascendant de Moine de la conscience solaire
- Flou ou Image Miroir (à partir du niveau 7) de Moine de la Lune noire

Liste des capacités de haut niveau qu'il peut générer avec la Super technique magique :

- Attaque tournoyante majeure
- Coup mortel majeur
- Résistance magique
- Frappe critique
- Punition
- Robustesse
- Cri de guerre
- Assassinat (+ capacité d'attaque sournoise x5, 1 round)
- Trompe-la-Mort
- Esquive majeure
- Alchimie
- Création de parchemins
- Chant du Barde amélioré (centré sur l'utilisateur, 1 tour)
- Convocation de déva ou Convocation de planétaire déchu
- Jumeau de l'ombre
- Labyrinthe de l'Ombre
- Forme spirituelle
- Élu des esprits
- Sphère de lames

- Aura de feu funeste
- Régénération (perso)
- Orage Vengeur
- Beauté de la nature
- Fatalité rampante (centré sur l'utilisateur)
- Châtiment éthéré
- Résurrection de masse
- Convocation d'élémentaires ou Convocation d'élémentaires majeurs
- Transformation en élémentaire de feu (2 tours)
- Comète ou Souffle de dragon (centrés sur l'utilisateur)
- Arrêt du temps
- Immunité absolue
- Lame noire du désastre
- Changement de forme