|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mage  +2Mag  Capacité de base : apothicaire | Clerc  +2Mana (Maniement feu, eau, lumière) | Guérisseur+3Mana | *Bonus : Foret+15%(Sorts : soin de zone, buffs, Bouclier magique(resistance a la magie(degats – 25%)* |
| Croisé+2Vie | *Bonus :Inspiration (« Les ennemis de l’églises périront»)+2 ATK pour l’équipe enchantement (+2 force/magie/init), protection (encaisse les dégâts /2)*  *Attention on ne peut porter qu un equipement enchanté par personne* |
| Prétre+2Magie | *Bonus :Bonus Ville+30%(Buffs de zone, soins, conjuration (supprime les altérations d’état)* |
| Exorciste :+2 Mana,+1vie,-1dext | *Bonus :Ville ,Zone Lumiére +10% (Conjuration de Zone)+insensible au sorts des tenebres* |
| Elémentaliste  +2Vie  (Maniement des éléments) | Pyromancien+3Magie,-2Dex | *Bonus : terres de cendre+25% (mur de feu, boule de feu, armageddon,)* |
| Aeromancien+1Mana,+3Init | *Bonus :Montagne/plaines+25% (buffs vitesse, alteration fatigue, stase de zone, onde de choc, implosion)* |
| Geomancien+3vie,-1Init,+2force | *Bonus : Montagne+15%,+1vie quand équipe combat en montagne (buffs de défence/ force, jet de pierres, écrasement)* |
| Hydromancien+2Init+2Mana | *Bonus :Mer/Lac/Riviére+10% (piques de glace, nova incapacitante(ennemis gelés),soins partiels, mur de glace, ect)* |
| Sorcier  +2Magie | *Necromancien+3Mana+1Magie* | *Bonus :Nuit+10%/Fin de combat+2% par morts (résurrection des morts/alliés, Balle d’ombre, rétrécissement)* |
| *Maleficien+3Magie,-2vie* | *Bonus :Nuit+10%,( nbr ennemis(+5Magie/ennemis) (sorts : pareils que pyromancien mais version ténébre)* |
| *Ensorceleur+1Magie,+1Mana* | *Bonus :Nuit+10%, nbr ennemis(+1 Mana/ennemis)(Mégalteration de zone(fatigue,faiblesse,peur,peste)+invoc de 2 familiers d’atk)* |
| *Démonologue : +1Magie,+2Init* | *Bonus : Nuit+15% (invocation de démons, transformation partielle/entière en démon, Portails de TP)* |