**Classes :**

Notre jeu contiendra de nombreuses classes. Elles auront leurs propres compétences, leurs propres passifs et leur propre ultime. Ces trois catégories se décrivent comme suit :

* **Compétence :** habilité propre à une classe utilisable par son personnage.
* **Passif :** bonus propre à une classe présent en permanence sur un personnage. Un passif peut influencer les compétences comme les stats d’un personnage.
* **Ultime :** compétence unique propre à une classe à recharge lente utilisable par son personnage.

Cette section contient toutes les classes de notre jeu. Leur concept sera décrit ici.

**Classe :** **Knight**

**Description :**

La classe « Knight » sera basée sur le combat au corps-à-corps. Les compétences du « Knight » seront équilibrées entre l’offensif et le défensif. Les passifs du « Knight » favoriseront sa résistance aux dégâts.

**Compétence 1 :** **Noble Charge :**

Le « Knight » fonce en ligne droite de quelques pas et projette son adversaire au sol. L’adversaire reçoit le malus « Stuned » pendant une courte période de temps. Compétence à recharge moyenne.

**Compétence 2 : Perfect Slash :**

Le « Knight » taille l’aire horizontalement. Un « Slash » magique en sortira et avancera en ligne droite. Compétence à recharge rapide.

**Compétence 3 : Perfect Block :**

Le « Knight » lève son bouclier et absorbe n’importe laquelle des attaques. Les projectiles sont renvoyés. Le « Perfect Block » ne dure qu’un instant. Compétence à recharge rapide.

**Compétence 4 : Vertical Slash**

Le « Knight » charge un coup d’épée qui fend l’aire en « v » inflige des dégâts proportionnels à la durée de l’incantation. Un « Slash » magique en sortira et avancera en ligne droite. Compétence à recharge rapide.

**Ultime : Heroic Soul**

Libère une zone d’énergie autours du « Knight » infligeant des dégâts aux ennemis.

**Passif 1 : Invincible**

Le « Knight » gagne une barre de protection de vie qui se régénère à chaque X secondes.

**Passif 2 : Ambitious Leader**

Le « Knight » inspire les IA alliées à l’aider en combat.

**Passif 3 : Champion**

Le « Knight » reçoit en permanence un bonus de santé maximale.

**Classe :** **Sorcerer**

**Description :**

La classe « Sorcerer » sera basée sur le combat à distance. Les compétences du « Sorcerer » seront concentrées sur les dégâts et les sort d’invocation. Les passifs du « Sorcerer » favoriseront sa survie.

**Compétence 1 :** **Magic Blast :**

Le « Sorcerer » lance un concentré magique en ligne droite. Ce projectile se détruit au contact et inflige des dégâts moyennement faibles. Compétence à recharge rapide.

**Compétence 2 : Magic Explosion :**

Le « Sorcerer » incante un sort infligeant des dégâts dans un rayon répartit. Compétence à recharge moyennement-rapide.

**Compétence 3 : Shield of the Void :**

Le « Sorcerer » lève son bouclier et absorbe n’importe laquelle des attaques. Les projectiles sont détruits. Le « Shield of the Void » ne dure qu’un instant. Compétence à recharge rapide.

**Compétence 4 : Elemental Breath**

Le « Sorcerer » lance un souffle élémental de magie infligeant des dégâts moyens pendant un temps imparti. Compétence à recharge moyenne.

**Ultime : Elemental Golem**

Invoque un « Elemental Golem » indépendant du personnage l’ayant invoqué.

**Passif 1 : Mind Game**

L’utilisation d’une compétence du « Sorcerer » réduit de X% le temps de recharge de la prochaine compétence, pouvant s’accumuler jusqu’à Y% pendant Z secondes.

**Passif 2 : Magic Blood**

Le « Sorcerer » régénère sa santé deux fois plus vite.

**Passif 3 : Ancient Power**

Les dégâts du « Sorcerer » sont augmentés de X% en permanence.