

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 Habileté 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 Mémoire : 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  
**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 : 20

**Champ Mystique** : Limite 50%

+5 Zéon : 1  
Multiplieur 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  
**Multiplieur 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  
Multiplieur 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.