

2170 : LES CLASSES

Dans 2170, il existe 4 classes dites « de base », que les personnages choisissent au niveau 1, et poursuivent au niveau 2.

Il existe ensuite 12 classes dites « de spécialisation », soit 3 par classe de base, que les personnages choisissent au niveau 3 et poursuivent jusqu'au niveau 10.

Ces choix sont irrévocables, et on ne peut avoir qu'une seule classe de base et qu'une seule classe de spécialisation. Il déterminent donc de façon définitive la manière dont votre personnage se bat, lance des sorts, ses compétences, ses forces, ses faiblesses, etc.

LES CLASSES DE BASE SONT :

- **Arcaniste** : Si vous voulez vous essayer à l'énergie profane, cette classe est favorite dans le domaine du lancement de ce type de sort.
- **Ingénieur** : Cette classe maîtrise de multiples compétences, et est parfaite pour ceux qui préfèrent la ruse à la force, un gadget à un sort, un silencieux à un bazooka.
- **Pilote** : Cette classe proche de l'Ingénieur est cependant différente dans le sens où les pilotes préfèrent passer leur temps devant un tableau de bord que dans un atelier.
- **Ranger** : Vous préférez un guerrier armé d'une mitrailleuse lourde et d'une hache ? Le Ranger répond à votre demande.

LES CLASSES DE SPÉCIALISATION SONT :

Pour l'Arcaniste : - **Archimage** : Dans la continuation de l'Arcaniste, l'Archimage est le spécialiste des sorts profanes en tout genre.

- **Modeleur numérique** : Tout en continuant de développer sa capacité de mage profane, le Modeleur est également le meilleur lanceur de sorts numériques.

- **Sunimage** : A la différence de l'Archimage, qui lance toute sorte de sorts profanes, le Sunimage se spécialise sur les sorts de défense et de soins, et se permet quelques incursions sur le champ de bataille.

Pour l'Ingénieur : - **Espion** : Spécialiste dans un grand nombre de compétences, l'Espion s'infiltré dans la base ennemie, achève les gardes et se retire avant que les caméras ne l'aient détecté (à moins qu'il ne les ait débranchées).

- **Méca** : Lui aussi capable d'utiliser un nombre impressionnant de compétences, le Méca répare ce qui est réparable, et fabrique tous les gadgets et accessoires dont il pourrait avoir besoin.

- **Pirate numérique** : Capable de s'insinuer dans les circuits et d'utiliser un système informatique comme personne.

Pour le Pilote : - **Artilleur** : Cette classe est spécialisée dans le maniement des armes de guerre lourde ainsi que des canons suspendus aux flancs des vaisseaux que pilotent leur collègues.

- **Expert pilote** : Dans la continuation de la classe de Pilote, l'Expert pilote est formé à la conduite de la plupart des véhicules en circulation.

- **Méca** : Cette classe est identique à la classe de spécialisation de l'Ingénieur.

Pour le Ranger : - **Épéiste** : Ce guerrier est le spécialiste du combat au corps à corps et plus particulièrement du maniement des armes blanches.

- **Guerrier numérique** : Cette classe de combattant utilise un maximum sa capacité d'Esprit numérique et ses quelques sorts numériques pour détruire ses adversaires.

- **Tireur d'élite** : A l'inverse de l'Épéiste, le Tireur d'élite favorise son arme à distance, et la manie avec une virtuosité hors du commun.

Ce tableau vous indiquera les points d'expérience nécessaires à la montée de niveau.

Niveau	PX requis	Spécial
1	0	-
2	20	-
3	60	Classe de spécialisation
4	140	-
5	240	-
6	360	-
7	500	-
8	660	-
9	840	-
10	1040	-

Voici les étapes à réaliser à chaque montée de niveau, quelque soit la classe du personnage :

- 1 point de bonus de caractéristique à ajouter (+1 en For, en Agi ou en Esp).
- 1 don à choisir (le personnage doit remplir les conditions du don). Un personnage de niveau 1 peut choisir un don.
- 5 points de compétence à répartir parmi les compétences innées (voir le chapitre Compétences). Un personnage de niveau 1 doit répartir 5 points parmi ses compétences innées.

Toutes les autres données nécessaires à la conception d'un personnage sont dépendantes de sa classe de base et éventuellement de spécialisation, et sont fournies par les tableaux suivants.

Le bonus de points de vie gagné à chaque niveau et noté « BonPV » sur les tableaux des classes dans la colonne « Points de vie » est calculé en fonction de ce tableau :

Bonus de Force	Bonus aux points de vie par niveau
- 10 à + 2	0
+ 3 à + 5	1
+ 6 à + 8	2
+ 9 à + 11	3
+ 12 à + 15	4
+ 16 à + 18	5
Tous les + 2	+1

ARCANISTE (CLASSE PRINCIPALE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts arcaniques par jour									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0	4 + BonPV	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	0 + BonPV	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-

Informations techniques

Caractéristique principale : Esprit. C'est l'Esprit qui détermine la capacité de l'Arcaniste à lancer ses sorts. Mais l'Agilité sera importante si l'Arcaniste veut éviter les balles qu'on lui tire dessus et la Force le sera également si il veut survivre aux pépins.

Compétences de classe

Les compétences de l'Arcaniste (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Chimie (Esp), Concentration (Esp), Connaissance des arcanes (Esp), Connaissance des créatures (Esp), Informatique (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 1) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Maniements divers. L'Arcaniste est formé au maniement des armes de corps à corps légères, à celui des armes de tir légères, à porter des armures légères et à la conduite des véhicules légers. Il ne peut pas porter de casques, utiliser des boucliers ou des machines de guerre.

Sorts. L'Arcaniste lance des sorts arcaniques appartenant à sa liste de sorts. Pour lancer un sort arcanique, un Arcaniste doit avoir un bonus d'Esprit au moins égal au niveau du sort (ex : un Arcaniste de niveau 2 doit avoir un bonus de +2 en Esp si il veut lancer ses sorts de niveau 2). Le DD pour résister aux sorts de l'Arcaniste est de (1d20 + niveau du sort + Esp).

L'Arcaniste inscrit ses sorts sur son grimoire, dans le langage arcanique connu par tous ses confrères. Si son grimoire est détruit, il ne peut plus lancer de sorts, et doit se constituer un nouveau répertoire de sorts. Il n'y a pas de limite au nombre de sort connu par l'Arcaniste. A chaque niveau, l'Arcaniste apprend 3 nouveaux sorts, de n'importe quel niveau (mais devant faire parti d'un niveau maîtrisé par lui), qu'il inscrit gratuitement dans son grimoire. Rien ne l'empêche de faire ses propres recherches afin d'inscrire dans son grimoire des sorts en plus. Cette opération coûte (x niveau du sort copié) et prend (1 jour x niveau du sort copié).

Tous les jours, avant de partir à l'aventure, l'Arcaniste doit lire ses formules dans son livre de sort. Chaque sort prend (1 tour x son niveau/2), arrondi au supérieur, à être assimilé quotidiennement. Chaque sort ainsi assimilé peut être lancé par le mage, dans la limite des sorts par jour. Un sort assimilé une fois peut être lancé autant de fois que le permet la limite des sorts par jour. Rien n'oblige l'Arcaniste à assimiler tous les sorts que contiennent son livre.

Exemple : Un Arcaniste de niveau 2 prépare ses sorts. Il connaît 4 sorts du niveau 1 et 2 sorts du niveau 2. Il assimile 3 sorts du niveau 1 (il sait que le quatrième ne lui sera d'aucune utilité ce jour là), et ses 2 sorts du niveau 2. Cette opération lui prend (3 x 1 x 1 tour/2 + 2 x 2 x 1 tour/2), soit 2 + 2 = 4 tours.

ARCHIMAGE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts arcaniques par jour										Spécial
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	1	1 + BonPV	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-	+ 1 aux jets de sauvegarde contre les sorts arcaniques
4	1	0 + BonPV	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	0	1 + BonPV	6	5	4	4	3	-	-	-	-	-	+ 2 JS / S.Arc
6	1	0 + BonPV	6	5	5	4	4	3	-	-	-	-	-
7	1	1 + BonPV	6	6	5	5	4	4	3	-	-	-	+ 3 JS / S.Arc
8	0	0 + BonPV	6	6	6	5	5	5	4	3	-	-	-
9	1	1 + BonPV	6	6	6	6	5	5	5	4	3	-	+ 4 JS / S.Arc
10	1	0 + BonPV	6	6	6	6	6	6	6	5	4	3	-

Compétences de classe

Les compétences de l'Archimage (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Chimie (Esp), Concentration (Esp), Connaissance des arcanes (Esp), Connaissance des créatures (Esp), Informatique (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Esprit

Maniements divers. Aucun nouveau maniement par rapport à la classe d'Arcaniste.

Sorts. L'Archimage lance ses sorts de la même manière que l'Arcaniste, mis à part le choix de ses sorts, qui se fait dans la liste de sort de l'Archimage.

Bonus aux jets de sauvegardes. Lorsqu'un Archimage est atteint par un sort arcanique nécessitant un jet de sauvegarde, il ajoute un bonus de + 1 à son jet. Ce bonus passe augment d'un point tous les niveaux impairs (soit + 2 au niveau 5, + 3 au niveau 7, etc.).

MODELEUR NUMÉRIQUE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts arcaniques par jour						Nombre de sorts numériques par jour						Bonus en tour numérique	Bonus JS S.Nu m
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
3	1	1 + BonPV	4	3	3	-	-	-	3	-	-	-	-	-	+0	+1
4	1	0 + BonPV	5	4	3	-	-	-	4	3	-	-	-	-	+0	-
5	1	1 + BonPV	5	4	4	3	-	-	4	4	3	-	-	-	+2	+2
6	1	0 + BonPV	5	4	4	3	3	-	4	4	4	-	-	-	+2	-
7	1	1 + BonPV	6	5	4	4	3	-	5	4	4	3	-	-	+4	+3
8	1	0 + BonPV	6	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	-	+4	-
9	1	1 + BonPV	6	5	5	4	4	3	5	5	5	4	4	3	+6	+4
10	1	0 + BonPV	6	6	5	5	4	4	6	5	5	4	4	4	+6	-

Compétences de classe

Les compétences du Modeleur numérique (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobatie (Agi), Concentration (Esp), Connaissance des arcanes (Esp), Connaissance numérique (Esp), Informatique (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Esprit

Maniements divers. Aucun nouveau maniement par rapport à la classe d'Arcaniste.

Sorts. Le Modeleur numérique lance ses sorts arcaniques de la même manière que l'Arcaniste, mis à part le choix de ses sorts, qui se fait dans la liste de sort du Modeleur numérique.

Le Modeleur numérique lance également des sorts numériques appartenant à sa liste de sort. Pour lancer un sort numérique, un Modeleur numérique doit avoir un bonus d'Esprit au moins égal au niveau du sort. Le DD pour résister aux sorts numériques du Modeleur est de (1d20 + niveau du sort + Esp).

Lorsqu'un Modeleur monte de niveau, il apprend automatiquement tous les sorts du niveau maximum de sort numérique qu'il peut lancer. Il n'a pas à préparer ses sorts tous les jours. A chaque fois qu'il désire lancer un sort numérique, il doit juste le choisir dans sa liste de sorts numériques, et le lancer, en respectant les limites de sorts par jour.

Bonus aux jets de sauvegardes. Lorsqu'un Modeleur numérique est atteint par un sort numérique nécessitant un jet de sauvegarde, il ajoute un bonus de + 1 à son jet. Ce bonus augmente d'un point tous les niveaux impairs (soit + 2 au niveau 5, + 3 au niveau 7, etc.).

Esprit numérique. Dès le niveau 1, le Modeleur numérique peut bénéficier, 2 tours par jour et par niveau, du pouvoir d'Esprit numérique. A chaque fois qu'il déclenche son pouvoir, au prix d'une action libre, sa compréhension du tissu de la réalité virtuelle est telle qu'il ne fait plus qu'un avec lui. Pour ses ennemi ou les personnes qui regarde le modeleur, rien a changé. Mais pour lui, le temps parait être ralenti, au point de pouvoir observer les traces que les balles laissent dans l'air, par exemple. Un certain nombre d'action parait alors plus facile au modeleur.

Il gagne alors le bonus indiqué dans la colonne « Bonus en tour numérique » à ses jet d'Escalade, de Saut, de Course, d'Acrobaties, de Pilotage, de Pickpocket, de Balistique, ainsi qu'à ses jets d'attaque à mains nues. La moitié de ce bonus est ajouté à ses jets d'attaque à distance et à l'arme blanche.

Chaque tour peut être dépensé un par un ou tous à la fois, selon les besoins du personnage.

SUNIMAGE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts arcaniques par jour										Spécial
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
3	2	1 + BonPV	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	+ 1 contre les créatures numériques
4	1	2 + BonPV	5	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
5	2	1 + BonPV	5	4	4	3	3	-	-	-	-	-	+ 2 /Créat num
6	1	2 + BonPV	5	5	4	4	3	3	-	-	-	-	-
7	2	1 + BonPV	6	5	5	4	4	4	3	-	-	-	+ 3 /Créat num
8	1	2 + BonPV	6	5	5	5	4	4	4	3	-	-	-
9	2	1 + BonPV	6	6	5	5	5	5	5	4	3	-	+ 4 /Créat num
10	1	2 + BonPV	6	6	6	6	6	6	5	5	4	3	-

Compétences de classe

Les compétences du Sunimage (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Chimie (Esp), Concentration (Esp), Connaissance des arcanes (Esp), Connaissance des créatures (Esp), Médecine (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Esprit

Maniements divers. Aucun nouveau maniement par rapport à la classe d'Arcaniste.

Sorts. Le Sunimage lance ses sorts de la même manière que l'Arcaniste, mis à part le choix de ses sorts, qui se fait dans la liste de sort du Sunimage.

Bonus contre les créatures numériques. Le Sunimage a une haine viscérale des créatures numériques. Les classes comportant « numérique » dans leur intitulé (Modeleur numérique, Guerrier numérique, Pirate numérique) sont ici considérées comme des créatures numériques.

INGÉNIEUR (CLASSE PRINCIPALE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial
1	1	6 + BonPV	1 don supplémentaire
2	1	1 + BonPV	Bonus de Compétences mineur + 1

Informations techniques

Caractéristique principale : Agilité. La plupart des compétences de l'Ingénieur dépendent de l'Agilité, et c'est également elle qui régit les attaques à distances. L'Esprit est aussi très important, beaucoup de compétences en dépendent, et surtout il augmente le nombre de compétences maîtrisées.

Compétences de classe

Les compétences de l'Ingénieur (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Balistique (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Chimie (Esp), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pickpocket (Agi), Pilotage (Agi), Piratage (Esp), Sabotage (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 1) : 6 + Esp

Particularités de la classe

Maniement divers. L'Ingénieur est formé au maniement des armes de corps à corps légères, à celui des armes de tir intermédiaires, à porter des armures intermédiaires et à la conduite des véhicules intermédiaires. Il peut porter des casques, mais pas utiliser des boucliers, ni des machines de guerre.

Don supplémentaire. Au premier niveau, l'Ingénieur peut choisir n'importe quel don pour le quel il remplit les conditions.

Bonus de Compétences mineur. Au niveau 2, l'Ingénieur choisi 2 de ses compétences de classe, auxquelles il obtient un bonus de + 1.

ESPION (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial	Bonus à l'attaque avec les armes de tir légères
3	2	1 + BonPV	Compétences innées améliorées	-
4	2	1 + BonPV	Maniement du sniper	+ 1
5	1	2 + BonPV	Fabrication de gadgets	-
6	2	1 + BonPV	-	+ 2
7	2	1 + BonPV	-	-
8	1	2 + BonPV	-	+ 3
9	2	1 + BonPV	-	-
10	2	1 + BonPV	-	+ 4

Compétences de classe

Les compétences de l'Espion (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Balistique (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Chimie (Esp), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pickpocket (Agi), Pilotage (Agi), Piratage (Esp), Sabotage (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 4 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Maniement divers. Aucun nouveau maniement par rapport à la classe d'Ingénieur.

Compétences innées améliorées. A chaque niveau, dont au niveau 3, l'Espion gagne 2 points de compétences innées en plus, ce qui fait un total de 7 points de compétences par niveau.

Maniement du sniper. Au niveau 3, l'Espion apprend à se servir des snipers.

Bonus à l'attaque avec les armes de tir légères. A partir du niveau 4, l'Espion gagne un bonus à l'attaque à chaque fois qu'il utilise une arme de tir légère. Ce bonus augmente tous les niveaux pairs (+ 2 au niveau 6, + 3 au niveau 8, etc.).

Fabrication de gadgets. Au niveau 5, l'Espion gagne le don Fabrication de gadgets, même si il ne rempli pas les conditions nécessaires à son obtention.

MÉCA (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial
3	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 2
4	1	1 + BonPV	Don de Fabrication Bonus de Compétence mineur + 1
5	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 4
6	1	1 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 2
7	2	1 + BonPV	Don de Fabrication Bonus de Compétences Majeur + 6
8	1	1 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 3
9	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 8
10	1	1 + BonPV	Don de Fabrication Bonus de Compétence mineur + 4

Compétences de classe

Les compétences de l'Espion (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Balistique (Agi), Chimie (Esp), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pickpocket (Agi), Pilotage (Agi), Piratage (Esp), Sabotage (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 6 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Maniement divers. Le Méca apprend à utiliser des casques et le maniement des machines de guerre, ainsi que celui des véhicules lourds.

Bonus de Compétences Majeur. Le Méca gagne un bonus de + 2 en Mécanique et en Sabotage. Ce bonus augmente de + 2 tous les niveaux impairs (+ 4 au niveau 5, + 6 au niveau 7, etc.).

Bonus de Compétences mineur. A partir du niveau 4, le Méca gagne un bonus de + 1 en Pilotage et en Informatique. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux pairs (+ 2 au niveau 6, + 3 au niveau 8, etc.).

Don de Fabrication. Aux niveaux 4, 7 et 10, le Méca peut choisir un don de Fabrication en plus pour lequel il rempli les conditions.

PIRATE NUMÉRIQUE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts numériques par jour				Bonus en tour numérique	Spécial
			1	2	3	4		
3	2	2 + BonPV	2	-	-	-	+ 0	-
4	1	1 + BonPV	2	-	-	-	+ 0	Bonus de Compétences Majeur + 2
5	2	1 + BonPV	3	2	-	-	+ 0	-
6	1	2 + BonPV	3	2	-	-	+ 2	Bonus de Compétences Majeur + 4
7	2	1 + BonPV	4	3	2	-	+ 2	-
8	1	1 + BonPV	4	3	3	-	+ 2	Bonus de Compétences Majeur + 6
9	2	2 + BonPV	5	4	4	2	+ 4	-
10	1	1 + BonPV	5	5	4	3	+ 4	Bonus de Compétences Majeur + 8

Compétences de classe

Les compétences de l'Espion (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pickpocket (Agi), Pilotage (Agi), Piratage (Esp), Sabotage (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 4 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Maniement divers. Le Pirate numérique apprend à utiliser les casques.

Sorts. Le Pirate numérique lance des sorts numériques appartenant à sa liste de sort. Pour lancer un sort numérique, un Pirate numérique doit avoir un bonus d'Esprit au moins égal au niveau du sort. Le DD pour résister aux sorts numériques du Pirate est de (1d20 + niveau du sort + Esp).

Lorsqu'un Pirate monte de niveau, il apprend automatiquement tous les sorts du niveau maximum de sort numérique qu'il peut lancer. Il n'a pas à préparer ses sorts tous les jours. A chaque fois qu'il désire lancer un sort numérique, il doit juste le choisir dans sa liste de sorts numériques, et le lancer, en respectant les limites de sorts par jour.

Esprit numérique. Dès le niveau 1, le Pirate numérique peut bénéficier, 3 tours par jour et par niveau, du pouvoir d'Esprit numérique. A chaque fois qu'il déclenche son pouvoir, au prix d'une action libre, sa compréhension du tissu de la réalité virtuelle est telle qu'il ne fait plus qu'un avec lui. Pour ses ennemi ou les personnes qui regarde le modeleur, rien a changé. Mais pour lui, le temps paraît être ralenti, au point de pouvoir observer les traces que les balles laissent dans l'air, par exemple. Un certain nombre d'action paraît alors plus facile au modeleur.

Il gagne alors le bonus indiqué dans la colonne « Bonus en tour numérique » à ses jet d'Escalade, de Saut, de Course, d'Acrobaties, de Pilotage, de Pickpocket, de Balistique, ainsi qu'à ses jets d'attaque à mains nues. La moitié de ce bonus est ajouté à ses jets d'attaque à distance et à l'arme blanche.

Chaque tour peut être dépensé un par un ou tous à la fois, selon les besoins du personnage.

Bonus de Compétences Majeur. Le Méca gagne un bonus de + 2 en Informatique et en Piratage à partir du niveau 4. Ce bonus augmente de + 2 tous les niveaux pairs (+ 4 au niveau 6, + 6 au niveau 8, etc.).

PILOTE (CLASSE PRINCIPALE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial
1	1	1 + BonPV	1 don supplémentaire
2	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences mineur + 1

Informations techniques

Caractéristique principale : L'Agilité détermine la capacité du Pilote à conduire ses véhicules. L'Esprit est également important pour les compétences.

Compétences de classe

Les compétences du Pilote (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Balistique (Agi), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi), Sabotage (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 1) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Maniements divers. Le Pilote est formé au maniement des armes de corps à corps légères, à celui des armes de tir intermédiaires, à porter des armures intermédiaires et à la conduite des véhicules lourds. Il peut porter de casques, utiliser des machines de guerres mais pas des boucliers.

Don supplémentaire. Au premier niveau, le Pilote peut choisir un don supplémentaire en rapport avec le pilotage pour lequel il remplit les conditions.

Bonus de Compétence mineur. Le Pilote bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets de Pilotage et de Balistique.

ARTILLEUR (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial	Bonus à l'attaque avec les armes de tir modernes
3	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 2	+ 0
4	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 1	+ 0
5	1	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 4	+ 0
6	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 2	+ 2
7	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 6	+ 2
8	1	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 3	+ 2
9	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 8	+ 4
10	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 4	+ 4

Compétences de classe

Les compétences de l'Artilleur (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Balistique (Agi), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Maniements divers. L'Artilleur apprend à utiliser les armures lourdes.

Bonus de Compétence Majeur. L'Artilleur gagne un bonus de + 2 en Balistique et en Informatique. Ce bonus augmente de + 2 tous les niveaux impairs (+ 4 au niveau 5, + 6 au niveau 7, etc.).

Bonus de Compétence mineur. L'Artilleur bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets de Pilotage et de Mécanique. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux pairs (+ 2 au niveau 6, + 3 au niveau 8, etc.).

Bonus à l'attaque. Lorsque l'Artilleur se sert d'arme de tir moderne (y compris les machines de guerre), il bénéficie d'un bonus comme indiqué dans le tableau.

EXPERT PILOTE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial
3	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 2
4	1	1 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 1Rapide I
5	2	2 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 4
6	1	1 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 2
7	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 6Rapide II
8	1	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 3
9	2	1 + BonPV	Bonus de Compétences Majeur + 8
10	1	1 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 4 Rapide III

Compétences de classe

Les compétences de l'Expert pilote (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Balistique (Agi), Informatique (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi), Sabotage (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 1) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Bonus de Compétence Majeur. L'Expert pilote gagne un bonus de + 2 en Pilotage et en Détection. Ce bonus augmente de + 2 tous les niveaux impairs (+ 4 au niveau 5, + 6 au niveau 7, etc.).

Bonus de Compétence mineur. Le Pilote bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets de Balistique et de Mécanique.

Rapide I, II et III. L'Expert pilote est un virtuose lorsqu'il est au commande d'un engin. Il sait tirer la quintessence de son véhicule. Au niveau 4, la capacité de vitesse d'un véhicule conduit par un Expert pilote augmente d'un tiers (si la vitesse à 100% d'un véhicule est de 27m par tour, celle-ci passe à 36m par tour). Au niveau 7, celle-ci augmente de deux tiers. Enfin, au niveau 10, la capacité de vitesse augmente de 100%.

MÉCA (CLASSE SECONDAIRE)

Voir la classe d'Ingénieur Méca.

RANGER (CLASSE PRINCIPALE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial
1	2	8 + BonPV	1 don supplémentaire
2	2	2 + BonPV	1 don supplémentaire

Informations techniques

Caractéristique principale : La Force détermine les capacités d'attaque au corps à corps du Ranger, tandis que l'Agilité détermine celles à distance.

Compétences de classe

Les compétences du Ranger (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Balistique (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 1) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Maniements divers. Le Ranger est formé au maniement des armes de corps à corps lourdes, à celui des armes de tir lourdes, à porter des armures intermédiaires et à la conduite des véhicules intermédiaires. Il peut porter de casques, utiliser des machines de guerres et des boucliers.

Don supplémentaire. Aux niveaux 1 et 2, le Ranger peut choisir un don supplémentaire pour lequel il remplit les conditions requises parmi la liste suivante :

ÉPÉISTE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial	Bonus à l'attaque avec une arme de blanche
3	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 1	+ 0
4	2	2 + BonPV	Spécialisation au corps à corps + 1	+ 0
5	3	3 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 2	+ 0
6	2	2 + BonPV	Spécialisation au corps à corps + 2	+ 2
7	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 3	+ 2
8	3	3 + BonPV	Spécialisation au corps à corps + 3	+ 2
9	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 4	+ 4
10	2	2 + BonPV	Spécialisation au corps à corps + 4	+ 4

Compétences de classe

Les compétences de l'Épéiste (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi), Pickpocket (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Force.

Maniement. L'Épéiste apprend à porter des armures lourdes.

Bonus de Compétence mineur. L'Épéiste bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets d'Acrobaties et de Force pure. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux impairs (+ 2 au niveau 5, + 3 au niveau 7, etc.).

Spécialisation au corps à corps. Au niveau 4, l'Épéiste choisit une arme blanche. Il bénéficie d'un bonus de + 1 aux dégâts lorsqu'il utilise cette arme. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux pairs.

Bonus à l'attaque. Lorsqu'il utilise une arme blanche, l'Épéiste bénéficie d'un bonus à l'attaque, comme indiqué dans le tableau.

TIREUR D'ÉLITE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Spécial	Bonus à l'attaque avec une arme de tir
3	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 1	+ 0
4	2	2 + BonPV	Spécialisation à distance + 1	+ 0
5	3	3 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 2	+ 0
6	2	2 + BonPV	Spécialisation à distance + 2	+ 2
7	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 3	+ 2
8	3	3 + BonPV	Spécialisation à distance + 3	+ 2
9	2	2 + BonPV	Bonus de Compétence mineur + 4	+ 4
10	2	2 + BonPV	Spécialisation à distance + 4	+ 4

Compétences de classe

Les compétences de le Tireur d'élite(et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Balistique (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Agilité.

Maniement. Le Tireur d'élite apprend le maniement des machines de guerre.

Bonus de Compétence mineur. Le Tireur d'élite bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets de Balistique et de Détection. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux pairs (+ 2 au niveau 6, + 3 au niveau 8, etc.).

Spécialisation à distance. Au niveau 4, l'Épéiste choisit une arme de tir. Il bénéficie d'un bonus de + 1 aux dégâts lorsqu'il utilise cette arme. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux pairs.

Bonus à l'attaque. Lorsqu'il utilise un arme de tir, le Tireur d'élite bénéficie d'un bonus à l'attaque, comme indiqué dans le tableau.

GUERRIER NUMÉRIQUE (CLASSE SECONDAIRE)

Niveau	Points d'attaque	Points de vie	Nombre de sorts numériques par jour			Bonus en tour numérique	Spécial	Bonus à l'attaque à mains nues
			1	2	3			
3	2	2 + BonPV	1	-	-	+ 0	Bonus de Compétence mineur + 1	+ 0
4	2	2 + BonPV	1	-	-	+ 0	-	+ 0
5	2	2 + BonPV	2	1	-	+ 0	Bonus de Compétence mineur + 2	+ 0
6	2	2 + BonPV	2	1	-	+ 2	-	+ 2
7	2	2 + BonPV	3	2	1	+ 2	Bonus de Compétence mineur + 3	+ 2
8	2	2 + BonPV	3	2	1	+ 2	-	+ 2
9	2	2 + BonPV	4	3	2	+ 4	Bonus de Compétence mineur + 4	+ 4
10	2	2 + BonPV	4	3	2	+ 4	-	+ 4

Compétences de classe

Les compétences du Guerrier numérique (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Acrobaties (Agi), Connaissance des créatures (Esp), Mécanique (Agi), Pilotage (Agi), Piratage (Esp).

Points de compétence à chaque niveau (dont niveau 3) : 2 + Esp

Particularités de la classe

Caractéristique principale. Force.

Sorts. Le Guerrier numérique lance des sorts numériques appartenant à sa liste de sort. Pour lancer un sort numérique, un Guerrier numérique doit avoir un bonus d'Esprit au moins égal au niveau du sort. Le DD pour résister aux sorts numériques du Guerrier est de (1d20 + niveau du sort + Esp).

Lorsqu'un Guerrier monte de niveau, il apprend automatiquement tous les sorts du niveau maximum de sort numérique qu'il peut lancer. Il n'a pas à préparer ses sorts tous les jours. A chaque fois qu'il désire lancer un sort numérique, il doit juste le choisir dans sa liste de sorts numériques, et le lancer, en respectant les limites de sorts par jour.

Bonus de Compétence mineur. Le Guerrier numérique bénéficie d'un bonus de + 1 à ses jets d'Acrobaties et de Saut. Ce bonus augmente de + 1 tous les niveaux impairs (+ 2 au niveau 5, + 3 au niveau 7, etc.).

Esprit numérique. Dès le niveau 1, le Guerrier numérique peut bénéficier, 4 tours par jour et par niveau, du pouvoir d'Esprit numérique. A chaque fois qu'il déclenche son pouvoir, au prix d'une action libre, sa compréhension du tissu de la réalité virtuelle est telle qu'il ne fait plus qu'un avec lui. Pour ses ennemi ou les personnes qui regarde le modeleur, rien a changé. Mais pour lui, le temps paraît être ralenti, au point de pouvoir observer les traces que les balles laissent dans l'air, par exemple. Un certain nombre d'action paraît alors plus facile au modeleur.

Il gagne alors le bonus indiqué dans la colonne « Bonus en tour numérique » à ses jet d'Escalade, de Saut, de Course, d'Acrobaties, de Pilotage, de Pickpocket, de Balistique, ainsi qu'à ses jets d'attaque à mains nues. La moitié de ce bonus est ajouté à ses jets d'attaque à distance et à l'arme blanche.

Bonus à l'attaque. A partir du niveau 6, le Guerrier numérique obtient à bonus à l'attaque à mains nues, comme indiqué dans le tableau.