

# Classes (Work in progress)

Les différentes classes disponibles pour la création vos personnages.

Vous devrez choisir une classe de base pour commencer, au fur et à mesure de l'aventure vous pourrez avancer vers des classes plus puissantes, vous gardez les compétences, passifs et maîtrises de vos classes précédentes.

Je ferais sûrement une mécanique de multi-classement plus tard mais c'est pas ma priorité pour le moment.

- Voie de l'épée

- Classe de base : Recrue
- Classe de débutant : Soldat
- Lignée du Porte-Bouclier
- Lignée de l'Esclameur
- Classe de Débutant : Guerrier
- Lignée de la Brute
- Lignée du joueur d'épée

- Voie de l'érudit

- Classe de Base : Choriste en herbe
- Classe de débutant : Fidèle de 9
- Lignée du Servant de l'église
- Lignée du prêtre des 9
- Classe de débutant : Chanteur
- Lignée du Choriste

- Lignée du Construct'Osseux
- Voie de l'escroc
  - Classe de base : Chapardeur
  - Classe de débutant : Truand
  - Lignée du Piègueur
  - Lignée du voleur
  - Classe de débutant : Beau parleur
  - Lignée du troubadour
  - Lignée du Manipulateur
- Voie du créateur
  - Classe de base : Artisan
  - Classe de débutant : Marchand
  - Lignée du Commerçant
  - Lignée du Pilleur de tombe
  - Classe de débutant : Inventeur
  - Lignée du Forgeron
  - Lignée de l'Alchimiste
- Voie du ranger
  - Classe de base : Chasseur
  - Classe de débutant : Amis de la forêt
  - Lignée de l'Interprète de la nature
  - Lignée du dompteur
  - Classe de débutant : Scout
  - Lignée du Fusilier
  - Lignée de l'archer
- Voie de l'Exotisme
  - Classe de Base : Novateur
  - Classe de Débutant : Tricheur
  - Lignée du Joueur
  - Lignée du Copieur
  - Classe de Débutant : Hérétique
  - Lignée du Chercheur d'étoile

- Lignée du Possédé

# Voie de l'épée

*"rien de plus fiable que le froid de l'acier"*

La Voie de l'épée regroupe les classes préférant les engagement au corps à corps et taillader ses adversaires, que ce soit avec finesse et élégance, ou avec force et brutalité...

# Classe de base : Recrue

“ "Un jour, je serais un héros ! Surement..."

## Description :

La recrue brille plus par sa motivation et son enthousiasme que par ses talents au combat, Seul les dieux savent si il survivra plus de 4 secondes sur un champs de bataille. Mais si la recrue a de la chance et qu'elle se tient toujours debout à la fin, un grand avenir s'annonce devant lui, jusqu'au prochain combat au moins...

## Maîtrise :

- Arme de corps à corps
- Armure légère et moyenne

## Modification de stats :

- aucun

## Compétences :

### **combo hasardeux**

- Vous frappez à plusieurs reprises sans réel maitrise de votre arme, inflige 1d20-10 dégâts en plus des dégâts de votre arme

### **Juste une égratignure !**

- (passif) A la fin d'un combat vous récupérez 1d10 pv

### **Chance du débutant**

- (passif) Les premiers dégâts que vous subissez dans un combat sont divisé de moitié

# Classe de débutant : Soldat

“  
"Aller les bleues, c'est pas avec des rêves que vous allez survivre ici..."

## Description :

Soldat régulier d'un pays quelconque, il a subi un entraînement rigoureux et possède quelques expériences en situation de combat réel. Le plus souvent armé d'une épée ou d'une lance le tout accompagné par un bouclier, son travail d'équipe et son efficacité au combat sont nettement supérieurs à celles des simples recrues, protégeant ses alliés tout en restant une menace pour ses adversaires

## Maîtrise :

- armure légère et moyenne.
- armes de guerre (à une main et deux mains), bouclier.

## Modification de stats :

- +10 en **constitution** et **force**
- 10 en **intelligence** et **sagesse**

## Compétences :



# Lignée du Porte-Bouclier

## Porte-Bouclier

“My face is my shield...”

### Description :

Fiable et solide sur les appuis, le garde de fer est la ligne de défense primaire de la plupart des armées et groupes axés sur le combat. Accompagné de son fidèle bouclier, il protège les éléments clés du groupe dans les moments cruciaux avec leur vie

### Maîtrise :

### Modification de stats :

### Compétences :

# Garde de Fer

“  
"Personne ne passe sans mon accord..."

## Description :

Fiable et solide sur les appuis, le garde de fer est la ligne de défense primaire de la plupart des armées et groupes axés sur le combat. Accompagné de son fidèle bouclier, il protège les éléments clés du groupe dans les moments cruciaux avec leur vie

## Maîtrise :

## Modification de stats :

## Compétences :

# Forteresse d'Acier

"Alors comme ca tu veux me prendre d'assaut ?  
Essaye toujours..."

## Description :

L'équivalent d'un bloc de tungstène au milieu d'un groupe d'enfants avec des crayons...  
Impénétrable et immuable, il est une force stable qui protège parfaitement ce qu'il y a derrière lui sans faillir. Tout le monde est reconnaissant de sa présence, lui qui leur permet de vivre un autre jour...

## Maîtrise :

- Armure légère, moyenne et lourde
- Arme de guerre (1 main) et bouclier

## Modification de stats :

## Compétences :

Voie de l'épée

# Lignée de l'Esgrimieur

## Esgrimieur

“

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Maitre-d'arme

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Arsenal Vivant

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Classe de Débutant :

# Guerrier

“  
"Rien de plus fiable qu'une lame et du talent !"

## Description :

Le bagarreur cliché, celui qui frappe avec ses bras ET aussi sa tête... Il ne se fie qu'à son corps et la certitude de l'acier de son épée... Mais bon, au fond c'est un mec sympa si il décide pas de te refaire le visage...

## Maîtrise :

armure moyenne et lourde  
arme de guerre, arme courante

## Modification de stats :

## Compétences :

Voie de l'épée

# Lignée de la Brute

## Brute

“UUUAAAAAAAAAAAAARGH!!!!!!”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Cogneur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Béhémoth

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'épée

# Lignée du joueur d'épée

## Joueur d'épée

“ "C'est qui l'animal qui crie au dessus là ?!"

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Danse-Lame

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

---

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



# Voie de l'érudit

***"Les barbares, bande de tocards"***

Une voie de l'érudit est faite pour les personnes adeptes de la connaissances, qui préfère la puissance et les possibilités infini qu'offre le "Chant" et laisse l'ardeur du combat aux guerriers écervelés...

# Classe de Base : Choriste en herbe

“  
"Do re mi fa so la si... attend mais ca n'a aucun rapport ?"  
”

## Description :

Fraîchement sortie de ses premiers bouquins sur la pratique du "Chant", bégayant encore sur la prononciation des versets et loupant la cible les trois quarts du temps..

Mais avec de la patience, de l'assiduité et de la persévérance, il pourrait bien un jour devenir l'un des plus grand mage de son époque, même si c'est honnêtement peu probable, l'espoir fait vivre comme on dit...

## Maîtrise :

- Robe de Choriste
- Bâton de Choriste

## Modification de stats :

aucune

## Compétences :

### **-La base de la base**

Permet de choisir 4 emplacement de compositions pour "Chanter"

### **-Chant**

Permet de choisir 2 versets de chaque composition connus.

### **-Canalisation**

Permet de se concentrer pour calmer les turbulences de son Essence divine, régénère 1d10 + (dizaine de sagesse) Energie Divine

# Classe de débutant : Fidèle de 9

“ "Que les neufs me protègent des infidèles..."

## Description :

Dévoué à la religion des neufs et fervent défenseur de l'Eglise, il se spécialise dans le culte de l'une des divinités, espérant recevoir leur bénédiction et faveur... Ils approfondissent la maîtrise de leur chant basé sur la divinité qu'il vénère le plus

## Maîtrise :

- robe de choriste
- bâton de choriste

## Modification de stats :

- +10 en **sagesse** et **stabilité**
- 10 en **force** et **constitution**

## Compétences :

### -Enseignements divins

(passif) +5 aux jets **d'intelligence** concernant les Dieux et l'Eglise

### -Dévouement absolu

(passif) Peut se dévouer à l'un des neuf dieux, obtient un buff selon le dieu :

-**Héalpa** (Dieude la vie) : +5 aux soins, +5 aux jets de chants ciblant un allié

-**Appolion** (Déesse de la guerre) : armures +5, +5 aux jets de chants ciblant un ennemi

-**Aglaleran** (Déesse de la lumière) : +5 aux dégâts de lumière, +5 aux jets de chants quand lancé depuis une zone éclairée

-**Shoteh** (Dieu des ténèbres) : +5 aux dégâts de ténèbres, +5 aux jets de chants quand lancé depuis une zone assombrie

- Sylvadom** (Déesse de la nature) : +5 aux dégâts tranchant, +5 aux jets lié à la nature
- Lanéó** (Dieu de l'eau) : +5 aux dégâts d'eau, +5 aux chances d'appliquer un malus
- Hégamdor** (Dieu du feu) : +5 aux dégâts de feu,
- Kàvitsh** (Dieu de la terre) : +5 aux dégâts contondants, +5 aux chants provenant du sol ou des murs
- Aquillég** (Déesse des cieux) : +5 aux dégâts perforants, +5 aux chants provenant du ciel ou sur des ennemies en contre-bas

### **-Verset supplémentaire**

Permet d'apprendre 4 verset supplémentaires

# Lignée du Servant de l'église

## Servant de l'église

“ Que les dieux guident mes mouvements...”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Gardien de la foi

"Les infidèles seront châtiés, le pardon n'est pas une chose qui leur sied"

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Paladin

“ Les dieux m'indiquent ta chute, alors le vent emportera tes cendres...”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Lignée du prêtre des 9

## Prêtre des 9

“ "Que les neufs guident mon esprit..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Evêque des 9

"Silence ! Les neufs vont décider du sort de l'âme égarée..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Archevêque des 9

“  
Le Mal refait surface ! Eradiquons le à la source  
mes frères !”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Classe de débutant :

# Chanteur

“ Non ce n'est pas la classe de Barde, barrez vous les charo”

## Description :

Il a dédié le début de sa courte vie à l'étude des chants et mots divins, reposant sur ses propres compétences au lieu de s'enfouir complètement dans la religion... Il est en bonne voie pour maîtriser cet art, malgré les quelques fautes qui restent par-ci par-là pouvant rendre le chant incontrôlable et le tuer sur le coup... aaah, la dure vie d'apprentie

## Maîtrise :

- Robe de Choriste
- baton de Choriste, arme courante

## Modification de stats :

- +10 en **sagesse** et **intelligence**
- 10 en **agilité** et **constitution**

## Compétences :

### -Savoir des chants

(passif) +5 aux jets lié à l'étude/identification des chants

### -Sauvetage miraculeux

Une fois par combat, permet de relancer un de ses jets de chant qui a échoué (ne fonctionne pas sur les critique)

### -Verset et catégories supplémentaire

permet de choisir une catégorie supplémentaire et 6 verset toutes catégories confondus



# Lignée du Choriste

## Chorsite

“Do re mi fa so la si... ah si, ca a un rapport un peu...”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Interprète Divin

“Je brrrrroie la langue des divins !”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Voix du Divin

“Les paroles divines n'ont plus de secrets à mes yeux...”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Lignée du Construct'Osseux

## Construct'Osseux

“  
"C'est quel os ce truc ? c'est humain au moins...  
? bah osef au pire..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Nécrarchitecte

“  
"Eh voila, tu es magnifique... arrache la jambe  
de ce mec maintenant..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Maitre de Mortiments

"Titos ! n'embête pas ta sœur ! passe moi le fémur de ce truc là plutôt..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Voie de l'escroc

***"Comment ca c'est votre bourse ? On a simplement le même style, quelle coïncidence..."***

La voie de l'escroc va comme un gant aux joueurs voulant jouer sur la subtilité, glissant quelques paroles aux bonnes personnes au bon moment pour maximiser leur chance de réussite par les moyens peu conventionnel... mais un piège par-ci par-là puis simple coup de couteau dans les omoplates peut aussi faire l'affaire...

# Classe de base : Chapardeur

“  
"Avoir les poches remplies est agréable, surtout  
avec l'argent des autres..."

## Description :

Un petit voleur de bas étage, se prenant pour le meilleur de la ville voire même du pays, aiguisant ses couteaux et ses compétences pour mieux se réapproprier ce qui appartient aux autres... Sans jamais rassasier sa soif de richesse et l'adrénaline de l'acte... Après tout, c'est un crime seulement si on se fait attraper non ?

## Maîtrise :

armure légère  
arme courante

## Modification de stats :

aucune

## Compétences :

### **-pas passer loin...**

(passif) permet de relancer un jet d'esquive/parade une fois par combat

### **-ptit pas de côté**

permet de se déplacer de 5m supplémentaire pendant 1 tour

### **-orgueil sans limite**

malus le prochain de la cible de -5

# Classe de débutant : Truand

“  
"Pourquoi parler aux gens quand on peut les  
tuer pour les voler ?”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

# Lignée du Piègeur

## Piègeur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Trappeur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre du Terrain

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



Voie de l'escroc

# Lignée du voleur

## Voleur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Assassin

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Terreur Nocturne

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



# Classe de débutant : Beau parleur

“  
"Pourquoi tuer les gens quand on peut les  
convaincre de se faire voler ?”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

# Lignée du troubadour

## Troubadour

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Barde

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Conteur des Légendes

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



Voie de l'escroc

# Lignée du Manipulateur

## Manipulateur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre des pensées

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Intrus Psychique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



# Voie du créateur

***"Un peu de ceci, un peu de cela, une idée de merde et au fourneau !"***

La Voie du créateur regroupe les personnes à l'inventivité débordantes et aux idées saugrenues mais très efficaces (tant que ça ne leur explose pas dans les mains ou qu'ils ne lancent pas la mauvaise potion...)

Voie du créateur

# Classe de base : Artisan

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

# Classe de débutant : Marchand

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

# Lignée du Commerçant

## Commerçant

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

-

-

-

## Expert Comptable

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

- 
- 
- 

## Baron de la Bourse

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

- 
-



# Lignée du Pilleur de tombe

## Pilleur de tombe

### Description :

Un explorateur plus ou moins téméraire, ayant voyagé aux quatre coins du monde, récoltant durant son aventure une quantité pharamineuse d'artéfacts magiques plus farfelues les uns que les autres. Lors des situations tendues, il fouille dans son sac pour sortir un objet à l'utilité variable selon la situation...

### Maîtrise :

### Bonus de stats :

- bonus à l'Expertise d'artéfact ancien
- bonus à l'histoire

### Compétences :

**-Poche sans fons** : Passif, au début de chaque session, Pioche 1+niveau/2 artéfacts magique aléatoires qu'il pourra utiliser tout le long de la session. Il disparaîtront à la fin de la session, et pourra en piocher des nouveaux lors de la prochaine.

-

-

## Collectionneur

### Description :

## Maîtrise :

- bonus à l'Expertise d'artéfact ancien
- bonus à l'Histoire
- bonus au Marchandage

## Bonus de stats :

## Compétences :

-

-

-

# Musée Ambulant

## Description :

## Maîtrise :

## Bonus de stats :

- bonus à l'Expertise d'artéfact ancien
- bonus à l'Histoire
- bonus au Marchandage

## Compétences :

-

-

-

Voie du créateur

# Classe de débutant : Inventeur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

# Lignée du Forgeron

## Forgeron

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre Forgeron

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Forgeron de Légende

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



Voie du créateur

# Lignée de l'Alchimiste

## Alchimiste

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Alchimiste de Légende

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



# Voie du ranger

***"L'arrière garde est bien plus confortable... du thé, une petite chaise et on laisse les guerriers se taper"***

La voie du Ranger est parfaite pour les joueurs préférant rester à l'arrière et offrir un appui à distance avec des armes longue portée ou mettre un accent sur la communion avec la nature pour déchaîner la fureur de cette dernière

Voie du ranger

# Classe de base : Chasseur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du ranger

# Classe de débutant : Amis de la forêt

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du ranger

# Lignée de l'Interprète de la nature

## Interprète de la nature

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Druide

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre Naturel

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du ranger

# Lignée du dompteur

## Dompteur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Dresseur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre de la faune

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



Voie du ranger

# Classe de débutant : Scout

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du ranger

# Lignée du Fusilier

## Fusilier

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Artilleur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Pionnier de la poudre

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



Voie du ranger

# Lignée de l'archer

## Archer

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Œil de Lynx

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Tireur d'élite

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :



# Voie de l'Exotisme

***"Je suis pas différent ! je suis "Spécial" ! C'est mon MJ qui me l'a dit..."***

La Voie de l'Exotisme regroupe les "Hors catégories", pour ceux recherchant une touche d'exotisme dans un monde terne régit par les archétypes Guerrier, Mage, Voleur... Plus sérieusement, ici se trouve des classes pour lesquelles je n'avais plus de place dans les autres voies, ou des classes qui n'avaient pas leur place autre part...

# Classe de Base : Novateur

“  
"J'ai un plan !"

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'Exotisme

# Classe de Débutant :

# Tricheur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'Exotisme

# Lignée du Joueur

## Joueur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Parieur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Maitre des dés

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'Exotisme

# Lignée du Copieur

## Copieur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Claque

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Réplique parfaite

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'Exotisme

# Classe de Débutant : Hérétique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

# Lignée du Chercheur d'étoile

## Chercheur d'étoile

“ "Que les étoiles guident ma voie !" ”

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Astromancien

"Les constellations s'alignent, dessinant ta fin imminente..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Astro-Choriste

“  
"Le ciel te dit d'aller te faire foutre,  
cordialement..."

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'Exotisme

# Lignée du Possédé

## Possédé

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Echo des Anciens

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

## Voix du Primordial

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :