

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'Escrimeur
- Classe de Débutant : Guerrier
- Lignée de la Brute
- Lignée du joueur d'épée

- Voie de l'érudit

- Classe de Base : Magicien en herbe
- Classe de débutant : Fidèle de 9
- Lignée du Servant de l'église
- Lignée du prêtre des 9
- Classe de débutant : Mage
- Lignée du possédé

- Lignée du traître de la foi
- Voie de l'escroc
 - Classe de base : Chapardeur
 - Classe de débutant : Truand
 - Lignée de l'homme de main
 - Lignée du voleur
 - Classe de débutant : Beau parleur
 - Lignée du joueur
 - 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 du Créateur de potion
- 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'épée

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

Classe de base : Recrue

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 :

Frappe hasardeuse

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

Juste une égratignure

- à la fin d'un combat vous récupérez 1d10 pv



Voie de l'épée

Classe de débutant : Soldat

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'épée

Lignée du Porte-Bouclier

Porte-Bouclier

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Chevalier

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Gardien d'Acier

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'épée

Lignée de l'Escrimeur

Escrimeur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Maitre d'arme

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Spécialiste en Armement

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'épée

Classe de Débutant : Guerrier

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'épée

Lignée de la Brute

Brute

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

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Dément du combat

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Berserker

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

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

Classe de Base : Magicien en herbe

Description :

Fraîchement sortie de ses premiers bouquins sur la pratique de la magie, bégayant encore sur la prononciation des formules 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

Maîtrise :

- robe de sorcier
- baton de mage

Modification de stats :

aucune

Compétences :

-Projectile magique

-canalyse son pouvoir magique pour lancer un simple tir infligeant 1d10 dégât magique.

-Télékinésie

-Permet de manipuler certains objets à distance.

Voie de l'érudit

Classe de débutant : Fidèle de 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

Lignée du Servant de l'église

Servant de l'église

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Gardien de la foi

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Juge de 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

Lignée du prêtre des 9

Prêtre des 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Evêque des 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Archevêque des 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

Classe de débutant : Mage

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

Lignée du possédé

Possédé

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Intermédiaire des anciens

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Symbiote des primordiaux

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'érudit

Lignée du traître de la foi

Traître de la foi

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Hérétique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Ennemi des 9

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

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 simple coup de couteau dans les omoplates peut faire aussi l'affaire.

Voie de l'escroc

Classe de base : Chapardeur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

Classe de débutant : Truand

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

Lignée de l'homme de main

Homme de main

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Gangster

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Réputé des gang

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 :

Voie de l'escroc

Classe de débutant : Beau parleur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

Lignée du joueur

Joueur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Parieur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Amis des dés

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie de l'escroc

Lignée du Manipulateur

Manipulateur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Intrus de la conscience

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Maitre des pensées

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

La Voie du créateur regroupe les personnes à l'inventivité débordantes et aux idées saugrenues mais très efficaces (tant que ca 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 :

Comptable

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Expert du marché

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

Lignée du Pilleur de tombe

Pilleur de tombe

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Collectionneur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Musée Ambulant

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

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 :

Forgeron runique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Maitre runique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du créateur

Lignée du Créateur de potion

Créateur de potion

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Alchimiste

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Expert alchimiste

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du Ranger

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 :

Gardien écologique

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Voie du Ranger

Lignée du dompteur

Dompteur

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Allier des bêtes

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 :

Artificier

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 :

Maitre archer

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

Tireur d'élite

Description :

Maîtrise :

Modification de stats :

Compétences :

