

Table des matières

Criminels.....	1
Habilités de base.....	1
Classes supérieures :	1
Langue d'argent	1
Voleur.....	1
Classes de prestige :	1
Assassin.....	1
Barde	2
Escroc.....	2
Libre penseur.....	2
Thug	2
Combattants	3
Habilités de base.....	3
Classes supérieures	3
Assaillant.....	3
Chevalier	3
Classes de prestige	4
Chasseur de monstres.....	4
Éclaireur	4
Forgeron.....	4
Héros de guerre	4
Janissaire	5
Moine guerrier.....	5
Phalange	5
Seigneur de guerre	6
Soldat	Erreur ! Signet non défini.
Templier	6
Unité médicale	6
Mages.....	6
Habilités de base.....	7
Classes supérieures	7
Clerc (<i>Desusarax</i>)	7
Sorcier (<i>Savarzatum</i>).....	7
Classes de prestige	7
Abjuteur	7
Barde	8
Démonologiste	8
Druide.....	8
Élémentaliste	8
Enchanteur	8
Nécromancien	9

Thaumaturge	9
Professionnels	9
Classe de base : paysan	9
Classes supérieures	10
Artisan	10
Sage	10
Classes de prestige	10
Diplomate	10
Forgeron	10
Marchand	10
Médecin	11
Moine guerrier	11
Seigneur de guerre	11

Criminels

Ce type de classe inclut tout ce qui a trait au monde criminel, c'est-à-dire le genre de profession qui va user de ruse et de trahison pour prospérer. Axés parfois sur le combat, parfois sur la sphère sociale et la négociation, les criminels donnent un avantage certain à ceux qui choisissent de les inclure à leur formation.

Habiletés de base

Tous les criminels disposent de ces habiletés à la création de leur personnage :

- Attaques sournoises
- Dissimulation
- Évasion
- Tradition orale

Classes supérieures :

Les classes supérieures des criminels forcent le joueur à choisir entre un criminel social et un criminel technique. La langue d'argent manipule les esprits par la tromperie et le jeu de langue, alors que le voleur ouvre les serrures et cadenas et se faufile n'importe où. Voici leurs habiletés :

Langue d'argent

- Connaissance
- Mensonge
- Tradition orale
- Vol à la tire

Voleur

- Dissimulation
- Personae
- Sabotage
- Vol à la tire

Classes de prestige :

Assassin

(Prérequis : Attaques sournoises rang 2)

Agir dans l'ombre, attaquer des cibles faciles, entrer et sortir de la bataille, voilà comment l'assassin procède pour avoir un impact sur le combat. Un assassin est capable de tuer en une seule attaque bien ciblée. Par contre, il est extrêmement vulnérable en combat. Ses habiletés sont :

- Alchimie
- Attaques sournoises
- Capture
- Dissimulation

- Esquive
- Herboristerie

Barde

(Prérequis : Tradition Orale rang 2)

Mage parmi les criminels, le barde fait usage d'une magie particulière qui lui est propre, en y jumelant quelques habiletés de criminel social. Son instrument de musique, qui peut être sa voix, est son focus pour toutes ses habiletés magiques. Ses habiletés sont :

- Connaissance
- Énergie
- Mensonge
- Performance 1
- Performance 2
- Tradition orale

Escroc

(Prérequis : Mensonge rang 2)

Convaincant, charismatique et capable de tout pour gagner un argument, l'escroc est l'homologue sournois du diplomate et du marchand. L'attrait principal de l'escroc est l'accès au marché noir par lequel il obtient divers objets rares. Ses habiletés sont :

- Diplomatie
- Mensonge
- Personae
- Tradition orale
- Trafic
- Vol à la tire

Libre penseur

(Prérequis : Évasion rang 2)

Il existe un petit nombre de sectes de la magie élémentaire qui se concentre sur un aspect particulier. Ces spécialistes comblent leur manque de versatilité par un nombre d'aptitudes qui ne sont pas en lien avec la magie. Le libre penseur est le spécialiste de la magie de l'air, doublé d'un voleur de talent. Ses habiletés sont :

- Dissimulation
- Énergie
- Kleptomancie
- Performance 1
- Magie élémentaire : air
- Sabotage

Thug

(Prérequis : Sabotage rang 1)

Un thug se rapproche beaucoup des guerriers, mais il combat de façon traîtresse, usant de chaque opportunité pour infliger plus de dégât ou affaiblir son ennemi. Bien que le thug ne soit que peu limité dans ses habiletés, il est dépendant du terrain ou des circonstances. Ses habiletés sont :

- Attaques sournoises (max rang 3)
- Dissimulation
- Esquive
- Évasion
- Points de combat (max rang 3)
- Traîtrise
- Vol à la tire

Combattants

Type certainement le plus prolifique, les combattants sont les maîtres du combat physique. Par l'usage de manœuvres de combat, ces athlètes peuvent aisément tourner une situation désavantageuse en victoire assurée.

Habiletés de base

Tous les combattants disposent de ces habiletés à la création de leur personnage :

- Armure
- Entraînement militaire
- Endurance
- Revenu

Classes supérieures

Les classes supérieures de combattant créent un schisme entre les habiletés offensives et défensives. Le chevalier axe ses actions sur la défense, le port d'armure et l'usage de boucliers. L'assaillant au contraire est un combattant habile qui compte sur ses vastes manœuvres de combat pour abattre son adversaire. Voici leurs habiletés :

Assaillant

- Énergie
- Entraînement militaire
- Offense
- Points de combat

Chevalier

- Armure
- Défense
- Énergie
- Points de combat

Classes de prestige

Chasseur de monstres

(Prérequis : Offense rang 3, avoir vaincu une créature *némésis* ou *légendaire*)

Certains combattants font peu de cas des conflits politiques. Ils préfèrent abattre les créatures qui rôdent dans la forêt et protéger les leurs contre ces menaces qui ne sont ni ambiguës ni subtiles. Le chasseur de monstres remplit ce rôle de gardien. Ses habiletés sont :

- Camouflage
- Capture
- Chasse
- Énergie
- Points de Combat
- Survie
- Voie martiale

Éclaireur

(Prérequis : Offense rang 2)

Les éclaireurs sont des guerriers versatiles qui cumulent techniques de combat et outils stratégiques. Un éclaireur est utile à l'intérieur comme à l'extérieur du champ de bataille. Voici leurs habiletés :

- Camouflage
- Énergie
- Évasion
- Patrouille
- Points de combat
- Survie
- Voie martiale

Forgeron

(Prérequis : Défense rang 2)

Le forgeron est un autre type de citoyen en arme. Ayant la fonction spécifique de travailler le métal, les forgerons sont très prisés et souvent réquisitionnés par l'armée. En ce sens, ils reçoivent tous une formation de combat rudimentaire. Ses habiletés sont :

- Armure
- Défense
- Énergie
- Fermier
- Forgeron
- Points de combat
- Voie martiale

Héros de guerre

(Prérequis : Offense ou défense rang 3, avoir tué un chef militaire)

Certains soldats se démarquent du lot par leur témérité et leur dévotion à la cause. Le héros de guerre

est le combattant qui est à la tête de la charge et survie pour vivre un autre jour. Ses habiletés sont :

- Armure
- Courage
- Énergie
- Endurance
- Points de combat
- Tradition orale
- Voie martiale

Janissaire

(Prérequis : Entraînement militaire rang 4)

Enfants de la guerre, fanatiques dévoués à l'impératrice de Vanicant, les janissaires utilisent leur rage pour accroître leurs aptitudes de combat ou inspirer la peur. Voici leurs habiletés :

- Camouflage
- Endurance
- Énergie
- Offense
- Point de combat
- Rage
- Voie martiale

Moine guerrier

(Prérequis : Offense rang 2)

Le moine guerrier est un combattant singulier qui a appris à délaisser sa dépendance aux armes traditionnelles pour une grande maîtrise du combat à mains nues. On les retrouve principalement dans les milices populaires. Voici leurs habiletés :

- Arts martiaux
- Artisan
- Énergie
- Fermier
- Offense
- Points de combat
- Voie martiale

Phalange

(Prérequis : Armure rang 3)

Les phalanges sont des combattants défensifs disciplinés à l'œil vigilant qui forme souvent la colonne vertébrale des casernes de garde des grandes citées. Voici leurs habiletés :

- Défense
- Entraînement militaire
- Énergie
- Formation
- Patrouille

- Points de combat
- Voie martiale

Seigneur de guerre

(Prérequis : Armure rang 2)

Le seigneur de guerre est le souverain en arme. Il n'a pas les prouesses de combat des autres combattants, mais possède une capacité à diriger des troupes et à mener à bien une négociation. Ses habiletés sont :

- Armure
- Diplomatie
- Énergie
- Entraînement militaire
- Points de combat
- Tradition Orale
- Voie martiale

Templier

(Prérequis : Défense rang 3) (*Loyarista*)

Gardiens de la foi et exemples de vertu, les templiers possèdent un accès limité aux miracles de la foi tout en poursuivant leur progression martiale. Ils font la fierté de l'empire de Canavim qui n'hésite pas à les opposer aux Janissaires de Vanicant. Voici leurs habiletés :

- Armure
- Aspect divin (Maratisme seulement)
- Énergie
- Héroïsme
- Miracle
- Points de combat
- Voie martiale

Unité médicale

(Prérequis : Point de combat rang 1)

À priori un médecin ayant une formation de combattant, cette classe est indispensable à toute faction envisageant une bataille qui durerait plus qu'une minute. Ses habiletés sont :

- Armure
- Chirurgie
- Énergie
- Entraînement militaire
- Médecine
- Points de combat
- Voie martiale

Mages

La magie est un art difficile qui demande discipline et dévotion. Tous les mages aspirants doivent

passer par l'étape difficile du mentorat, où ils cherchent leur voie et surtout, un mage accompli qui prendra l'apprenti sous son aile. Parfois d'inspiration divine, parfois d'inspiration arcane, les mages sont d'une variété surprenante, permettant à chacun une spécialisation hors du commun.

Habiletés de base

Tous les mages disposent de ces habiletés à la création de leur personnage :

- Énergie
- Mixture de philtres
- Mixture de potions
- Prestidigitation

Classes supérieures

À mi-chemin dans la spécialisation du mage, il doit faire le choix difficile de suivre la voie divine ou arcane. Le clerc gagne ses pouvoirs en pactisant avec les entités supérieures et lointaines de son monde. Ce ne sont pas toujours des dieux; ce peuvent être les forces de la nature ou le cosmos lui-même, et la dévotion n'est pas toujours accompagnée d'une philosophie de vie. Le sorcier, quant à lui, manipule et donne forme à l'énergie présente dans son environnement immédiat, lui donnant un certain nombre de pouvoirs variés.

Clerc (Desusarax)

- Brèche
- Connaissance
- Énergie
- Miracle (Maximum rang 2)

Sorcier (Savarzatum)

- Connaissance
- Énergie
- Prestidigitation
- Sorcellerie

Classes de prestige

Abjuteur

(Prérequis : Brèche rang 2) (*Abjacante*)

Les abjuteurs tirent leur pouvoir du Cosmos, et en ce sens sont des pourvoyeurs de protection. Le reste de leurs pouvoirs ont trait aux liaisons entre les individus et les astres. Leurs habiletés sont :

- Astrologie
- Brèche
- Champs de force
- Connexion astrale
- Énergie

- Mixture de potions

Barde

(Prérequis : Brèche rang 2)

Voir criminelles.

Démonologiste

(Prérequis : Brèche rang 2) (*Abyssaranil*)

La démonologie est l'art de prendre contact avec les démons et de les soumettre à sa volonté. Les démonologistes empruntent leurs pouvoirs à des entités de toutes spécialisations, leur donnant une grande versatilité. Leurs habiletés sont :

- Brèche
- Mixture de philtre
- Contrôle
- Démonologie
- Énergie
- Possession

Druide

(Prérequis : Sorcellerie rang 2) (*Galadaïr*)

Ancienne magie tribale, le druidisme rejette la modernité pour embrasser le monde naturel et sauvage. D'une grande puissance, les druides sont les ennemis du monde civilisé. Leurs habiletés sont :

- Alchimie
- Énergie
- Herboristerie
- Magie élémentaire : (selon le totem)
- Nature
- Totem

Élémentaliste

(Prérequis : Sorcellerie rang 2) (*Elementar*)

Souvent perçu comme un fantassin magique, l'élémentaliste est versatile, mais résolument orienté vers le combat direct. Les élémentalistes ne se spécialisent pas. Leurs habiletés sont :

- Mixture de potions
- Énergie
- Magie élémentaire : Air
- Magie élémentaire : Eau
- Magie élémentaire : Feu
- Magie élémentaire : Terre

Enchanteur

(Prérequis : Mixture de philtres et mixture de potions rang 2) (*Assenbaricar*)

Artisan de la magie, l'enchanteur fusionne énergie magique et matière, parfois de façon permanente, parfois temporairement. L'enchantement est une science jeune et expérimentale. Ses habiletés sont:

- Prestidigitation
- Enchantement
- Énergie
- Infusion
- Mixture de philtres
- Mixture de potions

Nécromancien

(Prérequis : Prestidigitation et Sorcellerie rang 2) (*Necromundax*)

La nécromancie est une science qui cherche à comprendre la vie et la mort. À ce jour, la nécromancie a un grand succès dans la mort et peu de succès dans la vie. Voici les habiletés du nécromancien :

- Animation
- Sorcellerie
- Contrôle
- Énergie
- Nécrologie
- Spectrologie

Thaumaturge

(Prérequis : Miracle et Brèche rang 2) (*Exaltar*)

Don des divinités, la thaumaturgie arrive comme une bénédiction sur ses pratiquants. Le thaumaturge a le cadeau divin de pouvoir agir sur la vie, en plus d'avoir une voie particulière à sa propre interprétation du divin. Ses habiletés sont :

- Aspect divin
- Brèche
- Mixture de potions
- Énergie
- Miracle
- Sacralisation

Professionnels

Ce dernier archétype de classe inclut toutes les classes qui ne sont pas nécessairement des combattants, mais pouvant participer à des négociations ou produire et utiliser des biens économiques.

Classe de base : paysan

Tous les professionnels disposent de ces habiletés à la création de leur personnage :

- Fermier
- Perception
- Revenu
- Tradition Orale

Classes supérieures

Un paysan peut alors choisir de se diriger vers un milieu éduqué ou de continuer le travail manuel. Le sage est le paysan qui a choisi de travailler avec son esprit, ce qui lui donne accès à plusieurs classes et professions demandant plus d'intelligence. L'artisan est celui qui travaille de ses mains pour produire des biens. L'usage de ces biens reste réservé à d'autres experts.

Artisan

- Artisan
- Fermier
- Mensonge
- Menuisier

Sage

- Alchimie
- Connaissance
- Ingénierie
- Tradition Orale

Classes de prestige

Diplomate

(Prérequis : Connaissance rang 2)

Celui qui cherche à éviter la guerre par ses mots, le diplomate est aussi celui qui conclut les combats. Armé d'un grand éventail d'aptitudes orales, le diplomate est vital à chaque faction. Ses habiletés sont :

- Connaissance
- Diplomatie
- Mensonge
- Perception
- Revenu
- Tradition Orale

Forgeron

(Prérequis : Artisan rang 2)

Voir combattant.

Marchand

(Prérequis : Tradition Orale rang 2)

Le marchand ne sait pas produire, mais dans ses voyages, il a obtenu de précieux contacts lui permettant d'importer et d'exporter des biens pour se créer un revenu stable. Le marchand peut certainement continuer à produire s'il avait des aptitudes en ce sens par le passé. Ses habiletés sont :

- Connaissance
- Exportation

- Importation
- Perception
- Rumeur
- Tradition Orale

Médecin

(Prérequis : Connaissance rang 2)

Le médecin connaît le corps humain et comment le guérir de ses maux. Contrairement aux nécromanciens et aux thaumaturges, le médecin n'utilise pas de magie pour guérir ou ramener à la vie, mais plutôt des consommables et du temps. Ses habiletés sont :

- Alchimie
- Chirurgie
- Diplomatie
- Herboristerie
- Médecine
- Revenu

Moine guerrier

(Prérequis : Fermier rang 2)

Voir combattant.

Seigneur de guerre

(Prérequis : Connaissance rang 2)

Voir combattant.