|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Guerrier  +2vie  Capacité de base : Imposant : augmente la réussite des négociations  +attire l attention | Moine :+3Vie, (utilisent mana)  -2init | Paladin : +2vie,-2Dex | Bonus : +2vie Si -2Dex (soin, bouclier magique, buffs) |
| Adepte : +1vie,+1force | Bonus : +3pts a répartir n’importe où+10% Ville/foret/montagne (Interruption(2/3 d’annuler un sort (1 par combat, coute 2rage), rugissement(5mana, reduit de 10 l initiative des ennemis pdt le combat)) |
| Templier : +1vie,+2force | Bonus : +15% Ville/Mer (purification(degats +5 dégâts contre morts-vivants, convertissement + chance enrôler des mercenaires, bouclier humain), Utilisateur de mana |
| Soldat :  +1Vie  +2rage | Chevalier : monture départ Mule | Bonus : +15% sur montures+ (charge,2Xattaque)si monture |
| Tirailleur : +1force,+3Dex | Bonus :+10%cad (canardage (tir toute les munitions + jet de dé (6))) |
| Marin :+1Force,+2Vie | Bonus :+100% Lac/Mer (enlacement(cordes)) |
| Fantassin :+3Init,+1force,-2Dex | Bonus : +10%cac (épée divine, tourbilol) |
| Barbare : +1Force  +2rage | Berserker :+1Force,-2Dex,-1Vie+2Rage | Bonus : +0.5F par coup /coup pris (rage(1/2 de contre attaquer après une attaque ),multicoup) |
| Pugiliste : +1Force,+2init | Bonus :+1force par vie perdue pdt combat (multicoup,grosse baffe) |