

# Manuel des classes

Nils PERRIOLAT

## Table des matières

1. Système de classes .....	2
2. Qualification d'une classe .....	2
3. Spécialité d'une classe .....	3
4. Liste des classes .....	3
a. Classes de base .....	5
i. Mage.....	5
ii. Dresseur .....	3
iii. Espion.....	3
iv. Commerçant.....	6
v. Clerc.....	3
vi. Barde.....	3
vii. Chevalier.....	3
viii. Archer .....	6
b. Sur-classes .....	9
i. Professeur .....	9
ii. Dompteur .....	2
iii. Assassin.....	2
iv. Négociant .....	2
v. Prêtre.....	2
vi. Ménestrel.....	2
vii. Paladin.....	2
viii. Tireur d'élite.....	2
c. Bi-classes .....	2
i. Chevalier Mage .....	2
ii. Chuchoteur .....	2
iii. Banquier .....	2
iv. Percepteur .....	2
v. Porte-parole.....	2
vi. Bateleur.....	2
vii. Archer monté.....	2
viii. Instructeur .....	2

## 1. Système de classes

Les classes sont, dans ce JDR, le métier/la fonction que tiens ou peut tenir le personnage dans le monde. En gros on a la classe lorsque l'on a la formation pour être. Il n'existe donc pas d'autres métiers que les classes. Tout ce qui n'est pas une classe est considéré au mieux comme un loisir, au pire comme une perte de temps par la société.

Les personnages qui n'ont pas de classes sont souvent soit inapte de par leur santé ou leur âge, soit des marginaux. Ces derniers ont plutôt la vie dure car ils sont stigmatisés.

Ainsi tous les personnages entrent dans la vie active avec une classe. On n'est pas obligé d'en avoir la maîtrise parfaite pour commencer. Au contraire, souvent les gens sont plutôt compréhensifs avec les apprentis.

D'autant qu'une classe n'est pas forcément enseignée mais peut aussi être apprise en autodidacte. Dans le système les classes sont différenciées en fonction de leur méthode d'apprentissage. Il n'y a pas vraiment de discrimination à ce niveau-là, il est plus question du fait que suivant l'expérience ils ne sont pas tous capables des mêmes choses. Les méthodes d'apprentissages mènent toute à un document qui s'appelle une qualification. C'est ce document qui atteste qu'une personne est apte à pratiquer sa classe.

Le titre de Légende est acquis lorsque l'on a progressé jusqu'au bout de ce qui est possible en termes de classe. Concrètement pour les joueurs cela veut dire terminer un arbre de classe complet. À ce stade il ne restera plus beaucoup d'option d'évolution pour le joueur à part scénaristiquement.

On n'est pas obligé de choisir une bi-classe pour finir un arbre de classe. On peut aussi choisir de garder l'essence de la classe d'origine. Pour cela on choisit la surclasse ce qui correspond à approfondir sa classe.

## 2. Qualification d'une classe

On distingue trois qualifications : l'Autonomie, la Maîtrise et le Diplôme. L'Autonomie c'est la reconnaissance d'un apprentissage en autodidacte. Les autodidactes d'une classe peuvent aller faire attester qu'ils ont au moins les bases de leur classe. Dès qu'ils ont leur Autonomie ils sont reconnus par la société comme classés. Ils démarrent souvent avec moins de connaissances et d'expérience que leurs confrères mais ils sont réputés pour leur rapidité d'apprentissage et leur adaptabilité.

La Maîtrise est une reconnaissance accordée par un Maître. Ce que l'on appelle un Maître ici c'est une personne de la classe ou d'une classe de la même famille qui a le niveau de s'en prétendre spécialiste. Ils sont très rares voire inexistants pour certaines classes. Les Maîtres sont tellement rares que souvent les Maîtres sont des personnes ayant atteint le titre de Légende. Tous les Maîtres sans exceptions ont une réputation et c'est cette réputation qui leur permet de transmettre une Maîtrise reconnue par le système et la société.

Le Diplôme est obtenu à la suite d'un apprentissage institutionnalisé classique dans une école spécialisée. Les personnes sortant avec un Diplôme ont souvent de bonnes connaissances théoriques mais de mauvaises bases d'un point de vue pratique. C'est pour cela qu'ils nécessitent souvent une période d'apprentissage durant laquelle ils doivent acquérir de l'expérience.

### 3. Spécialité d'une classe

En plus d'une qualification, une classe de base est entièrement définie une fois qu'une spécialité lui est liée. Comme le nom l'indique, cette caractéristique indique précisément dans quoi un personnage s'est spécialisé.

Selon la classe, une spécialité indique un champ de prédilection ou directement le medium maîtrisé. Un personnage est dans l'incapacité quasi-totale d'utiliser une autre spécialité (ou de l'utiliser correctement).

La spécialité pour certaines classes cela va directement avoir un effet sur les statistiques du personnage. Dans les autres cas cela va surtout changer la nature des actions et donc changer ses opportunités (sans pour autant les augmenter ou les diminuer).

Une fois la sur-classe ou la bi-classe atteinte, un personnage conserve l'utilisation des deux spécialités qu'il avait. L'usage d'une spécialité ne peut pas se perdre normalement.

### 4. Liste des classes

Voici quelques informations pour vous aider à appréhender la liste qui suit :

Le choix de la spécialité n'influe pas sur l'arbre des compétences.

Les classes de bases sont les classes sélectionnables à la création de votre personnage. Vous devrez en choisir une deuxième durant votre aventure.

Vos deux classes de bases doivent correspondre à une combinaison existante de bi-classe ou de sur-classe.

Les sur-classes correspondent aux combinaisons de classes issues du choix de deux fois la même classe.

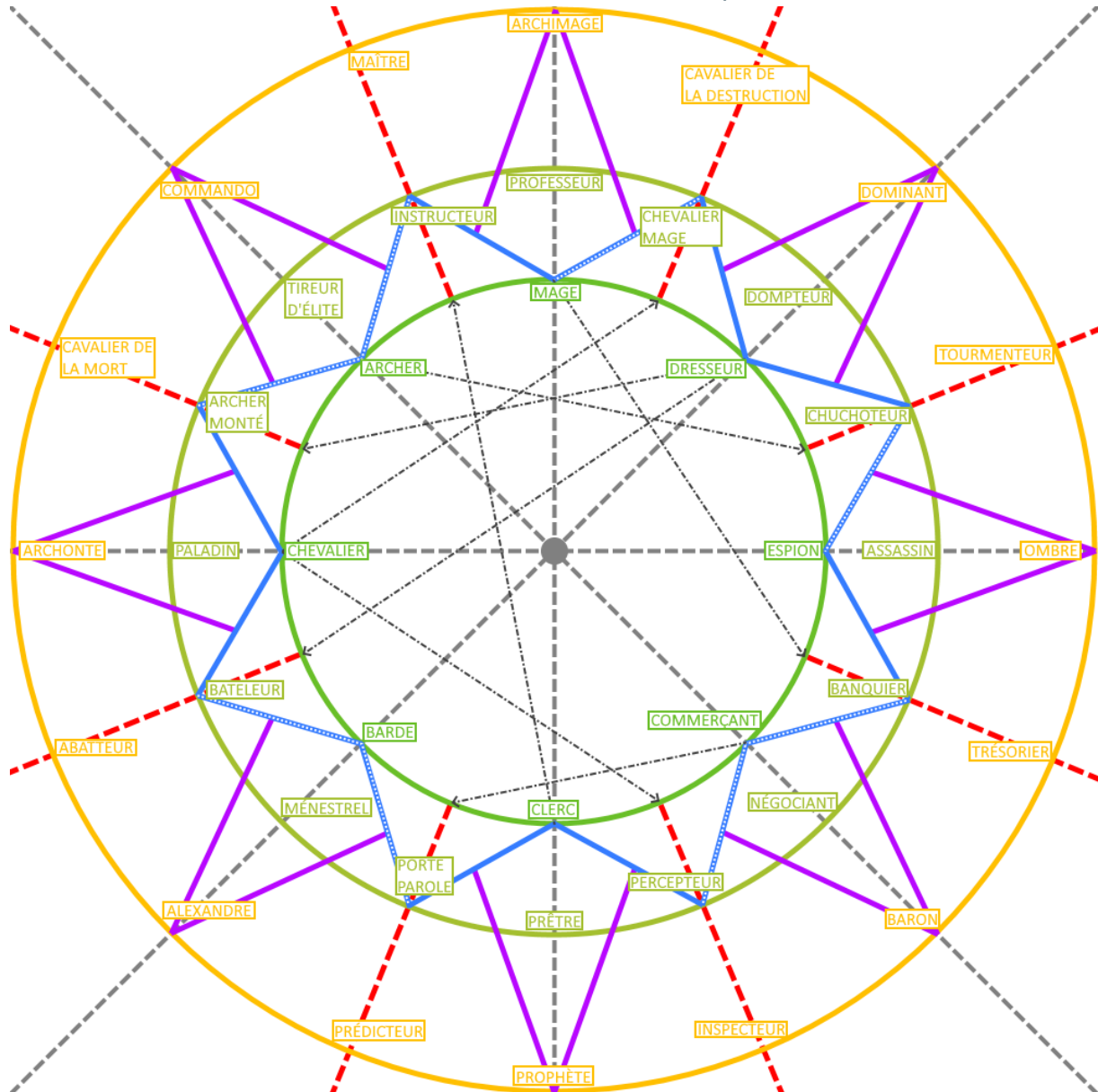
Les bi-classes correspondent aux combinaisons de classes issues du choix de deux classes de bases différentes.

Les bi-classe et les sur-classes mènent chacune à leur classe légendaire propre.

**Attention :** Ce n'est pas parce que deux classes de bases mènent à la même bi-classe que votre combinaison sera valide. Pour chaque bi-classe il y a une classe principale que vous êtes obligé de choisir pour atteindre la bi-classe.

Pour choisir vos classes il vous est fortement recommandé de vous aider du schéma des combinaisons de classes possibles, page suivante.

## Schéma des combinaisons de classes possibles



Sur le cercle vert intérieur il y a les classes de bases. Sur le cercle vert extérieur il y a les 16 combinaisons de sur-classe et bi-classe possibles. Sur le cercle jaune il y a les 16 classes légendaires possibles.

### Légende :

<span style="color: green;">—</span>	Classes de base	<span style="color: blue;">—</span>	Bi-classe possible
<span style="color: green;">—</span>	Bi-classes & sur-classes	<span style="color: grey;">- - -</span>	Bi-classe possible
<span style="color: yellow;">—</span>	Classes légendaires	<span style="color: blue;">...</span>	Obligatoire pour la bi-classe
<span style="color: grey;">- - -</span>	Lien d'évolution de sur-classe	<span style="color: red;">- - -</span>	Lien d'évolution de bi-classe

## a. Classes de base

### i. Mage

#### Description :

Les mages rassemblent l'entièreté des personnes qui ont fait de la magie leur métier. Les mages sont engagées à tous les niveaux de la société pour des tâches diverses. Une partie d'entre eux font partie de l'armée mais la large majorité d'entre eux ne sont pas des combattants.

La magie est enseignée un peu partout, il est donc facile de devenir mage. Mais devenir un bon mage demande beaucoup de travail.

*Pour plus de détails sur la maîtrise de la magie vous êtes invités à consulter le [Recueil des éléments magiques et divins](#).*

Pour chaque attaque physique réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ du mage est un dé de 4. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

#### Bonus :

**+6PM**

#### Capacité de base :

**Peut utiliser du mana pour manier l'élément de sa spécialité.**

#### Spécialités :

**Pyromancie** (feu)

**Aéromancie** (vent)

**Hydromancie** (eau)

**Telluromancie** (terre)

**Nécromancie** (mort)

**Biomancie** (vie)

**Amnémancie** (esprit)

**Chronomancie** (temps)

**Photomancie** (lumière)

**Skotomancie** (ténèbres)

**Dynamomancie** (puissance)

**Cryomancie** (froid)

**Météoromancie** (météo)

**Énergeomancie** (énergie)

**Thanatomancie** (léthal)

**Gonomancie** (fertilité)

**Voluptomancie** (plaisir)

**Pistimancie** (foi)

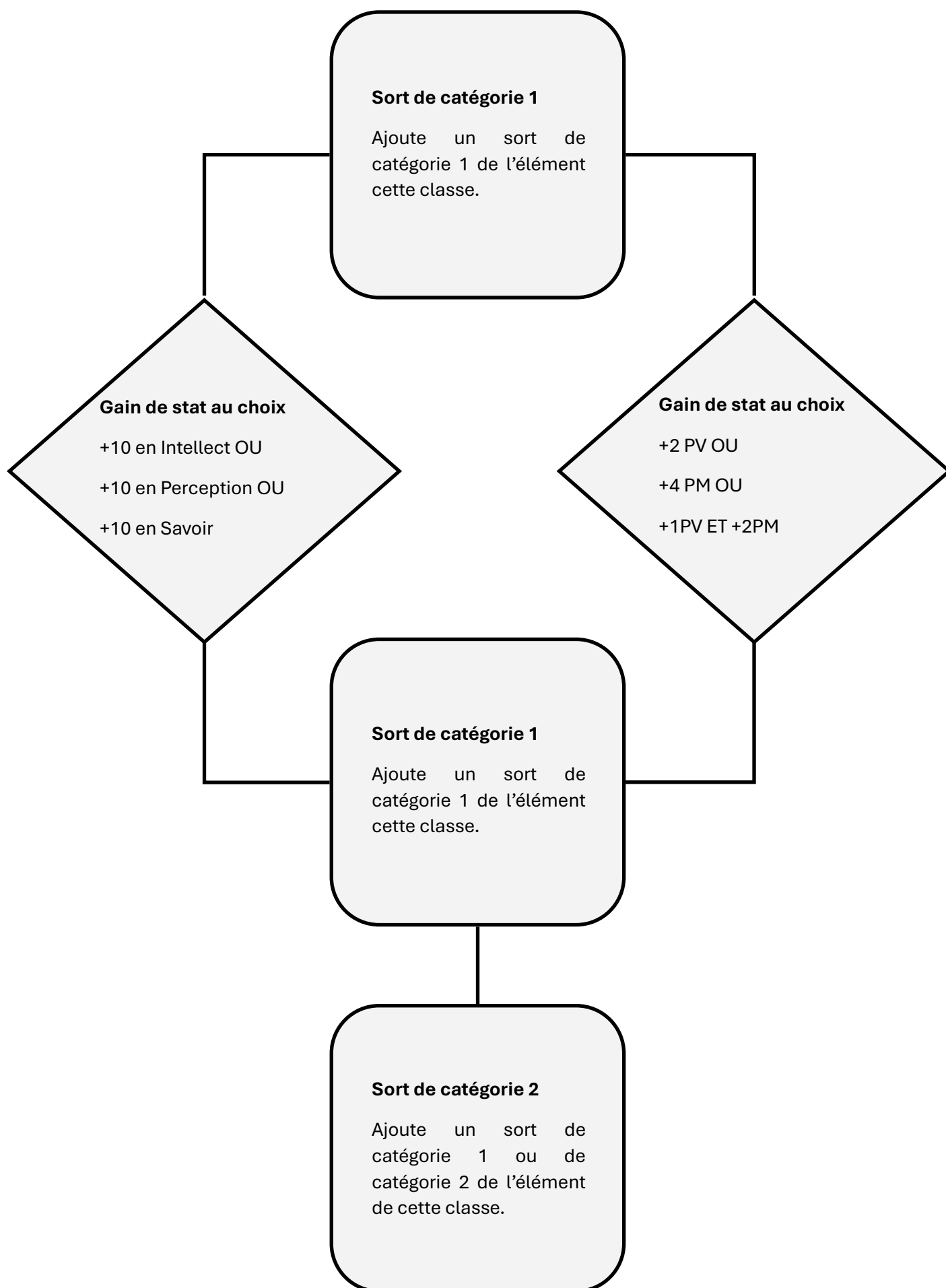
**Débitomancie** (devoir)

**Fortunomancie** (hasard)

Le choix de la spécialité ne donne ni bonus ni malus.

*Pour plus d'information sur les différentes spécialités vous êtes invités à consulter le [Recueil des éléments magiques et divins](#).*

## Arbre de classe de base : Mage



## Arbre avancé de classe de base : Mage

### Capacité Érudition

Effet : Confère +20 en Savoir.

Permet de relancer un jet raté de Savoir 1 fois. Une réussite critique obtenue de cette manière sera considéré comme une réussite simple.

Les échecs critiques en Savoir sont considérés comme des échecs simples.

### Sort de catégorie 2

Ajoute un sort de catégorie 1 ou de catégorie 2 de l'élément de cette classe.

### Sort de catégorie 3

Ajoute un sort de catégorie 1, 2 ou 3 de l'élément de cette classe.



## ii. Dresseur

### Description :

La classe de dresseur regroupe tous les métier proche des animaux. En effet que l'on soit vétérinaire ou éleveur, la formation est la même à l'origine ici.

Dans un monde où la machine n'existe pas encore vraiment, la force animale reste la plus utilisée, même devant la magie. En effet pour les déplacement et le transport, ce sont les animaux qui ont le monopole du travail. Ainsi les bon dresseurs sont très demandés dans tous les domaines physiques.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé défini le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ du dresseur est un dé de 6. Le MJ défini le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

### Bonus :

**+5 perception**

**+5 social**

### Capacité de base :

**+20 pour toutes les interactions avec les animaux correspondant à sa spécialité.**

### Spécialités :

**Reptiles**

**Oiseaux**

**Rongeurs**

**Félins & canidés**

**Bétail**

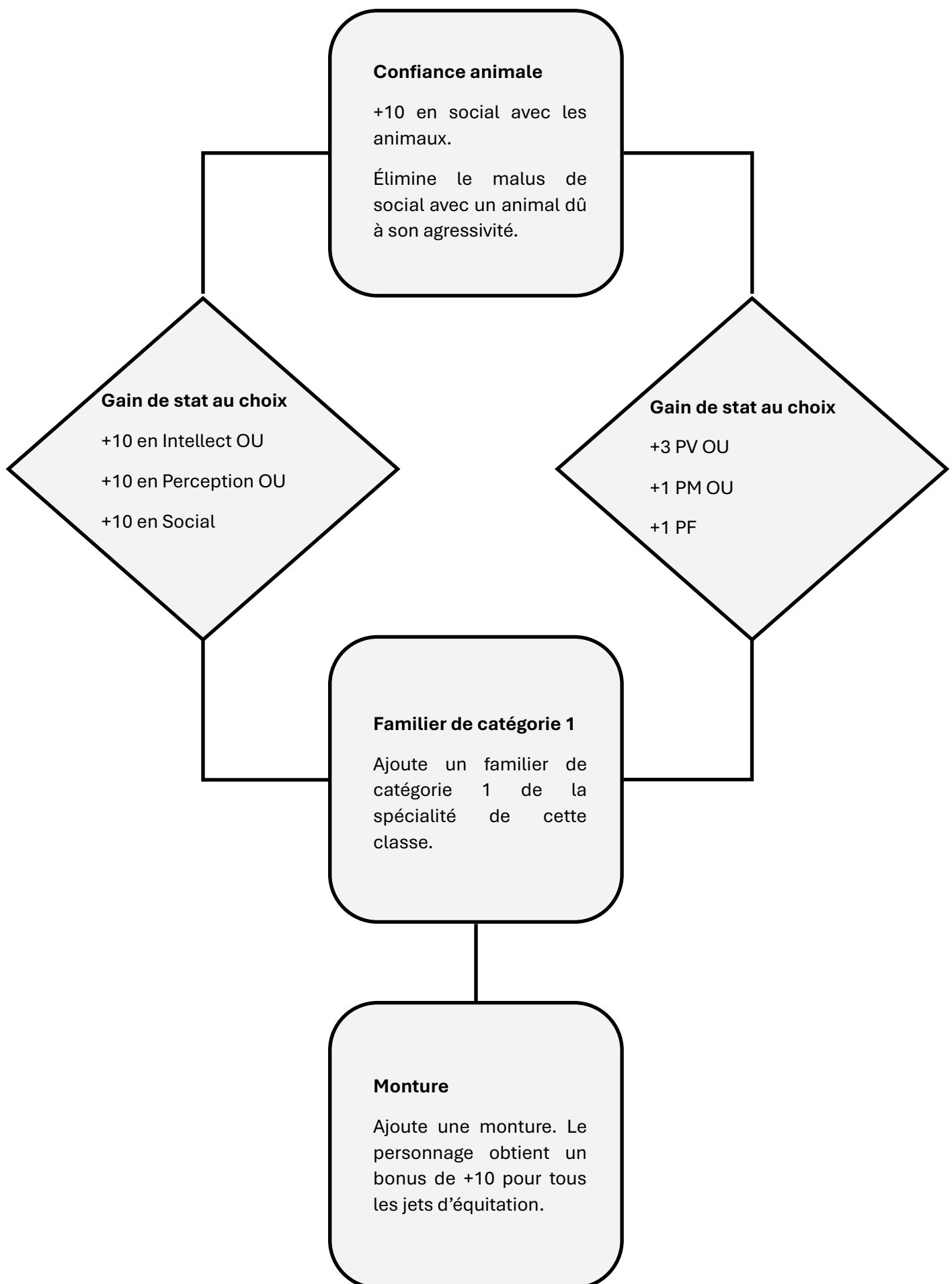
**Animaux marins**

Si un animal correspond aux deux spécialités choisi (cas de la sur-classe), le bonus reste de +20.

*Pour plus d'informations sur les spécialités vous êtes invités à consulter le [Bestiaire](#).*

Les familiers et montures gagne +5 dans une stat au choix à chaque fois que son maître monte de niveau.

## Arbre de classe de base : Dresseur



## Arbre avancé de classe de base : Dresseur

### Connaissances vétérinaires

+10 Intellect pour toute action de soin ou en rapport avec l'anatomie d'un animal.

Élimine le malus dû au ciblage d'un point précis d'un animal. N'élimine pas les malus dû à l'étroitesse ou à la mobilité d'une cible.

### Familier de catégorie 2

Ajoute un familier de catégorie 1 ou 2 de la spécialité de cette classe.

### Contact animal

Peut discuter avec un animal sur un jet de Social réussi. Peut adopter une monture volante.

### iii. Espion

#### Description :

Les espions regroupent tous les métiers de l'ombre. Pas dans le sens où ils ne serait pas légal, mais plus dans le sens où ils cherchent à rester discret. Ceci dit, cela n'empêche pas beaucoup de malfrat de faire partie de cette classe.

Les espions sont avant tout des agents formés pour réaliser les sales besognes des plus puissants. C'est eux qui sont mandaté lorsqu'un puissance veut obtenir des informations, obtenir un objet à tout prix ou mettre hors-jeu un opposant un peu trop gênant.

En général, si la mission d'un espion est légal aux yeux de son commanditaire, il va sans dire que ce n'est jamais unanime.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ de l'espion est un dé de 8. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

#### Bonus :

**+10 agilité**

#### Capacité de base :

**+15 pour toute action en rapport avec la spécialité.**

#### Spécialités :

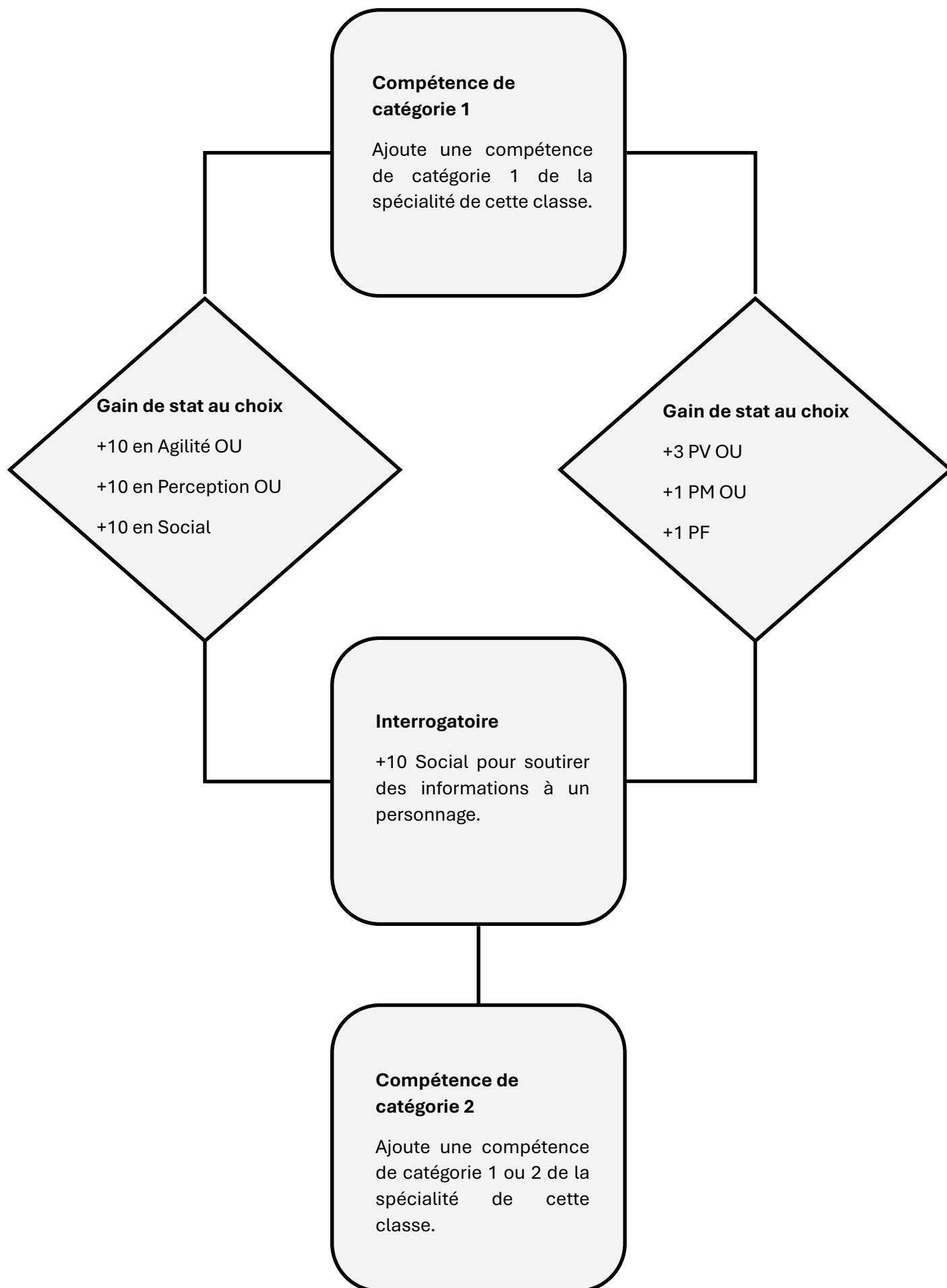
**Fabrication de piège**

**Alchimie**

**Dissimulation**

**Crochetage**

## Arbre de classe de base : Espion



## Arbre avancé de classe de base : Espion

### **Embuscade**

+15 au premier jet en combat si le personnage n'a pas été repéré par l'ennemi au début du combat.

Opportunité offerte de déjouer n'importe quelle embuscade sur un jet de Perception.

### **Compétence de catégorie 2**

Ajoute une compétence de catégorie 1 ou 2 de la spécialité de cette classe.

### **Assassinat**

Toute attaque qui prend par surprise au corps-à-corps est mortelle.

#### iv. Commerçant

##### Description :

La classe de commerçant regroupe le métier de la vente comme celui de l'artisanat. Mais même si tous les commerçants suivent un enseignement commun. La plupart préfère ne conserver que l'aspect marchandage ou que l'artisanat. Les meilleurs d'entre savent conserver les deux savoir-faire.

Commerçant est sans doute la classe la plus répandue. Cela a poussé la création de la guilde des commerçants. Un organisme très influant qui régit le commerce inter-empires.

Mais les commerçants sont aussi souvent une cible pour les brigands car ils ne sont pas formés au combat et transportent toujours un peu d'argent avec eux.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ du commerçant est un dé de 4. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

##### Bonus :

**+10 social**

##### Capacité de base :

**+20 pour la pratique de sa spécialité. +5 pour les autres actions en rapport avec la spécialité.**

##### Spécialités :

**Forgeron**

**Tailleur**

**Charpentier**

**Couturier**

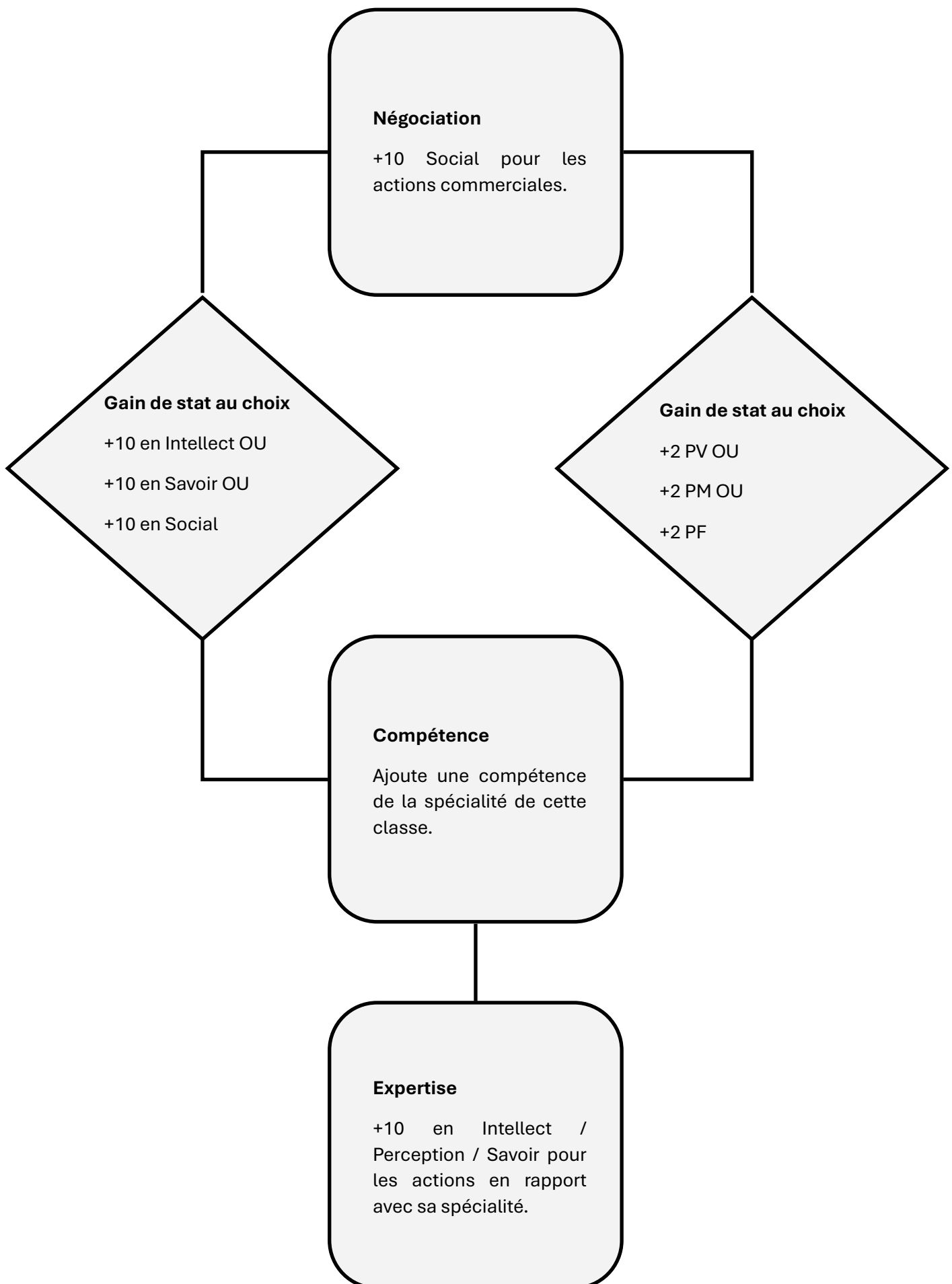
**Cuisinier**

**Apothicaire**

**Usurier**

**Luthier**

## Arbre de classe de base : Commerçant





## Arbre avancé de classe de base : Commerçant

### Compétence

Ajoute une compétence de la spécialité de cette classe.

### Joueur vétéran

Peut s'assurer de gagner à un jeu sur un jet réussi d'Intellect.

Peut tricher à n'importe quel jeu sans se faire prendre sur un jet réussi d'Agilité.

Peut supprimer la marge d'échec critique du prochain jet sur un jet réussi de Perception (les critiques sont désactivés sur le jet de Perception).

Peut augmenter la marge de réussite critique du prochain jet sur un jet réussi de Savoir (les critiques sont désactivés sur le jet de Savoir).

Cette capacité ne peut pas être utilisé sur deux jets d'affilée. (Cela ne prend pas en compte les jets additionnels provoqués par cette compétence.)

### Compétence

Ajoute une compétence de la spécialité de cette classe.

## v. Clerc

### Description :

La religion est présente sous la forme de panthéon à la gloire d'un dieu pour chaque élément fondamental. Toutes les personnes qui ont choisi de soutenir un panthéon et d'y dédier sa vie fait partie de la classe Clerc.

Le quotidien d'un clerc change beaucoup en fonction du panthéon qu'il soutiens. Mais on peut résumer cela par réaliser des actions rituelles régulières qui aident à leur manière la mission de leur dieu. En échange ce dernier les récompense en leur faisant don d'une partie de son pouvoir. Ils ont la liberté de l'utiliser comme ils le veulent mais sont sensés l'utiliser pour continuer leur devoir envers leur dieu.

Bien que la présence des dieux soit importante dans cet univers, la proportion de la population qui se dédie à un panthéon est assez faible en général.

Pour chaque attaque physique réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ du clerc est un dé de 4. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

### Bonus :

**+6PF**

### Capacité de base :

**Peut obtenir des PF. Peut consommer des PF pour invoquer l'élément de sa spécialité.**

### Spécialités :

**Aquarius** (Océans)

**Ouro** (Air)

**Amaria** (Feu)

**Soumatra** (Terre)

**Archaon** (Mort)

**Alma** (Vie)

**Psychée** (Esprit)

**Chronos** (Temps)

**Lug** (Lumière)

**Noctis** (Ténèbres)

**Hypermetra** (Puissance)

**Aycee** (Froid)

**Gumni** (Météo)

**Zund** (Energie)

**Ktot** (Léthalité)

**Laube** (Fertilité)

**Ermadiksis** (Plaisir)

**Agni** (Foi)

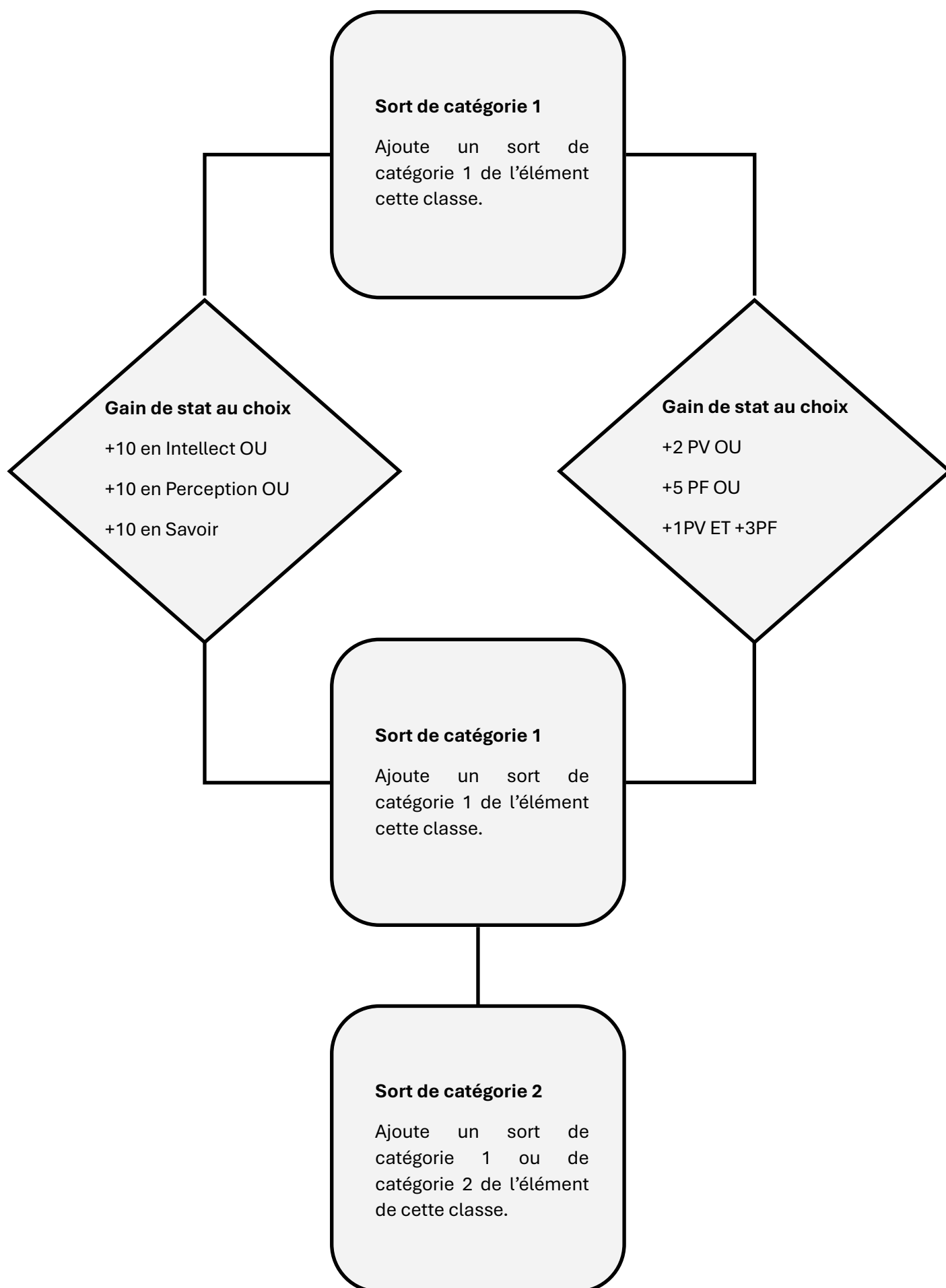
**Uuro** (Devoir)

**Magdalen** (Hasard)

Le choix de la spécialité ne donne ni bonus ni malus.

*Pour plus d'information sur les différentes spécialités vous êtes invités à consulter le [Recueil des éléments magiques et divins](#).*

## Arbre de classe de base : Clerc



## Arbre avancé de classe de base : Clerc

### **Demander une faveur**

Si PV inférieur à 25% PV max, peut demander une faveur. Pour réussir la faveur le personnage doit consacrer 1 tour à prier (ne peut rien faire d'autre, ni même se déplacer) et réussir un jet Social avec un bonus de +10.

Si la faveur est accordée, restaure 50% des PV max et tous les coûts en PF du personnage sont ignorés pour le prochain tour.

Si une réussite critique est survenue, restaure 100% des PV.

Si un échec critique est survenu, le personnage ne peut pas faire appel à ses sorts/compétences de foi pour le prochain tour.

### **Sort de catégorie 2**

Ajoute un sort de catégorie 1 ou de catégorie 2 de l'élément de cette classe.

### **Sort de catégorie 3**

Ajoute un sort de catégorie 1, 2 ou 3 de l'élément de cette classe.

## vi. Barde

### Description :

Les bardes représentent une caste artistique de la population qui maîtrise l'art de la musique de combat.

*Un petit mot sur les musiques de combat :*

*Dans cet univers la musique de combat est une musique dans laquelle les bardes insufflent du mana afin de donner des avantages à ses alliés ou des désavantages à ses adversaires. La bonne maîtrise du mana permet aux bardes de conserver l'avantage de la portée de leur musique tout en sélectionnant qui bénéficie ou non de leur pouvoir.*

*La musique de combat d'un simple barde n'est pas capable d'infliger des dégâts directs cependant.*

*Le seul moyen de contrer les effets d'une musique de combat c'est avec une autre musique de combat.*

Les bardes sont des artistes accomplis qui sont régulièrement engagé au fort prix pour animer des soirées mondaines, les mariages de personnes fortunées ou encore la vie dans les cours de château. Cependant les bardes les plus compétents sont ceux ayant aussi pratiqué l'aspect guerrier de leur art. En effet les bardes sont aussi engagés dans les groupes armés afin d'apporter un puissant soutien.

Les bardes sont capables de donner de puissants bonus à son équipe ou d'infliger de terribles malus à ses adversaires.

### Bonus :

**+5 social**

**+5 physique**

### Capacité de base :

**Peut jouer de la musique de combat de soutien.**

### Spécialités :

#### **Luth**

+5 aux jets d'action qui donne des bonus.

#### **Vièle**

En temps normal, maintenir une même musique de combat d'un tour à l'autre demande de refaire son jet à chaque tour. Avec cette spécialité, maintenir une musique ne demande pas de jets.

#### **Lyre**

+5 aux jets d'action qui inflige des malus.

#### **Cornemuse**

Les malus sont 25% plus puissants.

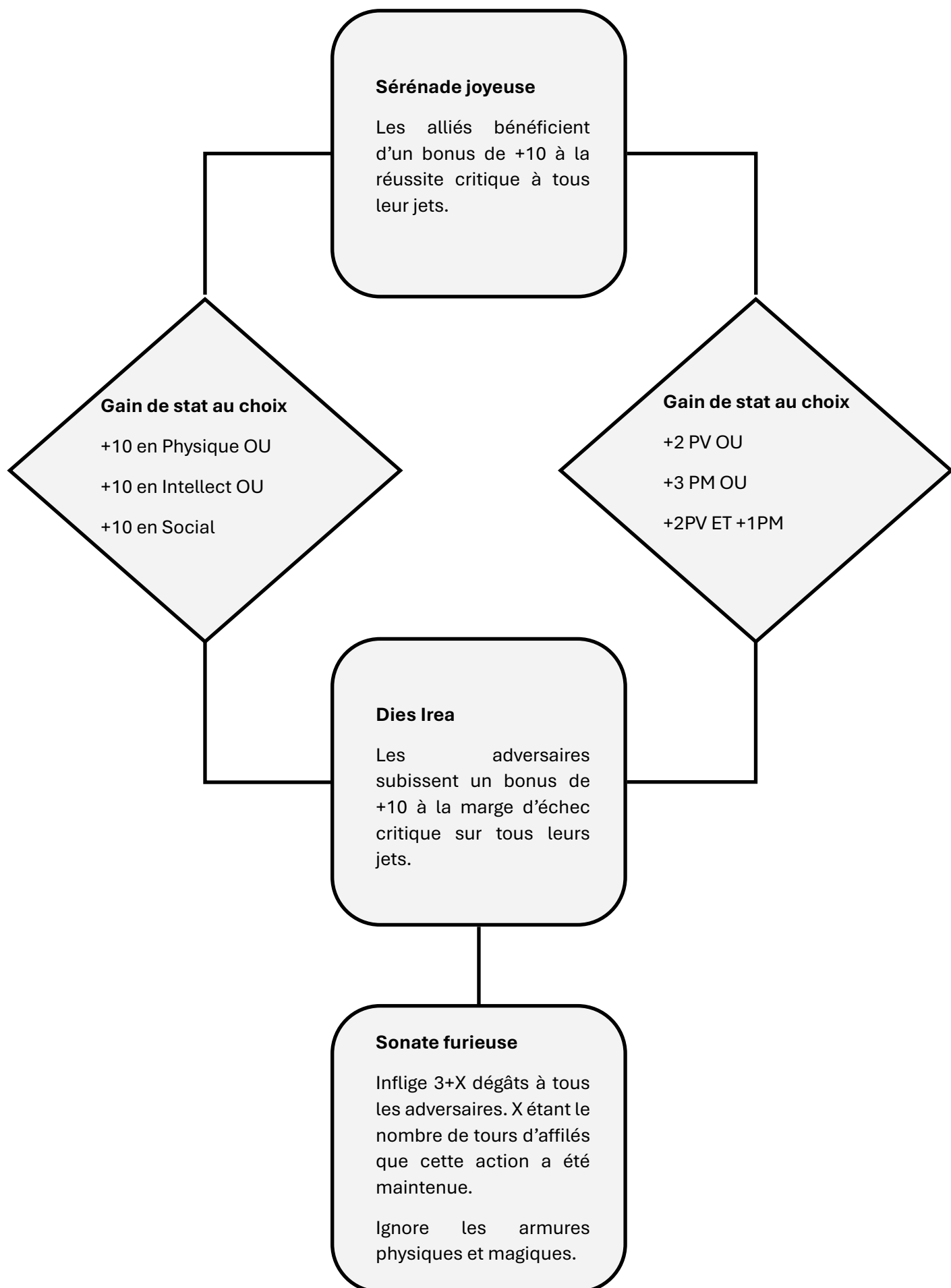
#### **Tombak**

Les bonus sont 25% plus puissants.

#### **Chant**

En temps normal passer de bonus à malus (et vice-versa) coûte 1 tour ou 1 jet de dé réussi en plus du jet de l'action. En choisissant cette spécialité ce coût est retiré.

## Arbre de classe de base : Barde



## Arbre avancé de classe de base : Barde

### Mouvement apaisant

Restore 1+X PV à tous les alliés. X étant le nombre de tours d'affilés que cette action a été maintenue.

### Résonnance

Les effets de chaque musique dure 1 tour après leur arrêt. Les effets des différentes musiques de ce personnage se cumulent.

### Concert

Si deux bardes alliés jouent de concert, les effets de leur musiques respectives sont doublés. Cet effet peut se cumuler.

## vii. Chevalier

### Description :

Les chevaliers représentent un ordre de guerriers qui combattent en première ligne lors des conflits. Les chevaliers forment aussi le gros de la garde qui assure la sûreté dans les villes en temps de paix aussi.

L'apprentissage de cette classe s'accompagne de la maîtrise de certains équipement comme une armure, un bouclier, une arme de corps à corps, etc. Les chevalier apprennent aussi à monter à cheval, d'où leur nom, mais peu d'entre eux conserve l'équitation dans leur métier.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ du chevalier est un dé de 8. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

### Bonus :

**+4PV**

### Capacité de base :

**Peut manier une arme de corps-à-corps en accord avec sa spécialité.**

### Spécialités :

#### **Épée**

Garantie la possibilité de contre-attaquer après avoir bloqué une attaque. En temps normal l'action n'est proposée que sur une opportunité particulière.

#### **Lance**

Si votre personne et son adversaire attaquent en même temps, votre personnage gagnera automatiquement et systématiquement la joute.

#### **Hache**

Les frappes successives avec une arme de ce type abimera l'armure des adversaires à chaque coup. Cela se représentera par une baisse de la réduction de dégâts de l'armure progressive.

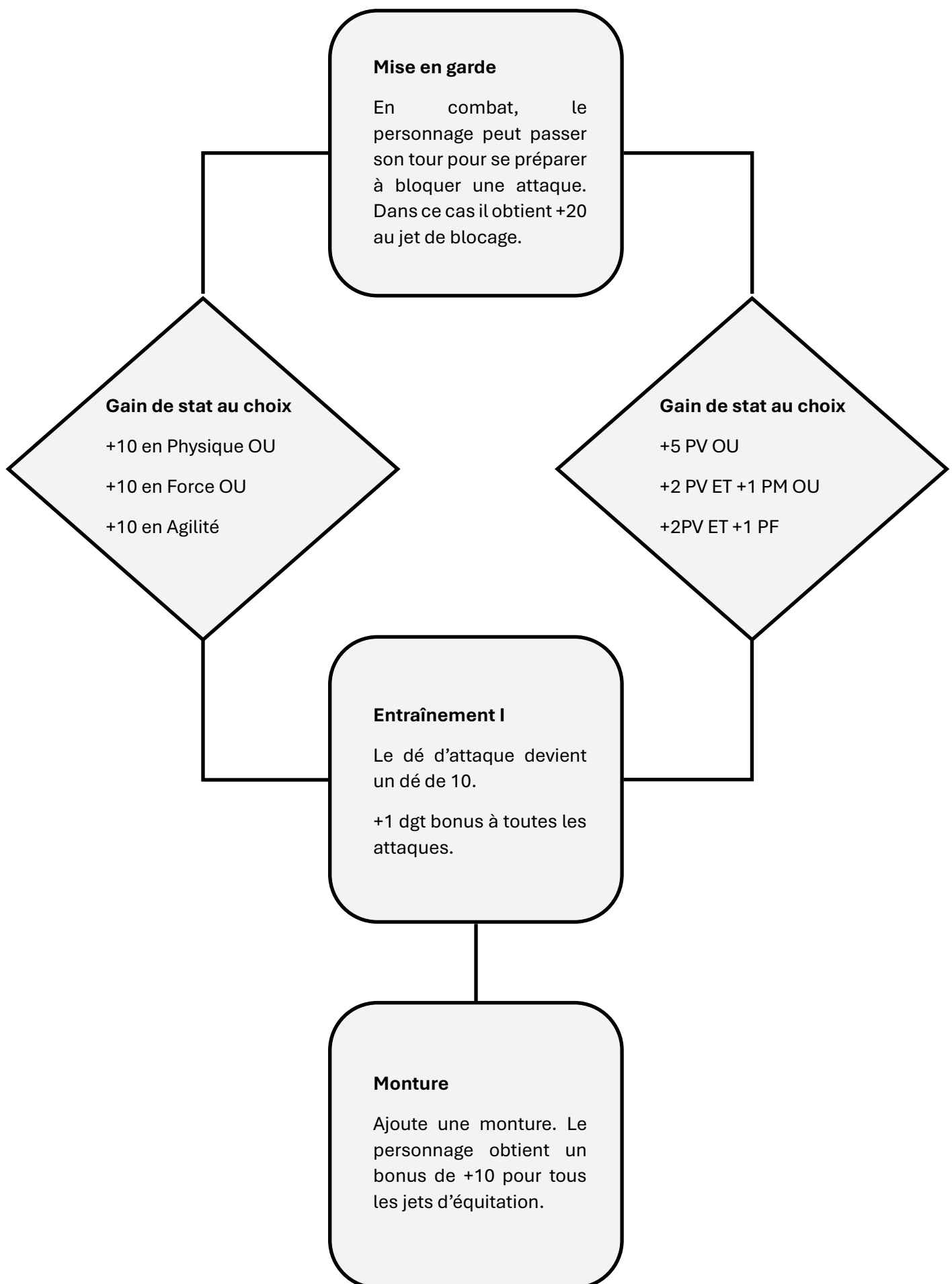
#### **Fléau**

Un coup réussit avec cette arme étourdira sa cible pendant un tour. Cependant attention une arme de ce type est considérée comme lourde et donc touchera plus difficilement (malus -15) des cibles mouvantes.

*Les noms de spécialités décrivent des catégories. Par exemple si on veut un personnage qui manie un sabre, un katana, une rapière ou une épée mérovingienne et bien il peut choisir la spécialité Épée dans tous les cas. Si vous avez un doute, demandez à votre MJ.*



## Arbre de classe de base : Chevalier



## Arbre avancé de classe de base : Chevalier

### **Vétéran de guerre**

Le personnage ignore tous les malus dû à la douleur ou à la fatigue.

Peut effectuer un déplacement et une attaque dans le même tour en combat.

### **Entraînement II**

Le dé d'attaque devient un dé de 12.

+1 dgt bonus à toutes les attaques (les bonus d'Entraînement se cumulent).

### **Endurci**

Réduction des dégâts physiques et magiques reçus -1 dgt.

+10 Physique

+10 Force

+10 Agilité

## viii. Archer

### Description :

Les archers sont des personnes qui ont appris le tir à l'arc. Que ce soit pour la chasse ou la guerre, les archers sont les meilleurs au combat à distance. Ils sont très appréciés dans les armées comparées aux mages qui s'épuisent trop vite ou aux clercs qui peuvent être restreints dans leur usage de leurs pouvoirs. De plus les archers sont inégalables en termes de cadence de tir ou de portée comparée à la foi et la magie.

Pour chaque attaque réussie, le joueur lance un dé de dégâts. Ce dé définit le montant de dégâts infligés. Le dé de dégâts de départ de l'archer est un dé de 6. Le MJ définit le nombre de dé de dégâts à lancer. En cas de réussite critique, inflige les dégâts maximum d'office.

### Bonus :

**+10 perception**

### Capacité de base :

**Peut tirer à l'arc avec précision.**

### Spécialités :

#### **Arc à double courbure**

+5 aux jets de tir.

#### **Arc long**

Si votre personnage réussit un tir, il peut tenter un deuxième tir dans le même tour avec moitié moins de chances de réussite que le premier. Un échec sur le deuxième tir, même critique, n'annulera pas le premier tir vu que les tirs sont consécutifs.

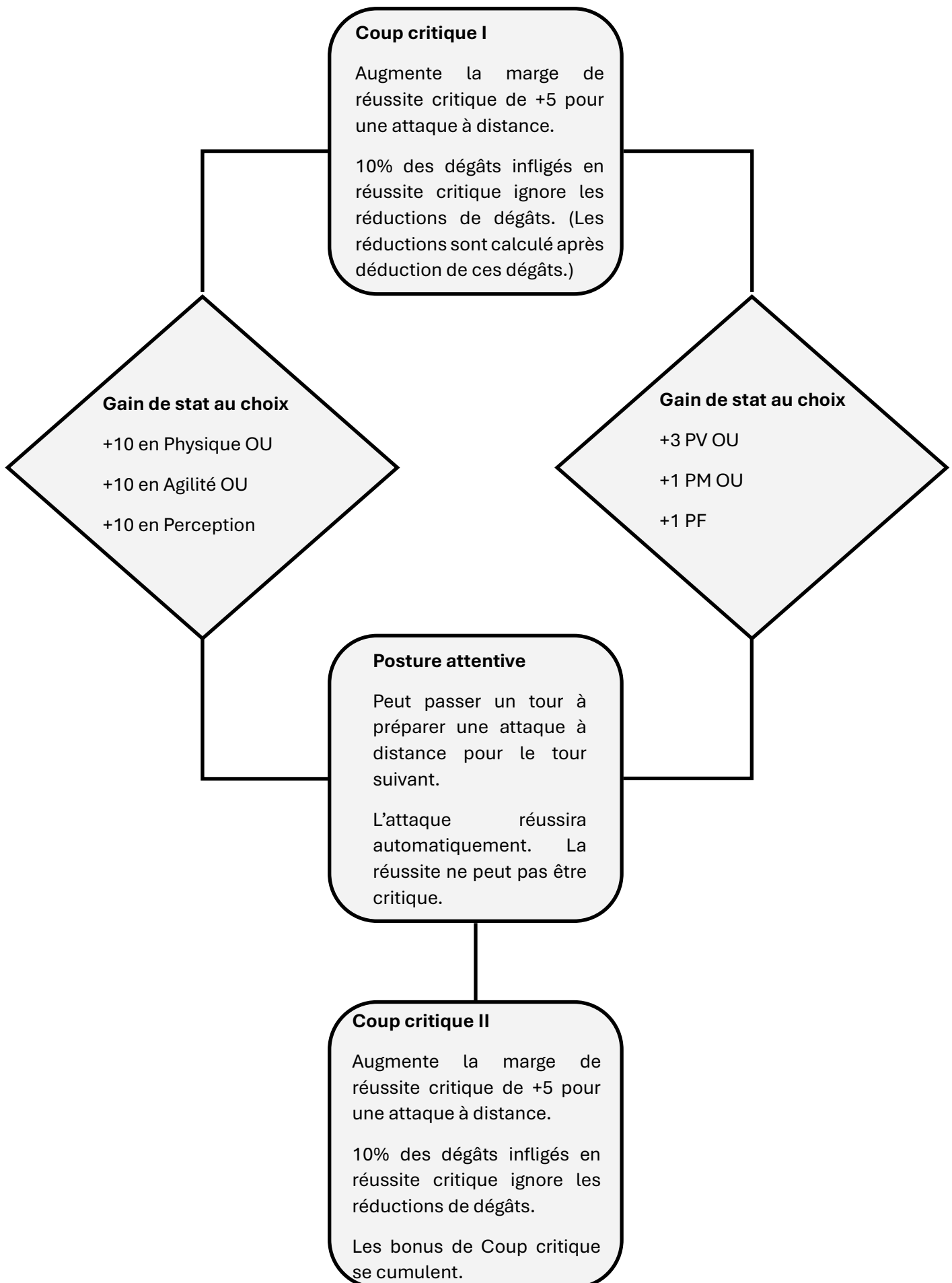
#### **Arc à poulies**

Vos tirs infligent 1 dégât de plus que la normale.

#### **Arc Yumi**

Si votre personnage voit sa cible distinctement, il peut théoriquement la toucher. Attention cela ne retire pas un possible malus dû à la distance.

## Arbre de classe de base : Archer



## Arbre avancé de classe de base : Archer

### **Flèches renforcées**

Le dé d'attaque devient un dé de 10.

Les flèches peuvent recevoir un effet tel qu'enflammé, empoisonné, etc. à condition que le personnage (ou son groupe) soit en mesure de créer cet effet.

### **Coup critique III**

Augmente la marge de réussite critique de +5 pour une attaque à distance.

10% des dégâts infligés en réussite critique ignore les réductions de dégâts.

Les bonus de Coup critique se cumulent.

### **Œil de lynx**

Élimine les malus pour viser des parties spécifiques de l'adversaire.

+10 Agilité

+10 Perception

## b. Sur-classes

### i. Professeur

Classe de base principale :

Mage

Classes de base secondaires :

Mage

Description :

Les professeurs sont des spécialistes du maniement de la magie. Ils en maîtrisent toute la subtilité et toute sa diversité. Un professeur est capable de manier deux éléments magiques à la fois ce qui est une prouesse. Malgré leur grande force magique, les professeurs sont dédiés à l'enseignement et aux études. La quasi-totalité des professeurs travaillent à la Tour des mages en enseignant aux nouveaux mages et/ou en confectionnant de nouveaux sorts.

Bonus :

**+10 savoir**

Capacité de base :

**Peut fusionner deux sorts de deux éléments magiques différents pour lancer un puissant sort. Nécessite un jet de Savoir et un seul jet d'Intellect réussi. Consommara la somme des deux coûts en PM et infligera la somme des dégâts (ou restaurera la somme des PV) des deux sorts fusionnés. Des effets supplémentaires peuvent être accordés par le MJ.**

Légendaire :

Description :

Les archimages sont des expert pour qui la magie n'a plus aucun secrets. Ils sont extrêmement rares. Il n'y aurait qu'un seul archimage en vie actuellement et il résiderai à la Tour des mages. Cependant personne ne l'a vu depuis des années. Devenir archimage est la plus haute distinction qu'un mage peut obtenir.

Compétence :

Peut utiliser tous les sorts existants de tous les éléments magiques existants. La fusion n'est possible qu'entre les deux éléments magiques originaux du personnage.

## Arbre de combinaison : Professeur

### Étude de la magie

Le personnage est capable de :

- Déterminer l'élément magique et la puissance d'un mage sur un jet de Perception
- Déterminer la nature d'un objet magique ou enchanté sur un jet de Savoir
- Peut changer de style de magie (en combat coûte un jet de Physique)
- Peut lancer un contre-sort pour contrer un sort adverse avant qu'il soit lancé. Pour cela le joueur consomme 1 PM et doit réussir un jet d'Intellect sans les critiques et avec un malus de -10 en Intellect.

### Sort de catégorie 3

Ajoute un sort de catégorie 1, 2 ou 3 de l'un des éléments de cette classe.

+4 PM

### Canalisation du mana

Réduit la consommation en mana de chaque sort de -1 PM. En cas de réussite critique sur n'importe quel jet d'Intellect, récupère 1 PM.

## ii. Dompteur

Classe de base principale :

Dresseur

Classes de base secondaires :

Dresseur

Description :

Le dompteur est un professionnel appelé pour gérer les bêtes sauvages. Leur travail consiste à faire évacuer un animal dangereux sans causer de dégâts la plupart du temps. En conséquence ils ont un quotidien assez périlleux.

Bonus :

**+5 social**

**+5 physique**

Capacité de base :

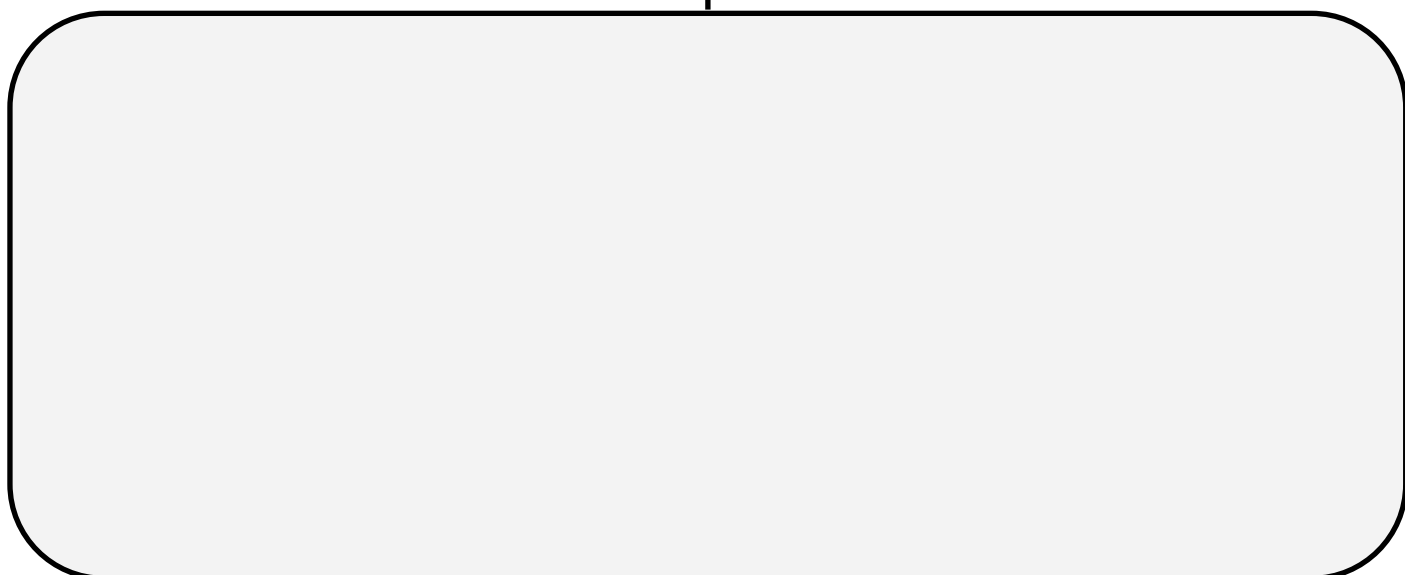
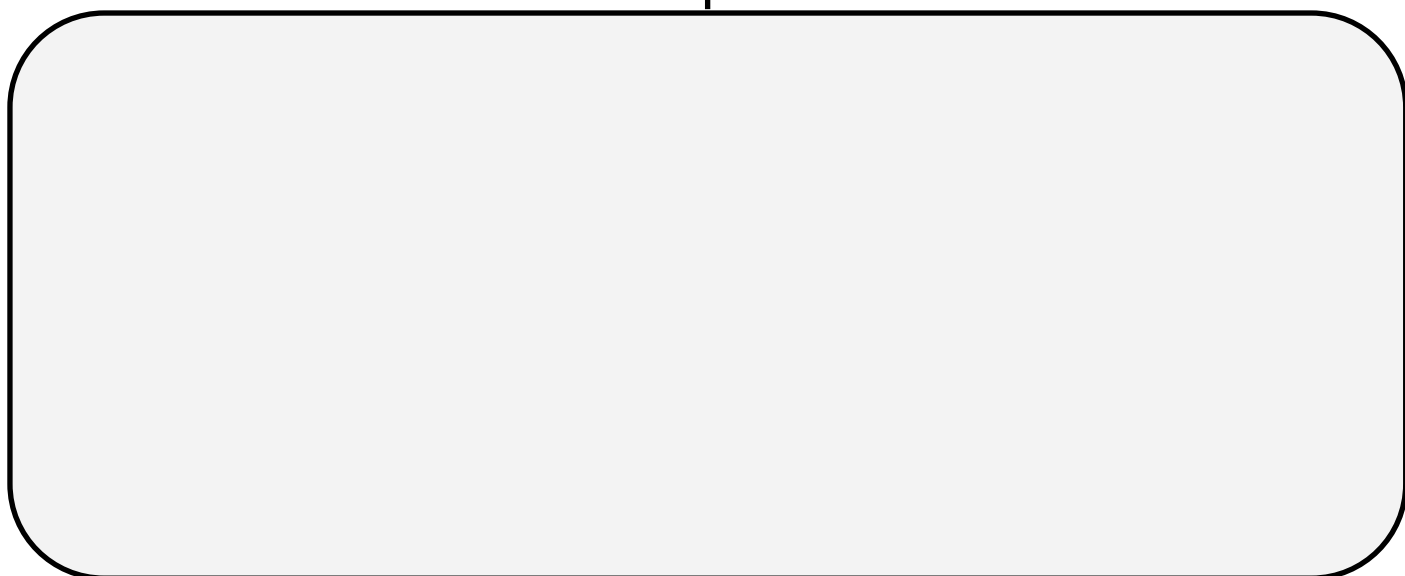
Léendaire :

Description :

Compétence :



## Arbre de combinaison : Dompteur



### iii. Assassin

Classe de base principale :

Espion

Description :

Bonus :

**+10 perception**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Espion

## Arbre de combinaison : Assassin



#### iv. Négociant

Classe de base principale :

Commerçant

Description :

Bonus :

**+10 social**

Capacité de base :

Léendaire :

Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Commerçant

## Arbre de combinaison : Négociant



v. Prêtre

Classe de base principale :

Clerc

Description :

Bonus :

+10 savoir

Capacité de base :

Léendaire :

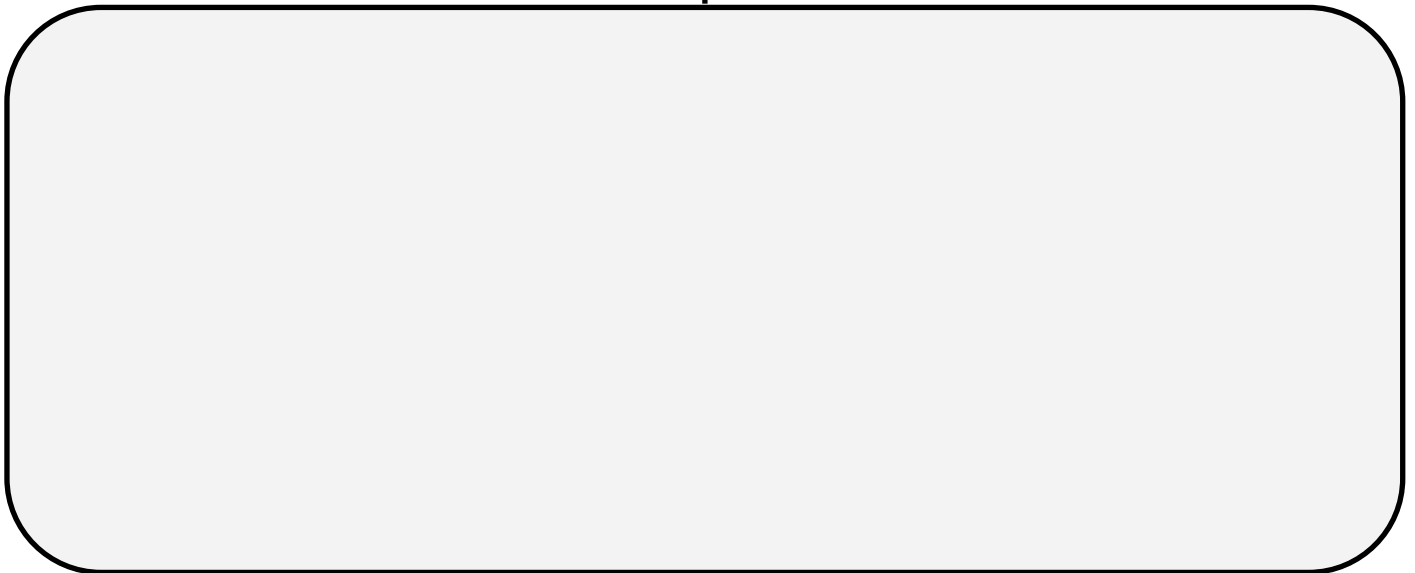
Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Clerc

## Arbre de combinaison : Prêtre



vi. Ménestrel

Classe de base principale :

Barde

Description :

Bonus :

**+5 social**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

Compétence :

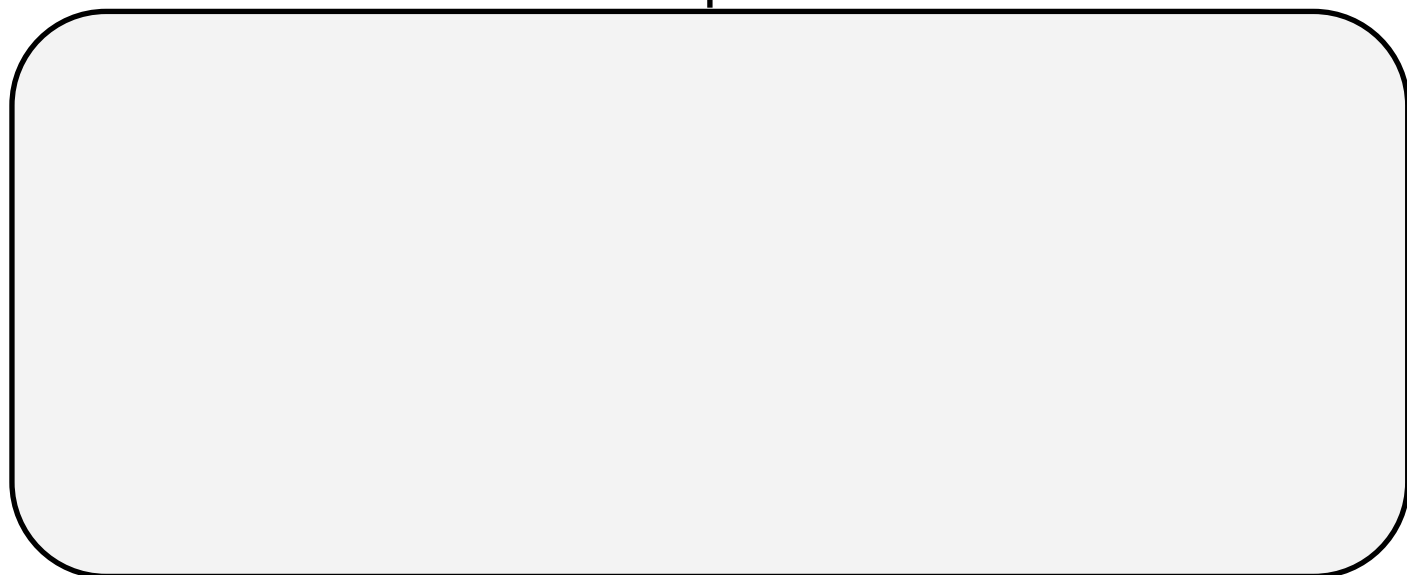
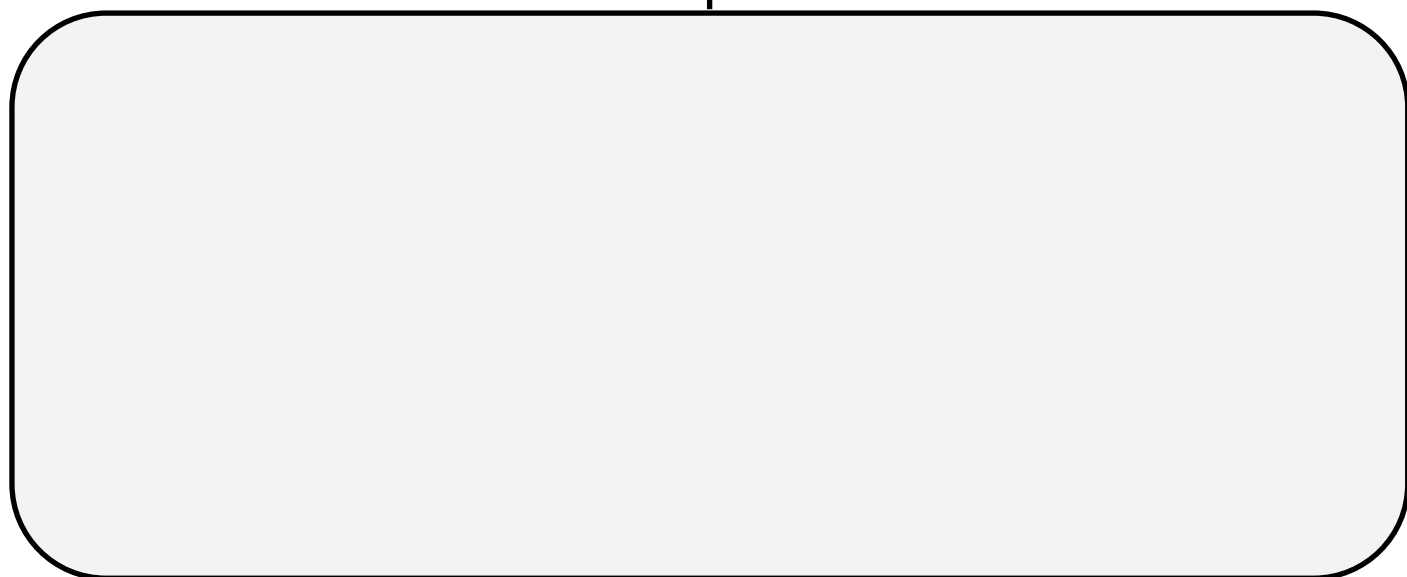
Classes de base secondaires :

Barde

**+5 intellect**



## Arbre de combinaison : Ménestrel



vii. Paladin

Classe de base principale :

Chevalier

Description :

Bonus :

**+10 force**

Capacité de base :

Léendaire :

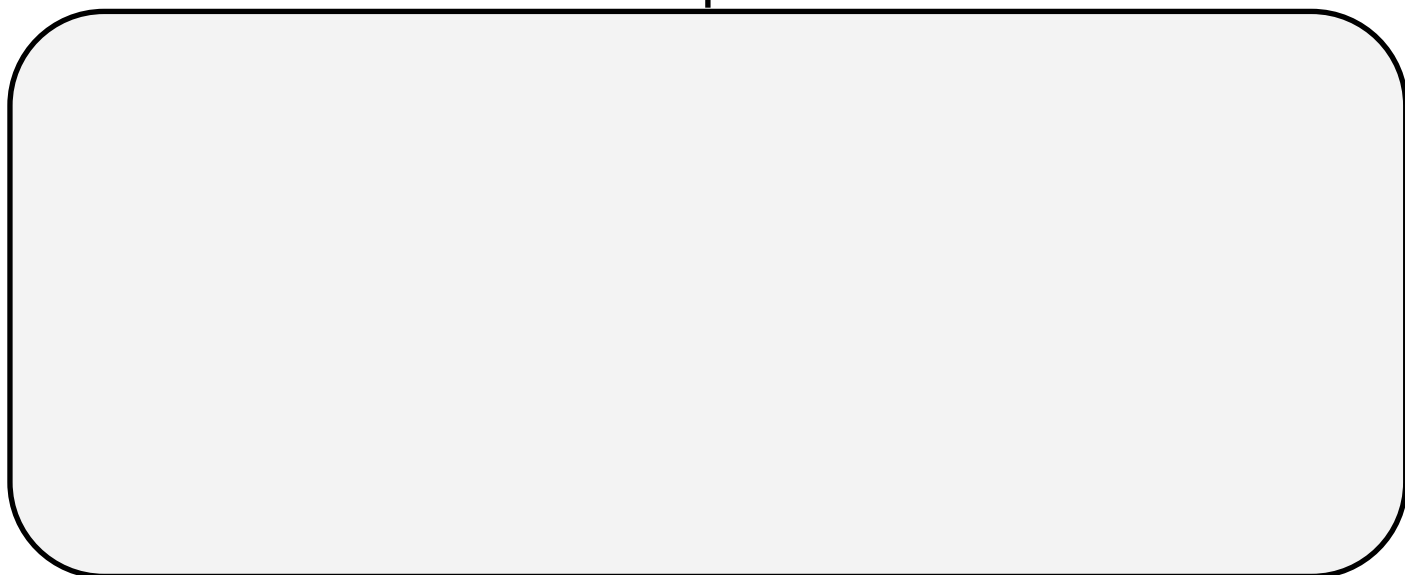
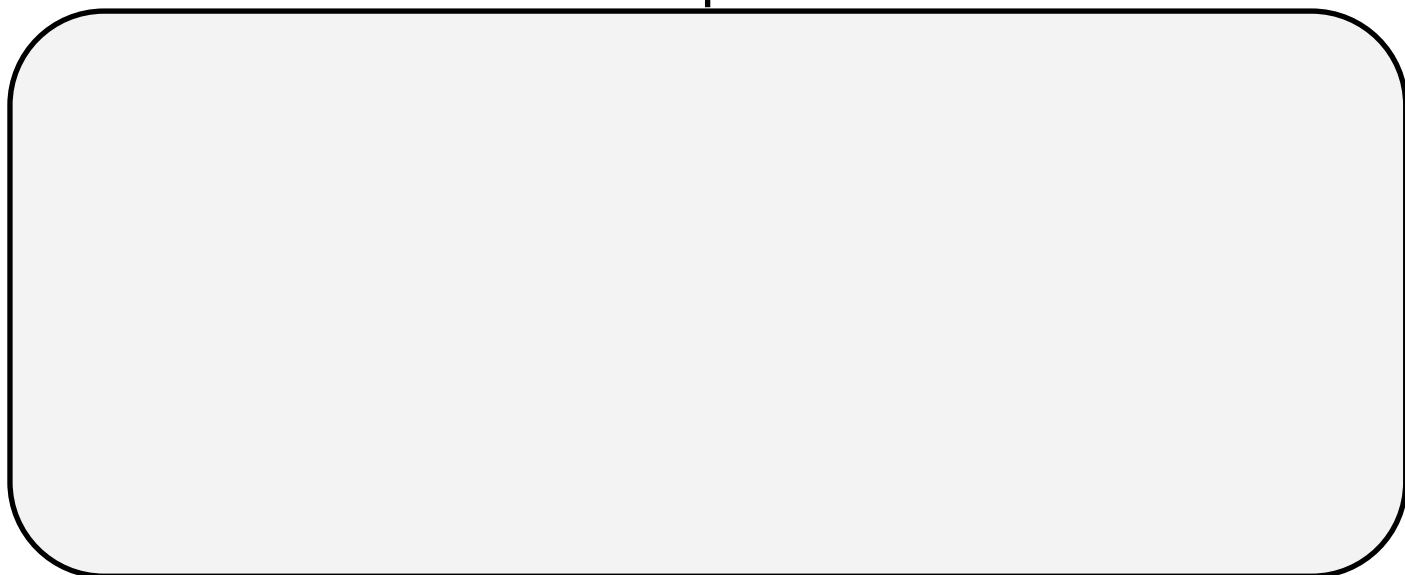
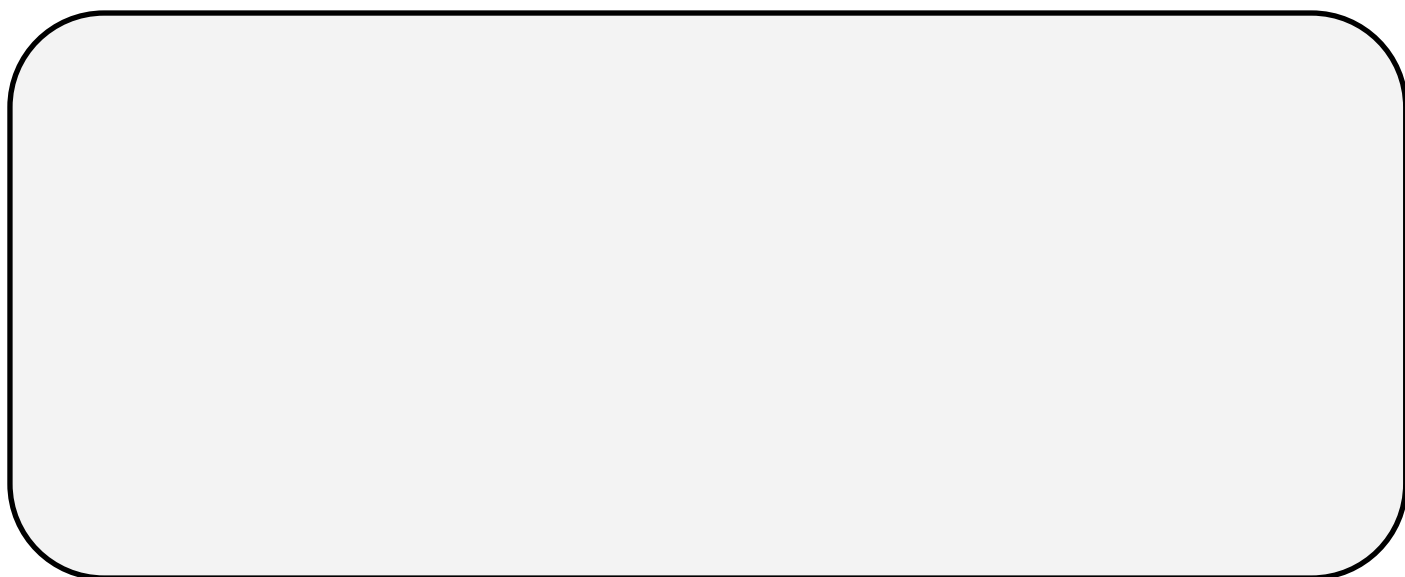
Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Chevalier

## Arbre de combinaison : Paladin



viii. Tireur d'élite

Classe de base principale :

Archer

Description :

Bonus :

**+5 perception**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

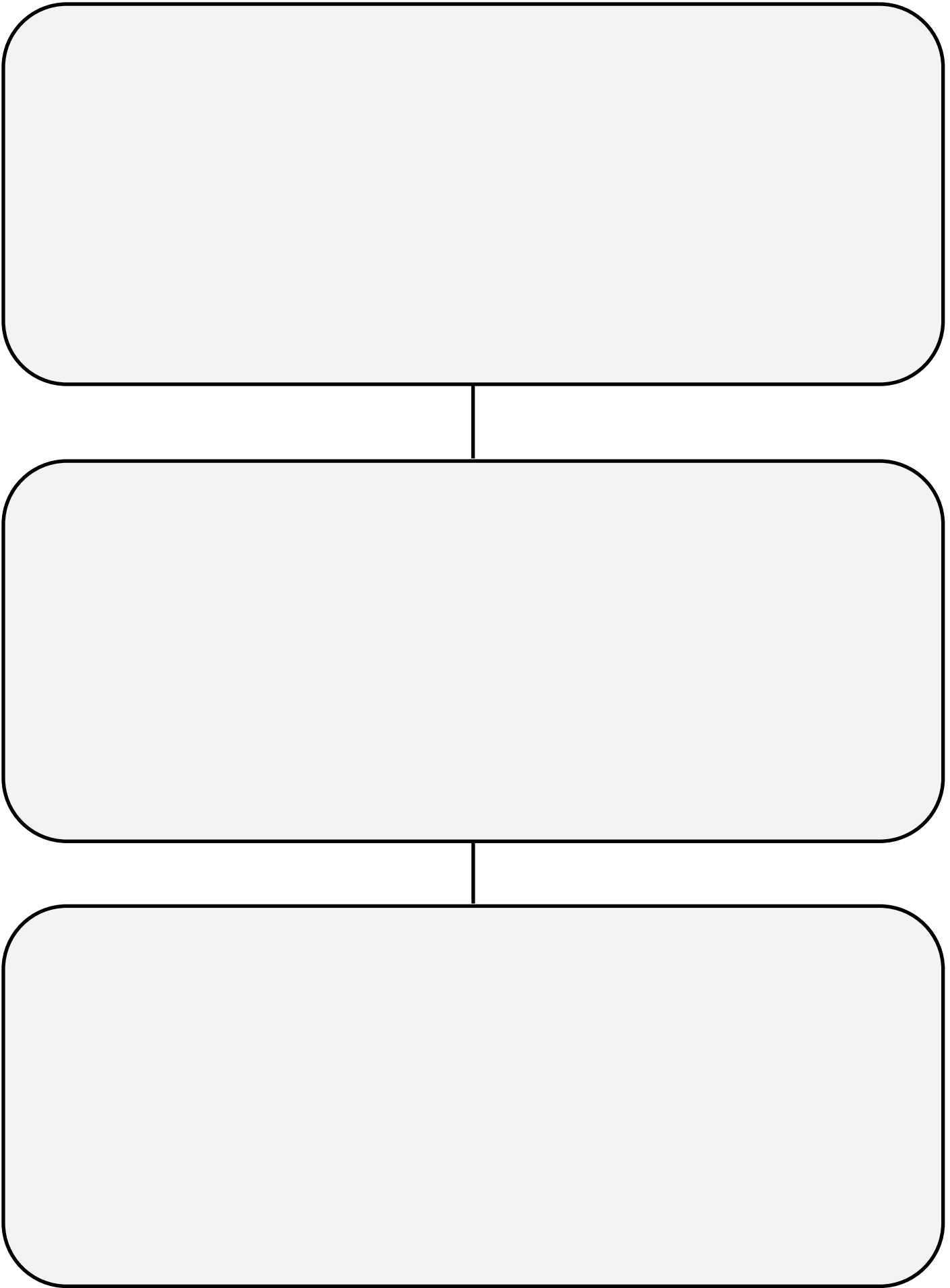
Compétence :

Classes de base secondaires :

Archer

**+5 physique**

Arbre de combinaison : Tireur d'élite



### c. Bi-classes

#### i. Chevalier Mage

Classe de base principale :

Mage

Description :

Bonus :

**+5 agilité**

Capacité de base :

Léendaire :

Description :

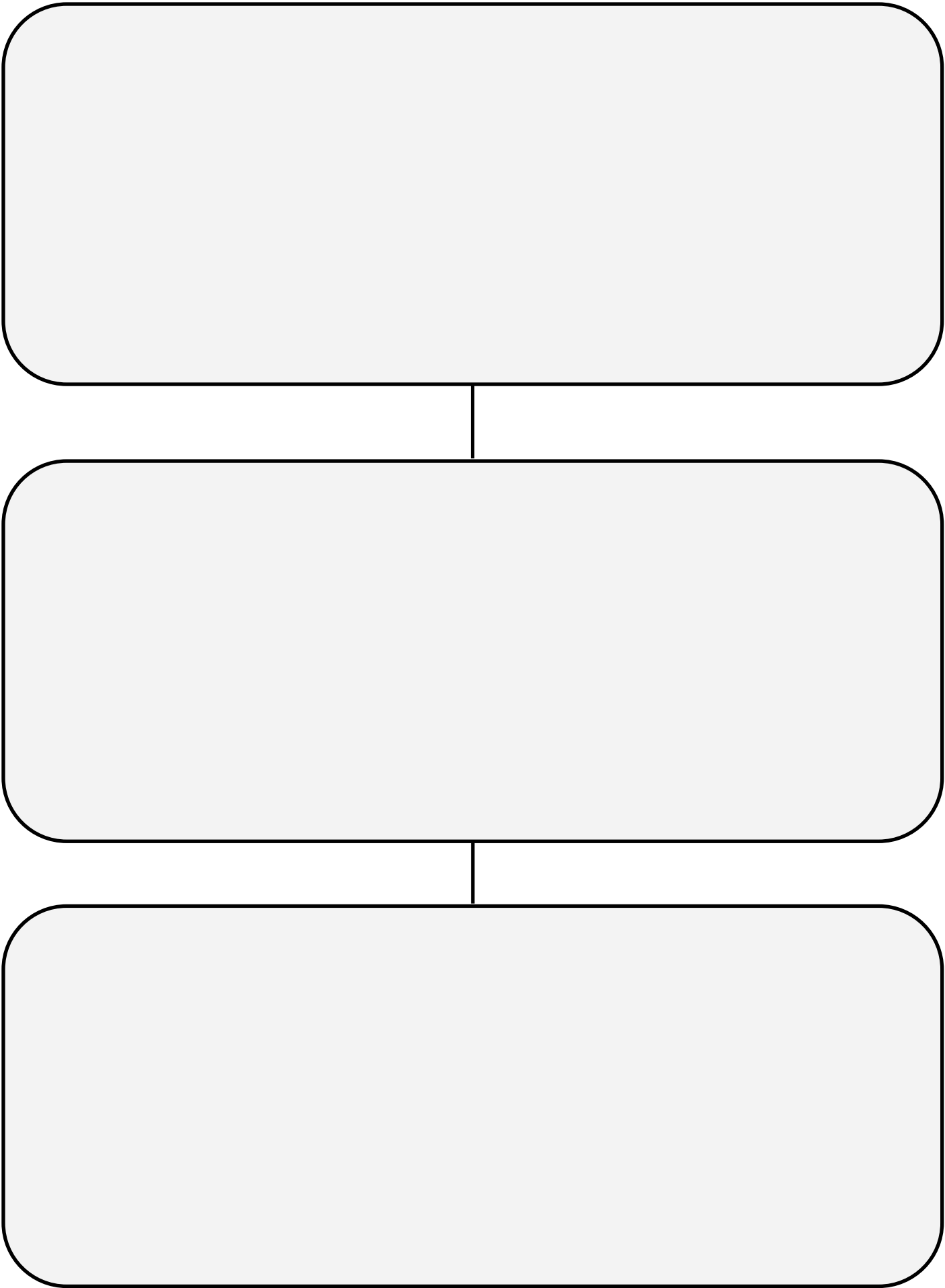
Compétence :

Classes de base secondaires :

Dresseur, Chevalier

**+5 perception**

Arbre de combinaison : Chevalier Mage



## ii. Chuchoteur

Classe de base principale :

Espion

Description :

Bonus :

**+10 physique**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Dresseur, Archer



## Arbre de combinaison : Chuchoteur



### iii. Banquier

Classe de base principale :

Commerçant

Description :

Bonus :

**+5 intellect**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

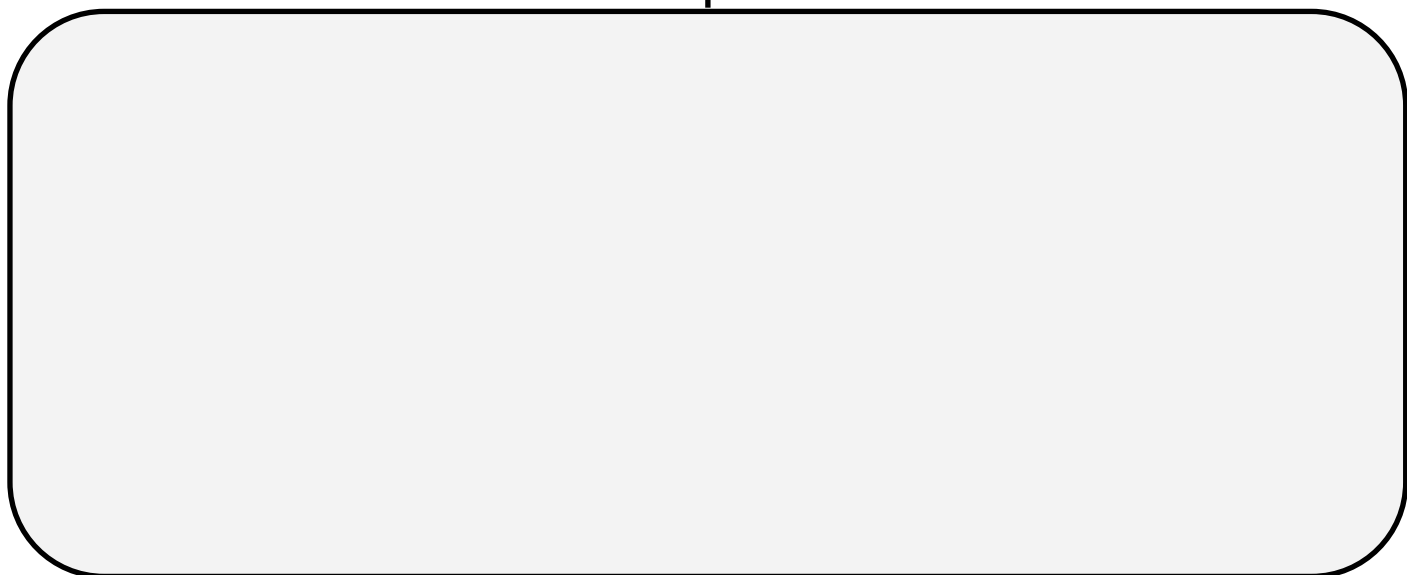
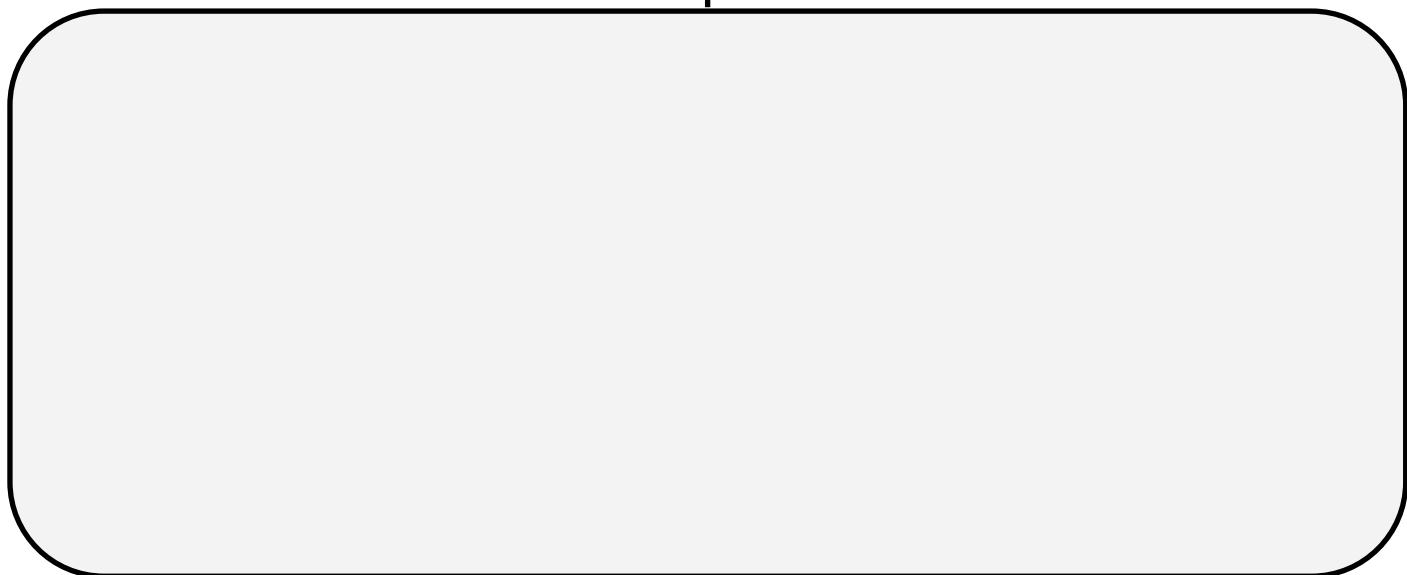
Compétence :

Classes de base secondaires :

Espion, Mage

**+5 savoir**

## Arbre de combinaison : Banquier



#### iv. Percepteur

Classe de base principale :

Commerçant

Description :

Bonus :

**+5 physique**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

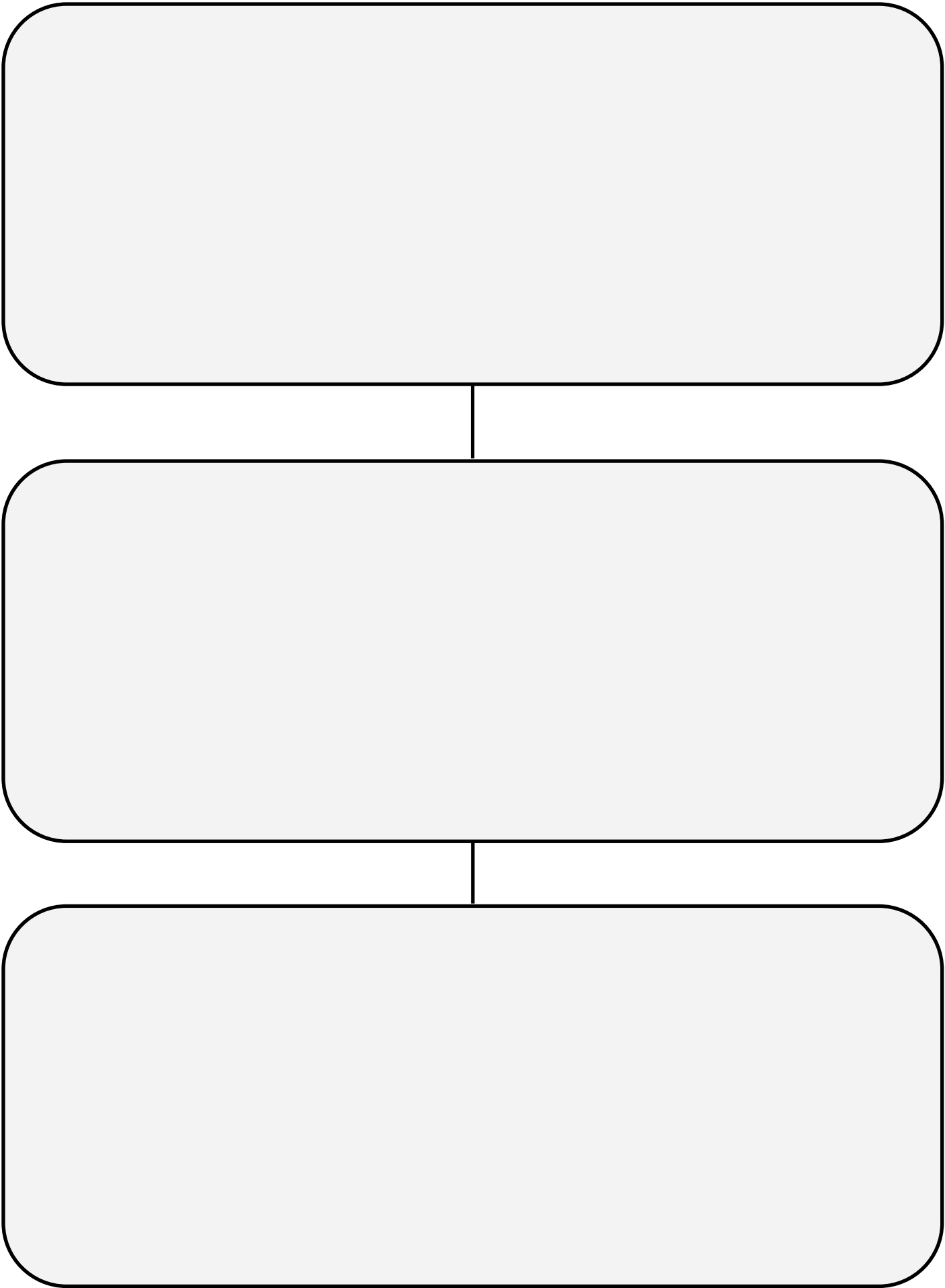
Compétence :

Classes de base secondaires :

Clerc, Chevalier

**+5 force**

Arbre de combinaison : Percepteur



#### v. Porte-parole

Classe de base principale :

Barde

Description :

Bonus :

**+10 social**

Capacité de base :

Légendaire :

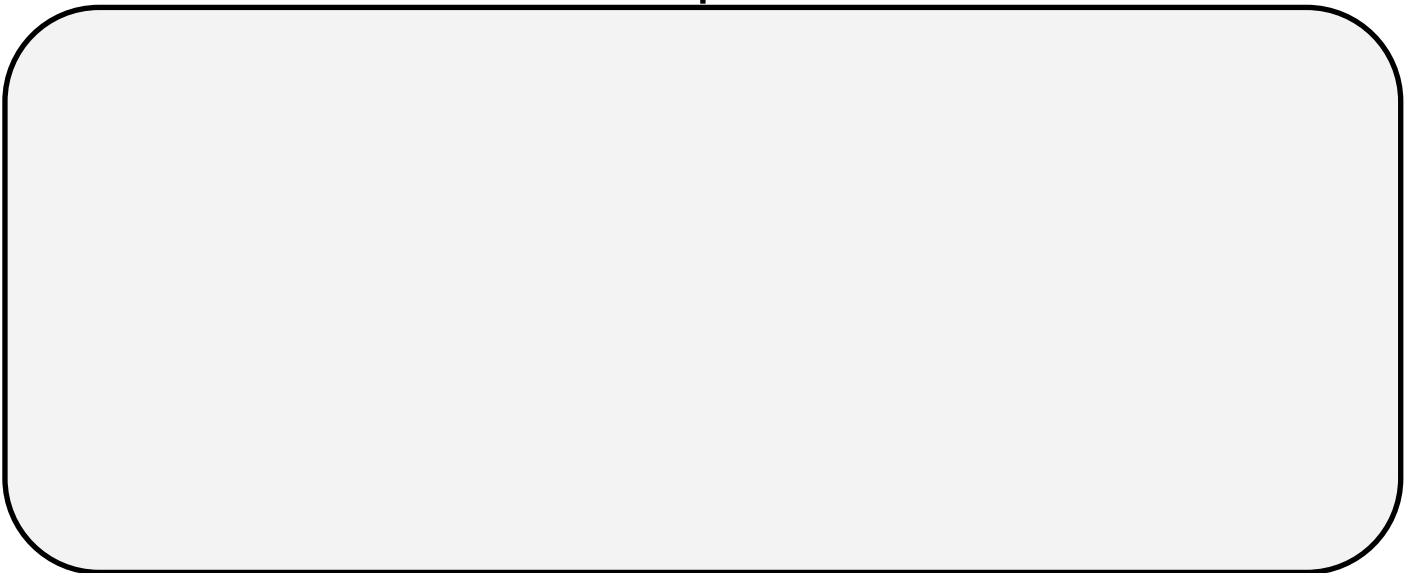
Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Clerc, Négociant

## Arbre de combinaison : Porte-parole



vi. Bateleur

Classe de base principale :

Barde

Description :

Bonus :

**+5 physique**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

Compétence :

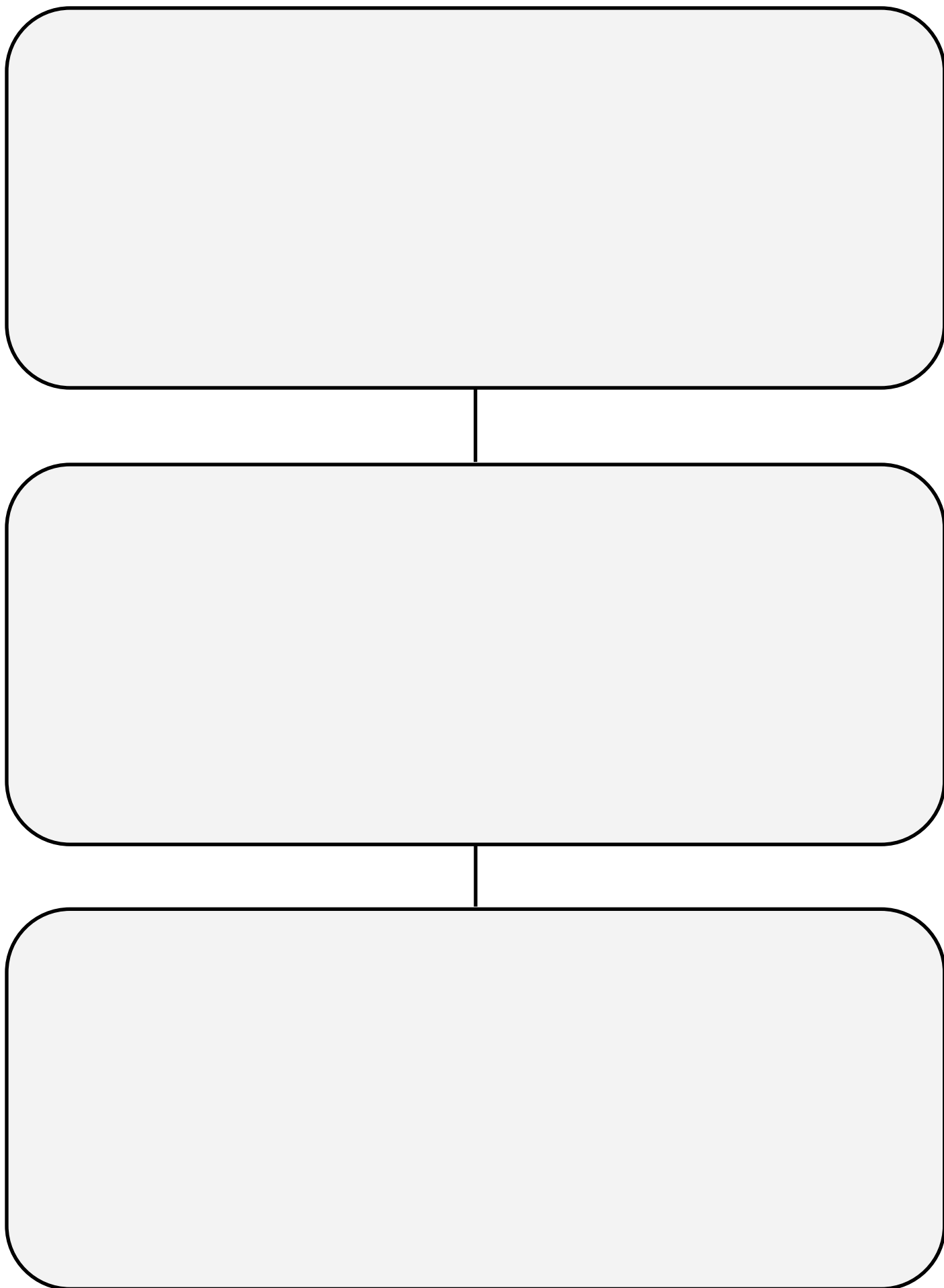
Classes de base secondaires :

Chevalier, Dresseur

**+5 agilité**



## Arbre de combinaison : Bateleur



vii. Archer monté

Classe de base principale :

Archer

Description :

Bonus :

**+5 agilité**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

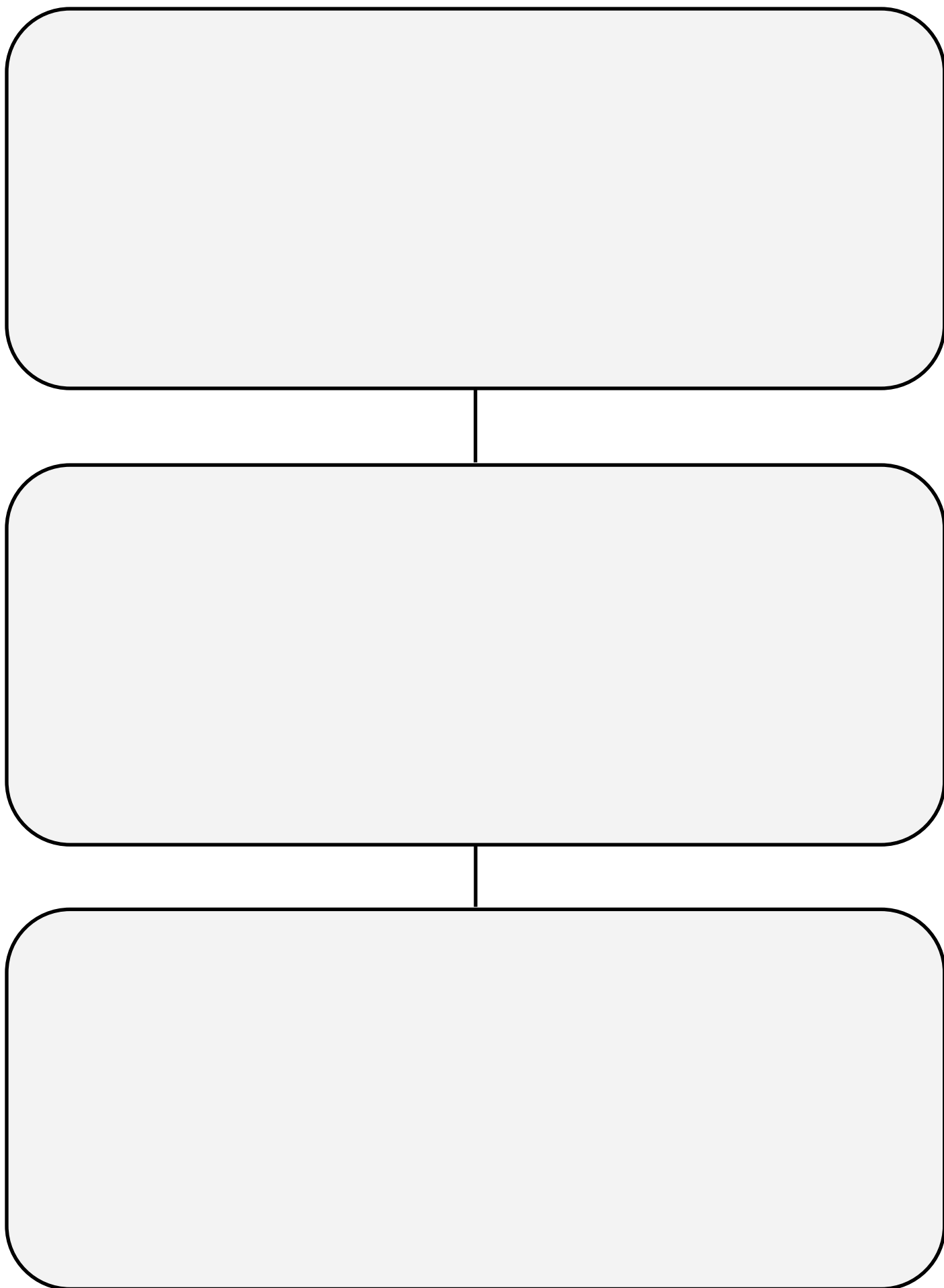
Compétence :

Classes de base secondaires :

Chevalier, Dresseur

**+5 perception**

## Arbre de combinaison : Archer monté



viii. Instructeur

Classe de base principale :

Archer

Description :

Bonus :

**+5 physique**

Capacité de base :

Légendaire :

Description :

Compétence :

Classes de base secondaires :

Mage, Clerc

**+5 intellect**

Arbre de combinaison : Instructeur

