

Les Classes



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Les Classes

Les jeunes aventuriers quittent leurs foyers, leurs familles et la routine de leur communauté à la recherche de gloire et de fortune. Leur goût pour l'action les conduira à Ondeval. Ces nouveaux arrivants n'ont avec eux que quelques souvenirs et les aptitudes de base qu'ils ont développées jusqu'ici. Dans leur quête du pouvoir et de l'excellence, les jeunes aventuriers devront mettre à profil certaines de leurs aptitudes de base en choisissant d'exercer l'une des professions existantes dans notre monde médiéval fantastique. C'est par la pratique d'une des occupations que vous pourrez développer les nouvelles compétences qui feront de vous l'un des personnages d'importants sur les terres

Il existe 14 classes jouables:

Le Guerrier

Le Barbare

Le Gardien

Le Champion

Le Bandit

Le Rôdeur

Le Filou

Le Barde

Le Copiste

Le Forgeron

Le Laborantin

Le Mage

Le Prêtre

Le Shaman

Lorsque votre personnage atteindra le niveau 5, il devra choisir un des deux « Profil de Classe » de sa classe. Obtenir un profil de classe donne immédiatement un bonus au personnage et lui ouvre la possibilité d'acheter une ou plusieurs compétences spécifiques uniques à sa classe. Si le bonus du profil de classe vous donne une compétence que vous avez déjà prise, vous récupérez les points de compétence dépensés sur cette compétence pour les utiliser sur une autre compétence.



Introduction

Cette fine lame est un combattant aguerri. Les guerriers savent jouer de leur armement mieux que quiconque et sont des experts à pousser celui-ci à son maximum. Qu'ils aient appris leurs habiletés dans une académie de combat ou bien directement sur la champ de bataille importe peu; la seule chose primordiale est qu'ils soient vos alliés plutôt que vos ennemis.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 5

Compétences de Base

- Brise-Membre
- Coups en Puissance I

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Bretteur

Bonus

- Sixième Sens

Ouverture

- Coups en Puissance III

Profil 2 : Le Maître d'Armes

Bonus

- Expertise Martiale

Ouverture

- Brise-Arme II
- Brise-Bouclier II





Le Barbare

Introduction

Alors que certains se perdent dans la forte émotion qu'est la colère, le barbare a appris à l'utiliser et à la transformer en force destructrice. Étant robuste et imposant, ces êtres sont des spécialistes du combat au corps à corps et il n'est pas rare de les voir en première ligne d'une mêlée. Souvent stigmatisés en raison de leur tempérament, ces individus décident parfois de quitter les grandes villes pour s'établir plus près de leurs émotions primales: la nature.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 6

Compétences de Base

- Potentiel de Rage
- Rage Meurtrière

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Berserker

Bonus

- Action Libre I
- Combat Aveugle

Ouverture

- Adrénaline

Profil 2 : Le Brise-Sort

Bonus

- Résistance aux Sorts
- Peau Anti-Magique I

Ouverture

- Peau Anti-Magique II
- Destruction de Sorts





Introduction

Le gardien est le protecteur des lignes d'assaut ou bien celui d'une personne particulièrement importante. Il encaisse volontairement les coups pour protéger les autres. Planté solidement derrière son bouclier, sa présence seule est suffisante pour inquiéter ses ennemis et pour dissuader toute envie d'essayer une attaque frontale.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 5

Compétences de Base

- Provocation I
- Coup de Bouclier I
- Intimidation I

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Maître du Bouclier

Bonus

- Position Défensive I
- Maîtrise du Bouclier

Ouverture

- Coup de Bouclier IV

Profil 2 : Défenseur

Bonus

- Provocation II
- Déflexion I

Ouverture

- Défense de la Justice





Le Champion

Introduction

Réel porte-parole de leur foi divine, il est difficile de trouver de plus grands et fervents priants que les champions. Ces combattants aguerris se battent pour défendre les commandements de leur divinité et ils ne laisseront personne entâcher la réputation de celle-ci. Ces derniers se voient également octroyer des pouvoirs divins en récompense de leur infaillible dévotion.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 5

Les Écoles de Magie Favorisées et Défavorisées dépendent de votre choix de divinité.

Compétences de Base

- Serment Divin (École de la Force)
- Sablier de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Occultiste

Bonus

- Endurance du Combattant
- Dernier Ressort

Ouverture

- Serment Divin Aprofondi

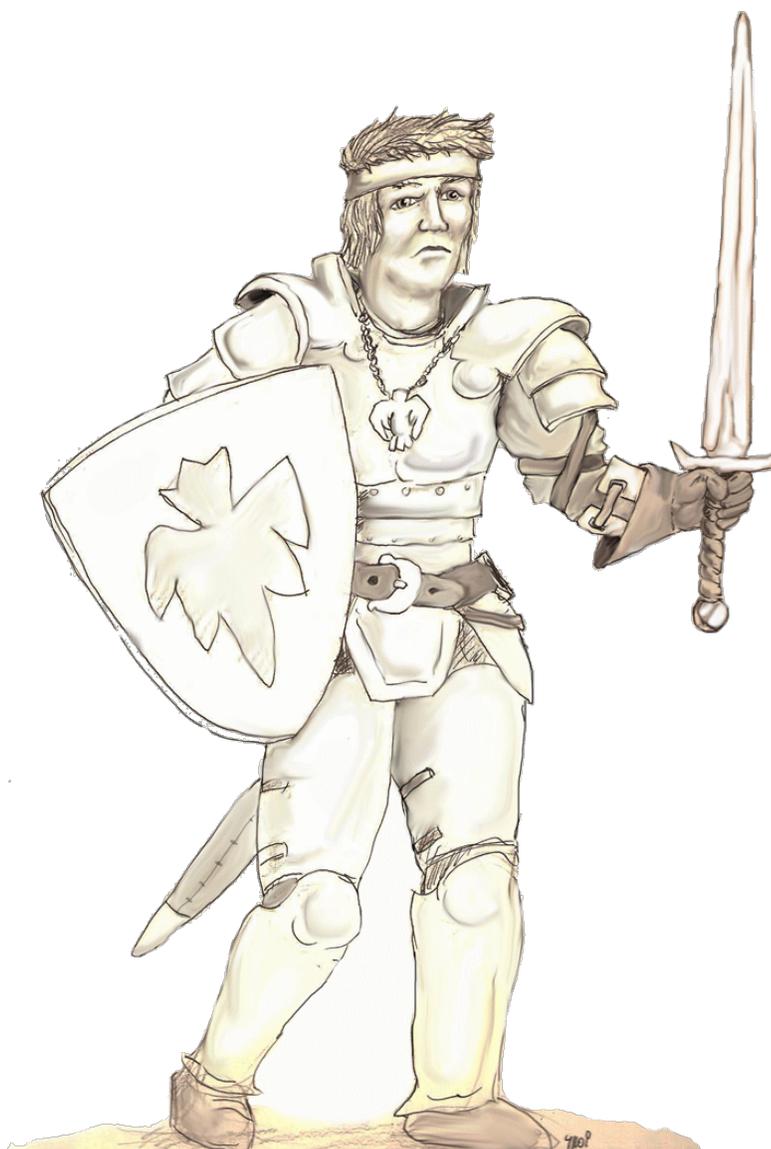
Profil 2 : Dévot

Bonus

- Dévotion Divine
- Intimidation

Ouverture

- Dévotion du Champion III





Introduction

Le concept de combat honorable n'existe pas pour les bandits. Ces derniers sont des as pour profiter des faiblesses de leurs cibles et pour leur faire regretter toute inattention. Il n'est pas rare de ne même pas être en mesure de voir ces êtres furtifs avant qu'ils n'aient frappés, terminant ainsi l'affrontement avant même qu'il n'ait commencé.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Poignarder I
- Caché dans l'Ombre I
- Poudre aux Yeux I

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Chasseur de Primes

Bonus

- Connaissance de la Cible I
- Désarmement

Ouverture

- Connaissance de la Cible II

Profil 2 : L'Assassin

Bonus

- Fuite I
- Esquive I

Ouverture

- Poignarder IV





Introduction

Certains pourraient dire que les rôdeurs sont des lâches qui fuient le combat, en retour, ceux-ci pourraient dire qu'un homme avec une flèche en plein cœur ne peut les insulter de la sorte. Ayant perfectionné l'art des frappes à distance, il est souvent impossible de les rejoindre avant d'être criblé de flèches ou bien de couteaux.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Caché dans l'Ombre I
- Tir Dissimulé
- Projectile Meurtrier

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Chasseur

Bonus

- Tir d'Avertissement
- Tir Puissant I
- Endurance du Corps

Ouverture

- Projectile Meurtrier IV
- Tir Puissant IV

Profil 2 : L'Éclaireur

Bonus

- Action Libre I
- Esquive I

Ouverture

- Dons Sylvestres





Introduction

Les filous sont des êtres particulièrement agiles et sournois qui profitent de leur dextérité pour s'en mettre plein les poches. Capables de dérober l'or d'un aventurier peu attentif ou bien de semer des fausses preuves sur un haut-placé de la société, aucune bourse n'est hors de leur portée. Toutefois, si quelque chose venait à mal tourner, ces voleurs sont également bien outillés pour s'enfuir et se fondre dans l'ombre.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Fuite
- Vol-à-la-Tire
- Crochetage

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Faussaire

Bonus

- Connaissances Interdites I

Ouverture

- Connaissances Interdites II

Profil 2 : Le Maître Voleur

Bonus

- Coup Assommant

Ouverture

- Vol-à-la-tire II
- Fuite III
- Poudre aux Yeux II





Le Barde

Introduction

Musicien, conteur, orateur et artiste aux milles talents, le barde a comme rôle d'accompagner le rythme du monde de ses symphonies et de ses poèmes. Certains Bardes dédient leur vie à la pratique de la musique et d'un instrument, animant l'ambiance des tavernes et des auberges contre de l'or ou marchant dans les pas des armées en chantant leurs rythmes de guerre. Tous ces Bardes ont un point commun: ils pratiquent l'Omnichant, la magie secrète des symphonies et des mots énoncés.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Magie de l'Omnichant
- Persuasion I
- Distraction I

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Troubadour

Bonus

- Magie de l'Omnichant
- Distraction II

Ouverture

- Magie de l'Omnichant VII

Profil 2 : Le Ménestrel

Bonus

- Incantation Concentrée
- Collecte d'Informations

Ouverture

- Performance Sous Pression





Introduction

La collecte d'information ainsi que la propagation de celle-ci est la spécialité du copiste. Ces personnes ont un excellent réseau de contact et connaissent un peu de tout. Que ce soit pour l'officialisation d'un document important, sa révision, sa distribution auprès du public ou auprès d'organisations secrètes, il est presque certain qu'un de ces as des langues l'ai eu entre ses mains à un moment ou un autre.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Langues Étrangères
- Connaissances du Marché
- Documents Officiels

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Philosophe

Bonus

- Voix Irrépressible
- Volonté de Fer I
- Persuasion I

Ouverture

- Persuasion II
- Raison d'Être

Profil 2 : Le Scribe

Bonus

- Livraison I & II

Ouverture

- Parchemins Secrets





Le Forgeron

Introduction

Le forgeron est l'artisan métallurgiste de choix. Il se démarque entre autres par sa puissance et sa forte constitution acquises par des années de travail à la forge, mais surtout pour son expertise des métaux et sa minutie dans son travail. Il peut réparer, améliorer et confectionner de l'armement digne des plus grands héros.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Réparations

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : L'Adamantiste

Bonus

- Constitution du Travailleur
- Frappe Contondante

Ouverture

- Augmentation du Potentiel II

Profil 2 : Runiste

Bonus

- Livraison I & II

Ouverture

- Enchantement Runique





Introduction

Êtres au fort intellect, les laborantins consacrent leur existence à l'étude du corps humanoïde et aux interactions avec celui-ci. Armés de cette grande compréhension, il est facile pour eux de le rafistoler ou bien de distiller des remèdes pour le guérir et l'améliorer. Les plus sournois d'entre eux ont également décidé d'utiliser ce savoir pour créer des poisons et toxines pour incapaciter leurs adversaires.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Distillation
- Identification
- Connaissances du Marché

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : L'Alchimiste

Bonus

- Résistance aux Poisons
- Concoctions de Base

Ouverture

- Distillation II & Recettes de Concoctions II
- Poche d'Ingrédients VI
- Décomposition II

Profil 2 : Médecin de Combat

Bonus

- Premiers Soins
- État de Santé
- Traitement des Blessures

Ouverture

- Traitement des Blessures II
- Procédure d'Urgence II
- Premier Soins II & État de Santé II





Le Mage

Introduction

Quelques syllabes incompréhensibles peuvent faire davantage de dégâts qu'une épée bien affûtée surtout si ces paroles sont prononcées de la bouche d'un mage. L'apparence anodine de ces utilisateurs de la magie pourrait laisser penser que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier tout le temps que les mages passent le nez dans leurs livres.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Écoles Favorisées: Domination, Enchanteresse, Ermite, Magicien, Mort, Mystique.

Écoles Régulières: Amoureux, Encre, Fortune, Fou, Jugement, Soleil, Tempérance, Tour.

Écoles Défavorisées: Chariot, Empereur, Étoiles, Impératrice, Justice, Lune.

Compétences de Base

- Magie Arcanique (École du Magicien)
- Sablier de l'Esprit
- Entraînement de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : L'Élémentaliste

Bonus

- Immunité à un Élément

Ouverture

- Force Élémentale

Profil 2 : L'Archimage

Bonus

- Enseignant Magique

Ouverture

- Fabrication d'Objets Magiques





Introduction

Les Prêtres ont décidé de dédier leur vie au service d'une divinité. Chaque jour, ils approfondissent leur lien divin et rendent grâce à celle-ci à même leurs incantations magiques. Que ce soit pour aider des alliés de leur cause ou bien pour détruire des ennemis de celle-ci, peu de gens possèdent une parole plus percutante que celle du prêtre.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Les Écoles de Magie Favorisées et Défavorisées dépendent de votre choix de divinité.

Compétences de Base

- Magie Divine (École du Monde)
- Sablier de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Disciple de la Foi

Bonus

- Dévotion Divine
- Ressources Illimitées

Ouverture

- Dévotion du Prêtre III

Profil 2 : Grand Prêtre

Bonus

- Voix Irrépressible
- Volonté de Fer I
- Persuasion I

Ouverture

- Grâce Vitale





Le Shaman

Introduction

Ce personnage est étroitement lié au monde naturel, il en canalise l'énergie pour incanter des sortilèges. Pour ce faire, les shamans trace d'étranges runes sur leur corps, les activant en faisant bouger celui-ci au rythme de la magie. Ces derniers se voient souvent être, parfois malgré eux, les protecteurs de la nature et des esprits en raison de leur affinité avec ceux-ci.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Écoles Favorisées: Étoiles, Impératrice, Lune, Sang, Tempérance, Tour.

Écoles Régulières: Encre, Enchanteresse, Ermite, Fortune, Fou, Jugement, Mort, Mystique.

Écoles Défavorisées: Amoureux, Chariot, Domination, Empereur, Justice, Soleil.

Compétences de Base

- Magie Runique (École du Sang)
- Sablier de l'Esprit

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Guide Sanguinaire

Bonus

- Entraînement de l'Esprit
- Endurance du Corps

Ouverture

- Connection par le Sang

Profil 2 : Guide Spirituel

Bonus

- Sixième Sens

Ouverture

- Rituel de Partage II

