

Les Classes



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 21 Juin 2022



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 Copiste

Le Forgeron

Le Laborantin

Le Barbare

Le Guerrier

Le Paladin

Le Gardien

L'Espion

Le Rôdeur

Le Filou

Le Barde

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.



C'est une personne importante au talent recherché dans tous les milieux. Ses activités consistent à écrire à la main des textes administratifs, religieux, juridiques ou des documents privés et à en faire des copies. De par son implication dans les différentes sphères de la société, il peut acquérir des connaissances de base dans tous les domaines.

Compétences de Base :

- Études I
- Langues Étrangères
- Enquêteur I
- Connaissances du Marché

Points de vie de base : 6

Le Runiste

Bonus : *Puissance d'Âme I*

Ouverture : *Études V-A et Runes*

Le Runiste a étudié les connaissances d'anciennes runes magiques. Il peut, grâce à son talent, inscrire des runes sur les armes pour les enchanter. Il est à l'apogée de son Artisanat.

Le Scribe

Bonus : *1 Livre des Secrets*

Ouverture : *Études V-B et Parchemins Secrets*

Il possède la compréhension et la maîtrise des mots. Il peut, grâce à son talent, rédiger des parchemins qui renferment le pouvoir de modifier et d'influencer l'ordre établi. Le Scribe s'informe sur plusieurs autres sphères et fait profit autant qu'il peut.





Le Forgeron

Le Forgeron est l'artisan métallurgiste. Il se démarque par sa puissance et sa forte constitution, mais surtout pour son expertise des métaux et la minutie de son travail. Il peut réparer, améliorer ou confectionner de l'armement digne des plus grands héros.

Compétences de Base :

- Forge I
- Utilisation d'Armes I
- Utilisation d'Armures I
- Connaissances du Marché

Points de vie de base : 10

L'Adamantiste

Bonus : *Constitution du Travailleur*

Ouverture : *Forge V-A*

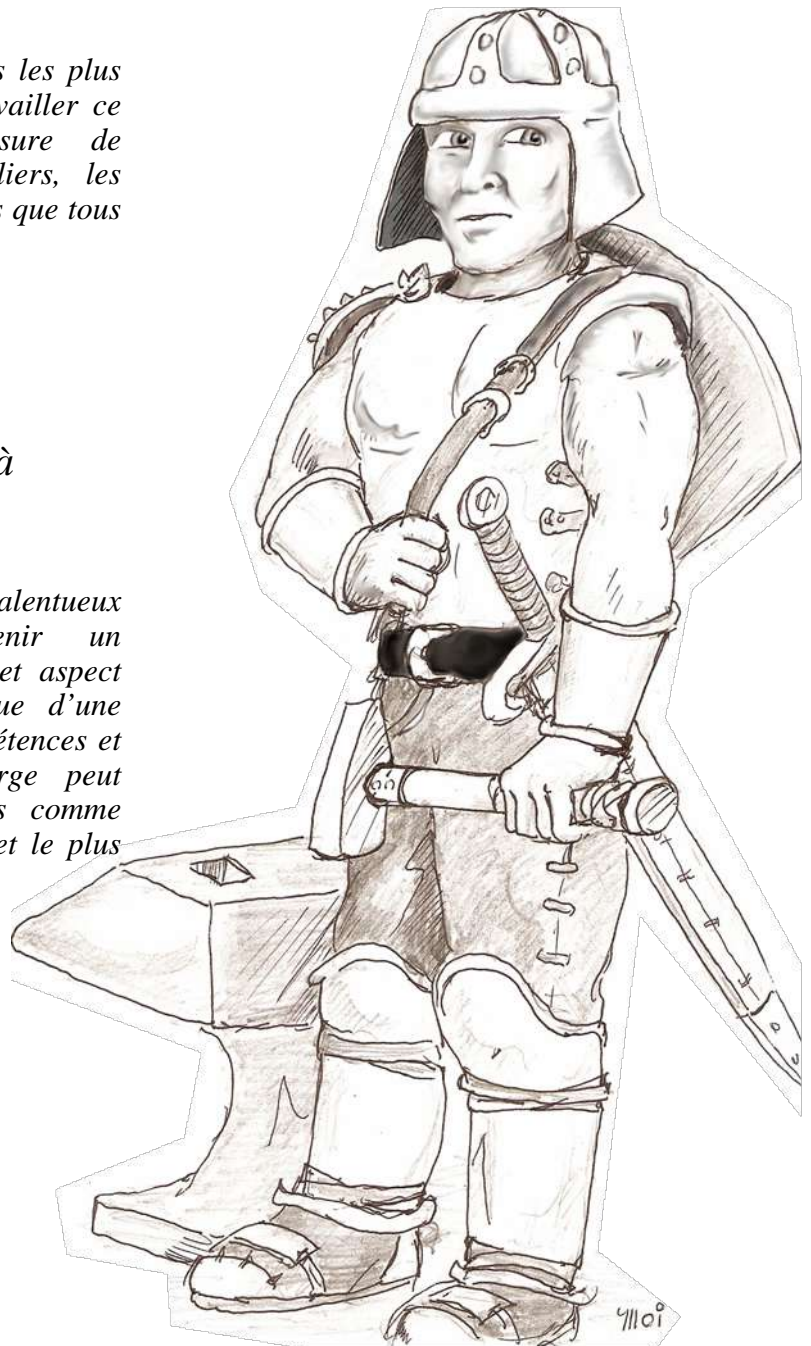
L'adamantium est un métal aux vertus les plus étranges. Spécialisé dans l'art de travailler ce métal, l'Adamantiste est en mesure de transformer les armes et les boucliers, les rendant plus puissants et plus résistants que tous les autres métaux.

Le Maître de Forge

Bonus : *+1 Ressource Métal à chaque début de GN*

Ouverture : *Forge V-B*

Même les combattants les plus talentueux reconnaissent l'importance d'obtenir un équipement de qualité rapidement. Cet aspect peut facilement faire basculer l'issue d'une guerre à long terme. De par ses compétences et son ingéniosité, le Maître de Forge peut travailler les armes et les armures comme personne, le rendant le plus efficace et le plus rapide des Forgerons.





Ces personnages énigmatiques et discrets sont des érudits qui ont consacré leur existence à l'étude des différentes plantes et autres substances rares ainsi qu'à leurs propriétés. Grâce à des mélanges méthodiques et des procédures savantes, ils peuvent accomplir des prodiges dignes des grands magiciens de ce monde.

Compétences de Base :

- Distillation I
- Potions I
- Premiers Soins
- Connaissances du Marché

Points de vie de base : 8

L'Alchimiste

Bonus : +2 recettes de Potions/Poisons niveau 3 ou moins

Ouverture : Distillation V-A et Parchemins Secrets

L'Alchimiste a choisi de concentrer son temps sur l'apprentissage de toutes les potions existantes et leur création n'a aucun secret pour lui. Ses connaissances sans limites du monde des potions lui permettent l'utilisation comme personne d'autre de la distillerie.

L'Herboriste

Bonus : +1 recette favorite niveau 3 ou moins

Ouverture : Distillation V-B et Bandages Spécialisés

L'Herboriste a choisi d'approfondir les connaissances des plantes qu'il a déjà acquises encore plus loin, au sacrifice de la diversité. Découvrant des propriétés inconnues des plantes, ses potions sont encore plus efficaces et lui permettent même de créer des bandages aux propriétés fantastiques.





Le Barbare

Ce combattant féroce s'en remet à sa rage et à son instinct pour triompher. Il est un être robuste et endurant qui n'a pas peur de la mort. De constitution naturellement très forte, le Barbare déteste la magie et s'en tiens au corps à corps. Il aime porter tout vêtement fait de peaux d'animaux et déteste les armures métalliques. Venant d'une culture où le plus fort règne, leur tempérament est naturellement agressif.

Compétences de Base :

- Utilisation d'Armes I
- Rage I
- Cri de Guerre
- Frappe Enragée

Points de vie de base : 12

Restriction : Armures légères uniquement*

**Il est permis de porter quelques morceaux d'armure moyens ou lourds, mais ils seront comptés comme s'ils étaient légers.*

Le Berserker

Bonus : Action Libre

Ouverture : Rage Meurtrière

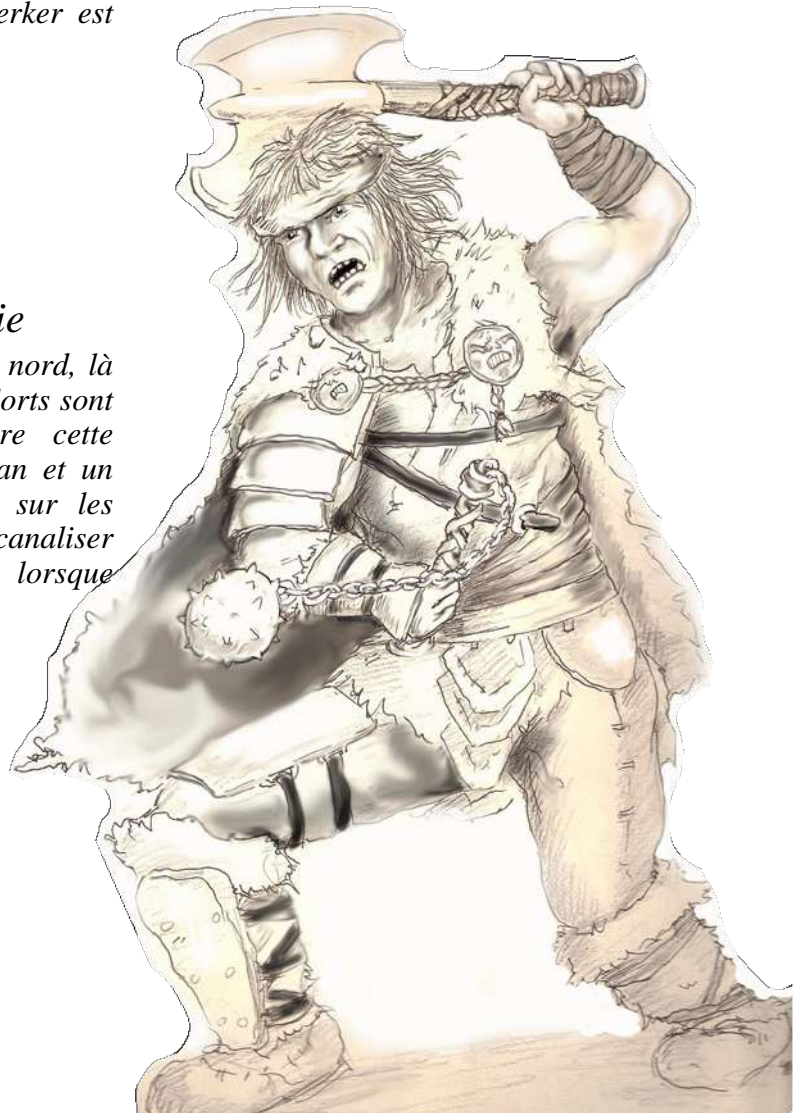
Combattant hors pair, les Berserkers ont choisi d'utiliser leur rage intense pour améliorer leurs aptitudes au combat déjà impressionnantes. Allant même jusqu'à guérir leur corps grâce à leur rage, ces derniers atteignent une force de frappe inégalité. Sous-estimer un berserker est une erreur des plus mortelles.

Le Brise-Sort

Bonus : Immunité à un Sort

Ouverture : Haine de la Magie

Venant des tribus les plus éloignées du nord, là où la magie est démoniaque, les Brise-Sorts sont formés pour être la muraille contre cette dernière. A mi-chemin entre un Shaman et un Guerrier, les brise-sorts sont formés sur les rouages de la magie et ont appris à canaliser leur rage pour dissiper les sorts lorsque nécessaire.





Cette fine lame est un combattant aguerri. Il sait manier tous les types d'armes et armures et est le seul à maîtriser les tactiques de la guerre. Leurs multiples compétences font des Guerriers des machines à tuer.

Compétences de Base :

- Utilisation d'Armes I
- Utilisation d'Armures I
- Déséquilibre
- Moral I

Points de vie de base : 10

Le Bretteur

Bonus : +1 Esquive

Ouverture : Précision

La plupart des Bretteurs considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier. Mais quelle que soit leur motivation, les Bretteurs poursuivent bien souvent cette carrière pour l'excitation du combat et de l'aventure.

Le Maître d'Armes

Bonus : +1 charge de Coup en Puissance

Ouverture : Brise-Arme

Certains Maîtres d'Armes sont parmi les plus nobles héros de Mysteria, prêts à risquer mille morts pour une juste cause tandis que, faisant peu de cas pour la vie humaine, d'autres tuent par intérêt ou pour le plaisir.





Le Paladin

Le Paladin est un noble protecteur. Il a fait allégeance à sa divinité et respectera ses engagements jusqu'à la mort. Il a été choisi comme combattant pour défendre l'honneur de sa divinité. Le Paladin est le symbole du courage, de l'honneur, de la loyauté et pour lui les commandements de sa divinité passent par-dessus toutes les autres lois. L'ordre des Paladins le plus connu est les Paladins de Palenthis

Compétences de Base :

- Utilisation d'Armes I
- Bénir/Maudire
- Foi du Paladin I
- Imposition des Mains

Points de vie de base : 8

Le Templier

Bonus : Action Libre

Ouverture : Aura de Soins

Rares sont ceux qui montrent la pureté d'âme et la dévotion permettant de suivre une voie aussi exigeante que celle du templier. Mais ceux qui y parviennent se voient récompensés au centuple par leur dieu qui leur confère le pouvoir de protéger, soigner et surtout de châtier.

Le Croisé

Bonus : Résistance à la Douleur

Ouverture : Foi du Paladin IX

La compassion nécessaire pour toujours faire le bien, le désir de faire respecter la loi, et la force requise pour triompher des séides du mal, telle est la conviction du croisé.





C'est le protecteur des lignes de défense. Pourvu d'une robustesse hors du commun, il encaisse volontairement les coups pour protéger les actions de ses frères d'armes. Planté solidement derrière son bouclier, sa présence sur le front inquiète ses ennemis et impose le respect.

Compétences de Base :

- Utilisation d'Armes I
- Utilisation d'Armures I
- Utilisation de Boucliers I
- Coup de Bouclier I

Points de vie de base : 10

Le Maître du Bouclier

Bonus : *Immunité à un Sort*

Ouverture : *Coup de Bouclier V, Déflexion III*

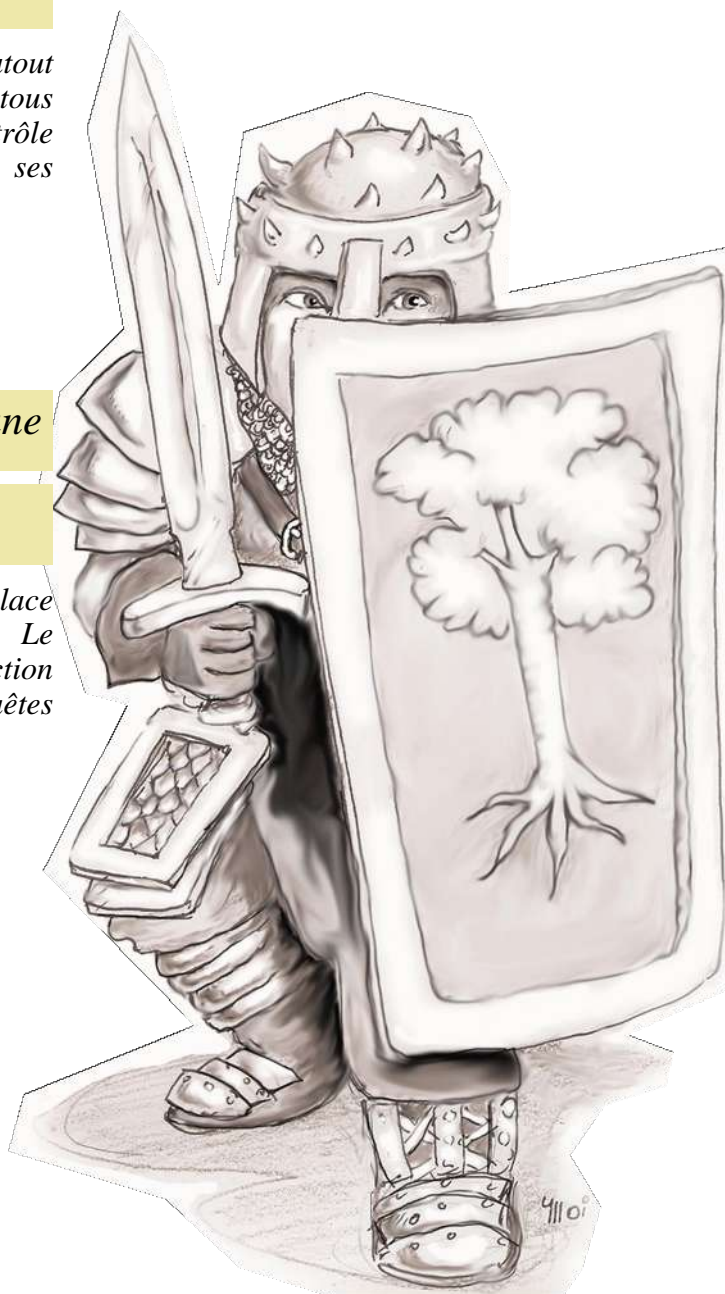
Homme d'armes inébranlable, il est un atout certain à la réussite des opérations de tous genres. Il a atteint un niveau de contrôle stupéfiant qui saura mettre en déroute ses opposants.

Défenseur

Bonus : *+3 points d'armures (si une armure est portée)*

Ouverture : *Défense de la Justice/Vengeance*

Ce robuste combattant occupe toujours une place importante dans un groupe d'aventurier. Le défenseur procure au groupe une protection essentielle sans laquelle la réussite des quêtes serait impossible.





L'Espion

Qui de mieux placé pour connaître les prochains mouvements de l'ennemi que l'Espion. Passés maîtres dans l'art de se déguiser, les Espions adoptent toutes les astuces possibles pour arriver à leurs fins. Les meilleurs dans le domaine de l'Espionnage resteront toujours les femmes avec plus d'un tour dans leur sac et n'hésitant pas à user de leurs charmes pour soutirer quelques informations supplémentaires.

Compétences de Base :

- Utilisation d'Armes I
- Attaque Sournoise I
- Poudre Aux Yeux I
- Caché dans l'Ombre I

Points de vie de base : 8

Le Chasseur de Primes

Bonus : *Imposteur*

Ouverture : *Coup Assommant II*

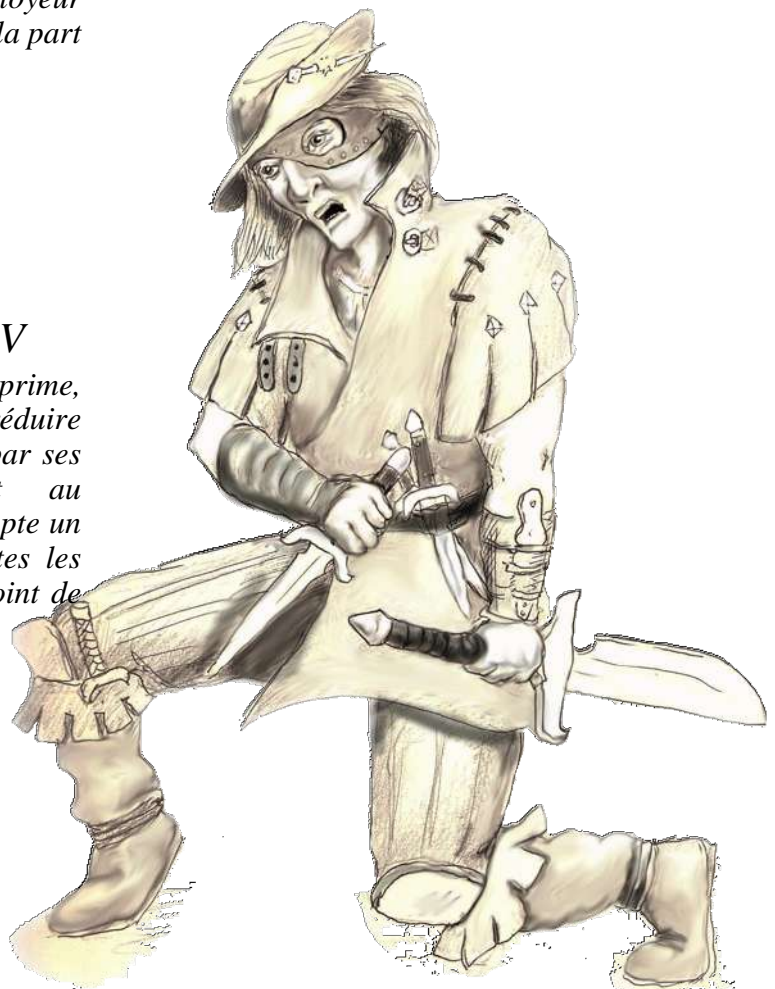
On vous doit une grosse somme d'argent ou un mécréant qui vous a fait du tort est toujours en cavale? La personne qu'il vous faut est le chasseur de prime. Vous n'avez qu'à mettre le prix et ce chasseur de têtes va vous rapporter le fautif mort ou vif sur un plateau d'argent. Les chasseurs de primes n'obéissent qu'à une seule loi, celle de l'argent. Il n'est pas rare d'avoir vu un chasseur se retourner contre son employeur parce qu'il avait eu une meilleure offre de la part de la personne qu'il devait retrouver.

L'Assassin

Bonus : *Résistance aux Poisons*

Ouverture : *Attaque Sournoise V*

De la même essence que le chasseur de prime, sauf que l'assassin trouve son plaisir à réduire au silence les cibles qui lui sont dictées par ses généreux employeurs. Contrairement au chasseur de prime, lorsque l'assassin accepte un travail, il le fait sans se soucier de toutes les offres que peut lui faire sa cible sur le point de mourir.





Les Rôdeurs acceptent fréquemment le rôle de protecteur et viennent en aide à ceux qui vivent de la nature ou qui essaient de la traverser. Les Rôdeurs en veulent à certains types de créatures et cherchent à les éliminer chaque fois que l'occasion leur est offerte. Sinon, ils partent à l'aventure pour les mêmes raisons que les Guerriers.

Compétences de Base :

Points de vie de base : 8

- Utilisation d'Armes I ou
Utilisation d'Armes de Jet I
- Camouflage en Forêt I
- Collecte d'Informations
- Esquive I

Le Chasseur

Bonus : +2 points de vie de base

Ouverture : Flèche Meurtrière V

Les forêts abritent des créatures sauvages et dangereuses... Mais même ces monstres ne sont pas à l'abri des Chasseurs. Passés maîtres dans l'art de traquer tout ce qui s'introduit dans la forêt qu'ils connaissent comme le fond de leur poche, ils savent mieux que quiconque quels sont les points faibles de leurs ennemis.

L'Éclaireur

Bonus : Action Libre

Ouverture : Don Sylvestre

L'éclaireur est un Guerrier de la nature qui arbore les couleurs de celle-ci. Il se fait un devoir de protéger la nature et ses habitants. Il préfère la légèreté et la subtilité. Son aise dans la nature fait de lui un excellent éclaireur.





De nombreux voleurs n'ont en commun que le titre. Certains sont des voleurs sournois, d'autres sont des escrocs capables de rendre crédible le pire des mensonges pour se sortir d'une situation fâcheuse. Tous sont des touche-à-tout, versatiles et pleins de ressources.

Compétences de Base :

- Fuite I
- Vol-à-la-Tire I
- Crochetage I
- Collecte d'Informations

Points de vie de base : 8

Le Faussaire

Bonus : *Coma Simulé*

Ouverture : *Imitation*

Le Faussaire pousse le vol à un tout autre niveau. Grâce à une analyse ultra précise, il peut reproduire une technique de travail ou de combat en l'espace d'un instant. Cet adversaire est redoutable de par son niveau d'adaptation et de versatilité imprévisible.

Le Maître Voleur

Bonus : *Imposteur*

Ouverture : *Dextérité*

En termes de voleur, on ne peut trouver mieux que le maître voleur. Dans une foule, son talent lui permet de faire des ravages dans les bourses. Même les personnes aux sens les plus développés ne peuvent lui échapper. Aussi efficace dans l'ombre qu'à jour ouvert, sa multitude de talents fait de lui un maître des plus difficiles à attraper.





Troubadour, conteur... Bref, artiste aux mille talents dont la musique est magique, au sens propre du terme. Le Barde est un artiste parfois bohème, toujours rêveur, ayant la plupart de son temps à la main un instrument de musique ou objet l'identifiant à son art. Leurs divinités favorites sont Shiva et Tymora. Le Barde est un bout en train qui aime partager son savoir sous forme d'art, de chant et de musique, mais qui est toujours à la recherche d'argent facile à acquérir.

Compétences de Base :

- Chant Bardique I
- Persuasion
- Distraction
- Moral I

Points de vie de base : 6

Le Troubadour

Bonus : 10 points d'Omnichant

Ouverture : Prodiges

Se rendre d'un pays à l'autre pour découvrir de nouvelles histoires à raconter fait partie de la vie courante du Troubadour, ce qui fait de lui une personne connaissant parfaitement les mythes et légendes environnantes. Dans un monde où les divertissements sont rares, sa présence est toujours appréciée.

Le Ménestrel

Bonus : Concentration

Ouverture : Chant Sous Pression

La magie du ménestrel vient du cœur. Si ses motivations sont bonnes, les morceaux qu'il jouera donneront du courage aux malheureux et ses paroles les aideront à réparer les injustices envers le peuple. S'il est mauvais par contre, le ménestrel utilisera son talent dans le but de manipuler les gens et de prendre ce qu'ils lui donneront « de leur plein gré ».





Le Prêtre

Influents, bons ou mauvais, les Prêtres sont liés à leurs dieux qui leurs confèrent la magie dont ils ont besoin pour convertir les infidèles. Cette sagesse leur donne une influence sur ceux en quête de vérité, ce qui ne les empêche pas de manier les infidèles à leur guise pour monter des guérillas au nom du peuple et pour faire tomber les gouvernements.

Compétences de Base :

- *Dévotion Divine I*
- *Lecture de Parchemin I*
- *Bénir/Maudire*
- *Foi du Prêtre I*

Points de vie de base : 6

Disciple de la Foi

Bonus : *Concentration*

Ouverture : *Aura Divine*

L'œuvre des dieux est en toute chose dans les lieux de beauté comme dans les armées qui propagent la parole divine une arme à la main, dans les temples les plus majestueux ou dans le cœur du plus humble des fidèles. Beaucoup de fidèles se servent de la magie conférée par les dieux pour améliorer leur lot quotidien.

Grand Prêtre

Bonus : *Voix Irrépressible*

Ouverture : *Grâce Vitale*

Les dieux agissent par l'accomplissement de leurs intermédiaires terrestres les grands Prêtres. Il en est des dieux comme des hommes, ils peuvent être bienveillants ou malfaisants, discrets ou envahissants, simples à comprendre ou totalement incompréhensibles.





Dévoué aux arcanes de la magie, cet intellectuel est le spécialiste des enchantements de toutes sortes. Rien de plus facile pour eux que de manipuler les pouvoirs occultes pour anéantir ses adversaires. En un rien de temps les énergies arcaniques peuvent déferler entre leurs mains pour accomplir leurs moindres désirs.

Compétences de Base :

- *Dévotion Arcanique I*
- *Lecture de Parchemin I*
- *Sablier de l'Esprit I*
- *Don de Mana I*

Points de vie de base : 6

L'Élémentaliste

Bonus : *Immunité à un Élément*

Ouverture : *Force Élémentale*

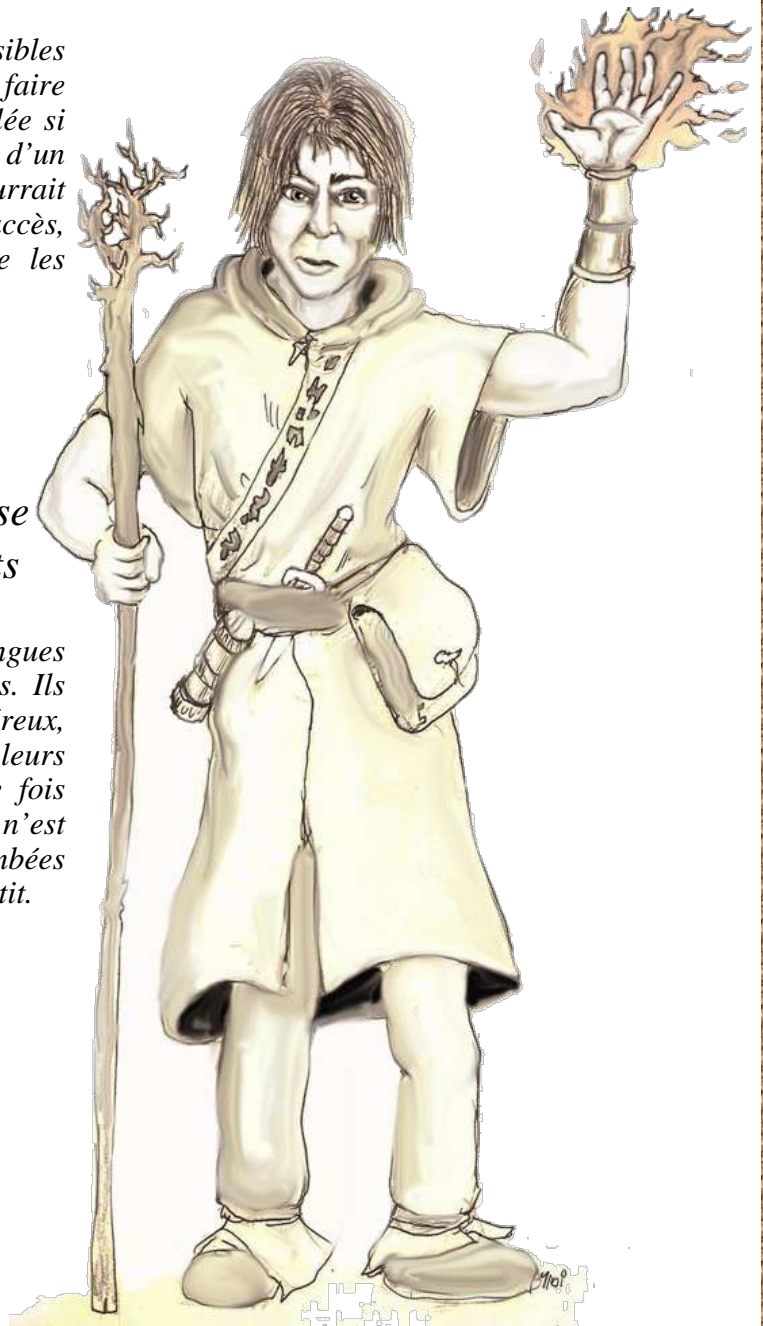
Quelques syllabes incompréhensibles agrémentées de gestes ésotériques peuvent faire davantage de dégâts qu'une épée bien affilée si ces paroles sont prononcées de la bouche d'un Mage. L'apparence anodine du Mage pourrait laisser penser que la magie est facile d'accès, mais se serait oublier tout le temps que les Mages passent le nez dans leurs livres.

L'Archimage

Bonus : *+1 point de Mana de base*

Ouverture : *Fabrication d'Objets Magiques*

Les Archimages s'appuient sur de longues recherches pour créer des objets magiques. Ils examinent de vieux grimoires poussiéreux, débattent de théories magiques avec leurs confrères et s'exercent à leur art chaque fois qu'ils le peuvent. Car pour eux, la magie n'est pas un don, mais bien un art dont les retombées sont à la hauteur des efforts que l'on y investit.





Le Shaman

Ce personnage est étroitement lié au monde naturel. Il en absorbe l'énergie pour jeter ses sorts par l'utilisation de ses étranges runes magiques. Les tremblements de terre et l'appel de la foudre sont des manifestations de la nature dont il pourrait être responsable. Ce dernier ne prétend toutefois pas maîtriser la nature, seuls les citadins qui les côtoient peuvent avoir une idée aussi erronée de sa vocation. Au contraire, il acquiert ses pouvoirs en ne faisant qu'un avec la nature.

Compétences de Base :

- *Dévotion Runique I*
- *Lecture de Parchemin I*
- *Sablier de l'Esprit I*
- *Don de Mana I*

Points de vie de base : 6

Initié aux Runes

Bonus : *Résistance aux Poisons*

Ouverture : *Vie par le Sang*

Ce sage des grandes forêts s'est fait le Gardien et protecteur de la nature. Les hauts esprits qui régissent son environnement lui ont offert la possibilité de se régénérer à même l'essence vitale qui habite les forêts.

Guide Spirituel

Bonus : *+1 point de Mana de base*

Ouverture : *Invocation*

Maître des rituels, il est l'intermédiaire entre notre plan physique et celui des esprits. Ce rapport privilégié qu'il a acquis avec le monde des morts et le nôtre lui permet de demander l'intervention des esprits pour supporter ses actions.

