

## Les classes.

### **Barbare**

Points de vie de départ : 20

Point de magie de départ : 0

Point de sort de départ : 0

#### Restrictions

Il lui est impossible d'acquérir de don dans la catégorie magie.

Il lui est impossible d'acquérir des points de statistique en sagesse.

Habilité Spéciale : (A) Rage

#### Description

C'est un don Actif qui s'active en utilisant un point de force.

Le barbare peut entrer en rage, ce qui lui confère une immunité à tous les sorts mentaux qui pourrait l'affecter.

Le barbare activant sa rage se doit de crier, hurler, beugler, tout au long du combat pour laquelle il l'a enclenché. Celle-ci dure 5 minutes et il ne peut pas l'interrompre de lui-même.

Lorsque la rage s'arrête, le barbare est exténué et doit se reposer pendant 20 minutes; Il peut s'asseoir, marcher très tranquillement, mais aucune attaque n'est possible. La défense est permise avec un genou par terre et il ne peut pas crier.

### **Barde**

Points de vie de départ : 15

Points de magie de départ : 4

Point de sort de départ : 1

#### Restrictions

Tous ses sorts se doivent d'être joués avec un instrument.

Tous ses sorts prennent 10 secondes de musique à faire.

Ne peut prendre que les sorts marqués du symbole  $\Omega$

Habilité Spéciale : (A) Hymne de paix

#### Description

C'est un don Actif qui s'active en utilisant un point de force.

Pour être activé, le barde doit jouer une mélodie d'une durée de trente minutes.

À la suite de quoi, le barde offre, à « une personne par point de charisme du barde » pendant « 5 minutes par points de charisme du barde », le même charisme que le siens.

## **Druide**

Points de vie de départ : 14

Points de magie de départ : 4

Points de sort de départ : 2

### Restrictions

Classe accessible seulement pour le peuple de Fenryr.  
Il lui est impossible de porter d'armure en métal.

Seules les catégories *Terre, Feu, Eau, Air, Nature* et *Protection* lui sont accessibles.

Habilité Spéciale : Fusion végétale

### Description

Ce pouvoir n'est utilisable qu'une seule fois par scénario et doit d'être fait en pleine forêt. La fusion a une durée maximale d'une heure.

Il permet à un druide de disparaître dans un arbre de taille raisonnable (pas d'arbustes!). Il peut y rester pendant une heure. Tous les objets, excepter ceux en métal, disparaissent avec lui. Les objets de métal restent sur le sol, devant l'arbre où la fusion a eu lieu. Le druide ainsi fusionné ne peut qu'écouter, il ne voit rien. Il doit s'asseoir, croiser les bras sur son torse et garder les yeux bien fermés.

Une détection de la magie sur l'arbre permet de voir la personne qui s'y cache.  
Ce don est considéré niveau 5 face aux tentatives de dissipation.

## **Guerrier**

Points de vie de départ : 18

Point de magie de départ : 0

Point de sort de départ : 0

### Restriction

Il lui est impossible d'acquérir des points de statistique en sagesse.

Habilité Spéciale : Spécialisation du bouclier

### Description

Le guerrier obtient gratuitement le don *Port de bouclier* dès le niveau 1.

Étant habitué à porter une armure, il gagne un bonus de +1 d'armure pour chaque tranche de 3 points d'armure réelle qu'il porte.

Ce bonus se répare de la même façon qu'une armure traditionnelle, soit avec le don « réparation » du forgeron.

## **Paladin**

Points de vie de départ : 15

Points de magie de départ : 1

Points de sort de départ : 3

### Restrictions

Cette classe n'est pas accessible au peuple de Fenryr. Seules les catégories de sorts *Feu*, *Soins*, *Protection* et *Enchantement* lui sont accessibles.

Habilité Spéciale : Détection des alignements (A)

### Description

C'est un don Actif qui s'active en utilisant un point de force.

Le paladin est capable de percevoir l'aura des gens qui l'entourent.

Pour ce faire, il doit toucher la cible en question puis lui demander discrètement de qu'elle alignement elle est.

## **Prêtre**

Points de vie de départ : 13

Points de magie de départ : 3

Points de sort de départ : 3

### Restrictions

Cette classe n'est pas accessible au peuple de Fenryr. Les catégories *Feu*, *Terre*, *Eau* et *Air* lui sont inaccessibles. Ne peut, en aucun cas, faire d'attaque surprise.

Habilité Spéciale : Symbole religieux

### Description

Le prêtre est considéré deux niveaux supérieurs lorsqu'il effectue un *contrôle des morts vivants*. Pour bénéficier de ce bonus, le prêtre doit utiliser un médaillon sur lequel est apposé le symbole de son Astrael/Déméphis.

Habilité Spéciale : Gardien de relique

### Description

Le prêtre gagne un bonus de 2 d'armure quand il porte une relique sur lui. Le bonus ne s'applique qu'une fois, peu importe le nombre de relique qu'il porte et se régénère au Lamentation.

Les reliques sont des objets magiques spéciales qui peuvent être trouvés en jeu.

### **Rodeur**

Points de vie de départ : 17

Point de magie de départ : 1

Point de sort de départ : 1

#### Restrictions

Il lui est impossible de porter d'armure en métal.

Il lui est impossible de porter un bouclier.

Seule les catégories de sort *Terre* et *Nature* lui sont accessibles.

Habilité Spéciale : Maître Ambidextre

#### Description

Commence le jeu avec le don *Maître ambidextre*.

### **Voleur**

Points de vie de départ : 16

Point de magie de départ : 0

Point de sort de départ : 0

#### Restrictions

Il lui est impossible d'utiliser d'arme à deux mains.

Il ne peut apprendre un sort plus haut que le niveau 6 (Tout don confondu).

Les catégories *soin*, *protection* et *nature* lui sont interdit.

Habilité Spéciale : Points vitaux

#### Description

Ce don permet d'ajouter son modificateur de dextérité à son attaque surprise.