

# Les Classes



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 12 Juin 2023



## 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 Champion**

**Le Gardien**

**Le Bandit**

**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.



*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.*

## Compétences de Base

- Brise-Membre
- Coups en Puissance I

**Points de vie de base : 5**

## Le Bretteur

*L'expérience martiale du bretteur doit à ce jour être égale. Capable de frapper avec une puissance incomparable tout en maintenant une précision mortelle est un art que peu de gens réussiront à atteindre dans leur vie. Ces combattants font d'excellent gardes-du-corps, mercenaires et aventuriers.*

## Bonus

- Sixième Sens

## Ouverture

- Coups en Puissance III

## Le Maître d'Armes

*Le maître d'arme ne laisse pas une lame affûtée, une lance acérée ou bien un bouclier renforcé se mettre dans le chemin de son propre armement et sa cible. Ayant une compréhension phénoménale des armes et de leur composition, aucune d'entre elles ne saura résister aux frappes de cet expert. Il n'est pas rare de voir les maîtres d'armes porter une très grande attention et minutie à leur propre équipement sachant que celui-ci est l'une de seules choses le protégeant d'une fin devancée.*

## Bonus

- Expertise Martiale

## Ouverture

- Brise-Arme II
- Brise-Bouclier II





## Le Barbare

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.

### Compétences de Base

- Potentiel de Rage
- Rage Meurtrière

Points de vie de base : 6

### Le Berserker

Ces féroces combattants ne laissent pas des choses mineures telles qu'une hémorragie massive, une flèche en plein cœur ou bien même le sectionnement d'un membre entier les arrêter. Il serait difficile de trouver un être plus déterminé que le berserker et il vaut mieux espérer ne pas être sa cible.

### Bonus

- Action Libre I
- Combat Aveugle

### Ouverture

- Adrénaline

### Le Brise-Sort

Étant déjà de véritables remparts contre l'avancée d'autres combattants, les Brises-Sort ont décidé de parfaire leur arme la plus puissante, leur corps, pour également pouvoir lutter contre les utilisateurs de magie. Ces derniers ont subi des transformations leur permettant de canaliser leur rage en énergie assez puissante pour détruire la magie d'autrui.

### Bonus

- Résistance aux Sorts
- Peau Anti-Magique I

### Ouverture

- Peau Anti-Magique II
- Destruction de Sorts





*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.*

## Compétences de Base

- Provocation
- Coup de Bouclier I
- Intimidation

Points de vie de base : 5

## Le Maître du Bouclier

*Les maîtres du bouclier sont les premiers à adhérer au vieux proverbe que la défense est la meilleure offense, utilisant leur bouclier comme une réelle arme. Ces derniers ont atteint un niveau de contrôle stupéfiant qui saura mettre en déroute n'importe quel opposant.*

## Bonus

- Position Défensive I
- Coup de Bouclier

## Ouverture

- Maîtrise du Bouclier
- Position Défensive II

## Défenseur

*Devenu expert des arts de la défense, il est très facile, pour ce combattant, de voir à-travers le jeu de son opposant et de punir tout défaut dans son attaque. Profitant de chaque ouverture, le défenseur saura déjouer le plus vigilant des duellistes.*

## Bonus

- Provocation
- Déflexion I

## Ouverture

- Défense de la Justice





# Le Champion

*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.*

## Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 5**

## Occultiste

*Les Occultistes sont des champions qui découvrent un amour pour la puissance que leur offre la magie. Y prenant goût, ceux-ci prennent des risques pour approfondir leur lien avec elle et en obtenir une maîtrise. Bien qu'ils n'aient pas les connaissances nécessaires pour utiliser cette magie de manière conventionnelle, ils iront aux extrêmes pour en faire usage et ainsi faire avancer leur cause avec ferveur.*

## Bonus

- Endurance du Combattant
- Dernier Ressort

## Ouverture

- Serment Divin Aprofondi

## Dévo

*Les dévots sont les combattants les plus fidèles de leur Dieu. Ils font respecter le code de leur cause à la perfection et gagnent ainsi la confiance inégalée de leur divinité. Les dévots obtiennent également souvent des faveurs supplémentaires de celle-ci pour les aider dans leur mission divine.*

## Bonus

- Dévotion Divine
- Intimidation

## Ouverture

- Dévotion du Champion III





*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.*

## Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

## Le Chasseur de Primes

*Membres respectés d'un ordre de chasseurs de prime, ces opportunistes sont ceux à qui faire appel quand la flamme d'une vie doit être éteinte. Une fois qu'une cible est dans leur mire, il n'y a plus d'échappatoire, un compte à rebours est enclenché avant que son corps sans vie soit retrouvé au sol.*

## Bonus

- Connaissance de la Cible I
- Désarmement

## Ouverture

- Connaissance de la Cible II

## L'Assassin

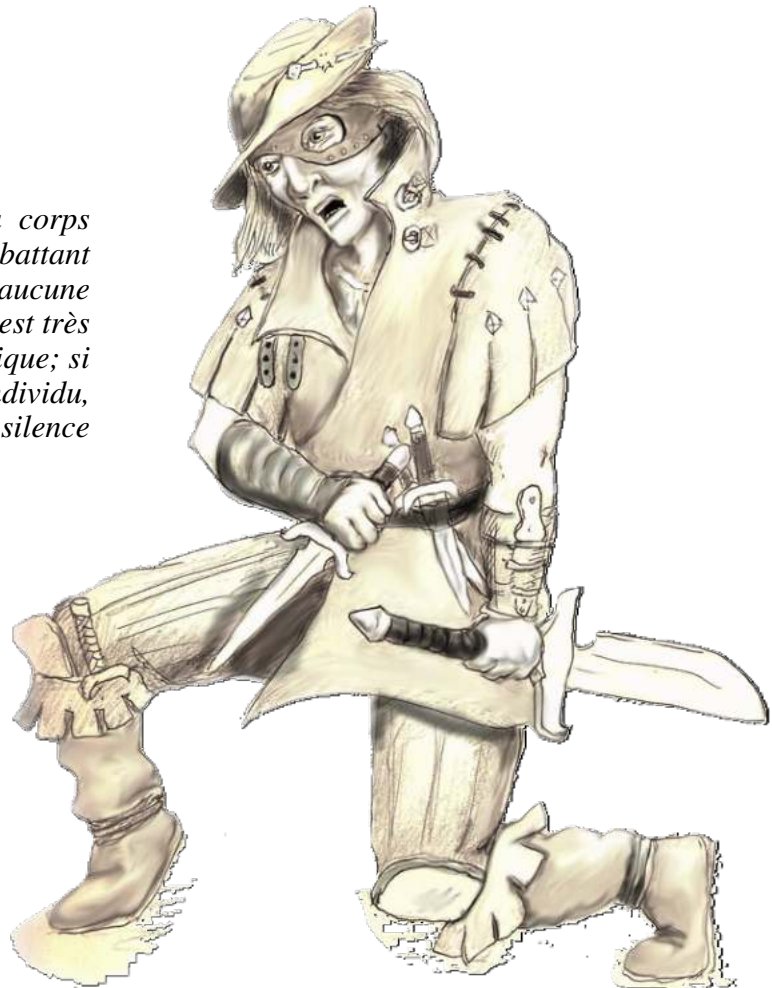
*La gorge est le point le plus faible du corps humain, l'assassin le sait bien. Qu'un combattant soit vêtu de la tête au pied d'armure n'a aucune importance si une lame peut s'y glisser. Il est très rare que la vocation de ces êtres soit publique; si cette information est détenue par un individu, celui-ci sera probablement mis sous silence avant de pouvoir la partager.*

## Bonus

- Fuite I
- Esquive I

## Ouverture

- Poignarder IV





## Le Rôdeur

*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.*

### Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

### Le Chasseur

*Une frappe réussie est tout ce qui est nécessaire pour ces tireurs. Ils savent pertinemment que l'occasion parfaite se présente rarement plus d'une fois. Ayant renforcé leurs muscles et leur précision, les chasseurs sont en mesure de lancer des projectiles bien plus meurtriers que leurs confrères moins expérimentés.*

### Bonus

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

### Ouverture

- Projectile Meurtrier IV
- Tir Puissant IV

### L'Éclaireur

*Que ce soit pour se cacher de poursuivants ou bien pour tendre un guet-apens, l'éclaireur a dû passer une quantité impressionnante de temps dans la nature, temps durant lequel il a forgé un lien particulier avec celle-ci. Cette symbiose avec cette force invisible lui permet de mettre en déroute même la plus tenace des cibles.*

### Bonus

- Action Libre I
- Esquive I

### Ouverture

- Dons Sylvestres







*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.*

## Compétences de Base

- Fuite
- Vol-à-la-Tire
- Crochetage

Points de vie de base : 4

## Le Faussaire

*Devenant un réel passe-partout, le faussaire su diversifier ses champs d'expertises afin d'agrandir son arsenal et de diversifier ses apports de richesses. Côté plusieurs gens différents au-travers de ses magouilles et alliances, cet individu eut à sa disposition les meilleurs professeurs de tous les domaines imaginables.*

## Bonus

- Connaissances Interdites I

## Ouverture

- Connaissances Interdites II

## Le Maître Voleur

*En terme de pillard, on ne peut trouver mieux. Dans une foule, son talent lui permet de faire des ravages dans les bourses; même les personnes aux sens les plus développés ne peuvent échapper au maître voleur. Si une cible requiert une fouille plus minutieuse, ces pillards n'ont pas peur de se salir les mains et de craquer quelques crânes pour rendre un vol plus facile.*

## Bonus

- Coup Assommant

## Ouverture

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





## Le Barde

*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.*

### Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

### Le Troubadour

*Ce voyageur et pèlerin accumule les histoires comme un grand manuscrit, témoin des sagesses et des péripéties des quatres vents du continent. Lorsqu'un individu cumule les histoires et chansons par centaines, on l'appelle un troubadour: gardien des légendes, des mythes et de la tradition de l'histoire orale. Celui-ci a toujours une histoire pour réchauffer les cœurs, animer les foules ou bien démarrer une mêlée.*

### Bonus

- Magie de l'Omnichant
- Distraction II

### Ouverture

- Magie de l'Omnichant VII

### Le Ménestrel

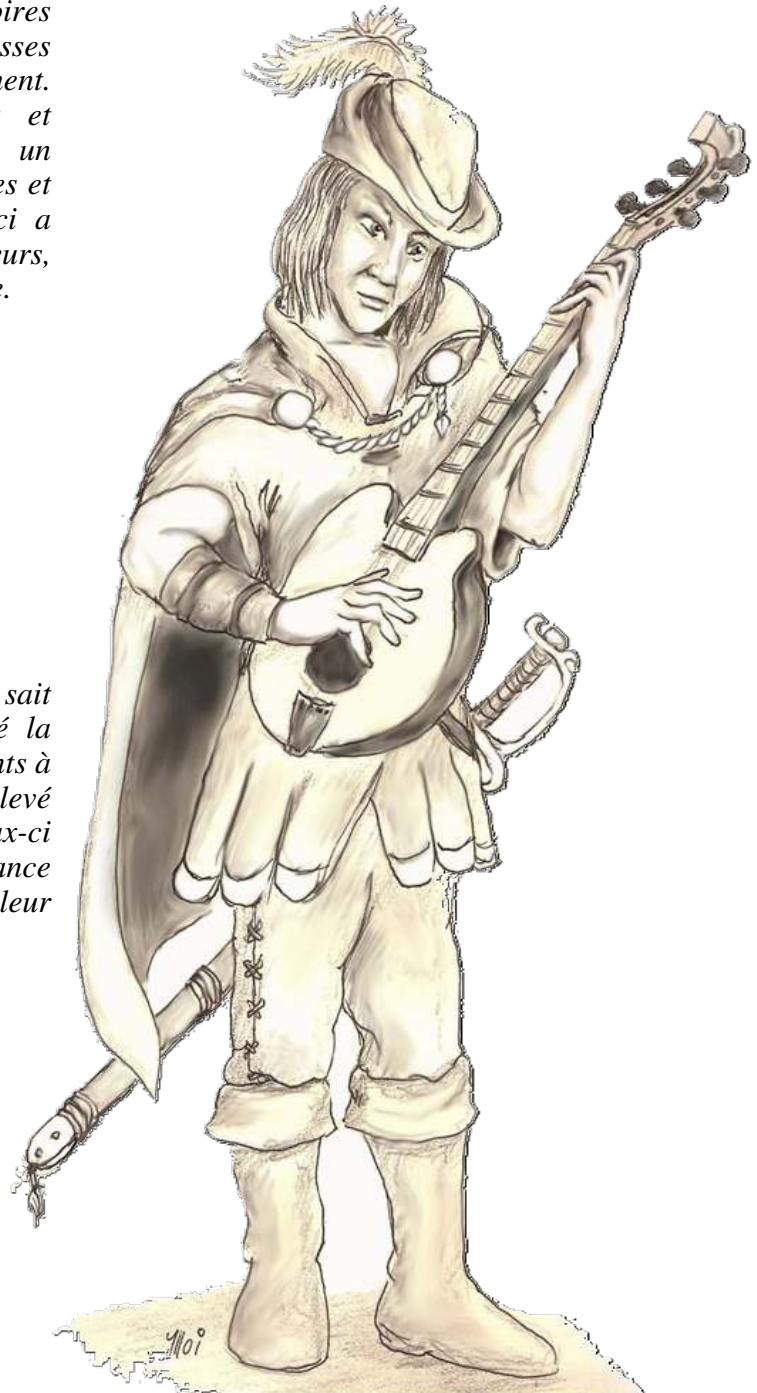
*Les mots ont un pouvoir caché. Celui qui sait utiliser leur vraie puissance se voit révélé la faculté d'influencer le monde et ses évènements à un niveau supérieur: les ménestrels ont élevé leur art vers une maîtrise sublime. Ceux-ci relient la magie aux mots avec une aisance surnaturelle, accélérant dangereusement leur efficacité et leur létalité.*

### Bonus

- Incantation Concentrée
- Collecte d'Informations

### Ouverture

- Performance Sous Pression





*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.*

## **Compétences de Base**

- Langues Étrangères
- Connaissances du Marché
- Documents Officiels

**Points de vie de base : 4**

## **Le Philosophe**

*Contrairement à ses confrères, le philosophe n'est pas seulement en quête d'information, mais bien en quête de la vérité. Personnes réfléchies, elles essaient de partager leur grande sagesse avec autant d'oreilles qui sont prêtes à les écouter, enchaînant les insultes et monologues les plus emportés.*

## **Bonus**

- Voix Irrépressible
- Volonté de Fer I
- Persuasion I

## **Ouverture**

- Persuasion II
- Raison d'Être

## **Le Scribe**

*Détenteur de connaissances exclusives, seuls les copistes les plus dédiés aux arts de l'écriture se verront donner les techniques et le savoir requis pour créer des textes qui auront un impact physique sur le monde. Enlacés de magie, les mots inscrits par un Scribe ont le potentiel d'altérer le monde autour d'eux de leur méthode unique et puissante.*

## **Bonus**

- Livraison I & II

## **Ouverture**

- Parchemins Secrets





## Le Forgeron

*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.*

### Compétences de Base

- Réparations

**Points de vie de base : 4**

### L'Adamantiste

*Le secret du travail de l'adamantium est bien gardé entre les forgerons. Seuls ceux ayant montré un grand potentiel auront la chance de devenir un adamantiste, un artisan capable de manier ce métal capricieux.*

### Bonus

- Constitution du Travailleur
- Frappe Contondante

### Ouverture

- Augmentation du Potentiel II

### Runiste

*Parfois il ne s'agit pas de rendre une arme plus tranchante pour augmenter son efficacité; parfois il faut changer la façon dont elle est utilisée. Le runiste débloque un nouveau monde pour un objet qui semble pourtant si banal. Ces artisans sont les seuls assez habiles dans leur art pour infuser une partie de magie dans une arme sans pour autant affaiblir sa constitution.*

### Bonus

- Livraison I & II

### Ouverture

- Enchantement Runique





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 surnois d'entre eux ont également décidé d'utiliser ce savoir pour créer des poisons et toxines pour incapaciter leurs adversaires.

## Compétences de Base

- Distillation
- Identification
- Connaissances du Marché

Points de vie de base : 4

## L'Alchimiste

Voyant le potentiel incomparable de l'alchimie, cet artisan a préféré laisser l'apprentissage de la médecine traditionnelle de côté. Concentrant ses efforts sur la distillation de produits de plus en plus puissants, l'alchimiste peut désormais surpasser bien des utilisateurs de magie avec l'usage d'une simple fiole de liquide.

## Bonus

- Résistance aux Poisons
- Concoctions de Base

## Ouverture

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

## Médecin de Combat

Infatigable aidant, personne n'arrive à la cheville du médecin de combat en ce qui concerne l'appui d'autrui. Alors que ses pairs utilisent de dispendieux produits ou épuisent plutôt leur esprit pour soigner les autres, ce physicien n'a besoin que de ses mains et de ses connaissances pour sauver une vie.

## 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

*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.*

## Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

## L'Élémentaliste

*Certains mages prennent un peu trop goût au pouvoir, alors que d'autres sentent l'appel énigmatique des forces primordiales du monde. Peu importe la raison, les Élémentalistes utilisent leur affinité aux arcanes pour approfondir leur connexion avec les dangereux éléments, plutôt que d'utiliser le chemin sécuritaire des études à long terme. Cette force incomparable est difficile à contrôler, mais capable d'infliger d'immenses changements; notamment au corps de ces mages qui seront affectés à jamais.*

## Bonus

- Immunité à un Élément

## Ouverture

- Force Élémentale

## L'Archimage

*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.*

## Bonus

- Enseignant Magique

## Ouverture

- Fabrication d'Objets Magiques





*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.*

## Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

## Disciple de la Foi

*Ces êtres font partie de ceux qui ont atteint la plus grande connexion possible avec une divinité. Leur lien n'est pas seulement fort et durable, il est également profond et complexe. Cette position privilégiée n'a pas été donnée gratuitement, le Disciple de la Foi a dû faire preuve d'une rigueur et d'une détermination incomparable dans ces prières et rites religieux pour en arriver où il en est aujourd'hui.*

## Bonus

- Dévotion Divine
- Ressources Illimitées

## Ouverture

- Dévotion du Prêtre III

## Grand Prêtre

*Le Grand Prêtre est celui vers lequel on se tourne quand tout semble perdu. Un Dieu ne pourrait désirer d'un plus fidèle priant et un groupe ne pourrait désirer d'un meilleur allié. Cet individu est une réelle source d'espoir alors qu'il réalise plus que ce qu'un seul homme devrait être en mesure d'accomplir.*

## Bonus

- Voix Irrépressible
- Volonté de Fer I
- Persuasion I

## Ouverture

- Grâce Vitale





## Le Shaman

*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.*

### Compétences de Base

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

**Points de vie de base : 4**

### Guide Sanguinaire

*Les capacités hors-du-commun des guides sanguinaires d'ingérer et d'utiliser du sang humanoïde à leur avantage ont effrayé plusieurs non-initiés au fil de l'histoire. Pourtant, ces derniers pourraient répondre que de ne pas utiliser son corps et son esprit à son plein potentiel est le réel crime ici.*

### Bonus

- Entraînement de l'Esprit
- Endurance du Corps

### Ouverture

- Connection par le Sang

### Guide Spirituel

*Puissants invocateurs, les guides spirituels sont de réels bergers pour leurs confrères en leur apportant puissance et protection. Ces utilisateurs de la magie ont développé les arts du rituel à leur plein potentiel; l'énergie contenue dans de telles séances est inégalable.*

### Bonus

- Sixième Sens

### Ouverture

- Rituel de Partage II

