



Les Races et Classes:

Vous devez choisir une Race, une Sous race et deux classes pour la création de votre personnage.

1. Les Races

A. Les Drakes



Descendants lointains des dragons ou de lézards géants, les Drakes portent en eux l'écho d'une puissance ancienne. Leur corps écailleux et leurs griffes rappellent leur noble ascendance. Ils marchent comme des seigneurs d'un autre âge, nés pour commander, combattre ou protéger selon la lignée qui coule dans leurs veines.

Fiers et souvent solitaires, les Drakes se sentent investis d'un destin. Certains embrassent leur héritage comme une bénédiction divine, d'autres le portent comme un fardeau à transcender. Ils vivent en exilés volontaires ou en petits clans, suivant un code d'honneur strict, souvent personnel.

Drake Reptilien:



Votre nature reptilienne vous offre un bonus de **+1 en Agilité** et vous offre la capacité suivante:

Crachat Empoisonné:

Vous crachez de la bile empoisonnée sur une cible de votre choix, vous lui infligez 4 points de dégâts par tour pendant 2 tours.

Cooldown: 1 heure.

Stat:Lancer



Drake Draconique:



Votre nature draconique vous offre un bonus de **+1 en Corps** et vous offre la capacité suivante: **Forme Draconique**

Vous obtenez une forme de dragon que vous pouvez utiliser pour voler



B. Les Nains



Solides comme la pierre et tenaces comme le fer, les Nains sont un peuple ancien, forgé dans les entrailles de la terre. Leur vie est rythmée par l'honneur, le travail et la mémoire des ancêtres. Maîtres artisans, mineurs infatigables et redoutables guerriers, ils vivent dans des cités souterraines ou des forteresses taillées à même la montagne.

Peu bavards mais sincères, les Nains accordent une grande importance aux serments et à la loyauté. Ils sont fiers de leurs traditions, souvent méfiants envers les étrangers, mais prêts à mourir pour leurs alliés si la confiance est gagnée. Barbes soigneusement entretenues, marteaux à la ceinture, et chants graves résonnant dans la pierre : partout où un Nain passe, il laisse la trace d'un peuple qui ne plie jamais.

Nain des Profondeurs:



Votre mode de vie rude dans les mines vous offre un bonus de **+1 en Artisanat** et vous offre la capacité suivante: **Maitrise:Masse**
Vous maîtrisez naturellement les armes de type Masse.



Nain de Pierres:



Votre résistance naturelle vous offre un bonus de **+1 en Corps** et vous offre la capacité suivante: **Armure de Pierre**
Vous bénéficiez d'un bouclier supplémentaire, passif.



C. Les Orcs (rework en cours)



Peuple de puissance, de rudesse et de traditions, les Orcs sont souvent perçus comme des brutes... mais ils sont bien plus que cela. Leur culture repose sur la force, le clan et l'honneur. Ils ne craignent ni la douleur, ni la mort, car ils la considèrent comme le prix naturel du combat.

Leur peau, verte ou grise, leurs crocs proéminents et leurs muscles massifs les rendent aussi intimidants que redoutables. Ils vivent en sociétés tribales ou militarisées, régies par le respect des anciens et des chefs de guerre. Leurs coutumes varient, mais toutes glorifient la bravoure, le dépassement de soi, et la loyauté envers le groupe.

Si leur réputation de pillards persiste, de nombreux Orcs cherchent aujourd'hui d'autres voies : mercenaires, bâtisseurs, conteurs ou protecteurs de territoires. Le monde apprend lentement qu'un Orc ne se résume pas à son cri de guerre, mais qu'il porte aussi une mémoire, une foi, et une fierté inébranlable.

Orcs des Marais:



Votre mode de vie en milieu hostile vous offre un bonus de **+1 en Agilité** et vous offre la capacité suivante:

Furie Sanguinaire:

Vous perdez 1 point en Agilité pour gagner 1 point en Corps. Durée: 60 minutes

Cooldown: 1 heure.



Orcs des Tribus:



Votre enseignement à l'art de la guerre vous offre un bonus de **+1 en Corps** et vous offre la capacité suivante: **Maîtrise: Longues Lames**

Vous maîtrisez naturellement les armes de type Longues Lames



D. Les Gobelins



Petits, vifs et réputés pour leur ingéniosité tordue, les Gobelins sont souvent perçus comme des nuisibles... à tort ou à raison. Leur race s'est divisée au fil des siècles en deux branches très distinctes : les Gobelins sauvages, héritiers du chaos ancestral, et les Gobelins modernes, adaptés aux sociétés urbaines. Les Gobelins sauvages vivent dans les grottes, les ruines ou les forêts corrompues. Sauvages, cruels, imprévisibles, ils se déplacent en meutes désorganisées, mais étonnamment efficaces.

Ils vouent un culte grotesque à des dieux grimaçants, se battent pour des os, des cailloux brillants ou de simples morceaux de viande. Leur société est brutale et hiérarchisée selon la force... ou la perfidie.

À l'opposé, les Gobelins modernes ont appris à vivre parmi les autres races souvent dans les bas-fonds, les ateliers d'ingénierie ou les marchés interlopes. Rusés, bavards, techniciens ou marchands, ils excellent dans la mécanique, la

chimie, et les affaires douteuses. Ils sont capables de fonder de véritables quartiers ou guildes gobelines, pleins de fumée, de tuyaux, et d'idées mal pensées mais parfois brillantes.

Gobelin Moderne:



Votre mode de vie moderne vous offre un bonus de **+1 en Artisanat** et vous offre la capacité suivante: **Monture mécanique**
Vous possédez à votre arrivée une monture mécanique volante-> à faire sur ToT.



Gobelin Sauvage:



Votre sauvagerie et fourberie naturelle vous offrent un bonus de **+1 en Agilité** et vous offre la capacité suivante:

Lancer de Bombe:

Vous lancez une bombe qui a un rayon d'explosion de 6 mètres. Elle inflige (1d6)+2 dégâts.

60 minutes de Cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat utilisée: Lancer



E. Les Angéliques



Nés des cieux ou forgés dans la lumière des puissances supérieures, les Angéliques sont des êtres d'aura pure, aux ailes éclatantes et aux regards chargés d'absolu. Leur essence est façonnée par leur rôle céleste, et deux grands ordres s'en distinguent : les Vengeurs et les Miséricordieux.

Les Angéliques Vengeurs sont les exécuteurs du châtiment divin. Leurs ailes sont souvent sombres ou d'un blanc tranchant, leurs visages impassibles, et leurs paroles rares. Ils traquent l'injustice avec une foi brûlante et ne reculent devant aucune violence pour purger le mal. Ils inspirent la crainte autant que le respect, car leur jugement est sans appel.

Les Miséricordieux, à l'inverse, incarnent le pardon, la protection et la guérison. Ils descendent des cieux pour apaiser les douleurs, offrir une seconde chance ou

guider les âmes égarées. Leur lumière est douce, leurs ailes diaphanes, et leurs chants apaisent même les plus sombres des cœurs.

Ange Vengeur:



Votre mode de vie droit et autoritaire vous offre un bonus de **+1 en Mental** et vous offre la capacité suivante:

Vengeance:

Vous infligez à une cible de votre choix une partie des dégats que vous avez déjà reçu.

60 minutes de cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat: Corps à Corps



Ange Miséricordieux:



Votre grande dévotion et votre bienveillance vous offre un bonus de **+1 en Sagesse** et vous offre la capacité suivante:

Bouclier de Foi:

Vous offrez un bouclier supplémentaire à une cible de votre choix. Le bouclier, s'il n'a pas été détruit, disparaît au bout d'une heure.

30 minutes de Cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat utilisée: Magie



F. Les Hommes-Bêtes



Créatures hybrides nées de l'union du sang humain et de l'instinct animal, les Hommes-bêtes forment un peuple vaste et divers, allant du fauve farouche au serviteur docile. On distingue deux grandes branches : les Hommes-bêtes libres, sauvages et indépendants, et ceux dits domestiques, élevés ou dressés pour servir dans les cités des peuples civilisés.

Les premiers vivent en tribus dans les forêts, les marécages ou les steppes, honorant les esprits animaux et suivant des lois tribales anciennes. Redoutables chasseurs ou chamans, ils protègent féroce­ment leurs terres.

Les seconds, quant à eux, sont souvent considérés comme des sous-citoyens, parfois traités comme du bétail, parfois respectés comme compagnons fidèles, gardes du corps, soigneurs ou éclaireurs. Leur degré de conscience et d'autonomie varie d'un individu à l'autre, selon leur origine et leur élevage.

Homme bête Domestique:



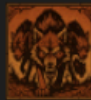
Votre mode de vie auprès des hommes vous offre un bonus de **+1 Agilité** et vous offre la capacité suivante:
Chat noir:
Vous distrayez un adversaire durant un tour et lui faites perdre 1d6 de dégats dans toutes ses compétences.
60 minutes de cooldown
Coûte 1 Point Bonus
Stat: Magie



Homme bête Sauvage:



Votre force naturelle vous offre un bonus de **+1 en Corps** et vous offre la capacité suivante:
Meute:
Vous poussez un hurlement qui vous motive. Vous gagnez un Point d'Action utilisable lors du prochain tour .
60 minutes de cooldown



G. Les Tieffelins



Marqués par un héritage infernal, les Tieffelins portent dans leur sang les échos d'un pacte ancien ou d'une lignée damnée. Cornes, queue, yeux luisants... leur apparence évoque les plans infernaux, et leur simple présence suffit à éveiller la méfiance ou la fascination. Pourtant, ils ne sont ni démons, ni destinés au mal, seulement liés à lui, malgré eux.

Rejetés par beaucoup, ils développent souvent une indépendance farouche, un esprit vif, et une volonté féroce de prouver qu'ils sont plus que leur sang. En eux brûle une flamme de révolte, de fierté ou de soif de pouvoir.

Tieffelin Dissimulateur:



Votre mode de vie vous offre un bonus de **+1 en Mental** et vous offre la capacité suivante: **Double apparence**
Vous obtenez une double apparence que vous pouvez jouer en /act.



Tieffelin de l'Ombre:



Votre faculté à vous emporter dans des excès de violence vous offre un bonus de **+1 en Agilité** et vous offre la capacité suivante:

Rage sanglante:

Vous vous infligez 1d15 de dégâts pour infliger le même montant à une cible en la lacérant, elle ne peut esquiver.

30 minutes de cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat: Corps à Corps



H. Les Elfes (rework elfe des bois)



Éléphants, anciens et empreints de mystères, les Elfes sont généralement un peuple en harmonie avec la magie, la nature et les arts. Leur longévité leur offre une vision du monde plus contemplative, souvent détachée des urgences humaines. Ils bâtissent des cités lumineuses au cœur des forêts, sculptées dans le chant des saisons et le silence des étoiles.

Réputés pour leur grâce, leur sagesse et leur précision, ils excellent dans l'arc, la magie, la musique et la diplomatie. Mais derrière leur beauté se cache parfois un orgueil ancien, et une mémoire qui refuse d'oublier.

Elfe des Bois:



Votre mode de vie en accord avec la nature vous offre un bonus de **+1 en Sagesse** et vous offre la capacité suivante:

Invocation: Cerf

Invoque un cerf qui vous épaulera lors de vos combats PVE.

Le cerf ne peut être ni prêté, ni cédé, il vous est lié.



Elfe Noir:



Votre détermination naturelle vous offre un bonus de **+1 en Mental** et vous offre la capacité suivante:

Lecteur d'intention:

Vous forcez une cible à vous dévoiler ses intentions de jeu lors de son prochain tour.

30 minutes de cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat: Magie



I. Les Humains



HUMAINS

Race versatile et résiliente, les Humains sont connus pour leur adaptabilité, leur ambition et leur étonnante capacité à prospérer dans des environnements variés. Leur espérance de vie est plus courte que celle d'autres peuples anciens, mais ils compensent cela par une soif d'exploration, une ingéniosité remarquable et un fort esprit de conquête ou de coopération selon les cultures.

Humain du Nord:



Votre mode de vie rustique vous offre un bonus de **+1 en Corps** et vous offre la capacité suivante:

Brise tonneau:

Gagnez 5 points de dégâts en Corps à corps supplémentaires durant 60 minutes.

1 heure de Cooldown.

Coûte 1 Point Bonus



Humain du Sud:



Votre faculté à vous mouvoir dans les plaines désertiques vous offre un bonus de **+1 en Agilité** et vous offre la capacité suivante:

Double Flèches:

Tirez deux flèches sur une cible de votre choix dans un espace de 10 Tiles

30 minutes de cooldown

Coûte 1 Point Bonus

Stat: Lancer



2. Les Classes

J. Le Roublard



Le Roublard ne frappe pas de face. Il observe, attend, agit dans l'ombre et disparaît avant que le silence ne se referme. Habile, discret, rusé, il évolue dans les ruelles comme dans les salons, à la frontière entre la légalité et l'opportunisme.

Il sait faire les poches sans être vu, subtiliser une clé, échanger une bourse, ou dérober un secret dans un geste apparemment anodin. Lorsqu'une serrure se dresse entre lui et ce qu'il convoite, il fabrique ses propres crochets, taillés dans l'os, le métal ou même un éclat de bois, car un bon outil ne s'achète pas, il se crée.

Et si les choses tournent mal, le Roublard ne mise pas sur la force brute : il empoisonne ses lames, rendant chaque coup plus dangereux qu'il n'y paraît.

Voleur, espion, assassin ou éclaireur, il est tout cela à la fois ou aucun, selon ce qu'il décide de montrer.

Vous êtes l'ombre, parfois la mort et souvent fourbe, vos compétences naturelles vous octroient un **+1 en Discrétion**. Vous apprenez aussi quatre compétences:

Faire les Poches -> Vous permet de faire les poches d'une victime de votre choix.

Crocheteur -> Vous avez la capacité de créer des crochets pour ouvrir portes et coffres.

Empoisonneur -> Vous empoisonnez vos dagues pour débloquent une nouvelle compétence d'arme qui offre un Debuff de poison à votre cible durant 2 Tours.

Maîtrise:Dagues -> Vous maîtrisez les armes de type:Dagues.



K.L'Archer



ARCHER

L'Archer ne cherche pas l'affrontement direct, il le domine à distance.

Silencieux, rapide, précis, il observe avant d'agir. Quand il frappe, ce n'est pas une flèche : c'est une pluie. Sa nuée de projectiles s'abat sur plusieurs cibles à la fois, désorganisant les formations, brisant les élans, forçant la prudence.

Il connaît la peur du contact, mais surtout l'art de l'éviter. Par instinct ou technique, il sait quand se dégager d'un duel trop proche : un bond, une roulade, et il reprend la distance dont il a besoin.

Pour ralentir ses poursuivants, il ne compte pas que sur la vitesse : il tend des pièges, répand de l'huile ou du gel, et crée des zones glissantes pour déséquilibrer les adversaires, entraver les charges, ou semer la confusion.

L'Archer est un stratège de l'espace, un maître du rythme, un prédateur mobile.

Il n'a pas besoin de frapper fort mais seulement de frapper juste, et d'être toujours ailleurs quand on croit l'atteindre.

Vous maîtrisez les arts des armes à distance comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Dégâts à Distance**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Nuée de Flèches -> Vous tirez une nuée de flèches dans une zone de quatre mètres.

Dégagement -> Vous vous extirpez d'un combat au corps à corps en sautant jusqu'à deux mètres plus loin.

Piège de Graisse -> Vous créez une zone de graisse autour de vos cibles qui réduit leurs déplacements de 2 tant qu'ils sont dans la zone.

Maîtrise: Arc -> Vous maîtrisez les armes de type: Arc.



L. Le Guerrier



Le Guerrier est l'incarnation du mouvement, de l'impact, de la présence pure sur le champ de bataille. Il avance quand les autres hésitent. Sa ruée en avant est une charge inarrêtable, un mur de volonté brute qui renverse les lignes ennemies et fait chanceler les plus solides.

Il ne combat pas avec grâce, mais avec force. Ses coups sont pensés pour écraser les armures, briser la défense, forcer l'ouverture. Chaque attaque est une démonstration de maîtrise physique, chaque pas un avertissement. Le Guerrier use de son corps comme d'un outil taillé pour la guerre, sans fioriture, sans détour.

Quand l'ennemi tente de fuir, il déploie son lasso, arme de contrôle née de la tactique et de l'instinct. Il attrape, tire, fait tomber parce qu'aucun combat ne doit lui échapper.

Le Guerrier ne cherche pas à impressionner. Il fait ce qu'il faut pour survivre, pour gagner, et pour tenir debout là où d'autres s'effondrent.

Les combats et les champs de bataille font partie de votre quotidien, vos compétences vous octroient un **+2 en Dégâts au Corps à Corps**.

Vous apprenez aussi quatre compétences:

Charge -> Vous chargez jusqu'à 4 cases en avant.

Cri Martial -> Vous forcez une cible à vous attaquer lors de son prochain tour de jeu.

Lasso -> Vous lancez un lasso sur une cible pour la rapprocher de 3 cases en avant.

Maîtrise: Épées à une main -> Vous maîtrisez les armes de type: Épées à une main.



M. Le Mage



Le Mage est le maître des forces invisibles, celui qui lit le monde dans des lignes que nul autre ne voit. Il ne prie pas, il n'improvise pas : il étudie, il prépare, il déclenche. À la fois érudit et arme vivante, il fait ployer la réalité par la volonté pure et la formule exacte.

Spécialiste de la magie offensive, il invoque des flammes dévastatrices capables de réduire une armée en cendres, de faire fondre les murailles ou de faire

trembler le sol. Mais il sait aussi briser les malédictions, purger les poisons, dissiper les maléfices, car la magie est autant une science de soin qu'un outil de destruction.

Quand la colère l'emporte ou que l'ennemi se croit à l'abri, il peut faire surgir un rocher, brut, lourd, né de rien, et le projeter avec une force assez terrible pour assommer un chevalier en armure.

Calculateur, distant, redouté autant qu'admiré, le Mage est le gardien d'un savoir que peu osent regarder en face. Et quand il parle, le monde écoute.

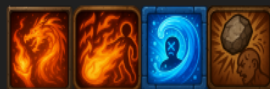
Vous maîtrisez les arts magiques comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Dégâts Magiques**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Feu dévastateur -> Vous embrasez jusqu'à trois cibles.

Embrasement -> Vous faites brûler une cible durant 3 tours.

Rédemption -> Vous retirez tous les effets négatifs de combat sur une cible.

Rocher -> Vous invoquez le pouvoir de la terre pour assommer une cible pendant un tour.



N. Le Druide



Le Druide est l'écho du vent dans les feuillages, le silence avant l'orage, la mémoire vivante des saisons. Il ne commande pas la nature, il parle avec elle, la comprend, l'accompagne. Spécialiste de l'air, il invoque les brises légères comme les tornades furieuses, maniant le ciel comme d'autres manient le feu ou l'acier. Ses mains lèvent les vents, ses paroles dispersent les nuées, ses gestes dessinent les courants invisibles. Il peut appeler la tornade, abattant les arbres et soulevant les ennemis, ou au contraire murmurer à la brise guérisseuse qui ranime les poumons et apaise les douleurs.

Ni clerc ni mage, il marche entre les pierres levées et les racines profondes, guidé par les esprits élémentaires. Il se fait vent dans la forêt, tempête sur les plaines, souffle chaud sur les mourants. On ne le voit pas venir mais on sent son passage.

Vous maîtrisez les arts de la nature comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Dégâts Magiques**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Tornado -> Vous ciblez jusqu'à 3 cibles avec une Tornado qui inflige des dégâts et les fait reculer de deux mètres..

Fouet d'air -> Vous frapper une cible avec un vent violent pour lui infliger des dégâts.

Brise -> Vous rendez jusqu'à 10 pv à une cible de votre choix.

Envolée -> Les vents que vous invoquez ramènent une cible alliée devant vous.



O.Le Nécromancien



Le Nécromancien ne craint pas la mort, il la fréquente, la questionne, l'utilise. Maître des forces oubliées, il parle aux esprits, invoque les cadavres, et draine l'énergie vitale des vivants comme des morts. Là où il passe, les tombes s'ouvrent, les chairs se flétrissent, et les âmes hésitent à s'en aller. Il relève les corps pour en faire des serviteurs silencieux, inflige le flétrissement qui ronge les os de l'intérieur, siphonne la vie pour nourrir la sienne. Son art

n'est pas celui du chaos, mais de l'ordre morbide, chaque sort est un calcul, chaque revenant un outil, chaque murmure une réponse arrachée au silence. Souvent craint, parfois pourchassé, le Nécromancien ne cherche ni la gloire ni la compagnie : il cherche à comprendre ce qui suit la fin. Il parle aux morts comme à des égaux, car pour lui, la frontière entre les mondes est un simple voile.

Vous maîtrisez les arts de la mort comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Résistance Magique**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Relever -> Vous relevez un mort pour vous accompagner en Pve.

Parler aux morts -> Vous avez la faculté de pouvoir parler aux morts.

Décharnement -> Vous infligez des dégâts de flétrissement à une cible de votre choix.

Vol de vie -> Vous volez des pv à une cible pour les récupérer pour vous.



P. Le Barde



Le Barde est un conteur, un chanteur, un témoin. Il voyage léger, mais porte en lui mille récits, mille chants, mille vérités dissimulées dans des vers. Là où il passe, le silence s'efface, les souvenirs s'éveillent, et les cœurs se serrent ou s'enhardissent.

Instrument à la main luth, flûte, tambour ou harpe, il anime les tavernes, les marchés, les camps de guerre ou les cours nobles. Mais sous les rimes et les refrains se cache souvent une mission plus subtile: transmettre la mémoire, adoucir les conflits, glaner des secrets, ou éveiller les esprits.

Car un barde peut faire rire un roi... ou le faire chuter.

Vous maîtrisez les arts du spectacle comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Représentation**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Chant démotivant -> Vous retirez un point de dégât à 3 cibles.

Chant Motivant -> Vous augmentez les chances de touches des attaques au Corps à corps et à Distance sur une cible de votre choix.

Chant Pressant -> Vous augmentez la capacité de déplacement de 1 sur une cible de votre choix.

Chant de Vitalité -> Vous rendez 5 points de vie à une cible de votre choix.



Q.Le Marchand



Le Marchand ne manie ni lame ni sortilège il manie les mots, les chiffres et les foules. Habile négociateur, il sait faire passer une pierre pour un trésor, un accord pour une faveur, et un simple comptoir pour le centre du monde. Sa véritable richesse ne se mesure pas en pièces, mais en relations, en secrets, et en opportunités.

Il connaît les routes commerciales, les taxes, les prix, les humeurs du peuple et les envies des puissants. Il sait organiser un marché, dresser des étals, attirer les clients, flairer les tensions et y répondre par un sourire bien placé.

Nombre d'entre eux tiennent aussi auberges et tavernes car là où l'on mange, l'on parle, et là où l'on parle, un marchand écoute.

Fin gestionnaire, il garde ses comptes mieux qu'un banquier, sait acheter au bon moment, vendre au meilleur, et faire prospérer toute une place marchande d'un simple claquement de langue.

Vous maîtrisez les arts sociaux et de la négoce comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Négocio**. Vous apprenez aussi 3 compétences:

Beau Parleur -> Vous obtenez plus de pièces de Ferveur dans vos missions->Passif.

Marché -> Vous pouvez créer une zone de marché dans un domaine joueur.

Etablissement de loisir -> Vous pouvez créer un établissement type taverne dans un domaine joueur.



R. Le Runomancien



Le Runomancien est un maître des signes anciens, graveur de pouvoirs dans la pierre, le métal ou le bois. Là où d'autres lancent des sorts par la voix ou le geste, lui sculpte la magie dans la matière. Chaque rune tracée, chaque glyphe gravé, contient une intention précise : protection, renforcement, silence, douleur, oubli...

Il passe ses journées entre enclume et encriers, entre silex, cendres et silexier. Il connaît les formes, leurs sons, leurs influences. Il grave lentement, avec respect, car la moindre erreur transforme un charme en malédiction. Le Runomancien est un artisan de la magie, un calligraphe de l'invisible.

On fait appel à lui pour marquer les armes, sceller les portes, bénir les armures, graver les tombes ou les pactes. Il parle peu : ses symboles parlent pour lui, plus durables que la voix, plus puissants que les mots.

Vous maîtrisez la compréhension des runes comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Runomancie**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Brise runes -> Vous pouvez récupérer des runes mineurs sur des objets anciens.

Enchantement d'armure -> Vous pouvez sertir une rune dans une armure.

Enchantement d'arme -> Vous pouvez sertir une rune dans une arme.

Enchantement d'accessoires -> Vous pouvez sertir une rune dans un accessoire.



S. Le Forgeron



Le Forgeron est un artisan du quotidien, indispensable à la survie de tous. Dans sa forge, il travaille le métal à la chaleur du feu et à la force du bras. Il fabrique les clous, les socs de charrue, les fers à cheval, les chaînes, les charnières, les crochets, les barres, les outils. Parfois aussi, il forge les lames, les pointes de flèches ou les têtes de marteau, mais ce n'est pas son métier premier : il forge ce qui fait tourner le monde.

Debout avant l'aube, couvert de suie et de sueur, il frappe, chauffe, trempe, ajuste. Son travail demande précision, constance et patience. Il connaît le comportement du fer, de l'acier, du bronze parfois, et sait écouter le son du métal pour le comprendre. Ses gestes sont sûrs, répétés mille fois, et pourtant jamais tout à fait les mêmes.

Vous maîtrisez les arts de la forge comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Forge**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Aiguiseur -> Vous entretenez une arme pour augmenter ses dégats.

Réparateur -> Vous réparez une arme pour lui redonner toute sa puissance.

Création -> Vous créez une arme de prestige.

Atelier -> Vous pouvez créer une zone d'atelier dans un domaine joueur.



T. L'Armurier



L'Armurier est celui qui transforme la matière brute en protection. Entre enclume, étau et aiguilles courbes, il assemble plaques de métal, lanières de cuir, rivets et cottes pour façonner des armures capables de détourner la mort. Il connaît les points faibles du corps, les articulations à ménager, les zones à blinder. Chaque pièce qu'il forge doit protéger sans gêner, résister sans peser. Dans son atelier le cuir crépite, le métal luit sous le marteau, et les patrons de toile deviennent corsets d'acier. Il coud, perce, cloue et ajuste jusqu'à ce que l'armure épouse le corps comme une seconde peau. Qu'il s'agisse de cuir souple pour un éclaireur, de mailles pour un fantassin ou d'une robe pour un mage de renom, l'armurier sait adapter sa main à la guerre qu'il équipe.

Vous maîtrisez les arts de l'armurerie comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Armurier**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Réparation -> Vous réparez une armure pour lui rendre son éclat.

Plaque d'armure -> Vous rendez une armure plus lourde mais plus résistante.

Création -> Vous créez une armure de prestige.

Atelier -> Vous créez une zone d'atelier pour un domaine joueur.



U.Le Tortionnaire



Maître des chaînes, des regards brisés et des silences imposés, le Tortionnaire ne commande pas par le respect, mais par la peur. Il dresse des êtres, non par amour ou patience, mais par contrainte, par douleur, par domination froide. On l'appelle dresseur d'humains, marchand de chair, dompteur d'âmes mais lui se nomme Tortionnaire, sans détour ni faux-semblant. Formé dans l'ombre des marchés noirs ou dans les cachots des puissants, il connaît les faiblesses du corps, les ressorts de la soumission, et les méthodes pour briser la volonté sans

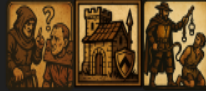
tuer. Il choisit ses outils avec soin, ses mots avec cruauté, et ses silences avec calcul. Pour lui, un être vivant est une matière à modeler : une force de travail, une arme vivante, ou une possession.

Vous maîtrisez les arts de faire plier l'autre comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Tortionnaire**. Vous apprenez aussi 3 compétences:

La Question -> Vous pouvez briser les défenses mentales d'autrui pour le forcer à vous dire la vérité.

Caserne/Prison -> Vous pouvez créer une caserne/prison dans un domaine joueur.

Meneur d'hommes -> Vous capturez et brisez le mental d'un pnj pour en faire un esclave obéissant.



V. Le Dresseur



Qu'il s'agisse de loups, de chevaux, de griffons ou de créatures plus étranges encore, il marche aux côtés de ceux que d'autres fuient. Ni magicien ni simple berger, il se tient à la frontière ténue entre l'instinct et la volonté, entre la nature et l'ordre.

Par l'observation, la patience et une autorité calme, il forge des liens profonds avec ses compagnons. Un dresseur ne force pas : il guide, il comprend, il

apprend. Chaque geste, chaque souffle, chaque regard est un langage. Il sait quand nourrir, quand punir, quand attendre, et quand fuir.

Certains voyagent avec une meute, d'autres vendent leur savoir aux armées ou aux nobles ; quelques-uns vivent en ermites, entourés de bêtes farouches. Tous partagent une chose : un profond respect pour le sauvage, et une certaine solitude que seuls les animaux peuvent combler.

Vous maîtrisez l'art des créatures comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Dressage**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Bête de garde -> Vous dressez une créature qui gardera un domaine.

Monture terrestre -> Vous dressez une créature pour en faire une bête de monte.

Monture volante -> Vous dressez une créature pour en faire une bête volante.

Enclos -> Vous créez un enclos pour animaux de ferme dans un domaine joueur.



W. Le Bâilleur



Le Bâilleur ne manie pas l'épée, mais la pierre. Il ne conquiert pas par le feu, mais par le levier, le marteau et la mesure. C'est lui qui transforme les plans en

murailles, les idées en cathédrales, les rêves en cités. On le reconnaît à ses mains calleuses, à ses yeux plissés par le soleil, et à sa parole rare, pesée comme les blocs qu'il dresse.

Formé sur les chantiers ou auprès des maîtres du trait, le Bâtitteur connaît les secrets de la charpente, du mortier et de la poussée. Il parle la langue du bois, de la pierre et du vent. Il pense en arches, en contreforts, en fondations profondes. Chaque ouvrage qu'il élève est un défi lancé au temps.

Il ne laisse pas derrière lui des chants ou des statues de bronze, mais quelque chose de plus durable encore : une ombre sur le sol, une place où l'on vit, un abri contre le chaos.

Vous maîtrisez les arts de la construction comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Construction**. Vous apprenez aussi 3 compétences:

Engin de siège -> Vous pouvez créer des engins de siège ou de défense.

Bâtiment -> Vous créez un bâtiment vide dans un domaine joueur.

Muraille -> Vous créez des murailles en pierre autour d'un domaine joueur.



X. L'Alchimiste



Entre science et mysticisme, l'Alchimiste cherche, broie, distille et transmute. Installé dans un atelier rempli de verreries soufflées, de grimoires poussiéreux et de symboles ésotériques, il consacre sa vie à comprendre les secrets de la matière. Car derrière la quête de l'or ou de l'élixir de vie se cache une ambition plus vaste : percer les lois cachées du monde.

L'Alchimiste croit en la correspondance entre les métaux et les planètes, entre le corps et l'âme, entre le monde visible et l'invisible. Il parle de sel, de soufre, de mercure ; il grave des cercles, mesure les phases lunaires, comprend les plantes et attend que la bonne heure s'ouvre comme une fleur rare. Certains le considèrent comme un mage déguisé, d'autres comme un fou mais tous redoutent ses mixtures et ses connaissances.

Vous maîtrisez les arts des potions comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Alchimie**. Vous apprenez aussi 3 compétences:

Jardin -> Vous créez un jardin de plantes d'alchimie dans un domaine joueur.

Atelier d'alchimie -> Vous créez un atelier d'alchimie dans un domaine joueur.

Alchimie -> Vous créez divers baumes et potions.



Y. Le Médecin



Dans un monde où le mal rôde sous bien des formes, le Médecin est un rempart fragile mais essentiel. Homme ou femme de science, il étudie les fièvres, les plaies et les douleurs avec sérieux et humilité. Armé de scalpels rudimentaires, de ventouses, de décoctions d'herbes et de parchemins couverts d'annotations, il affronte l'ignorance, les croyances, et parfois même l'hostilité des foules. Formé dans une université, un monastère ou auprès d'un maître itinérant, le Médecin ausculte, saigne, recoud et purge. Il croit aux humeurs du corps, aux

équilibres à restaurer, et aux vertus du repos, de la propreté, et de la saignée bien placée. Son rôle n'est pas de vaincre la mort, mais de la retarder dignement.

Vous maîtrisez les arts de la médecine comme personne, vos compétences vous octroient un **+2 en Médecine**. Vous apprenez aussi 4 compétences:

Matériel médical -> Vous créez du matériel médical pouvant être utilisé aussi en combat.

Soin classique -> Vous soignez les petites plaies sur vous même ou sur une cible.

Opération -> Vous soignez des blessures plus importantes sur une cible.

Dispensaire -> Vous créez un dispensaire dans un domaine joueur.

