LA BONNE AUBERGE

CLASSES, ESPÈCES ET HISTORIQUES

CHIMERARIUM

Classes, espèces et historiques

Les classes 2
- Barbare 2
- Barde 2
- Clerc 2
- Druide 3
- Ensorceleur 3
- Guerrier 3
- Mage 4
- Moine 4
- Occultiste 4
- Paladin 5
- Rôdeur 5
- Roublard 5

Les espèces 6
- Les elfes 6
- Les gnomes 6
- Les goliaths 6
- Les halfelins 7
- Les humains 7
- Les nains 7
- Les orques 8
- Les tieffelins 8
- Les aasimars 8
- Les sangdragons 9

Les historiques 10
- Acolyte 10
- Artisan 10
- Artiste 10
- Charlatan 11
- Criminel 11
- Ermite 11
- Fermier 12
- Garde 12
- Guide 12
- Marchand 13
- Marin 13
- Noble 13
- Sage 14
- Scribe 14
- Soldat 14
- Voyageur 15

Les classes

Barbare

Les Barbares combattent avec sauvagerie, animé·e·s par une Rage qui leur confère une force surhumaine et une résistance accrue. Les Barbares prennent des rôles de protecteurs ou de cheffes, mais toujours prêt·e·s à affronter les dangers et passer les obstacles les plus ardus.

Niv 1	**Rage**	"*Par Mijin - Puissance !*" +1 aux dégâts au contact quelle que soit l'arme	-
	Robuste	+1 PV à la création (défense sans armure)	-
	Botte d'arme	"*Par Mijin - Coup double !*" - Double les dégâts	1 fois/4h
Niv 2	**Témérité**	"*Par Mijin - Même pas mal !*" - Annule 1 dégât physique reçu	1 fois/4h
	Sens du danger	"*Par Mijin - Esquive !*" - Annule les dégâts d'un piège	1 fois/4h

Barde

Les Bardes sont des artistes capables d'inspirer leurs alliés, de désorienter leurs ennemis et de soigner les blessures par la musique, la danse ou la poésie. Les Barde utilisent des instruments réels (flûte, tambour, guitare, etc.), des chants, des danses ou des récits pour exprimer leurs pouvoirs. Le charisme et la créativité sont leurs principaux atouts.

Niv 1	**Inspiration bardique**	"*Par Mijin - Inspiration*" permet à un·e allié·e de récupérer une aptitude	1 fois/4h
	Sort : Charme personne	"*Par Mijin, Charme*" dure 1 min - gratuit- toute nouvelle utilisation coûte une énergie	1 fois/4h
	Instrument	Possibilité de poser une question sur l'histoire, les rumeurs aux orgas	1 fois/4h
Niv 2	**Expertise**	Permet de réactiver un bonus du niveau 1	1 fois/4h
	Touche à tout	Octroie 1 don de plus (à choisir dans un historique)	-

Clerc

Les Clercs sont des fidèles des divinités, capables de canaliser leur foi pour soigner, protéger ou détruire. Les Clercs utilisent des symboles sacrés, des prières ou des rituels pour activer leurs pouvoirs. Leur rôle peut être celui d'un guérisseur, d'une guerrière sacrée ou d'un guide spirituel, selon leur domaine divin.

Niv 1	**Sort : soins**	"*Par Mijin, Soins*" - Rend 1 PV au toucher gratuit - toute nouvelle utilisation coûte une énergie	1 fois/4h
	Sort : bénédiction	"*Par Mijin - Guérison*"- Annule une maladie ou un empoisonnement	1 fois/4h
	Ordre Divin	"*Par Mijin - Coup double !*" - Double les dégâts	1 fois/4h
Niv 2	**Renvoi des morts vivants**	"*Par Mijin - Renvoi*" - Repousse les morts vivants de 9m durant 1 min	1 fois/4h
	Sort : Mot de guérison	"*Par Mijin - Soins pour XXX*" - Rend 1 PV pour une personne à portée de voix	1 fois/4h

Druide

Les Druides gardent et protègent la nature, capables de lancer des sorts liés aux éléments et de communiquer avec plantes et animaux. Les Druides utilisent des symboles naturels (bâtons, feuilles, pierres, etc), des rituels (chants, danses, offrandes, etc) et des costumes d'animaux pour incarner leurs pouvoirs. Il peut être un guérisseur, un protecteur des forêts, ou un guerrier sauvage.

Niv 1	**Communication avec les animaux**	Trouver un organisateur pour échange avec un animal	1 fois/4h
	Peau d'écorce	+1 PV à la création (défense sans armure)	-
	Sort : soins	"*Par Mijin - Soins*" - Rend 1 PV au toucher gratuit - toute nouvelle utilisation coûte une énergie	1 fois/4h
Niv 2	**Compagnon sauvage**	Le compagnon animal peut lancer le sort *Enchevêtrement*	1 fois/4h
	Forme sauvage	Se dissimule sous un masque d'animal et acquiert l'annonce "*Par Mijin, Caché*"	1 fois/4h

Ensorceleur

Les Ensorceleur·euse·s ont accès à la magie profane de manière innée, souvent liée à une origine mystérieuse (sang draconique, magie sauvage, etc.). Leurs incantations peuvent inclure des gestes spectaculaires, des formules ésotériques et des objets symboliques (cristaux, bijoux, tatouages) pour canaliser les flux magiques. Leurs pouvoirs sont imprévisibles, puissants et prennent souvent des formes plus émotionnelles que rationnelles.

Niv 1	**Sort : Lumière**	Peut avoir en main une lumière	-
	Sort : Détection de Magie	À l'aide d'une lumière UV révèle la magie d'un objet	1 fois/4h
	Sorcellerie Innée	Permet de lancer un sort de niveau 0 ou 1	1 fois/4h
Niv 2	**Réserve arcanique**	Permet de lancer un sort de niveau 0 ou 1	1 fois/4h
	Métamagie	Double les effets d'un des sorts	1 fois/4h

Guerrier

Les Guerrier·e·s ont la maîtrise du combat sous toutes ses formes, de la soldate aguerrie, au chevalier loyal, à la mercenaire redoutable. Leurs équipements peuvent aussi varier des armures lourdes, aux rapières de duellistes en passant par les arcs longs et autres armes d'hast. Leur entraînement rigoureux leur permet de résister aux blessures, de frapper avec précision et de mener ses camarades à la victoire.

Niv 1	**Botte d'arme**	"*Par Mijin - Puissance*" - +1 aux dégats au contact quelle que soit l'arme	-
	Second souffle	"*Par Mijin, second souffle*" - Rend un PV	1 fois/4h
	Style de combat	"*Par Mijin - Esquive*" - Esquive 1 dégât physique reçu	1 fois/4h
Niv 2	**Fougue**	"*Par Mijin, coup double*" - Double les dégâts	1 fois/4h
	Sens tactique	"*Par Mijin, provocation*" - Oblige un·e adversaire à attaquer uniquement le guerrier jusqu'à la fin du combat	1 fois/4h

Mage

Les Mages étudient les arcanes de manière académique et rigoureuse. Les Mages utilisent un grimoire pour préparer leurs sorts, des gestes précis (mouvements de mains, incantations), des composantes ou des focaliseurs (bâton, cristal, baguette) les aident à canaliser les flux magiques. Les Mages peuvent être un savant, une aventurière qui parcourt les plans ou une conseillère d'une noble cour, mais leur pouvoir réside dans la connaissance des arcanes et le savoir.

Niv 1	**Grimoire**	Permet de lancer 2 sorts de niveau 0 ou 1 - gratuit- toute nouvelle utilisation coûte une énergie	1 fois/4h
	Savoir rituel	Permet de lancer 1 sort de niveau 0 ou 1 - par un rituel	1 fois/4h
	Restauration magique	Permet de réactiver un sort depuis le grimoire	1 fois/4h
Niv 2	**Scribe arcanique**	Recopier des parchemins	-
	Erudition	Accès à une langue rare	-

Moine

Les Moines et moniales sont des spécialistes des arts martiaux, alliant discipline mentale et physique pour canaliser une énergie intérieure surnaturelle. Les Moines et moniales utilisent des mouvements fluides, des postures de combat et des techniques de respiration pour représenter leurs capacités. Ils peuvent être des guerriers agiles, des espionnes discrètes ou des guides spirituels.

Niv 1	**Arts martiaux**	+2 en Pugilat	-
	Défense sans armure	+1 PV à la création (défense sans armure)	-
	Défense patiente	"*Par Mijin, esquive*" - Esquive 1 dégât physique reçu	1 fois/4h
Niv 2	**Métabolisme surnaturel**	Résiste aux maladies	-
	Déluge de coups	"*Par Mijin, coup double*" - Double les dégâts	1 fois/4h

Occultiste

Les pouvoirs des Occultistes proviennent d'un pacte avec une entité mystérieuse (un démon, un archifée, un être céleste, etc.). Les Occultistes utilisent des symboles occultes (pentacles, runes, objets étranges), des rituels (incantations, offrandes) et des focaliseurs (orbe, grimoire, baguette) pour canaliser les flux magiques. Leur pouvoir est souvent lié à une origine surnaturelle et leurs sorts reflètent plus ou moins subtilement la nature de leur protecteur·ice.

Niv 1	**Manifestations occultes**	Permet d'améliorer un sort offensif, ce dernier fera 2 dégâts	1 fois/4h
	Magie de Pacte	Permet de lancer 2 sorts de niveau 0 ou 1 - gratuit- toute nouvelle utilisation coûte une énergie	1 fois/4h
	Sort mineur	Permet de lancer 1 sort de niveau 0 ou 1	1 fois/4h
Niv 2	**Rouerie magique**	Permet avec un rituel de récupérer 2 sorts de niveau 1	1 fois/4h
	Savoir occulte	Permet d'interroger les orgas sur une question de lore ou d'arcanes	-

Paladin

Les Paladin·ne·s sont les bras armés de la foi, leurs serments les lient à une cause noble ou divine. Les Paladin·ne·s peuvent être un chevalier en armure étincelante, une protectrice des faibles, ou une redoutable championne de la justice. Souvent équipé·e·s d'armures lourdes et d'armes sacrées, leurs pouvoirs divins complètent leur arsenal pour combattre le mal et protéger leurs allié·e·s. Le serment sacré prononcé au début de leurs carrières leur confère des capacités magiques et martiales uniques.

Niv 1	**Botte d'arme**	"*Par Mijin, coup double*" - Double les dégâts	1 fois/4h
	Imposition des mains	"*Par Mijin, soins*" - Rend un PV au toucher	1 fois/4h
	Sorts	Permet de lancer 1 sort de niveau 0 ou 1	1 fois/4h
Niv 2	**Style de combat**	"*Par Mijin, résiste*" - Annule 1 dégât physique reçu	1 fois/4h
	Châtiment de paladin	"*Par Mijin, châtiment*" - +1 dégât sur tout le monde, +2 sur les morts-vivants	1 fois/4h

Rôdeur

Les Rôdeur·euse·s pratiquent la chasse, le pistage et l'exploration, leur maîtrise de la survie en milieu sauvage, du repérage des ennemis et du camouflage en milieu naturel sont sans pareil. Les Rôdeur·euse·s utilisent des vêtements camouflés, des armes de précision (arc, dague) et leurs connaissances en survie pour traquer leurs proies et protéger la nature. Les Rôdeur·euse·s peuvent être une éclaireuse, un chasseur de monstres ou une guide des étendues sauvages pour mener un groupe d'aventuriers.

Niv 1	**Botte d'arme**	"*Par Mijin, coup double*" - Double les dégâts	1 fois/4h
	Marque du chasseur	+1 aux dégâts contre les monstres	1 fois/4h
	Explorateur	Capable de pister en extérieur	1 fois/4h
Niv 2	**Style de combat**	"*Par Mijin, Brise*" - L'arme de jet permet de détruire un bouclier	1 fois/4h
	Connaissance de la nature	Capable de détecter un piège ou un passage secret en extérieur	1 fois/4h

Roublard

Les Roublard·e·s maîtrisent l'art de la ruse, de la discrétion et de la précision. Cette classe peut prendre les atours d'un voleur, une espionne, un assassin, ou une cheffe de guilde influente. Arborant souvent des vêtements sombres, des outils de voleur (crochets, serrures factices) et le couvert de la nuit pour accomplir leurs missions. Leur talent réside dans leur capacité à frapper par surprise, éviter les pièges, analyser et manipuler leurs ennemi·e·s pour exploiter leurs failles.

Niv 1	**Botte d'arme**	"*Par Mijin, coup double*" - Double les dégâts	1 fois/4h
	Expertise	Escamotage, vol, crochetage au choix	1 fois/4h
	Lire et écrire	Argot des voleurs	-
Niv 2	**Ruse**	"*Par Mijin, esquive*" - Esquive 1 dégât physique reçu	1 fois/4h
	Attaque sournoise	"*Par Mijin, coup double*" - +2 dégâts sur une att. dans le dos de la victime	-

Les espèces

Les elfes

Les Elfes sont des êtres gracieux, qui ont une affinité naturelle avec la magie et les émotions. Leur longévité leur donne une sagesse et une élégance qui les distinguent. En aventure, leur agilité, leur sens aiguisés et leur sensibilité doivent transparaître dans l'interprétation et leurs interactions.

Lire et écrire	Toutes les langues Elfiques	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Ascendant féérique	Résiste à l'annonce "*Par Mijin - Charme*"	1 fois/4h
Sens aiguisé	"*Par Mijin - Révélation*"	1 fois/4h
Transe	Une méditation de 15 min permet de soigner 1 PV	1 fois/4h

Les gnomes

Les Gnomes sont de petits humanoïdes pleins d'esprit, de curiosité et d'inventivité. Leur taille modeste cache une intelligence vive et une ruse légendaire. Les Gnomes excellent dans les domaines de l'astuce, de la mécanique mais aussi de la tromperie.

Lire et écrire	Toutes les langues Gnome	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Ruse Gnome	"*Par Mijin - Révélation*"	1 fois/4h
Prestidigitation	"*Par Mijin - Gain*" peut lors d'un jeu de hasard gagner une pièce	1 fois/4h
Mécanique	Capable de désamorcer un piège ou de crocheter une serrure	1 fois/4h

Les goliaths

Les Goliaths sont des humanoïdes imposants. Leur taille impressionnante et leur force colossale en font des combattantes et combattants redoutables, de précieux allié·e·s dans les situations difficiles. Les Goliaths incarnent la puissance brute, la résilience et une connexion profonde avec les éléments naturels, héritée de leurs ancêtres géants.

Lire et écrire	Géant	-
Forte carrure	Tenir une arme à 2 mains avec une seule main	-
Robuste	+1 PV à la création	-
Pugilat	+1 au Pugilat	-
Intimidation	"*Par Mijin - Frayeur*"	1 fois/4h

Les halfelins

Les halfelins sont de petites personnes agiles, courageuses et rusées, souvent perçues comme des survivantes nées. Leur nature espiègle et débrouillarde en fait des personnages idéaux pour les rôles de voleurs, éclaireurs, ou espions. Leur culture est souvent liée à la communauté, à la débrouillardise et à une touche de chance proverbiale.

Lire et écrire	Halfelin	-
Brave	"*Par Mijin - Résiste*" - Résiste à frayeur	1 fois/4h
Agile	"*Par Mijin - Esquive*" - Esquive 1 dégât physique	1 fois/4h
Chance	"*Par Mijin - Gain*" peut lors d'un jeu de hasard gagner une pièce	1 fois/4h
Discrétion	"*Par Mijin - Caché*" - dissimulé contre un mur, une porte ou un tonneau, devient invisible durant 1 min	1 fois/4h

Les humains

Les Humains sont polyvalents, adaptables et ambitieux, ce qui en fait l'une des espèces les plus répandues et variées. Les Humains incarnent la diversité, l'ingéniosité et la résilience, avec une tendance naturelle pour diriger et mener leurs camarades d'aventures.

Lire et écrire	Une langue au choix	-
Ingénieux	"*Par Mijin - Esquive*" - Esquive 1 dégât physique	1 fois/4h
Compétent	À la création 1 don de plus (à choisir dans les Historiques)	-
Polyvalent	À la création 1 point de caractéristique en plus	-
Riche	À la création 3 PO de plus	-

Les nains

Les Nains sont des humanoïdes robustes, connus pour leur résilience, leur maîtrise de la pierre et leur savoir-faire artisanal. Leurs cultures, souvent méconnues, sont bien plus diverses et nuancées que ce que les stéréotypes véhiculent. Des millénaires d'histoire complexe sont consignés dans les annales de ce noble peuple.

Lire et écrire	Nain	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Résistance poisons	Résiste aux poisons	-
Robuste	+1 PV à la création	-
Connaissance de la pierre	Capable de détecter un piège ou un passage secret dans la pierre	1 fois/4h

Les orques

Les Orques sont souvent craints, connus pour leur force brute, leur résilience et leur instinct de survie. Mais leur apparence intimidante (peau verdâtre ou grise, crocs proéminents) ne doit pas les définir. Les Orques sont certes solides, mais aussi doué·e·s d'une grande sensibilité et générosité lorsqu'on sait mériter leur amitié et leur confiance.

Lire et écrire	Orc	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Acharnement	Tombé à 0 PV se réveille après 5 min avec 1 PV	-
Robuste	Résiste aux maladies et empoisonnements	1 fois/4h
Intimidation	"*Par Mijin - Frayeur*"	1 fois/4h

Les tieffelins

Les Tieffelins sont des humanoïdes marqués par un héritage infernal. Leur apparence reflète cette ascendance démoniaque ou diabolique : cornes, queues pointues, pupilles de bouc ou peau d'une teinte allant du bleu au rouge en passant par le violet. Les Tieffelins apportent une touche de mystère, de pouvoir occulte avec des capacités liées aux ténèbres, au poison ou à l'intimidation.
NB : Il a été fait le choix de ne pouvoir incarner que le domaine Abyssal dans le GN.

Lire et écrire	Abyssal	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Résistance poisons	Résiste aux poisons	-
Bouffée de poison	Provoque "Nausées"	1 fois/4h
Intimidation	"*Par Mijin - Frayeur*"	1 fois/4h

Les aasimars

Les Aasimars sont des descendants de créatures célestes, souvent perçus comme des êtres nobles, purs et lumineux. Leur apparence présente souvent des traits subtils rappelant leur ascendance céleste : yeux brillants, aura de lumière, parfois même des ailes d'anges. D'aucun disent que ce sont les dignes émissaires des divinités, d'autres prétendent que les Célestes les ont déchus sur le plan matériel. La vérité est probablement entre ces deux extrêmes.

Lire et écrire	Céleste	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Ascendant céleste	Résiste à l'annonce " Par Mijin - Charme"	1 fois/4h
Détection des mensonges	"Par Mijin - Révélation"	1 fois/4h
Détection du mal	"Par Mijin - Aveu"	1 fois/4h

Les sangdragons

Les Sangdragons sont des humanoïdes dotés d'écailles colorées, de doigts griffus et de formes de visages héritées des dragons. Leurs cultures sont aussi spirituelles que tournées vers les exploits sur le champ de bataille. Leur résilience et leur souffle redoutable leur permettent de se sortir des pires situations ou de mettre leurs adversaires en difficultés.

Lire et écrire	Draconique	-
Vision dans le noir	Peut avoir en main une lumière	-
Résistance aux dégâts	Vous ignorez 1 dégât physique	1 fois/4h
Souffle	"*Par Mijin - Recul 5*"	1 fois/4h
Robuste	+1 PV à la création	-

Note : Les personnages métisses doivent choisir parmi une des deux espèces.
Exemple : un orc/humain doit choisir les bonus humain ou orc à la création.

Les historiques

Acolyte

Vous étiez au service d'un temple, en ville ou retiré dans un bosquet sacré. Vous avez servi un·e prêtre·sse et étudié la religion. Grâce à son enseignement et à votre propre dévotion, vous avez également appris à canaliser un peu de puissance divine au service de votre lieu de culte et des fidèles qui y prient.

Modification Attribut	**Sagesse / Intelligence**	+ 2/ +1
Compétence	**Religion**	Maîtrise les informations théologiques simples / permet d'avoir une information complexe toute les 4 heures
Don	**Initié de la magie**	deux sorts de Clerc niveau 0
Equipement	**Matériel calligraphie**	permet de réaliser des copies
	Richesse	1 PO

Artisan

Dès le plus jeune âge vous avez été en compagnonnage ou apprentissage auprès de vos parents. Le travail a formé votre carrure et votre expertise. Vos compétences se monnayent chères.

Modif Attribut	**Dextérité / Intelligence**	+2 / +1
Compétence	**Persuasion**	Il n'est pas possible de négocier vos prix
Don	**Façonneur**	Vous bénéficiez d'une remise chez les artisans
Equipement	**Outils d'artisan x3**	permet la réalisation de réparation - 2 fois toutes les 4 heures
	Richesse	2 PO

Artiste

Conteur·euse, poète, chanteur·euse, dans les cours des châtelains ou dans un cirque ambulant, votre parcours a fait de vous un·e esthète et un·e saltimbanque.

Modif Attribut	**Charisme / Dextérité**	+2 / +1
Compétence	**Représentation**	Permet de capter l'attention - 2 fois toutes les 4 heures, "*Par Mijin - Écoutez-moi*"
Don	**Musicien/ poète / conteur**	Ne rate jamais une représentation
Equipement	**Instruments**	Prévoir un instrument ou un livre de chant
	Richesse	2 PO

Charlatan

En parcourant les auberges, vous appreniez à exploiter les malheureux en quête d'un mensonge réconfortant ou de deux – peut-être une potion magique ou de faux documents généalogiques.

Modif Attribut	**Charisme / Dextérité**	+2 / +1
Compétence	**Discrétion**	"*Par Mijin - Caché*" - dissimulé contre un mur, une porte un tonneau devient invisible durant 1 min - une fois toutes les 4 heures
Don	**Mensonge**	Vous pouvez résister à une annonce "Révélation" 1 fois/4h
Equipement	**Instruments de faussaire**	kit de calligraphie
	Richesse	3 PO

Criminel

Vous gagnez péniblement votre vie dans de sombres ruelles, coupant des bourses ou cambriolant des boutiques. Peut-être faisiez-vous partie d'une petite bande de malfrats se protégeant les un·e·s les autres. Ou peut-être étiez-vous un loup solitaire, luttant seul·e contre une guilde des voleurs locale ou d'autres criminel·le·s encore plus redoutables.

Modif Attribut	**Dextérité / Sagesse**	Plus 2 / plus 1
Compétence	**Escamotage**	Escamotage, vol, crochetage au choix une fois toutes les 4 heures
Don	**Vigilant**	Toutes les 4 heures vous pouvez contraindre un habitant du château à vous révéler une rumeur
Equipement	**Outils de voleur**	Kit de crochetage / pince à linge en bois
	Richesse	3 PO

Ermite

Vous avez passé·e votre enfance reclus·e dans une hutte ou un monastère situé bien au-delà des limites du village le plus proche. Cette solitude vous permettait de passer de longues heures à méditer sur les mystères de la création.

Modif Attribut	**Sagesse / Constitution**	+2 / +1
Compétence	**Médecine**	Soigne les blessures / permet de soigner un cas extrême toute les 4 heures
Don	**Guérisseur**	"*Par Mijin - Guérison*" - Annule 1 maladie un empoisonnement reçu toutes les 4 heures
Equipement	**Matériel d herboriste**	Permet d' identifier les herbes comestibles ou nocives et d'en faire des potions
	Richesse	0 PO

Fermier

Vous avez grandi au contact de la nature. Des années passées à prendre soin des animaux et à cultiver la terre vous ont procuré patience et une excellente santé. Vous appréciez profondément les bienfaits de la nature, tout en respectant sa colère.

Modif Attribut	**Constitution / Force**	+2 / +1
Compétence	**Nature**	Capacité de chasse et de cueillette
Don	**Robuste**	+ 1 PV à la création
Equipement	**Outils de ferme**	Permet de ramasser des plantes comestibles et chasser
	Richesse	1 PO

Garde

Vous avez été entraîné·e à garder un œil sur l'extérieur des murs, guettant les maraudeurs rôdant depuis la forêt voisine, et l'autre œil sur l'intérieur des murs, à la recherche de voleurs à la tire et de fauteurs de troubles.

Modif Attribut	**Force / Sagesse**	+2 / +1
Compétence	**Athlétisme**	Absorbe 1 pt de dégât toutes les 4 heures
Don	**Vigilant**	Toutes les 4 heures vous pouvez contraindre un habitant du château à vous révéler une rumeur
Equipement	**Armes de jet / d hast**	Port autorisé de tout type en plus des armes de la classe
	Richesse	1 PO

Guide

La nature sauvage recèle des merveilles : d'étranges monstres, des forêts et des ruisseaux vierges, des ruines envahies par la végétation de grandes salles jadis foulées par des géants. Vous avez appris à vous débrouiller seul·e en les explorant. De temps à autre, vous guidiez des prêtres de la nature bienveillants qui vous enseignent les rudiments de la canalisation de la magie sauvage.

Modif Attribut	**Constitution / Sagesse**	+2 / +1
Compétence	**Survie**	Tombé à 0 pv se réveille après 5 min avec 1 PV
Don	**Initié de la magie**	deux sort de druide niveau 0 ou 1
Equipement	**Outils de cartographie**	permet de créer et de vendre des cartes qui peuvent remplacer un guide
	Richesse	1 PO

Marchand

Vous avez beaucoup voyagé et gagné votre vie en achetant et en vendant les matières premières nécessaires aux artisans ou leurs produits finis. Vous avez peut-être transporté des marchandises d'un endroit à un autre (par bateau, chariot ou caravane) ou les avez achetées à des marchands ambulants pour les revendre dans votre propre boutique.

Modif Attribut	**Intelligence / Charisme**	+2 / +1
Compétence	**Persuasion**	Il n'est pas possible de négocier vos prix
Don	**Chanceux**	Toutes les 4 heures vous trouvez une pièce au hasard
Equipement	**Carte des caravanes**	Marchand itinérant vous possédez et avez le droit de vendre des cartes du monde
	Richesse	1 PO

Marin

Vous avez vécu comme un marin, le vent dans le dos et le pont qui tanguait sous vos pieds. Vous avez siégé sur des tabourets de bar dans d'innombrables ports, affronté de terribles tempêtes et échangé des histoires avec ceux qui vivent sous les vagues.

Modif Attribut	**Force / Dextérité**	+2 / +1
Compétence	**Acrobaties**	"*Par Mijin - Esquive*" - Esquive 1 dégât physique reçu toutes les 4 heures
Don	**Bagarreur des Taverne**	+1 en Pugilat
Equipement	**Cartes de navigation**	Vous possédez et avez le droit de vendre des cartes maritimes
	Richesse	1 PO

Noble

Votre famille, issue de la petite noblesse, a veillé à ce que vous receviez une éducation de premier ordre, dont certains aspects vous ont plu et d'autres vous ont déplu. Votre séjour au château, et notamment les nombreuses heures passées à observer votre famille à la cour, vous a également beaucoup appris sur l'autorité.

Modif Attribut	**Charisme / Force**	+2 / +1
Compétence	**Persuasion**	"*Par Mijinn - Écoutez-moi*" - Toutes les 4 heures
Don	**Doué**	Vous pouvez échanger avec votre maisonnée / vous savez détecter les faux documents
Equipement	**Boite de jeux**	Principalement aux échecs ou aux jeux médiévaux / vous contrez les tricheurs
	Richesse	4 PO

Sage

Vous avez passé des années à voyager entre manoirs et monastères, effectuant divers petits travaux et services en échange d'un accès à leurs bibliothèques. Vous avez ainsi passé de longues soirées à étudier des livres et des parchemins, à engranger des connaissances sur le multivers et à acquérir des rudiments de magie.

Modif Attribut	**Intelligence / Sagesse**	+2 / +1
Compétence	**Arcanes**	Capable d'identifier un sort
Don	**Initié de la magie**	Deux sorts de Mage niveau 0 ou 1
Equipement	**Matériel calligraphie**	Permet de réaliser une copie d'un sort toutes les 4 heures
	Richesse	1 PO

Scribe

Vous avez passé vos années de formation dans un scriptorium, un monastère dédié à la préservation du savoir, ou au sein d'une administration, où vous avez appris à écrire d'une main lisible et à produire des textes soignés. Vous possédez peut-être un certain talent pour l'écriture de poésie, de récits ou de travaux de recherche.

Modif Attribut	**Intelligence / Dextérité**	+2 / +1
Compétence	**Doué**	Vous êtes capable de synthétiser les informations essentielles d'un ouvrage / vous savez détecter les faux documents
Don	**Investigation**	Toutes les 4 h a la possibilité de poser une question sur l'histoire, les rumeurs aux orgas
Equipement	**Matériel calligraphie**	Permet de réaliser des copies
	Richesse	1 PO

Soldat

Vous vous êtes entraîné·e à la guerre dès l'âge adulte et n'avez que peu de précieux souvenirs de votre vie avant de prendre les armes. Le combat est dans votre sang, Au final, vous avez mis cet entraînement en pratique sur le champ de bataille, en faisant la guerre pour protéger le royaume.

Modif Attribut	**Force / Constitution**	+2 / +1
Compétence	**Sauvagerie Martiale**	+1 aux dégâts au contact quelle que soit l'arme 1 fois / 4h
Don	**Intimidation**	"*Par Mijin - Frayeur*" une fois toutes les 4 heures
Equipement	**Armes de jet / d'hast**	Port autorisé en plus des armes de la classe
	Richesse	1 PO

Voyageur

Vous avez grandi dans la rue, entouré·e de marginaux au destin tout aussi malheureux, certains amis, d'autres rivaux. Vous dormiez où vous pouviez et faisiez des petits boulots pour vous nourrir. Parfois, quand la faim devenait insupportable, vous voliez. Pourtant, vous n'avez jamais perdu votre fierté ni votre espoir. Le destin n'a pas encore dit son dernier mot.

Modif Attribut	**Constitution / Dextérité**	+2 / +1
Compétence	**Chanceux**	Toutes les 4 heures vous trouvez une pièce au hasard
Don	**Discrétion**	"*Par Mijin - Caché*" - Dissimulé contre un mur, une porte un tonneau devient invisible durant 1 min - une fois toutes les 4 heures
Equipement	**Vol à la tire**	Pince à linge en bois
	Richesse	1 PO