

# Barde

Le barde est un érudit de terrain, quelqu'un qui connaît les légendes et sait écouter les nouvelles et les rumeurs du monde entier. C'est aussi un meneur d'hommes et un compagnon agréable et attentionné. Il possède un bonus de classe de +3 et reçoit un avantage sur les jets de Volonté. Une fois par tour et au prix d'une manœuvre, le barde offre un avantage à l'un de ses alliés qui peut l'entendre ou le voir, ou lui permet de se déplacer de deux pas. Par ailleurs, le barde peut incanter des sortilèges de magie profane.



# Barbare

Le barbare est un héritier des mythiques tueurs de géants, entraîné à affronter les conditions les plus dures et les monstres les plus puissants. Il possède un bonus de classe de +4 et reçoit un avantage à tous les jets de sauvegarde. Il bénéficie d'une résistance à tous les dégâts physiques et supporte particulièrement bien les éléments naturels. Une fois par tour, il déstabilise un adversaire qu'il prend pour cible et offre ainsi un bonus de +1d4 au jet de la prochaine attaque contre celui-ci.



# Guerrier

Le guerrier est un professionnel de la guerre et de la bataille. C'est là qu'il est le plus efficace et le plus utile. Il possède un bonus de classe de +5 et reçoit un avantage sur les jets de Vigueur. Le guerrier lance 3d8 pour déterminer son initiative. Une fois par tour, il inflige gratuitement 1d4 points de dégâts à un ennemi en vue (comme pour la manœuvre).



# Maître de guerre

Le maître de guerre est un officier et un tacticien, à l'aise dans les salons des autorités comme sur les champs de bataille. Il possède un bonus de classe de +5 et reçoit un avantage à tous les jets de sauvegarde. Une fois par tour, il offre une manœuvre supplémentaire ou un bonus de +1d4 en initiative à l'un de ses alliés en vue ou à portée de voix.



# Moine

Le moine est une sorte de mystique qui porte une grande attention à son corps et consacre beaucoup de temps à le développer. Il possède un bonus de classe de +5 et reçoit un avantage aux jets de Réflexes et de Vigueur. Il peut utiliser ses manœuvres à n'importe quel moment du tour, y compris pour réagir aux actions des autres combattants. Lorsqu'il choisit une prime de combat, le moine ne subit jamais de pénalité en échange.



# Paladin

Le paladin est un soldat au service d'une église ou d'une ancienne divinité. C'est une personne bienveillante, droite, inflexible et miséricordieuse. Il possède un bonus de classe de +3 et reçoit un avantage aux jets de Vigueur et de Volonté. En imposant ses mains sur un allié, le paladin peut sacrifier un ou plusieurs d4 points de vie pour rendre autant de d8 à celui-ci. Par ailleurs, le paladin connaît les sortilèges propres à la magie divine.



# Rôdeur

Le rôdeur est un voyageur qui connaît bien les milieux naturels (y compris les rues et les toits des cités). Il sait se déplacer sans effort et sans laisser trop de traces, porté par son intuition et sa compréhension du monde. Il possède un bonus de classe de +6 et reçoit un avantage aux jets de Réflexes et de Volonté. Le rôdeur possède une vitesse de déplacement de 8 pas et ne subit pas les effets des terrains difficiles. Par ailleurs, pour chaque action, il peut se décaler de 2 pas au lieu d'un seul.



# Voleur

Le voleur est un chapardeur, un éclaireur, un assassin, un espion – toutes fonctions utiles dans les armées et lors des aventures, mais bien mal vues par le reste de la société. Il possède un bonus de classe de +7 et reçoit un avantage aux jets de Réflexes. Le voleur peut relancer un jet de son choix entre deux répit. Une fois par tour, il peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires en vue. Ça ne marche pas à tous les coups, mais c'est le jeu.

