

## **LES CLASSES DE BASE**

- Il n'y a que 4 classes de base et c'est à partir du niveau 2 que les classes spéciales sont disponibles sans exception.
- Les habiletés de base sont obligatoires et ne peuvent être modifiées ou changées.
- Toutes les habiletés doivent être apprises soit d'un professeur (habileté générale), d'un maître-d'armes (habiletés de guerrier), d'un prêtre ou d'un mage.  
Ces personnages sont d'autres joueurs sauf exception.

### **Aventurier**

Habilité de base (libre): cette classe sert à diriger le joueur voulant être voleur, artiste ou autre.

### **Guerrier**

Habilité de base: Arme courte

### **Mage**

Habilité de base: Sorts (1)

Les écoles de magies ont été abandonnées pour différentes raisons pratiques.

Les mages doivent avoir sur eux un grimoire dans lequel ils inscrivent leurs sortilèges et leurs composantes.

### **Prêtre**

Habilité de base: Prières (1)

Dieu : Le prêtre doit obligatoirement choisir un dieu connu ou en suggérer un nouveau\*

Armes contondantes : Lorsque le prêtre utilise les habiletés Arme courte et Arme longue, il doit utiliser des armes contondantes (marteau, bâton, masse ...)

Note: \* Pour suggérer un nouveau dieu, il faut au minimum son nom, son domaine, son symbole et son alignement et corresponde à un dieu déjà connu.