



CLASSES

La classe d'un personnage représente ses acquis et ses prédispositions lorsqu'il arrive pour la première fois sur le terrain de jeu. Elle ne limite pas ce qu'il peut devenir, mais pourra clairement faciliter certains choix d'évolution.

CHOISIR UNE CLASSE

Choisir une classe impacte plus particulièrement trois choses :

- Les compétences de départ du personnage au niveau 1.
- Le prix en XP de certaines compétences (voir chapitres 2 et 5).
- La préparation requise pour le jeu, ainsi que le style de jeu dans les premiers niveaux.

Choix impliquant moins de préparation

Si vous avez moins de temps pour préparer costumes et accessoires de jeu avant le premier GN de votre personnage, certaines classes sont probablement plus intéressantes pour vous. Tout d'abord, vous voudrez peut-être éviter les classes qui requièrent un « livre de métier » pour ne pas être lourdement désavantagées. Parmi celles-ci, les classes de la catégorie Prêtre vous demanderont davantage de lecture, car elles requièrent que vous connaissiez bien votre religion.

En somme, les classes suivantes représentent, dans l'ordre, les classes les plus simples :

1. **Guerriers et voleur** : Celles-ci requièrent des armes et peut-être un bouclier ou une armure, selon votre style de jeu. C'est tout.
2. **Artisan – Forgeron, Aubergiste ou Marchand** : Celles-ci ne possèdent pas de livre de métier à remplir avant le jeu, mais requièrent soit une Installation ou une certaine connaissance des dynamiques de jeu.
3. **Artisan – Herboriste** : Celle-ci requiert un livre de métier relativement simple avec trois pages de recettes recopiées depuis les présentes règles.

Choix impliquant plus de préparation

En suivant la même logique, les classes suivantes demanderont plus de préparation :

1. **Prêtre, Clerc, Adepte et Shaman** : Celles-ci requièrent un livre de métier contenant plusieurs prières ou maximes, et un minimum de décoration en lien avec votre religion dans le meilleur des cas. Elles requièrent également de bien connaître votre religion, particulièrement ses préceptes et les ennemis de votre dieu.
2. **Barde** : Cette classe requiert deux livres de métiers. Le premier est un livre de sorts arcaniques pour lequel on vous donnera les copies originales de vos sorts à votre première inscription. Le second est un livre de chants, dont les règles exactes peuvent être trouvées au chapitre 14.



CHANGER DE CLASSE

Il n'est normalement pas possible pour un personnage de changer de classe pendant son histoire. Cependant, les règles prévoient qu'un joueur qui n'a pas de plaisir avec la classe qu'il a choisie pour un nouveau personnage peut faire une demande exceptionnelle pour changer de classe avant son troisième GN. Cette demande doit être adressée par courriel à « TI@Terres-de-Belenos.com ».

Changer de classe de cette manière ne vous permet pas de réoptimiser vos achats de compétences. Le personnage reste le même, avec la même histoire et les mêmes faits vécus pendant le jeu. Si vous avez acquis des compétences « génériques » qui ne font pas de sens pour votre nouvelle classe (ex. : *Parchemin* alors que vous passez de Mage à Prêtre), celles-ci seront conservées. Si leur prix en XP change avec votre nouvelle classe, il sera également adapté sur votre fiche. Il est donc possible que votre personnage ait un nombre négatif d'XP pendant un GN de cette manière.

MULTI-CLASSEMENT

Le multi-classement n'existe pas comme tel à Bélénos. Un personnage commence son histoire avec une seule classe et, hormis l'exception ci-dessus, celle-ci ne change jamais.

Cela dit, cette limite empêche peu de concepts, car les règles d'achat des compétences permettent à tous les personnages d'acheter toutes les compétences. La classe d'un personnage fixera alors surtout les rabais et malus d'achat, ainsi que les compétences de départ du personnage.

Voir le chapitre 5 pour les règles d'achat des compétences.

LISTE DES CLASSES

Il existe 9 classes de personnage à Bélénos :

- **Guerrier** : Spécialiste du combat physique au corps à corps.
- **Voleur** : Spécialiste du combat sournois et des opérations clandestines.
- **Barde** : Artiste, conteur et musicien, avec une note de magie et de filouterie.
- **Prêtre** : Entièrement dévoués au culte d'une divinité de l'Ordre et à ses miracles.
- **Clerc** : Dévoué à la fois aux arts divins et martiaux.
- **Adeptes** : Disciple de la « Force intérieure », qu'il utilise pour générer des sorts.
- **Shaman** : Médiateur du monde des Esprits, qu'il utilise pour le bien ou le mal.
- **Mage** : Spécialiste de la magie arcanique, défensive, offensive ou utilitaire.
- **Artisan** : Homme ou femme de métier qui produit ou vend des biens et services.



ADEPTE

Les adeptes puisent à la source des énergies qu'ils possèdent en tant que mortels afin de pouvoir reproduire les effets de la magie cléricale. Chaque adepte suit l'une des trois Voies : celle de la Balance, donnée par Golgoth aux Humains, celle du Changement, amenée récemment par le clergé de Chaos pour donner vie à Sa Vision, et la Voie du Potentiel, prêchée par les moines Ademos dans leur propre vision anti-déité. Peu importe la Voie choisie, tous les adeptes ont en commun le développement du corps et de l'esprit, qui fait grandir du même coup la source de leurs pouvoirs.

Fiche de départ

Points de vie : 6

Compétences d'arme : Armes de base, Armes longues, Lances.

Droit aux armures : Légère.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

- *Force intérieure* niveau 1 (inclut 3 pouvoirs niveau 1)
- +2 pouvoirs niveau 1 au choix du joueur
- *Éléments magiques supplémentaires* x2 (+10 éléments)
- *Haute magie religieuse*
- Un pouvoir spécifique à la Voie choisie :

VOIE DU POTENTIEL (Ademos)	VOIE DU CHANGEMENT (Chaos)	VOIE DE LA BALANCE (Golgoth)
<i>Résistance aux poisons</i>	<i>Identité faussée 1 fois/heure</i>	Guérison

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Prêtre	Voleur

Information supplémentaire :

- Les pouvoirs des Adeptes sont considérés comme des sorts. La liste des sorts cléricaux se trouve au chapitre 10.
- Apprendre un nouveau sort cléricale peut s'acheter en point d'expérience ou se faire en jeu via le système de reliques (voir chapitre 10).
- Cette classe utilise un livre de prières (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour lancer un sort.

Choisissez cette classe si :

- Vous êtes intéressés à connaître les plus fins détails des religions d'Illimune, en particulier celle que vous choisirez pour votre personnage.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu qui inclut de la magie, mais avec des pouvoirs qui vous cible davantage et vise à vous rendre personnellement plus fort.
- Vous auriez aimé jouer le rôle d'un Prêtre de Chaos ou de Golgoth.



ARTISAN

L'artisan n'est ni un combattant, ni un homme de foi ou un mage. Il fait partie de la majorité tranquille qui fait rouler l'économie. Il peut être un allié de choix, car il amasse souvent une petite fortune en vendant ses services.

Fiche de départ

Points de vie : 6

Compétences d'arme : Armes de base.

Droit aux armures : Légères.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

ALCHIMISTE	FORGERON
<ul style="list-style-type: none"> • Alchimie niveau 1 (inclut 1 recette) • +3 recettes niveau 1 au choix (4 au total) • Armes complexes • 5 éléments alchimiques par GN 	<ul style="list-style-type: none"> • Forge niveau 1 • Ingénieur niveau 1 • Rafistolage • 5 éléments de métal par GN
GUÉRISSEUR	AUBERGISTE
<ul style="list-style-type: none"> • Herboristerie niveau 1 (inclut 1 recette) • +2 recettes niveau au choix (3 au total) • Guérison • Premiers soins 	<ul style="list-style-type: none"> • Production d'alcool x3 (les 3 types) • Apprenti • Richesse
MARCHAND	
<ul style="list-style-type: none"> • Notaire • Contact • Commerce niveau 1 • Richesse x2 	

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Artisan	Prêtre

Information supplémentaire :

- Les règles et recettes d'Alchimie se trouvent au chapitre 12, tandis que celles de l'Herboristerie se trouvent au chapitre 13.
- Les archétypes « Alchimiste » et « Guérisseur » utilisent un livre de métier (minimum 15 cm par 21 cm) qui contient leurs recettes.
- Les archétypes « Alchimiste », « Aubergiste » et « Forgeron » ont besoin d'acquérir une Installation et des Outils pour utiliser leurs compétences de métier. Voir chapitre 1.

Choisissez cette classe si :

- Vous aimez jouer une classe simple qui supporte son groupe par divers services ou qui les offre en tant que marchand connu dans son domaine.
- Vous lancer régulièrement au combat n'est pas dans vos plans.



BARDE

Le barde est un être charmeur, plutôt social et frivole. C'est avant tout un chanteur, un conteur et un musicien, racontant les légendes du passé et les récits de grandes batailles, ou un artiste jouant un air populaire afin de récolter quelques piécettes. Le barde usera de ses talents plutôt que de sa lame pour se sortir du pétrin.

Fiche de départ

Points de vie : 6

Compétences d'arme : Armes de base, Armes de tir.

Droit aux armures : Légère.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

- *Chant* niveau 1
- *Connaissance de la langue écrite arcanique*
- *Magie arcanique* niveau 1
- Le sort *Charme personne*, ainsi qu'un autre sort niveau 1 au choix du joueur.
- *Vol à la tire* niveau 1

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Voleur	Prêtre

Information supplémentaire :

- Utilise un premier livre de métier (minimum 15 cm par 21 cm) qui contient les sorts arcaniques qu'ils connaissent, à raison d'une page par sort.
- Utilise un second livre de métier (minimum 15 cm par 21 cm) qui contient les chants qu'ils peuvent utiliser. Chaque chant prend au minimum une page.
- Apprendre un nouveau sort arcanique requiert de le trouver et de le recopier en jeu.
- Apprendre un chant requiert uniquement d'écrire une composition dans le livre de métier dédié aux chants. La compétence *Chant* donne accès à tous les chants de son niveau.

Choisissez cette classe si :

- Vous êtes à l'aise à jouer de la musique, danser ou chanter devant les autres.
- Vous aimez jouer une classe qui supporte son groupe par la magie, ainsi que des effets psychologiques divers.
- Vous êtes patient et tolérant avec la réaction des autres joueurs face à l'utilisation de la compétence *Chant*, et acceptez qu'elle soit inégale d'un joueur à l'autre.



CLERC

Représentant de son clergé tout aussi pieux que le prêtre, le clerc est toutefois plus physique dans son approche. Il est la parole et l'épée de son dieu en ce monde. Bien que ses pouvoirs n'égalent pas ceux du prêtre, le clerc compense amplement avec ses habiletés guerrières.

Fiche de départ

Points de vie : 8

Compétences d'arme : Armes de base, Armes longues, Armes lourdes.

Droit aux armures : Moyennes.

Droit aux boucliers : Moyens.

Compétences :

- *Magie cléricale* niveau 1 (inclut 3 sorts de départ selon la divinité)
- +2 sorts niveau 1 au choix du joueur.
- *Éléments magiques supplémentaires* x2 (+10 éléments)
- *Grâce divine* spécifique à sa divinité.

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Prêtre	Voleur

Information supplémentaire :

- La liste des sorts cléricaux se trouve au chapitre 10.
- Apprendre un nouveau sort cléricale peut s'acheter en point d'expérience ou se faire en jeu via le système de reliques (voir chapitre 10).
- Cette classe utilise un livre de prières (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour lancer un sort cléricale.
- Cette classe requiert d'avoir sur soi un symbole religieux (minimum 5 cm par 5 cm) pour pouvoir lancer ses sorts cléricaux.

Choisissez cette classe si :

- Vous êtes intéressés à connaître les plus fins détails des religions d'Illimune, en particulier celle que vous choisirez pour votre personnage.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu hybride entre celui du combattant et celui du prêtre, incluant donc une certaine part de combats au corps à corps et d'utilisation de magie.
- Vous avez de l'intérêt à connaître et retenir les détails d'une bonne liste de sorts, ou à vous écrire les documents de référence requis pour une utilisation en jeu.



GUERRIER

Le guerrier est une personne ayant voué sa vie à l'art du combat et peut-être même à celui de la guerre. Il peut être un aventurier, un pillard, un soldat ou un milicien ayant reçu un entraînement sommaire et qui va parfaire ses techniques au fil de ses aventures.

Fiche de départ

Points de vie : 8

Compétences d'arme : Armes de base, Armes longues, Armes lourdes, Lances, Armes de tir.

Droit aux armures : Moyennes.

Droit aux boucliers : Moyens.

Compétences :

SOLDAT	BERSERKER
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Armure efficace</i> niveau 1 • <i>Assommer</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rage berserk</i> niveau 1 • <i>Brise bouclier</i>
ÉCLAIREUR	MACHINISTE
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ambidextrie</i> niveau 1 • <i>Herboristerie</i> niveau 1 (inclut 1 recette) • <i>Résistance à la torture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ingénieur</i> niveau 1 • <i>Forge</i> niveau 1 • <i>Droits aux armes complexes</i>

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Guerrier	Mage

Information supplémentaire :

- L'équipement que vous choisissez d'apporter en jeu (armes, armures et boucliers) a un impact plus marqué sur vos capacités de combat par rapport aux autres classes.
- L'éclaireur utilise un livre de recettes (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour préparer ses produits d'herboristerie.

Choisissez cette classe si :

- Vous souhaitez jouer une classe simple, sans magie et qui requiert peu de préparation par rapport aux autres.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu axé sur le combat physique.
- Vous cherchez une classe qui soit plus résistante que la moyenne.
- Vous possédez un choix intéressant d'arme, armure et/ou bouclier pour un combattant. Ne choisissez pas cette classe si votre seule arme disponible est un bâton ou une dague.



MAGE

Homme de savoir, curieux de nature, le mage poursuit une quête incessante du savoir et du pouvoir. Le mage est habile dans la manipulation des liens magiques qui tissent l'univers. Le comportement d'un mage peut être aussi varié que les sorts qu'il lance.

Fiche de départ

Points de vie : 4

Compétences d'arme : Armes de base.

Droit aux armures : Aucune.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

- *Connaissance du langage arcanique*
- *Magie arcanique* niveau 1
- Les sorts *Lumière* et *Flèche magique*, ainsi que 3 sorts niveau 1 au choix du joueur.
- *Éléments magiques supplémentaires* x4 (+20 éléments)
- *Haute magie arcanique*
- *Parchemin* niveau 1

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Mage	Guerrier

Information supplémentaire :

- Apprendre un nouveau sort arcanique doit se faire en jeu en trouvant une copie du sort et en prenant le temps de le transcrire dans votre grimoire. Transcrire un sort arcanique est un processus qui requiert une certaine patience.
- Les mages doivent préparer leurs sorts à l'avance en dessinant la rune du sort sur chaque élément de magie que le sort requiert. Cela ne se fait pas en combat.
- Cette classe utilise un livre de sort (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour préparer et lancer un sort arcanique.

Choisissez cette classe si :

- Vous souhaitez avoir un style de jeu qui s'appuie lourdement sur l'utilisation de magie et où vous ne pourrez pas encaisser plusieurs coups.
- Vous êtes intéressés à prendre le temps de recopier des parchemins de sort, avec ou sans papier calque. Ou encore vous êtes prêts à vous procurer uniquement des parchemins de sorts dits « originaux », qui requièrent un peu plus d'efforts à trouver.
- Vous avez de l'intérêt à connaître et retenir les détails d'une bonne liste de sorts, ou à vous écrire les documents de référence requis pour une utilisation en jeu.



PRÊTRE

Un pieux représentant de son dieu ou de sa déesse, le prêtre est parfois un écrivain, un moine ou un aide de combat, mais il est surtout une personne de grande foi. Il est la parole directe de son dieu dans le monde. Il n'est pas aussi fort en combat que le clerc, mais ses pouvoirs divins sont très grands.

Fiche de départ

Points de vie : 4

Compétences d'arme : Armes de base.

Droit aux armures : Aucune.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

- *Magie cléricale* niveau 1 (inclut 3 sorts de départ selon la divinité)
- +3 sorts niveau 1 au choix du joueur.
- *Éléments magiques supplémentaires* x4 (+20 éléments)
- *Haute magie religieuse*
- *Grâce divine* spécifique à sa divinité.
- **Choix :** *Malédiction* ou *Rétablissement*

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Prêtre	Voleur

Information supplémentaire :

- La liste des sorts cléricaux se trouve au chapitre 10.
- Apprendre un nouveau sort cléricale peut s'acheter en point d'expérience ou se faire en jeu via le système de reliques (voir chapitre 10).
- Cette classe utilise un livre de prières (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour lancer un sort cléricale.
- Cette classe requiert d'avoir sur soi un symbole religieux (minimum 5 cm par 5 cm) pour pouvoir lancer ses sorts cléricaux.

Choisissez cette classe si :

- Vous êtes intéressés à connaître les plus fins détails des religions d'Illimune, en particulier celle que vous choisirez pour votre personnage.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu qui s'appuie beaucoup sur l'utilisation de magie, mais qui possède un pouvoir d'attaque plus limité.
- Vous avez de l'intérêt à connaître et retenir les détails d'une bonne liste de sorts, ou à vous écrire les documents de référence requis pour une utilisation en jeu.



SHAMAN

Le shaman est souvent l'autorité spirituelle dans les cultures moins avancées qui n'ont pas encore développé de culte organisé. Toutefois, certaines personnes peu orthodoxes développent des affinités avec les esprits même dans les civilisations plus avancées. Le shaman ne tire pas ses pouvoirs d'un dieu, mais des esprits qui habitent le monde.

Fiche de départ

Points de vie : 6

Compétences d'arme : Armes de base, Lances.

Droit aux armures : Légères.

Droit aux boucliers : Petits.

Compétences :

- *Magie shamanique* niveau 1 (inclut 3 sorts de départ)
- +2 sorts niveau 1 au choix du joueur.
- *Éléments magiques supplémentaires* x1 (+5 éléments)
- *Haute magie religieuse*
- *Parler aux morts*
- **Choix :** *Droit aux armures moyennes* ou *Éléments magiques supplémentaires*

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Prêtre	Voleur

Information supplémentaire :

- Apprendre un nouveau sort clérical ne se fait pas en jeu, mais passe plutôt par l'achat d'un nouveau niveau de magie ou par l'achat du sort lui-même en point d'expérience.
- Cette classe utilise un livre de prières (minimum 15 cm par 21 cm) que le joueur doit avoir sur lui pour lancer un sort.

Choisissez cette classe si :

- Vous êtes intéressés à connaître les plus fins détails des religions d'Illimune, en particulier celles qui impliquent les Esprits.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu proche de celui du prêtre, incluant donc l'utilisation de magie, mais avec un pouvoir d'attaque plus limité.
- Vous avez de l'intérêt à connaître et retenir les détails d'une bonne liste de sorts, ou à vous écrire les documents de référence requis pour une utilisation en jeu.



VOLEUR

Expert dans le dépouillement d'autrui, ce personnage ingénieux et inventif cherche d'abord et avant tout à faire fortune. Plus expérimenté, il cherchera toujours à s'accomplir à travers ses délits.

Fiche de départ

Points de vie : 6

Compétences d'arme : Armes de base, Armes longues, Armes de tir.

Droit aux armures : Légères.

Droit aux boucliers : Aucun.

Compétences :

- *Ambidextrie* niveau 1
- *Attaque sournoise*
- *Vol à la tire* niveau 1
- *Magouille/découverte*

Catégories de compétences :

Rabais	Malus
Voleur	Prêtre

Information supplémentaire :

- Plusieurs compétences classiques des voleurs ne peuvent être utilisées en combat. Il est important de savoir lesquelles peuvent l'être et de savoir qu'un combat démarre automatiquement dès que vous vous servez des autres.
- Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser la compétence *Magouille/Découverte* en début de GN, car celle-ci peut vous aider ou vous nuire.

Choisissez cette classe si :

- Vous souhaitez jouer une classe simple, sans magie et qui requiert peu de préparation par rapport aux autres.
- Vous souhaitez avoir un style de jeu axé sur la discrétion et le combat physique.
- Vous êtes à l'aise avec une bonne part de hasard dans l'usage de vos compétences.