

Classes et Races D&D v3.5

Les Races

Sept races sont disponibles. Elles disposent chacune d'avantages et inconvénients. A noter que la race la plus générique est la race *humaine*.

- HUMAINS

Les Humains sont les descendants des pionniers, voyageurs, réfugiés, etc. On y trouve une grande diversité de personnages. Aucune *classe* ne les favorise, et ils n'ont aucun ajustement d'habileté. Ces créatures n'affichent pas d'alignement particulier, on trouve du meilleur au pire chez cette race.

- NAINS

Les Nains sont connus pour leur expérience pour la guerre, leurs connaissances de la terre, leur capacité à travailler dur ainsi que leur attirance prononcée pour l'alcool. Ils vivent souvent au cœur des montagnes. Cette race dispose de +2 en CONSTITUTION et de -2 en CHARISME. Les Nains sont souvent *loyaux*, et tendent à être *bons*.

- ELFES

Les Elfes vivent librement sur les terres des Humains, toujours les bienvenus, mais jamais vraiment chez eux. Ils sont connus pour leur poésie, danse, musiques, et arts magiques. Les Elfes favorisent la nature et la beauté simple. Ils sont cependant d'excellents combattants à l'épée et à l'arc, et disposent d'un sens développé de la stratégie. Cette race dispose d'un bonus de +2 en DEXTERITE et d'un malus de -2 en CONSTITUTION. Ils sont généralement d'alignement *chaotique* et bien souvent *bon*.

- GNOMES

Les Gnomes sont des experts en tant que techniciens, alchimistes et inventeurs. A moins qu'il ne soient convoqués pour leur savoir, ils préfèrent vivre dans des endroits boisés abondant d'animaux. Cette race gagne +2 en CONSTITUTION et perd -2 en FORCE. Les Gnomes sont principalement *bons*, et oscillent entre *chaotiques* et *loyaux* selon leur profession. Il existe cependant de rares Gnomes d'alignement *mauvais* qui sont effrayants.

- DEMI-ELFS

Les Demi-elfs sont le produit de l'union d'un humain et d'un elfe. Les Demi-elfs ne trouvent ni leur place chez les Humains ni chez les Elfes, car se trouvant toujours différents. Les Demi-elfs peuvent avoir été élevés soit chez les elfes, soit chez les humains, mais bien souvent, ils reviennent toujours parmi les humains. Comme les humains, ils n'obtiennent aucun bonus ni malus et ne sont pas spécialisés en une classe. Cette race est généralement d'alignement *chaotique* et les individus peuvent autant être *bons* que *mauvais*.

- DEMI-ORCS

Les Demi-orcs sont nés de parents orcs et humains. Ils peuvent vivre dans l'une de ces deux civilisations, mais connaissent en général les deux cultures. Certains d'entre eux n'hésitent pas à parcourir les mondes en tant qu'aventuriers. Les Demi-orcs gagnent +2 en FORCE, et perdent -2 en INTELLIGENCE et en CHARISME. Cette race est généralement d'alignement *chaotique* et comme les humains peut varier entre *bonne* et *mauvaise*.

- HOBBITS

Les Hobbits sont intelligents et opportunistes. Ils vivent souvent en clans et s'installent où ils peuvent. La mentalité des Hobbits peut être très différente, et un individu de cette race peut être un bon travailleur comme un voleur né. Les Hobbits gagnent +2 en DEXTERITE et perdent -2 FORCE. Ils sont souvent d'alignement *neutre*, mais peuvent changer au cours de leur vie.

Les Classes

Il existe **onze classes**, listées ci-dessous. A noter qu'un personnage peut être multiclassé. Le fait d'être multiclassé lui confère plus de possibilités, mais il évoluera moins vite en contrepartie.

- **BARBARE**
Un feroce et puissant combattant qui utilise sa furie et son instinct pour arriver a ses fins.
- **BARDE**
Un artiste dont la musique est magique.
- **PRETRE**
Un maitre de la magie divine et egalement un bon combattant.
- **DRUIDE**
Une personne qui preleve son energie de la nature afin de lancer des sorts divins et qui gagne d'etranges pouvoirs magiques.
- **GUERRIER**
Un combattant ayant d'exceptionnelles capacites de combat et un maniement des armes inegalable.
- **MOINE**
Un artiste martial qui combat a mains nues avec une rapidite exceptionnelle. C'est un maitre des arts exotiques.
- **PALADIN**
Un champion de la justice et un destructeur du mal. Son pouvoir et sa protection lui viennent de sources divines.
- **RODEUR**
Un habile et experimente combattant aventurier.
- **ROUBLARD**
Un intelligent, astucieux scout et espion qui gagne les batailles par astuce plutot que par la force.
- **SORCIER**
Un lanceur de sorts possedant des capacites magiques innees.
- **MAGICIEN**
Un apprenti-sorcier, ayant un potentiel interessant.

Relations entre les Classes et Races

Classes \ Races	HUMAIN	DEMI-ELFE	ELFE	NAIN	GNOME	HOBBIT	DEMI-ORQUE
GUERRIER	C	C	C	C	C	C	C
PALADIN	C	C	X	C	R	R	X
RODEUR	C	C	C	R	C	C	R
BARBARE	C	C	R	C	R	R	C
PRETRE	C	C	X	C	C	C	C
DRUIDE	C	C	R	R	C	C	R
MAGICIEN	C	C	C	X	C	C	R
ENSORCELEUR	C	C	C	X	C	C	C
ROUBLARD	C	C	C	C	C	C	C
MOINE	C	C	C	R	R	R	X

Figure 1: C : Commun ; R : Rare ; X : Tres Rare