

Classe de PJ	C'est quoi ?	Inconvénients	Avantages
Guerrier	Un combattant, un gars ou une fille en armure. Le joueur peut le voir selon ses goûts comme un warrior d'heroic-fantasy, un maître d'armes, un escrimeur habile, un chevalier sans reproches, ou un barbare sanguinaire.	Aucun pouvoir magique, sauf quand il tape avec une arme magique. Pas de compétences spéciales ou d'aptitudes particulières.	Facile à interpréter, taillé d'emblée pour l'aventure dès le Niveau 1, et bête de guerre à haut Niveau, le Guerrier possède plus de points de vie que la moyenne des personnages, devient meilleur que les autres au combat en évoluant, et justement un Guerrier évolue assez vite dans le jeu.
Magicien	Un Magicien, quoi... un sorcier, un mage, un enchanteur, un nécromancien, un savant.	Non seulement il ne porte pas d'armure, et donc se fait taper dessus très facilement, mais en plus il évolue super lentement dans ses compétences de combat, et ses points de vie sont presque inexistantes. Au début de sa carrière il lance un seul Sort par jour. En gros : il sort à peine d'une école de Mages et découvre le monde réel. Le choc sera rude.	C'est dur d'être un Magicien débutant, mais c'est un pari sur l'avenir : ceux qui s'en sortent vivants peuvent devenir les PJ les plus puissants de jeu ! A haut Niveau, un magicien possède des Sorts impressionnants pour échapper à n'importe quel danger, il peut créer des Objets Magiques, et il sera difficile à vaincre.
Clerc	Un prêtre guerrier, il défend une cause et une croyance en une divinité (à créer par le joueur). On peut le voir comme un guérisseur se battant à l'occasion ou à l'inverse un paladin en armure ayant des pouvoirs pour affermir son épée, avec toutes les nuances voulues entre ces deux extrêmes.	Moins de points de vie qu'un Guerrier, et doit toujours servir son dieu ou sa déesse sous peine de perdre ses pouvoirs. Au Niveau 1, il n'a pas de pouvoirs particuliers d'ailleurs : il doit D'ABORD prouver sa valeur pour que son Dieu lui accorde sa confiance.	En plus de savoir se battre pas trop mal, le Clerc a des pouvoirs attribués par sa divinité, différents d'un Magicien : il peut soigner les gens, repousser les morts-vivants, protéger du Mal, purifier eau et aliments, communiquer avec la nature, par exemple.
Voleur	Pas forcément un bandit. Il a des talents de voleur et de roublard, mais ça peut aussi bien être un aventurier un peu débrouillard mais avec un bon fond et pas trop attiré par la baston qu'un redoutable tueur perfide et sans morale, ou encore un authentique voleur risque-tout.	Comme les Magiciens : pas d'armure et peu de points de vie. Pas mauvais au combat mais en-dessous d'un Guerrier, et puis sans armure, de toutes façons, un Voleur évite de se battre contre plus fort que lui. Ah oui : pas de pouvoirs magiques, et en prime de scores minables dans ses talents de Voleur. Au niveau 1, c'est un vrai débutant.	C'est la Classe de PJ qui évolue le plus rapidement, aussi ses capacités spéciales s'améliorent assez vite. Dans le groupe, il est le technicien, celui qui peut désamorcer des pièges, ouvrir des portes sans bruits, se faufiler en ninja, déchiffrer des écritures mystérieuses, et, à haut Niveau, créer une Guilde dont il sera le Maître avec des apprentis à ses ordres.

Classe de PJ	C'est quoi ?	Inconvénients	Avantages
Elfe	Un Elfe, ça ressemble à un humain mais en plus petit, avec de beaux cheveux, une belle allure, et des oreilles pointues. Une créature élégante, artiste et volage, curieuse et courageuse.	L'évolution la plus lente de toutes les Classes de PJ. Donc l'amélioration la plus lente des pouvoirs et des compétences de combat : deux fois moins vite en moyenne par rapports aux autres PJ. En plus, il n'a pas le droit d'atteindre de hauts Niveaux (pas plus de 10 sur 36)	Si l'Elfe n'évolue pas vite, c'est qu'il est à la fois, et naturellement, Guerrier et Magicien : il se bat très bien et EN PLUS il sait lancer des Sorts. C'est un héros complet. De plus, il voit la nuit et sait détecter les passages secrets.
Nain	Un peu plus petit qu'un Elfe, le Nain est trapu, barbu, costaud, ripailleur et bon vivant.	Pas de pouvoirs Magiques. Les Nains sont taillés pour la guerre mais évoluent moins vite que les Guerriers, à expérience égale, un Nain sera moins puissant et il est limité dans les Niveaux qu'il peut atteindre (12 sur 36).	Le Nain, c'est le plus résistant de tous les PJ. Autant de Points de Vie que les Guerriers, et de meilleures chances de survie contre des trucs genre Souffle de Dragon, Sorts, Baguettes Magiques, Poisons, etc. En plus, il voit la nuit et détecte les choses pas normales dans les sous-terrains - c'est son domaine, les Nains sont des mineurs et des bâtisseurs.
Tinigens ou Petite Personne	Encore plus petit qu'un Nain, un petit bonhomme jovial et amical. Il aime son confort et s'il part à l'aventure c'est pour améliorer l'ordinaire.	Pas de pouvoirs magiques, et comme les autres non-humains une évolution limitée (même la plus limitée : 8 Niveaux sur 36).	Petit, donc insaisissable : face à de grands monstres, il est meilleur au combat. Il peut se cacher facilement, et utiliser des armes de jet ou de tir mieux que les autres PJ.