Arrivé au niveau 10, sachez que votre personnage pourra continuer à progresser de niveau mais sans la grille de montée de niveau telle qu’à l’habitude. Donc, plus de points de compétences à partir de ce niveau ni de progressions de points de magie pour les jeteurs de sorts.

Arrivé au niveau 10, votre personnage aura acquis une considération différente et adaptée selon ses intérêts; c’est pourquoi à partir de ce niveau, toutes les classes changent de nom.

Pour la plupart des classes, un choix s’offrira à vous entre spécialiser votre personnage dans sa profession actuelle ou se multi-classer.

Sachez qu’il est important de considérer les contraintes de rôle afin de savoir si la multi-classe choisie est accessible ou non.

Officiellement, la progression ultime des personnages de Versébock est le niveau 20.

À partir du niveau 10, après avoir fait votre choix entre spécialiser ou multi-classer votre personnage vous aurez à faire un choix de briques.

**Le concept des briques qu’est-ce que c’est ?**

Une brique, c’est une suite précise de choses que votre personnage aura au cours de 5 prochains niveaux. Les briques 1 sont des choix pour votre niveau 11 à 15 alors qu’une brique 2 est uniquement pour la progression niveau 16 à 20. Si jamais vous hésitez entre 2 choix de briques 1, sachez que pour votre progression niveau 16 à 20 il est possible de choisir une deuxième brique 1.

Si vous choisissez une multi-classe et y prenez une brique 1, mais que rendu au niveau 15 vous souhaitez prendre une brique dans votre spécialité de base, il sera possible de le faire mais sans avoir accès aux choix de briques 2 et vice versa.

Ce qui veut dire que si un guerrier de niveau 10 choisit une brique 1 en se multi-classant en chaman (devenant ainsi un Gardien des esprits) mais que, arrivé au niveau 15, il préfère retourner choisir dans les choix de briques du Champion (spécialiste guerrier), il peut le faire mais uniquement dans les choix des briques 1 de cette spécialité.

Un guerrier peut choisir pour ses niveaux 11 à 15 une brique 1 de sa classe de base (se spécialiser en Champion), puis finalement se multi-classer en chaman à partir de son 16e niveau. Alors il pourra seulement choisir une brique 1 dans la multi-classe du Gardien des esprits.

**Important :** dans les 2 cas, le guerrier gardera le nom de la multi-classe. Aussitôt qu’une classe touche à une autre multi-classe il gardera le nom de la multi-classe qu’il ait fait 1 ou 2 choix de briques dans celle-ci.

**Pour Multi-classe en Progression**

Pour un personnage qui n’a pas de points de magie de base mais qui se multi-classe en jeteur de sorts.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| **Cout** | 5 | 6 | 8 | 11 | 15 | 19 | 24 | 28 | 33 | 35 |

**Pour le pool de points de magie par niveau**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| **Cout** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**Le coût de points de magie par niveau**

Concernant les points de vertus pour un prêtre multi-classé en paladin.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| **Cout** | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 13 | 16 | 19 | 22 | 25 |

**Pour le pool de points de vertus par niveau**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niveau** | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| **Cout** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**Le coût de point de vertu par niveau**

**Brigand**

(Voleur – Guerrier)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le fonceur :**  |  | **Le maraudeur**  |
| 1 | Charge N1 |  | +2 PV |
| 2 | + 2 PV | OU | Arme à 2 mains N2 |
| 3 | Charge N2 |  | + 3 PV |
| 4 | + 3 Pv |  | Arme à 2 mains N3 |
| 5 | Attaque puissante |  | Assommer N3 ou + 3 PV s’il n’a pas Assommer N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Dur à cuire**  |  | **Le champion**  |
| 1 | Crâne de fer |  | Cri de l’esprit aiguisé |
| 2 | +3 pv permanent | OU | +3 pv |
| 3 | Cri de résistance à la peur |  | Précision de tir +1 |
| 4 | Cri de résistance physique |  | Charge répulsive |
| 5 | + 3 PV |  | Venge mort N2 |

**Chaman des forêts**

(Chaman/druide)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **L’herboriste :** |  | **L’accompagné :** |  | **Le mystique :** |  | **Le coureur des bois :** |
| 1 | Herboriste N1  |  | Contrôle animal N1 |  | Guérison de l’eau  |  | Précision de tir N1 |
| 2 | Herboriste N2 | O | Contrôle animal N2 | O | Peau d’écorce N 1 | O | Charge N1 |
| 3 | Herboriste N3 | U | Contrôle animal N3 | U | Peau d’écorce N 2 | U | Précision de tir N2 |
| 4 | Herboriste N4 |  | Contrôle animal N4 |  | Peau de pierre N1 |  | Résistance à la torture |
| 5 | Herboriste N5 |  | Contrôle animal N5 |  | Peau de pierre N2  |  | œil de lynx |
| **Brique 2** |
|  | **Le bien accompagné (suite) : (Brique 1 L’accompagné obligatoire)** |  | **Familier : L’indomptable** |  | **Maître des éléments** |  | **Lycanthropie** |
| 1 | contrôle animal N6 |  | Guérison du feu N1 |  |  |
| 2 | contrôle animal N7 | O | Don de vie | O | O |
| 3 | contrôle animal N8 | U | Guérison du feu N2 | U | U |
| 4 | contrôle animal N9 |  | Miroir de cristal  |  |  |
| 5 | contrôle animal N10 |  | Aura sauvage |  |  |

\*\*\*Pour les choix Maître des éléments et Lycanthropie : voir les description dans les tableaux de la page suivante

**Chaman des forêts (suite)**

**(Choix de Brique 2)**

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Maître des éléments** |
| Niveau/ titre | **L’essence mère : Eau-terre** |  | **Le souffle de la matière : feu-vent** |
| 1 | Handicap N2 |  | Anti-paralysie N2 |
| 2 | Herbe à puce N2 | OU | Anti-froid N2 |
| 3 | Spasme |  | Anti enchevêtrement |
| 4 | Parasite N1 |  | Guérison du vent N1 |
| 5 | Membre possédé N1 |  | Main de glace N1  |

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Lycanthropie** |
|  | **Le lycan de l’eau** |  | **Le lycan de la terre** |  | **Le lycan du feu**  |  | **Le lycan du vent**  |
| 1 | Morsure N1 |  | Anti-poison |  | Coup de griffe N1  |  | Charge N1  |
| 2 | Morsure N2 | O | + 3 PV | O | Coup de griffe N2 | O | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV | U | crâne de fer  | U | + 3 PV | U | Charge N2 |
| 4 | Morsure N3 |  | + 3 PV |  | Anti-frayeur |  |  Arme à 1 main N3  |
| 5 | Contamination N1 |  | Anti-répulsion |  | Coup de griffe N3 |  | Charge N3 |

**Charlatan**

(Barde/voleur)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le furtif** |  | **L’assassin** |
| 1 | Camouflage N2 |  | Ambydextre N1 |
| 2 | Assommé N1  | OU | Assassinat N1 |
| 3 | Poison N1 |  | +2 PV |
| 4 | Assommé N2 |  | Poison N1 |
| 5 | Poison N2 |  | Assassinat N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le crocheteur** |  | **La taupe (piège)** |  | **Piège du Jovial (piège)** |  | **Piège du farceur (piège)** |
| 1 | Crochetage de serrure N1 + 1 PV |  | 1 de dégât + Sourdité (5 min) |  | 1 de dégât + Danse des vivants (2 min) |  | 1 de dégât + Sommeil (2 min)  |
| 2 | Crochetage de serrure N2 + 1 PV | O | 2 de dégât + muet (5 min)  | O | 2 de dégât + Amitié (5 min) | O | 2 de dégât + Pacificité (5 min) |
| 3 | Crochetage de serrure N3 + 1 PV | U | 2 de dégât + Aveuglement (2 min) | U | 2 de dégât + Paralysie (2 min) | U | 2 de dégât + Folie (2 min)  |
| 4 | Crochetage de serrure N4 + 1 PV |  | 3 de dégât + blessure grave au bras (5 min) |  | 3 de dégât + Danse des vivants (de masse) (10 min) |  | 3 de dégât + Sommeil (de masse) (2 min)  |
| 5 | Crochetage de serrure N5 + Venge mort N2 |  | 3 de dégât + assommer (5 min) |  | 3 de dégât + Paralysie (de masse) (2 min) |  | 3 de dégât + Folie de masse (5 min)  |

**Chevalier d’Ahura**

(Prêtre d’Ahura – Paladin)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **La protection de Mitra** |  | **Le justicier de Mitra** |
| 1 | Port de Bouclier  |  | Charge N1 |
| 2 | Port d’armure  | OU | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV |  | Charge N2 |
| 4 | Arme à une main N3 |  | + 3 PV |
| 5 | Bouclier indestructible |  | Charge N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La justice de Mitra** |  | **La Vigueur de Mitra** |
| 1 | Résistance à la torture  |  | Piété |
| 2 | + 3 PV | OU | + 3 PV |
| 3 | Les 10 commandements |  | Aura de justice N1 |
| 4 | Dévouement du juste |  | Aura de loyauté |
| 5 | Aura du templier |  | Aura de justice N2  |

**Chevalier de Mitra**

(Prêtre de Mitra – Paladin)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le garde de la cité** |  | **Le sans peur** |
| 1 | Lance et Hallebarde N1 |  | Charge N1 |
| 2 | + 3 PV | OU | + 3 PV |
| 3 | Lance et Hallebarde N2 |  | Charge N2 |
| 4 |  Aura de loyauté |  | Arme à une main N3 |
| 5 | Lance et Hallebarde N3 |  | Charge N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La pureté d’Ahura** |  | **L’élu d’Ahura** |
| 1 | Résistance à la torture  |  | Piété |
| 2 | Don de soi N1 | OU | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV |  | Aura de loyauté |
| 4 | Don de soi N2 |  | Anti-enchevêtrement |
| 5 | Aura du templier |  | Purge des démons N1 |

**Chevalier de Saint-Cullt**

(Prêtre de Saint-Cullt-Paladin)

**Chevalier Noir**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le champion de Saint-Cullt** |  | **La colère de Saint-Cullt** |
| 1 | Arme à 2 mains N1 |  | Charge N1 |
| 2 | + 3 PV | OU | + 3 PV |
| 3 | Arme à 2 mains N2 |  | Charge N2 |
| 4 | Piété |  | Piété |
| 5 | Arme à 2 mains N3 |  | Charge N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le courroux de Saint-Cullt** |  | **La fureur de Saint-Cullt** |
| 1 | Détermination de martyr N1 |  | Fureur de Dieu N1 |
| 2 | + 3 PV | OU | + 3 PV |
| 3 | Détermination de martyr N2 |  | Résistance à la torture  |
| 4 | Régénération divine N1  |  | Fureur de Dieu N2 |
| 5 | Détermination de martyr N3 |  | Aura du templier |

(Prêtre de Miédal/Guerrier)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le champion de Miedal** |  | **Le combattant de Miedal** |
| 1 | Maîtrise d’arme à 2 mains N1 |  | Arme à 1 main N1 (remplaçable par + 1PV) |
| 2 | + 3 PV | OU | Bouclier |
| 3 | Maîtrise d’arme à 2 mains N2 |  | Arme à 1 main N2 (remplaçable par + 2PV) |
| 4 | + 3 PV |  | + 3 PV  |
| 5 | Maîtrise d’arme à 2 mains N3 |  | Arme à 1 main N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le Pourfendeur de Miedal** |  | **La terreur de Miedal** |  | **L’impatience de Miedal** |
| 1 | Lance et hallebarde N1  |  | Résistance à la torture |  | Charge N1 |
| 2 | Port d’armure | OU | + 3 PV | OU | Port d’armure |
| 3 | Lance et hallebarde N2 |  | Torture |  | Charge N2 |
| 4 | + 3 PV |  | + 3 PV  |  | Assommer N3  |
| 5 | Lance et hallebarde N3 |  | Assassinat N3 |  | Charge N3 |

**Chevalier de la mort**

(Guerrier/Nécro)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le sinistre** |  | **Le force la mort** |
| 1 | Poison N1 |  | Blessure N1  |
| 2 | Frisson N1  | OU | Parole des âmes |
| 3 | Poison N2 |  | Blessure N2 |
| 4 | Antidote N1 |  | Vade retro mordicus |
| 5 | Frayeur mineur  |  | Blessure N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le lugubre** |  | **Le troublant** |  | **Le combattant à mort** |
| 1 | Frappe du cadavre mineur  |  | Touché putride |  | Arme magique N1 |
| 2 | Éveil du zombie affaiblit | OU | Membre mou | OU | Linceul de la mort N1  |
| 3 | Retour en poussière |  | Malédiction du corbeau mineur  |  | Immunité contre les sorts et les charmes  |
| 4 | Frappe du cadavre majeur  |  | Zone putride |  | Linceul de la mort N2 |
| 5 | Éveil du zombie commun  |  | Dissipation de cercle de protection  |  | Arme magique N2 |

**Corrupteur d’esprits**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le fabriquant** |  | **Le contre-nature** |  | **Le damné** |  | **L’utilitaire** |
| 1 | Fabrication d’objet magique N1 |  | Camouflage naturel mineur  |  | Malédiction mineur |  | Langage intelligible |
| 2 | Fabrication d’objet magique N2 | O | Camouflage naturel normal | O | Cercle de protection mineur | O | Résistance à la peur |
| 3 | Fabrication d’objet magique N3 | U | Camouflage naturel majeur | U | Malédiction supérieur | U | Mensonge |
| 4 | Fabrication d’objet magique N4 |  | Camouflage naturel supérieur |  | Cercle de protection normal |  | Détection des charmes  |
| 5 | Fabrication d’objet magique N5 |  | Camouflage naturel Élite |  | Malédiction ultime |  | Plaie sans fin imaginaire |
| **Brique 2** |
|  | **Le perfectionniste (Brique 1 Le Fabriquant obligatoire)** |  | **Chemin enflammé** |
| 1 | Fabrication d’objet magique N6 |  | Feu régénératif N1  |
| 2 | Fabrication d’objet magique N7 | O | Cage du feu N1  |
| 3 | Fabrication d’objet magique N8 | U | Feu régénératif N2  |
| 4 | Fabrication d’objet magique N9 |  | Cage du feu N2  |
| 5 | Fabrication d’objet magique N10 |  | Feu régénératif N3  |

 (Nécro-chaman)

**Druide des esprits**

Druide/Chaman

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le Fabriquant** |  | **Le protégé** |  | **Le surprenant** |  | **Le fléau de la nature** |
| 1 | Création d’objet magique N1  |  | Cercle de protection Mineur |  | Détection des charmes actifs |  | Arme du fléau spirituel mineur |
| 2 | Création d’objet magique N2  | O | Cercle de protection Normal | O | Frayeur N1 | O | Arme du fléau spirituel majeur |
| 3 | Création d’objet magique N3  | U | Détection des intentions  | U | Malédiction  | U | Perception des morts  |
| 4 | Création d’objet magique N4  |  | Cercle de protection Majeur |  | Frayeur N2 |  | Arme du fléau spirituel supérieur |
| 5 | Création d’objet magique N5 |  | Cercle de protection Supérieur |  | Malédiction  |  | Arme du fléau spirituel ultime |
| **Brique 2** |
|  | **Le Fabriquant Aiguisé (Brique 1 Le Fabriquant obligatoire)** |  | **Chemin des eaux ruisselantes** |  | **Le phobiaque** |  | **Chemin enflammé** |
| 1 | Création d’objet magique N6  |  | Eaux régénérative N1  |  | Phobie du feu  |  | Feu régénératif N1  |
| 2 | Création d’objet magique N7  | O | Cercle de danse de la Force d’eau vive intérieur N1 | O | Phobie de l’eau | O | Cage du feu N1  |
| 3 | Création d’objet magique N8  | U | Méditation des eaux  | U | Phobie du vent | U | Feu régénératif N2  |
| 4 | Création d’objet magique N9  |  | Eaux régénérative N2  |  | Phobie de la terre |  | Cage du feu N2  |
| 5 | Création d’objet magique N10 |  | Cercle de danse de la Force d’eau vive intérieur N2  |  | Phobie des êtres  |  | Feu régénératif N3  |

**Faux-Devin**

(Chaman/voleur)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | Le détrousseur  |  | Le sournois |
| 1 | Camouflage N2 |  | Torture N1 |
| 2 | Précision de tir N1 | OU | Assassina N1 |
| 3 | Fouille N1 |  | Ambidextre N1 |
| 4 | Assommé N2 |  | Torture N2 |
| 5 | Précision de tir N2 |  | Assassinat N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le crocheteur** |  | **La crapule (piège)** |  | **Piège du perturbateur (piège)** |  | **Piège du surprenant (piège)** |
| 1 | Crochetage de serrure N1 + 1 PV |  | 1 de dégât + Bégaiement (2 min)  |  | 1 de dégât + Camouflage naturel 2 min (écureuil obligatoire) |  | 1 de dégât + Enchevêtrement (1 min) |
| 2 | Crochetage de serrure N2 + 1 PV | O | 2 de dégât + Répulsion (2 mètres) | O | 2 de dégât + souffrance par le feu (1 min) | O | 2 de dégât + Malédiction N1 (crise de panique de 1 min)  |
| 3 | Crochetage de serrure N3 + 1 PV | U | 2 de dégât + Carence de magie (30 min)  | U | 2 de dégât + Frayeur (1min)  | U | 2 de dégât + souffrance par le feu (2 min) |
| 4 | Crochetage de serrure N4 + 1 PV |  | 3 de dégât + Assommé (5 min)  |  | 3 de dégât + Camouflage naturel 2 min (écureuil obligatoire) de masse |  | 3 de dégât + Enchevêtrement de masse (1 min)  |
| 5 | Crochetage de serrure N5 + Venge mort N2 |  | 3 de dégât + Folie (2 min)  |  | 3 de dégât + Frayeur de masse (1 min) |  | 3 de dégât + Malédiction de masse (crise de panique de 1 min) |

**Féticheur**

(Chaman / Nécro)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le putois** |  | **L’impur** |  | **Le draineur de vie** |  | **L’anti mort** |  | **La plaie** |  | **Le maudit** |
| 1 | Toucher putride |  | Frisson N1 |  | Transfusion sanguine et transfusion morbide |  | Linceul de la mort N1 |  | Blessure N1 |  | malédiction du corbeau mineur |
| 2 | Éveil du Zombie affaibli | O | Touché de désenchantement | O | Création de source de sang frais/putride | O | membre mou | O | Blessure N2 | O | Frappe du cadavre mineur |
| 3 | Parole des âmes | U | Frisson N2 | U | Siphon de sang mineur | U | vade retro mordicus | U | Blessure N3 | U | Malédiction du corbeau normal |
| 4 | Zone Putride |  | Dissipation de cercle de protection |  | Siphon de sang majeur |  | Linceul de la mort N2 |  | Blessure N4 |  | Frappe du cadavre majeur |
| 5 | Éveil du Zombie commun |  | Cercle de désenchantement |  | Siphon de sang ultime |  | Retour en poussière mineur |  | Immunité des sorts et charmes |  | Malédiction du corbeau majeur |
| **Brique 2** |
|  | **Chemin des runes** |  | **\*\*\*\* Ritualiste des marques noires** |  | **Le croque-mort** |  | **Le maître des abominations** |
| 1 | Chemin des runes N1 |  | Contre-sort |  | Chair coriace |  | Siphon d’intelligence |
| 2 | Chemin des runes N2 | O | Toucher anti-magique | O | Contrôle absolue  | O | Malédiction du corbeau ultime  |
| 3 | Chemin des runes N3 | U | Contre-sort de zone | U | Puit de sang  | U | Retour en poussière N2  |
| 4 | Chemin des runes N4 |  | Onde anti-magique |  | Contrôle soutenu |  | Toucher des chaînes nécrotiques |
| 5 | Chemin des runes N5 |  | Renvoi de sort  |  | Frayeur ultime (coffrage) |  | Éveil de la goule  |

\*\*\*\* Spécialiste en désenchantement et annulation magique

Les marques noires sont des marques que le ritualiste crée sur lui. (marque au maquillage noir) Après avoir dépensé le coût en mana du sort, celui-ci peut le stocker dans une marque noire pour l’utiliser de façon instantanée. La durée du sort à l’activation de la marque est la même que s’il serait invoquer de manière classique. Un ritualiste ne peut avoir qu’une marque à la fois.

**Enfant de Gaïa**

(Prêtre de Gaïa – Druide)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **L’ermite** |  | **Le caméléon**  |  | **L’herboriste :** |  | **Le coureur des bois :**  |
| 1 | Camouflage N1 |  | Camouflage naturel N1 |  | Herboriste N1  |  | Arme de jet + Précision de tir N1 |
| 2 | Antidote N2  | O | Camouflage naturel N2 | O | Herboriste N2 | O | Charge N1 |
| 3 | Langage intelligible  | U | Camouflage naturel N3 | U | Herboriste N3 | U | Précision de tir N2 |
| 4 | Poison N2 |  | Camouflage naturel N4 |  | Herboriste N4 |  | Résistance à la torture |
| 5 | Camouflage N2 |  | Camouflage naturel N5 |  | Herboriste N5 |  | œil de lynx |
| **Brique 2** |
| **Maître des éléments** |  | **Lycanthropie** |
|  |
| O |
| U |
|  |
|  |

\*\*\*Pour les choix Maître des éléments et Lycanthropie : voir les description dans les tableaux de la page suivante

**Enfant de Gaïa (suite)**

**(Choix de Brique 2)**

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Maître des éléments** |
| Niveau/ titre | **L’essence mère : Eau-terre** |  | **Le souffle de la matière : feu-vent** |
| 1 | Handicap N2 |  | Anti-paralysie N2 |
| 2 | Herbe à puce N2 | OU | Anti-froid N2 |
| 3 | Spasme |  | Anti enchevêtrement |
| 4 | Parasite N1 |  | Guérison du vent N1 |
| 5 | Membre possédé N1 |  | Main de glace N1  |

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Lycanthropie** |
|  | **Le lycan de l’eau** |  | **Le lycan de la terre** |  | **Le lycan du feu**  |  | **Le lycan du vent**  |
| 1 | Morsure N1 |  | Anti-poison |  | Coup de griffe N1  |  | Charge N1  |
| 2 | Morsure N2 | O | + 3 PV | O | Coup de griffe N2 | O | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV | U | crâne de fer  | U | + 3 PV | U | Charge N2 |
| 4 | Morsure N3 |  | + 3 PV |  | Anti-frayeur |  |  Arme à 1 main N3  |
| 5 | Contamination N1 |  | Anti-répulsion |  | Coup de griffe N3 |  | Charge N3 |

**Gardien des esprits**

(Guerrier / Chaman)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le pacifique** |  | **Le douloureux** |
| 1 | Antidote N1 |  | Souffrance mineur |
| 2 | Langage intelligible | OU | Méditation N1 |
| 3 | Antidote N2 |  | Souffrance normal |
| 4 | Mensonge |  | Souvenir d’une mort |
| 5 | Enchevêtrement  |  | Souffrance majeur |
| **Brique 2** |
|  | **Le fabriquant** |  | **La force de la nature** |  | **L’arme des esprits** |
| 1 | Création d’objet magique N1  |  | camouflage mineur |  | Arme du fléau spirituel mineur |
| 2 | Création d’objet magique N2  | O | Cercle de protection mineur | O | Esprit impénétrable |
| 3 | Création d’objet magique N3  | U | camouflage normal | U | Arme du fléau spirituel majeur |
| 4 | Création d’objet magique N4  |  | Cercle de protection normal |  | Frayeur mineur |
| 5 | Création d’objet magique N5 |  | Camouflage majeur |  | Arme du fléau spirituel supérieur |

**Gardien des Forêts**

(Guerrier / Druide)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le Vivace : (sort)** |  | **Le Coriace : (sort)** |  | **Le faucon : (sort)** |  | **L’accompagné : (compétence)** |  | **L’hospitalier : (compétence)** |
| 1 | Ralentissement du poison |  | Peau d’écorce N1  |  | Camouflage naturel N1  |  | Contrôle animal N1 |  | Chirurgie  |
| 2 | Muet  | O | Peau d’écorce N2 | O | Détection du mensonge  | O | Contrôle animal N2 | O | Antidote N1 |
| 3 | Enchevêtrement N1  | U | Résistance à la peur | U | Camouflage naturel N2 | U | Contrôle animal N3 | U | Aveuglement (sort)  |
| 4 | Neutraliser un poison |  | Peau de pierre N1  |  | œil de lynx (compétence) |  | Contrôle animal N4 |  | Guérison de l’eau (sort) |
| 5 | Vade retro mordicus |  | Peau de pierre N2  |  | Camouflage naturel N3 |  | Contrôle animal N5 |  | Antidote N2  |
| **Brique 2** |
|  | **Le bien accompagné (suite) : (Brique 1 L’accompagné obligatoire)** |  | **Familier : L’indomptable** |  | **Maître des éléments** |  | **Lycanthropie** |
| 1 | contrôle animal N6 |  | Don de parole |  |  |
| 2 | contrôle animal N7 | O | crâne de fer | O | O |
| 3 | contrôle animal N8 | U | + 5 PV | U | U |
| 4 | contrôle animal N9 |  | Cuirasse du vent |  |  |
| 5 | contrôle animal N10 |  | Cœur de phénix  |  |  |

\*\*\*Pour les choix Maître des éléments et Lycanthropie : voir les description dans les tableaux de la page suivante

**Gardien des Forêts (suite)**

**(Choix de Brique 2)**

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Maître des éléments** |
| Niveau/ titre | **L’essence mère : Eau-terre** |  | **Le souffle de la matière : feu-vent** |
| 1 | Handicap N2 |  | Anti-paralysie N2 |
| 2 | Herbe à puce N2 | OU | Anti-froid N2 |
| 3 | Spasme |  | Anti enchevêtrement |
| 4 | Parasite N1 |  | Guérison du vent N1 |
| 5 | Membre possédé N1 |  | Main de glace N1  |

|  |
| --- |
| **Brique 2 : Lycanthropie** |
|  | **Le lycan de l’eau** |  | **Le lycan de la terre** |  | **Le lycan du feu**  |  | **Le lycan du vent**  |
| 1 | Morsure N1 |  | Anti-poison |  | Coup de griffe N1  |  | Charge N1  |
| 2 | Morsure N2 | O | + 3 PV | O | Coup de griffe N2 | O | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV | U | crâne de fer  | U | + 3 PV | U | Charge N2 |
| 4 | Morsure N3 |  | + 3 PV |  | Anti-frayeur |  |  Arme à 1 main N3  |
| 5 | Contamination N1 |  | Anti-répulsion |  | Coup de griffe N3 |  | Charge N3 |

**Maraudeur**

(Guerrier /Voleur)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’assassin** |  | **Le Bourreau** |
| 1 | Camouflage N1 |  | Torture N3 |
| 2 | Assassinat N1 | OU | Poison N1 |
| 3 | Fouille N1 |  | Fouille N1 |
| 4 | Camouflage N2  |  | Poison N2 |
| 5 | Assassinat N2 |  | Camouflage N1 |
| **Brique 2** |
|  | **Le crocheteur** |  | **La taupe (piège)** |
| 1 | Crochetage de serrure N1 + 1 PV |  | 1 de dégât + Surdité (5 min) |
| 2 | Crochetage de serrure N2 + 1 PV | OU | 2 de dégât + Muet (5 min)  |
| 3 | Crochetage de serrure N3 + 1 PV |  | 2 de dégât + Aveuglement (2 min) |
| 4 | Crochetage de serrure N4 + 1 PV |  | 3 de dégât + blessure grave au bras (5 min) |
| 5 | Crochetage de serrure N5 + Venge mort N2 |  | 3 de dégât + assommer (5 min) |

**L’ombre de Nélial**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le discret** |  | **L’escroc** |
| 1 | Camouflage N1 |  | Fouille N1 |
| 2 | Ambidextre N1  | OU | Ambidextre N1 |
| 3 | Poison N2 |  | Torture N1 |
| 4 | Camouflage N2 |  | Ambidextre N2 |
| 5 | Assommé N2 |  | Torture N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le crocheteur** |  | **Piège du petit farceur** |  | **Piège du mal-avenant** |
| 1 | Crochetage de serrure N1, + 1 PV |  | 1 de dégât,Surdité (2 min) |  | 1 de dégât, Anarchie (5 min) (antipathique et agressif) |
| 2 | Crochetage de serrure N2, + 1 PV | OU | 2 de dégât, oublie (5 min) | OU | 2 de dégât , Mutinerie (10 min) |
| 3 | Crochetage de serrure N3, + 1 PV |  | 2 de dégât, Plaie de question (5 min)  |  | 2 de dégât , Double effet prochain sort négatif (1 h) |
| 4 | Crochetage de serrure N4, + 1 PV |  | 3 de dégât, Répulsion (2 mètre)  |  | 3 de dégât, Bégaiement (15 min) |
| 5 | Crochetage de serrure N5, Venge mort N2 |  | 3 de dégât, Carence de magie (30 min) (de masse) |  | 3 de dégât,Folie de masse (5 min) |

 (Prêtre de Nélial / voleur)

**Seigneur de Guerre**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **La Brute de Brocal** |  | **Le Champion de Brocal** |  | **La surprise de Brocal** |
| 1 | Maîtrise d’arme à 2 mains N1 |  | Arme à 1 main N1 ou + 1 PV |  | Arme à Projectile  |
| 2 | + 3 PV | OU | Ambidextre N2 | OU | Précision de tir N1  |
| 3 | Maîtrise d’arme à 2 mains N2 |  | Arme à 1 main N2 ou + 2 PV |  | Précision de tir N2 |
| 4 | + 3 PV |  | + 3 PV  |  | + 3 PV |
| 5 | Maîtrise d’arme à 2 mains N3 |  | Arme à 1 main N3 |  | Précision de tir N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le Pourfendeur de Brocal** |  | **Le barbare de Brocal** |
| 1 | Lance et hallebarde N1  |  | Charge N1 |
| 2 | Port d’armure | OU | Port d’armure |
| 3 | Lance et hallebarde N2 |  | Charge N2 |
| 4 | + 3 PV |  | Assommer N3  |
| 5 | Lance et hallebarde N3 |  | Charge N3 |

 (Prêtre de Brocal/Guerrier)

**Tyran Noir**

 (Prêtre d’arachnide – Nécro)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **La pourriture** |  | **Le poisseux** |  | **Le profanateur** |  | **Le sang froid** |
| 1 | Touché putride |  | Malédiction du corbeau N1 |  | Parole des âmes |  | Poison N2 |
| 2 | Frappe du cadavre N1 | O | Membre mou | O | Éveil du zombie N1 | O | Linceul de la mort N1 |
| 3 | Vade retro angelus N1  | U | Malédiction du corbeau N2 | U | Souvenir d’une mort | U | Antidote N2  |
| 4 | Frappe du cadavre N2 |  | Vade retro mordicus N1 |  | Éveil du zombie N2 |  | Touché anti-magie  |
| 5 | Zone putride |  | Malédiction du corbeau N3 |  | Retour en poussière N1 |  | Linceul de la mort N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Chemin des runes** |  | **\*\*\*\* Ritualiste des marques noires** |  | **Le croque-mort** |  | **Le maître des abominations** |
| 1 | Chemin des runes N1 |  | Contre-sort |  | Chair coriace |  | Siphon d’intelligence |
| 2 | Chemin des runes N2 | O | Toucher anti-magique | O | Contrôle absolue  | O | Malédiction du corbeau ultime  |
| 3 | Chemin des runes N3 | U | Contre-sort de zone | U | Puit de sang  | U | Retour en poussière N2  |
| 4 | Chemin des runes N4 |  | Onde anti-magique |  | Contrôle soutenu |  | Toucher des chaînes nécrotiques |
| 5 | Chemin des runes N5 |  | Renvoi de sort  |  | Frayeur ultime (coffrage) |  | Éveil de la goule  |

\*\*\*\* Spécialiste en désenchantement et annulation magique

Les marques noires sont des marques que le ritualiste crée sur lui. (marque au maquillage noir) Après avoir dépensé le coût en mana du sort, celui-ci peut le stocker dans une marque noire pour l’utiliser de façon instantanée. La durée du sort à l’activation de la marque est la même que s’il serait invoquer de manière classique. Un ritualiste ne peut avoir qu’une marque à la fois.

**Voleur d’âme**

(Nécro / Voleur)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le détrousseur** |  | **Le sournois** |
| 1 | Camouflage N2 |  | Torture N1 |
| 2 | Précision de tir N1 | OU | Assassina N1 |
| 3 | Fouille N1 |  | Ambidextre N1 |
| 4 | Assommé N2 |  | Torture N2 |
| 5 | Précision de tir N2 |  | Assassinat N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le crocheteur** |  | **La Nuisance des mages (piège)** |  | **L’effrayant (piège)** |  | **Le maudit** |
| 1 | Crochetage de serrure N1 + 1 PV |  | 1 de dégât + siphon de magie N1 – 10 point de magie + muet (1 min)  |  | 1 de dégât + Blessure N1 (1 de dégât magique) |  | 1 de dégât + Touché putride (30 seconde) |
| 2 | Crochetage de serrure N2 + 1 PV | O | 2 de dégât + Aveuglement (2min) | O | 2 de dégât + Frayeur (1 min) | O | 2 de dégât + Malédiction du corbeau (30 seconde) |
| 3 | Crochetage de serrure N3 + 1 PV | U | 2 de dégât + siphon de magie N2 – 20 point de magie + muet (2 min) | U | 2 de dégât + Membre mou (5 min) | U | 1 de dégât + Blessure N2 (2 de dégât magique) |
| 4 | Crochetage de serrure N4 + 1 PV |  | 3 de dégât + Bégaiement (10 min) |  | 3 de dégât + Retour en poussière (1 min) |  | 3 de dégât + Vade retro mordicus |
| 5 | Crochetage de serrure N5 + Venge mort N2 |  | 3 de dégât + siphon de magie N3 – 30 point de magie + muet (5 min) |  | 3 de dégât + Frayeur (de masse) (1 min) |  | 3 de dégât + Malédiction du corbeau (de masse) (1 min) |