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 le fonctionnement des sorts acquis au niveau 11-20**

Le coût des sorts par niveau selon le moment d’acquisition du sort pour les classes : chaman, druide, paladin, prêtre et nécromancien.

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

À partir du niveau 11 et pour les niveaux subséquents, le jeteur de sort utilisant de la mana (chaman, druide, prêtre et nécromancien) acquiert 2 points de mana supplémentaire par niveau, pour un total de 63 points de mana au niveau 20.

Pour le paladin, l’acquisition des points de vertu reste la même, soit de 3 fois le niveau du paladin.

**Archi-Druide**

(Druide 11-20)

L’essence mère : Eau-terre, donne accès uniquement au fils de l’eau et au fils de la terre.

Le souffle de la matière : feu-vent, donne accès uniquement au fils du feu et au fils du vent.

Maître des éléments est une discipline à part entière, il en est de même pour Lycanthropie donc si un personnage souhaite prendre une brique dans chacune de ses deux disciplines il ne pourra pas avoir accès au brique 2.

**Archi-Druide (suite)**

(Druide 11-20)

**Maître des éléments**

|  |
| --- |
| **Choix 1** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’essence mère : Eau-terre** |
| 1 | Handicap N2 |
| 2 | Herbe à puce N2 |
| 3 | Spasme |
| 4 | Parasite N1 |
| 5 | Membre possédé N1 |
| **Brique 2** |
|  | **Fils de l’eau** |  | **Fils de la terre** |
| 1 | Handicap N3 |  | Herbe à puce N3 |
| 2 | Membre possédé N2 | OU | Obsession naturel |
| 3 | Parasite N2 |  | Amnésie chronique |
| 4 | Membre possédé N3 |  | Enchevêtrement N2 |
| 5 | Peau d’algue  |  | Peau de pierre N3 |

|  |
| --- |
| **Choix 2** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le souffle de la matière : feu-vent** |
| 1 | Anti-paralysie N2 |
| 2 | Anti-froid N2 |
| 3 | Anti enchevêtrement |
| 4 | Guérison du vent N1 |
| 5 | Main de glace N1 |
| **Brique 2** |
|  | **Fils du feu** |  | **Fils du vent** |
| 1 | Anti-froid N3 |  | Anti charme N2 |
| 2 | Crise d’hémorroïde | OU | Coup de foudre personnel |
| 3 | Anti Brûlure N2 |  | Guérison de vent N2 |
| 4 | Main brûlante N2 |  | Main de glace N2 |
| 5 | Terreur du dragon  |  | Main de foudre  |

**Archi-Druide (suite)**

(Druide 11-20)

**Maître des éléments**

**Archi-Druide (suite)**

(Druide 11-20)

**Lycanthropie**

|  |
| --- |
| **Choix 2** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le lycan du feu** |  | **Le lycan du vent** |
| 1 | Coup de griffe N1 |  | Charge N1 |
| 2 | Coup de griffe N2 |  | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV | OU | Charge N2 |
| 4 | Anti-frayeur |  | Arme à 1 main N3 |
| 5 | Coup de griffe N3 |  | Charge N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La brutalité du feu** |  | **La brutalité du vent** |
| 1 | + 3 PV |  | Ambidextrie N2 |
| 2 | Anti-paralysie |  | + 4 PV |
| 3 | + 3 PV | OU | Indémembrable |
| 4 | Rage bestiale |  | + 4 PV |
| 5 | Cœur de phénix |  | Cuirasse du vent |

|  |
| --- |
| **Choix 1** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le lycan de la terre** |  | **Le lycan de l’eau**  |
| 1 | Anti-poison |  | Morsure N1 |
| 2 | + 3 PV | OU | Morsure N2 |
| 3 | crâne de fer |  | + 3 PV  |
| 4 | + 3 PV |  | Morsure N3 |
| 5 | Anti-répulsion |  | Contamination N1 |
| **Brique 2** |
|  | **La brutalité de la terre** |  | **La brutalité de l’eau**  |
| 1 | Force exceptionnel N1 |  | Morsure infecte |
| 2 | Anti- charme | OU | + 3 PV |
| 3 | + 3 PV |  | Licher ses plaies |
| 4 | Assommer N2 |  | Anti-assassinat |
| 5 | Force exceptionnel N2 |  | Répulsion |

Prendre une brique 1 dans cette discipline donne accès aux briques 2 uniquement si elle se trouve dans le même choix. Si un personnage souhaite prendre une brique dans le choix 1 et une dans le choix 2 il peut le faire mais pourra seulement choisir des briques 1.

**Créature Faunique / Créature Sylvanien**

(11-20)

|  |
| --- |
| **Choix 1** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le rustre** | OU | **L’indomptable** | OU | **Le primitif** |
| 1 | Crâne de fer  | Esprit renforci  | +2 PV |
| 2 | Flaire du mensonge  | + 2 PV | Morsure infecte/contamination N1 |
| 3 | +1 PV Magique  | Frappe amnésique | Force exceptionnel N1  |
| 4 | Frappe handicapante  | Coup atrophiant  | +2 PV |
| 5 | Frappe bouleversante  | Cuirasse de bois  | Force exceptionnel N2  |
| **Brique 2** |
|  | **Le féroce** | OU | **L’inhumain** |
| 1 | Cannibalisme N1 | Main de feu N1 |
| 2 | + 3 PV | + 3 PV |
| 3 | Lancer insignifiant | Cuirasse du vent |
| 4 | Cannibalisme N2 | Embuscade sauvage  |
| 5 | Morsure de rage du prédateur  | Main de feu N2  |

**Champion**

 (Guerrier 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Dur à cuire** |  | **Le champion** |
| 1 | Crâne de fer |  | Cri de l’esprit aiguisé |
| 2 | + 3 P.V. | OU | + 3 P.V. |
| 3 | Cri de résistance à la peur |  | Précision de tir +1 |
| 4 | Cri de résistance physique |  | Charge répulsive |
| 5 | + 3 P.V. |  | Venge mort N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le fou de guerre**  |  | **Le rocher** |
| 1 | Cri de férocité |  | Force exceptionnelle N1 |
| 2 | Cannibalisme N1 | OU | + 3 P.V. |
| 3 | Saignée |  | Cri d’immuabilité |
| 4 | Cannibalisme N2 |  | Force exceptionnelle N2 |
| 5 | Cri de la folie du sang |  | Cri d’immunité |

**Grand-Prêtre d’Arachnide**

 (Prêtre d’arachnide 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Les malédictions d’Arachnide**  |  | **Les plaies d’Arachnide** |  | **La discrétion d’Arachnide**  |  | **L’incohérence d’Arachnide**  |
| 1 | Malédiction du zombie N1 |  | Membre possédé N1 |  | Camouflage éthéré N1 |  | Malédiction du lépreux N1 |
| 2 | Possession N1 | O | Phobie des araignées | O | Décharge d’aveuglement  | O | Réponse incohérente N1 |
| 3 | Malédiction du Zombie N2 | U | Membre possédé N2 | U | Camouflage éthéré N2 | U | Malédiction du lépreux N2 |
| 4 | Possession N2 |  | Forte fièvre |  | Cercle de protection  |  | Menteur |
| 5 | Malédiction du Zombie N 3 |  | Membre possédé N3 |  | Camouflage éthéré N3 |  | Malédiction du lépreux N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La soumission d’Arachnide**  |  | **La suprématie d’Arachnide**  |  | **La colère d’Arachnide**  |
| 1 | Conversion N1 |  | Symbole d’arachnide N1 |  | Décharge membre possédé |
| 2 | Fléau des abominations N1 | O | Intimidation | O | Cercle de douleur N2 |
| 3 | Conversion N2  | U | Symbole d’arachnide N2 | U | Arme magique N2 |
| 4 | Fléau des abominations N2 |  | Résurrection N3 |  | Cercle de douleur N3 |
| 5 | Renvoie de sorts N2 |  | Venin N2 |  | Décharge venimeuse  |

**Grand-Prêtre d’Ahura**

(Prêtre d’Ahura 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le bouclier d’Ahura**  |  | **L’amour d’Ahura (la flèche d’Ahura)** |  | **L’autorité d’Ahura**  |
| 1 | Anti-brûlure N1 |  | Coup de foudre N1 |  | Nuisance N3 |
| 2 | Résistance à la peur N1 | OU | Conversion N1 | OU | Arrêt de l’ivresse |
| 3 | Anti-brûlure N2 |  | Coup de foudre N2 |  | Nuisance N4 |
| 4 | Résistance à la peur N2 |  | Conversion N2 |  | Anti-décharge |
| 5 | Anti-brûlure N3 |  | Coup de foudre N3 |  | Bouclier de la foi N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La bénédiction d’Ahura** |  | **La bonté d’Ahura**  |  | **Le méritoire d’Ahura**  |
| 1 | Symbole d’Ahura N1 N1  |  | Muet |  | Exorcisme N1 |
| 2 | Aveuglement | OU | Vitalité N6 | OU | Arme magique N2 |
| 3 | Symbole d’Ahura N2  |  | Yeux imperturbable |  | Malédiction des sens |
| 4 | Main brûlante N2 |  | Vitalité N7 |  | Exorcisme N2 |
| 5 | Symbole d’Ahura N3  |  | Renvoie de sorts N2 |  | Auto-Résurrection |

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **L’humeur de Brocal**  |  | **La résistance de Brocal**  |  | **Le grognement de Brocal** |
| 1 | Amnésie chronique N1 |  | Malédiction du cyclope N1 |  | Bégaiement N1 |
| 2 | Peau de fer N1 | OU | Anti-Brûlure N1 | OU | Fléau des abominations N1  |
| 3 | Décharge sourd et muet |  | Malédiction du cyclope N2 |  | Bégaiement N2 |
| 4 | Amnésie chronique N2 |  | Anti-froid N1 |  | Fléau des abominations N2  |
| 5 | Peau de fer N2 |  | Arme magique N3 |  | Bouclier de la foi N2 |
| Brique 2 |
|  | **La furie de Brocal**  |  | **Le marteau de Brocal**  |  | **Les faveurs de Brocal**  |
| 1 | Décharge |  | Conversion N1  |  | Symbole de Brocal N1 |
| 2 | Résistance à la peur N2 | OU | Focus N3 | OU | Vitalité N5 |
| 3 | Cercle de douleur N2 |  | Maîtrise d’arme à une main N3 |  | Intimidation |
| 4 | Décharge de rage incontrôlable |  | Conversion N2  |  | Symbole de Brocal N2 |
| 5 | Nuisance N5 |  | Résurrection N3 |  | Vitalité N6 |

**Grand-Prêtre de Brocal**

(Prêtre de Brocal 11-20)

**Grand-Prêtre de Farang**

(Prêtre de Farang 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Le pèlerin de Farang**  |  | **La chance de Farang**  |  | **Le coup de cœur de Farang**  |
| 1 | Conversion N1 |  | Anti-Froid N1 |  | Coup de foudre N1 |
| 2 | Herbe à puce N1 | OU | Amnésie chronique N1 | OU | Arrêt de l’ivresse |
| 3 | Conversion N2 |  | Anti-Froid N2 |  | Arme magique N2 |
| 4 | Malédiction du lépreux N1 |  | Anti-décharge |  | Coup de foudre N2 |
| 5 | Protection des sens maudit |  | Peau d’écorce N1 |  | Régénération N1 |
| **Brique 2** |
|  | **La voie de Farang** |  | **La bénédiction de Farang**  |  | **La compagnie de Farang**  |
| 1 | Direction N1 |  | Exorcisme N1 |  | Groupie N1 |
| 2 | Direction N2 | OU | Symbole de Farang N1 | OU | Parasite N1 |
| 3 | Camouflage éthéré N1 |  | Bénédiction des routes |  | Groupie N2 |
| 4 | Direction N3 |  | Symbole de Farang N2 |  | Groupie N3 |
| 5 | Résurrection N3 |  | Vitalité N6 |  | Renvoie de sorts N2 |

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **La force de Gaïa**  |  | **La création de Gaïa**  |  | **L’humeur de Gaïa**  |
| 1 | Anti-froid N1 |  | Herbe à puce N1 |  | Coup de foudre N1 |
| 2 | Obsession N1 | OU | Parasite N1 | OU | Malédiction des langues N1 |
| 3 | Anti-froid N2 |  | Herbe à puce N2 |  | Coup de foudre N2 |
| 4 | Obsession N2  |  | Enchevêtrement N2  |  | Malédiction des langues N2 |
| 5 | Anti-froid N3 |  | Herbe à puce N3 |  | Coup de foudre N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La force de la nature**  |  | **Les dons de Gaïa**  |  | **Le souci de Gaïa**  |
| 1 | Forte fièvre |  | Conversion N1  |  | Régénération N1 |
| 2 | Symbole de Gaïa N1 | OU | Amnésie chronique N1 | OU | Exorcisme N1 |
| 3 | Direction N1 |  | Vitalité N6 |  | Régénération N2 |
| 4 | Arme magique N3 |  | Conversion N2  |  | Renvoie de sorts N2 |
| 5 | Symbole de Gaïa N2 |  | Auto-Résurrection |  | Régénération N3 |

**Grand-Prêtre De Gaïa**

(Prêtre de Gaïa 11-20)

**Grand-Prêtre de Mitra**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **La droiture de Mitra**  |  | **La dignité de Mitra**  |  | **L’intimidation de Mitra**  |
| 1 | Anti-Froid N1 |  | Anti-Brûlure N1 |  | Bégaiement N1 |
| 2 | Coup de foudre N1 | OU | Arrêt de l’ivresse | OU | Fléau des abominations N1 |
| 3 | Anti-Froid |  | Résistance à la peur N2 |  | Bégaiement N2 |
| 4 | Coup de foudre N2 |  | Anti-Brûlure N2 |  | Fléau des abominations N2 |
| 5 | Bouclier de la foi N3 |  | Anti-décharge |  | Bégaiement N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le respect de Mitra**  |  | **La terreur du mal** |  | **La justice de Mitra**  |
| 1 | Conversion N1 |  | Nuisance N4 |  | Main brûlante N1 |
| 2 | Arme Magique N3 | OU | Symbole de Mitra N2 | OU | Peau de fer N1 |
| 3 | Exorcisme |  | Intimidation |  | Zone de vérité |
| 4 | Conversion N2  |  | Nuisance N5 |  | Vitalité N6 |
| 5 | Résurrection N4 |  | Symbole de Mitra N3 |  | Renvoie de sorts N1 |

 (Prêtre de Mitra 11-20)

**Grand-Prêtre de Miédal**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Les maladies de Miédal**  |  | **La domination de Miédal**  |  | **L’obscurité de Miédal**  |
| 1 | Malédiction du lépreux N1 |  | Bégaiement N1 |  | Malédiction des langues N1 |
| 2 | Menteur | OU | Groupie N1 | OU | Conversion N1  |
| 3 | Malédiction du lépreux N2 |  | Bégaiement N2 |  | Malédiction des langues N2 |
| 4 | Décharge d’oublie |  | Arme magique N3 |  | Conversion N2 |
| 5 | Malédiction du lépreux N3 |  | Soumission |  | Malédiction des langues N3 |
| **Brique 2** |
|  | **La damnation de Miédal**  |  | **La désolation de Miédal**  |  | **La terreur du bien**  |
| 1 | Possession N1 |  | Décharge effrayante |  | Malédiction des sens maudits |
| 2 | Nuisance N5 | OU | Main brûlante N2 | OU | Cercle de douleur N2 |
| 3 | Membre possédé N3  |  | Camouflage éthéré N1 |  | Symbole de Miédal N1 |
| 4 | Possession N2 |  | Décharge brûlante |  | Cercle de douleur N3  |
| 5 | Renvoie de sorts N2 |  | Résurrection N4 |  | Symbole de Miédal N2 |

 (Prêtre de Miédal 11-20)

**Grand-Prêtre de Nélial**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **L’illusion de Nélial** |  | **L’invention de Nélial** |  | **L’entourloupeur de Nélial** |
| 1 | Obsession N1  |  | Chialeur N1 |  | Réponse incohérente N1 |
| 2 | Conversion N1 | OU | Menteur | OU | Ivresse |
| 3 | Obsession N2 |  | Chialeur N2 |  | Réponse incohérente N2 |
| 4 | Conversion N2 |  | Amnésie chronique N1 |  | Décharge anarchique |
| 5 | Obsession N3  |  | Chialeur N3 |  | Réponse incohérente N3 |
| **Brique 2** |
|  | **Le bluffeur de Nélial**  |  | **La feinte de Nélial**  |  | **L’attrape-nigaud de Nélial**  |
| 1 | Coup de foudre N1 |  | Camouflage Éthéré N1 |  | Malédiction du Zombie N1 |
| 2 | Orgueil suprême | OU | Symbole de Nélial N1 | OU | Décharge de folie |
| 3 | Coup de foudre N2 |  | Camouflage Éthéré N2 |  | Malédiction du Zombie N2 |
| 4 | Coup de foudre N3 |  | Camouflage Éthéré N3 |  | Malédiction du Zombie N3 |
| 5 | Résurrection N3 |  | Symbole de Nélial N2 |  | Décharge foudroyante |

 (Prêtre de Nélial 10-20)

**Grand-Prêtre de Saint-Cullt**

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’avocat** |  | **L’intimidant** |  | **Le bouclier de Saint-Cullt**  |
| 1 | Groupie N1 |  | Sourd et muet N1 |  | Anti-Brûlure N1 |
| 2 | Arrêt de l’ivresse | OU | Bégaiement N1 | OU | Anti-décharge |
| 3 | Groupie N2 |  | Sourd et muet N2 |  | Anti-Brûlure N2 |
| 4 | Bouclier de la foi N3 |  | Bégaiement N2 |  | Arme magique N3 |
| 5 | Groupie N3 |  | Nuisance N5 |  | Anti-Brûlure N3 |
| **Brique 2** |
|  | **L’exorciste de Saint-Cullt**  |  | **Le fils de Saint-Cullt**  |  | **Le courroux de Saint-Cullt**  |
| 1 | Exorcisme N1 |  | Conversion N1 |  | Symbole de St-Cullt N1 |
| 2 | Résistance à la peur N2 | OU | Amnésie Chronique N1 | OU | Symbole de St-Cullt N2 |
| 3 | Intimidation |  | Conversion N2  |  | Symbole de St-Cullt N3 |
| 4 | Exorcisme N2 |  | Vitalité N6 |  | Symbole de St-Cullt N4 |
| 5 | Résurrection N3 |  | Renvoie de sorts N2 |  | Symbole de St-Cullt N5 |

 (Prêtre de Saint-Cullt 11-20)

**Maître-Voleur**

(Voleur 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **La Nuisance des mages (piège)**  |  | **La taupe (piège)**  |  | **Le Démineur**  |
| 1 | 1 de dégât, siphon de magie N1, muet (1 min) |  | 1 de dégât , Surdité (5 min) |  | Crochetage de serrure N1, + 1 PV |
| 2 | 2 de dégât, Aveuglement (2 min) | OU | 2 de dégât, Muet (5 min) | OU | Crochetage de serrure N2, + 1 PV |
| 3 | 2 de dégât, siphon de magie N2, muet (2 min) |  | 2 de dégât, Aveuglement (2 min) |  | Crochetage de serrure N3, + 1 PV |
| 4 | 3 de dégât,Bégaiement (10 min) |  | 3 de dégât, Blessure grave au bras (5 min) |  | Crochetage de serrure N4, + 1 PV |
| 5 | 3 de dégât, siphon de magie N3, muet (5 min) |  | 3 de dégât, Assommer (5 min) |  | Crochetage de serrure N5, Venge mort N2 |
| **Brique 2** |
|  | **\*\*\*Le Maître Démineur****(Brique 1 Le Démineur obligatoire)** |  | **La plaie des mages (piège)(Brique 1**  **La Nuisance des mages obligatoire)** |  | **Kaboom (piège)** |
| 1 | Crochetage de serrure N6, + 1 PV |  | 4 de dégât , Carence de magie (1 heure) |  | 4 de dégât, Répulsion (de masse) (1 mètres), surdité (10 min) |
| 2 | Crochetage de serrure N7, + 1 PV | OU | 4 de dégât , Siphon de magie N4, Muet (15 min) | OU | 4 de dégât, Répulsion (de masse) (1 mètres), étourdissement et déséquilibre (5 min) |
| 3 | Crochetage de serrure N8, + 1 PV |  | 5 de dégât , Bégaiement (30 min) |  | 5 de dégât, Répulsion (de masse) (2 mètres), Blessure grave à 1 bras (10 min) |
| 4 | Crochetage de serrure N9, + 1 PV |  | 5 de dégât , Siphon de magie N5, Muet (30 min) |  | 5 de dégât, Répulsion (de masse) (2 mètres), Boiteux (10 min) |
| 5 | Crochetage de serrure N10, Fouille N2 |  | 6 de dégât , Paralysie de verre (5 min), Aveuglement (5 min) |  | 6 de dégât, Répulsion (de masse) (3 mètres), Assommé (5 min) |

**\*\*\*(S’il réussit à désamorcer le piège, il peut le déplacer et s’en resservir à nouveau à condition que le niveau de crochetage de serrures acquis sois supérieur au niveau du piège)
P.S. : Pour les catégories (piège) voir les effets dans la liste des compétences.**

**Maître des esprits**

(Chaman 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Chemin enflammé**  |  | **Chemin des eaux ruisselantes**  |
| 1 | Feu régénératif N1 |  | Eaux régénérative N1  |
| 2 | Cage du feu N1 | OU | Cercle de danse de la Force d’eau vive intérieur N1 |
| 3 | Feu régénératif N2 |  | Méditation des eaux |
| 4 | Cage du feu N2 |  | Eaux régénérative N2  |
| 5 | Feu régénératif N3 |  | Cercle de danse de la Force d’eau vive intérieur N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Chemin des dons**  |  | **Chemin des miracles**  |  | **Chemin des esprits** |  | **\*\*\*Chemin du sang** |
| 1 | Cercle de neutralité du Poison |  | Danse de la purification |  | Forme des esprits |  | Brûlure du sang |
| 2 | Frayeur spectral | O | Danse de la protection  | O | Tourment psychique | O | Transe du sang |
| 3 | Danse des esquives | U | Danse de la résurrection N1 | U | Canalisation spirituelle | U | Volonté du sang |
| 4 | Danse du feu |  | Danse de la protection N2 |  | Éveil de l’esprit déchu |  | Tourment du sang |
| 5 | Danse de la mort |  | Danse de l’immortalité |  | Forme d’esprit frappeur |  | Fureur du sang |

**\*\*\*** Le chaman du sang est un expert de la canalisation du pouvoir du sang. Il utilise le pouvoir des esprits liés au sang pour effectuer des sorts et des invocations précises.

**Ménestrel**

 (Barde 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le charmeur**  |  | **L’étrange musical**  |
| 1 | Ami imaginaire N1 |  | Critiqueur sans fond |
| 2 | Ami imaginaire N2 | OU | Bipolaire |
| 3 | + 3 P.V. |  | Annulation de charme N1 |
| 4 | Ami imaginaire N3 |  | Dépendance affective |
| 5 | Danse des morts |  | Annulation de charme N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le dérangeant**  |  | **La star** |
| 1 | Ennemi imaginaire N1 |  | Groupie N1 |
| 2 | + 3 P.V. | OU | Groupie N2 |
| 3 | Ennemi imaginaire N2 |  | Groupie N3 |
| 4 | Anxiété |  | Groupie N4 |
| 5 | Ennemi imaginaire N3 |  | Groupie N5 |

**Paysan**

(Homme du peuple 11 – 20)

**Qui peut devenir quoi :**

|  |
| --- |
| **Choix 1 :**  **Maître Forgeron** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **La persévérance du Forgeron**  |
| 1 | Arme exceptionnel N2 |
| 2 | Armure exceptionnel N3 |
| 3 | Arme exceptionnel N3 |
| 4 | Armure exceptionnel N4 |
| 5 | Arme exceptionnel N4 |
| **Brique 2** |
|  | **Le maître des forges**  |
| 1 | Armure exceptionnel N5 |
| 2 | Arme exceptionnel N5 |
| 3 | Armure exceptionnel N6 |
| 4 | Arme exceptionnel N6 |
| 5 | Arme exceptionnel N7  |

**Forgeron :** Milicien, Serrurier, Maître forgeron

**Soigneur :** Pèlerin, Alchimiste, Soigneur de bataille

**Entrepreneur :** Alchimiste, Serrurier, Milicien

**Paysan (suite)**

(Homme du peuple 11 – 20)

|  |
| --- |
| **Choix 2 :**  **Soigneur de Bataille** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le premier répondant**  |  | **Le médecin** |
| 1 | Port de Targe |  | Si installé dans un village, la compétence guérisseur N1 coûtera 0 points de soins  |
| 2 | + 2 PV |  | Chirurgie N2 (prend 10 minutes) |
| 3 | Port d’armure de cuir souple (max) | OU | Si installé dans un bâtiment et dans un village, la compétence guérisseur N1 et N2 coûtera 0 points de soins  |
| 4 | + 2 PV |  | Chirurgie N3 (5 minutes) |
| 5 | Antidote N2 |  | + 1 PV |
| **Brique 2** |
|  | **Compagnon de bataille**  |  | **Le sauveur**  |
| 1 | + 1 PV |  | Massage cardiaque N1 (résurrection N1, 10 min invalide) Doit masser pendant 5 minutes (doit compter à voix haute) |
| 2 | Pool de point de soins augmenté à : 22 |  | + 1 PV |
| 3 | Port de casque de cuir (seulement) | OU | Massage cardiaque N2 (résurrection N1, 5 min invalide) Doit masser pendant 3 minutes (doit compter à voix haute) |
| 4 | + 1 PV |  | + 2 PV |
| 5 | Pool de point de soins augmenté à 30 |  | Massage cardiaque N3 (résurrection N1, 1 min invalide) Doit masser pendant 2 minutes (doit compter à voix haute) |

|  |
| --- |
| **Choix 3 : Milicien** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le garde du village**  |  | **Le protecteur du village**  |
| 1 | Bouclier |  | Port de casque (cuir seulement) |
| 2 | + 2 PV |  | Bâton N1 |
| 3 | Arme à 1 main N2 | OU | + 2 PV |
| 4 | + 2 PV |  | Bâton N2 |
| 5 | Assommé N1 |  | + 2 PV |
| **Brique 2** |
|  | **L’archer** |  | **Le fonceur**  |
| 1 | Arme à projectile |  | Charge N1 |
| 2 | Précision de tir N1 |  | + 2 PV |
| 3 | Précision de tir N2 | OU | Charge N2 |
| 4 | + 1 PV |  | + 2 PV |
| 5 | Précision de tir N3 |  | Charge N3 |

**Paysan (suite)**

(Homme du peuple 11 – 20)

|  |
| --- |
| **Choix 4 : Pèlerin** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’apaiser**  |  | **Le perturbateur** |
| 1 | Force N1 |  | Nuisance N1 |
| 2 | Apaisement les émotions | OU | Blessure N1 |
| 3 | Assistance divine |  | Muet |
| 4 | Force N2 |  | Nuisance N2 |
| 5 | Anti-Charme |  | Blessure N2 |
| **Brique 2** |
|  | **L’assistant de dieu**  |  | **La puissance de dieu** |  | **Le malsains : (pour alignement mauvais uniquement)**  |
| 1 | Perception de santé |  | Vitalité N1 |  | Souffle court N1 |
| 2 | Guérison N1 | OU | Résurrection N1 | OU | Malédiction des soins  |
| 3 | Bouclier de la foi N1 |  | Détection du mensonge |  | Anarchie N1 |
| 4 | Guérison N2 |  | Vitalité N2 |  | Mutinerie N1  |
| 5 | Conversion N1 |  | Résurrection N2 |  | Rage incontrôlable N1 |

|  |
| --- |
| **Choix 5 : Le serrurier** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Le serrurier**  |
| 1 | Crochetage de serrure N1, + 1 PV |
| 2 | Crochetage de serrure N2, + 1 PV |
| 3 | Crochetage de serrure N3, + 1 PV |
| 4 | Crochetage de serrure N4, + 1 PV |
| 5 | Crochetage de serrure N5, + 1 PV |
| **Brique 2** |
|  | **Le voyou** |  | **Le Maître serrurier**  |
| 1 | Fouille N1 |  | Crochetage de serrure N6, + 1 PV |
| 2 | + 2 PV | OU | Crochetage de serrure N7, + 1 PV |
| 3 | Camouflage N1 |  | Crochetage de serrure N8, + 1 PV |
| 4 | + 2 PV  |  | Crochetage de serrure N9, + 1 PV |
| 5 | Repli expéditif (1/ demi-journée (4h)) |  | Crochetage de serrure N10, + 1 PV |

**Paysan (suite)**

|  |
| --- |
| **Choix 6 :**  **L’alchimiste** |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’ami du Guerrier**  |  | **Le puit de mana** |
| 1 | Guérisseur N1 |  | Mana N1 + 5 points de magie |
| 2 | Alcool N1 (donne l’ivresse pour 10 minutes) |  | Bégaiement (15 minutes) |
| 3 | Sens fortifier (Est immunisé à tous types d’effets : muet, aveuglement et surdité pour la prochaine heure) | OU | Sérum d’esprit sain (contre folie) (1 heure) |
| 4 | Alcool N2 (donne l’ivresse pour 30 minutes) |  | Sérum de vérité (5 minutes) |
| 5 | Guérisseur N2 |  | Mana N2 + 10 points de magie |
| **Brique 2** |
|  | **Le fabriquant des plaies**  |  | **Le faiseur de surprise** |
| 1 | Potion de mensonge N1 (la personne ment tout le temps pour les 5 prochaines minutes) |  | Siphon d’intelligence (5 minutes) |
| 2 | L’huile de coupe (+ 1 de dégât pour le prochain combat (15 minutes max)) |  | Anti-assassinat N1 (pilule) (1 heure) |
| 3 | Potion de mensonge N2 (la personne ment tout le temps pour les 10 prochaines minutes) | OU | Siphon d’intelligence (10 minutes) |
| 4 | Potion de mensonge N3 (la personne ment tout le temps pour les 15 prochaines minutes) |  | Anti-assassinat N2 (pilule) (3 heures)  |
| 5 | Potion de force exceptionnelle (5 minutes) |  | Siphon d’intelligence (15 minutes) |

 (Homme du peuple 11 – 20)

**Seigneur Noir**

(Nécromancien 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| *Niveau/ titre* | **Chemin des runes**  |  | **\*\*\*Ritualiste des marques noire**  |  | **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 |
| **Brique 2** |
|  | **L’embaumeur**  |  | **Le faucheur**  |
| 1 | Frappe de la momie N1  |  | Arme à 2 mains N1, Canalisation noire |
| 2 | Châtiment de mort | O | Transfert du tourment |
| 3 | Frappe de la momie N2  | U | Blessure N5 |
| 4 | Explosion putride (coffrage) |  | Agonie |
| 5 | Frappe de la momie N3  |  | Venin |

**\*\*\*** 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.

**Templier d’Ahura**

(Paladin d’Ahura 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **L’élu de dieu**  |
| 1 | Anti-enchevêtrement (compétence) |
| 2 | Charité N3 |
| 3 | Purge des démons N1 |
| 4 | Don de soi N2 |
| 5 | Immunité contre les sorts et les charmes |
| **Brique 2** |
|  | **Le feu sacré**  |
| 1 | + 4 P.V. |
| 2 | Protection contre le feu (compétence) |
| 3 | Purge des démons N2 |
| 4 | Yeux imperturbable (compétence) |
| 5 | Protecteur infaillible (compétence) |

 **Templier de Mitra**

(Paladin de Mitra 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **La force de dieu**  |
| 1 | Bouclier indestructible N1 |
| 2 | Aura de la foi N3 |
| 3 | Bouclier indestructible N2 |
| 4 | Détermination du protecteur (compétence) |
| 5 | Aura de justice N2 |
| **Brique 2** |
|  | **Le protecteur divin**  |
| 1 | + 4 P.V. |
| 2 | Protection contre le froid (compétence) |
| 3 | Balance de souffrance (compétence) |
| 4 | Anti-Paralysie (compétence) |
| 5 | Renvoi de sort |

**Templier de Saint-Cullt**

(Paladin de Saint-Cullt 11-20)

|  |
| --- |
| **Brique 1** |
| Niveau/ titre | **Les grâces du saint martyr**  |
| 1 | Courage inspiré |
| 2 | Détermination du martyr N3 |
| 3 | Purge des morts-vivants N1 |
| 4 | Régénération divine N1 (compétence) |
| 5 | Rétribution |
| **Brique 2** |
|  | **L’élu du purgatoire** |
| 1 | + 4 P.V. |
| 2 | Régénération divine N2 (compétence) |
| 3 | Purge des morts-vivants N2 |
| 4 | Anti-assassinat (compétence) |
| 5 | Régénération divine N3 (compétence) |