

Chapitre IV

L'expérience

I Les dés d'archétypes

A la création du personnage, le joueur doit choisir dans quel domaine le personnage est le plus doué. Chaque compétence appartient à une catégorie :

Aptitude
Combat
Connaissance
Magie
Psionique

Dans chacune des ces catégories, le joueur doit répartir ces dés d'archétypes. Ils permettent de calculer la valeur de l'augmentation des compétences si le joueur progresse par expérience. Ces dés d'archétypes sont les suivants :

1D6+2
1D6+1
1D6
1D6-1
1D6-2

II Augmentation du niveau du joueur

Le niveau du joueur ne représente que l'ascension social du personnage et n'a aucune incidence sur les caractéristiques du joueur. A chaque fois que le personnage augmente de 1 niveau, le niveau social du personnage augmente de 1. Il est rappelé que si le niveau social dépasse 20, il peut être anobli. Lors d'une séance de jeu, le maître de jeu doit attribuer des points d'expérience selon le rôle playing du joueur et des actions qui peuvent le faire connaître ou améliorer son rang social. En général, une séance de 4 heures permet une distribution de 500 points pour un bon joueur. Si le joueur effectue un acte de renommée, il peut gagner un niveau.

Niveau	Expérience
1	1000
2	3000
3	6000
4	10000
5	15000
6	21000
7	28000
8	36000
9	45000
10	55000
11	66000
12	78000
13	91000
+1	+15000

III Augmentation des compétences

Les compétences peuvent augmenter par 2 moyens : l'expérience sur le terrain et l'entraînement grâce à un professeur.

1) L'expérience

A chaque fois que le personnage se trouve en situation de stress, le personnage peut augmenter sa compétence. Quand un joueur effectue une réussite critique ou un échec critique, le maître de jeu peut donner un point d'expérience pour la compétence si l'action est importante pour lui-même ou le groupe. Il place ces points dans le petit carré à droite de la case de chaque compétence. Le joueur doit décider s'il va mettre ce point pour augmenter sa compétence où s'il va l'utiliser pour acheter de nouveaux pouvoirs, sorts etc... Il place ces points dans les cases prévues à cette effet à gauche des dés d'archétypes. Le deuxième cas est seulement valable pour les compétences de combat, magie, ou psionique.

A la fin de la partie, le joueur peut tester, s'il le désire, l'augmentation ou non de ces compétences. Pour chaque compétence qui dispose de points d'expérience, il doit faire un jet :

1D100 + nombre de points d'expérience de la compétence

Si ce jet est supérieur à 100 ou sa compétence, le joueur augmente cette compétence de son dé d'archétype. NB : Sa compétence peut diminuer de 1 si son dé d'archétype est égal à 1D6-2.

Chaque pouvoir, sort a un coût d'acquisition qui dépend de ce pouvoir. Les points d'expérience stockés dans les catégorie de compétence servent à ces achats.

Règle optionnelle : Une caractéristique peut augmenter grâce à une utilisation intensive. A chaque fois qu'une réussite critique a lieu lors d'un jet de compétence, le joueur stocke un certain de nombre de points d'expérience dans la caractéristique (petit carré situé dans la case caractéristique). Si les points dépassent la valeur de la caractéristique multipliée par 2, cette caractéristique augmente de 1.

Le gain en points d'expérience varie selon la difficulté du jet réussi.

Jet de caractéristique facile	1
Jet de caractéristique normal	2
Jet de caractéristique difficile	3

Exemple : Garik a 10 en FOR. Pour passer à 11 en FOR, il faut qu'il acquiert 20 points d'expérience.

2) L'entraînement

Une journée d'entraînement correspond à 8 heures de travail intensif et ininterrompu par jour.

a) Les compétences

Un personnage peut aussi augmenter en suivant l'enseignement d'un maître. Un joueur peut jouer le rôle de maître vis-à-vis d'un autre personnage. Un maître doit avoir au moins 60 % dans une compétence pour l'enseigner.

Les compétences par l'entraînement ne peuvent augmenter au delà de 75 %.

Le maître doit avoir une compétence supérieur à celui de son élève et celle de l'élève ne peut jamais dépasser celle du maître. L'entraînement nécessite un investissement en temps et en argent (la tradition veut que le maître soit nourri, logé et blanchi par son élève).

Niveau du maître	Augmentation	Coût de l'enseignement	Temps d'enseignement
60 à 80 %	1D6-2 ou +1 %	200 PA	Nombre d'heures égal au pourcentage de la compétence de l'élève
81 à 90 %	1D6-1 ou +2 %	400 PA	
91 à 125 %	1D6 ou +3 %	800 PA	
125 % et plus	1D6+1 ou +4 %	1600 PA et plus	

Pour vérifier si le maître a réussi à enseigner, il faut suivre la procédure suivante :

1) Le maître doit réussir un jet de 1D100 sous : **(sa compétence-la compétence de l'élève)**. En cas d'échec critique,

l'élève perd 1D3 %.

2) L'élève doit rater un jet de la compétence qu'il veut apprendre. Ceux-ci pour montrer que les choses enseignées par le maître lui étaient inconnues.

Exemple : Garik a un maître qui a 80 % en natation. Garik a 40 %. L'enseignement nécessite 40 h (soit 5 jours complet) et a un coût de 200 PA. Le maître a $(80-40)$ soit 40 % de chance de réussir à enseigner et Garik doit rater son jet de natation soit faire plus de 40 %. Il augmentera au choix de 1 % ou de 1D6-2 %.

b) Les caractéristiques

Une caractéristique peut aussi être entraînée. Le personnage ne peut pas augmenter les caractéristiques suivantes : PERCEPTION, CHARISME, EQUILIBRE MENTAL, INTELLIGENCE.

Le temps nécessaire pour augmenter une caractéristique est égal à **(sa valeur x 20) heures**.

Pour augmenter une caractéristique, il faut faire un échec critique sur un jet facile de caractéristique.

Si le personnage fait 01 au dé, il baisse de 1 cette caractéristique.

Si le personnage fait un échec critique, il augmente sa caractéristique de 1D3-1 points.

Exemple : Garik a 10 en FOR. L'entraînement nécessite 200 heures (soit 25 jours). Garik doit faire 95 ou plus à son jet pour augmenter car il a une chance de 50 %.