
DÉVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Attribuer des jets d'expérience

Le maître de jeu attribue habituellement 2 à 4 jets d'expérience (JE) à chaque personnage après chaque aventure. Ce nombre est individuellement modifié par le modificateur d'expérience des personnages.

Utiliser des jets d'expérience

Augmenter une compétence existante

- Cout : 1 JE.
- Gain : jeter 1d100 + INT ; si inférieur au score actuel de la compétence +1d4+1, sinon +1.
- Toute maladresse subie entre deux attributions de JE engendre un gain supplémentaire de +1 point.

Augmenter une caractéristique

- L'augmentation doit être maintenue par des exercices permanents.
- Cout et gain : 1 JE soustrais à chaque allocation du maître du jeu rapporte +1 point par tranche de 10 % du maximum de l'espèce. Pour un humain : 1 JE pour 2 points d'augmentation.
- La TAI ne peut être augmentée de cette manière.

Augmenter/Diminuer une passion

- Identique à l'augmentation d'une compétence. Accord du maître de jeu indispensable.

Apprendre une nouvelle compétence professionnelle

- Cout : 3 JE.
- Durée : un mois à temps plein.
- Condition : disposer d'une source de connaissance (livre, tuteur, esprit ancestral...), souvent payante.
- La compétence est acquise au niveau de base.

Utiliser des jets d'expérience pour la magie

Apprendre un nouveau tour de magie populaire

- Cout : 3 JE.
- Durée : 1 semaine de travail à plein temps.

Apprendre un nouvel effet de haute magie

Concerne l'acquisition d'un esprit, d'un talent mystique, d'un sortilège de sorcellerie ou d'un miracle théiste.

- Cout : 5 JE.
- Durée : 1 mois de travail à plein temps.
- Conditions (selon les cas) : disposer d'une source de connaissance, connaître les effets prérequis, rang minimal dans le culte, score minimal dans la compétence de magie.

Créer/améliorer un fétiche ou un locus

Concerne l'animisme.

- Cout : autant de JE que l'intensité de l'esprit.
- Durée : 1 semaine de travail à plein temps.
- Pour améliorer un fétiche existant dépenser les JE requis par l'augmentation d'intensité souhaitée.

Forger une alliance avec un esprit

Concerne l'animisme.

- Cout : 1 JE par an.
- Conditions : accomplir des tâches ou respecter des obligations.

Apprendre un nouveau domaine de haute magie

Concerne une tradition animiste, une voie mystique, une école de sorcellerie ou une dévotion théiste.

- Cout : 5 JE
- Durée : 1 mois de travail à plein temps
- Conditions (selon les cas) : connaître les effets prérequis, rang dans un culte, score minimal dans la compétence de magie

Créer un nouveau domaine de haute magie

Concerne les traditions animistes, les voies mystiques, les écoles de sorcellerie et les dévotions théistes.

- Cout d'ajout du n^e effet magique au nouveau domaine : $6n+1$ JE (soit 7 pour la création)
- Durée : $(n+1)(n+2)/2$ mois de travail à plein temps (soit 3 mois pour la création)
- Conditions (selon les cas) : connaître les domaines apparentés prérequis

Progresser par l'apprentissage

Fonctionnement de l'Apprentissage

- L'apprentissage ne requiert pas de jet d'expérience, mais nécessite un mentor, appelé professeur s'il possède la compétence Enseignement, entraîneur dans le cas contraire, et qui doit être payé.
- Un mentor doit posséder au moins 20 % de plus que son élève dans la compétence à développer.
- Seule une compétence à la fois peut être augmentée par l'apprentissage.
- Une compétence augmentée par apprentissage ne peut l'être à nouveau tant qu'elle n'a pas été augmentée au préalable par un JE.
- Le maître du jeu peut réduire les honoraires du mentor si l'élève appartient au même culte que lui.

Augmenter une compétence existante avec un entraîneur

- Honoraires : 1 pa de Mythras par 5 % du score de compétence de l'entraîneur.
- Durée : 1 semaine de travail à plein temps.
- Gain : cf. tableau d'Apprentissage.
- Un entraîneur doit se consacrer entièrement à son élève.

Augmenter une compétence existante avec un professeur

- Honoraires : ceux d'un entraîneur \times (1 % par tranche de 10 % de la compétence Enseignement).
- Durée : 1 semaine de travail à plein temps.
- Gain : cf. tableau d'Apprentissage, en tenant compte du résultat du jet d'Enseignement.
- Le professeur fait un jet d'Enseignement. Réussite critique : +2 niveaux, réussite : +1 niveau, échec : aucun effet, maladresse : -1 niveau.
- Un professeur peut enseigner simultanément à autant d'élèves qu'il y a de tranches de 10 % dans son score de compétence.

Tableau d'Apprentissage

Différence entre l'élève et le mentor	Augmentation de la compétence de l'élève
21-30 %	1d2 %
31-40 %	1d3 %
41-50 %	1d4 %
51-60 %	1d6 %
61-70 %	1d6+1 %
71-80 %	1d6+2 %
81-90 %	1d6+3 %
91-100 %	1d6+4 %
Tous les 10% supplémentaire	+1%