

Expérience

A l'issue de chaque partie, le MJ récompensera les joueurs en attribuant à chacun d'entre eux des points d'expérience. Il offrira d'ordinaire de 1 à 5 XP par histoire, auxquels il faut ajouter ceux gagnés grâce aux épées de Damoclès.

Les quatre lois de la progression

- Les XP doivent toujours être dépensés en accord avec le MJ.
- Une compétence peut progresser d'un rang au maximum après une aventure.
- On ne peut acheter qu'une seule nouvelle compétence par aventure.
- Un seul trait peut progresser après chaque aventure.

Ces XP peuvent donc être dépensés dans :

Une augmentation de trait

Améliorer un trait vous coûtera un nombre de XP égal à cinq fois le rang à atteindre. Ainsi, pour augmenter un trait du rang 2 au rang 3, vous devrez utiliser 15 (3x5) XP. Vous ne pouvez pas augmenter un trait de plus d'un rang par histoire. On ne peut, généralement, améliorer un trait que jusqu'au rang 5, à moins de détenir l'avantage Trait légendaire.

Rang actuel	Trait
0*	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6	-

Un nouveau métier ou un nouvel entraînement

L'acquisition d'une nouvelle spécialisation coûte 10 XP ou 7 avec les avantages Académie militaire, Bon samaritain, Baroudeur, Criminel de haut vol, Diarrhée verbale, Enfant de la balle, Enquêteur doué, Loup de mer, Magouilleur de première, Seigneur de la courbette ou Université. Lorsque vous choisissez une nouvelle spécialisation, l'acquisition du premier rang des compétences de base qui y sont associées est "gratuite", tout comme à la création du personnage. Il existe cependant une différence : si à la suite de l'acquisition d'une nouvelle spécialisation, votre héros reçoit un nouveau rang dans une compétence qu'il maîtrise déjà, vous ne pourrez l'ajouter à son rang actuel, comme vous pouviez le faire lors de la création.

Spécialisation	Normal	Avantages
Métier	10 XP	7 XP
Entraînement	10 XP	7 XP

Une compétence

Améliorer une compétence vous coûtera un nombre de XP égal à au rang à atteindre pour les compétences de base et à deux fois le rang atteint pour les compétences avancées. Ainsi, pour augmenter une compétence avancée du rang 2 au rang 3, vous devrez utiliser 6 (2x3) XP. Vous ne pouvez pas augmenter une compétence de plus d'un rang par histoire. On ne peut, généralement, améliorer une compétence que jusqu'au rang 5, à moins de rencontrer un grand maître.

Rang actuel	Base	Avancée
0*	1	2
1	2	4
2	3	6
3	4	8
4	5	10
5	12	24
6	-	-

Mais attention, cela n'est possible que si la compétence en question est accessible par les métiers et entraînements que vous possédez déjà. Au pire, il faudra acheter ladite spécialisation avant d'acheter la compétence dont vous rêvez.

Une nouvelle école d'escrime

Pour acquérir une nouvelle école d'escrime, vous devez trouver un maître disposé à vous enseigner ses techniques et dépenser vos XP. D'autres conditions peuvent être exigées suivant les écoles, comme du temps, de l'argent ou une épreuve d'admission, par exemple.

Ainsi en dépensant 20 XP (5 compétences avancées passant du rang 0 au rang 1) pour obtenir les compétences de spadassin de cette école, vous devenez un initié de celle-ci, mais vous n'obtenez pas la technique d'apprenti. Un initié est considéré comme ayant un rang de maîtrise de 0.

Pour obtenir cette dernière et devenir officiellement un apprenti de cette école, il vous faudra dépenser de 10 à 40 XP supplémentaires. Le coût de base est normalement de 30 XP, mais certaines conditions peuvent vous permettre de faire des économies.

Initié : 20 XP

Apprenti : 30 XP, réduit par :

Possession des métiers et entraînements requis : -5 XP

Possession de l'avantage Vétéran : -5 XP

Maître ou Grand-Maître dans une école proche : -10 XP

Apprenti ou Compagnon dans une école proche : - 5 XP

Acquisition d'une première école : +10 XP

Une nouvelle langue

Acquérir une langue après la création du personnage coûtera 2 points d'expérience par PP requis à la création. Ainsi, il coûtera 6 XP à un Inish d'Avalon pour apprendre le Castillien ou seulement 2 XP s'il ne veut en avoir que des Notions. Le MJ est également en droit de demander du temps, de l'argent et un professeur compétent au joueur qui désire acquérir cette nouvelle langue. Les avantages Linguistes et Maîtres linguistes permettent respectivement de réduire l'acquisition d'une nouvelle langue de 2 XP ou de 4 XP avec un coût minimal de 1 point.

Langue 2 XP par PP

Le rang de Grand Maître

Les Spadassins qui ont atteint le rang de maîtres peuvent combiner leurs écoles de combat pour les utiliser conjointement et créer ainsi un style de Grand-maître. Un Grand-maître peut choisir de se battre en ayant recours à l'une ou l'autre de ses écoles ou son style de Grand-maître. Un autre avantage d'être Grand-maître est que l'on considère qu'il est de rang 4 dans les écoles qu'il a combinées.

Créer un style de Grand Maître

Un Grand Maître peut combiner deux écoles de Spadassins dans lesquelles il est maître, à condition que les armes utilisées soient compatibles (c'est-à-dire, si une école doit être pratiquée avec une arme d'escrime, l'autre doit l'être également, et si une école utilise une arme dans sa main non-directrice, la seconde école doit utiliser le même type d'arme, ou pas d'arme du tout. Ainsi, on peut combiner Eisenfaust avec Leegstra, Ambrogia avec Valroux, Valroux avec Donovan ou Ambrogia avec Leegstra). En créant un nouveau style de Grand-Maître, le personnage doit apprendre à intégrer chacune des techniques des deux écoles qu'il combine. Plus les deux écoles sont semblables, plus ce sera facile.

Le coût initial pour débiter un nouveau style est de 60 XP, plus 10 XP pour chaque compétence, autre qu'Exploiter les faiblesses, que les deux écoles n'ont pas en commun, plus 20 si aucune des deux écoles ne donne de réduction lorsque l'on possède déjà l'autre école. Par exemple, pour combiner Villanova et Valroux, il y a deux compétences de Spadassin que les deux écoles n'ont pas en commun, et ni l'une, ni l'autre ne fournit de réduction. Par conséquent, le coût pour ce style sera de 60 (coût initial) + 20 (2 compétences) + 20 (pas de réductions) = 100 XP.

Un autre exemple : un Chevalier de la Rose et de la Croix, maître de Valroux et de Desaix, veut créer son style de Grand Maître en les combinant. Les compétences de Desaix (autres qu'Exploiter les faiblesses) sont Double parade (Couteau/Escrime), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime) et Voir le style, alors que celles de Valroux sont Double parade (Couteau/Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime) et Voir le style. Desaix coûte moins cher pour les spadassins Valroux. Il y a deux compétences (Fente en Avant et Marquer) qui ne sont pas communes aux deux écoles, ainsi le coût pour les combiner sera de $60 + 20 = 80$ XP.

Dans de nombreux cas, les techniques des écoles peuvent se répéter. En utilisant une combinaison de style, tous les effets s'ajoutent entre eux. Les techniques qui réduisent ou annulent les pénalités se combinent mais ne peuvent descendre en dessous du minimum éventuellement indiqué dans l'une des techniques. Par exemple, deux techniques qui annulent la pénalité de main non-directrice ne fournissent pas de bonus. Les effets qui ajoutent un rang à une compétence ou un trait n'ajoutent pas de rangs au-delà du maximum éventuellement indiqué dans l'une des techniques.

Exemple des techniques d'un style de Grand-Maître : Valroux et Villanova

Le Grand-Maître dépense 100 XP et peut employer simultanément les 6 techniques de Spadassin. Les techniques d'apprenti, une fois combinées, annulent la pénalité de main non-directrice avec un couteau et accordent une augmentation gratuite à n'importe quel jet de Parade (Couteau), avec une augmentation supplémentaire s'il s'agit d'une Main-Gauche ou d'un poignard. Le maître intègre les techniques de Compagnon de Valroux dans son style, lui permettant de "monter les enchères" lors d'un combat. La technique de Compagnon Villanova donne simplement un rang de plus en Feinte, ainsi ses effets s'appliquent toujours et le Grand-Maître ne reçoit aucun avantage mécanique supplémentaire et il en est de même pour la compétence de Maître Valroux, mais maintenant la combinaison de la technique de maître Villanova et de compagnon Valroux est terriblement efficace !

Ajouter plus d'écoles à un style de Grand-Maître

Beaucoup de grands-maîtres essaient de créer un style combinant plus de deux écoles. Une telle chose est extrêmement difficile et peu y sont parvenus. Pour cela, le Grand-Maître doit d'abord avoir combiné chacune des paires d'écoles impliquées. Par exemple, si le Grand-Maître souhaite combiner Valroux, Ambrogia et Villanova (qui utilisent un couteau et une arme d'escrime, aussi sont-elles toutes compatibles), il doit d'abord combiner Valroux et Ambrogia, Valroux et Villanova et Ambrogia et Villanova.

Une fois que ces pré-requis sont payés, le Grand-Maître doit dépenser 75 XP par école impliquée au-delà de la seconde pour introduire chaque style dans cette "super-combinaison". Par exemple, la super-combinaison de Valroux, Ambrogia et Villanova précédente coûtera 75 XP alors que s'y on y ajoute en plus Desaix, on atteint 150 XP. Ajouter une école à une super-combinaison existante coûte 75 XP, aussi longtemps que les pré-requis sont remplis. Un grand-maître peut utiliser n'importe laquelle des techniques des écoles de sa super-combinaison en même temps !

Vous ne pourrez jamais utiliser vos XP pour :

- ☒ Acquérir un arcane
- ☒ Acquérir un avantage
- ☒ Augmenter votre nombre de dés d'héroïsme