

EXPERIENCE

Un résumé destiné aux PJ pour la dépense de leurs points d'expérience.

Il sera distribué entre 20 à 35 points d'expérience par partie, répartis en fonction de l'aventure entre les différents Attributs.

Un bonus de 7 points d'expérience en MENTal est alloué au joueur qui rédige un résumé.

PRINCIPE

Suivant le tableau, il faut savoir quel est le *niveau d'apprentissage* du Talent en question. Connaître le *niveau de l'Attribut* qui lui est lié et avoir connaissance de son *niveau actuel*.

On lit ensuite le nombre de points d'expérience requis.

APPRENTISSAGE PAR LES LIVRES

Il faut disposer d'un ouvrage de référence.

- Il faut réussir un jet de Talent lettré avec une difficulté variable suivant la qualité de l'ouvrage.

On passe à un niveau d'apprentissage inférieur.

ENSEIGNEMENT AVEC UN MAITRE

- Il faut un Professeur de niveau 13+ dans le Talent concerné.
- Au moins 5 niveaux de plus que l'élève
- Jet de Talent Orateur réussi pour l'enseignant avec difficulté variable suivant le MENTal de l'élève.

MENTalDifficulté

Nul	-8
Faible	-5
Moyen	-2
Bon	0
Excellent	+3

On passe à un niveau d'apprentissage inférieur.

Talents à apprentissage facile

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	5	6	11	17	28	39	45
Faible	4	5	9	14	23	32	37
Moyen	3	4	7	11	18	25	29
Bon	2	3	5	8	13	18	21
Excellent	1	2	3	4	8	11	16

Talents à apprentissage modéré

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	6	7	13	20	33	46	53
Faible	5	6	11	17	28	39	45
Moyen	4	5	9	14	23	32	37
Bon	3	4	7	11	18	25	29
Excellent	2	3	5	8	13	18	21

Talents à apprentissage difficile

Potentiel	Niveau actuel du Talent						
...	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
Nul	7	8	15	23	38	53	61
Faible	6	7	13	20	33	46	53
Moyen	5	6	11	17	28	39	45
Bon	4	5	9	14	23	32	37
Excellent	3	4	7	11	18	25	29