

Livre de sort

Appris

Niv.	Ecole	Comp.				Nom du sort	Description, page				
		V	G	M	F						
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Utilisé

Magicien

Nombre de sorts par jour

Niveau de sorts	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Nombre										

Ecole de prédilection :

_____ ⇒ + 1 sort par jour et par niveau dans cette école.

Ecoles interdites:

_____ ⇒ Sorts de cette école interdits.

N.B. : +2 aux jets de Connaissance des sorts visant à apprendre des sorts de l'école de prédilection

Ajout de formules au livre de sorts

Les magiciens disposent de plusieurs méthodes pour ajouter de nouvelles incantations à leur livre de sorts. Ceux qui ont choisi de se spécialiser dans une école de magie n'ont accès qu'aux sorts autorisés (voir École de prédilection, page 39).

Sorts acquis en montant de niveau. Les magiciens se livrent à de nombreuses recherches entre leurs aventures. Chaque fois que l'un d'eux gagne un niveau, il choisit deux nouveaux sorts (son niveau doit toutefois lui permettre de les lancer), qu'il peut ajouter à son livre de sorts. S'il a choisi de se spécialiser dans une école de magie, l'un de ces enchantements doit être issu de cette école.

Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre livre de sorts. Il est possible d'augmenter son répertoire de sorts lorsque l'on obtient un parchemin de magie profane ou le livre de sorts d'un autre mage. Quelle que soit la source du sort, le personnage doit commencer par le déchiffrer (voir Écrits de magie profane, ci-dessus), après quoi il lui faut passer une journée entière à étudier la formule. Ensuite, il joue un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). S'il est spécialisé dans une école, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé pour tout sort faisant partie de son école de prédilection. En contrepartie, il est incapable d'apprendre les enchantements des écoles de magie interdites par la sienne.

En cas de succès, le magicien comprend la formule et peut la recopier dans son livre de sorts (voir Copie des nouveaux sorts, ci-dessous). Si l'incantation provenait d'un autre livre de sorts, celui-ci ne pâtit pas de l'opération; par contre, si elle était rédigée sur un parchemin, ce dernier s'efface quand le sort est recopié.

En cas d'échec, le magicien est incapable de comprendre le sort. Il ne peut pas réessayer de l'apprendre (même à partir d'une autre source) avant d'avoir amélioré sa compétence de Connaissance des sorts. La copie ne se fait pas et le parchemin magique ne s'efface pas.

Recherche indépendante. Le magicien a la possibilité d'effectuer des recherches de son côté pour trouver un sort existant ou, au contraire, pour en inventer un de son cru. Le *Guide du Maître* détaille la procédure à suivre.

Emprunt de livre de sorts

Un magicien peut utiliser un autre livre de sorts que le sien pour préparer une incantation qu'il connaît (et qui se trouve dans son propre livre de sorts), mais le succès n'est pas assuré. Pour commencer, il doit déchiffrer le texte (voir Écrits de magie profane, ci-dessus). Puis, il doit effectuer un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, il peut préparer l'incantation comme il se doit. S'il veut réviser le sort une nouvelle fois, il lui faut refaire le jet de Connaissance des sorts, même s'il a déjà utilisé ce livre de sorts pour l'apprendre. En cas d'échec, il doit attendre le lendemain avant de recommencer à étudier l'incantation sur ce livre de sorts bien précis (mais, comme indiqué ci-dessus, il n'a pas besoin de déchiffrer le texte de nouveau).

Copie des nouveaux sorts

Lorsque le magicien a compris une nouvelle formule magique, il peut la recopier dans son livre de sorts.

Temps nécessaire: la copie exige 1 jour, plus 1 jour supplémentaire par niveau du sort (1 jour au total pour un tour de magie du niveau 0).

Espace requis: un sort prend 2 pages par niveau (une incantation du 2^e niveau s'étalera donc sur 4 pages, une du 5^e niveau sur 10, etc.). Un sort du niveau 0 ne demande qu'une seule page. Un livre de sorts comprend 100 pages.

Coût du matériel: le nécessaire à écrire (plume, encre et autres) coûte 100 par page.

À noter que le magicien n'a pas besoin d'acquiescer ce coût (ni de passer le temps exigé) pour les sorts qu'il gagne en montant de niveau. Ces incantations font partie intégrante de ses recherches.

Familier :

Caractéristiques du familier :

DV = VD = CA = Att =
 Dpl sil = Detec = Discr = Perc audit =
 JS Ref = JS Vig = JS Vol =
 PV =

LES FAMILIERS

Le familier est magiquement lié à son maître, à tel point que les deux constituent presque une seule et unique entité. C'est pour cette raison, par exemple, que le personnage peut lancer ses sorts à portée personnelle sur son familier, alors qu'il est normalement le seul à pouvoir en bénéficier. Les familiers ressemblent à l'animal dont ils portent le nom, mais certains possèdent des facultés spéciales qu'ils transmettent à leur maître, lequel peut être un ensorceleur ou un magicien (voir Table 3-9: Familiers). Ces pouvoirs ne fonctionnent que lorsque le PJ et le familier sont à moins de 1,5 kilomètre l'un de l'autre.

TABLE 3-9: FAMILIERS

Familier	Faculté spéciale*
Belette	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Chat	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Chauve-souris	—
Chouette	Vision nocturne; confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Corbeau	Parle une langue
Crapaud	Confère +2 en Constitution
Faucon	—
Rat	Confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent (TP)	Morsure venimeuse

* Seuls les pouvoirs précédés de la mention «confère» sont transmis au PJ; les autres concernent uniquement le familier.

Caractéristiques des familiers. Utilisez les caractéristiques fournies pour l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes:

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier s'il est plus élevé (si ce n'est pas le cas, conservez le nombre de DV de la créature).

Points de vie. La moitié des pv de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur. Par exemple, au niveau 2, Hennes a 9 pv, son familier 4.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître, auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de ce type.

Jets de sauvegarde. Le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0).

Compétences. Les compétences normales pour un animal de ce type ou celles du maître (là encore, prenez l'option la plus favorable au familier).

Description des pouvoirs spéciaux des familiers. Tous les familiers ont des facultés dépendant du niveau de leur maître (ils en transmettent d'ailleurs une partie à ce dernier), comme indiqué sur la Table 3-10. Toutes sont cumulables.

Armure naturelle. Ce bonus améliore la CA du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.

Intelligence. La valeur d'intelligence du familier.

Vigilance. La présence du familier affaiblit les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le PJ bénéficie du don Vigilance.

Équipe surnaturelle. Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate. L'attaque ne lui inflige que demi-dégâts). Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, cette faculté est un pouvoir extraordinaire.

Transfert d'effet magique. Si le personnage le souhaite, tout sort qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier, si ce dernier se trouve à moins de 1,50 mètre de distance. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si cette dernière s'éloigne trop de son maître (au-delà de 1,50 m). Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le fami-

lier revient à côté de l'ensorceleur. Le PJ peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

Lien télépathique. Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que l'intelligence limitée d'un familier de PJ de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains.

En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

Conduit. Le familier d'un ensorceleur de niveau 3 peut placer les sorts de contact à la place de son maître. Quand le PJ lance un sort de contact, il doit décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normale. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort, l'énergie du premier se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.

Communication avec le maître. Le familier et son maître peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux du même type. Le familier peut communiquer avec les animaux du même type que lui (y compris les versions sanguinaires): les chats et chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les rongeurs, les chats avec les félins, les faucons et les chouettes avec les oiseaux, les serpents avec les reptiles, les crapauds avec les amphibiens, et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, moutettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'intelligence des participants.

Résistance à la magie. À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du PJ + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide de magie, il doit réussir un jet de lancer de sorts (1d20 = niveau de jeteur de sorts) au moins égal au jet de résistance à la magie du familier.

Scrutation. Au niveau 13, le personnage peut observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*. Il s'agit d'un pouvoir magique ne nécessitant ni focaliseur, ni composante matérielle.

TABLE 3-10: POUVOIRS SPÉCIAUX DES FAMILIERS

Niveau du maître*	Armure naturelle	Int	Pouvoirs spéciaux
1-2	+1	6	Vigilance, équipe surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique
3-4	+2	7	Conduit
5-6	+3	8	Communication avec le maître
7-8	+4	9	Communication avec les animaux du même type
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	Résistance à la magie
13-14	+7	12	Scrutation sur le familier
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

* Niveau d'ensorceleur ou de magicien. En cas de biclassage ensorceleur/magicien, ces deux niveaux s'additionnent.

Magicien

TABLE 3-12: MAGICIENS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour												
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e			
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familial, écriture de parchemins	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

TABLE 1-1: MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS **Caractéristique = INTELLIGENCE**

Valeur	Modificateur	Sorts en bonus (par niveau de sorts)																	
		0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e								
1	-5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2-3	-4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4-5	-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6-7	-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8-9	-1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	2	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	—	—	—	—	—	—
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	—	—	—	—
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	—	—	—	—
40-41	+15	—	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	—	—	—	—
42-43	+16	—	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—	—
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—
etc.																			

A chaque nouveau niveau :

- Gagner (1d4 + mod. de constitution) PVs
- Attribuer (2 + mod. d'intelligence) points de compétences (voir p. 59 manuel du joueur)
- Ajuster le bonus à l'attaque et les JS (3-12)
- Consulter le tableau 3-2, et choisir s'il le faut un don ou augmenter une caractéristique
- Consulter le tableau 3-12 et choisir s'il le faut un don parmi les dons de métamagie, de création d'objet ou maîtrise des sorts
- Le nombre de sorts par jour augmente (tableaux 3-12 et 1-1)
- Choisir 2 nouveaux sorts et les inscrire dans le livre de sorts

TABLE 3-2: EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise	Degré de maîtrise	Augmentation de caractéristique	
		max. (cc)	max. (cac)	Dons	
1	0	4	2	1 ^{er}	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 ^e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 ^{re}
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 ^e	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 ^e
9	36000	12	6	4 ^e	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 ^e	3 ^e
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 ^e	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 ^e
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 ^e	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 ^e