

Expérience et progression des personnages

par Alain Bonet

Cet article se situe dans la perspective d'un système *Rolemaster* (RMSS/RMFRP principalement, mais le système peut être adapté à RM2) supprimant la notion de niveau des PJs, ainsi que la notion de points d'expérience. L'expérience est désormais représentée durant les parties par un Equivalent-Temps d'Apprentissage (ETA) que le Meneur de Jeu attribue aux personnages en contrepartie de certaines expériences, activités, et accomplissements. Les compétences des personnages augmentent lorsque son total de temps d'apprentissage atteint un certain point.

1.0 * Coût de compétences et temps d'apprentissage

Chaque compétence possède un coût de développement en fonction de la profession du personnage. Durant la création du personnage, le joueur attribue des points de développement aux diverses compétences, et gagne un degré lorsque les points attribués atteignent le coût de la compétence (système normal).

Durant les parties, les coûts de compétences et les points de développement sont utilisés de manière différente.

Coût unique de développement: Pour chaque compétence, on calcule un coût unique de développement. J'expose ici la manière qu'avec les joueurs nous avons retenu.

Les coûts de développement normaux se présentent sous trois formes: X/X/X, X/Y, ou X. Le coût unique prend en compte le nombre total de points de développement nécessaire pour développer 6 degrés de compétence, ainsi que le nombre de niveaux nécessaires pour ce faire dans le système de base. Ainsi, pour développer 6 degrés dans une compétence dont le coût est X/X/X, le personnage doit dépenser 6 fois X points de développement, et peut au plus vite le faire en 2 niveaux. Le coût unique de développement sera donc $(2 \times 6 \times X)$, ou $(12 \times X)$. Pour une compétence dont le coût est X/Y, le personnage doit dépenser 3 fois $(X+Y)$, et ne peut le faire, au plus vite, qu'en 3 niveaux. Le coût unique de développement sera donc $3 \times 3 \times (X+Y)$, ou $9 \times (X+Y)$. Enfin, pour une compétence dont le coût est X, le personnage doit dépenser $(6 \times X)$, et ne peut le faire, au plus vite, qu'en 6 niveaux. Le coût unique de développement sera donc $6 \times 6 \times X$, ou $(36 \times X)$. Tous les résultats étant divisibles par 3, pour faciliter les calculs on aura:

X/X/X	> 4 x X	1/1/1	> 4
X/Y	> 3 x (X+Y)	2/6	> 24
X	> 12 x X	20	> 240

Le coût unique de développement est influencé par les types de compétences: Restricted (x2), Everyman (/2), Occupational (/3). On arrondit les fractions au point supérieur. En revanche, le personnage ne gagne plus qu'un degré à la fois.

Nous avons abandonné le concept de développer séparément les catégories de compétences et les compétences individuelles pour revenir à un système de similarité proche de celui de RM2. Toutes les catégories de compétences utilisent donc la progression « standard » $(-30 * 5 * 3 * 1 * 0.5)$. Cela nécessite d'ajuster les coûts pour les catégories suivantes: Awareness * Perception, Body Development, Combat Maneuvers, Crafts, Martial Arts Combat Maneuvers, Power Manipulation, Power Point Development, Science * Specialized, Special Attacks, Special Defenses, Spells, Technical * Professional et Technical * Vocational. Le coût de ces catégories est divisé par deux.

Plutôt que de vous laisser refaire tous les calculs, voici les coûts ajustés pour les professions officielles (plus quelques autres). Le coût « standard » utilisé lors de la création est donné en premier, puis le coût unique de développement utilisé durant les parties.

ALCHEMISTS

ARCANE-BASED ALCHEMIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/3 (12)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/6 (27)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	10 (120)
Awareness * Searching	2 (24)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	1/4 (15)	Subterfuge * Attack	16 (192)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/7 (30)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/6 (27)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	1/4 (15)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

CHANNELING-BASED ALCHEMIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/7 (27)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	3 (36)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	6 (72)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	5 (60)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	5 (60)	Subterfuge * Mechanics	5 (60)
Combat Maneuvers	5 (60)	Subterfuge * Stealth	7 (84)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	7 (84)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	9 (108)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	9 (108)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	9 (108)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

ESSENCE-BASED ALCHEMIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	3 (36)	Science * Basic	1/3 (12)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	1/4 (15)
Athletic * Gymnastic	6 (72)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	5 (60)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	7 (84)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)

Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martian Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

MENTALISM-BASED ALCHEMIST

Armor * Heavy	5/5/5 (20)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	3 (36)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3/9 (36)	Self Control	3/9 (36)
Awareness * Perception	3/7 (30)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	6 (72)	Subterfuge * Mechanics	5 (60)
Combat Maneuvers	7 (84)	Subterfuge * Stealth	7 (84)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/7 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	15 (180)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

ANIMIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	1/2 (9)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	1/2 (9)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/6 (24)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	4 (48)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	5 (60)
Awareness * Searching	1/5 (18)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	10 (120)
Body Development	4 (48)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	5 (60)	Subterfuge * Stealth	3 (36)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	7 (84)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	9 (108)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	9 (108)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	9 (108)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

ARCANE ELEMENTALIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/7 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	9 (108)
Awareness * Searching	2 (24)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	16 (192)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)

Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/6 (27)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

ARCANIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/3 (12)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/6 (27)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	9 (108)
Awareness * Searching	2 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	1/4 (15)	Subterfuge * Attack	16 (192)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/6 (27)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

ARMS-MASTER

Armor * Heavy	4/4/4 (16)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	4 (48)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/6 (27)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	3/6 (27)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	6 (72)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	4 (48)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	15 (180)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/5 (18)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	3/9 (36)	Weapon * Category 1	2/5 (21)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/9 (36)
Lore * Magical	3/9 (36)	Weapon * Category 3	4/10 (42)
Lore * Obscure	3/9 (36)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	4 (48)
Martial Arts * Strikes	3/9 (36)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	3/9 (36)		

ASTROLOGER

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/6 (24)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2/4 (18)	Special Attacks	8 (96)

Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	2/7 (27)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

BARBARIAN

Armor * Heavy	10 (120)	Outdoor * Animal	1/3 (12)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	1/3 (12)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	8 (96)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	9 (108)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	10 (120)
Athletic * Brawn	2/4 (18)	Science * Basic	3/7 (30)
Athletic * Endurance	2/5 (21)	Science * Specialized	8 (96)
Athletic * Gymnastic	2/6 (24)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	1/3 (12)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	1/5 (18)	Subterfuge * Attack	3/9 (36)
Body Development	1/2 (9)	Subterfuge * Mechanics	3/9 (36)
Combat Maneuvers	2/6 (24)	Subterfuge * Stealth	1/4 (15)
Communications	4/4/4 (16)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/7 (27)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	6 (72)	Weapon * Category 1	1/5 (18)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	2/5 (21)
Lore * Magical	6 (72)	Weapon * Category 3	3/8 (33)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	3/7 (30)	Weapon * Category 6	6 (72)
Martial Arts * Strikes	3/6 (27)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	3/8 (33)		

BARD

Armor * Heavy	5/5/5 (20)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	3/6 (27)
Artistic * Active	1/2 (9)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	1/3 (12)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	4/9 (39)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/6 (24)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/6 (24)	Special Attacks	3 (36)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	8 (96)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	12 (144)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/7 (30)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/4 (15)	Urban	2/4 (18)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	3/9 (36)
Lore * General	1/2 (9)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	7 (84)
Lore * Obscure	2/4 (18)	Weapon * Category 4	7 (84)
Lore * Technical	2/4 (18)	Weapon * Category 5	7 (84)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

BODY MAGE

Armor * Heavy	8/8/8 (32)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	5/5/5 (20)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	7/7/7 (28)	Power Awareness	2/4 (18)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)

Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3/7 (30)
Athletic * Brawn	1/3 (12)	Science * Basic	3/5 (24)
Athletic * Endurance	1/3 (12)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	1/3 (12)	Self Control	3/6 (27)
Awareness * Perception	2/4 (18)	Special Attacks	5 (60)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	1/5 (18)	Subterfuge * Attack	9 (108)
Body Development	2/4 (18)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	4/7 (33)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	5 (60)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/6 (27)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	4 (48)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	2/5 (21)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	3/7 (30)	Weapon * Category 5	10 (120)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	12 (144)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

CHAOTIC

Armor * Heavy	8/8/8 (32)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	6/6/6 (24)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	7/7/7 (28)	Power Awareness	2/4 (18)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	2/4 (18)
Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	2/6 (24)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	2/6 (24)	Special Attacks	4 (48)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	10 (120)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	6 (72)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/6 (27)
Lore * Academic	2/7 (27)	Weapon * Category 1	4 (48)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	2/7 (27)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	10 (120)
Martial Arts Combat M.	5 (60)	Weapon * Category 6	12 (144)
Martial Arts * Strikes	5 (60)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	5 (60)		

CLERIC

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/7 (27)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	5 (60)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	5 (60)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	5 (60)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	5 (60)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	7 (84)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	9 (108)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	9 (108)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	9 (108)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

DABBLER

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	5/5/5 (20)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/7 (27)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/9 (36)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/4 (18)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/7 (27)	Special Attacks	3 (36)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	6/12 (54)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	2/6 (24)
Combat Maneuvers	3/7 (30)	Subterfuge * Stealth	1/5 (18)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	5 (60)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	1/5 (18)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	3/9 (36)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	7 (84)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	10 (120)
Martial Arts Combat M.	4 (48)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	4 (48)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	4 (48)		

ELEMENTAL CHAMPION

Armor * Heavy	10 (120)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	8 (96)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	9 (108)	Power Awareness	2/7 (27)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/7 (30)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/5 (21)	Special Attacks	3 (36)
Awareness * Searching	2/5 (21)	Special Defenses	30 (360)
Awareness * Senses	3/6 (27)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (21)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	4 (48)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	3/9 (36)	Urban	3/9 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	4/10 (42)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	7 (84)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	10 (120)
Martial Arts Combat M.	4 (48)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	4 (48)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	4 (48)		

ELEMENTAL EXPLORER

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/6 (24)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	2/6 (24)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	30 (360)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (18)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	2/5 (21)	Weapon * Category 4	20 (240)

Lore * Technical	2/7 (27)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

ELEMENTAL PRIEST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3/6 (27)
Armor * Light	3/3/3 (12)	Outdoor * Environs	3/6 (27)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	4 (48)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3/9 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3/9 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	5 (60)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	5 (60)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	7 (84)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	10 (120)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	12 (144)
Lore * Obscure	2/5 (21)	Weapon * Category 4	12 (144)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	12 (144)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

ELEMENTALIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	5 (60)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	5 (60)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	4 (48)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	2/5 (21)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

ENCHANTER

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	1/4 (15)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	1/4 (15)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	2/7 (27)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	2/7 (27)	Subterfuge * Attack	16 (192)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	3/6 (27)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	4 (48)	Technical * Vocational	3/5 (24)

Influence	1/4 (15)	Urban	2/4 (18)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

FIGHTER

Armor * Heavy	2/2/2 (8)	Outdoor * Animal	1/4 (15)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	2/2/2 (8)	Power Awareness	8 (96)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	9 (108)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	10 (120)
Athletic * Brawn	2/5 (21)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	6 (72)
Athletic * Gymnastic	2/5 (21)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	1/5 (18)	Special Attacks	1/3 (12)
Awareness * Searching	2/5 (21)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	6/10 (48)
Body Development	1/3 (12)	Subterfuge * Mechanics	3/8 (33)
Combat Maneuvers	2/4 (18)	Subterfuge * Stealth	2/5 (21)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/7 (27)	Urban	2/4 (18)
Lore * Academic	6 (72)	Weapon * Category 1	1/5 (18)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	2/5 (21)
Lore * Magical	6 (72)	Weapon * Category 3	2/7 (27)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	2/7 (27)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	2/7 (27)
Martial Arts Combat M.	3/5 (24)	Weapon * Category 6	5 (60)
Martial Arts * Strikes	3/5 (24)	Weapon * Category 7-12	5 (60)
Martial Arts * Sweeps	3/5 (24)		

HEALER

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/6 (24)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	1/3 (12)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

ILLUSIONIST

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	1/5 (18)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	9 (108)

Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	3 (36)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/6 (24)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

LAY HEALER

Armor * Heavy	5/5/5 (20)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	2/6 (24)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3/9 (36)	Self Control	3 (36)
Awareness * Perception	3/7 (30)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	6 (72)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	7 (84)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/7 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	15 (180)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

LAYMAN

Armor * Heavy	4/4/4 (16)	Outdoor * Animal	2/5 (21)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	4/7 (33)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	4 (48)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	5 (60)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/6 (24)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/5 (21)	Special Attacks	2/6 (24)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	10 (120)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	6/12 (54)
Body Development	2/6 (24)	Subterfuge * Mechanics	3/6 (27)
Combat Maneuvers	2/6 (24)	Subterfuge * Stealth	2/6 (24)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/6 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	2/5 (21)
Lore * Academic	3 (36)	Weapon * Category 1	3/6 (27)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/6 (27)
Lore * Magical	3 (36)	Weapon * Category 3	4 (48)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	5 (60)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	6 (72)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	7 (84)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	7 (84)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

MAGEHUNTER

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	5/5/5 (20)	Outdoor * Environs	1/5 (18)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	1/5 (18)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	2/4 (18)

Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	1/5 (18)	Special Attacks	2/5 (21)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	10 (120)
Awareness * Senses	1/5 (18)	Subterfuge * Attack	6/14 (60)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	5 (60)
Combat Maneuvers	2/6 (24)	Subterfuge * Stealth	2/5 (21)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	12 (144)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	2/6 (24)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	3/5 (24)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	4/9 (39)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	4 (48)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	6 (72)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	7 (84)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	8 (96)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	9 (108)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

MAGENT

Armor * Heavy	6/6/6 (24)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/9 (36)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/4 (18)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	2/5 (21)	Special Attacks	2 (24)
Awareness * Searching	1/5 (18)	Special Defenses	8 (96)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	5/10 (45)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	2/7 (27)
Combat Maneuvers	3/7 (30)	Subterfuge * Stealth	1/4 (15)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/5 (18)	Urban	1/4 (15)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	3/7 (30)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	4 (48)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	7 (84)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	8 (96)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	9 (108)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	10 (120)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

MAGICIAN

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (960)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

MANA MOLDER

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/4 (18)
Artistic * Passive	1/5 (18)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	3/7 (30)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3/7 (30)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	12 (144)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	6 (72)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	4 (48)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/7 (30)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/5 (24)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

MENTALIST

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	5 (60)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3/9 (36)	Self Control	3 (36)
Awareness * Perception	3/7 (30)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	6 (72)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	7 (84)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/6 (24)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	15 (180)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

MONK

STANDARD MONK

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/4 (18)
Awareness * Perception	2/7 (27)	Special Attacks	3/7 (30)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	3 (36)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	9 (108)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/7 (30)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	5 (60)

Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	8 (96)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	15 (180)
Martial Arts Combat M.	2/5 (21)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	2/5 (21)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	2/5 (21)		

SHAO-LIN MONK

Armor Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor Light	9 (108)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor Medium	10 (120)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/4 (18)
Awareness * Perception	2/7 (27)	Special Attacks	3/7 (30)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	3 (36)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	2/7 (27)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (27)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	9 (108)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	5 (60)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon - Category 2	8 (96)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon - Category 3	8 (96)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon - Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon - Category 5	15 (180)
Martial Arts Combat M.	2/5 (21)	Weapon - Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	2/5 (21)	Weapon - Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	2/5 (21)		

TAOIST MONK

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/4 (18)
Awareness * Perception	2/7 (27)	Special Attacks	3/7 (30)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	3 (36)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	2/7 (27)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	9 (108)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	5 (60)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	8 (96)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	15 (180)
Martial Arts Combat M.	2/5 (21)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	2/5 (21)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	2/5 (21)		

ZEN MONK

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	2/7 (27)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/4 (18)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/4 (18)
Awareness * Perception	2/6 (24)	Special Attacks	3/7 (30)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	3 (36)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	2/7 (27)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)

Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/7 (27)	Urban	3/7 (30)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	8 (96)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	8 (96)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	15 (180)
Martial Arts Combat M.	2/5 (21)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	2/5 (21)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	2/5 (21)		

MYSTIC

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	1/4 (15)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2/4 (18)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	2/4 (18)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/6 (24)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/4 (15)	Urban	2/5 (21)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

MYTHIC

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	3/3/3 (12)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	5/5/5 (20)	Power Awareness	5 (60)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/5 (21)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/5 (21)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	2/5 (21)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	1/4 (15)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	3/6 (27)
Body Development	2/6 (24)	Subterfuge * Mechanics	2/8 (30)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/4 (18)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/4 (15)	Urban	2/4 (18)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	3/9 (36)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	5/8 (39)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	6 (72)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	6 (72)
Martial Arts Combat M.	5 (60)	Weapon * Category 6	9 (108)
Martial Arts * Strikes	5 (60)	Weapon * Category 7-12	9 (108)
Martial Arts * Sweeps	5 (60)		

OUTRIDER

Armor * Heavy	4/4/4 (16)	Outdoor * Animal	1/4 (15)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/4 (18)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	7 (84)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	9 (108)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	8 (96)
Athletic * Brawn	2/5 (21)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	1/5 (18)	Science * Specialized	6 (72)

Athletic * Gymnastic	1/3 (12)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	1/2 (9)	Special Attacks	9 (108)
Awareness * Searching	1/5 (18)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	1/5 (18)	Subterfuge * Attack	3/9 (36)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	3/9 (36)
Combat Maneuvers	2/6 (24)	Subterfuge * Stealth	1/3 (12)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/6 (27)
Lore * Academic	4 (48)	Weapon * Category 1	2/7 (27)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/9 (36)
Lore * Magical	4 (48)	Weapon * Category 3	3/9 (36)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	3/7 (30)	Weapon * Category 6	6 (72)
Martial Arts * Strikes	3/7 (30)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	3/7 (30)		

PALADIN

Armor * Heavy	3/3/3 (12)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	2/2/2 (8)	Power Awareness	6 (72)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/7 (30)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	3/6 (27)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/5 (18)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	2/5 (21)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/8 (33)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	4 (48)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	6 (72)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

PRIEST

PURE CHANNELING

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3/6 (27)
Armor * Light	3/3/3 (12)	Outdoor * Environs	3/6 (27)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	5 (60)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	2/7 (27)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	6 (72)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	6 (72)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/4 (18)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	7 (84)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	10 (120)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	12 (144)
Lore * Obscure	2/5 (21)	Weapon * Category 4	12 (144)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	12 (144)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

CHANNELING/ESSENCE HYBRID TEMPLATE

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	6 (72)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	8 (96)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	6 (72)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/6 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

CHANNELING/MENTALISM HYBRID TEMPLATE

Armor * Heavy	10 (120)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	6 (72)
Armor * Medium	7/7/7 (28)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	3/9 (36)
Awareness * Perception	3/7 (30)	Special Attacks	7 (84)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	18 (216)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	8 (96)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/6 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	3/6 (27)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

SEMI CHANNELING

Armor * Heavy	4/4/4 (16)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	6 (72)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/7 (30)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/7 (27)	Special Attacks	2/4 (18)
Awareness * Searching	2/5 (21)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/6 (27)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	2/7 (27)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/9 (36)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	4 (48)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	6 (72)

Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

PURE ARMS

Armor * Heavy	3/3/3 (12)	Outdoor * Animal	2/5 (21)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/5 (21)
Armor * Medium	2/2/2 (8)	Power Awareness	8 (96)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	5 (60)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	5 (60)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/6 (24)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/4 (18)	Special Attacks	2/6 (24)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	6/12 (54)
Body Development	2/4 (18)	Subterfuge * Mechanics	3/6 (27)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	2/6 (24)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	5 (60)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	2/5 (21)
Lore * Academic	3 (36)	Weapon * Category 1	2/6 (24)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/7 (30)
Lore * Magical	3 (36)	Weapon * Category 3	4/9 (39)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	5 (60)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	6 (72)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	7 (84)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	7 (84)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

RANGER

Armor * Heavy	5/5/5 (20)	Outdoor * Animal	1/5 (18)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	1/3 (12)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	5 (60)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	1/5 (18)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/6 (27)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/6 (24)	Special Attacks	2/4 (18)
Awareness * Searching	1/4 (15)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	6 (72)
Body Development	2/6 (24)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	1/5 (18)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	15 (180)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/6 (27)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	3/7 (30)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	4 (48)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	6 (72)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	6 (72)
Martial Arts Combat M.	4 (48)	Weapon * Category 6	9 (108)
Martial Arts * Strikes	4 (48)	Weapon * Category 7-12	9 (108)
Martial Arts * Sweeps	4 (48)		

ROGUE

Armor * Heavy	3/3/3 (12)	Outdoor * Animal	1/5 (18)
Armor * Light	1/1/1 (4)	Outdoor * Environs	2/4 (18)
Armor * Medium	2/2/2 (8)	Power Awareness	7 (84)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	6 (72)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	6 (72)
Athletic * Brawn	2/6 (24)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	2/5 (21)	Science * Specialized	6 (72)
Athletic * Gymnastic	1/5 (18)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	1/3 (12)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	1/5 (18)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	4/8 (36)
Body Development	2/4 (18)	Subterfuge * Mechanics	2/5 (21)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	1/3 (12)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	1/3 (12)
Lore * Academic	4 (48)	Weapon * Category 1	2/5 (21)

Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/8 (33)
Lore * Magical	4 (48)	Weapon * Category 3	3/9 (36)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	3/9 (36)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	3/9 (36)
Martial Arts Combat M.	3/7 (30)	Weapon * Category 6	6 (72)
Martial Arts * Strikes	3/7 (30)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	3/7 (30)		

RUNEMAGE

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	1/5 (18)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3/7 (30)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	12 (144)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	6 (72)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	4 (48)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3/7 (30)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/3 (12)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/3 (12)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

SAGE

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	6 (72)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	5 (60)
Artistic * Passive	2/4 (18)	Power Point Develop.	6 (72)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	1/2 (9)
Athletic * Endurance	3/6 (27)	Science * Specialized	2/5 (21)
Athletic * Gymnastic	3/6 (27)	Self Control	3 (36)
Awareness * Perception	1/4 (15)	Special Attacks	5 (60)
Awareness * Searching	2/5 (21)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	6/12 (216)
Body Development	3/6 (27)	Subterfuge * Mechanics	2/7 (27)
Combat Maneuvers	3/6 (27)	Subterfuge * Stealth	2/6 (24)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	15 (180)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	2/6 (24)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	3/6 (27)
Lore * General	1/2 (9)	Weapon * Category 2	3/8 (33)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	5 (60)
Lore * Obscure	2/4 (18)	Weapon * Category 4	6 (72)
Lore * Technical	1/4 (15)	Weapon * Category 5	8 (96)
Martial Arts Combat M.	4/10 (42)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	4/10 (42)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	4/10 (42)		

SEER

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3/7 (30)
Armor * Medium	6/6/6 (18)	Power Awareness	2/6 (24)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/4 (18)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	5 (60)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3/9 (36)	Self Control	3 (36)
Awareness * Perception	1/4 (15)	Special Attacks	7 (84)
Awareness * Searching	1/4 (15)	Special Defenses	9 (108)
Awareness * Senses	2/4 (18)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	6 (72)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	7 (84)	Subterfuge * Stealth	6 (72)

Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/7 (27)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/5 (24)
Lore * Academic	1/5 (18)	Weapon * Category 1	6 (72)
Lore * General	1/2 (9)	Weapon * Category 2	15 (180)
Lore * Magical	1/5 (18)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	2/5 (21)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/4 (18)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

SLEUTH

Armor * Heavy	5/5/5 (20)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	3/7 (30)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/9 (36)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	2/4 (18)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	2/5 (21)	Special Attacks	2 (24)
Awareness * Searching	1/5 (18)	Special Defenses	8 (96)
Awareness * Senses	2/6 (24)	Subterfuge * Attack	5/10 (45)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	3/7 (30)
Combat Maneuvers	3/7 (30)	Subterfuge * Stealth	1/4 (15)
Communications	1/1/1 (4)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	10 (120)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/5 (18)	Urban	1/4 (15)
Lore * Academic	3/6 (27)	Weapon * Category 1	3/7 (30)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	4 (48)
Lore * Magical	3/6 (27)	Weapon * Category 3	6 (72)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	7 (84)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	8 (96)
Martial Arts Combat M.	3 (36)	Weapon * Category 6	9 (108)
Martial Arts * Strikes	3 (36)	Weapon * Category 7-12	10 (120)
Martial Arts * Sweeps	3 (36)		

SORCERER

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

STORM MAGE

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/4 (15)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	6 (72)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)

Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (960)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	2/5 (21)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

SUMMONER

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	2/5 (21)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	2/4 (18)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	6 (72)
Awareness * Perception	3 (36)	Special Attacks	8 (96)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	20 (240)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	6 (72)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/4 (18)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/4 (18)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/5 (24)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	5 (60)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	5 (60)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	5 (60)		

SWASHBUCKLER

Armor * Heavy	6/6/6 (24)	Outdoor * Animal	2/4 (18)
Armor * Light	1/1/4 (4)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	4/4/4 (16)	Power Awareness	7 (84)
Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	7 (84)
Artistic * Passive	2/4 (18)	Power Point Develop.	7 (84)
Athletic * Brawn	2/6 (24)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	6 (72)
Athletic * Gymnastic	2/4 (18)	Self Control	2/5 (21)
Awareness * Perception	1/4 (15)	Special Attacks	1/3 (12)
Awareness * Searching	2/7 (27)	Special Defenses	4/8 (36)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	4/8 (36)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	3/8 (33)
Combat Maneuvers	1/4 (15)	Subterfuge * Stealth	2/5 (21)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	1/3 (12)
Lore * Academic	4 (48)	Weapon * Category 1	2/7 (27)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	2/7 (27)
Lore * Magical	4 (48)	Weapon * Category 3	2/7 (27)
Lore * Obscure	2/7 (27)	Weapon * Category 4	3/7 (30)
Lore * Technical	2/5 (21)	Weapon * Category 5	3/8 (33)
Martial Arts Combat M.	2/6 (24)	Weapon * Category 6	3/8 (33)
Martial Arts * Strikes	2/6 (24)	Weapon * Category 7-12	3/9 (36)
Martial Arts * Sweeps	2/6 (24)		

THIEF

Armor * Heavy	4/4/4 (16)	Outdoor * Animal	2/5 (21)
Armor * Light	2/2/2 (8)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	3/3/3 (12)	Power Awareness	6 (72)

Artistic * Active	2/4 (18)	Power Manipulation	9 (108)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	8 (96)
Athletic * Brawn	3/6 (27)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	6 (72)
Athletic * Gymnastic	1/3 (12)	Self Control	2/6 (24)
Awareness * Perception	1/3 (12)	Special Attacks	1/4 (15)
Awareness * Searching	1/3 (12)	Special Defenses	13 (156)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	2/6 (24)
Body Development	3/5 (24)	Subterfuge * Mechanics	1/3 (12)
Combat Maneuvers	2/6 (24)	Subterfuge * Stealth	1/3 (12)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	1/2 (9)
Lore * Academic	5 (60)	Weapon * Category 1	2/7 (27)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	3/8 (33)
Lore * Magical	5 (60)	Weapon * Category 3	4 (48)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	4 (48)
Lore * Technical	2/4 (18)	Weapon * Category 5	4 (48)
Martial Arts Combat M.	3/7 (30)	Weapon * Category 6	6 (72)
Martial Arts * Strikes	3/7 (30)	Weapon * Category 7-12	6 (72)
Martial Arts * Sweeps	3/7 (30)		

WARLOCK

Armor * Heavy	7/7/7 (28)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	4/4/4 (16)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	6/6/6 (24)	Power Awareness	2/5 (21)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	2/5 (21)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	3 (36)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/7 (30)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	7 (84)
Awareness * Searching	3 (36)	Special Defenses	18 (216)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	15 (180)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	1/4 (15)	Urban	3 (36)
Lore * Academic	2/5 (21)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (16)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	2/5 (21)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	6 (72)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	6 (72)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	6 (72)		

WARRIOR MAGE

Armor * Heavy	10 (120)	Outdoor * Animal	2/7 (27)
Armor * Light	8 (96)	Outdoor * Environs	2/7 (27)
Armor * Medium	9 (108)	Power Awareness	2/7 (27)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	3/6 (27)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	4 (48)
Athletic * Brawn	3/7 (30)	Science * Basic	2/5 (21)
Athletic * Endurance	2/7 (27)	Science * Specialized	4 (48)
Athletic * Gymnastic	3/7 (30)	Self Control	2/7 (27)
Awareness * Perception	2/6 (24)	Special Attacks	3 (36)
Awareness * Searching	2/6 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	3/7 (30)	Subterfuge * Attack	8 (96)
Body Development	3/7 (30)	Subterfuge * Mechanics	4 (48)
Combat Maneuvers	3/5 (24)	Subterfuge * Stealth	2/7 (27)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	4 (48)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/6 (24)	Urban	3/7 (30)
Lore * Academic	2/6 (24)	Weapon * Category 1	3/9 (36)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	2/6 (24)	Weapon * Category 3	7 (84)
Lore * Obscure	3/7 (30)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	10 (120)
Martial Arts Combat M.	4 (48)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	4 (48)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	4 (48)		

WARRIOR MONK

Armor * Heavy	10 (120)	Outdoor * Animal	2/6 (24)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	2/6 (24)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	8 (96)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	7 (84)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	8 (96)
Athletic * Brawn	2/5 (21)	Science * Basic	3/6 (27)
Athletic * Endurance	2/6 (24)	Science * Specialized	6 (72)
Athletic * Gymnastic	1/3 (12)	Self Control	1/3 (12)
Awareness * Perception	1/5 (18)	Special Attacks	1/5 (18)
Awareness * Searching	2/5 (21)	Special Defenses	2/5 (21)
Awareness * Senses	2/5 (21)	Subterfuge * Attack	6/12 (54)
Body Development	2/5 (21)	Subterfuge * Mechanics	3/9 (36)
Combat Maneuvers	2/5 (21)	Subterfuge * Stealth	2/4 (18)
Communications	3/3/3 (12)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	20 (240)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/7 (27)	Urban	3/6 (27)
Lore * Academic	6 (72)	Weapon * Category 1	4 (48)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	6 (72)
Lore * Magical	6 (72)	Weapon * Category 3	8 (96)
Lore * Obscure	3/7 (10)	Weapon * Category 4	8 (96)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	8 (96)
Martial Arts Combat M.	2/4 (18)	Weapon * Category 6	15 (180)
Martial Arts * Strikes	1/3 (12)	Weapon * Category 7-12	15 (180)
Martial Arts * Sweeps	1/3 (12)		

WIZARD

Armor * Heavy	11 (132)	Outdoor * Animal	3 (36)
Armor * Light	9 (108)	Outdoor * Environs	3 (36)
Armor * Medium	10 (120)	Power Awareness	1/3 (12)
Artistic * Active	2/5 (21)	Power Manipulation	1/4 (15)
Artistic * Passive	2/5 (21)	Power Point Develop.	2 (24)
Athletic * Brawn	7 (84)	Science * Basic	1/4 (15)
Athletic * Endurance	3 (36)	Science * Specialized	3/6 (27)
Athletic * Gymnastic	3 (36)	Self Control	5 (60)
Awareness * Perception	2 (24)	Special Attacks	9 (108)
Awareness * Searching	2 (24)	Special Defenses	15 (180)
Awareness * Senses	1/4 (15)	Subterfuge * Attack	16 (192)
Body Development	8 (96)	Subterfuge * Mechanics	7 (84)
Combat Maneuvers	9 (108)	Subterfuge * Stealth	5 (60)
Communications	2/2/2 (8)	Technical * General	3/7 (30)
Crafts	2/5 (21)	Technical * Professional	4 (48)
Directed Spells	3 (36)	Technical * Vocational	3/5 (24)
Influence	2/5 (21)	Urban	4 (48)
Lore * Academic	1/4 (15)	Weapon * Category 1	9 (108)
Lore * General	1/3 (12)	Weapon * Category 2	20 (240)
Lore * Magical	1/4 (15)	Weapon * Category 3	20 (240)
Lore * Obscure	3/6 (27)	Weapon * Category 4	20 (240)
Lore * Technical	2/6 (24)	Weapon * Category 5	20 (240)
Martial Arts Combat M.	9 (108)	Weapon * Category 6	20 (240)
Martial Arts * Strikes	9 (108)	Weapon * Category 7-12	20 (240)
Martial Arts * Sweeps	9 (108)		

Points de développement: Les points de développement du personnage déterminent le Facteur - Temps d'Apprentissage (FTA) du personnage. Les Points de Développement de Base (PDB) sont égaux à la moyenne de Ag, Co, Me, Re et SD (soit 66 en moyenne).

$$\text{FTA} = 200 / \text{PDB}^2 \text{ (arrondir à 0.01 près)}$$

Remarque: nous avons tâtonné pour arriver à cette formule, que le MJ est libre de modifier. Au début, nous utilisions $3 / \text{BDP}$, mais avons trouvé que cela établissait peut de différence pour des scores de BDP variables. Le MJ est libre de modifier ce calcul. Pour conserver l'équilibre du jeu, l'essentiel est d'obtenir une formule telle que le FTA moyen (66 PDB) soit environ égal à $0.04/0.05$.

Temps d'apprentissage: Pour obtenir un degré dans une compétence (un seul degré à la fois), le personnage doit passer du temps à l'étudier ou à la pratiquer. La durée requise dépend du FTA, du coût de la compétence et du degré à obtenir:

$$\text{Temps d'Apprentissage (en heures)} = \text{degré désiré}^2 \\ \times \text{coût de la compétence} \\ \times \text{FTA}$$

(arrondir à l'entier le plus proche).

Exemple: Sarsh le Magicien possède 9 degrés en Développement de Points de Pouvoir, et veut atteindre le 10ème degré. Il possède 70 PDB (FTA = 0.04) et la compétence a un coût de développement de 24. Il doit étudier durant:

$$10^2 \times 24 \times 0.04 = 96 \text{ heures}$$

Exception 1: le temps d'apprentissage pour les degrés 1 et 2 est:

$$8 \times \text{coût} \times \text{FTA}$$

Exception 2: Pour développer des degrés en Gain de Caractéristique (Stat Gain Rolls), le personnage ne cumule pas les degrés précédemment acquis (il développe toujours un premier degré). Le coût pour toutes les professions est 60 (720), et le temps d'apprentissage est donc:

$$5760 \times \text{FTA}$$

Remarques:

Ce système peut être utilisé pour calculer le temps de développement lors de la création du personnage. Quelques exemples:

- Le personnage développe une compétence dont le coût est 5/5/5 (20) au 3ème degré. Il dépense 15 DP; le temps total d'apprentissage est $(8 + 8 + 3^2) \times 20 \times \text{FTA} = 500 \times \text{TFA}$.
- Le personnage développe une compétence dont le coût est 2/5 (21) au 4ème degré (2 séquences de développement). Il dépense 14 DP; temps total d'apprentissage: $(8 + 8 + 9 + 16) \times 21 \times \text{FTA} = 861 \times \text{TFA}$.
- Le personnage développe une compétence dont le coût est 15 (180) au 2ème degré (2 séquences de développement). Il dépense 30 DP; temps total d'apprentissage: $2 \times 8 \times 180 \times \text{FTA} = 2880 \times \text{FTA}$.
- Pour Sarsh, la compétence Runes est Everyman. Il décide de développer un degré. Le coût normal est 1/4 (15). Sarsh dépense un DP et gagne en réalité 2 degrés, et le coût pour le calcul du temps devient 8. Le temps de développement est $(8 + 8) \times 8 \times \text{FTA}$, soit 5 heures. S'il désire développer deux degrés durant la même séquence, il gagne en réalité 4 degrés, avec un temps d'apprentissage de $(8 + 8 + 3^2 + 4^2) \times 8 \times \text{FTA}$, soit 13 heures.

Les degrés acquis de manière « spéciale » (Background, etc) ne comptent généralement pas dans le calcul de l'âge. Cependant, si le personnage y ajoute des degrés développés, il doit prendre en compte les degrés acquis antérieurement.

Exemple: Sarsh, dans son background, possède 8 degrés en Elfique, qui ne comptent pas pour le calcul du temps de développement. Durant la phase de développement, cependant, Sarsh décide d'atteindre le degré 10 en Elfique. Son coût d'apprentissage des langues est 2/2/2 (8), et il développe les degrés 9 et 10. Temps de développement: $(9^2 + 10^2) \times 8 \times \text{FTA} = 1448 \times \text{FTA}$. Sarsh doit passer 58 heures à étudier.

2.0 * Entraînement, apprentissage, recherche et expérience

Une fois passée la création du personnage, le joueur doit faire en sorte que son personnage développe ses compétences. Il existe quatre manières pour cela: l'entraînement, l'apprentissage, la recherche et l'expérience.

2.1 * Entraînement

S'entraîner signifie consacrer du temps à la pratique d'une compétence de manière à améliorer ses performances. Pour chaque heure d'entraînement, le personnage reçoit une heure d'ETA.

Le MJ doit être strict dans la gestion de l'entraînement. Conserver à l'esprit les points suivants:

* Il est impossible de s'entraîner dans une compétence à laquelle on ne connaît rien et qu'on ne peut découvrir par soi-même.

Exemple: Sarsh ne possède aucun rang en Lugrôki, et n'a ni texte ni interlocuteur à sa disposition. Il ne peut apprendre le Lugrôki par lui-même, et le MJ décide qu'il ne peut s'y entraîner.

* On ne peut s'entraîner dans une compétence que l'on n'a développé que par recherche et/ou expérience. Tout « entraînement » est alors considéré comme une recherche.

* Pour certaines compétences, l'entraînement nécessite un équipement particulier. On peut développer la compétence d'Endurance simplement en courant jusqu'à épuisement, mais on ne peut pratiquer une arme sans cette arme, un mannequin ou une cible, ou un partenaire. L'absence d'équipement indique que l'on ne peut s'entraîner dans cette compétence.

* S'entraîner dans une compétence nécessite au moins une heure ininterrompue de travail concentré sur cette compétence. Toute période inférieure à une heure ne rapporte rien, et des interruptions consécutives durant ce temps peuvent entraîner la perte de cette séance d'entraînement.

* Un personnage PEUT s'entraîner à différentes compétences durant une même journée.

* Certaines compétences, de par leur nature, ne se prêtent pas à l'entraînement. S'entraîner signifie développer des connaissances déjà existantes, non acquérir de nouvelles connaissances. On ne peut s'entraîner dans la plupart des compétences de « Lore », par exemple, car y gagner des degrés signifie apprendre de nouvelles choses. Lorsque c'est le cas, le personnage doit recourir à l'apprentissage ou à la recherche.

2.2 * Apprentissage

Apprendre signifie passer du temps auprès d'un enseignant et assimiler le savoir qu'il transmet. Pour les besoins du jeu, un enseignant est un personnage (PJ ou PSJ) possédant au moins autant de degrés dans la compétence enseignée que l'étudiant cherche à en apprendre (par exemple, si l'enseignant possède 6 degrés dans une compétence donnée, il peut enseigner à quelqu'un son sixième degré dans cette compétence). Généralement (mais pas toujours), l'enseignant possède des degrés dans la compétence Education.

Un personnage peut également apprendre certaines compétences dans des livres. Le GM doit déterminer le degré maximal que le personnage peut obtenir du livre, et peut prendre en compte la qualité du livre en lui attribuant un bonus (d'ordinaire de -15 à +15) appliqué comme le bonus d'Education d'un enseignant. Un livre doit être explicitement didactique pour ce faire; sinon, il ne peut servir que de matériau pour une recherche.

La plupart des restrictions applicables à l'entraînement s'appliquent à l'apprentissage, en particulier celles concernant l'équipement et le temps minimal sans interruptions.

Une heure d'apprentissage correspond normalement à 1 heure d'ETA, mais ce résultat peut être influencé par le jet d'apprentissage (voir ci-dessous). Un jet d'apprentissage est effectué à la fin de chaque session.

Auto-apprentissage: Il est possible d'apprendre sans le bénéfice d'un enseignant ni d'un livre. Ce procédé d'auto-apprentissage, ou extrapolation, n'est pas facile. En premier lieu, le personnage doit avoir été témoin de l'utilisation de la compétence, ou se l'être faite expliquer en détail. De plus, il doit avoir développé au moins un degré dans la compétence grâce à un enseignant ou à un livre. Une fois ce premier degré acquis, il est possible, en expérimentant, en faisant des essais et en analysant

ses erreurs, de développer la compétence plus avant sans instruction extérieure.

En raison des inconvénients de cette méthode d'apprentissage, toutes les compétences apprises par ce biais sont considérées « Restricted », et le personnage subit un malus de -50 sur la table d'apprentissage.

L'auto-apprentissage ne doit pas être confondu avec la Recherche, détaillée dans le paragraphe suivant. L'auto-apprentissage implique l'imitation d'effets, à partir de connaissances rudimentaires et une réflexion sur les possibilités des compétences observées.

Trouver un enseignant: Le MJ doit déterminer si un enseignant est disponible pour qu'un personnage apprenne une compétence. Certaines compétences seront plus difficile à enseigner ou plus secrètes:

Enseignant	Comp. Occup./ Liste ouverte	Comp. Every./ Liste fermée	Comp. Normale/ Liste de Base	Comp. Restr./ Arcane
Aucun	1-20	1-40	1-60	1-80
Faible	21-60	41-70	61-80	81-90
Moyen	61-95	71-98	81-99	91-99
Bon	96-100	98-100	99-100	100

Degré de compétence du personnage - degré
 Environnement + degré de compétence du meilleur praticien du lieu

Remarque: les listes de Training Packages supposent un apprentissage auprès d'un enseignant. Trouver un enseignant pour un Training Package peut être traité comme pour une liste Ouverte ou Fermée, selon la disponibilité des Packages dans le monde du MJ. Si un personnage souhaite apprendre une liste de TP sans apprendre le TP, le GM peut considérer cela comme une liste de base pour déterminer si un enseignant est disponible.

Une fois déterminé si un enseignant est disponible, il faut déterminer le nombre de degrés qu'il possède dans la compétence en question. Utiliser le tableau ci-dessous. L'enseignant connaît au moins le même nombre de degrés que l'apprenti; le premier nombre indique le nombre de degrés supplémentaires, le second le bonus d'Education.

	Faible	Moyen	Bon
1-50	+2/+10	+4/+20	+6/+30
51-75	+4/+20	+6/+30	+8/+40
76-95	+6/+30	+8/+40	+10/+50
96-99	+8/+40	+10/+50	+15/+60
100	+10/+50	+15/+60	+20/+70

EDUCATION

Category: Lore * Academic Stat Bonuses: Me/Re/SD
 Classification: SM Sp.: Skill
 TL 1

Un personnage possédant cette compétence possède un don pour expliquer des concepts difficiles d'une manière compréhensible. Cette compétence doit être utilisée chaque fois que le personnage souhaite impartir des connaissances spécifique à un autre. Cette compétence permet également à la cible d'apprendre des connaissances enseignées plus vite qu'il n'est normalement autorisé.

La difficulté du jet d'Education est déterminée par le coût de la compétence enseignée pour l'étudiant. Utiliser le tableau ci-dessous pour déterminer la difficulté.

Coût normal en DP	Difficulté
1-9	Easy (+20)
10-18	Light (+10)
19-36	Medium (+0)
37-72	Hard (-10)
73-144	Very Hard (-20)
145-288	Extremely Hard (-30)
289-576	Sheer Folly (-50)

577-1152 Absurd (-70)
 over 1152 Insane (-100)

La difficulté varie également en fonction de la différence de compétence entre l'enseignant et l'apprenant:

Degré Ens. - Degré Appr.	Modif. au niveau de difficulté
10 et +	-3
9-10	-2
7-8	-1
5-6	0
3-4	+1
1-2	+2
0	+3

Des bonus ou pénalités peuvent s'appliquer en fonction des barrières linguistiques, culturelles ou raciales, les distractions, etc.

Note: Seule une catégorie des modificateurs ci-dessous est applicable.

Livre

Bonus d' « Education » du livre +/- varies
 Bonus de compétence du personnage pour la compétence apprise +/- varies

Mentor

Mentor très attentif +10
 Mentor très peu attentif -10
 Degré du Mentor dans la compétence enseignée +1 / rank
 Un mentor pour 20 étudiants -20
 Un mentor pour 10 étudiants -10
 Un mentor pour 5 étudiants -5
 Un mentor pour 3 étudiants 0
 Un mentor pour 2 étudiants +5
 Un mentor par étudiant +10
 Compétence du mentor en Education +/- varies

Auto-apprentissage (voir ci-dessus) -50

<p>-26 down Spectacular Failure You must be as dumb as a bag of rocks. The material is obviously beyond you, but you can press on if you must. This skill is regarded as restricted for future development periods. No equivalent learning time gained. You also have a 30% chance of damaging your learning materials (the pages for these skills in the book are destroyed, or your mentor is angry with your stupidity and must be convinced that continued instruction is not a waste of his time).</p>
<p>-25 - 04 Absolute Failure Your progress at this skill moves as a pace only measurable in geological terms. The moves just don't seem to make sense. Perhaps in time you will understand. You only gain half the equivalent learning time.</p>
<p>05-75 Failure Your grasp of the material is poor. You are barely competent to use these skills. Small children laugh at you in public. You only gain 0.75 the equivalent learning time.</p>
<p>UM 66 Unusual Event For some reason, you suffer a complete mental block when it comes to this skill. The source from which you are learning is simply unable to communicate the skill to you in a way you can understand. Therefore, the skill you were trying to learn is unlearnable from this source. You may continue to advance in rank in the skill, but an alternative source (book or mentor) must be found in order to use this table to learn this particular skill.</p>
<p>76-90 Partial Success The basics of these skills are learned, but your understanding and control of their finer aspects is weak. You know just enough to be dangerous. You gain the normal equivalent learning time.</p>
<p>91-110 Near Success You have achieved competency with this set of skills. Possibly your prowess will rank with the legends someday, but for now don't get cocky. You gain 1.25 times the equivalent learning time.</p>
<p>UM 100 Unusual Success Amazing! You must be some kind of prodigy when it comes to this type of skill. Not only did you learn the rank, but you made it look easy and stylish. Double equivalent learning time gained. This skill should be considered Occupational until you have gained the next rank.</p>
<p>111-175 Success The skills you sought proficiency in are yours. Not only that, but you seem to have an excellent grasp of the principles of their implementation. You gain 1.5 times the equivalent learning time.</p>
<p>176 up Absolute Success Your understanding of these skills is beyond your mentor's wildest hopes. He raves about your abilities to his peers. He must be an excellent teacher. You gain twice the equivalent learning time.</p>

2.3 * Recherche

RESEARCH

Category: Science * Basic Stat Bonuses: Re/Me/SD
Classification: SM Sp.: TL, skill
TL 1

This skill provides a bonus for using multiple sources of reference to assimilate the knowledge and information necessary to solve a problem, support a creative effort, or otherwise answer questions important to the individual. It includes the skills necessary to organize and effect a search through reference material, and collate the results. If appropriate materials are available, a successful skill roll using such materials will give a subsequent maneuver bonus to a related Lore skill roll.

This skill can only be used on its own to research information that already exists. To generate new knowledge it must be used with some other skill.

Once the researcher has clearly defined the target of his research, he needs to marshal and assemble his resources for the project. A researcher may use magical tomes, lore books, special catalysts, teachers, artifacts, or other worldly contacts as sources of additional information. All of these sources of additional information tend to be costly and difficult to find. The more sources (and the better the sources) a researcher has access to the better his chance of discovering positive leads, so good resources provide the researcher with a bonus to his studies.

The GM should require a minimum amount of resources to begin a research project, which might include access to a guild-sized (and quality) library or a powerful mentor or artifact. Bonuses should be in proportion to the source's benefit. The exact costs of these sources will vary widely depending on the GM's world and is left to his interpretation. The following guidelines should provide a basis for assigning bonuses or penalties for source material.

Bonus Source

-150	No source material. Just winging it on a dream.
-100	Very poor sources. You have a book (and it even has a picture in it).
-75	Minimal sources. A few books or an average teacher.
-50	Poor sources. Small library or an average teacher.
+0	Normal sources. Small library and an average teacher or a large library.
+10	Above average sources. Large library and an average teacher or a college library.
+20	Good sources. College library and good teachers.
+30	Excellent sources. College library and excellent teachers.

The difficulty of a research project varies based on its size and scope.

If the research builds on a known subject (i.e., the character is researching a spell on a known list, or bettering a skill he has been at least 1 rank in), use the "known skill or list" category. However, if the character has no prior knowledge of the subject (i.e., is developing the first rank), use the "unknown skill or list" category.

Attempted research	Difficulty	Time x
Known list more than 10 ranks below caster's.	Easy (+20)	x 1/10
Known list up to caster's rank.	Light (+10)	x 1/3
Known list or skill one rank over caster's	Medium (+0)	x 1
First rank on unknown list or in unknown skill.	Hard (-10)	x 3

Every 8 hours spent researching count as one hour of Equivalent Learning Time; the character must study for a minimum of 1 uninterrupted hour.

Average length of uninterrupted research time	Bonus
8 hours	+/-0
per hour less (to a minimum of 1)	-5
per hour more	+5

After the required time has been spent, the character must make a Research Roll, using the % result on the Science/Analytic Static Maneuver Table. The result is the % of research time that has been validated.

Example: Sarsh has found an extensive volume in Lugrôk, along with a number of translations. From this basis, he decides to single-handedly reconstruct a Lugrôk grammar in order to learn the language. Languages have a cost of 8 for Sarsh, so to gain his first rank (no prior knowledge) he needs $8 \times 8 \times LTF \times 3 =$ about 8 hours of Equivalent Learning Time; that translates to 61 hours of research, that is 4 busy days (at 15 uninterrupted hours a day, gaining a +35 bonus). At the end of that period, Sarsh must make a Hard Research Roll at -75 (minimal sources) +35 (length of sessions) = -40 to see if his research has been successful. Sarsh rolls an adjusted 74 on the table; it's a failure, and only 10% of his research time (6 hours) is validated. After 4 days, the GM informs Sarsh that only 6 hours have been validated. Sarsh realizes the task was ambitious, but decides to spend 55 more hours (61-6, 4 busy days) on it, then rolls again. This time he rolls an adjusted 118, a Success. All 55 hours have been validated, so Sarsh gains his first rank in Lugrôk grammar (after a total of 116 hours, or 8 days).

2.4 * Expérience

L'expérience consiste à utiliser une compétence de manière active dans une situation « réelle. » Le MJ est le juge ultime de ce qui constitue une situation « réelle. » La plupart du temps, ce jugement se base sur les conséquences possibles en termes de gain ou de perte pour le personnage (la pression exercée sur lui en cas de réussite ou d'échec); de plus, la difficulté DOIT être supérieure à Routine. Un véritable combat (dans lequel le personnage peut mourir ou être gravement blessé) convient, de même que l'escalade d'une véritable montagne; mais pas lancer dix sorts de soin sur un camarade juste pour s'amuser. Un jet de Commerce pour remporter un important marché peut rapporter de l'expérience; pinailler sur le prix du poisson, non.

L'utilisation d'une compétence ne garantit pas que le personnage puisse en retirer de l'expérience. Si un personnage a besoin de se souvenir d'un renseignement en géologie, par exemple, et n'utilise que son cerveau, il ne peut gagner d'expérience s'il rate son jet. En revanche, s'il tente d'identifier une roche, il peut gagner de l'expérience même si le jet rate.

Remarque: Le MJ peut récompenser un bon joueur en lui accordant de l'expérience dans une situation où il n'en gagnerait pas normalement. Si le joueur joue vraiment son rôle en palabrant avec le vendeur du souk, le MJ peut décider que le jet subséquent rapportera un peu d'expérience au personnage.

La plupart du temps, obtenir de l'expérience signifie que le personnage utilise la compétence de manière active (il effectue un jet). Le joueur note le jet NON-AJUSTE, puis trouve la colonne correspondant à la difficulté de la manoeuvre pour déterminer l'ETA.

TRES IMPORTANT: Pour assigner la difficulté de la manoeuvre, le MJ doit inclure toutes les modifications apportées au jet.

Exemple: Un personnage veut accomplir une manoeuvre Aisée; il est blessé, dans le noir, ce qui donne une pénalité de -60. Une difficulté Aisée indique un ajustement de +20, soit -40 au total. Le MJ assimile la difficulté de la manoeuvre à Extrêmement Difficile (en ce qui concerne l'expérience uniquement). Dans les mêmes conditions, une manoeuvre normalement Moyenne pourrait être jugée Pure Folie.

Dissimuler la difficulté: Lorsque le MJ ne souhaite pas révéler la difficulté d'une manoeuvre, il note l'expérience et l'attribue lorsque la difficulté n'a plus d'importance.

Exemple: Un personnage soupçonnant une embuscade effectue un jet d'Observation. Il n'y a pas d'embuscade, et en plein jour la difficulté est Aisée (elle aurait été Très Difficile si des assassins dissimulés avaient été présents). Le personnage effectue son jet et obtient un résultat non-ajusté de 90. Quels que soient ses bonus, il ne voit rien. Il a gagné 2 heures d'ETA, mais le MJ ne souhaite pas qu'il sache qu'il n'y avait rien à détecter. Il conserve le montant secret jusqu'à ce que les personnages se soient suffisamment éloignés de la zone pour que cela n'ait plus d'importance.

Une méthode alternative consiste à n'accorder l'expérience que pour la difficulté perçue de la manoeuvre. Dans l'exemple ci-dessus, ne sachant pas si des assassins sont dissimulés, et supposant qu'il ne détecte rien (parce qu'il n'y a rien, ou parce qu'il rate son jet), le personnage ne perçoit la difficulté que comme Aisée, et ne gagne que l'ETA de la colonne Aisée. Supposons à présent qu'il y ait des assassins, et que le personnage, croyant la manoeuvre Aisée, réussisse à les détecter (le jet ajusté étant assez élevé pour réussir avec une difficulté Très Difficile); le personnage peut réévaluer la difficulté de la manoeuvre et donc obtenir tout le bénéfice de l'action: il calcule l'ETA d'après la colonne Très Difficile.

Table d'Expérience

UM Roll	Easy	Light	Medium	Hard	Very Hard	Extremely Hard	Sheer Folly	Absurd	Insane	Phenomenal	Virtually Impossible
-25/04	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6
05-75	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
66	<i>1d6</i>	<i>1d6</i>	<i>2d6</i>	<i>2d6</i>	<i>3d6</i>	<i>3d6</i>	<i>4d6</i>	<i>4d6</i>	<i>5d6</i>	<i>5d6</i>	<i>6d6</i>
76-90	3	4.5	6	7.5	9	10.5	12	13.5	15	16.5	18
100	<i>8</i>	<i>12</i>	<i>16</i>	<i>20</i>	<i>24</i>	<i>28</i>	<i>32</i>	<i>36</i>	<i>40</i>	<i>44</i>	<i>48</i>
91-110	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
111-175	5	7.5	10	12.5	15	17.5	20	22.5	25	27.5	30
176	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36

Remarques: Les jets de Manoeuvres en Mouvement et d'Armes n'utilisent pas les lignes 66 et 100. Cependant, en Combat, les résultats critiques 66 et 100 peuvent utiliser cette table.

3.0 * Cas particuliers

3.1 * Développement simultané de compétences

Dans certaines circonstances, des compétences peuvent être développées simultanément: le personnage peut gagner de l'ETA pour plusieurs compétences à la fois. Considérons l'exemple suivant:

Un personnage traverse des montagnes en hiver, craignant les embuscades, durant trois jours. Le personnage peut développer Endurance, Distance Running, Cold Resistance, Region Lore, Observation, Camping, Foraging, etc. Cold Resistance peut être développée durant tout le séjour du personnage dans la région (3 jours). Region Lore peut être développée tant que le personnage est conscient de son environnement (donc éveillé), soit 3 jours moins 3x8 heures de sommeil. Endurance est une compétence spéciale (voir ci-dessous). Cependant, bien que le personnage marche et observe en même temps, Observation prend au moins 30% d'activité et la marche ne peut prendre plus de 70%. Donc, si le personnage est actif 10 heures par jour, il ne gagne que 3 heures d'Observation et 7 de Distance Running.

3.2 * Expérience due à l'âge

Un effet en général positif de l'âge pour les personnages entre Jeune (Young) et Age Moyen (Middle-Aged) est qu'ils gagnent un jet « gratuit » de Gain de Caractéristique (Stat Gain Roll) pour chacune de leurs caractéristiques chaque année. Par convention, ils effectuent ce jet le jour de leur anniversaire.

Ces jets ne nécessitent aucun temps d'apprentissage. Ils peuvent contrer (ou aggraver, si les jets indiquent une perte) les pertes de caractéristiques dues à l'âge. Cet effet s'applique même si la caractéristique a atteint son potentiel (dans ce cas, le jet ne peut que baisser la caractéristique). Il cesse dès que le personnage devient Vieux.

3.3 * Oublier des compétences

Dans certaines circonstances, il est possible d'oublier comment utiliser des compétences acquises auparavant. On effectuera également cette vérification lors de l'anniversaire du personnage.

En cours d'année, lorsqu'une compétence est utilisée ou développée au moins une fois, le joueur le note. Le jour anniversaire, toute compétence non marquée perd 10% de ses degrés (arrondi à l'entier le plus proche, au moins 1 degré). Toutes les marques sont alors effacées et une nouvelle année commence.

Aucune compétence ne peut tomber à moins d'un degré par manque d'utilisation (les bases restent). Les degrés de compétences acquis par similarité ne sont pas affectés, à moins que la compétence dont ils dérivent ne soit réduite. Les degrés perdus peuvent être regagnés en 10% du temps normal, par tous les moyens disponibles.

Exemple: Sarsh avait autrefois développés 20 degrés en Escalade, mais n'a pas pratiqué l'escalade depuis 2 ans. Il a perdu 10% la première année (il tombe à 18), puis 10% l'année suivante (il tombe à 16). Pour repasser au degré 17, le temps normal est de $17^2 \times 36 \times 0.04 = 416$, mais Sarsh peut le regagner en seulement 41 heures.

3.4 * Training Packages

Pour acquérir un Training Package, un personnage doit s'entraîner durant quelque temps. Le temps de base indiqué dans la description du Package est ajusté en fonction des PDB du personnage:

$$\text{Temps ajusté} = \text{Temps de base} \times 66 / \text{PDB}$$

(ajuster au mois le plus proche)

Durant ce temps, le personnage ne peut développer d'autres compétences que celles du Package.

4.0 * Compétences problématiques ou inhabituelles

Dans le cas de certaines compétences, il n'est pas facile d'attribuer une difficulté; d'autres ne requièrent pas de jets. Ces cas spécifiques sont indiqués ci-dessous.

Awareness * Perception

Il n'est possible de développer ces compétences par expérience que lorsque le résultat est au moins un succès partiel, puisqu'il n'y a pas d'effort conscient de la part du personnage et qu'il ne ressent rien en cas d'échec.

Body Development

Il n'existe pas de nombreux moyens de pratiquer, apprendre ou «rechercher» des points de vie. Leur développement provient principalement de leur perte en situation de combat, si le personnage survit. Comme cela ne requiert pas de jet, considérer que le personnage gagne une heure d'ETA pour chaque point de vie perdu, et 1.5 si le total des PdV est inférieur à 0.

Un séjour prolongé dans des conditions éprouvantes (chaleur, froid, etc.) peut servir d'Entraînement.

Directed Spells

Ces compétences ne peuvent être développées que par une combinaison d'entraînement et d'apprentissage (elles peuvent bien sûr être développées par l'expérience: considérer comme des compétences d'arme). Pour développer la compétence, le personnage doit être capable de lancer le sort au moins une fois durant chaque session d'entraînement. Il peut alors passer le reste du temps à analyser les circonstances du lancer.

Un lancer spécifique ne peut être étudié plus de quatre heures. Une autre session, incluant un nouveau lancer, doit être entreprise pour continuer à développer la compétence.

Endurance

Pour développer sa compétence d'Endurance, le personnage doit dépenser des Points d'Endurance (Exhaustion Points). Cela fournit un ETA d'1 heure tous les 6 points dépensés. Aucun ETA n'est gagné si le personnage dépense moins de 6 PE en une session.

Power Points Development

Une façon de développer les Points de Pouvoir consiste à lancer des sorts, ce qui compte comme Expérience; chaque PP dépensé compte pour 1 heure d'ETA.

L'entraînement varie selon le Royaume du lanceur de sort. Les lanceurs de Channeling gagnent des PPs en priant leur divinité, les lanceurs d'Essence en s'accordant à l'Essence naturelle,

les lanceurs du Mentalisme en méditant, et les lanceurs d'Arcane par une combinaison des trois. Aucun jet n'est nécessaire.

Enfin, il est possible d'Apprendre sous la supervision d'un mentor.

Sanity Healing

Aucune expérience n'est gagnée pour une tentative infructueuse d'auto-guérison.

Sleep Trance

Il n'est pas toujours facile de déterminer ce qui constitue une utilisation «réelle.» Utiliser la compétence dans une auberge, même si le résultat est un coma, ne constitue pas une pression suffisante; au fond d'un donjon, cela devient bien plus dangereux. Le MJ doit juger si la situation autorise le gain d'expérience (en fonction du jet) ou non.

Spells & Spell Lists

Apprendre une nouvelle liste requiert automatiquement un apprentissage ou une recherche.

Liste	L'apprentissage nécessite
Own Realm	Grimoire ou enseignant
Other Realm / Arcane	Enseignant

Apprendre de nouveaux degrés sur une liste connue peut se faire comme suit:

* Un personnage peut gagner de nouveaux degrés sur une liste qu'il a déjà apprise au moins au degré 1 par l'entraînement et par l'expérience (lancement de sorts en situation d'aventure). Cela ne cause aucun problème lorsque le degré supérieur ne contient pas de nouveau sort.

* Si le degré supérieur contient un sort, il existe deux possibilités. 1) Le nouveau sort est une version supérieure d'un sort que le personnage connaît déjà dans une version inférieure. Le personnage peut gagner la nouvelle version simplement par l'entraînement et/ou l'expérience; pas besoin d'apprentissage ou de recherche, et pas de coût en temps supplémentaire. 2) Le sort n'est pas une autre version d'un sort connu. Le personnage ne peut gagner ce sort par l'entraînement ou l'expérience: le sort doit être appris ou recherché. Cependant, le personnage peut gagner le degré correspondant de la liste; simplement, il n'apprend pas le nouveau sort (comme si la liste n'indiquait pas de sort à ce degré). A n'importe-quel moment par la suite, le personnage peut apprendre le sort auprès d'un enseignant, ou le rechercher. Dans ce cas, le personnage doit consacrer à l'étude un temps équivalent à l'apprentissage d'un sort de 1er degré sur cette liste.

Exemple: Sarsh a développé Water Law au 5ème degré. Durant une aventure loin de la civilisation, il gagne suffisamment d'ETA pour atteindre le 6ème degré. Il n'y a pas de sort indiqué à ce degré, donc Sarsh n'a aucun problème pour obtenir ce degré (et le 7ème un peu plus tard). Cependant en atteignant le 8ème degré, un sort est indiqué, Calm Water, qui n'est pas une version supérieure d'un sort déjà appris. Sarsh ne peut gagner le sort, mais il obtient un 8ème degré dans la liste. En retournant chez son maître, Sarsh doit passer un temps supplémentaire pour apprendre le sort, comme s'il étudiait un sort de 1er niveau sur cette liste.

Un peu plus tard, Sarsh repart à l'aventure, et atteint le 10ème degré. Un sort est indiqué, Waterwall True, mais Sarsh connaît déjà une version inférieure du sort, Waterwall. Sarsh peut gagner à la fois le degré et le sort simplement en s'entraînant ou par l'expérience, sans coût additionnel, sans recherche et sans l'aide d'un enseignant.

Lorsqu'un sort est lancé en situation «réelle,» tout lancer automatique est considéré Aisé pour le calcul de l'expérience. Si le lancer requiert un jet, la difficulté est normalement calculée d'après les ajustements totaux (bonus de compétence et bonus spécial de +50 non compris).

Stat Gain Rolls

Le gain de caractéristique peut être pratiqué ou appris, chaque jet nécessitant 5760 x FTA heures. Cependant, toutes les caractéristiques ne peuvent pas être aisément développées ainsi; de plus, l'exercice normal et l'âge peuvent provoquer des gains ou des pertes sans efforts particuliers (voir Expérience due à l'âge ci-dessus).

L'expérience est possible lorsqu'un jet de caractéristique est requis. Si le jet utilise la caractéristique comme modificateur, la difficulté pour le calcul de l'expérience est Aisée. Si le jet utilise trois fois le BONUS de la caractéristique, la difficulté est Moyenne.

Une fois qu'une caractéristique a atteint son potentiel, aucun jet de gain n'est plus possible (sauf pour l'anniversaire du personnage). Les jets de caractéristique n'apportent plus d'ETA; en revanche, un jet d'Echec Spectaculaire indique une perte de (d10/2) points temporaires.

Si la caractéristique temporaire tombe en-dessous de son potentiel, les règles normales d'expérience s'appliquent à nouveau.

Unit skills (War Law)

Les compétences d'unités ne peuvent être développées que par des personnages en environnement militaire. Ceci peut être dû à des événements de la campagne. Les personnages nouvellement créés ne peuvent accéder à ces compétences qu'en choisissant des Talents et Packages de type militaire. Les personnages utilisent le coût en DP pour le type d'unité dans lequel ils s'entraînent.

Remarquer que certaines compétences générales peuvent être développées comme compétences d'unités à un moindre coût que celui indiqué par la profession du personnage. Au lieu d'utiliser ses coûts professionnels, le personnage peut utiliser les coûts disponibles pour son unité.

Urban skills

Un personnage peut désigner une zone d'une ville comme spécialisation pour toutes ses compétences Urbaines. Ceci suppose que le personnage vive dans le voisinage et y passe un temps considérable. Si le personnage se déplace, cette spécialisation est divisée par deux chaque mois. Il regagne un degré en vivant un mois à cet endroit. Si le personnage ne s'établit pas durablement, il ne peut développer de spécialisation.

Weapon skills

Les compétences d'armes peuvent être pratiquées, apprises ou mêmes recherchées, mais l'expérience cause certains problèmes puisque la difficulté n'intervient pas dans les jets de combat. Le MJ doit donc attribuer une difficulté arbitraire en fonction des combats que le personnage a connu:

1er combat	Virtually impossible
2ème	Phenomenal
3ème	Insane
etc...	
10ème	Facile
11ème et +	Aisé

Remarque: Un « combat » peut signifier plusieurs adversaires. On considère qu'un combat est terminé lorsqu'une heure s'écoule dans activité de combat perceptible.

Il convient d'effectuer une distinction pour chaque type d'adversaire et les armes utilisées. On peut combattre la plupart des humanoïdes de la même manière, mais s'il possède 4 bras ou une magie de combat importante ? Combattre des dragons est différent de combattre des élémentaires, combattre avec une épée longue est différent de combattre avec une arbalète, etc. Le MJ est le juge final de ce qui constitue une classe distincte d'adversaires, et le joueur doit noter combien de combats il a connu dans chaque catégorie.

5.0 * Dernières considérations

Etant donné le nombre de sources de connaissances et la variété des types de connaissances disponibles, il est assez difficile d'établir des règles fermes et précises pour l'expérience. Il est aussi difficile pour le MJ de penser à tout. Il doit donc accepter (et exiger !) de l'aide de la part des joueurs sous forme de suggestions. « Nous avons voyagé trois jours dans les plaines, est-ce que cela ne nous donne pas un bonus en Region Lore? » « Ce que nous avons découvert dans ce vieux livre devrait nous donner des degrés en Histoire ! » « Est-ce que je peux tirer profit de l'histoire entendue l'autre jour pour ma compétence de Tale-Telling? » « Tous ces mois en extérieur et je n'ai rien appris en météorologie? » De même que le personnage doit toujours chercher l'occasion d'améliorer ses performances, les joueurs ont la charge de trouver et d'exploiter des opportunités. En retour, si le joueur ne pense pas à une application possible, le MJ n'est pas obligé de lui accorder le gain correspondant. De plus, le MJ peut avoir sa propre interprétation des revendications des joueurs. « Peut-être ce qui était écrit dans ce livre n'était pas de l'histoire, mais une légende. » « Tu étais en extérieur, mais tu n'as jamais mentionné que ton personnage prêtait attention à la prédiction du temps. En revanche, tu as bien gagné, disons, 16 heures en Region Lore et une session d'apprentissage en Tale-Telling. En guise de bonus, comme l'histoire était caractéristique de ce peuple et fondamentale pour lui, cela te rapportera autant en Culture Lore... »