

Augmenter de 1 le niveau et prendre connaissance de son éventuel nouveau titre.

Augmentation d'une **caractéristique** aux niveaux 4 8 12 16 et 20. (Pas de limite supérieure)

Augmentation de **points de vie** : dé + mod CON (D8 pour Kaï et Telchos, D4 pour Confrérie et Dessi, D6 pour Chadaki, D10 pour Chevalier et Artilleur)

Si le dé fait moins que la moyenne prendre à la place la valeur moyenne inférieure

Au regard de la **table de progression** de chaque classe

- Augmentation : Attaque de base, attaque corps à corps, attaque distance
- Augmentation des jets de sauvegarde
- Augmentation attaque de base magique et dégât magique
- Augmentation de la volonté
- Traiter la **colonne spéciale**

Dépense des **points de compétence** : X + mod INT si positif (X = 5 pour Kaï et Telchos, 3 pour Confrérie et Chevalier, 2 pour Artilleur et Dessi, 7 pour Chadaki)

- 1 PC pour 1 rang dans les compétences de classe (Rang max = 3 + niv)
- sinon 2 PC pour 1 rang (Rang max = (3+niv)/2 arrondi >)

Particularité des langues (1 ou 2 points sauf pour Chevalier et Telchos ou c'est 2/3)

Vérifier les synergies si une compétence atteint un rang 5.

Compétences créant une synergie : Acrobatie, Art de la magie, Artisanat, Athlétisme, Bluff, Connaissance, Dressage, Evasion, Psychologie, Survie, Utiliser OM)

Pour les Kaï :

↗ Volonté de 1 + Mod SAG, ↗ les éléments qui ↗ avec les rangs de discipline, ↗ base attaque psy de 1. Calculer une CA psychique si acquisition de la discipline Bouclier Psy.

Pour les Dessi

Calcul nouveau DD de sort $10 + 1/2 \text{ Niv} + \text{Mod Sag}$, ↗ base attaque psy de 1

Niv	Kaï	Confrérie	Artilleur	Chevalier
1	Postulant	Débutant	Recrue	Palefrenier
2	Novice	Initié	Apprenti	Ecuyer
3	Apprenti	Apprenti	Stagiaire	Aspirant
4	Disciple	Apprenti principal	Soldat	Chevalier
5	Initié	Compagnon	Mercenaire	
6	Aspirant	Erudit	Sergent mercenaire	
7	Gardien	Questeur du mot	Lignard	
8	Compagnon	Apprenti de la vérité	Brigadier	
9	Savant	Mage	Fusilier	Chevalier du royaume
10	Maître initié	Questeur du savoir		
11	Maître Kaï		Commandant Fusilier	
12			Tireur d'élite	Seigneur
13				
14	Maître primat	Scribe	Commandant tireur	
15		Conseiller	Artilleur	
16	Maître principal	Devin		
17		Grand devin		
18		Grand conseiller		
19		Mage de la cour	Général	
20	Grand Maître	Chancelier	Grand général	Parangon