

	Points de vie	Attaque	Parade	Attaque mag	Défense mag	Points de magie	Esquive	Dissim.	Détection
Paysan	D6+3	11	5	X	3	X	3	13	5
Chevalier	D6+7	13	7	X	3	X	4	13	5
Barbare	D6+9	14	6	X	3	X	5	13	5
Magicien	D6+4	11	5	15	5	4	3	13	5
Prêtre	D6+5	12	6	14	4	X	3	14	6
Elémentaliste	D6+4	11	5	15	5	3-1	3	13	5
Assassin	D6+5	13	5	X	3	X	5	18	8
Seigneur	D6+5	12	6	13	4	2	3	13	5

Boni et mali en fonction des totaux de FORCES, AGILITE,...

FORCE	Attaque	Parade	Dégâts
3 à 5	-2	-1	-2
6 à 8	-1		-1
13 à 15	+1		0
16 à 18	+2	+1	+1
18 à 20	+3	+2	+2

AGILITE	Attaque	Parade	dissimulation	Esquive
3 à 5	-1	-2	-1	-2
6 à 8		-1		-1
13 à 15		+1		+1
16 à 18	+1	+2	+1	+2
19 à 20	+2	3	+2	+3

ASTUCE	Attaque	Parade	Attaque mag	Défense mag
3 à 5	-1	-1	-1	-1
16 à 18	1	+1	+1	+1
19 à 20	+2	+2	+2	+2

POUVOIR	Attaque mag.	Défense mag.	Détection
3 à 5	-2	-2	-1
6 à 8	-1	-1	
13 à 15	+1	+1	
16 à 18	2	+2	+1
19 à 20	+3	3	+2

Niveaux

Le niveau reflète l'expérience et la maîtrise du personnage. Les aventuriers débutent leur première aventure au Niveau 1. Lorsqu'ils accèdent au Niveau supérieur, les aventuriers acquièrent de meilleures valeurs.

<i>Chevaliers.</i>	<i>Barbares.</i>
+1 en Attaque et défense	+1 en Attaque et défense
+1 point de vie	+1 point de vie
+1 en défense magique	+1 en défense magique
+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9	+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9
<i>Magiciens.</i>	<i>Prêtres.</i>
+1 en Attaque et défense au Niveau 4 et +1 tous les 3 niveaux	+1 en Attaque et en Parade au Niveau 3 et +1 tous les deux niveaux
+1 point de vie tous les deux Niveaux	+1 point de vie tous les deux niveaux
+1 en attaque magique et en défense magique et +2 aux Niveaux 7 et 12	+1 en Attaque magique et en défense magiques et +2 en défense magique aux niveaux 7 et 12
+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9	+1 en Esquive au niveau 5 et + 1 au Niveau 9
<i>Assassins</i>	<i>Elémentalistes.</i>
+1 en Attaque et défense	+1 en Attaque et défense au Niveau 4 et +1 tous les 3 niveaux
+1 point de vie	+1 point de vie tous les 2 Niveaux
+1 en défense magique	+1 en attaque magique et en défense magique et +2 aux Niveaux 7 et 12
+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9	+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9
+1 en dissimulation et en détection	+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9
<i>Maîtres de guerres</i>	
+1 en Attaque et défense	+1 en attaque magique et en défense magique
+1 point de vie	+1 en Esquive au niveau 5 et +1 au Niveau 9

Les prêtres, étant en harmonie avec la nature, bénéficie d'un bonus +1 pour la table ci-dessous. Les nains ont eux un malus -1 pour le vacarme qu'ils provoquent en marchant. La table ci-dessous convient pour tous les autres personnages.

+1 en Dissimulation au niveaux 4, 8 et 12
+2 en détection au niveaux 8 et 12

+3 en détection au niveau 4

Points de magie par Niveau

	Magiciens	Elémentalistes	Maîtres de guerre
Niveau 1	4	1-3-1	2
Niveau 2	8	2-6-2	4
Niveau 3	12	3-9-3	6
Niveau 4	15	4-12-4	8
Niveau 5	19	5-15-5	10
Niveau 6	23	6-18-6	12
Niveau 7	25	7-21-7	14
Niveau 8	28	8-24-8	16
Niveau 9	31	9-27-9	18
Niveau 10	35	10-30-10	20

Pour les niveaux supérieurs au 10, il faut ajouter 4 points de magie par Niveau pour les magiciens. Les autres classes respectent l'augmentation du tableau.

Points d'expériences par Niveau

Niveau 1 : 0	Niveau 2 : 30	Niveau 3 : 60
Niveau 4 : 90	Niveau 5 : 130	Niveau 6 : 200
Niveau 7 : 300	Niveau 8 : 450	Niveau 9 : 650

Au delà du Niveau 9, il ne faut pas moins de 250 points d'expériences pour accéder au Niveau supérieur.