

Table des gains dus à l'étude de la Théorie de la Magie

Lancer un dé de tension + Théorie de la Magie à chaque fois que le score de Théorie de la Magie atteint un niveau supérieur à 5, et consulter la table suivante.

Jet	Gain
Botch	Perte d'un niveau en Magic Theory, le mage s'entêtant à croire qu'il a fait une découverte exceptionnelle. Gain d'une réputation de fou ou d'incompétent de 1 ou 2 parmi les Bonisagus ou l'Ordre d'Hermès
0-12	Pas de gain
13-14	+1 niveau dans une forme au hasard
15-16	+1 Dé simple divisé par 2 XP dans une affinité; en l'absence d'affinité, +1 niveau dans un art au hasard
17-18	+1 niveau dans une technique au hasard
19-20	+1 Dé simple divisé par 2 XP dans une compétence au hasard
21-22	+1 Dé simple divisé par 2 XP en Magic Theory
23-24	Un gain au choix parmi les précédents
25-27	+2 niveaux dans une forme au hasard
28-30	+1 Dé simple XP dans une affinité; en l'absence d'affinité, +2 niveaux dans un art au hasard
31-33	+2 niveaux dans une technique au hasard
34-36	+ 1 Dé simple XP dans une compétence au hasard
37-39	+1 Dé simple XP en Magic Theory
40-42	Un gain au choix parmi les précédents
43-46	+3 niveaux dans une forme au hasard
47-50	Compréhension accrue de la meilleure forme (cf Twilight)
51-54	+3 niveaux dans une technique au hasard
55-58	Compréhension accrue de la meilleure technique (cf Twilight)
59-62	Compréhension accrue du meilleur art (cf Twilight)
63+	Complication donnant lieu à une histoire. Ceci devrait être arrangé entre le joueur et le conteur et peut donner lieu à n'importe quelle type d'histoire, tant que la découverte reste dans le cadre établi (pas de nouvelle compétence, pas de nouvel art, pas de nouveau système de magie). Possibilité d'acquisition d'une réputation.

Jet	Forme	Technique	Compétence
1	Animal	Creo	Finesse
2	Aquam	Creo	Finesse
3	Auram	Intellego	Finesse
4	Corpus	Intellego	Pénétration
5	Herbam	Muto	Pénétration
6	Ignem	Muto	Pénétration
7	Imaginem	Perdo	Parma Magica
8	Mentem	Perdo	Parma Magica
9	Terram	Rego	Certamen
10	Vim	Rego	Certamen

