

Action	Durée	Coût / Gain	Sans maître/école ?
Amélioration de caractéristique	2 semaines	50 x niv	Toujours
Abandonner un Archétype	nb pouvoirs sem.	50 x niv x sem.	Toujours
Acquérir un Archétype	nb pouvoirs sem.	50 x niv x sem.	Toujours
Pouvoir de classe	2 semaines	50 x niv	Coût et temps doublés
Niveau de classe – avec synergie	2 semaines	50 x niv	Coût et temps doublés
Niveau de classe – sans synergie	3 semaines	70 x niv	Maître obligatoire
Don	2 semaines	50 x niv	Coût et temps doublés
Points de vie (+1)	1 semaine	30 x niv	Coût et temps doublés
Nouveau langage (bonus)	4 semaines	200	Maître obligatoire
Trait racial	4 semaines	200 x niv	Maître obligatoire
Rang de compétence (max INT bonus)	1 semaine	50 x niv	Toujours
Sorts connus (lanceurs de sorts spontanés)	NS semaines	20 x NS	Maître obligatoire
Créer un sort (lanceur de sorts formels)	NS semaines	100 x NS	Toujours
Ajouter des sorts à un livre de sorts	1 jour / 8 sorts	Variable	–
Construire un objet magique	1 jour / 1.000 po	Variable	–
Gagner des xp (retard d'expérience)	1 semaine	FP = niv	–
Renseignement	1 jour (1d4 h)	–	–
Entraîner un animal (tour)	1 semaine	–	–
Entraîner un animal (fonction)	Variable	–	–
Travail non qualifié	1 semaine	3 po	–
Travail qualifié (test de compétence DD 10)	1 semaine	Résultat/2 po	–