Pour que les personnages évoluent, ils doivent gagner des points d’expérience. Les points d’expérience sont attribués en fonction de leurs actions. Il faut en gagner 100 pour gagner un point dans un attribut, ou une branche. Par exemple :

Jean-Michel utilise des attaques sournoises pendant les combats et défait les manœuvres de ses adversaires. Il va gagner de l’expérience dans l’habilité, ou peut-être dans la discrétion, ou les deux.

Les branches marchent de la même façon, et lorsqu’assez d’expérience est engrangée, les personnages peuvent apprendre un nouveau sort.

Les sorts bénéficient également de l’expérience, et obtiennent des effets supplémentaires.