

COURS À DESTINATION DES AVENTURIERS PROPOSÉS PAR L'UNIVERSITÉ LIBRE D'ALAYKJDU

L'Université Libre d'Alaykjdu dispense plusieurs cours pour les aventuriers, les érudits, ou simplement les gens qui ont assez d'argents pour suivre un cours. Ces derniers peuvent octroyer à vos héros un bonus mineur et situationnel qui fonctionne un peu comme les APE. Chaque "cours" fonctionne comme une série de séminaires étalés sur une semaine, avec parfois des travaux pratiques. L'Université dispense aussi des cours de perfectionnement au combat ou d'amélioration des stats auprès de maîtres d'armes ou de professeurs assermentés, comme dans d'autres villes, mais dans des installations prévues pour cela, comme la Tour d'Entraînement des Aventuriers Novices.

Pour ma part, et afin de limiter l'accumulation de bonus chez les aventuriers les plus riches, j'utilise les paramètres suivants pour savoir si le héros a retenu (ou non) le sujet et s'il mérite un bonus.

- Gain sur épreuve au D20 (compter bonus si érudition, malus (ou bonus) selon origine)
 - Sur 1 à 6 : vous avez trouvé le cours super intéressant et le prof enthousiasmant : quelles connaissances. Vous avez pris des notes et tout retenu parfaitement. Vous gagnez un bonus permanent (type APE) sur le sujet du cours et envisagez d'acheter des documents/matériel sur le sujet.
 - Sur 6 à 12 : le cours était intéressant mais vous avez trouvé ça un peu long, et puis c'était un petit peu trop technique pour vous. Vous avez néanmoins mémorisé quelques connaissances de base. A une vache près, c'est pas une science exacte. (Bonus mino
 - Sur 13 à 16 : vous vous êtes un peu ennuyé, le cours était un peu trop technique et vous n'avez pas retenu grand-chose. Mais au moins vous vous coucherez un peu moins con, et pourrez faire semblant d'être un peu érudit (pas de bonus, mais possibilité de faire semblant)
 - Sur 17 à 20 : franchement, payer si cher pour avoir mal au cul sur des bancs pourri et écouter un vieux à la voix soporifique, c'est du vol. Vous n'avez rien compris, ni le sujet ni l'intérêt, et en plus vous vous êtes endormi sur votre pupitre au bout d'un quart d'heure.

Faculté d'Aventure Pratique

C'est la principale faculté de l'université, ainsi que celle qui dispense le plus de cours utiles à vos héros. Destinée à tous les aventuriers, novices ou confirmés, elle propose des cours variés et de nombreux travaux pratiques. Elle gère également la Tour d'Entraînement des Aventuriers Novices, un faux donjon avec des orques en cartons pâte, pour toute la partie "exploration en milieu donjonnique".

Intitulé du cours	Bonus octroyé	Prix
La vie de ranger confirmé: cours pour aventuriers malins	Pour apprendre à monter un campement confortable à l'abri du vent (récupération améliorée)	80 PO
La vie des steppes : imiter les barbares	Pour apprendre les coutumes des barbares et (peut-être) éviter de se faire maraucher par une tribu du coin	50 PO
La vie de malandrin: techniques basiques pour disparaître rapidement	AD+1 pour disparaître dans un recoin sombre ou une ruelle lors d'une fuite	90 PO
La vie en donjon : s'orienter et se déplacer	INT+2 pour s'orienter et tracer un plan dans un donjon	60 PO
La vie en donjon : pièges mécaniques communs	INT+1 pour détecter et désamorcer les pièges mécaniques simples en donjon	80 PO
La vie en donjon : éviter les pièges magiques (réservé aux mages)	INT+1 pour détecter les pièges magiques en donjon	90 PO
Les cris d'animaux communs	Pour savoir les reconnaître et en imiter un ou deux (au choix)	40 PO
Savoir tresser sa barbe avec classe	Pour obtenir un bonus de CHA avec une barbe tressée de belle façon. Fonctionne mieux avec les nains	50 PO
Insulter avec classe	Pour apprendre de nouvelles insultes. COU+1 lorsque le héros jure, donne la compétence Pénible.	40 PO
Cours de combat auprès d'un maître d'armes (1 mois)	Au choix, AT ou PRD+1. Ne peut être effectué qu'une seule fois par carrière	420 PO
Cours de combat spécialisé auprès d'un maître d'armes (2 semaines)	Pour apprendre un coup spécial	250 PO
Cours de dépeçage	AD+2 dans le cadre de la récolte de peau d'un quadrupède non magique/mystique. CHA-1 durant 1 journée suite au cours et à chaque utilisation du talent, à cause du sang et de l'odeur.	180 PO
Cours de dépeçage approfondi (2 semaines)	AD+2 dans le cadre de la récolte de peau et d'organes d'un quadrupède non magique/mystique, sauf organes rares. CHA-1 durant 1 journée suite au cours et à chaque utilisation du talent, à cause du sang et de l'odeur.	250 PO
Bien récolter les organes rares	AD+1 dans le cadre de la récolte d'organes de monstres rares, non mystiques, non magiques	100 PO
Bien récolter les plantes rares	INT/AD+1 dans le cadre d'une récolte de végétaux utiles	90 PO

Faculté de Géographie et d'Astronomie

Une faculté reconnue dans toute la terre de Fangh pour ses cartes et ses Atlas détaillés. Elle accueille aussi l'amicale des étudiants cartographes qui vend tout un assortiment de cartes marines ou terrestres, d'Atlas, de carte du ciel et publie tous les ans le "Guide Marcellin", qui recense les bonnes auberges et tavernes de la terre de Fangh et les récompense d'un Crevetola d'or. Elle forme également les astronomes royaux d'Alaykjdu, qui travaillent sur les étoiles et publient les calendriers des saisons et des lunaïsons.

Intitulé du cours	Bonus obtenu	Prix
Connaissances des montagnes du Nord	INT+2 pour s'orienter dans les montagnes du Nord	50 PO
Connaissance des déserts et plaines sauvages	INT+2 pour s'orienter dans les plaines de Fangh	50 PO
Connaissance des forêts de Fangh	INT+2 pour s'orienter en forêt, sauf jungle et forêt maudite.	50 PO
Connaissance des jungles	INT+2 pour s'orienter dans la jungle d'Ammouka	80 PO
Connaissance de la forêt maudite	INT+2 pour s'orienter dans la forêt maudite	90 PO
Géographie des pays voisins	INT+2 pour s'orienter en, au choix, Caladie/Fernol/mont de l'Est	60 PO
Mer et océan : géographie des grandes zones maritimes et leurs île	INT+2 pour s'orienter en Embart et Sildranée, sauf pirate mauves	65 PO
S'orienter avec les étoiles	INT+2 pour s'orienter la nuit, par temps clair	40 PO
S'orienter avec le soleil	INT+2 pour s'orienter le jour, par temps clair	40 PO
Savoir dessiner et interpréter des cartes	Le héros sait lire/dessiner une carte complexe sans épreuve, même s'il n'est pas érudit	30 PO
Arpentage, bornes et parcellaires : de la théorie à la pratique	Le héros sait délimiter et estimer une surface cultivable et connaît la réglementation des bornes champêtre et routière en terre de Fangh. Idéal pour compter les kilomètres ou pour un apprenti notaire, sinon, c'est un peu nul.	40 PO
Géographie des pays très lointain connus	Cours au choix sur Efaizh, le Birlimistan, les îles Ecailleuse, la Galzanie et la Sylderie. INT+1 pour s'orienter vers ces pays, par voie de terre ou de mer.	70 PO
L'astronomie à usage quotidien	Le héros sait lire le ciel et connaît par cœur les calendriers solaires et lunaires. Pratique pour savoir quel jour on est après 10 jours dans une geôle de donjon.	60 PO

Faculté de Droit et d'Economie

Une faculté plutôt fréquentée par les jeunes marchand ou les notaires mais aussi par quelques aventuriers prévoyants qui veulent optimiser leurs rentrées d'argent et prévoir leurs vieux jours. Les cours sont souvent onéreux et complexes mais peuvent permettre de faire de belles économies.

Intitulé du cours	Bonus obtenu	Prix
Comprendre l'économie globale	CHA+1 pour marchander chez un grossiste ou un convoyeur	90 PO
Connaître les enjeux de l'économie locale	CHA+1 pour marchander les spécialités locales	70 PO
La banque, le commerce ou la pierre : bien investir quand on est aventurier	Pour obtenir un prêt bancaire plus intéressant, -10% à l'achat immobilier, +10 % de revenus en investissement commercial	120 PO
Le juste prix, ou comment ne pas payer trop cher les choses	Pour savoir si un commerçant veut vous arnaquer. Donne la compétence Marchandage.	80 PO
L'économie et le commerce chez les nains	INT+2 pour détecter les arnaques et les bonnes affaires chez les nains.	70 PO
Le droit commercial et les contrats marchands	Pour savoir rédiger un contrat commercial (avec des petits caractères pas très lisibles en bas de pages)	30 PO
Lire et écrire pour les novices	Pour déchiffrer un panneau routier et signer avec autre chose qu'une croix. Pour faire plus, il vous faudra un peu d'intelligence.	20 PO
Le droit spécifique de la Caisse Des Donjons	Pour comprendre le fonctionnement de la CDD et pinailler sur l'articles 33b, alinéa 12 du treizième fascicule de prélèvement de taxe d'aventures en milieux donjonique. 10% de rabais sur les taxes de la CDD	120 PO

Faculté de Zoologie

Une des grandes facultés de l'université, la faculté de zoologie possède également le jardin zoologique attenant où sont élevés plusieurs animaux rares ou dangereux, dans le but de les étudier. Elle propose principalement des cours pour connaître les monstres et créatures, leurs points faibles et leurs caractéristiques, ainsi que les ingrédients et peaux à récupérer dessus. Les cours sont souvent divisés entre cours d'initiation, plutôt accessibles, et de perfectionnement, plus onéreux.

Intitulé du cours	Bonus obtenu	Prix
Anatomie des créatures magiques	Connaissance de l'anatomie et des possibilités de récolte de quatre ou cinq créatures magiques/mystiques (au choix du MJ).	80 PO
Les grands sauriens : anatomie, habitat et méthode de combat (initiation)	Connaissance des lézards géants et autres dinosaures. Apprendre à les reconnaître, les pister, les éviter et leurs points faibles généraux. Sauf dragons	70 PO
Les grands sauriens : anatomie, habitat et méthode de combat (perfectionnement)	Nécessite d'avoir suivi le cours précédent. Perfectionnement sur les façons de les combattre et les possibilités de récoltes	40 PO
Le draconidés : anatomie, habitat et méthodes de combats (initiation)	Connaissance de différents dragons. Apprendre à les reconnaître, les pister, les éviter et leurs points faibles généraux.	70 PO
Le draconidés : anatomie, habitat et méthodes de combats (perfectionnement)	Nécessite d'avoir suivi le cours précédent. Perfectionnement sur les façons de les combattre et les possibilités de récoltes	40 PO
Créatures volantes dangereuses : anatomie, habitat et méthodes de combats (initiation)	Connaissance des harpies, griffons, chauves-souris géantes et autres créatures volantes. Apprendre à les reconnaître, les pister, les éviter et leurs points faibles généraux.	70 PO
Créatures volantes dangereuses : anatomie, habitat et méthodes de combats (perfectionnement)	Nécessite d'avoir suivi le cours précédent. Perfectionnement sur les façons de les combattre et les possibilités de récoltes	40 PO
Les animaux sauvages : anatomie, habitat et méthodes de combats (2 semaines)	Passage en revue des principaux animaux sauvages de Fangh (non magique, non monté) et connaissance des zones de chasse, techniques d'attaques, quoi récolter...	80 PO
Les démons et autres créatures maléfiques (initiation)	Connaissance de différents démons communs. Apprendre à les reconnaître, les pister, les éviter et leurs points faibles généraux.	70 PO
Les démons et autres créatures maléfiques (perfectionnement)	Nécessite d'avoir suivi le cours précédent. Perfectionnement sur les façons de les combattre et les possibilités de récoltes.	40 PO

Faculté de Botanique

Une autre grande faculté, reconnue dans toute la région pour son jardin botanique et ses plantes rares, notamment une magnifique et énorme Orchidée-pieuse qui fait la fierté du jardinier en chef. On y étudie quelques spécimens rares de végétaux dangereux, mais surtout les plantes qui servent d'ingrédients magiques. Le jardin botanique en cultive plusieurs avec l'aide de la magie pour gérer le climat, ce qui permet de vendre des ingrédients plutôt rares à bon prix. Peu de cours sont dispensés, la faculté formant principalement ses jardiniers, mais le magasin de plantes est ouvert tous les jours de 9h à 18h.

Intitulé du cours	Bonus obtenu	Prix
Plantes rares: savoir les reconnaître et les récolter	INT+1 pour reconnaître et récolter les plantes peu communes	50 PO
Plantes agressives: comment s'en prémunir	INT+1 pour les reconnaître, AT+1 face à une plante agressive, ce qui est plutôt rare, mais toujours possible.	30 PO
Plantes à usages magiques: récolte et conservation	INT+1 pour reconnaître et récolter les plantes utilisées comme ingrédient magique.	60 PO
L'art de l'ébénisterie: travail de matériaux nobles (pour Ingénieur ébéniste)	Epreuve+1 sur la confection d'un objet complexe et/ou utilisant des essences de bois rares.	200 PO
Petit cours sur l'entretien des armes en bois	Pour obtenir un bonus temporaire aux épreuves (AT+1 par exemple) impliquant une arme en bois (arc, arbalète, trébuchet). Matériel de base offert.	120 PO

Faculté de Théologie laïque

À la suite de l'interdiction du prosélytisme religieux en dehors du Temple des Nombreux Dieux, l'Association des Clergés de Fangh a convaincu les autorités d'Alaykjdu d'ouvrir une faculté de théologie "laïque" pour faire connaître les différents cultes au grand public. C'est ici que les aspirants prêtres et paladins commencent leur formation et que l'on recrute des adeptes parmi les aventuriers crédules. La faculté, n'appartient pas à L'Université et les cours sont dispensés au sein du Temple des Nombreux Dieux. Elle propose certains cours qui peuvent être utiles au néophyte de la cosmogonie Fanghienne ou aux membres de clergé.

Intitulé du cours	Bonus octroyé	Prix
Dieux et Cultes: comprendre la théologie de...	Plusieurs cours au choix sur un dieu/église. Information sur la théologie, les pratiques et les relations avec les autres clergés. CHA+1 face à un croyant de la religion étudiée. (Travaux pratiques non compris, petits malins.)	70 PO
Intvoquer correctement d'un plan divin (réservé aux prêtres/paladins)	MagiePsy+1 pour invoquer une créature divine	80 PO
Réussir ses rituels dans l'urgence (réservé aux prêtres/paladins)	Epreuve+1 aux rituels dans des conditions difficiles	80 PO
Cours particulier avec un prêtre de haut niveau: approfondissement d'un prodige (pour prêtres/paladins)	Epreuve+2 sur un seul et unique prodige. Ne peut être suivi qu'une seule fois dans la carrière du héros	100 PO
Cours particulier avec une prêtresse de Lafoune	Pour se sentir bien durant deux jours, au moins. COU+1, récupération 3 PV	60 PO
Cours d'anatomie auprès d'un prêtre de Youclidh	AD+1 aux épreuves de premiers soins ou de soin magique. CHA/COU-1 durant une journée dû à la vue d'un cadavre plutôt odorant.	80 PO