

# NOUVELLES RÈGLES D'EXPERIENCE



*Ces nouvelles règles traitent de l'expérience en général : entraînement, apprentissage draconic, apprentissage vrai-rêvant et lecture de livres. Supprimant le principe de la méditation (tout du moins dans son aspect le plus formel), elles permettent d'accélérer le rythme des parties.*

## Réussites particulières

De l'expérience peut être acquise lorsque on obtient une réussite particulière à un jet d'action. On peut alors gagner **1 point d'expérience** soit dans la compétence, soit dans la caractéristique, soit dans les deux. Compétence et caractéristique sont expérientçables séparément (toujours d'un seul point à la fois).

**Compétence.** Pour gagner 1 xp dans la compétence, l'ajustement final doit être au maximum de zéro (il était auparavant de -1).

**Caractéristique.** Pour gagner 1 xp dans la caractéristique, les chances de succès doivent être de 50 % ou moins.

*Avec 08 en AGILITÉ et +2 en Course, je joue un jet d'AGILITÉ/Course à zéro et j'obtiens 09, une particulière. Mes chances étaient de 8 à +2 = 48. Mon ajustement final étant positif, je ne gagne rien en compétence ; mais mes chances de succès étant inférieures à 50 %, je gagne 1 xp en AGILITÉ.*

## Stress

La règle de conversion du stress en expérience via le souvenir de l'archétype reste inchangée. Cf. RdD, Livre I, page 75.

## Motivation

Ce nouveau concept est voisin du stress. Chaque journée va se caractériser par un vécu plus ou moins intense et, le cas échéant, donner lieu à un jet de **Motivation**.

On peut considérer que les dragons ne rêvent pas toujours les personnages avec la même intensité. Il y a des jours où il ne se passe rien, sinon la routine du voyage (marcher, dresser le camp, monter la garde par habitude) ou la routine citadine (se ré-équiper, se prélasser), et inversement des jours où *ça bouge* ! Nouveauté, découvertes, rencontres, et bien évidemment combats ! Des jours qui méritent le souvenir - et l'on s'en souviendra ! Et d'autres qui auraient aussi bien pu ne pas exister. Au plus bas degré de l'échelle se trouve le gris-rêve.

Les jours creux, les jours *gris*, sont non-motivants. Inversement, les jours pleins, intenses, procurent une certaine exaltation, comme si les personnages avaient conscience d'être le point de mire particulier des dragons. Cette exaltation va se traduire sous forme de rêves nocturnes, induisant au réveil un sentiment de **motivation**.

## Jet de Motivation & points de motivation

Lorsque le gardien des rêves estime que la journée écoulée a eu une certaine intensité de vécu, il peut autoriser un jet de **Motivation**, toujours joué avec la CARACTÉRISTIQUE **RÊVE** (à la différence du stress joué sur les points actuels). À son estimation, la difficulté de ce jet peut être comprise entre -3 et +3. Aucune compétence n'y est adjointe. Puis le personnage gagne un certain nombre de points de motivation selon son résultat.

Résultat	Points de motivation
Echec T.	0
Echec P.	0
Echec	1
Normale	2
Significative	3
Particulière	4
Double Part.	5

**Note.** Au terme d'une journée où l'on a stressé, on jouera a fortiori un jet de Motivation. Mais si le lendemain, il reste du stress non transformé et que la journée soit banale en elle-même, on jouera certes un jet de stress (pour les points non encore transformés), mais pas de *motivation*. Les deux situations, stress et motivation, coexistent en toute indépendance.

## Apprentissage et motivation

Les points de motivation servent à entériner leçons et apprentissages, devenant directement des points d'expérience.

Pour prendre une leçon dans une compétence donnée, le personnage doit commencer par avoir un *maître*, c'est-à-dire tout personnage, PJ ou PNJ, possédant la compétence à un niveau plus élevé que lui-même. La leçon dure généralement une demi-heure draconique (et coûte de la fatigue). Au terme de ladite leçon, le personnage transforme **2 points** de motivation en **2 points** d'expérience dans la compétence enseignée, le tout s'effectuant automatiquement, c'est-à-dire *sans jet de dés*. Pour une compétence donnée, on ne peut prendre qu'un maximum de deux leçons par jour, soit un gain maximal de 4 xp. (Si l'on n'a à disposition qu'un seul point de motivation, on ne gagne (transforme) évidemment qu'un seul point d'expérience - c'est juste une leçon moins motivante.)

Les points de motivation peuvent être accumulés sans restriction de nombre, ni de temps entre le moment où ils sont gagnés et celui où ils sont utilisés. Ils sont également indifférenciés en ce qui concerne les compétences.

*Nitouche totalise maintenant 6 points de motivation lorsqu'elle rencontre enfin quelqu'un capable de la faire progresser en Alchimie. Au terme d'une leçon, elle dépense 2 de ses 6 points et s'inscrit 2 xp en Alchimie. Ces points auraient aussi bien pu servir pour la motiver dans une leçon de Danse, de Dague ou de Tir à l'arc ... Elle est pareillement libre de disposer des 4 points qui lui restent.*

C'est désormais la seule façon de progresser par apprentissage. En l'absence de motivation, une leçon ne porterait aucun fruit. Cette règle s'applique aux haut-rêvants comme aux vrai-rêvants.

C'est également par ce système de motivation que les haut-rêvants progresseront désormais dans leur art, augmentation des voies et acquisition de points de sorts (voir ci-après).

## Entraînement

L'entraînement, c'est-à-dire l'apprentissage autodidacte, fonctionne de la même manière. On utilise la règle ci-dessus, comme si le personnage était son propre maître. La seule restriction est que la compétence soit

vraisemblablement entraînable, ce qui n'est guère le cas que des compétences sportives (compétences de combat assimilées) et des compétences artistiques.

Pour les compétences de mêlée (où il est nécessaire d'être deux), on peut s'entraîner avec tout personnage dont on n'est pas supérieur de plus d'un niveau. Par exemple un personnage possédant *Épée* au niveau +4, peut s'entraîner fructueusement avec tout personnage de niveau +4 ou +3. Un personnage de niveau +2 est trop faible pour lui et ne lui est d'aucune aide. Inversement, un personnage de niveau +5 peut devenir son "maître" et le problème ne se pose donc plus.

Deux personnages peuvent tirer bénéfice d'un entraînement mutuel s'ils ont tous les deux des points de motivation à dépenser. Comme précédemment, on ne peut entraîner une compétence donnée qu'un maximum de deux séances par jour.

## Apprentissage draconic

Cet apprentissage, autodidacte, revêt deux aspects :

- L'augmentation des voies
- L'acquisition de nouveaux sorts

L'ancien système des méditations, accaparant trop de temps de jeu, est abandonné au profit d'une idée à la fois différente et voisine. On considérera que les haut-rêvants ne cessent en vérité de "méditer" sur leur art ; ils y pensent continuellement, en cheminant, en montant la garde, en s'endormant ... Lors c'est en *rêvant* que cette "méditation continue" va porter des fruits. Le haut-rêvant s'endort préoccupé par un problème : un rêve peut éventuellement lui apporter une réponse.

Pour qu'un tel rêve ait lieu, il faut que le personnage ait vécu dans la journée une situation d'un minimum d'intensité - celle-ci jouant le rôle de déclencheur, tout comme pour les souvenirs de l'archétype. En d'autres termes, il lui faut avoir droit à un jet de **Motivation**. La règle est alors identique à celle décrite précédemment.

Le haut-rêvant a toutefois le choix : soit de traduire son résultat en gain de points de voie (xp en draconic), soit en points de sort (pour l'acquisition de nouvelles formules). C'est bien évidemment l'un **ou** l'autre

<i><b>Résultat</b></i>	<i><b>XP en voie</b></i>	<i><b>Points de sort</b></i>
Echec T.	0	0
Echec P.	0	0
Echec	1	3
Normale	2	6
Significative	3	9
Particulière	4	12
Double Part.	5	15

En résumé, au terme d'une journée suffisamment intense pour donner un jet de Motivation, le haut-rêvant a le choix de traduire son résultat de **trois** façons :

- En points de motivation pour l'apprentissage des compétences ordinaires.
- En points de voie, c'est-à-dire en expérience directe en draconic.
- En points de sort.

Ces trois choix sont exclusifs. (Notez qu'il est conseillé de choisir les points de sort, les voies pouvant toujours monter via le stress et les particulières alors que l'inverse n'est pas vrai.) En ce qui concerne l'apprentissage des compétences ordinaires, les haut-rêvants pourront se sentir défavorisés devant l'exclusivité du choix (et les tests de cette règle ont montré que ce choix allait presque toujours vers le haut-rêve), mais pourquoi auraient-ils à leur disposition plus d'énergie que les autres ?

En vérité, le haut-rêvant garde encore un avantage. Son art étant du rêve, l'expérience lui vient directement en rêvant, et il progresse tout en dormant. Au réveil, en effet, la motivation est directement traduite en xp ou points de sorts. Le vrai-rêvant, lui, doit encore consacrer du temps et de la fatigue avant de pouvoir récolter véritablement le fruit de l'expérience.

## Points de sort et synthèse de nouveau sort

On utilise la règle normale, Cf. *RdD, Livre II, p 118*. Un sort coûte 10 points de sort par niveau de difficulté. Le haut-rêvant accumule de cette manière des points de sort, jusqu'à ce qu'il en ait assez pour tenter une nouvelle synthèse. Par exemple, *MIROIRS R-5* coûte 50 points.

## Signes draconics

Les signes draconics existent toujours, perceptibles dans la nature. Pour les décrypter, on utilise la règle normale sans changement, Cf. *RdD, Livre II, p 119*.

Les signes draconics ne fournissent normalement que des points de sorts. On pourra néanmoins considérer qu'ils permettent également d'augmenter les voies. Avant de lancer les dés, le joueur précise s'il recherche voie ou sort. Le nombre de points de voie (xp) est toujours du **tiers** des points de sort (arrondi à l'inférieur). Un signe donnant par exemple 10 points de sort peut à la place donner 3 xp en voie.

## Lecture des livres

Outre fournir un renseignement précis, les livres peuvent apporter une certaine somme de connaissances et sont donc comparables à des "maîtres" en termes d'apprentissage. Pour en tirer de l'expérience, il faut non seulement les lire mais être motivé. Par ailleurs, il ne suffit pas de lire un ouvrage de la première à la dernière page pour prétendre en tirer toute la substantifique moelle. Relecture, consultation de passages sont nécessaires.

**Première approche.** Cette étape consiste à acquérir une certaine familiarité avec le livre, c'est l'équivalent de sa *lecture* selon l'ancien système. Il n'y a qu'un seul jet de dés : **INTELLECT/Écriture - difficulté**. Le résultat détermine le nombre de points de tâche nécessaires, sachant que le nombre indiqué pour chaque livre correspond à une réussite normale. Une significative n'en demande que 75 %, une particulière 50 % ; inversement un échec normal 150 % et un échec particulier ou total 200 %. Cela fait, le lecteur n'a plus qu'à accumuler les points de tâche, sans autre jet de dés. Un point de tâche demande ½ heure draconique de lecture et coûte 1 pt de fatigue. À la différence de l'apprentissage, on peut y consacrer journalièrement autant de demi-heures que souhaité.

Exemple : *Nos Ennemies les Bêtes* est indiqué demandant 15 points de tâche.

Résultat	Points de tâche	
Particulière	7	(50 %)
Significative	11	(75 %)
Normale	15	(100 %)
Echec	22	(150 %)
Echec P.	30	(200 %)
Echec T.	30	(200 %)

Au terme de cette approche, le lecteur gagne la **moitié** des points d'expérience normalement indiqués pour le livre, et cela sans avoir besoin de dépenser des points de motivation. Par exemple 18 points en Zoologie sur les 36 indiqués pour *Nos Ennemies les Bêtes*.

**Consultations.** Les points restants normalement fournis par le livre peuvent ensuite être obtenus sous la forme de consultations. Une consultation prend usuellement une demi-heure draconique et est l'équivalent d'une leçon avec un maître : le lecteur transforme des points de motivation en XP dans la compétence intéressée. *Nos Ennemies les Bêtes* peut ainsi fournir jusqu'à un total de 18 autres xp en consultations..

## Désirs lancinants

Sous l'influence d'un désir lancinant (au demeurant refoulable), un personnage devient incapable de se motiver. En conséquence, il ne peut plus accumuler de points de tâche de lecture, et plus encore, ne joue plus de jet de Motivation en cas de situation stressante dans la journée.

## Réussites particulières en Rêve

Ci-après un rappel des réussites particulières expérientçables ou non.

**Jets de Résistance.** Tout jet de résistance à la magie (-9, -8 ou -6) obtenant une particulière et dont les chances de succès sont de 50 % ou moins fait gagner 1 xp en RÊVE.

**Conjuration des ECNI.** Les entités non incarnées sont combattues avec *points actuels de rêve* et meilleur draconic (zéro pour les vrai-rêvants). Toute particulière fait gagner 1 xp en RÊVE si les chances de succès = < 50 % et 1 xp en voie utilisée si l'ajustement final =< 0.

**Défense des ECPI.** Pour causer des dommages à une Entité Incarnée, il faut réussir un jet de points actuels de rêve (sans draconic) ajusté au niveau de l'entité. Toute particulière fait gagner 1 xp en RÊVE si les chances de succès =< 50 %.

**Cases en humides en TMR (\*).** Toute particulière fait gagner 1 xp en RÊVE si les chances de succès =< 50 %.

**Rencontres en TMR.** Hormis les rêves de dragon, aucune particulière n'est applicable aux rencontres en TMR. Il n'y a donc pas d'expérience.

**Rêve de Dragon.** Maîtrisé en dormant ou en TMR, les RdD sont normalement expérientçables en plus de la tête de dragon (RÊVE et draconic).

**Jets de stress ou de Motivation.** Outre une excellente transformation des points de stress ou gain de points de motivation/voie/sorts, on gagne 1 xp en RÊVE si les chances de succès étaient de 50 % ou moins.

**Lancer de sorts ou de rituels.** Outre le fait de ne coûter au haut-rêvant que la moitié des points de rêve prévus, un sort ou rituel obtenant une particulière lui confère 1 xp en RÊVE si les chances de succès =< 50 % et 1 xp en voie utilisée si l'ajustement final =< 0.

---

(\*) Le draconic n'est plus utilisé pour maîtriser les cases humides. Pour ce faire, on utilise désormais *points actuels de rêve* à zéro + ou - ajustement astrologique (comme pour les rituels). La raison d'un tel changement est de faire en sorte que le Fleuve pose toujours problème - ce qu'il ne faisait plus dès qu'un haut-rêvant avoisinait, voire dépassait, les +7 en draconic.

Après tout, les Dragons eux-mêmes sont impuissants devant le Fleuve de l'Oubli, comme en témoigne ce qu'il reste de leur souvenirs après le Grand Réveil de la fin du Second Âge. L'usage du draconic (leur supposée langue) n'était donc pas très pertinent.

