

NOUVELLES RÈGLES D'APPRENTISSAGE



Ces nouvelles règles couvrent les situations d'entraînement, de lecture d'ouvrage, d'apprentissage et d'apprentissage autodidacte. Un de leurs principaux intérêts est de supprimer un certain nombre de jets de dés.

Entraînement

S'entraîner se fait sans jet de dé. Chaque demi-heure (60') consacrée fait directement marquer 1 point d'entraînement. Ces points ne sont pas des points d'expérience : les totaliser sur la feuille de personnage à gauche de la compétence concernée. On ne peut consacrer que deux demi-heures par jour à une même compétence. La fatigue est normalement comptabilisée.

Réussites particulières expérientçables

Une réussite particulière est expérientçable quand l'ajustement final est négatif ou **zéro**. Les points gagnés ne dépendent plus de la valeur de l'ajustement final. A la place, on transforme 1d6 points d'*entraînement* en points d'*expérience*.

- Si le d6 est supérieur au nombre de points d'entraînement totalisés, on ne transforme que les points possédés.
- Si l'on a zéro point d'entraînement, on gagne tout de même 1 point d'expérience.
- Si le total d'entraînement est **négatif**, on ne gagne aucun point d'expérience.

Les points d'entraînement transformés sont effacés.

Echec total

Un échec total sur une compétence entraînable, outre la maladresse commise, fait perdre automatiquement 1 point d'entraînement. Si le ce total était de zéro, il devient ainsi négatif. Il faudra consacrer une demi-heure d'entraînement pour le faire revenir à zéro.

Compétences non-entraînables

Certaines compétences sont difficilement entraînables sans un matériel ou des conditions très spécifiques : *Charpenterie, Maçonnerie, Chirurgie*, etc. Ces compétences ne gagnent qu'un point en cas de particulière et ne perdent rien en cas d'échec total.

On considérera que les survies sont entraînables, sous réserve de se trouver dans le milieu considéré. S'entraîner peut alors consister à s'immerger totalement dans le milieu ambiant, observer, prendre des repères, etc.

Apprentissage

L'apprentissage exige obligatoirement un **maître**. Un maître est tout personnage, PJ ou PNJ, possédant un niveau **supérieur** à l'élève dans la compétence concernée.

Pour porter des fruits, l'apprentissage exige un **cursus** plus ou moins long. Ce n'est qu'au terme d'une série de cours que l'on gagne des points d'expérience. Ces cours doivent avoir été pris avec le **même** maître.

Chaque cursus (série de cours) a pour but de faire gagner **10 points d'expérience**. Ce qui peut varier, c'est la durée du cursus.

Lors de la première entrevue entre le maître et l'élève, le cours n°0, l'élève joue un jet de caractéristique concernée (*Mêlée* pour compétence de combat, *INTELLECT* pour connaissance, etc.) ajusté par le **bonus pédagogique** du maître. Le résultat du jet indique le nombre de leçons que durera le cursus. Chaque leçon dure une demi-heure.

Part. 6 leçons

Sign. 9 leçons

Norm. 12 leçons

Echec 15 leçons

Ech.P. 18 leçons

Ech.T. 24 leçons

Le nombre de leçons ayant été déterminé, chacune fait automatiquement marquer 1 point, sans jet de dé. Quand toutes les leçons ont été totalisées, le personnage gagne en échange 10 points d'expérience. Une compétence donnée ne peut faire l'objet que de deux leçons par jour au maximum. La fatigue est normalement comptabilisée.

Suite au cours n°0, l'élève peut renoncer à suivre les cours s'il ne "sent" pas le maître - c'est-à-dire si un mauvais jet de dé lui donne un nombre de leçons estimé trop grand. Il ne pourra toutefois s'adresser à nouveau à ce même maître pour cette même compétence que lorsqu'il aura augmenté son niveau d'une autre façon (stress ou autre maître).

Pour une compétence donnée, on ne peut suivre qu'un seul cursus à la fois. Mais l'on peut toujours interrompre un cursus avec un maître donné pour en commencer un autre avec un autre maître. On repart alors à zéro et toutes les leçons du premier maître sont effacées.

Un cursus ayant été achevé et ayant porté ses fruits, l'élève peut en commencer un autre avec le même maître, tant que son propre niveau reste inférieur. De nouvelles notions devant être abordées, on repasse toutefois par un cours n°0, pour déterminer à nouveau le nombre de leçons nécessaires.

Pendant la durée du cursus, la compétence peut augmenter indépendamment (stress, particulière expérençable). Si le niveau de l'élève atteint ainsi celui du maître, le cursus peut néanmoins se poursuivre et porter ses fruits, mais il ne pourra pas y en avoir de suivant.

Si la compétence est entraînable, on peut s'y entraîner en plus des leçons. La règle est alors qu'on ne peut consacrer que deux demi-heures par jour à une compétence, entraînement ou leçon.

Bonus pédagogique

Un maître peut être plus ou moins doué par rapport à un élève selon la communication qui s'établit entre eux. On considérera l'**Empathie** du maître et son charisme, c'est-à-dire l'**Apparence**.

Le bonus pédagogique est la somme des bonus obtenus par ces deux caractéristiques sur la table suivante.

Caract.	Bonus
16-17	+4
14-15	+3
12-13	+2

11	+1
10	0
8-9	-1
6-7	-2

Par exemple, un maître ayant 11 d'Apparence et 14 d'Empathie donne un bonus de +4 (1+3) à son élève.

Lecture d'ouvrage

La lecture obéit à des règles semblables à l'apprentissage, le livre faisant office de "maître". La première demi-heure de lecture est l'équivalent du cours n°0. On feuillette le livre, on l'estime. On joue alors un jet d'**INTELLECT/Écriture** ajusté à la difficulté du livre. Puis, selon le résultat, on obtient le nombre de séances de lecture nécessaire pour en venir à bout. - à définir pour chaque livre en particulier. Ces séances sont ensuite totalisées sans jet de dé.

Apprentissage autodidacte

L'apprentissage autodidacte n'est possible que pour quelques compétences primaires, telles que *Saut*, *Course*, *etc.* - à entériner par le gardien des rêves - et jusqu'au niveau zéro maximum. Utiliser alors la même règle, en prenant **Empathie** + **Volonté** du personnage pour déterminer son auto-bonus pédagogique.

Fatigue : 5 segments maximum

Les séances d'entraînement/apprentissage/lecture étant sans jet de dé, il ne peut y avoir d'ajustement de fatigue. On applique alors la règle des **5 segments**.

Pour entériner une demi-heure de travail automatique, le personnage ne doit encore être que dans ses 5 premiers segments de fatigue. S'il a atteint ou dépassé le sixième, sa demi-heure ne rapporte rien.

Plus encore, le personnage ne doit avoir aucun autre malus à son état général : pas de point de vie manquant, pas d'éthylisme. Il ne doit pas non plus être sous l'emprise d'une queue de dragon de *désir lancinant*.

