

L'APPRENTISSAGE

Lors des phases d'Expérience, les joueurs peuvent dépenser tout ou partie de leurs dés d'Expérience pour effectuer des jets d'apprentissage en vue de développer leur personnage.

Caractéristiques

Pour améliorer la valeur d'une caractéristique de 1D, la difficulté du jet est toujours de 9 (excepté pour les Élus les plus accomplis, cf. page 368), assortie d'un Handicap égal à la valeur actuelle de cette caractéristique, avec un Handicap maximum de (III).

Petit rappel: la valeur maximale des caractéristiques des personnages est de 3D (et de 4D à 5D pour les Élus). Si le Mode de jeu le permet, ou si l'Oracle l'autorise, en raison d'une « mutation » (due aux Essences, par exemple), d'un entraînement intensif ou d'un profil particulier, un personnage peut exceptionnellement augmenter une - et une seule - de ses caractéristiques à 4D.

Exemple : pour augmenter sa Vigueur de 2D à 3D, il faudra obtenir trois réussites contre une difficulté de 9.

Tenter de monter le niveau d'une caractéristique à 4D demande de dépenser 1D d'Expérience comme coût préliminaire à la dépense de dés d'Expérience, tenter de la monter à 5D demande de sacrifier 2D d'Expérience en guise de coût préliminaire.

Compétences

Pour apprendre ou améliorer le niveau d'une compétence, la difficulté du jet est fixée par le niveau de compétence souhaité, assortie d'un Handicap fixé par la Rareté de cette compétence. La difficulté peut être réduite pour les Élus (cf. page 368).

Rappel: les compétences Animalisme, Armurerie, Artisanat, Bouclier, Lunes, Mythes, Panthéons et Runes ont un niveau de Rareté de (I), les compétences Éclats, Mécanismes et Rituels ont un niveau de Rareté de (II), cf. page 263.

- Si la compétence entre dans le domaine de prédilection du personnage, la difficulté du jet d'apprentissage est réduite.
- Si le personnage ne possède pas la compétence, il doit commencer par l'apprendre au niveau Débutant.

Niveau	Difficulté	Prédilection
Débutant	5	3
Confirmé	7	5
Expert	9	7
Maître	10	9
Grand maître*	10	9
Légende*	10	9

* Bien que la difficulté soit la même pour tenter d'atteindre les niveaux Grand maître et Légende dans une compétence, tenter le jet d'Expérience s'accompagne d'un « coût » supplémentaire : le joueur doit dépenser 1D d'Expérience pour tenter d'obtenir le niveau Grand maître et 2D d'Expérience pour tenter d'atteindre le niveau Légende. Ces dés d'Expérience dépensés ne comptent pas sur le jet, il s'agit d'un prix à payer.

Exemple : pour apprendre la compétence Mécanismes Rare (II) au niveau Débutant, il faudra obtenir au moins trois réussites contre une difficulté de 5. Pour l'améliorer du niveau Confirmé au niveau Expert, il faudra au moins trois réussites contre une difficulté de 9 - ou de 7 si l'Outil est le domaine de prédilection du personnage.

Spécialités

Pour apprendre une spécialité, la difficulté du jet est fixée par le niveau de la compétence associée, assortie d'un Handicap égal au nombre de spécialités que le personnage possède déjà, avec un maximum de Handicap (III).

Le nombre maximum de spécialités n'est pas limité, mais il faut posséder au moins le niveau Confirmé dans une compétence associée pour pouvoir développer une spécialité.

Niveau	Difficulté	Prédilection
Confirmé	9	7
Expert	7	5
Maître	5	3
Grand maître	5	3
Légende	5	3

Exemple : pour développer une spécialité Pièges par sa compétence Mécanismes, le joueur devra réussir un jet de difficulté 7, Handicap (III), s'il est Expert et possède déjà trois autres spécialités, soit quatre réussites contre une difficulté de 7.

Réserves

Pour améliorer la valeur d'une Réserve de 1D, la difficulté du jet est égale à la valeur actuelle de la Réserve (avec une difficulté maximale de 9), assortie d'un Handicap (I) pour un personnage jeune, (II) pour un adulte et (III) pour un ancien.

Exemple : pour augmenter de 7D à 8D la Réserve d'Effort d'un personnage jeune, il faudra obtenir deux réussites contre une difficulté de 7. Pour un ancien, il en faudra quatre.

Techniques

Pour apprendre une nouvelle technique, la difficulté du jet est fixée à 7 et assortie d'un Handicap égal au nombre de techniques déjà apprises, avec un maximum de Handicap (III).

Capacités d'Instinct

Pour apprendre une nouvelle capacité d'Instinct, la difficulté du jet est fixée à 7, assortie d'un Handicap égal au nombre de capacités d'Instinct que le personnage possède déjà.

Exemple : pour développer une seconde capacité d'Instinct, le joueur devra réussir un jet de difficulté 7, Handicap (I), soit deux réussites contre une difficulté de 7.

Capacités d'Éclat

Pour acquérir une nouvelle capacité d'Éclat, la difficulté du jet et le Handicap associé dépendent du niveau de la capacité.

Capacité	Difficulté	Handicap
Rencontre	5	(I)
Entente	6	(II)
Accord	7	(III)

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle capacité d'Éclat du niveau Entente, le joueur devra réussir un jet de difficulté 6, Handicap (II), soit trois réussites contre une difficulté de 6.

Faveurs

Pour acquérir une nouvelle Faveur, la difficulté du jet et le Handicap associé dépendent du niveau de la Faveur.

Faveur	Difficulté	Handicap
Mineure	7	(II)
Majeure	8	(III)

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle Faveur majeure, le joueur devra réussir un jet de difficulté 8, Handicap (III), soit quatre réussites contre une difficulté de 8.

Rituels

Pour acquérir les bases permettant de maîtriser un nouveau rituel (qui doit être découvert auparavant), la difficulté du jet et le Handicap applicable dépendent du niveau du rituel :

Capacité	Difficulté	Handicap
Mineur	5	(I)
Majeur	7	(II)
Légendaire*	9	(III)

* Ceci à titre purement indicatif.

Limitations

On ne peut apprendre ou améliorer qu'une seule compétence, spécialité, Réserve ou caractéristique par phase d'expérience, et seulement d'un niveau de 1D.

Exemple : si un joueur apprend une nouvelle compétence, il ne pourra pas en apprendre une seconde, mais pourra tenter d'en améliorer une autre, d'apprendre une spécialité ou encore d'augmenter une de ses Réserves.

Bonus

Si l'Oracle estime que l'apprentissage est facilité, grâce aux conseils d'un expert ou à des ressources utiles (ouvrages spécialisés, etc.), elle peut accorder un bonus de +1D sur le jet d'apprentissage (et il faudra bien sûr dépenser au moins 1D d'Expérience).

Ce bonus est unique, non cumulable et valable sur un seul jet d'apprentissage par phase et par joueur.

Exemple : l'expertise d'un soigneur peut justifier un bonus de +1D pour apprendre ou améliorer la compétence Soins ou des spécialités telles que Maladies ou Soins d'urgence.

Pour accorder ce bonus, un expert doit posséder la même spécialité ou la même compétence au moins au niveau Confirmé et avoir dans la compétence un niveau strictement supérieur à celui que le personnage souhaite atteindre.

Réussites automatiques (optionnel)

Si vous trouvez que ces règles d'expérience reposent pour beaucoup sur la « chance », vous pouvez considérer que dépenser un certain nombre de dés d'Expérience permet d'obtenir une réussite automatique selon la difficulté, comme suit :

Difficulté	Nombre de dés d'Expérience
3	1
4-5	2
6	3
7	4
8	5
9	6
10	8

Exemple : pour bénéficier d'une nouvelle Faveur majeure - difficulté 8, Handicap (III) -, le joueur devra dépenser 20 dés d'Expérience.

Lors de chaque phase d'Expérience, le joueur devra décider s'il utilise cette règle ou s'il veut prendre le risque de lancer les dés pour économiser quelques dés d'Expérience en comptant sur la chance.