

## Cours, entraînement, et autre acquisition de degrés hors niveau

### Cours :

Dans JRTM des PNJs peuvent proposer des cours dans des compétences qu'ils possèdent à des niveaux exceptionnels (>100) qu'elles appartiennent aux compétences secondaires ou primaires. Les cours durent **en moyenne 4 heures** pour un coût moyen entre **5 à 10Po**. Les joueurs jettent 1 dé 100 par heure de cours, ajouté de leur bonus de compétence possédé avant le cours ou du bonus de caractéristique associée s'ils sont naïfs dans la compétence enseignée (de 0 à 25), modifié par le bonus de tableau suivant :

Bonus de compétence avant le cours	0	0-25	25-50	50-60	60-70	70+
Modificateur aux jets d'étude	+20	0	-20	-50	-70	-100

A l'issue des 4 heures, et donc des 4 jets, on place le Jet d'Etude Total (JET) dans le tableau suivant:

JET	-300	300-350	350-400	400-450	450+
Degré acquis ou bonus aux jets d'études ultérieurs identiques.	Echec, rien n'a été suffisamment retenu pour être utilisé plus tard.	Vous avez compris certaines choses, mais il vous manque l'essentiel, +10 aux prochains jets d'étude identiques. <b>Persévérez !</b>	On y est presque, +20 aux prochains jets d'étude identiques. Méditez, et vous pourrez tenter à nouveau <b>demain.</b>	<b>+ 1 degré</b> dans la compétence réussite, vous avez tout compris, vous ne pourrez suivre à nouveau ce cours que <b>dans un mois.</b>	<b>+ 2 degrés</b> dans la compétence, réussite exceptionnelle, vous avez tout compris, vous ne pourrez suivre à nouveau ce cours que <b>dans deux semaines.</b>

*Exemples :* Bayrol, naïf en Anatomie, mais un peu intuitif (+5 en intuition) cherche à améliorer ses compétences dans ce domaine afin d'améliorer ses interrogatoires. Il décide de passer 4 heures chez l'animiste de la ville qui dispense son savoir pour 2Po l'heure :

*Jets d'étude :* 52, 87, 34, (97+62)= **321**. *Total bonus d'intuition* 5\*4=+20. *Total modificateur :* 4\*20= +80.

Soit JET 432, **+1 degré.**

Djabrül, maître-nain chevronné en désarmement de pièges (+65), désire parfaire ses dons au près d'un Grand Maître des Embuches de la Montagne de Fer. L'enseignement est précieux à tous niveaux, Djabrül dépense 35Po pour suivre cet enseignement, et ne pourra faire que cela de sa journée : les préparations mentales, révisions, essais, qu'il conduit lui prennent le reste de son temps ce jour (+25/jet d'étude).

*Jets d'étude :* 68, 89, 93, 78=328 *Compétence :* 65\*4=+260 *préparation mentale* +100 *Modificateur JET* -75\*4= -280

Soit JET 408, **+1 degré.**

**Jet de Réflexion :** Tout cours, qu'il soit raté ou réussit, permet de prendre un temps de réflexion supplémentaire, en fin de journée, avant l'endormissement. Le joueur fait un jet ajouté de son bonus d'intelligence, s'il atteint ou dépasse 150, il obtient un degré dans la compétence étudiée.

**Magie :** La magie fait exception à ce processus, même si elle reste accessible. On remplace l'obtention d'un degré par un fondement, et trois fondements constituent un point de développement, ou 20% dans une liste étudiée (un point par mois max.)

## Entraînement :

Il est également possible aux Pjs de s'exercer seuls ou en groupe, à la pratique d'une compétence, primaire ou secondaire. Ce mode d'acquisition est bien sûr plus complexe puisqu'aucun enseignement n'est dispensé, mais peut tout de même se révéler payant. Il est à noter qu'il est impossible de s'entraîner dans une compétence où l'on de possède pas au moins 10 points (2 degrés) : pour s'entraîner il faut un minimum de bases ! Pour une compétence primaire, le PJ consacre 4h par entraînement et donc jette 4 fois un dé 100, (pour un maximum de 3 entraînement/jour peu importe la race) auquel il retire à chaque fois 10 points par degré possédé dans la compétence au-delà de 2 : (+30 en pistage=6 degrés= -40 aux jets)

Degrés de compétence avant l'entraînement	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Modificateur au jet d'entraînement total	0	-70	-80	-90	-100	-110	-120	-130	-140	-150	-160	-170	-180

Le total du jet d'entraînement est alors placé dans le tableau suivant et le résultat est appliqué.

Jet d'Entraînement total	-180	181-200	201-220	221-249	250+
Degré obtenu ou bonus aux Jets d'entraînement ultérieurs	0	+5	+10	+20	1 degré

Les bonus d'entraînement sont « conservés » une semaine, avant de s'effacer de la mémoire des joueurs. Cependant, si avant le délai d'une semaine, le joueur s'entraîne de nouveau et obtient un nouveau bonus d'entraînement, le délai reprend à zéro et les bonus se cumulent.

*Exemple :* Jhoronail, jeune guerrier Rhohirm décide de s'entraîner régulièrement à l'épée courte (4 degrés possédés) afin de traquer les orques dans les souterrains, où sa hallebarde lui est bien inutile. Le 02 Narwain il effectue une première séance 83,45,95,77 soit 300, -70 pour ses 4 degrés, **230**. Bel entraînement, plein d'avancées, mais il manque l'étincelle. Le lendemain, le 03 Narwain, il attaque l'entraînement de bonne heure, et obtient 22, 15, 98+71,33= 239 +80 de bonus obtenus la veille, -70 pour ses 4 degrés = **249**. Quelle frustration, il y était presque ! +20 de nouveau à ses prochains jets soit +40 au total pour chacun de ses prochains jets. Mais trop tard, les orques lancent une campagne d'assauts sur son village et les villages avoisinant. Ne pouvant reprendre l'entraînement qu'à la fin du mois de Narwain, il a tout perdu de ses avancées, Jhoronail reprend tout à zéro.

## Réussite exceptionnelle :

Il est parfois possible que la chance ou les Dieux poussent à la qualité de nos actes, nous permettant de réussir un exploit auquel nous n'étions pas particulièrement disposés. Pour représenter cette réalité, un jet sans limite et sans modificateur atteignant les 160 dans n'importe quel type de compétence ou d'action, permet de jeter à la suite un jet d'intelligence (jet de dé 100 ajouté du bonus d'intelligence du joueur).

Si celui-ci atteint **75** pour une compétence déjà connue (ayant au moins un degré) ou **65** pour une compétence inconnue, le joueur ajoute un degré dans cette compétence.