

KIRI NO MONOGATARI
霧の物語
CONTES DE LA BRUME

RÈGLES
LIVRET COMPLÉMENTAIRE

*L'apprentissage
des Compétences*

INTRODUCTION

Dans le jeu des Contes de la Brume, les personnages ne gagnent pas de nouveaux points de compétences d'une session à l'autre. Ils conservent juste les compétences offertes par le BG de personnage et celles de départ. Pour en apprendre de nouvelles, les choses se passent en jeu, principalement de trois manières différentes : les Maîtres, la Répétition des gestes et la Recherche.

APPRENTISSAGE CLASSIQUE

L'apprentissage classique se fait donc par le biais du système de Maître, pour une grande partie des compétences. Le titre de Maître symbolise le fait qu'un personnage maîtrise suffisamment son art/sa pratique et qu'il a assez de Talent pédagogique pour en enseigner les bases à quelqu'un d'autre.

Une partie de ces Maîtres sont répertoriés dans le Registre des Maîtres, un document actuellement conservé par les Forces Armées de l'Enclave et mis à disposition selon les circonstances. Ceux qui préfèrent la discrétion font en sorte de ne pas y être répertoriés.

Pour apprendre auprès d'un Maître, il faut aller à sa rencontre, prendre contact avec lui pour le convaincre d'enseigner. Nous insistons sur l'importance du RP.

Les Maîtres auront reçu la consigne de ne pas accepter d'élèves ne favorisant pas le jeu. Inutile d'aller voir un vieux maître d'arme en lui demandant de but en blanc d'apprendre le

Désarmement à mains nues. Un peu de respect et de tact seront les bienvenus !

Dans tous les cas, l'apprentissage ne sera pas validé en quelques minutes. Cela demandera de l'entraînement, de la pratique, de la patience.

Notez bien qu'il n'y aura pas un Maître par compétence différente à chaque session de jeu. L'apprentissage par le biais des Maîtres est un système que nous mettons en place, mais nous sommes bien plus intéressés par le RP et l'évolution des personnages et des trames scénaristiques.

Ça ne sera donc jamais notre priorité de faire en sorte de contenter tout le monde sur le plan du gain de nouvelles compétences.

L'apprentissage d'une nouvelle compétence est symbolisée par une Carte d'apprentissage qui devra être ajoutée à vos Cartes de joueurs.

Une Carte de Maître est fournie à chaque Maître de ce système d'apprentissage.

***Attention** : chaque Maître ne peut enseigner qu'à deux personnages de son choix par session de jeu. Quoiqu'il arrive, même s'il prend plusieurs élèves, c'est lui qui choisira qui valide son apprentissage et qui ne le valide pas. Sa décision sera sans appel.*

APPRENTISSAGE DE L'ARTISANAT

C'est dans l'apprentissage de l'artisanat qu'intervient ce que nous avons appelé plus tôt la «Répétition des Gestes». En effet, comme indiqué dans le livret principal de règles, pour apprendre une nouvelle recette, il est nécessaire de la réaliser 3 fois, en multipliant par 2 le nombre de ressources requises. Cela validera l'apprentissage de la recette en question.

Le but ici est de symboliser les essais ratés ou le fait que le geste n'est pas encore précis. Il y a plusieurs façon de découvrir/d'apprendre de nouvelles recettes : auprès d'un artisan qui voudra bien partager son savoir avec vous (attention, cela n'a rien à voir avec le système des Maîtres), en fouillant la bibliothèque...

Les recettes s'apprennent par niveau. C'est à dire que pour valider l'apprentissage d'une recette de niveau 3, il faut d'abord avoir validé toutes celles des niveaux 1 et 2. Un tableau d'apprentissage sera tenu par les Organiseurs/PNJ Artisanat pour suivre correctement l'évolution de votre personnage. Il n'y aura pas de mise à jour de la Carte de Compétences, mais une Carte de validation de niveau vous sera fournie.

Il existe tout de même un apprentissage via le système des Maîtres en Artisanat. En effet, certains artisans sont passés Maîtres dans l'art de réaliser une recette (et une uniquement). De manière classique, ils peuvent l'enseigner à deux personnages par session. Le système des Maîtres ne prend pas en compte

la Répétition des gestes (3 fois le double de ressources) ni le niveau. Un artisan de niveau 2 pourra apprendre une recette de niveau 5 par ce biais. Cela ne validera pas pour autant son niveau 5.

Attention : avoir un niveau 5 en Artisanat ne fait pas de vous un Maître. Si rien n'est mentionné sur votre BG, alors vous n'êtes pas Maître.

LES COMPÉTENCES SANS VALIDATION

Nous avons exposé en première partie que la plupart des compétences pouvaient être acquises/validées via le système des Maîtres. Les compétences restantes ne pourront pas être validées via ce système ou via la Répétition des gestes. C'est là qu'intervient la Recherche.

La Recherche concerne en général les compétences liées à la connaissance : Us & Coutumes, Contes & Légendes, Langues... Il faudra chercher en jeu quelqu'un qui possède ces connaissances et qui voudra bien les transmettre.

Pour en conserver le souvenir, une seule solution : prendre des notes, car cela n'entraînera jamais la validation de la compétence correspondante.

Pour Contes & Légendes par exemple, vous pourrez apprendre de vous-mêmes les différents contes et légendes Tigre, mais vous ne recevrez jamais une quelconque Carte d'apprentissage.

Seuls ceux qui ont pris ces compétences à la création se

verront remettre les documents correspondants à chaque session de jeu.

Il est également possible de mener ses recherches à la bibliothèque, quand il y en a une, qu'elle soit publique ou privée.

NOTE GÉNÉRALE

Nous n'avons abordé ici ni la Magie, ni l'Alchimie, car l'apprentissage de ces deux domaines relève d'un système particulier (celui de la Magie est succinctement décrit dans le livret principal). De la même façon, nous n'avons pas parlé de la possibilité de devenir Maître : il faut le découvrir en jeu !