

Points de règle

Table des matières

Non possession d'une compétence	1	Une compétence	5
La Peur	1	Une nouvelle école d'escrime, de combat, de courtisan ou toute autre école	5
Sonné	2	Une nouvelle langue	6
Règle du Panache	2	Le rang de Grand Maître	6
Augmentations	2	Créer un style de Grand-Maître	6
Limitation des compétences utilisables en défense	2	Ajouter plus d'écoles à un style de Grand-Maître	7
Défense passive contre des armes de distance	2	Vous ne pourrez jamais utiliser vos XP pour :	7
Coup flamboyant	3	Le Dressage	7
Calcul de la défense passive	3	Perspicacité et potentiel de dressage	8
Expérience	4	Tours, talents et mauvaises habitudes	8
Dés d'héroïsme et Expérience	4	Durée d'apprentissage	9
Les quatre lois de la progression	4	Qualité d'obéissance	9
Ces XP peuvent donc être dépensés dans :	4	Transmission d'autorité	10
Une augmentation de trait	4	Caractéristiques de dressage	10
Un nouveau métier ou un nouvel entraînement	4	Le Feng Shui	10
		Où trouver la règle sur...	11

Non possession d'une compétence

Si le joueur fait un jet de compétence dans l'une de celle que le héros ne maîtrise pas, les "9" et les "10" valent "0".

La Peur

Le niveau de peur détermine le nombre d'augmentations gratuites dont bénéficie le héros (ou son adversaire) pour effrayer son ennemi.

La victime de la peur doit effectuer un jet de Détermination contre (la Détermination + niveau de peur) x 5 du monstre. En cas d'échec, il fera tous ses jets, tant qu'il affrontera ladite créature, en lançant (niveau de peur de la créature) dés en moins.

Exemple : Georges du Blanc rencontre un fantôme. Ce dernier a un niveau de peur de 3 et une Détermination de 3 également, ce qui signifie que le joueur qui incarne Georges doit faire un jet de Détermination contre un ND de 30 $([3 + 3] \times 5)$. S'il réussit, il ne se passera rien ; s'il le rate, tant que son héros affrontera le fantôme, il fera tous ses jets en lançant trois dés de moins (car le fantôme a un niveau de peur de 3).

Sonné

Si le héros est sonné, ses jets de compétences ne peuvent plus explosés.

Règle du Panache

Il est toujours possible d'utiliser le Panache à la place de n'importe quel Trait pour effectuer un jet de compétence mais le ND est alors augmenté de 10.

En effet, le héros, dans ce cas, effectue l'action en question au Panache : il ne se contente pas de sauter par la fenêtre, il effectue un magnifique saut périlleux avant, il ne se satisfait pas de charmer la dame par ses paroles, mais il la prend dans ses bras et l'embrasse fougueusement, etc. Bref, il se comporte en héros.

Augmentations

Le nombre maximum d'augmentations volontaires que peut prendre un héros est limité par son Panache.

Limitation des compétences utilisables en défense

Le fait d'utiliser Escalade, Natation, Roulé-boulé ou encore Equitation comme défense m'a toujours semblé étrange. Ce sont déjà des compétences très utiles en elles-mêmes, pourquoi les lier autant au combat ?

Aussi, voilà une petite règle simple et qui facilite la gestion des combats : les personnages ne peuvent utiliser que les compétences Parade ou Jeu de jambes pour leurs défenses actives ou passives. Sauf pour certains spadassins qui apprennent à utiliser un autre type de compétences pour leur défense, comme Yesukai avec Voltige.

Défense passive contre des armes de distance

Pourquoi la compétence Jeu de jambes ne pourrait-elle pas être utilisée en défense passive contre un archer ou un pistoler ?

En partant de ce principe, j'utilise maintenant le petit tableau ci-dessous pour savoir si la parade passive est utilisable.

Table 2 : Utilisation de la parade et du jeu de jambes contre des armes de distance

Défense	Armes de jet	Armes de trait	Armes à feu
Défense passive (Jeu de jambes)	Possible	Possible	Possible avec malus
Défense passive (Parade)	Possible	Possible avec malus	Impossible
Défense active (Jeu de jambes)	Possible	Possible avec malus	Impossible
Défense active (Parade)	Possible avec malus	Impossible	Impossible

Quant on parle de malus, il s'agit de deux augmentations sur le ND pour être touché ou à atteindre pour réussir la défense active.

Coup flamboyant

Cette petite règle peut être utilisée afin de rendre les armes de faibles dommages (couteaux, mains nues, etc.) un peu plus dangereuses.

Il y a Coup Flamboyant si le score de votre jet d'attaque est du double du score de Défense passive de votre adversaire, et que ce dernier ne parvient pas à éviter l'attaque de manière active. Un coup flamboyant inflige 1 Blessure Grave en sus des Blessures Légères normales.

Calcul de la défense passive

La défense passive de votre héros est effective en permanence, sans que vous ayez besoin d'utiliser d'actions.

Il y avait un léger problème dans le calcul de la défense passive. En effet, un personnage avec une bonne compétence de défense finit toujours par être meilleur en défense passive qu'active, ce qui enlève tout intérêt à cette dernière. Les héros se contentant alors d'effectuer une attaque à chacune de leurs actions. Pour contrer cela, la technique est simple, utilisez la petite règle ci-dessous.

Défense passive = (compétence de défense + Esprit) x 2,5 + Rang d'école de spadassin x 5.

Table 1 : Calcul de la Défense passive							
Sans Ecole				Apprenti			
Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P
1	5	8	20	1	7	8	25
2	5	9	22	2	10	9	27
3	7	10	25	3	12	10	30
4	10	11	27	4	15	11	32
5	12	12	30	5	17	12	35
6	15	13	32	6	20	13	37
7	17	14	35	7	22	14	40
Compagnon				Maître			
Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P
1	12	8	30	1	17	8	35
2	15	9	32	2	20	9	37
3	17	10	35	3	22	10	40
4	20	11	37	4	25	11	42
5	22	12	40	5	27	12	45
6	25	13	42	6	30	13	47
7	27	14	45	7	32	14	50

Exemple : un compagnon Donovan avec 4 en Parade et 3 en Esprit aura une défense passive de : $(3 + 4) \times 2,5 + (2 \times 5) = 27$, comme indiqué dans le tableau.

Expérience

A l'issue de chaque partie, le MJ récompensera les joueurs en attribuant à chacun d'entre eux des points d'expérience. Il offrira d'ordinaire de 1 à 5 XP par histoire, auxquels il faut ajouter ceux gagnés grâce aux épées de Damoclès.

Dés d'héroïsme et Expérience

Le mécanisme permettant aux joueurs de gagner des points d'expérience en transformant leurs dés d'héroïsme restants en points d'expérience biaise le système de jeu en pénalisant ceux qui font preuve d'héroïsme et utilisent leurs dés.

Pour contrer cet état de fait, il suffit de ne plus transformer les dés d'héroïsme en points d'expérience. Et, pour inciter vos joueurs à avoir un comportement plus valeureux, on peut même inverser le système, c'est-à-dire en donnant certes 1 dé d'héroïsme mais également 1 point d'expérience.

Et là, comme par enchantement, vos personnages vont commencer à voler à travers les fenêtres pour sauver les donzelles en danger...

Les quatre lois de la progression

- Les XP doivent toujours être dépensés en accord avec le MJ.
- Une compétence peut progresser d'un rang au maximum après une aventure.
- On ne peut acheter qu'une seule nouvelle compétence par aventure.
- Un seul trait peut progresser après chaque aventure.

Ces XP peuvent donc être dépensés dans :

Une augmentation de trait

Améliorer un trait vous coûtera un nombre de XP égal à huit fois le rang à atteindre. Ainsi, pour augmenter un trait du rang 2 au rang 3, vous devrez utiliser 24 (3x8) XP. Vous ne pouvez pas augmenter un trait de plus d'un rang par histoire. On ne peut, généralement, améliorer un trait que jusqu'au rang 5, à moins de détenir l'avantage Trait légendaire.

Table 3 : Coût d'une augmentation de trait

Rang actuel du Trait	Coût en XP
0*	8
1	16
2	24
3	32
4	40
5	48
6	-

Un nouveau métier ou un nouvel entraînement

L'acquisition d'une nouvelle spécialisation coûte 10 XP ou 7 avec les avantages Académie militaire, Bon samaritain, Baroudeur, Criminel de haut vol, Diarrhée verbale, Enfant de la

balle, Enquêteur doué, Loup de mer, Magouilleur de première, Seigneur de la courbette ou Université. Lorsque vous choisissez une nouvelle spécialisation, l'acquisition du premier rang des compétences de base qui y sont associées est "gratuite", tout comme à la création du personnage. Il existe cependant une différence : si à la suite de l'acquisition d'une nouvelle spécialisation, votre héros reçoit un nouveau rang dans une compétence qu'il maîtrise déjà, vous ne pourrez l'ajouter à son rang actuel, comme vous pouviez le faire lors de la création.

Table 4 : Coût d'une nouvelle spécialisation

Spécialisation	Normal	Avantages
Métier	10 XP	7 XP
Entraînement	10 XP	7 XP

Une compétence

Améliorer une compétence vous coûtera un nombre de XP égal à au rang à atteindre pour les compétences de base et à deux fois le rang atteint pour les compétences avancées. Ainsi, pour augmenter une compétence avancée du rang 2 au rang 3, vous devrez utiliser 6 (2x3) XP. Vous ne pouvez pas augmenter une compétence de plus d'un rang par histoire. On ne peut, généralement, améliorer une compétence que jusqu'au rang 5, à moins de rencontrer un grand maître.

Table 5 : coût d'amélioration d'une compétence

Rang actuel	Base	Avancée
0*	1	2
1	2	4
2	3	6
3	4	8
4	5	10
5	12	24
6	-	-

Mais attention, cela n'est possible que si la compétence en question est accessible par les métiers et entraînements que vous possédez déjà. Au pire, il faudra acheter ladite spécialisation avant d'acheter la compétence dont vous rêvez.

Une nouvelle école d'escrime, de combat, de courtisan ou toute autre école

Pour acquérir une nouvelle école, vous devez trouver un maître disposé à vous enseigner ses techniques et dépenser vos XP. D'autres conditions peuvent être exigées suivant les écoles, comme du temps, de l'argent ou une épreuve d'admission, par exemple.

Ainsi en dépensant 20 XP (5 compétences avancées passant du rang 0 au rang 1) pour obtenir les compétences de cette école, vous devenez un initié de celle-ci, mais vous n'obtenez pas la technique d'apprenti. Un initié est considéré comme ayant un rang de maîtrise de 0.

Pour obtenir cette dernière et devenir officiellement un apprenti de cette école, il vous faudra dépenser de 10 à 40 XP supplémentaires. Le coût de base est normalement de 30 XP, mais certaines conditions peuvent vous permettre de faire des économies.

Table 6 : Coût d'acquisition d'une nouvelle école

Initié : 20 XP

Apprenti : 30 XP, réduit par :

Possession des métiers et entraînements requis : -5 XP

Maître ou Grand-Maître dans une école proche : -10 XP

Apprenti ou Compagnon dans une école proche : - 5 XP

Acquisition d'une première école : +10 XP

Pour une école de combat ou d'escrime, la possession de l'avantage Vétéran : -5 XP

Une nouvelle langue

Acquérir une langue après la création du personnage coûtera 2 points d'expérience par PP requis à la création. Ainsi, il coûtera 6 XP à un Inish d'Avalon pour apprendre le Castillien ou seulement 2 XP s'il ne veut en avoir que des Notions. Le MJ est également en droit de demander du temps, de l'argent et un professeur compétent au joueur qui désire acquérir cette nouvelle langue. Les avantages Linguistes et Maîtres linguistes permettent respectivement de réduire l'acquisition d'une nouvelle langue de 2 XP ou de 4 XP avec un coût minimal de 1 point.

Langue	2 XP par PP
--------	-------------

Le rang de Grand Maître

Les Spadassins qui ont atteint le rang de maîtres peuvent combiner leurs écoles de combat pour les utiliser conjointement et créer ainsi un style de Grand-maître. Un Grand-maître peut choisir de se battre en ayant recours à l'une ou l'autre de ses écoles ou son style de Grand-maître. Un autre avantage d'être Grand-maître est que l'on considère qu'il est de rang 4 dans les écoles qu'il a combinées.

Créer un style de Grand Maître

Un Grand Maître peut combiner deux écoles de Spadassins dans lesquelles il est maître, à condition que les armes utilisées soient compatibles (c'est-à-dire, si une école doit être pratiquée avec une arme d'escrime, l'autre doit l'être également, et si une école utilise une arme dans sa main non-directrice, la seconde école doit utiliser le même type d'arme, ou pas d'arme du tout. Ainsi, on peut combiner Eisenfaust avec Leegstra, Ambrogia avec Valroux, Valroux avec Donovan ou Ambrogia avec Leegstra). En créant un nouveau style de Grand-Maître, le personnage doit apprendre à intégrer chacune des techniques des deux écoles qu'il combine. Plus les deux écoles sont semblables, plus ce sera facile.

Le coût initial pour débiter un nouveau style est de 60 XP, plus 10 XP pour chaque compétence, autre qu'Exploiter les faiblesses, que les deux écoles n'ont pas en commun, plus 20 si aucune des deux écoles ne donne de réduction lorsque l'on possède déjà l'autre école. *Par exemple, pour combiner Villanova et Valroux, il y a deux compétences de Spadassin que les deux écoles n'ont pas en commun, et ni l'une, ni l'autre ne fournit de réduction. Par conséquent, le coût pour ce style sera de 60 (coût initial) + 20 (2 compétences) + 20 (pas de réductions) = 100 XP.*

Un autre exemple : un Chevalier de la Rose et de la Croix, maître de Valroux et de Desaix, veut créer son style de Grand Maître en les combinant. Les compétences de Desaix (autres qu'Exploiter les faiblesses) sont Double parade (Couteau/Escrime), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime) et Voir le style, alors que celles de Valroux sont Double parade (Couteau/Escrime), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime) et Voir le style. Desaix coûte moins cher pour les spadassins Valroux. Il y a deux

Les Secrets de la Septième Mer

compétences (*Fente en Avant* et *Marquer*) qui ne sont pas communes aux deux écoles, ainsi le coût pour les combiner sera de $60 + 20 = 80$ XP.

Dans de nombreux cas, les techniques des écoles peuvent se répéter. En utilisant une combinaison de style, tous les effets s'ajoutent entre eux. Les techniques qui réduisent ou annulent les pénalités se combinent mais ne peuvent descendre en dessous du minimum éventuellement indiqué dans l'une des techniques. Par exemple, deux techniques qui annulent la pénalité de main non-directrice ne fournissent pas de bonus. Les effets qui ajoutent un rang à une compétence ou un trait n'ajoutent pas de rangs au-delà du maximum éventuellement indiqué dans l'une des techniques.

Exemple des techniques d'un style de Grand-Maître : Valroux et Villanova

Le Grand-Maître dépense 100 XP et peut employer simultanément les 6 techniques de Spadassin. Les techniques d'apprenti, une fois combinées, annulent la pénalité de main non-directrice avec un couteau et accordent une augmentation gratuite à n'importe quel jet de Parade (Couteau), avec une augmentation supplémentaire s'il s'agit d'une Main-Gauche ou d'un poignard. Le maître intègre les techniques de Compagnon de Valroux dans son style, lui permettant de "monter les enchères" lors d'un combat. La technique de Compagnon Villanova donne simplement un rang de plus en Feinte, ainsi ses effets s'appliquent toujours et le Grand-Maître ne reçoit aucun avantage mécanique supplémentaire et il en est de même pour la compétence de Maître Valroux, mais maintenant la combinaison de la technique de maître Villanova et de compagnon Valroux est terriblement efficace !

Ajouter plus d'écoles à un style de Grand-Maître

Beaucoup de grands-maîtres essaient de créer un style combinant plus de deux écoles. Une telle chose est extrêmement difficile et peu y sont parvenus. Pour cela, le Grand-Maître doit d'abord avoir combiné chacune des paires d'écoles impliquées. Par exemple, si le Grand-Maître souhaite combiner Valroux, Ambrogia et Villanova (qui utilisent un couteau et une arme d'escrime, aussi sont-elles toutes compatibles), il doit d'abord combiner Valroux et Ambrogia, Valroux et Villanova et Ambrogia et Villanova.

Une fois que ces pré-requis sont payés, le Grand-Maître doit dépenser 75 XP par école impliquée au-delà de la seconde pour introduire chaque style dans cette "super-combinaison". Par exemple, la super-combinaison de Valroux, Ambrogia et Villanova précédente coûtera 75 XP alors que s'y on y ajoute en plus Desaix, on atteint 150 XP. Ajouter une école à une super-combinaison existante coûte 75 XP, aussi longtemps que les pré requis sont remplis. Un grand-maître peut utiliser n'importe laquelle des techniques des écoles de sa super-combinaison en même temps !

Vous ne pourrez jamais utiliser vos XP pour :

- Acquérir un arcane ;
- Acquérir un avantage (même si parfois le maître du jeu vous en accordera gracieusement) ;
- Augmenter votre nombre de dés d'héroïsme.

Le Dressage

Le cheval est la plus belle conquête de l'homme, le chien, son meilleur ami, et le faucon, son arme la plus noble... l'homme a toujours su s'entourer d'alliés du monde animal. C'est encore plus vrai dans le monde des Secrets de la Septième Mer, où les risques et les dangers qui guettent nos héros sont encore plus nombreux que partout ailleurs. En plus d'être un compagnon attachant susceptible de développer l'aspect "affectif" du jeu, un animal domestique peut se révéler une aide inestimable, voire une arme redoutable...

Perspicacité et potentiel de dressage

Le dressage d'un animal dépend de deux choses : l'habileté du dresseur et l'intelligence de l'animal. La première est représentée par la compétence de Dressage du dresseur. La seconde correspond à la Perspicacité de l'animal. Cette Perspicacité est une dérivée du trait Esprit et est représentée par une valeur s'échelonnant de 1 à 7, comme tous les traits. Les animaux particulièrement malins (comme le singe, le chien ou le cheval) peuvent atteindre une valeur de 4 ou 5 alors que des animaux plus bêtes (comme un sanglier ou un bœuf) auront une valeur de 1. Un animal avec un score de Perspicacité de 6 est un animal rare et intelligent, que les héros ne trouveront pas tous les jours et paieront très cher. Quant à celui qui possède une Perspicacité de 7, les héros n'en croiseront probablement qu'un seul au cours de leur existence (tel Jolly Jumper ou Rintintin), ils peuvent en avoir un dès le départ en prenant l'avantage Animal domestique extraordinaire.

Dans les règles des Secrets de la Septième Mer, il fallait originellement utiliser l'Esprit de l'animal, hors ces derniers ont toujours un rang de 1 dans ce trait ce qui ne les autorisent pas à apprendre beaucoup de tours.

Ensuite, lancez 1d10 par point de Perspicacité de l'animal puis consultez le tableau ci-dessous en notant le résultat. Cela constitue le Potentiel de dressage de l'animal. L'animal obtient immédiatement toutes ses mauvaises habitudes et devra être dressé pour acquérir ses tours et ses talents.

Table 8 : Potentiel de l'animal

Jet	Résultat
1-2	Mauvaise habitude
3	Mauvaise habitude, tour mineur
4	Tour mineur
5	Mauvaise habitude, tour majeur
6	Tour majeur
7	Deux tours mineurs
8	Tour mineur, tour majeur
9	Talent
10	Effectuez deux jets dans ce tableau et ignorez tout autre résultat de dix

Tours, talents et mauvaises habitudes

Les tours mineurs dépendent des différentes espèces d'animaux mais comprennent des choses simples comme porter un cavalier, supporter des rênes, se baisser, se retourner, aboyer face à un étranger, franchir un obstacle ou venir sur un simple appel. Vous déciderez simplement des tours à votre convenance. Chaque tour mineur augmente la valeur de l'animal de 10%.

Les tours majeurs varient aussi selon les différentes espèces d'animaux et sont plus difficiles à faire apprendre que les tours mineurs ; toutefois, ils ne sont pas inhabituels pour les animaux qui peuvent les apprendre. On trouvera des choses telles que faire le mort, attaquer sur un ordre, se cabrer sur un ordre, etc. Chaque tour majeur augmente la valeur de l'animal de 20%.

Les talents sont des tours très rares ou complexes : un cheval qui bat du sabot quand son propriétaire lui sourit, un singe qui salue avec un chapeau ou un cheval protégeant un cavalier désarçonné. Chaque talent augmente la valeur de l'animal de 50%.

Les mauvaises habitudes d'un animal sont gênantes pour son entourage. Il peut mordre, griffer, être espiègle, avoir des flatulences, être méchant, faire du bruit, être têtu ou tout autre travers que vous rêvez d'infliger à son propriétaire. Chaque mauvaise habitude diminue la valeur de l'animal de 10%. On peut faire perdre ses mauvaises habitudes à un animal, mais

cela compte comme un de ses tours majeurs. Un échec signifie simplement que le dresseur a perdu son temps et qu'il pourra toujours recommencer ultérieurement.

Durée d'apprentissage

A chaque action détaillée ci-dessus correspond une durée de base permettant de calculer le temps que requiert son apprentissage. L'entraînement durera en effet un nombre de semaines égal à la durée de base multipliée par le Coefficient d'apprentissage de l'animal considéré. Ce coefficient, qui ne dépend en rien de la Perspicacité ou de l'intelligence de la bête, reflète en fait sa sympathie naturelle pour l'homme, ainsi que sa soif d'apprendre. Le chat, par exemple, possède un caractère particulièrement indépendant et un esprit plutôt réfractaire au dressage. Aussi sera-t-il plus difficile à éduquer qu'un petit mustélidé, doté d'une intelligence équivalente, mais plus ouvert à l'apprentissage. Toutes les durées sont à arrondir au chiffre supérieur, la durée minimale étant d'une semaine.

Table 9 : Durée d'apprentissage minimal

Types d'action	Durée de base (semaines)
Tour mineur	5 - Perspicacité
Tour majeur ou Mauvaise habitude (à faire perdre)	8 - Perspicacité
Talent	12 - Perspicacité

Table 10 : Coefficient d'apprentissage

Coefficient	Multiplieur
Paresseux	x 5
Lent	x 4
Moyen	x 3
Rapide	x 2
Appliqué	x 1

Exemple : ainsi, un héros qui voudrait dresser un faucon y passerait : $(5 - 3) \times 3 = 6$ semaines pour un tour mineur, $(8 - 3) \times 3 = 15$ semaines pour un tour majeur ou faire perdre une mauvaise habitude et $(12 - 3) \times 3 = 27$ semaines pour un talent.

Remarque : il est possible de dresser un animal de manière à ce qu'il obéisse à la voix d'un héros. La durée de base doit alors être doublée.

Qualité d'obéissance

Une fois qu'un ordre aura été assimilé, il faudra encore déterminer si l'animal obéit ou non à son maître lorsque celui-ci lui donne le signal approprié. Un test de qualité d'obéissance (Détermination + Dressage du maître contre un ND dépendant de la qualité d'obéissance de l'animal) devra ainsi être effectué systématiquement chaque fois que l'ordre sera employé.

Les qualités d'obéissance d'un grand nombre d'animaux sont précisées un peu plus loin. L'exécution d'un ordre ne peut être demandé qu'une fois par tour de combat et prend une action. En cas de refus, il ne sera possible d'effectuer un nouveau test -affligé d'une augmentation de malus - qu'au tour suivant. Ces malus sont cumulables. De plus, certains autres facteurs peuvent s'ajouter, comme la présence d'une femelle en chaleur dans les environs, un incendie, un orage, des coups de feu, un environnement inhabituel, etc.

La règle de la qualité d'obéissance, en plus d'accroître le réalisme du jeu, permettra d'inclure une touche d'humour et d'inattendu aux aventures. En effet, le fait qu'un animal n'obéisse pas systématiquement à un ordre - ou pas forcément de la manière espérée - pourra être à l'origine de situations cocasses.

Table 11 : Qualité d'obéissance

Qualité d'obéissance	ND
Instable	30
Faible	25
Standard	20
Stable	15
Immuable	10
Exemples de circonstances aggravantes	Augmentations
Femelle en chaleur dans les environs	3
Incendie	3
Orage	2
Coups de feu	3
Environnement inhabituel	Variable
Animal blessé	2
Prédateur à proximité	3

Transmission d'autorité

Il n'est pas facile de transmettre à un nouveau maître les qualités d'autorité nécessaires pour se faire obéir par un animal. On déterminera si cette "passation de pouvoir" s'accomplit ou non en effectuant un jet de transmission d'autorité (jet de Dressage+Détermination du nouveau propriétaire). Ce jet sera affecté d'un malus de deux augmentations lorsqu'il n'y a pas de période de transition durant laquelle l'ancien propriétaire s'emploie à faire comprendre à son animal qu'il doit obéir à un nouveau maître. Les ND de ces jets dépendront de l'animal considéré. Cf. Caractéristiques de dressage ci-dessous.

Caractéristiques de dressage

Tous les animaux ne pourront pas accomplir les mêmes actions et ne réagiront pas de manière identique à certains ordres. Vous trouverez les caractéristiques particulières permettant de dresser les principaux animaux de Théah dans le bestiaire. Attention, en cas de doute, faites appel à votre bon sens... aucune règle ne pourra jamais le remplacer !

Le Feng Shui

Tout endroit au Cathay (et, au choix du MJ, dans le monde) a un rang de Feng Shui compris entre -3 et +3, avec une moyenne de 0. Pour déterminer aléatoirement le rang d'un lieu, lancez 2g2 (sans dé explosif) et consultez la table ci-dessous. Si l'endroit a un rang de Feng Shui inférieur à 0, le site est infesté d'énergies négatives, et s'il est supérieur à 0, les ondes positives y règnent.

Table 7 : Effets du Feng Shui

Résultat du jet	rang de Feng Shui
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-14	0
15-17	+1
18-19	+2
20	+3

Les Secrets de la Septième Mer

Le rang de Feng Shui est égal à sa distance depuis 0, ainsi un de -3 est en fait un rang de 3, un rang de 0 est un rang de 0, et un rang de +1 est un rang de 1, et ainsi de suite.

Dans un lieu à énergies positives, les Héros, leurs Hommes de main et leurs Brutes, lancent un dé de plus (+1g0) par rang de Feng Shui, alors que les Vilains et leurs alliés lancent un dé de moins (-1g0) par rang de Feng Shui. Par exemple, dans un temple de rang +2, les Héros gagnent un bonus de +2g0 sur tous leurs jets, alors que les Vilains ont un malus de -2g0. Ces bonus et malus s'appliquent à tous les jets où le nombre de dés gardés est déterminé par l'un de vos traits. Ainsi, ils ne s'appliquent pas aux jets de dommages car vous gardez des dés en fonction du type d'attaque et non de vos traits.

A l'inverse, les endroits à énergie négative, les Héros et leurs hommes ont un malus de -1g0 par rang de Feng Shui sur tous leurs jets, alors que les Vilains et leurs alliés bénéficient d'un bonus de +1g0 par rang de Feng Shui. Les mêmes restrictions s'appliquent que dans la situation inverse.

Où trouver la règle sur...

AV : Avalon

CA : Castille

CE : La Croix d'Èrebe

CI : Le Collège Invisible

DK : Die Kreuzritter

EI : Eisen

EP : L'Eglise des Prophètes

FL : Flots de Sang

FS : Les Filles de Sophie

FR : Freiburg

GG : point sur certaines règles fait par moi-même

GJ : Guide du joueur

GM : Guide du maître

GS : Guilde des spadassins

LV : Los Vagos

MO : Montaigne

RC : les chevaliers de la Rose et la Croix

RI : Rilasciare : Les Libres Penseurs

US : Ussura

VE : Vendel

VO : Vodacce



Points de règles

Table 12 : Emplacement des différents règles

Points de règles sur :	Dans	Points de règles sur :	Dans
Académie d'escrime	GS 129	Gestion des terres	GM 138-139
Age	GM 167	Inconscience	GM 182
Arcanes	GG	Intrigues de la cour	MO 90-95 & MO 126-127
Arcanes des vilains	GM 143-150	Inventions	CI 85-88
Augmentations	GM 167-168 & GJ 190	Investissement	VE 105
Avantages	GG	Jet d'opposition	GJ 189
Bâtir des fortifications	CA 105	Jet simple	GJ 189-190
Batailles navales	GG	Lames du mystère	MO 95-100
Bestiaire	GM 153-163	Magie	GG
Cellule de libres penseurs	RI 88-90	Maison de Rose et la Croix	RC 67-68
Chutes	GM 178-180	Métiers & entraînements	GG
Combat d'escarmouche	GG	Nager	GM 140
Combat de masse	GG	Navigation	GG
Compétences	GG	Nœuds de la destinée	VO 120-121
Conditions climatiques	GG & VE 104	Noyade	GM 183
Connaissance	GM 140	Parier et Tricher	GM 142
Construction de navires	CO 04-09	Peur	GM 183
Contrées obscures	DK 82-84	Pièges	GM 183-187
Création d'artefacts	CO 09-11	Pistage	DK 84-85
Création d'une école d'escrime	GS 132-133	Plus de 10 dés	GJ 188
Création des héros	GG	Poisons	GM 187-189 & VO 100-102
Débrouillardise	GM 136	Poursuites	GM 189-192
Dés d'héroïsme	GG	Récompenses fin de partie	GM 240-241
Ecoles d'escrime	GG	Réputation	GG
Épées de Damoclès	GG	Sauter d'un toit à un autre	RC 71-72 & LV 83
Équipement	GG	Science du sang	CI 94-97
Évaluation	GM 137	Serrure et crochetage	GM 195
Expérience	GG	Sidhes	AV 83-86
Explosion des dés	GJ 187	Signes de piste	GM 142-143
Explosions	GG & RI 91-95	Survie	GM 143
Falsification	GM 137-138	Système de répartition	GJ 200-201 & US 103
Foi	GM 138		