

LE DRESSAGE – v0.3 (LeRatierBretonnien)

Le dressage se base sur la compétence particulière ‘Dressage’. Chaque animal se voit doté d’une docilité de base et maximum, que le dresseur peut faire évoluer.

Chaque niveau de docilité nécessite 10 points de tâche multiplié par le niveau à atteindre, avec un minimum de 10 points. Pour chaque heure draconique passée à dresser l’animal, jouer un jet d’EMPATHIE/Dressage et cumuler les points de tâche. Lorsque le total atteint la somme nécessaire, la docilité de l’animal augmente de 1 niveau. Tout échec total donne un malus de -1 à tout les jets de dressage avec cet animal tant que sa docilité n’a pas augmentée d’un niveau. Chaque heure de dressage fatigue de 2 points.

Exemple : Mouffine souhaite dresser son écureuil, d’une docilité actuelle de 1. Pour le faire passer au niveau 2, elle devra cumuler 20 points de tâche.

Tant que le niveau de docilité de l’animal n’est pas de 0, celui-ci n’est pas considéré comme étant lié au dresseur. La docilité minimum et maximum d’un animal peut être évaluée grâce à un jet d’INTELLECT/Zoologie, la difficulté étant laissée libre au Gardien des Rêves. La précision des chiffres donnés dépendent de la qualité de réussite du jet.

La docilité des espèces fréquemment dressées sont données ci-dessous, cette table étant connue des personnages possédant Zoologie à 0 :

Animal	Docilité nouveau-né	Docilité adulte	Docilité maximum
Chien	0	-1	8
Chat	-1	-2	1
Serpent	-5	-5	2
Mainate	-1	-1	2
Faucon	-2	-5	3
Singe	-1	-5	6
Tigre	-5	-8	0
Rat	0	-3	2
Cheval	0	-3	5
Ecureuil	0	-4	3
Ours	-5	-8	3

Pour se faire obéir, jouer un jet de VOLONTE/Dressage + docilité - difficulté. Il est clair que le Gardien des Rêves est libre de fixer la difficulté selon le type d’action demandée et le caractère usuel de l’animal.