



Aides sur les familiers

Créer par Hyrra



Cette aide a pour but de fixer les jets d'obéissance de son familier.

Récapitulatif rapide sur le lien empathie avec un familier :

Qu'est ce que le lien empathique : c'est un partage affectif avec son familier (et cela doit être réciproque). Le lien empathique avec un familier et la reproduction par l'homme du lien qu'un dragon peut proposer aux hommes. Grâce à ce lien les 2 compagnons se « comprennent » mieux, c'est pour cette raison que l'on a déjà vu un chien s'interposer entre un enfant (son maître et ami) et un coup gorge...

Le lien empathique est considéré comme une compétence démarrant à 1 lors de l'étincelle qui lie les 2 nouveaux compagnons. Cette compétence peut augmenter grâce au dressage ou pendant les aventures durant lesquels ils se seraient particulièrement rapprochés.

Le maximum que peut atteindre cette compétence est de 5 + empathie du personnage + empathie du familier.

Ce système est basé sur celui des enfants de Heyra avec cependant quelques modifications (surtout au niveau des jets avec le lien empathique).

La compétence dressage a plusieurs buts très important dans les règles qui suivent : elle sert autant à dresser les animaux qu'à savoir ce faire obéir d'un animal dresser.

Je vais prendre un exemple : Hyrra vint d'acheter un chien dressé sur le marché de Hyanos pour une somme de 400 dracs de fer. Ce chien est déjà bien dressé selon le commerçant. Hyrra bonne connaisseuse l'appelle pour savoir s'il réagit à son nom, elle fait un jet de Social + Dressage diff. 10 (car le chien est effectivement bien dressé).

Une fois rentrer chez elle sa fille ravie l'appelle à son tour et fait un jet de Social + Empathie diff. 15. La compétence dressage est remplacé car sa fille n'a pas l'expérience de sa mère cependant le chien obéit facilement.

Tout le monde pour donner des **ordres a un animal sans avoir de lien empathique avec lui, ni même la moindre connaissance en dressage**. Dans ce cas le jet est Social + Empathie Diff. variable il n'est pas possible de faire le moindre niveau de réussite. La difficulté dépend de l'animal, et du dressage reçu. Avec un chien absolument non dresser (dans ce cas c'est un chien errant et sans nom) la difficulté serait de 25, avec un chien légèrement dresser (comme nos chiens : sans apprentissage spécial) la difficulté serait de 20, et avec un chien bien dresser la difficulté serait de 15. Cette difficulté peut être augmenté ou diminué selon les conditions : si le chien est un chien perdu, s'il a faim, etc.

La difficulté peut être augmenté si on ne connaît pas le nom des chien dresser, pour les chiens errant la difficulté n'est pas augmenté car ils sont habitués à être caresser par les enfants et les vieillards, mais ces chiens peuvent être imprévisible ou méchant (car trop battu durant leur jeunesse).

Même situation mais cette fois **le personnage a quelques notions de dressage**. Dans ce cas faire un jet de Social + Dressage diff. variable. Il est maintenant possible d'effectuer des NR. Avec un chien absolument non dresser (comme tout à l'heure) la difficulté serait de 20 parce que vous essayé de l'attiré avec de la nourriture par exemple, avec un chien légèrement dresser la difficulté serait de 15, et avec un chien bien dresser la difficulté serait de 10. Les NR peuvent servir à le faire venir plus rapidement.

La base des jets précédent est celle-ci : avec un chien dressé normalement et dont on connaît son nom le jet le plus adéquat est un jet de Social + Dressage difficulté 15. Ensuite la difficulté est augmentée d'une part selon le dressage que le chien a reçu, et d'autre part selon la compétence dressage du personnage : s'il il ne l'a pas on remplace dressage par empathie et la difficulté est augmentée de 5.

Et pour finir **le lien empathique**. Le lien empathique est très bien expliqué dans le supplément « les enfants de Heyra » et il est utilisé comme tel dans cette aide.

Si un personnage possède un lien empathique avec un familier la compétence lien empathie vient s'ajouter à son jet.

Exemple : Après 3 ans Hyrra a acquis un lien empathique de 4 avec son chien son jet pour l'appeler et maintenant Social + Dressage + lien empathique diff. 10. Pendant ces 3 ans sa fille est restée de longues journées à jouer avec le chien. Sa fille à quant a elle un lien empathique de 9, son jet devient Social + Empathie + lien empathique diff. 15. Cependant maintenant les NR sont pris en compte malgré qu'elle n'a pas la compétence dressage.

Exemple de difficulté pour l'appelle d'un animal ou un ordre de difficulté normale :

Type de jet	Sans aucun dressage	Un peu dressé	Beaucoup dressé
Social + Empathie	25 (Pas de NR)	20 (Pas de NR)	15 (Pas de NR)
Social + Dressage	20 (NR possible)	15 (NR possible)	10 (NR possible)
Social + Empathie + lien empathique	25 (NR possible)	20 (NR possible)	15 (NR possible)
Social + Dressage + lien empathique	20 (NR possible)	15 (NR possible)	10 (NR possible)

Tableau récapitulatif pour l'appelle d'un animal ou un ordre de difficulté normale (avec un jet de Social + Dressage diff. 15)

	Bonus / Malus applicable sur la diff.
Animal sans dressage	+5
Animal très dressé	-5
Avec empathie à la place de dressage	+5 (plus de NR)
Si on a un lien empathique	Pas de modif (NR possible dans tous les cas)

Voici quelques jets pour dresser son compagnon, si le personnage n'a pas de lien empathique avec l'animal ne faire qu'un jet de Social + Dressage (ou empathie).

Le dressage peut être plus ou moins compliqué selon le type d'animal (éduquer un Zaal voir page 276 du livre de base est possible mais compliqué). Les jets suivant ne prennent pas en compte ce genre de malus.

Pour développer une compétence de l'animal :

L'animal doit avoir assez d'expérience, ensuite le personnage doit faire un jet de Social + Dressage + lien empathique difficulté (variable + valeur actuel de la compétence). La difficulté varie selon la compétence que l'on veut augmenter si c'est une compétence naturelle (mordre, courir, etc.) diff. 15, si c'est un talent particulier (faire les poches) diff. 20, si c'est une compétence technique ou magique la diff. est de 25 voir plus.

Si le jet est réussi la compétence de l'animal augmente de 1, si c'est une réussite critique la compétence augmente de 2. Par contre si le jet est un échec critique la compétence diminue de 1. On ne peut faire qu'un seul essai par mois et pour une seule compétence.

Pour apprendre une nouvelle compétence à son familier :

L'animal doit avoir assez d'expérience, ensuite le personnage doit faire un jet de Social + Dressage + lien empathique difficulté 20 si l'animal peut apprendre cette compétence facilement (saut par exemple), difficulté 25 pour les talents, et 30 voir plus pour les compétence technique et magique. La réussit et le temps est le même que précédemment.

Pour augmenter le lien empathique grâce au dressage :

Le jet a effectuer est un jet de Social + Dressage + lien empathique difficulté 15 + niveau actuel du lien. La compétence est augmentée de 1+1 par tranche de 2 NR. Cet apprentissage dure 1 mois.

Exemple d'ordres ainsi que la difficulté :

Dans tous les exemples, la difficulté est pour un jet de Social + dressage (+ lien empathique). Il faut donc modifié la difficulté (+5) si le jet se fait avec empathie au lieu de dressage.

Si un animal n'a pas la compétence appropriée il ne peut pas le faire. Exemple : il n'a pas la compétence pister, il ne peut pas pister. Attention !!! S'il n'a pas sauter alors il ne sait pas sauter !!! Ceci ne s'applique pas aux actions dites naturelles.

Dans ce premier exemple je prend un chien normalement dresser.

ordre	difficulté
Appel	15
Assis, coucher	15
Reste là	20
Aboie	20
Ordre d'attaquer	20
Cherche, cherche... (pister)	20 *
garde cet homme et attaque si il bouge	30
Va chasser et ramène en 1 morceau	25
Monte la garde	20

* l'ordre est simple, mais le chien doit faire le jet pour pister...

Dans ce deuxième exemple je prend un cheval normalement dresser, mais avec un dressage hors du commun et cependant possible.

ordre	difficulté
Appel	20
Assis	25
Reste là	15
henni	20
Ordre d'attaquer	25
Cherche, cherche... (pister)	30
garde cet homme et attaque si il bouge	35
Va te nourrir et revint	30

Monte la garde	25
----------------	----

Un cheval pourrait avoir ces compétences si son maître a pris le temps de lui apprendre mais ce ne son pas des compétences très « naturel » c'est pourquoi la difficulté est augmenté par rapport au chien.

Voici quelques compétence pour ce simplifier l'équitation chaque NR donne un bonus de +1 pour le jet d'équitation :

ordre	difficulté
Marche arrière	20 (bonus d'équitation)
Ordre de vitesse (stop, marche, trop, galop)	10 (bonus d'équitation)
Charge cette ennemi *	25
Va là bas	25

* ceci dans le but de lâcher totalement les reins.

Dans ce dernier exemple voici les ordres spéciaux grâce au lien empathique :

ordre	difficulté
Empathie	20
Télépathie *	35 – intelligence de l'animal
Recherche de son compagnon**	25

* la télépathie ne sert pas forcément à parler à son compagnon, dans le cas des animaux cela serait plus l'envoi d'un ordre avec quelques renseignements visuels et auditifs...

Après le jet de télépathie faire le jet d'ordre. L'animal peut aussi utiliser l'empathie ou la télépathie. Exemple : s'il était de garde est qu'il veut prévenir son maître et qu'il ne sait pas ou ne peut pas le trouver.

** permet de savoir approximativement ou est son compagnon.

Les ordres peuvent être créé quand on en a besoin si l'animal est suffisamment intelligent.

Comment créer ses ordres :

La difficulté de base de tous les ordres est de 15

Si l'ordre demande déjà un entraînement conséquent +5 (aboie)

Si l'ordre demande énormément d'entraînement et de réflexion pour l'animal +10 (attaquer pour le cheval)

Si l'ordre est quelque peu déroutant pour ce type d'animal +15 (pister pour le cheval)

Si on souhaite faire des combinaisons (pour le cheval : garde cet homme et attaque s'il bouge) on prend la **difficulté de l'ordre le plus simple** puis on ajoute **la différence** entre **le second ordre** et 15. Application : garde cet homme diff. 25 puis attaque diff. 25 (25-15=10). La difficulté de l'ordre est donc de 25+10=35.

Et on peut rajouter plusieurs éléments de la même manière.

Si un point de cette aide vous parait flou, si vous avez des suggestions, ou si vous voulez des informations supplémentaires, je suis 100% disponible ☺ .

Création : Hyrra