



GÉNÉRAL

## Apprentissage sur le tas

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Parfois les joueurs n'ont besoin que d'un minimum de maîtrise dans une compétence et n'ont pas le temps de passer 1 mois avec un professeur pour la maîtriser pleinement. Ils peuvent donc l'apprendre sur le tas et avoir un minimum dans la compétence très rapidement.

Néanmoins, même s'il augmente très rapidement avec la pratique, il y a une limite au niveau de maîtrise que l'on peut atteindre si l'on étudie pas profondément une discipline. Cette limite est fixée à 30%.

Les joueurs devront donc marquer quelles sont les compétences acquises sur le tas et faire attention à ce qu'elle ne dépasse pas 30%.

Si un joueur prend le temps d'apprendre à fond une compétence qu'il connaissait déjà bien (>15%) son temps d'apprentissage est réduit de une semaine et il obtient, lorsqu'il acquière vraiment la compétence un bonus

égale à la moitié de son pourcentage de connaissance sur le tas.

Les compétences les plus couramment acquise sur le tas sont : équitation, nager, déguisement, cuisine, bricolage, torture.

Pour les compétences sans pourcentage, c'est au MJ de décider mais il ne faut pas oublier que ce n'est pas le niveau d'un professionnel (personnellement, je permets par exemple l'apprentissage sur le tas de la fabrication de piège sylvestre mais je ne permets pas de fabriquer des pièges complexes et réduit l'efficacité des pièges simple : pas besoin d'être spécialiste pour creuser une fosse mais si elle est mal camouflée la cible risque de l'apercevoir).

**Attention** : Les disciplines théoriques ou demandant beaucoup de pratique ne peuvent être apprises sur le tas (Artisanat, Conn. des plantes, Forger, Instrument, Hypnose, Cartographie...).