

INFORMATIONS POUR LE JEU

Interpréter un Dompteur

Le Dompteur est un Donneur-de-noms vivant au sein d'une tribu qui a rejeté l'idée de civilisation pour se tourner vers une vie sauvage, selon les enseignements de Garlen et Jaspree. Les sciences occultes, les anciens savoirs, la technologie et les idéaux des autres passions n'intéressent pas les Dompteurs, qui n'ont qu'une seule véritable raison de vivre : l'harmonie avec la nature. Leur nom vient du fait qu'ils sont toujours accompagnés d'un familier, un animal sauvage de n'importe quelle espèce, compagnon fidèle de toutes les étapes importantes de leur vie.

Pour ces différentes raisons, interpréter un personnage Dompteur dans une campagne Earthdawn traditionnelle n'est pas chose aisée, et supposera diverses restrictions ou adaptations.

Jouer un Dompteur exige un gros effort d'interprétation. Que ce soit pour lui ou pour son familier, la vie en société hors de la tribu est une rude mise à l'épreuve. Les villes leur sont totalement inconnues, tout comme les us et coutumes des autres races de Donneurs-de-noms. Certaines compétences de connaissance leur sont interdites et d'autres déconseillées, en lien avec les préceptes du *Worano*. La restriction des compétences de connaissance est laissée au libre choix du Meneur de jeu, mais il conviendra de réfléchir à des connaissances utiles à une vie sauvage, pour des personnages ayant choisi de vivre éloignés de la société.

L'espèce du compagnon animal peut être choisie par le joueur, puisqu'elle concerne directement la nature du personnage, au même titre que la race ou la discipline. Là encore, l'appréciation du Meneur viendra orienter les choix du joueur.

La plupart des adeptes suivent la voie du Maître des animaux. Quelques Dompteurs peuvent suivre la voie de l'Éclairé, du Cavalier, du Guerrier ou de l'Archer, mais ces faits restent exceptionnels. Les magiciens Dompteurs sont presque exclusivement des Chamans, mais on compte également quelques Élémentalistes et

Nécromanciens. Les Dompteurs ne peuvent devenir questeurs que des passions Garlen et Jaspree, les autres leur étant relativement étrangères.

Enfin, leur refus de la civilisation les contraint à ne pas utiliser d'armes ni d'armures métalliques. En conséquence, ils ont développé des techniques artisanales à partir d'os, de bois et de cuir qui leur permettent tout de même de disposer d'un armement performant.

Modificateurs de race :

Dextérité : +1
Force : +1
Endurance : +1

Karma :

Coût : 6
Dé d'action : 1D6
Karma de départ : 15
Karma maximum : 40

Modificateur au déplacement

Déplacement calculé sur la Dextérité

Restrictions de disciplines

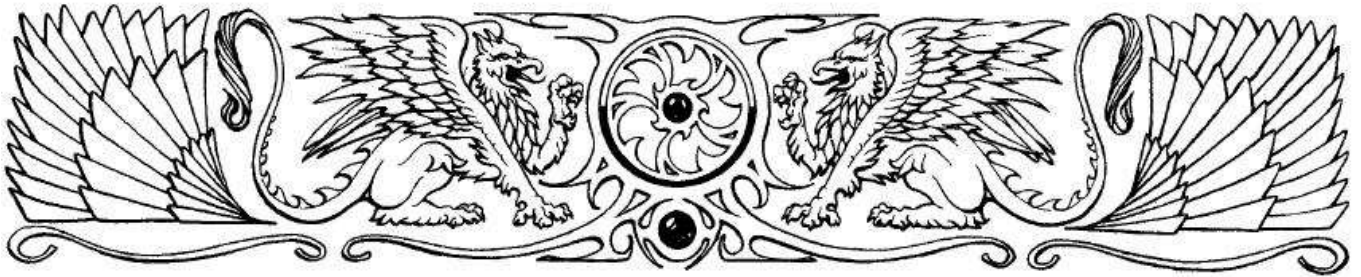
Les Dompteurs ne peuvent pas suivre les disciplines d'Armurier, Écumeur du ciel, Illusionniste, Maître d'armes, Navigateur aérien, Sorcier, Troubadour et Voleur.

Aptitudes et limitations raciales

Compagnon animal

Chaque Dompteur partage son existence avec un animal, qui est son compagnon de vie depuis la plus tendre enfance. En termes de jeu, le compagnon animal est considéré comme un *familier* (voir *Magic MMS*, p100





VO, et les parchemins de l'Archiviste pour la traduction française).

Le lien entre le Dompteur et l'animal est cependant beaucoup plus intense qu'avec un familier ordinaire. Le familier et le Dompteur sont ainsi chacun l'un pour l'autre considérés comme des Objets de trame majeurs. En conséquence, tout filament tissé à l'architrave du familier n'augmente non pas une, mais trois capacités (voir le *Compagnon*, p43 VF). De même, ces filaments ne sont pas limités au rang 5 mais au rang 9.

Communication animale

Les connaissances des Dompteurs sur le règne animal sont telles qu'ils peuvent communiquer naturellement en émettant des sons et des gestes avec tout animal prêt à les écouter. Pour cela, le Dompteur doit réussir un test de Charisme contre la défense sociale de l'animal. De même, cette aptitude permet au Dompteur de déchiffrer la posture et les cris des animaux pour connaître leur signification.

Armes tribales

Poignard d'os

Cette petite arme a les mêmes caractéristiques qu'une dague si ce n'est qu'elle est taillée dans un os, la plupart du temps dans celui d'un membre d'animal de grande taille.

Hache en silex

Cette hache est simplement faite d'un court bâton dans lequel est incrustée une pierre taillée en forme de triangle, le tout renforcé par de fines lianes. Le manche est généralement recouvert de fourrure et décoré de quelques plumes à son extrémité.

Griffes

Ces griffes tranchantes sont faites d'os aiguisés ou de véritables griffes d'animaux cousus sur un gant avec du fil ou des lianes très fines. Le gant est matelassé sur l'avant-bras pour protéger le porteur de l'impact de l'arme en combat.

Arc de gazelle

Cet arc court est très souple, assez puissant et peu encombrant. Il mesure à peine 70 centimètres et sa

construction emprunte à l'artisanat elfique. Les bras de l'arc sont en os de pattes avant de gazelle, et résistent aux chocs grâce à leur bonne flexibilité. La corde est faite de fines lianes fixées par un lien de toile d'araignée aux extrémités. Des embouts en corne de gazelle sont utilisés pour relier la corde à l'os, tandis qu'un épais morceau de cuir enroulé autour de celui-ci constitue la garde de l'arc.

Épée du tigre

Cette épée large est faite à partir d'os du féroc tigre blanc et noir de la jungle de Liaj. Les os sont taillés pour former une lame dentelée et tranchante. L'ensemble de l'arme est ensuite recouverte d'une fine pellicule d'une mystérieuse mixture noire, puis brûlée et refroidie en la plongeant dans l'eau froide. Ainsi traitée, l'arme a une couleur jaune terne et est aussi résistante qu'une arme métallique.

Fémur de brithan

Cette arme contondante d'un mètre vingt est faite à partir d'un fémur de brithan adulte. L'extrémité supérieure du fémur forme une boule osseuse incrustée de fins galets et ayant la taille d'un poing d'obsidien. Le manche est enroulé de lianes tressées. Cette arme se manie à deux mains.

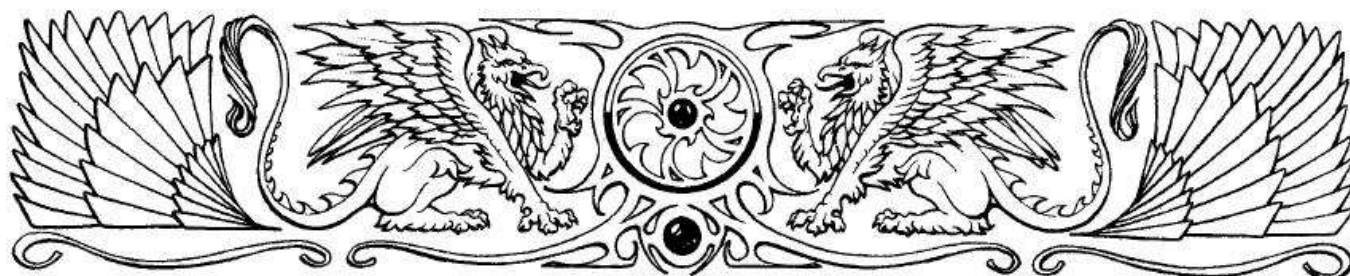
Fouet de skeorx

Cette arme très rare est tout simplement la queue du plus redoutable des félins, le skeorx, allongée et renforcée par de fines lianes de Tressellerie. L'utilisateur peut choisir d'infliger un coup ou essayer d'immobiliser sa cible. Dans ce cas, le fouet agit selon les règles de l'empoignade (voir ED, p. 201 VF). Le résultat du jet de dégâts devient le seuil de difficulté pour se libérer, mais ce total ne compte pas pour les dommages. Le coup inflige tout de même des dégâts de niveau 4 dus aux pointes de la queue. Le fouet a une portée de 8 m pour frapper, mais seulement 5 pour immobiliser. Le lien de Tressellerie doit être arrosé de la même façon que l'armure du même nom sous peine de se désagréger.

Lance à dents

Cette arme peut faire office d'arme de mêlée comme d'arme de jet. C'est une lance d'un mètre quarante, assez légère mais très résistante. Elle est faite d'une tige affûtée dans laquelle est incrustée de la pointe jusqu'au





manche une multitude de dents d'animaux carnivores. Certaines dents de la pointe sont orientées vers le manche, de manière à arracher un morceau de chair quand on la retire. Les autres dents sont surtout hérissées pour blesser les mains de celui qui tente de s'enlever l'arme du corps. En termes de jeu, si la lance a causé une blessure grave, les dents de celle-ci arrachent un morceau entier de chair lorsqu'on essaie de la retirer

et causent 1d4 points de dégâts supplémentaires contre lesquels l'armure n'offre pas de protection.

Armes à filaments

Les Dompteurs savent fabriquer et utilisent volontiers des armes à filaments comme des Dagues de pierre, des Épées de cristal, et des Épées larges de pierre (voir le *Compagnon*, p50 VF)

Arme	Indice de dommages	Force minimale	Poids	Taille
Poignard d'os	2	5	500g	1
Hache de silex	4	10	1	2
Griffes	2	7 *	500g	2
Arc de gazelle	5	13 **	1,5	3
Épée du tigre	5	10	2	3
Fémur de brithan	7	15	5	5
Fouet de skeorx	5	9 *	750g	3
Lance à dents	6	11 *	3	3

* l'usage de cette arme nécessite une Dextérité de 7

** Portée courte 2-40 ; moyenne 41-80 ; longue 81-100

