

E A R T H D A W N

# LES PARCHEMINS DES ARCHIVISTES

La gazette de la Grande Bibliothèque de Throal ~ numéro 2 ~ Veltom 1507

## SPÉCIAL DOMPTEURS !

Pour compléter le long document de présentation des Dompteurs, voici en exclusivités des aides de jeu spéciales pour les Dompteurs, qui n'ont pas été intégrées dans le document principal mais peuvent s'avérer des compléments utiles pour l'interprétation d'un personnage Dompteur.

- Mahar, archiviste et scribe elfe

<b>Editorial</b>	1
<b>Codex arcanus</b>	1
<b>La voie de l'Adepté : le Protecteur Animal</b>	1
<b>Nouveaux talents</b>	2
<b>Objets légendaires : Verte-Ecaille</b>	3

## CODÉX ARCANUS SHAMANAE

Voici un nouveau sortilège qui nous a été proposé par Sertegen, le Néromancien T'skrang. Un sort de Chaman très efficace pour protéger les lieux sacrés de la jungle de Liaj des intrus... - Mahar.

### Lames de Jade

- Cercle** : 8
- Filaments** : 3
- Seuil de tissage** : 14/20
- Portée** : 40 m
- Durée** : 6 + rang minutes
- Effets** : Détermination + 7
- Seuil d'incantation** : 10

Ce sortilège de protection n'est utile que dans les bois ou dans de hautes herbes. Le fétiche doit être composé au moins en partie de feuilles de végétaux. Pendant qu'il tisse ses filaments, le Chaman doit frotter ces feuilles sur une pierre comme pour les aiguiser. S'il réussit son test d'Incantation, toutes les feuilles des végétaux dans une zone de 40 mètres de rayon autour du Chaman prennent un tranchant acéré, et s'animent de manière imperceptible pour infliger des blessures aux intrus. On peut détecter ce changement d'apparence de la végétation en réussissant un test de Perception contre un seuil de difficulté égal au résultat du test d'Incantation. Quiconque traverse la zone subit des dégâts égaux aux Effets du sort à chaque tour. La Protection physique est efficace contre ce sort.

## LA VOIE DE L'ADEPTE

Une nouvelle Discipline optionnelle, que seuls les Dompteurs peuvent suivre, proposée par Melod.

### Le protecteur Animal

Le Protecteur Animal est le gardien de la tribu. Il est très respecté, non seulement pour son rôle en temps de grand danger, mais aussi parce qu'il représente l'aboutissement de la fusion des Dompteurs avec les forces de la nature et la voie animale.

Cette discipline a été influencée par la magie des Guerriers, des Maîtres des Animaux et des Chasseurs d'Horreurs, disciplines connus des ancêtres des Dompteurs. Le temps et l'isolement de ont beaucoup modifié les voies de ces disciplines, et une version bestiale du combat à mains nues a vu le jour. Toute la magie des protecteurs tribaux se fonde sur la connaissance la nature et plus particulièrement des techniques de chasse des bêtes sauvages. Les Protecteurs Animaux adaptent d'ailleurs généralement leur style de combat sur celui de leur compagnon familial. Les talents de cette discipline sont issus de celle des Guerriers, mais façonnée par une approche sauvage qui rend ces adeptes redoutable en mêlée.

Le lien empathique entre un protecteur tribal et la faune est encore plus intense que celui des autres dompteurs avec les animaux. Cette discipline est entièrement fondée sur un rapport de confiance aveugle entre l'adepte et le règne animal, tout manquement à cette règle provoque une crise de talent majeure pour l'adepte. Le dressage des animaux et l'élevage de bétail sont tolérés par les Protecteurs Animaux, ainsi que la pratique de la Chasse, mais la violence gratuite sur un animal les fait réagir aussi violemment que le *gabad* d'un ork.

Le Protecteur tribal n'utilise aucune arme, et ne porte que des armures naturelles.

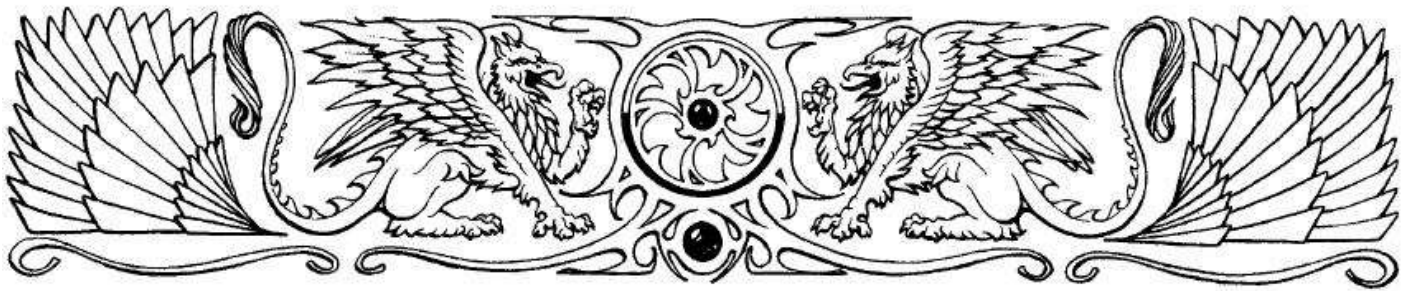
**Attributs principaux** : Dextérité, Volonté et Force

**Restrictions raciales** : Dompteurs uniquement

**Rituel Karmique** : le Protecteur animal s'isole dans la forêt et reproduit les mouvements de combat de son familier dans une danse rituelle. Au fur et à mesure que le combat fictif se prolonge, une image éthérée de l'animal se substitue à celle du protecteur. L'illusion recouvre totalement le protecteur au milieu du rituel. Elle quand le combat touche à sa fin.

**Artisanat et arts associés** : peinture corporelle, danse tribale, chant tribal.





## PREMIER CERCLE

### Talents

- Combat à mains nues (D)
- Griffes
- Danse des airs
- Rituel Karmique
- Peau de cuir
- Esquive (D)

## DEUXIEME CERCLE

### Talents

- Crachat arachnéen
- Longévitité (8/6)
- Volonté animale (D)

## TROISIEME CERCLE

### Talents

- Vivacité du tigre
- Coup double (D)

## QUATRIEME CERCLE

### Karma

Le Protecteur animal peut utiliser un point de karma pour les actions faisant appel à la volonté uniquement

### Talents

- Tissage Combat Animal (D)
- Instinct du prédateur

## CINQUIEME CERCLE

### Défense

- + 1 en Défense Physique

### Talents

- Vision astrale
- Possession animale

## SIXIEME CERCLE

### Défense

- +1 Défense Magique

### Talents

- Sève protectrice (D)
- Esprit de la loutre

## SEPTIEME CERCLE

### Jet de récupération

- + 1 jet de récupération

### Défense

- +1 défense physique

### Talents

- Transe des griffes
- Cœur de Lion

## HUITIEME CERCLE

**Karma** : Le protecteur peut mettre un point de karma pour les actions faisant appel à la dextérité uniquement

### Talents

- Pas de Velours

Bond du lézard

## NEUVIEME CERCLE

### Appel animal

Au prix de 20 points de fatigue dans un hurlement indéfinissable, le protecteur tribal met une grande partie de la magie de sa discipline dans un appel au combat de tous les animaux à 1 kilomètre à la ronde. Les animaux ne peuvent résister à cet appel et leur comportement habituel est temporairement remplacé par une allégeance sans faille au personnage, leurs instincts étant endormis. L'arrivée et l'inventaire des animaux appelés dépendent du lieu où se trouve le personnage. L'effet dure une heure, pendant laquelle les animaux font tout leur possible pour sauver le personnage des menaces qui pèsent sur lui.

### Talents

- Peau d'épines
- Serres du Phoenix

## NOUVEAUX TALENTS

### Peau de cuir

**Rang du talent** : rang + niveau de Volonté

**Action** : oui

**Karma** : non

**Fatigue** : 2

**Discipline** : aucune

Ce talent adapte la peau au milieu sauvages. Il transforme la peau en cuir, éventuellement couvert d'une fourrure semblable à celle d'un fauve. Elle permet d'ajouter le rang du talent aux Points de Vie et au Seuil d'inconscience, ainsi qu'à la Protection Physique. L'effet de Peau de cuir dure un nombre de tours égal au rang du talent, mais peut être prolongé au prix de 2 points de fatigue sans demander d'action supplémentaire.

### Crachat arachnéen

**Rang du talent** : rang + niveau de Perception

**Action** : oui

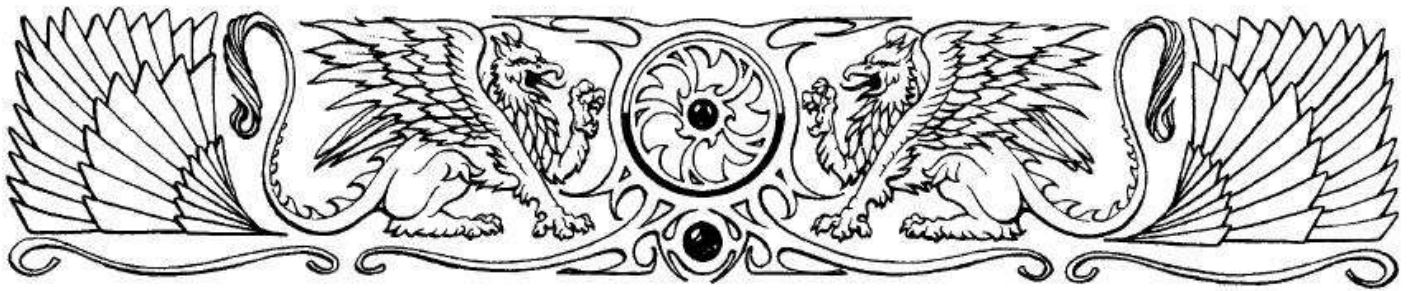
**Karma** : non

**Fatigue** : 2

**Discipline** : aucune

Le protecteur tribal s'imprègne de la fourberie des techniques de chasse des araignées et plus particulièrement des tarentules géantes pour aveugler leurs ennemis afin de mieux en venir à bout. Ce talent transforme la langue du personnage en une glande salivaire au bout duquel se trouve une conduit musclé capable de tirer un jet de salive empoisonné, fort semblable à celui d'araignées cracheuses. Le test de Crachat arachnéen prend comme seuil de Difficulté la Défense Physique de la cible. Une réussite projette sur elle un énorme crachat de salive gluante. La cible est aveuglée, ce qui engendre des malus de 3 niveaux à tous ses tests et défenses. La cible peut prendre une action pour se débarrasser





de la substance gluante en réussissant un test de Dextérité dont le seuil de difficulté est égal au résultat du jet de Crachat arachnéen.

La durée de l'efficacité de la salive se prolonge un nombre de tour égale au rang du talent. Le talent a une portée en nombre de mètres égale au rang du talent.

## Volonté animale

**Rang du talent :** rang + niveau de Volonté

**Action :** non

**Karma :** oui

**Fatigue :** 1

**Discipline :** Protecteur animal

Ce talent confère d'une façon brève une perception instinctive de la magie, et permet de s'en protéger. Le résultat du test de Volonté animale remplace la Défense Magique du personnage pendant toute la durée du tour.

## Instinct du prédateur

**Rang du talent :** rang

**Action :** oui

**Karma :** non

**Fatigue :** 3

**Discipline :** aucune

Ce talent donne la férocité du prédateur, augmente la force des coups et réduit la sensation de fatigue. Chaque rang dans ce talent augmente d'autant le niveau de dégâts des coups donnés à mains nues. Il augmente aussi d'autant le niveau du prochain Jet de Récupération du personnage. L'effet du talent expire après rang heures ou jusqu'à ce que le personnage décide de se reposer pour utiliser un jet de récupération. Ce talent excite énormément le personnage et si on le force à rester calme ou dans un endroit clos, le personnage risque de s'attaquer à la personne la plus proche, à moins de réussir un test de Volonté prenant comme seuil de Difficulté sa propre Défense Sociale.

## Esprit de la Loutre

**Rang du talent :** rang + VOL

**Action :** oui

**Karma :** oui

**Fatigue :** 3

**Discipline :** aucune

Après quelques minutes de relaxation, ce talent imprègne le personnage par l'esprit de la Loutre. Celui-ci voit son corps prendre l'aspect de l'animal. Ses poumons le brûlent et le piquent pendant que se développent ses capacités pulmonaires. Les doigts les orteils s'allongent se palment. Une deuxième paupière recouvre l'œil, permettant au personnage de voir sous l'eau. La peau se couvre d'un pelage court mais très dense et gras, imperméable et protégeant de la fraîcheur de l'eau. La durée du talent est égal au résultat du test de talent, en minutes. Pendant cette période, le personnage n'est pas gêné par l'eau pour se déplacer, pour se

battre ou pour agir, et il peut rester en apnée pendant une durée de rang minutes.

## Sève protectrice

**Rang du talent :** rang + niveau d'Endurance

**Action :** oui

**Karma :** oui

**Fatigue :** non

**Discipline :** protecteur tribal

Ce talent transforme le sang s'écoulant d'une blessure en une sève cicatrisante. Il permet d'utiliser un jet de récupération en plein combat, en se substituant au niveau d'Endurance, et guérit automatiquement une blessure grave. Il ne permet pas de soigner les blessures sans entailles, comme le sortilège de Dague mentale.

## Peau d'épines

**Rang du talent :** rang + niveau de Volonté

**Action :** oui

**Karma :** non

**Fatigue :** 4

**Discipline :** aucune

Ce talent fait pousser de fines mais longues épines venimeuses des os du personnage. Celles-ci sont beiges, droites et transpercent la peau. Elles engendrent 4 points de dommages au personnage. Pour chaque attaque reçue ou donnée par le personnage en mêlée, les adversaire ayant une Défense Magique inférieure au résultat du test de Talent sont piquées par les épines. Le poison provoque des dommages égaux au rang du talent à chaque tour pendant trois tours. La Peau d'épines dure rang tours, mais une même cible ne peut être empoisonnée qu'une fois pendant cette durée.

## Serres du phœnix

**Rang du talent :** rang + niveau de Volonté + 5

**Action :** non

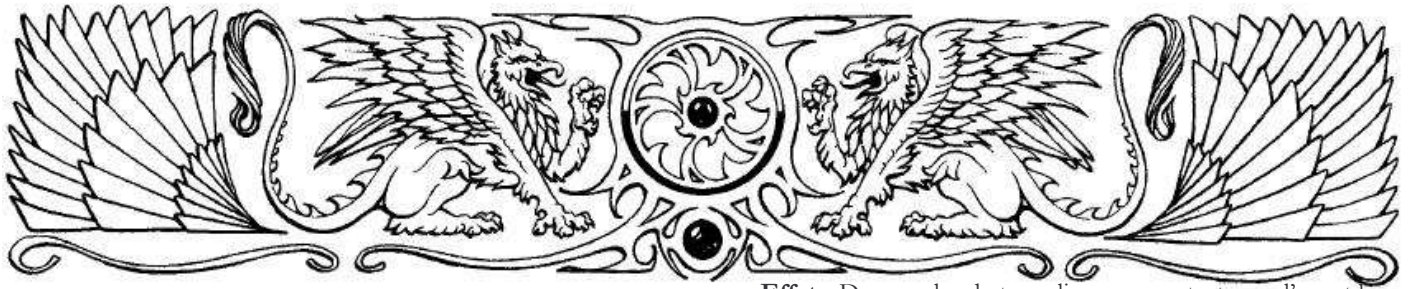
**Karma :** non

**Fatigue :** 1

**Discipline :** Protecteur tribal

Ce talent fait apparaître de longues serres constituées de flammes fantomatiques au bout des mains du personnage, lui permettant d'infliger des dégâts dans l'espace astral en se substituant au Jet de Dommages lors d'une attaque en Combat à Mains nues. Les Serres du phœnix fonctionnent comme des Griffes, à la différence près qu'elle infligent des dégâts dans l'espace astral et non dans le plan physique. Pour cela, il faut être en mesure de percevoir l'aura astrale de la cible, comme par exemple avec la Vision astrale. Les Serres du phœnix peuvent être utilisées pendant une Transe des Griffes, en sacrifiant un point de Karma pour chaque attaque. Seule la Protection Mystique est efficace contre les dommages des Serres du phœnix.





## OBJETS LÉGENDAIRES

*Un bouclier légendaire et sacré des Dompteurs, proposé par Melod, notre spécialiste du peuple de Liaj.*

### Verte-Écaille

**Filaments** : 2

**Défense magiques** : 12

Cette targe triangulaire couleur d'émeraude est un morceau d'écaille du dragon Usun. Lors du combat qui a uni le peuple des dompteurs et Usun pour protéger la jungle de Liaj contre la corruption d'une puissante horreur, le dragon a perdu une écaille. Ce morceau fut offert par le dragon à un Chaman du nom de Malteilh Jeune-Pousse, dont la bravoure avait sauvé Usun lors de ce combat en pleine période d'Embrasement. Une plante de Tressellerie a été magiquement fusionnée au morceau d'écaille, créant ainsi une targe vivante. Cet objet ne pèse pas moins d'une quinzaine de kilos. Il procure une protection physique de + 2 mais nécessite une force de 15 pour toute personne l'utilisant sans y être liée par un filament.

Rang 1

**Coût** : 300 points de légende.

**Connaissance clef** : Le porteur doit apprendre le nom de l'objet.

**Effet** : Les sangles de tressellerie de la targe s'adaptent parfaitement à l'avant bras du porteur, son poids ne devient plus gênant, l'arme ne nécessite donc plus une force minimale. Ajoute 3 à la Protection Physique et 1 à la Protection Mystique.

Rang 2

**Coût** : 500 points de légende.

**Effet** : Ajoute 3 à la Protection Physique et 2 à la Protection Mystique.

Rang 3

**Coût** : 800 points de légende.

**Connaissance clef** : le porteur doit apprendre le nom de la créature dont provient l'écaille et les circonstances dans lesquelles elle a été arrachée à la peau du Dragon.

**Effet** : Les feuilles et les jeunes branches du tressellerie semblent réagir en symbiose avec les mouvements du porteur. Ajoute 3 niveaux au résultat de tous les tests de discrétion en forêt. Ajoute 4 à la Protection Physique et 2 à la Protection Mystique.

Rang 4 :

**Coût** : 1300 points de légende.

**Effet** : Ajoute 4 à la Protection Physique et 3 à la Protection Mystique.

Rang 5 :

**Coût** : 2100 points de légende.

**Connaissance clef** : le porteur doit apprendre le nom du premier porteur du bouclier.

**Effet** : Des sangles de tressellerie en contact avec l'avant bras du porteur poussent de fines racines blanches. Celles-ci s'enfoncent doucement dans les muscles de l'avant-bras. La vitalité du dragon contenu dans l'écaille est partiellement transmise au porteur. Ajoute 1 niveau à tous les test basés sur la Force. Ajoute 4 à la Protection Physique et 4 à la Protection Mystique.

Rang 6 :

**Coût** : 3500 points de légende.

**Effet** : Ajoute 5 à la Protection Physique et 4 à la Protection Mystique.

Rang 7 :

**Coût** : 5600 points de légende.

**Connaissance clef** : le porteur doit apprendre le nom du végétal dont provient la tressellerie (Arzghieztschi, l'arbre sacré des dompteurs).

**Effet** : L'écorce des branches de tressellerie prend une teinte blanchâtre. Le porteur ajoute 1 niveau à tous les test basés sur l'Endurance. Ajoute 5 à la Protection Physique et 5 à la Protection Mystique.

Rang 8 :

**Coût** : 9100 points de légende.

**Haut fait** : Trouver l'ancre d'Usun, le rencontrer, lui montrer le morceau d'écaille et survivre à la rencontre est considéré comme un haut fait qui rapporte 5600 points de légende.

**Effet** : Le porteur de l'écaille peut acquérir une partie de la vision des dragons. Au prix de 2 points de fatigue, le porteur gagne la possibilité de "changer de vue" pendant une minute. Il peut choisir entre une vision nocturne, une vision thermographique ou une sensation astrale (identique à la capacité des Sylphelins). Ajoute 6 à la Protection Physique et 6 à la Protection Mystique.

## L'AVENTURE CONTINUE !

*Les Parchemins des Archivistes* est un journal bénévole et gratuit développé par les scribes de la Grande bibliothèque de Throal. Pour plus d'informations, adressez vous à la taverne de la bibliothèque (<http://bibliotheque.heavenforum.com>). N'hésitez pas à nous contacter pour nous proposer votre participation. Tous les apprentis scribes sont les bienvenus !

**Éditeur** : Mahar (<http://www.mahar.free.fr>).

**Rédaction** : Hisst, Melod, Sertegen, Scorpion, Mahar

This page contains legal information about some of the trademarked and copyrighted material referred to in some parts of this publication. Listed authors and artists retain the copyright for all contributions contained herein. Earthdawn is a Registered Trademark of FASA Corporation. Original Earthdawn material Copyright © by FASA Corporation. All Rights Reserved. Used without permission. Any use of FASA Corporation copyrighted material or trademarks in this publication should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks. Any use of copyrighted or trademarked material without indication of such status in no way implies that said

