

Le Dompteur

Amis des animaux, les dompteurs les apprivoisent pour les travaux, la chasse ou l'agrément. Dresser un animal est long et difficile, demandant de nombreuses semaines d'effort, mais le jeu en vaut la chandelle. Un dompteur a des yeux et des oreilles partout, et n'est jamais seul : lorsqu'il a doit se défendre, ses adversaires sont coincés entre la morsure de son fouet et celle de son mastiff.



Difficulté ■■■□

18♥ 10♣ 1♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	3 (4+)	PSY	1 (6+)	AGI	3 (4+)
CON	2 (5+)	VOL	2 (5+)	VIV	2 (5+)
CHA	3 (4+)	INT	2 (5+)	PER	3 (4+)

Compétences

Connaissances Nature 1	(5D/5+)
Corps à corps 1	(5D/4+)
Défense 1	(5D/5+)
Dressage 4	(8D/4+)

Talents

Engagement conjoint (LdR page 60)

Si le personnage et un de ses animaux APPRIVOISÉ (LdR page 100) sont à portée de frappe d'un même adversaire, ils ont tous les deux l'Avantage aux jets de Corps à Corps contre cet adversaire.

Fraternité animale (LdR page 61)

Essayer de calmer un animal ne prend qu'une Action de Combat (✕) au personnage au lieu d'une Action Complexe (⊗).

Unis face au Destin (LdR page 65)

Le personnage peut dépenser un Point de Destinée (⊕) à la place d'un autre personnage ou au profit d'un PNJ. Inversement, un autre personnage peut utiliser un Point de Destinée (⊕) à son profit.

Animaux apprivoisés

Faucon (tours connus : « Au pied ! », « Suis la piste ! », « Cherche ! »)

Chien (tours connus : « Au pied ! », « Attaque ! », « Stop ! »)

Cheval (le personnage a 10 ♣ lorsqu'il est monté)

Équipement de départ

Fouet (FOR+2*, allonge, étroite)

Armure de cuir (armure légère, 1 ♠)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 5 torches

1 potion médicinale (soigne 3♥, usage unique)

30 Kaars

★ Destinée : 1