

L'Apprivoiseur

Une Nouvelle Carrière Elfique pour WJRF

Les Elfes vivent en plus grande communion avec la nature et les créatures vivantes que toutes les autres races humanoïdes du monde de Warhammer. Bien évidemment, leurs dieux reflètent ce fait ; une de leurs principales divinités est Karnos, le Seigneur des Bêtes, que les Humains identifient à leur propre divinité des lieux sauvages, Taal.

Les Humains et les autres races ont domestiqué les animaux en les arrachant à leur environnement et en les domptant ; les Elfes agissent différemment. Ils considèrent comme une barbarie typiquement humaine la technique consistant à briser moralement un animal pour le "mater" ; ils préfèrent obtenir sa coopération volontaire plutôt que de l'asservir. Pour les Humains, cette attitude est en contradiction avec leur goût pour la chasse, mais les Elfes répliquent que, sur le plan "naturel", leur chasse est similaire à celle d'un félin sauvage ou d'une meute de loups. Comme tous les autres chasseurs sauvages, ils



n'abattent que ce dont ils ont besoin pour survivre. Pour eux, la chasse n'est pas un sport.

De ces liens avec la nature est née la carrière exclusivement elfique de *Caraidh* ou Apprivoiseur. Tous les Elfes ont en eux la capacité d'apprivoiser les animaux ; chez certains, elle est complètement innée, tandis que d'autres la développent durant leur existence. Les Apprivoiseurs font évoluer leur affinité naturelle pour une espèce animale spécifique jusqu'à un degré extraordinaire. Il leur est même arrivé de combattre au côté des armées elfiques, accompagnés de leurs bêtes, pour la défense de leurs demeures forestières.

Les Apprivoiseurs vivent avec les autres Elfes dans leurs habitats sauvages. Ils ne sont pas particulièrement solitaires et se lient assez facilement à leurs semblables. Néanmoins, un Apprivoiseur peut quitter la communauté avec ses bêtes pour vivre une vie d'aventures.

Devenir un Apprivoiseur

La carrière d'Apprivoiseur est ouverte à tout Elfe fidèle de Karnos et peut être abordée à partir de toute autre carrière. En même temps qu'il dépense les 100 points d'expérience nécessaires au changement de carrière, le personnage doit vivre un certain temps en forêt, de préférence avec un ou plusieurs Apprivoiseurs qui se chargeront de son apprentissage.

En terme de jeu, le MJ doit traiter ce cas de la même manière que les autres changements de carrière (n'hésitez pas à consulter *Cent Fois sur le Métier...* de **Repose Sans Paix**) en gardant à l'esprit que l'apprentissage initial *doit* se faire dans un environnement forestier.

La première étape à accomplir est la détermination de l'espèce ou d'affinités avec cet individu. Les méthodes possibles sont au nombre de trois. Le MJ la détermine tout seul en tenant compte de la personnalité du personnage ; le joueur et le MJ en discutent et s'accordent sur une espèce ; le joueur effectue un jet sur la table suivante :

1D20	ESPECE	TITRE D'APPRIVOISEUR
1-4	Ours	Caraidh Bruinn
5-8	Sanglier	Caraidh Much
9-10	Faucon	Caraidh Iolair
11-12	Cheval	Caraidh Aech
13-16	Chien	Caraidh Cu
17-20	Chat Sauvage	Caraidh Cadhmorr

Ce sont les espèces qui accordent le plus fréquemment leur amitié. Selon certaines rumeurs, il en existe d'autres mais cela n'a été que rarement prouvé, même auprès des autres Elfes. On dit, par exemple, que, parmi les Elfes Hauts, de rares membres d'âge vénérable de la plus haute noblesse sont nés avec le don d'apprivoiser les dragons, qui est inné ou n'est pas. Ils étaient les Chevaucheurs de Dragons, les *Beith-Caradan*, qui ne sont pour certains que des personnages fabuleux et qui, pour d'autres, dorment au plus profond des forêts avec leur monture et attendent que l'heure vienne où ils devront sauver la race elfique d'une destruction assurée.

Description de la Carrière d'Apprivoiseur

Plan de Carrière

ANIMAL	M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	Cd	INT	CL	FM	Soc
Chat Sauvage	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	
Cheval	+1			+1	+2	+2	+10			+10	+10	+10		
Chien	+1	+10				+1	+20			+10	+10			
Faucon	+1	+10	+10			+2	+2					+10		
Ours		+10		+2	+2	+2						+10	+10	
Sanglier		+10		+1	+1	+2	+10							



Compétence

- Appel des Animaux†
- Dressage
- Emprise sur les Animaux*
- Orientation
- Pistage*
- Sixième Sens
- Soins des Animaux

* En entrant dans cette carrière, un Apprivoiseur acquiert automatiquement ces compétences, mais *exclusivement* pour l'espèce concernée. Pour être totalement opérationnelles, elles doivent être acquises normalement avec des points d'expérience.

† Cette nouvelle compétence n'est accessible qu'aux Apprivoiseurs. Ceux-ci peuvent appeler un certain nombre d'animaux de l'espèce concernée à tout moment, à condition qu'ils se trouvent dans une forêt abritant ses représentants (en fait dans n'importe quelle forêt du Vieux Monde).

L'Apprivoiseur effectue un Test de **Cd** ; en cas de réussite, les animaux apparaissent au bout de 2D10 minutes et ils seront au nombre de :

Chat Sauvage	1D3
Cheval	1
Chien	1D3
Faucon	1
Ours	1
Sanglier	1D3

Un Apprivoiseur ne peut pas effectuer un nouvel appel tant qu'il est accompagné par les bêtes du dernier appel.

De plus, un Apprivoiseur acquiert d'autres compétences variant selon l'espèce qui lui est attachée :

- CHAT SAUVAGE** Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural.
- CHEVAL** Acuité Auditive ; Equitation — Cheval ; Fuite.
- CHIEN** Acuité Auditive ; Bagarre ; Violence Forcenée.
- FAUCON** Coups Précis ; Esquive ; Fuite.
- OURS** Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Puissants.
- SANGLIER** Bagarre ; Coups Précis ; Violence Forcenée.

Dotations

Aucune dotation particulière n'est associée à la carrière d'Apprivoiseur, mais tous portent généralement des armes et des vêtements rappelant leur espèce amie ; ainsi, le *Caraidh Much*, ou Ami des sangliers, apprécie les dagues courbes dont la forme rappelle leurs défenses, alors que le *Caraidh Bruinn* et le *Caraidh Cadhmorr* (respectivement Ami des ours et Ami des chats) se servent de coups-de-poing munis de griffes.

Débouchés

- Initié (Karnos)
- Danseur de Guerre
- Eclaireur



Après avoir abordé cette carrière et déterminé l'espèce qui lui correspond, le nouvel Apprivoiseur doit se rendre seul dans la forêt et, avec l'aide de sa compétence *Emprise sur les Animaux*, se lier avec un ou plusieurs de ses représentants. Le nombre maximal d'animaux avec lequel il est possible de se lier à un moment donné est indiqué dans la description de la carrière.

Les Animaux en Combat

Tous les Apprivoiseurs peuvent ordonner à leurs compagnons animaux de se battre à leur côté. Cela nécessite un Test de **Cd** (basé sur le score en **Cd** de l'Apprivoiseur).

Chat Sauvage

Les *Caraidh Cadhmorr* sont toujours accompagnés des grands Chats Sauvages du Vieux Monde (voir **WJRF**, page 233). En début de combat, un Chat Sauvage *bondit* toujours après avoir chargé.

Cheval

Les *Caraidh Aech*, ou amis des chevaux, montent souvent le cheval auquel ils sont liés. De rares individus peuvent être unis à tout un équipage de chariot. Si l'Apprivoiseur réussit un Test de **Cd** au début d'un combat, l'animal peut se comporter en tout point comme un destrier (voir **WJRF**, page 234) et il effectue tous ses Tests contre la *Peur* avec le score de **Cd** de l'Apprivoiseur et non le sien ; l'Apprivoiseur bénéficie d'un bonus de +20 pour tous les Tests de *Risque* lorsqu'il est en selle ; ce bonus comprend le bonus de +10 normal pour la compétence *Equitation*.

Chien

Les chiens du *Caraidh Cu* sont des chiens de chasse que les Elfes élèvent. Ils doivent être considérés comme des chiens de guerre (**WJRF**, page 235).

Faucon

Les faucons possèdent le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	40	0	1	1	3	50	1	-	6	6	6	6	-

Si une attaque réussie inflige des dommages supplémentaires (**WJRF**, page 122), l'attaque n'inflige pas de dégâts normaux, mais 1 point de dommage à la tête, et la cible a droit à un Test d'**I** pour ne pas perdre un œil (bonus de +10 si elle porte un casque couvrant le visage ou une quelconque visière). Les faucons volent comme des *Piqueurs* et possèdent des protections normales contre les tirs de projectiles (**WJRF**, page 129).

Ours

Les ours possèdent le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Les ours combattent avec deux attaques de *Griffes*. Les ours blessés sont sujets à la *Frénésie* et provoquent la *Peur* chez les créatures de moins de 3 mètres.

Sanglier

Les sangliers de forêt généralement associés aux *Caraidh Much* sont plus petits que les sangliers de plaine décrits dans **WJRF** (page 245) qui servent de monture aux Gobelins. Ils ne peuvent pas servir de monture. Leur profil est le suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Les sangliers possèdent une attaque de *Corne* ; ceux qui accompagnent un Apprivoiseur ne provoquent pas de *blessures infectées*. Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie*.