

# De l'importance d'une bonne force des bras et d'une force encore plus grande de l'esprit

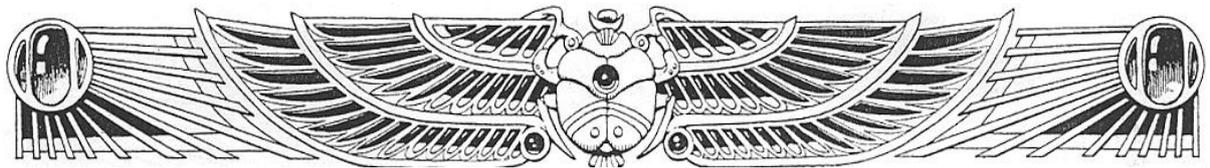
*« Le texte suivant a été préparé par Dermatt du Refuge de Parlainth, un Forgeron célèbre et respecté. Son récit est l'un des plus directs et des plus riches que j'aie reçus pour notre recueil, et il constitue une excellente introduction à la voie du Forgeron. Dermatt m'a aussi demandé de préciser que tous les lecteurs de passage au Refuge sont invités à s'arrêter à sa forge. »*

• **Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH** •



Ainsi, Merrox compile un nouveau livre dont il a le secret ! À propos de tous les adeptes cette fois. Bien, je suis honoré de voir que vous avez décidé de donner à un Forgeron la chance de parler. De tous les adeptes, nous sommes probablement les plus incompris. Les Forgerons ? Oh, ce sont ces gens qui frappent sans arrêt l'acier et fabriquent armes et armures, n'est-ce pas ? Et bien, oui, nous fabriquons en effet des armes et des armures, les meilleures, même. Mais nous faisons bien plus que cela. Les Forgerons vivent au cœur du monde, pas seulement en surface. Au cours de nos voyages, nous parlons aux peuples de Barsaive. Nous prenons connaissance de leurs espoirs, de leurs rêves et de leurs mécontentements.





Nous, les Forgerons, nous sommes plus proches les uns des autres que les membres de toutes les autres disciplines. Car les liens qui nous unissent à nos forges sont aussi puissants que les liens familiaux. Les Forgerons forment un groupe très uni, à l'intérieur duquel chaque membre peut compter sur un autre, pour n'importe quelle raison. Si un Forgeron se rend à sa forge et est dans le besoin, ses camarades adeptes feront tout ce qui leur est possible de faire pour l'aider. Cet esprit de camaraderie et ses liens étroits trouvent racine dans l'abnégation dont nous faisons tous preuve pour notre travail. Regardez autour de vous : je vous parie une semaine de travail que vous ne pouvez pas trouver un groupe d'adepte aussi uni et sérieux que nous. Quand un Forgeron dit qu'il va faire quelque chose, il le fait. Je vous donne ma parole.

Vous voulez une preuve ? Et bien, regardez ceci. On appelle cela une Lamesœur. Je travaille sur la mienne depuis plus de six ans maintenant et je ne suis pas prêt de l'avoir finie. Tout ce que je suis, mon cœur, mon âme et mon esprit, s'investit dans sa fabrication. À un moment de sa vie, tous les Forgerons ressentent le besoin de concevoir leur Lamesœur. Elle représente l'alliance ultime de l'art et de la technique, car une Lamesœur est aussi unique que son créateur et aussi importante pour le Forgeron que ses yeux ou ses mains. Les Lamesœurs sont une preuve de ce que nous sommes et de la force de notre discipline.

Ce dévouement qui nous permet d'être suffisamment concentré pour concevoir les Lamesœurs nous donne aussi la force nécessaire pour résister aux malédictions de notre époque. Les Horreurs haïssent les Forgerons car nous savons mieux que tous les autres adeptes comment renforcer notre détermination face à elles. Alors si vous décidez de pourchasser les Horreurs, vous feriez mieux de vous faire accompagner par quelques-uns d'entre nous.

Mais le dévouement n'est que l'une des multiples facettes du Forgeron. Nous sommes aussi très proches des gens. Nos forges servent de lieu de rencontre, d'écoles pour apprentis et de lieu de rendez-vous pour des gens de tous horizons. Les gens viennent, discutent avec nous pendant que nous travaillons, observent le façonnage du métal et la décoration des armes. Ils nous disent toutes sortes de choses, nous demandent parfois de transmettre un message à une autre personne, puisque certains d'entre nous sont souvent sur la route.

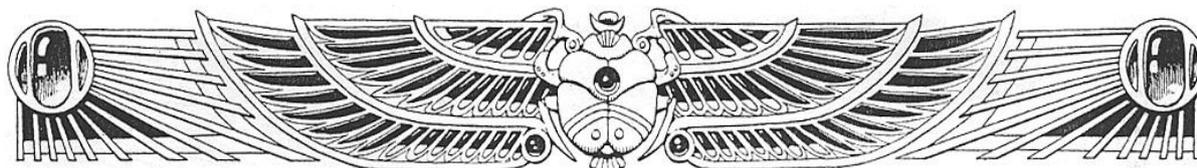
De cette manière, les Forgerons maintiennent le lien social entre les gens. Peut-être est-ce pourquoi notre discipline est devenue l'une des plus durables. Certains prétendent même que la voie du Forgeron fut la première des disciplines et qu'elle est à l'origine de toutes les autres. Ceci est peut-être vrai, puisqu'il semble que les membres de toutes les disciplines rendent un jour ou l'autre visite à un Forgeron.

Alors souvenez-vous de cela. Tous les groupes d'adeptes qui cherchent à entrer dans la légende feraient bien d'emmener avec eux un Forgeron, juste au cas où ils auraient besoin d'identifier une arme, de réparer une lame, de se souvenir de quelque chose ou de faire face à une Horreur, car personne n'est meilleur que le Forgeron dans tous ces domaines.

*« Bien que je ne souhaite pas contredire l'estimé auteur de ce texte, je me dois d'apporter une précision. Prétendre que seul les Forgerons possèdent l'abnégation nécessaire pour combattre les Horreurs est tout simplement absurde. »*

**- Merrox, Maître de la Salle des Archives -**





# D evenir un Forgeron

Nous, les Forgerons, formons des guildes que nous appelons forges. Nos forges nous offrent à la fois un lieu pour nous rencontrer, pour travailler et accueillir un flot constant de recrues potentielles. Contrairement aux disciplines du Guerrier ou du Maître d'armes, vous ne trouverez pas beaucoup de jeunes gens souhaitant tout quitter et devenir Forgeron. Le plus souvent, d'ailleurs, ils s'engagent dans la discipline un peu par hasard. Généralement, les candidats commencent en travaillant pour nous pour se faire un peu d'argent. Certains découvrent alors qu'ils prennent plaisir à travailler et restent plus longtemps. Les autres deviennent parfois des adeptes d'autres disciplines ou trouvent un travail leur correspondant mieux (un travail généralement moins dur pour leur dos et leur bras).

Ceux qui restent à la forge, eux, sont généreusement rétribués, car les Forgerons prennent soins de ceux qui travaillent avec eux, et tous ceux qui passent par la forge pendant plus de quelques mois sont reconnus comme étant des adeptes. À ceux-là, nous leurs apprenons des techniques plus élaborées de ferronnerie et observons leur travail du métal afin de juger si oui ou non ils sont en harmonie avec lui. Si c'est le cas, des membres de la forge « adoptent » le prétendant qui commence alors son apprentissage.

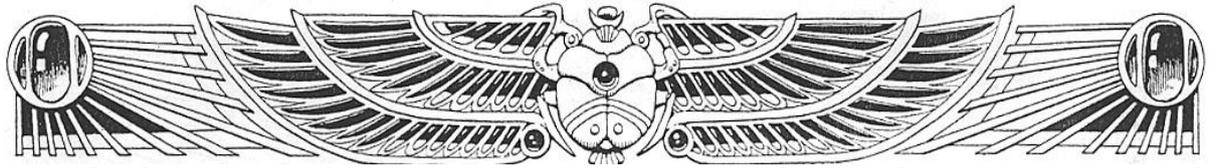
L'apprentissage du Forgeron est long et difficile. L'apprenti passe ses journées au travail à la soufflerie et aux enclumes, martelant les fers à cheval, les pelles et tout autre type d'objet en fer d'usage courant. Le mentor juge chaque étape d'avancement du travail, prêt à critiquer, mais également avare de compliment. Un apprenti peut passer une semaine à apprendre comment donner sa forme à un crochet, frappant violemment de petites pièces de métal jusqu'à ce qu'elles adoptent la taille et la forme souhaitée, avec le moins de gaspillage de métal possible. De telles corvées, à la fois ennuyeuses et éreintantes, affermissent la détermination et l'attention de l'adepte en devenir, donnant naissance à l'abnégation et à la volonté de fer pour lesquels les Forgerons sont connus. Cet entraînement peut paraître très ingrat, mais il en est ainsi dans notre voie. Le travail du métal est un don qui s'apprend, pas un don héréditaire. Et un travail mal réalisé est une insulte au métal lui-même et au mentor qui s'occupe de l'apprenti.

*« De telles pratiques montrent bien le pragmatisme et l'altruisme que la voie du Forgeron inculque chez ses disciples. Les problèmes de communication qui peuvent exister entre certains étudiants et certains maîtres ne sont pas aussi facilement traités dans les autres disciplines. »*

**- Dorbulius de Throal -**

Si l'apprenti passe ses journées à travailler sur la forge, il passe aussi ses nuits à s'instruire. Le Forgeron doit être versé dans tous les aspects du travail du métal, ce qui comprend l'histoire de l'art. Les apprentis étudient donc la ferronnerie et la méthode de fabrication des armes par les adeptes du lointain passé. Ces études constituent la graine de laquelle poussera un jour l'arbre de ses connaissances en ferronnerie, l'index de son encyclopédie mentale. C'est pourquoi je peux dire, sans





peur de choquer, que le Forgeron en sait beaucoup plus que les autres à propos de l'histoire des armes. Si quelqu'un sait quelque chose sur ce sujet, un Forgeron, quelque part, le sait lui aussi. Vous pouvez me croire là-dessus.

L'apprentissage d'un Forgeron dure six à huit mois, en fonction des aptitudes de l'apprenti et de son maître. Dans le cas où l'apprenti et le mentor ne se conviennent pas, l'entraînement peut prendre beaucoup plus de temps. Si une telle association se forme, d'autres membres de la forge peuvent interférer et assigner un nouvel apprenti au mentor ou un nouveau mentor à l'apprenti. Il n'y a aucune honte là-dedans : le talent n'a rien à voir avec la personnalité, mais cette dernière joue un rôle prépondérant dans l'instruction des apprentis. J'ai moi-même eu plus d'un apprenti avec lesquels je ne pouvais pas travailler. Tous furent ré-attribués ensuite à d'autres mentors, et tous ont fini par devenir de bons Forgerons. Je suis aussi fier d'eux que si je les avais entraînés moi-même.

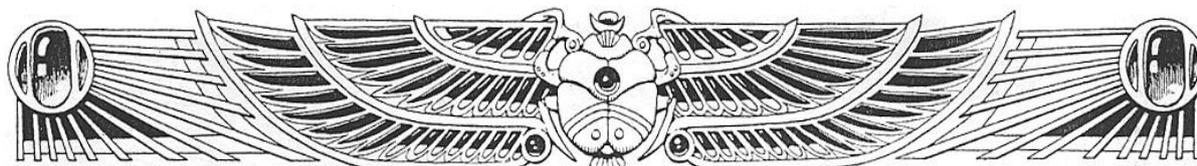
Après qu'un apprenti soit parvenu à atteindre le Premier cercle, il se présente devant les aînés de la forge. Ces derniers prennent toutes les décisions importantes pour la forge, jugent les nouvelles recrues et approuvent ou non la progression des membres de la forge. Les aînés sont élus par tous les membres de la forge, dont les votes sont basés sur les cercles et la sagesse des aînés. La plupart des Forgerons sont considérés comme des aînés une fois qu'ils ont atteint le Dixième cercle, même s'il arrive que certains soient choisis plus tôt ou plus tard dans leur progression. Je fus moi-même choisi comme aîné au Huitième cercle, ce qui ne m'a valu aucun honneur supplémentaire. Quoiqu'il en soit, l'apprenti doit présenter aux aînés une arme qu'il a forgée seul. Généralement, les apprentis confectionnent un objet relativement simple, comme une dague.

Comme je l'ai dit plus tôt, suivre la voie du Forgeron implique beaucoup plus de choses que de marteler le fer et de frapper des lames de métal. Les apprentis doivent aussi présenter quelque chose qu'ils ont appris, en récitant l'histoire d'une arme ancienne, par exemple, ou en démontrant sa maîtrise dans le maniement de l'arme qu'il a forgé. Les Forgerons ont besoin d'être bien entourés, et personne ne devient adepte sans donner la preuve, en cas de nécessité, qu'il peut s'en sortir seul dans ce monde.

Progresser de cercle en cercle peut s'avérer être une tâche des plus éreintante pour le Forgeron, même pour ceux possédant une volonté de fer. À chaque fois qu'un membre de notre discipline souhaite atteindre le cercle suivant, il doit d'abord se rendre dans une forge et se montrer capable d'y parvenir. Il est alors nécessaire de passer une semaine dans la forge à étudier sous la direction de Forgerons plus expérimentés. À la fin de cette période, le Forgeron doit montrer aux aînés de la forge sa maîtrise d'au moins trois talents. Si l'habileté du candidat est jugée satisfaisante par les aînés, ils lui enseigneront les secrets du cercle qu'il souhaite atteindre et le laisseront continuer sa route à travers le monde.

Quand un adepte vient dans une forge dans le but d'être admis au Cinquième cercle de notre discipline, les aînés testent autant l'acuité mentale et les connaissances en histoire de l'adepte que ses capacités physiques et son savoir en ferronnerie. À partir du Cinquième cercle, les tests que font passer les aînés sont moins axés sur les talents de travail du métal que sur les connaissances qui doivent accompagner leur pratique. Ainsi, un aîné pourra commencer par soumettre l'adepte à un test de connaissance en histoire des armes basé sur une des armes anciennes dont dispose (en lieu sûr) chaque forge. La forge détient généralement certaines





connaissances associées à ses armes, ayant recueilli quelques informations pertinentes grâce à leurs propres talents et au travail de divers adeptes en attente de progression pour le Cinquième cercle, mais toutes renferment encore des secrets. Au cours des tests, les aînés de la forge donne une de ces armes au candidat et exigent qu'il l'étudie pendant une période donnée, en général une semaine ou un mois, en fonction du cercle que l'adepte désire atteindre et de la complexité de l'arme examinée. À la fin de cette période, le candidat doit revenir voir les aînés et leur faire part de ses découvertes. Ces derniers décident alors si le candidat a fait preuve de connaissances suffisantes pour progresser dans la discipline. Les adeptes souhaitant atteindre le Neuvième cercle de la discipline doivent entreprendre une tâche beaucoup plus difficile. Chaque forge tient à jour une liste d'armes perdues avant ou pendant le Châtiment. Le candidat à la progression se soumet à quarante heures d'entraînement à la forge et se lance ensuite à la recherche d'une de ces armes. Souvent, l'arme est liée d'une manière ou d'une autre à une arme que l'adepte a étudié par le passé, ce qui permet au Forgeron d'avoir déjà une bonne idée d'où chercher. Une fois que l'adepte découvre l'arme en question, il doit la restaurer, lui rendre son lustre passé et la présenter aux aînés de la forge.

Les Forgerons cherchent rarement le soutien d'un maître fantôme pour parfaire leur entraînement, car la plupart d'entre nous ne se sentent pas à l'aise avec l'idée de demander aux morts de révéler des savoirs qui ont été transmis quand ces derniers étaient encore en vie. Mais, dans des situations très particulières, les Forgerons invoqueront un maître fantôme. Le rituel du maître fantôme n'est possible que pour les adeptes du Cinquième cercle ou plus, et uniquement pour ceux pour qui cette mesure extrême est indispensable. Les Forgerons qui voyagent loin de leur forge apprennent souvent le rituel, de manière à ce qu'ils puissent continuer à progresser en dépit de la distance qui les sépare de leur forge. Dans tous les cas, les maîtres fantômes utilisent les mêmes méthodes que les maîtres des forges pour entraîner les candidats au cercle suivant.

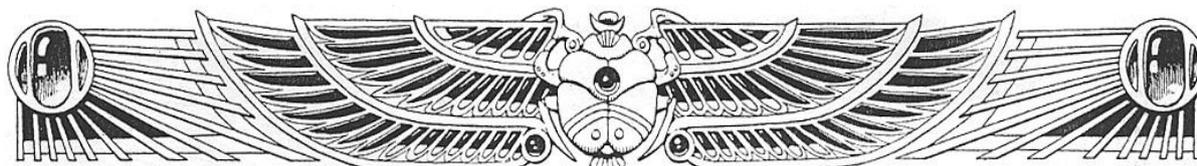
*« L'aversion pour les morts confessée ici par le Forgeron Dermatt trouve sa source dans l'ignorance. Louées soient les Passions, tous les membres de la discipline ne sont pas aussi étroits d'esprit. »*

**- D'elko, Nécromancien de Kratas -**

## Être un Forgeron

Dans la vie, peu de choses sont plus gratifiantes que le fait d'aider autrui. Et aider autrui est l'une des choses que le Forgeron fait le mieux. Non, nous ne soignons pas les blessures, les infections, ni ne soulageons la douleur de l'accouchement ou celle que l'on ressent quand un donneur-de-noms perd un être un cher. Mais nous rendons votre vie plus simple et vous apportons du confort grâce à nos talents. Oh, d'autres disciplines pourraient revendiquer la même chose, mais je vous mentirais si je vous disais que cela est vrai. Souvenez-vous de la dernière fois où un membre du village a eu besoin des services d'un Maître d'armes ou d'un sortilège d'un mage ? Je suis prêt à parier que cela n'arrive pas souvent, alors que je vous garantis qu'à chaque fois que je me rends dans un village, je suis certain que quelqu'un me demandera de





l'aide et un peu de mon temps. Cela peut-être délicat à expliquer à un jeune homme souhaitant devenir Archer ou Écumeur du ciel, mais parfois, être prêt à aider ses contemporains qui luttent pour se faire une vie digne à la surface de Barsaive peut être infiniment plus important que de courir après les Horreurs. Ce désir d'aider nos frères donneurs-de-noms est une des raisons principales poussant un grand nombre de Forgeron à voyager. Nous nous rendons là où les gens ont besoin de nous, de village en village, et de cité en cité, toujours prêt faire preuve de nos talents là où il y en a le plus besoin.

Les Forgerons se tiennent devant la grille de la porte de la cité, observant les écorcheurs orks crevant d'envie de piller les échoppes qui s'y trouvent. Les Forgerons se rendent dans des villages isolés et sans défense pour détruire des Horreurs qui se nichent parmi leur population. D'autres Forgerons encore chevauchent pendant plusieurs jours uniquement pour réparer la roue du chariot qui est la source de revenu d'une famille entière.

Cela ne veut pas dire que nous, les Forgerons, passons notre temps à faire œuvre de charité. Nous devons aussi gagner notre vie, ce qui signifie que nous faisons payer nos services à ceux qui peuvent se le permettre. Et nous aimons le savoir par-dessus tout, alors nous passons du temps à rechercher des objets légendaires et à déterrer des écrits secrets qui pourraient nous aider à faire la lumière sur la nature de notre monde. Vous pouvez donc dire que les Forgerons allient parfaitement le savoir-faire commun du peuple de Barsaive et la détermination sans faille qui leur a permis de survivre au Châtiment. Nous sommes la colonne vertébrale du monde, et nous voyageons loin pour faire profiter de notre force.

*« Les paroles de Dermatt sonnent justes. Si seulement les adeptes prêts à aider leurs prochains étaient plus nombreux que ceux qui ne pensent qu'à accomplir de glorieux exploits, notre monde serait meilleur. »*

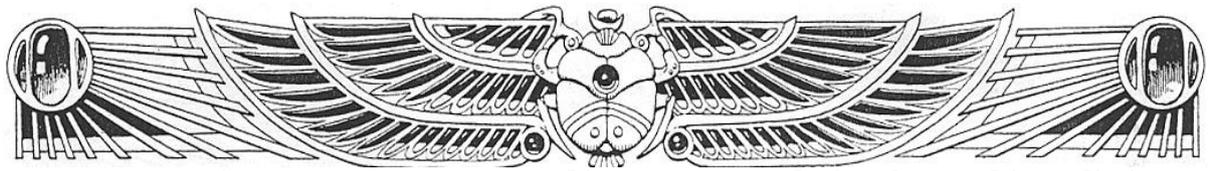
**- Stokila de Vivane -**

## La Lamesœur

Fabriquer une Lamesœur est sans doute la tâche la plus importante que puisse entreprendre un Forgeron pour lui-même. La Lamesœur représente la fusion du Forgeron et de sa discipline, le point culminant de son apprentissage. Avec la Lamesœur, le Forgeron crée lui-même un puissant objet de trame.

Les Forgerons passent de très longues années sur la fabrication de la Lamesœur et s'efforcent de les rendre aussi parfaites que possible. Un Forgeron peut commencer à travailler sur sa Lamesœur seulement une fois qu'il en a reçu la permission de ses aînés. Cette permission n'est donnée qu'aux Forgerons qui ont exceptionnellement brillé lors de leurs épreuves de progression. Dès qu'un adepte démontre des compétences plus élevées que la moyenne au cours d'un examen pour atteindre le cercle suivant, les aînés lui choisissent un instructeur. Celui-ci doit lui donner les trois semaines d'enseignement nécessaires à la maîtrise des techniques essentielles à la fabrication de la Lamesœur. Ensuite, à chaque fois que l'adepte s'entraîne pour changer de cercle, il passe trois semaines supplémentaires en compagnie de son instructeur pour en apprendre un peu plus sur le travail de la Lamesœur.





Concevoir une Lamesœur se décompose en huit phases bien distinctes. D'abord, le Forgeron doit fabriquer la poignée de la lame, ce qui constitue un processus long au cours duquel l'adepte doit imaginer la façon dont la lame siera à la poignée et dont toutes les pièces de la lame s'imbriqueront. Ensuite, le Forgeron orne le pommeau, en commençant par trouver le bon objet à utiliser avant qu'il soit fixé à la poignée. Cet objet doit représenter le Forgeron et son art. Les gemmes sont communément utilisées lors de cette phase, tout comme les petits ornements en fer forgé. L'adepte façonne le pommeau après avoir appliqué l'objet à l'extrémité de la poignée.

Au cours de la troisième phase, le Forgeron fabrique la garde. Celle-ci peut être toute simple ou ornée, même si les Forgerons conçoivent généralement des gardes complexes pour leurs Lamesœurs, avec des quillons courbés reliés au pommeau. La quatrième phase consiste à trouver le métal qui conviendra à la lame, lequel doit souvent provenir d'un kaer oublié. Généralement, les Forgerons tirent le minerai d'une arme ancienne trouvée dans l'un de ces vieux kaers.

La cinquième phase est celle au cours de laquelle le Forgeron doit purifier le métal de la lame. Ce très long procédé est aussi l'un des plus importants, car si le Forgeron échoue cette phase, tous les éléments de sa Lamesœur deviennent inutilisables et il devra repartir de zéro. Pour la sixième phase, l'adepte forge la lame. La majeure partie des Forgerons considère que cette phase est la plus simple, car ils auront déjà atteint un niveau remarquable dans leur discipline avant de forger leur Lamesœur.

Au cours de la septième phase, l'adepte joint la lame à la poignée et ajuste l'équilibre et le poids de la lame. Pendant la huitième phase, le Forgeron aiguisé la lame et ajoute quelques dernières ornements. Il accomplit ensuite un rituel de magie du sang pour lier la trame de l'objet à la sienne. Le Forgeron doit répéter ce rituel chaque année s'il veut que la lame continue d'être liée à sa trame.

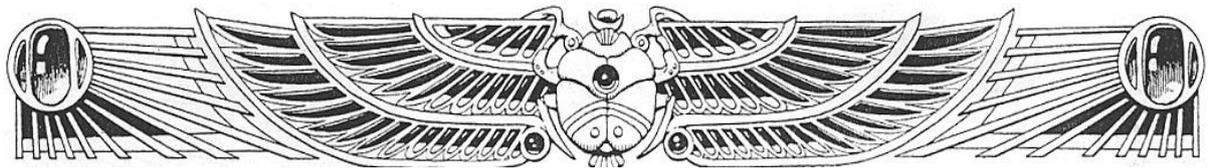
Dès que la Lamesœur est achevée, le Forgeron atteint un profond degré de compréhension de son art et de sa personne. On dit que les Forgerons qui possèdent une Lamesœur achevée font partie des plus puissants adeptes à fouler le sol de notre monde.

## La forge

Toutes les grandes villes de Barsaive possèdent au moins une forge, et pratiquement tous les villages, si ce n'est les plus petits ou les plus isolés, comptent des Forgerons en leur sein. Les forges consistent en une association d'au moins cinq Forgerons, avec une proportion de deux aînés pour cinq membres. Ainsi, une forge de dix membres inclura six adeptes et quatre aînés. Un aîné doit obligatoirement avoir au moins atteint le Huitième cercle de sa discipline. Il est responsable de l'entraînement des adeptes, du recrutement des nouveaux apprentis et de la direction des affaires courantes de la forge. Contrairement à la plupart des adeptes, les Forgerons maîtrisent les applications commerciales de leurs compétences. La majeure partie des forges prospère grâce aux talents de leurs membres.

Les forges essaient souvent de ne pas se trouver en concurrence les unes avec les autres, même si dans certaines grandes cités comptant plusieurs forges, cela peut s'avérer être une tâche délicate. Pour éviter les différends entre patrons, les forges proches les unes des autres se spécialisent dans la création, la réparation ou l'amélioration de certains types d'armes ou autres.





Tous les Forgerons peuvent s'attendre à recevoir l'hospitalité quand ils se rendent dans une forge, tant qu'ils choisissent d'y rester un moment. Dans ce cas-là, ils doivent s'attendre à travailler plusieurs heures chaque jour pour rembourser le prix de cette hospitalité.

Les Forgerons n'appartiennent pas forcément à une forge, bien que la plupart des membres d'une forge le soient dans la forge où ils ont été apprentis. Rejoindre une forge peut avoir ses avantages, notamment une réduction de 30 % sur tous les achats fait à la forge, mais cela a aussi un prix. Les membres sont censés reverser pas moins de 5 % de leurs revenus annuels dans les coffres de la forge. Bien que les forges ne proposent pas de réductions sur les coûts d'entraînement pour les membres de la forge, ces derniers jouissent de la priorité devant ceux qui ne feraient pas partie de la forge.

## Les Forgerons et les autres adeptes

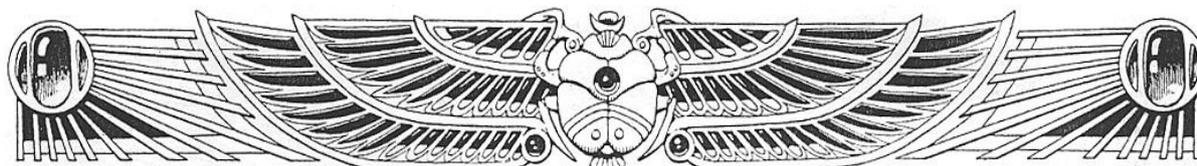
Allons droit au but. Je ne vous ferai pas l'affront de prétendre que toutes les autres disciplines sont de pâles imitations de la mienne (je suis sûr que vous avez déjà suffisamment entendu de telles inepties de la part d'autres adeptes que moi). Non, je m'entends très bien avec les autres adeptes.

Les Guerriers se comportent généralement bien avec nous, même s'ils sont parfois un peu imbus d'eux-mêmes et nous regardent parfois de haut. Du moins jusqu'au moment où nous leur montrons les légers défauts de leurs armures avant de les réparer ou jusqu'à ce qu'ils brisent une de leurs épées. Alors, ils se montrent souriants et les compliments jaillissent de leurs bouches comme l'eau du haut d'une cascade.

Les Élémentalistes, les Sorciers, les Illusionnistes et les Nécromanciens constituent un lot à part. Ils font preuve de la même persévérance dans leur travail que les Forgerons, mais en même temps, ils sont un peu dans... les nuages, si vous voyez ce que je veux dire. Ils passent beaucoup de temps à apprendre dans les livres, mais ils leur manquent « de la saleté sous les ongles ». Oh bien sûr, vous en trouverez toujours un désireux d'aller au contact des choses, mais la plupart des lanceurs de sorts se précipiteront pour se mettre à bonne distance des épées avant de lancer leurs sorts sur les ennemis. Je n'ai rien contre cette tactique, vraiment, mais cela manque un peu de classe. Les Nécromanciens sont des types assez exceptionnels, bien qu'ils traînent souvent une mauvaise réputation à cause du temps qu'ils passent à bricoler avec les choses mortes. En fait, de la façon dont je le perçois, il faut être particulièrement déterminé pour devenir un Nécromancien, surtout quand on voit les persécutions dont ils sont victimes. Et s'il y a bien quelque chose que les Forgerons respectent, c'est la ténacité.

Les Troubadours ont beaucoup plus de choses en commun avec les Forgerons qu'ils ne daignent l'admettre, puisque les adeptes des deux disciplines passent beaucoup de temps à transmettre les informations d'un lieu à un autre et à raconter des histoires au peuple de Barsaive. Cependant, de nombreuses choses nous séparent aussi. La plupart des Troubadours n'ont pas notre opiniâtreté, par exemple. Mais alors, qui d'autre la possède ?





Il m'est difficile de supporter les Voleurs parfois. Ils ne partagent pas le sens de la communauté des Forgerons, et ils ne respectent certainement pas le travail de l'honnête homme. Non, ils préfèrent voler à la sauvette et se nourrir grâce au travail des autres. Malgré tout, je dois dire qu'il m'est arrivé de rencontrer des Voleurs au grand cœur, et plus d'une fois un Voleur m'a secouru quand je ne parvenais pas à contourner ou à m'extirper d'un piège. Des mains lestes, mais une force très relative – tant physique que morale. Gardez les Voleurs à l'œil, et tout devrait bien se passer.

Voilà. Peut-être que maintenant les gens nous comprendrons un peu mieux et nous octroierons le respect que nous méritons ? Qui sait ? Peut-être que dans les années à venir, nous verrons enfin croître le nombre de Forgerons et diminuer le nombre de Maître d'armes ?

## I

# Informations de jeu

Le Forgeron s'efforce de se forger une volonté de fer et un regard critique. Il aide à identifier et à concevoir des armes légendaires. À ces fins, la discipline emprunte des aptitudes à l'élémentalisme et à la sorcellerie. Presque toutes les communautés de Barsaïve estiment leurs Forgerons au plus haut point.

**Attributs principaux :** Dextérité, Perception et Volonté.

**Restrictions raciales :** aucune.

**Rituel de karma :** pour réaliser son Rituel de karma, le Forgeron place une fine bande de métal dans un foyer ou dans le feu d'une forge. Pendant la prochaine demi-heure, il martèle le métal pour en faire une lame, une tête de flèche ou un fer de lance. Mais, au lieu de finaliser l'objet, il le refroidit trop tôt pour le rendre cassant. Le Forgeron brise ensuite la pièce défectueuse de métal en morceaux. Le rituel s'achève à l'instant où le métal se rompt.

**Compétences d'Art :** Gravure sur bois, Inscriptions runiques.

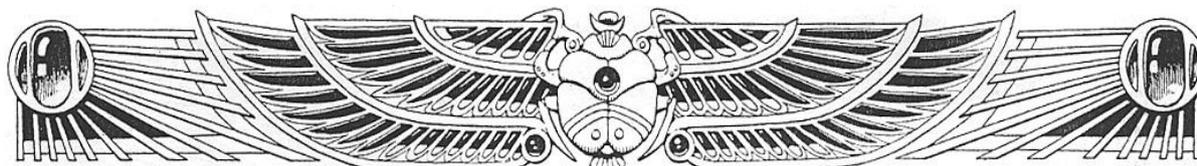
## Demi-magie

Les Forgerons peuvent effectuer des tests de demi-magie quand ils s'occupent d'armes et d'armures, ainsi que pour reconnaître les différents types d'armes et d'armures portées par les différentes races de donneurs-de-noms. Ils peuvent aussi faire un test de demi-magie basé sur la Dextérité en lieu et place d'un test d'Artisanat lorsqu'ils fabriquent ou réparent un objet en métal forgé, comme les fers à cheval, les arceaux de tonneaux, et ainsi de suite.

### Création d'armures

Les Forgerons peuvent faire un test de demi-magie basé sur la Perception en lieu et place d'un test de Création d'armure pour concevoir une nouvelle armure ou un nouveau bouclier. Cette aptitude ne permet pas d'améliorer la qualité d'un tel objet, comme c'est le cas avec le talent Perfectionnement d'armures ou Amélioration d'armure. Le Forgeron peut dépenser un point de karma pour chacun de ses tests de Création d'armures. En utilisant la demi-magie, un Forgeron peut créer une armure ou un bouclier dont la moyenne entre l'Armure physique et l'Armure mystique ne peut excéder son cercle actuel dans la discipline. Sinon, le procédé pour fabriquer une armure est le même que celui présenté pour la compétence Création d'armures dans le chapitre **Compétences**, p.240. Au Cinquième cercle, le Forgeron apprend à





fabriquer des armures vivantes, comme les galets de sang, les tresselieres et les armures vivantes en cristal (pour plus de détails, voir le chapitre L'enchantement, p.277). Seuls les Forgerons qui ont déserté la pratique de leur art au sein de la société se livrent à la fabrication complexe de l'armure de peau d'obsidien.

### **Réparation d'armures**

Les Forgerons peuvent faire un test de demi-magie basé sur la Perception pour réparer les armures et les boucliers, contre une Difficulté égale à sa Difficulté de création. Chaque point d'Armure physique ou mystique réparé implique un test de demi-magie séparé. Le processus de réparation nécessite une journée de travail par test de demi-magie effectué, si tant est que le Forgeron ait accès aux outils appropriés.

### **Création d'armes**

Les Forgerons peuvent faire un test de demi-magie basé sur la Perception en lieu et place d'un test de Création d'armes pour concevoir une nouvelle arme. Cette aptitude ne permet pas d'améliorer la qualité d'un tel objet, comme c'est le cas avec le talent Perfectionnement des lames ou Amélioration d'armes. Le Forgeron peut dépenser un point de karma pour chacun de ses tests de Création d'armes. En utilisant la demi-magie, un Forgeron peut créer une arme dont la Taille ne peut excéder son cercle actuel dans la discipline. Sinon, le procédé pour fabriquer une arme est le même que celui présenté pour la compétence Création d'armes dans le chapitre **Compétences**, p.239.

### **Réparation d'armes**

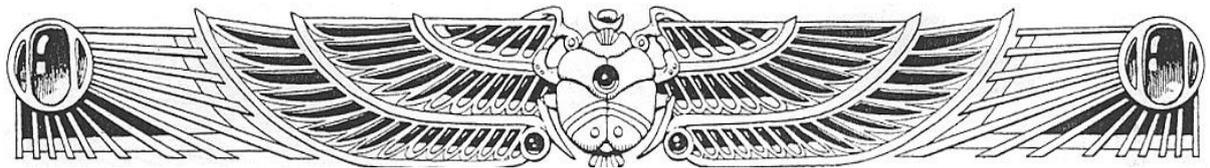
Les Forgerons peuvent faire un test de demi-magie basé sur la Perception pour réparer les armes, contre une Difficulté égale à sa Difficulté de création. Chaque niveau de dommage réparé implique un test de demi-magie séparé. Le processus de réparation nécessite une journée de travail par test de demi-magie effectué, si tant est que le Forgeron ait accès aux outils appropriés.

## **Forger sa Lamesœur**

Une Lamesœur achevée apporte de nombreux avantages, mais sa fabrication nécessite de longues années de dur labeur. Chacune des huit phases distinctes de fabrication de la Lamesœur doit être accomplie dans l'ordre, et le Forgeron peut uniquement achever une phase par cercle. Un personnage qui commence à forger sa Lamesœur au Deuxième cercle ne pourra donc pas terminer son ouvrage avant d'avoir atteint au moins le Dixième cercle.

À chaque fois qu'un personnage ayant commencé la fabrication de sa Lamesœur change de cercle, il peut faire un test de Perfectionnement des lames (10), mais uniquement s'il a passé au moins une heure de travail chaque jour sur sa lame pendant toute la durée du cercle précédent. Si ce test échoue, l'adepte doit attendre d'avoir atteint le cercle suivant de la discipline du Forgeron avant de pouvoir essayer à nouveau, s'il a continué à travailler une heure chaque jour sur sa lame pendant toute la durée du cercle précédent. Une fois que l'adepte a réussi ce test, le personnage peut commencer la phase de fabrication suivante de sa Lamesœur. Remarquez que le fait de travailler sur la lame n'implique pas forcément le martèlement entre l'enclume et le marteau. L'adepte doit notamment prendre le temps de réfléchir, de prendre des notes, de faire des dessins et de tester des pièces avant de se lancer dans le travail manuel proprement dit.





Si l'adepte parvient à compléter les huit phases de fabrication, il accomplit un rituel de sang pour lier la trame de la lame à la sienne. À ce moment-là, le Forgeron peut ajouter un bonus de +1 rang à huit de ses talents dont l'un d'entre eux est obligatoirement Perfectionnement des lames. Ce bonus est permanent, mais pour chaque talent qui en bénéficie, l'adepte subit 1 point de dommage permanent ne pouvant pas être soigné. Si le Forgeron n'applique pas un de ces bonus à son talent Perfectionnement des lames, la lame ne devient pas une Lamesœur et doit être détruite. L'adepte doit alors recommencer le processus en entier s'il souhaite fabriquer une nouvelle lame (pour la majeure partie des Forgerons, un tel échec signifie qu'ils ne pourront plus jamais en fabriquer une). Les rangs bonus obtenus ne sont pas pris en compte pour la progression des talents et de la discipline.

Une fois le rituel de sang terminé, la Lamesœur devient un objet de trame essentiel du Forgeron, avec tous les avantages et désavantages que cela implique (voir chapitre **La magie des filaments**, p.268). À noter que la fabrication d'une Lamesœur est une exception à la règle des objets de trame. Les Forgerons veillent tout particulièrement sur leur Lamesœur, car si elle tombait entre de mauvaises mains, elle pourrait servir de lien pour utiliser une terrible magie contre l'adepte.

## Suggestions d'interprétation

Quelles que soient leurs caractéristiques personnelles, les Forgerons sont toujours très concentrés sur tout ce qu'ils font. De Volonté de fer à Histoire des armes en passant par Révélation des défauts d'armure, les talents du Forgeron montrent leur détermination dans l'accomplissement des tâches qu'ils ont décidé d'entreprendre. La plupart des Forgerons ne comprennent pas ce que signifie l'échec. Si un Forgeron dit qu'il fera quelque chose, il le fera tant qu'il le peut, un point c'est tout. S'il ne parvient pas à accomplir cette tâche du premier coup, il essaiera encore, et encore, et encore jusqu'à ce qu'il y parvienne. Un Forgeron demandera de l'aide s'il pense qu'il en a besoin : il fera tout ce qu'il est possible de faire pour faire ce qu'il a dit qu'il ferait.

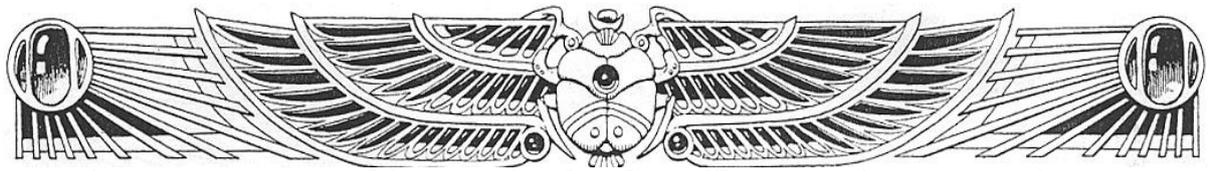
« La parole d'un Forgeron » est proverbiale en Barsaive, car la parole des Forgerons est rarement trahie. Les Forgerons font d'ailleurs souvent leurs promesses dans les forges, et ces dernières sont souvent aussi importantes pour le Forgeron que le sont les promesses de sang pour n'importe qui en Barsaive. Bien qu'un Forgeron ne subisse pas de dommages ni de blessures de sang s'il brise un tel serment (voir les promesses de sang dans le paragraphe **La magie du sang** du chapitre **Fonctionnements de la magie**, p.259), les Forgerons qui trahissent un serment encourent le risque d'être évincés de leurs forges jusqu'à ce qu'ils se soient montrés à nouveau dignes d'y revenir.

### Violations de discipline

Un Forgeron peut subir une crise de talent s'il trahit la confiance à la base de sa discipline. Pour certains, cela peut être aussi trivial que mentir à une connaissance ou faire en sorte de ne pas révéler une information à un ami. Un Forgeron peut aussi subir une crise de talent s'il se montre insolent avec ses aînés ou avec ceux à qui il doit l'hospitalité.

Les violations de discipline les plus courantes sont : détruire intentionnellement le travail de quelqu'un ; négliger ou manier une arme en dépit du bon sens ; se servir de la position dont il jouit dans la société comme avantage sur quelqu'un. Les Forgerons qui se focalisent trop sur l'étude des livres et des





connaissances peuvent subir une crise de talent s'ils ne parviennent pas à partager ce qu'ils apprennent avec les autres membres de leur forge.

Pratiquement tous les Forgerons subiront une crise de talent s'ils rompent la parole donnée, trahissent leur forge, détruisent une arme légendaire, de valeur ou antérieure au Châtiment.

## Rituels de progression

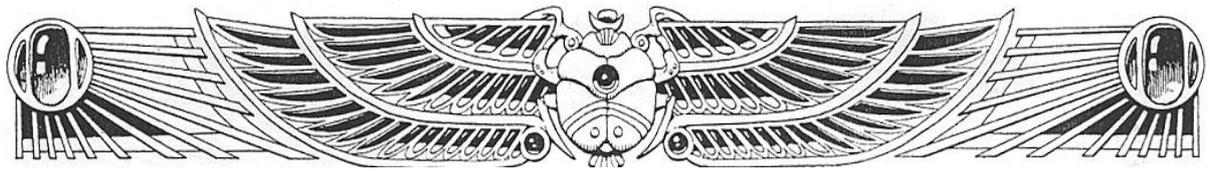
La plupart des cités de Barsaive possèdent une forge, et parfois, deux ou trois sont en concurrence pour les affaires commerciales et pour attirer le plus de membres possibles. Comme les guildes, mais de manière moins contraignante, les forges permettent aux adeptes d'échanger les bons tuyaux concernant le métier, d'embaucher des apprentis et de connaître les derniers potins. Par de nombreux aspects, la forge est un point central dans la vie du Forgeron, et quasiment tous les rituels de la discipline se passent au cœur d'une forge. Recrutement : les Forgerons enseignent souvent leur discipline à leurs enfants. Sinon, ce sont dans les forges que l'on recrute habituellement de nouveaux apprentis.

**Novice (2-4) :** l'adepte doit fabriquer ou retravailler une arme et la présenter à un ou plusieurs aînés qui jugeront son travail. Le niveau de dommage de l'arme doit être supérieur de plus de 2 au cercle qu'il souhaite atteindre. Par exemple, un adepte souhaitant atteindre le Quatrième cercle doit concevoir ou retravailler une arme dont le niveau de dommage est au moins égal à 6.

**Compagnon (5-8) :** un ou plusieurs aînés présentent à l'adepte des armes dont l'origine est obscure. L'adepte doit étudier les armes pendant une semaine, puis doit révéler à ses aînés le nom des créateurs des armes, leur histoire et d'autres détails de ce genre. Le rituel de progression peut servir de base à une aventure dont l'objet serait d'enquêter sur tous ces indices. Traditionnellement, les aînés suggèrent à l'adepte de saisir l'opportunité d'accomplir une telle aventure.

**Gardien (9-12) :** l'adepte doit retrouver une arme perdue au cours du Châtiment, la restaurer et la présenter à l'ensemble de la forge.





# Le Forgeron nain

*« Savez-vous seulement ce que vous avez entre les mains ? Bien sûr que c'est une arme, c'est une évidence. Mais la voyez-vous vraiment ? La comprenez-vous ? Pouvez-vous en invoquer les pouvoirs ? » « Je comprends les armes. Je peux sentir leurs trames et percevoir les fondements de leurs existences. Affûter une lame est un jeu d'enfant. Ce n'est pas ainsi que l'on en fait ressortir la puissance. Vous devez lui arracher ses secrets, les faire vôtres, soigneusement et patiemment. Alors seulement, sa lame sera véritablement affûtée et donnera la pleine mesure de son pouvoir. »*

