

# De la danse du Maître d'armes

*Le texte suivant nous a été apporté par la Maîtresse d'armes Elizabetta du kaer Adlade, qui a gagné les droits de vantardise au dernier Grand tournoi de Maître d'armes en passant à Kevar de Marbre une double passe d'armes inspirée au rythme impeccable. Sa brillante riposte, en réponse à l'attaque verbale dirigée contre sa ruse a littéralement sorti Kevar du tempo du combat et a permis à Elizabetta de couper d'un seul coup net les boutons de la chemise de son adversaire. La Bibliothèque royale est honorée de la coopération d'Elizabetta pour ce projet, car elle a livré l'un des traités les plus plaisants et les plus intéressants que nous ayons reçus.*

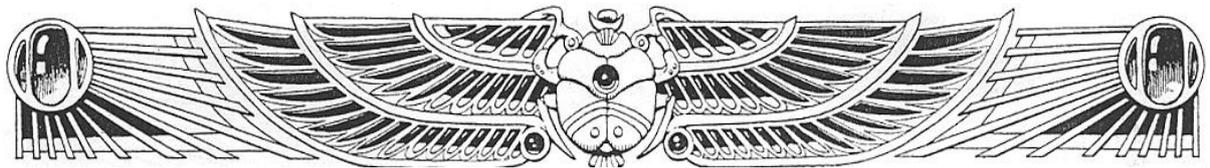
• **Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH** •



## **L**e monde du Maître d'armes

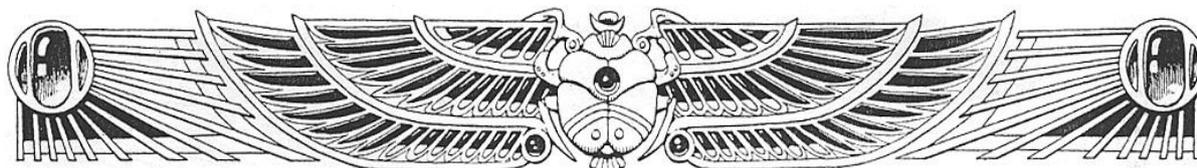
Vivre ou mourir, pour le Maître d'armes, tout fait partie de la danse. C'est la première leçon que j'aie apprise auprès de mon maître. D'autres maîtres prétendent que tout fait partie d'une histoire, d'une chanson ou d'un grand œuvre, mais, quel que soit le mot utilisé, la signification de tout cela est la même. Je ne veux pas dire que le maniement des mots n'est pas aussi important que la qualité de votre lame, loin de là! Cependant, les vérités profondes restent les mêmes, quelle que soit la façon dont nous les décorons. Les Guerriers jaloux se moquent de notre répartie et secouent la tête en remarquant les mouvements élaborés de notre corps et les fioritures de nos phrases. Ces coquins ne comprendront jamais ce que c'est que de vivre dans un monde qui est animé par la présence de soi. Tout le monde sait que la plupart des Guerriers nous prennent pour des vantards ampoulés en quête de gloires vaines. Ce que les yeux chassieux de ces misérables créatures perçoivent comme des défauts, nous les





considérons comme les plus grandes vertus que nous puissions acquérir. Permettez-moi de converser un moment à propos de notre philosophie. Depuis que je danse dans les pas de ma discipline, j'ai appris que le fait de tuer un adversaire, de la plus immonde Horreur au moindre coupe-jarret, est un mal nécessaire. Vous vous demandez comment quelqu'un gagnant sa vie grâce à son épée peut encore discerner le mal dans ses actes? Ah, si vous posez cette question, c'est que vous êtes complètement passé à côté du plus important. Bien que l'acte de la mise à mort puisse être aussi basique qu'une simple soupe d'orties, il peut être élevé au rang d'art par le Maître d'armes. Nous sommes les champions de l'épée, l'élite des manieurs de lame! Nous additionnons consciencieusement nos ingrédients: un doigt d'acrobaties, une bonne cuillerée de ruse, une pointe de rythme et une pincée d'élan jusqu'à ce que nous ayons transformé ce bouillon de bouleau en festin de roi! Nos épées sont des extensions de notre corps et de notre âme, mais en elles-mêmes, elles ne sont rien. Car jouter en faisant preuve de bravoure dans un tournoi et affronter la répartie et les pirouettes de son adversaire avec ces mêmes armes n'a aucun sens si nous nous terrons silencieusement dans les recoins les plus tristes de l'auberge le soir venu. Les batailles, comme la vie elle-même, n'ont de sens que si on les partage ensuite avec les autres. Même la pire des compétitions peut devenir magnifique si elle est partagée. Mais qu'advierait-il de la plus glorieuse bataille si elle ne l'était pas? Ainsi, chaque affrontement, qu'il fut victoire ou défaite, est une offrande à la gloire du monde. Tout comme les donneurs-de-noms ont développé l'art pour se protéger de la corruption des Horreurs, la gloire qui jaillit des actes les plus vils nous protège du mal qui nous entoure. L'art du Maître d'armes est un bouclier doré que nous dressons pour protéger notre monde. Quel acte plus héroïque pourrions-nous entreprendre? Le simple fait d'y penser fait chanter mon cœur! Vous vous êtes peut-être rendu compte que nos épées étaient plus des armes de ruse que de guerre. Le Troubadour pratique une profession honorable, mais ces adeptes ne font que narrer des histoires, tandis que le Maître d'armes a créé l'histoire qu'il raconte par la suite. Ainsi, chaque situation de la vie du Maître d'armes est un tableau plein de possibilités, d'aventures truculentes, de romances torrides et de grands actes héroïques. Même le simple fait de pénétrer dans une auberge peut devenir un grand moment quand on possède du style et aucun donneur-de-noms sur terre, sur l'eau ou dans l'air sait autant faire preuve de style que le Maître d'armes. Cet amour pour le style demande à l'adepte d'être conscient en permanence de la manière dont les autres le perçoivent, des Passions elles-mêmes aux vaches qui ruminent sur le chemin. Bien que chacun d'entre nous cultive son propre style («le style se conjugue toujours au singulier, jamais au pluriel !», comme avait coutume de le dire Liling Phinéous), tous les Maîtres d'armes ont ce même souci du détail en ce qui concerne leur apparence et le maniement de leur épée. Les vêtements, la posture, la démarche, le langage, les gestes, les soupirs, tous ces atours sont destinés à attirer l'attention du public. Nous devons nous battre pour rendre ce monde plus glorieux qu'il ne l'est vraiment, plus vertueux, plus vrai, par notre simple présence. Cette idée explique aussi pourquoi les Maîtres d'armes permettent si souvent aux adversaires les plus valeureux qu'ils ont vaincu, même à plusieurs reprises, de pouvoir vivre un nouveau jour, de pouvoir entendre un nouveau poème, et de pouvoir chérir un nouvel amour. Notre métier n'est pas de tuer, c'est le théâtre! Nous sommes des artistes dont l'art consiste à peindre avec nos corps, nos cœurs et nos esprits. Nous vivons pour créer, par pour détruire. Même si notre art naît de nos armes, il ne meurt pas pour elles. Si notre monde doit devenir de plus en plus glorieux en cette époque de renaissance, nous ne devons pas devenir ce qui nous effraie. Nous devons nous élever au-dessus de nos propres penchants pour le mal, qu'il soit insignifiant ou avéré, et nous devons rester vigilants face aux multiples menaces de notre merveilleux monde. Notre existence est enviable, n'est-ce pas?





# La vie du Maître d'armes

Si la vie est une danse, le Maître d'armes est certainement la reine du bal. Tout comme nos opulentes parures et nos actes attirent l'attention sur nous, le monde attire constamment notre attention sur les opportunités de sauver des vies ou de mettre à mal la soi-disant malice d'un casse-pieds manquant considérablement de manières. Ainsi, quand nous venons à faire face à des situations dramatiques pour lesquelles notre présence peut s'avérer être bénéfique d'une quelconque façon, la plupart des Maîtres d'armes ne peuvent faire autrement qu'intervenir. Souvent, ce besoin de prendre la parole face aux injustices, de blâmer l'absence de moral ou de venir en aide aux plus faibles nous aide à employer les talents qui ont donné un nom à notre discipline. De temps en temps, nous sommes obligés d'utiliser des solutions moins martiales. Je me rappelle du jour où j'ai posé pour la première fois les yeux sur le jeune capitaine Fettalan, avec son manteau noir et ses écailles vertes iridescentes... Quel genre d'aventures commence par une telle rencontre? Mais avant de me lancer dans ce Conte de la queue (et je dois admettre que le capitaine Feltalan, qui est un excellent Troubadour, la raconte beaucoup mieux que moi), je dois indiquer que c'est la perspicacité du Maître d'armes, notre perception affûtée, qui nous permet d'identifier clairement les injustices que les autres ne parviennent pas facilement à déceler. Oui, certains mécontents prétendent que nous montons de toute pièce des situations dramatiques à partir de rien, mais ils ne pourraient pas soutenir de telles choses si ces infortunés pouvaient entrevoir, même brièvement, le monde avec nos yeux. Pour ceux d'entre vous qui manquent malheureusement de cœur, d'esprit et de corps pour devenir des Maîtres d'armes, laissez-moi vous assurer que nous sommes tout autant forcés d'agir quand nous sommes les témoins d'une injustice, que de la reconnaître avant qu'elle n'ait lieu! Ainsi, la vie du Maître d'armes est une série d'escapades audacieuses. Quand nous ne nous jetons pas de nous-même dans l'aventure, nous nous préparons pour la prochaine ou partageons les histoires de nos précédents exploits. Et, malgré tout cela, nous trouvons le temps d'apprendre et de répéter la danse. Les compétences physiques, mentales et émotionnelles du Maître d'armes sont telles qu'une pratique quotidienne est une nécessité à laquelle nous devons nous astreindre sauf si nous souhaitons voir s'émousser les talents que nous avons mis tant de temps à maîtriser.

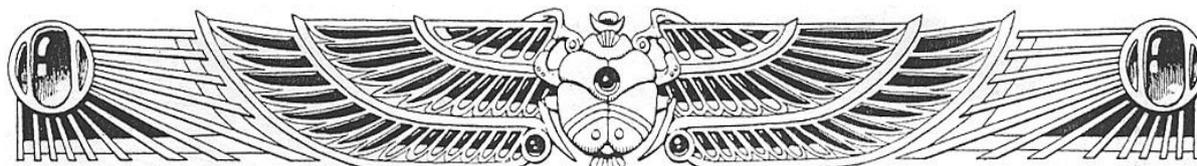
*Elizabetta évoque ici une importante vérité, car le bras armé du Maître d'armes est comme l'eau bouillante. Retirez-le du feu de la pratique, et il refroidira.*

• **Jontar, Maître d'armes d'Opar** •

## Comment trouver sa voie

À travers les âges, les Maîtres d'armes ont brodé au fil de leur lame les trames de nombreuses légendes. Bien que toutes les formes de magie intéressent les Maîtres d'armes, la majeure partie d'entre nous suit sa route en gardant un œil sur la quête d'une lame parfaite à lier à notre trame. Je sais que de nombreuses personnes ne suivant pas la discipline du Maître d'armes trouvent cette idée difficile à comprendre, mais la plupart des Maîtres d'armes pensent que quelque part dans le monde, il existe une épée magique que lui seul (au moins à son époque) est destiné à manier. Trouver son épée de l'âme, apprendre le moindre de ses secrets et faire en sorte de porter sa légende encore plus haut, voilà la chose ou plutôt la quête la plus importante pour le Maître d'armes. Vous devez vous demander comment nous arrivons à savoir que nous avons trouvé notre épée de l'âme. Je n'ai pas encore trouvé la mienne mais on m'a dit à plusieurs reprises que je la reconnaîtrais au moment où je la verrais, voire, au moment où j'entendrais son nom. Les plus célèbres Maîtres d'armes sont





connus aussi bien pour leur épée que pour leur personne, et c'est bien l'épée et son porteur qui construisent ensemble leur légende.

*L'importance de la lame utilisée par le Maître d'armes peut être résumée par les mots simples d'une ancienne maxime disant «l'épée fait l'homme».*

• **Ruldo d'Urupa** •

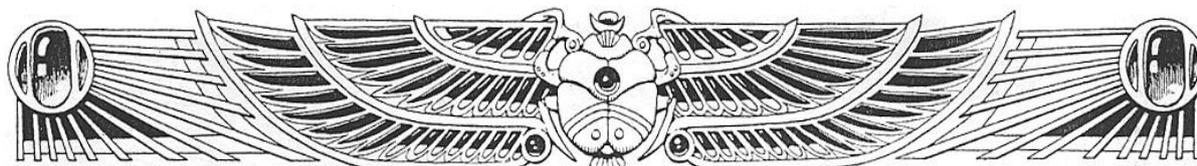
# L'art de l'entraînement

Les longues heures à mouiller le maillot de sueur font autant partie de la vie du Maître d'armes que les mots savoureux et qu'une gloire fulgurante. Et peu de donneurs-de-noms possèdent la combinaison des talents nécessaire pour envisager sérieusement de prendre une épée et de suivre notre discipline. Savoir si sa propre voie emprunte la Route de la gloire est devenu doublement délicat compte tenu du nombre croissant de jeunes rêvant de rejoindre nos rangs. Je peux vous dire, croyez-en ma longue expérience, qu'un Maître d'armes expérimenté doit souvent faire face aux duels provoqués par des jeunes qui croient avoir tout ce qu'il faut pour devenir apprenti. Bien sûr, la majeure partie de ces gamins ne voit que les appareils, la désinvolture et la facilité déconcertante avec lesquels le Maître d'armes semble évoluer dans la vie. Ils n'ont aucune idée de la crasse et de la sueur que cache notre éclat, ni des sacrifices constants et des efforts indispensables pour atteindre un tel niveau de maîtrise. Écarter les plus inexpérimentés des aspirants demande donc rarement beaucoup d'effort. Malgré le nombre grandissant de jeunes espoirs, il y a peu de professeurs Maîtres d'armes. C'est une des raisons pour laquelle la plupart des Maîtres demandent à leurs apprentis de promettre d'entraîner au moins autant d'apprentis au cours de leur vie qu'ils ont passé d'années à suivre leurs enseignements. Les Maîtres d'armes s'occupent rarement de plus d'un élève à la fois, car l'apprentissage nécessite de la part de l'instructeur une trop haute dose d'énergie et d'attention pour pouvoir se disperser entre plusieurs élèves. Heureusement, une fois qu'un nouveau Maître d'armes atteint le Premier cercle (qu'il «obtient son épée», dans le jargon), les fréquents tournois et les efforts concédés pour former de nouveaux apprentis remplacent admirablement les entraînements supplémentaires que pourraient apporter le professeur.

## Relever le gant

Qu'est-ce qui motive un Maître d'armes à s'occuper d'un élève en particulier? Cela varie d'un adepte à l'autre, mais la plupart des aspirants à la discipline serait certainement surpris d'apprendre qu'une certaine vivacité d'esprit sera considérée avec plus d'importance que les capacités physiques pures. Cela ne veut pas dire que les Maîtres d'armes accepteront des candidats manquant de dextérité. Loin de là! Cela signifie plutôt que le potentiel physique chez les apprentis est une chose plus courante (et plus facile à inculquer) que la vivacité d'esprit, un sens inné pour le style et l'imagination, qui attireront l'attention du professeur. Un tel élan est pratiquement impossible à feindre, et il se révèle de manières différentes en fonction des candidats. C'est peut-être pourquoi certains professeurs demandent à leurs futurs apprentis de trouver un autre Maître d'armes à défier. Nous avons tous notre style et la plupart d'entre nous peut reconnaître le véritable don, même s'il va à l'encontre de nos propres préférences. Ainsi, bien que je sois enclin à éduquer des jeunes particulièrement agiles capables de se lancer dans un duel en utilisant la ruse comme arme principale, un autre professeur favorisera les jeunes maîtrisant de brillantes passes d'armes qui divertissent le public. Bien sûr, la recrue n'a nul besoin de battre le Maître d'armes en duel pour être accepté comme apprenti, sinon, il n'y aurait rapidement plus aucun Maître d'armes! Si le potentiel du futur apprenti parvient à impressionner le Maître d'armes, celui-ci peut «jeter son gant à terre» (ou tout autre objet similaire) et offrir ses services comme instructeur. En «relevant le





gant», l'apprenti commencera sa nouvelle vie d'homme d'armes. Les adeptes âgés discutent souvent entre eux avant de décider s'ils «relèvent le gant», et une certaine fraternité naît souvent parmi ceux qui ont commencé leur apprentissage la même année. Quand un adepte rencontre un compatriote de gant de la même année, la tradition veut qu'il lui offre un verre en honneur de la fraternité.

## Les Trois lames

Une fois acceptée comme apprenti Maître d'armes, la recrue commence son entraînement. La plupart atteignent le Premier cercle après trois années d'étude, mais cette période d'apprentissage des bases de la discipline peut considérablement varier. Des recrues plus talentueuses ou plus expérimentées peuvent atteindre le Premier cercle en quelques mois, tandis qu'il faut six années à certaines, ce qui constitue la durée maximale pour un apprenti. Les professeurs ont leurs préférences quant au style d'entraînement qu'ils prodiguent. Bien que tous les Maîtres d'armes enseignent leurs propres leçons à leurs apprentis, elles appartiennent presque toujours à l'une des trois philosophies d'apprentissage que nous appelons les Trois lames.

## La flatterie

On dit souvent que l'imitation est la forme la plus sincère de la flatterie, et les Maîtres d'armes qui encouragent ce style d'apprentissage prennent cet adage à cœur. Un adepte entraîné selon cette philosophie apprend sa discipline en imitant le style verbal et physique de son maître. La recrue doit apprendre à imiter correctement tout ce que réalise son professeur, de ses vêtements à ses tournures de phrase, de son type d'arme à ses combinaisons de parades préférées. Les adeptes qui suivent cet enseignement sont souvent des compétiteurs de tournoi avides car ils ébauchent généralement leur propre style en combinant les compétences et les idées apprises directement au contact des autres Maîtres d'armes.

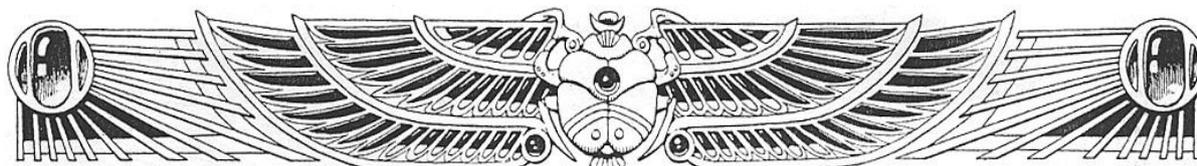
## La fondation

Le style d'entraînement de la fondation est peut-être la forme la plus commune des trois. Les recrues apprennent à utiliser leurs acquis comme base sur laquelle le maître peut bâtir. L'apprenti devient le compagnon permanent de son professeur et se sert des répliques et des ripostes de son maître comme prises auxquels sont suspendues ses propres techniques physiques et verbales. Ainsi, il apprend à apporter ses propres idées tandis que son professeur lui apprend à les maîtriser de plus en plus admirablement. Le style de la fondation génère des adeptes dont les talents et les habitudes ont des points communs, mais seulement, avec ceux de leurs professeurs.

## La contention

La dernière approche des styles d'apprentissage est certainement la plus rare de toutes. Les Maîtres d'armes qui privilégient le style de la contention ont tendance à être des professeurs sévères, infligeant de terribles punitions aux élèves qui font des erreurs. Bien que ce style d'apprentissage soit désapprouvé par certains Maîtres d'armes, pensant qu'il retarde le développement des recrues, il est réputé pour avoir accouché de plusieurs jeunes Maîtres d'armes très impressionnants. Pendant les entraînements du style de la contention, le professeur met constamment son élève au défi. Le Maître d'armes lui montre comment réaliser une passe une ou deux fois, par exemple, puis lui demande simplement de l'apprendre. Quand l'apprenti pense qu'il est parvenu à maîtriser la passe, le professeur le met au défi et l'affronte de la plus brutale des manières possibles. La recrue est parvenue à apprendre un nouveau mouvement ou une nouvelle combinaison de parade? Et bien, le





professeur bondit sur l'élève, l'épée à la main, alors qu'il termine à peine son souper. La recrue a récemment démontré qu'il parvenait à faire preuve d'une ruse nouvelle au combat? Et bien, il devra rapidement se remettre d'une série d'insultes rageuses et cinglantes. Bien que cette méthode puisse paraître brutale, certains apprentis parviennent à faire face aux défis constants, transformant leur haine et leur peur en une force mentale qui leur permet de devenir des Maîtres d'armes accomplis.

*Les Maîtres d'armes entraînés selon la méthode de la contention sont supérieurs aux autres.  
Tous les défis auxquels ils doivent faire face forgent leurs talents comme aucune autre méthode ne parvient à la faire.*

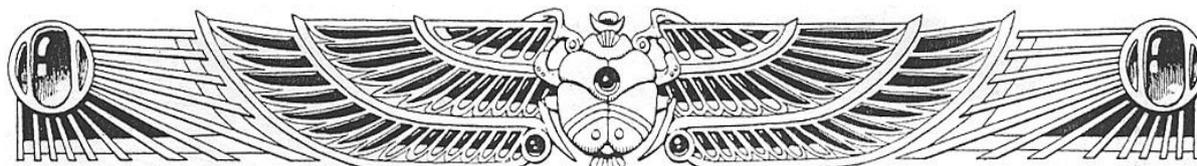
• **Elvorka de Jerris** •

Quel que soit le type d'apprentissage, la recrue apprend la philosophie, le style et l'étiquette qui conviennent, conjointement aux danses exactes, aux passes d'armes et aux parades qui sont les outils les plus évidents que l'on enseigne dans cette discipline. Les apprentis doivent apprendre à manier chacun des trois types d'attaque («les yeux pour percer, la langue pour lacérer et la lame pour trancher») avec une égale aisance. Une fois que la recrue commence son apprentissage, ces techniques sont mises en pratique dans toutes sortes de circonstances, mais c'est en tournoi que les Maîtres d'armes peuvent réellement déployer leurs nouveaux talents et affûter ceux qu'ils commencent à maîtriser.

## Des tournois et des contes

Sur les collines ou dans les vallées, le long des berges et en ville, les Maîtres d'armes organisent régulièrement des tournois. Un tournoi doit avoir au moins neuf adversaires d'inscrits pour prétendre à ce titre. Une bonne douzaine de tournois spécifiques se tiennent chaque année en Barsaive, le plus important et le plus fameux étant le Grand tournoi qui a lieu juste à l'extérieur de Grand-foire au milieu de l'été. Des Maîtres d'armes viennent de tout le continent chaque été pour s'affronter au gré des différentes épreuves de cet événement des plus prestigieux. Les tournois offrent aux Maîtres d'armes différentes opportunités. La première, et la plus importante, c'est qu'elle permet aux adeptes de se rencontrer en un même endroit pour discuter et partager notre vision unique du monde. La vaste majorité des Maîtres d'armes sont volubiles et affables et adorent être le centre de l'attention. Il ne faut généralement pas une heure de tournoi pour être le témoin des plus extravagantes histoires et des plus fabuleux sauts du haut des balcons. Les tournois sont souvent divertissants et spectaculaires pour les spectateurs donneurs-de-noms, mais attention, il est très facile d'être pris à partie dans l'un des nombreux défis officiels auxquels participent les Maîtres d'armes pour se tester les uns les autres. Les événements officiels des tournois comprennent généralement quelques épreuves d'agilité sans arme (sauts en hauteur et en longueur), de ruse (défis de répartie), mais la plupart d'entre elles sont destinées à éprouver les compétences martiales des Maîtres d'armes. Ces événements remplissent une autre fonction majeure des tournois, celle de permettre aux Maîtres d'armes de progresser dans les cercles de la discipline. Mis à part les rares adeptes ayant réussi à trouver un maître fantôme, la plupart des Maîtres d'armes atteignent de nouveaux cercles de cette manière. Progresser au sein des rangs des premiers cercles nécessite simplement de faire preuve de maîtrise dans ses compétences tout au long du tournoi. Atteindre les hauts cercles demande à l'adepte de surmonter des difficultés beaucoup plus grandes. Dans ce cas, le Maître d'armes doit se montrer capable de vaincre de multiples adversaires du même cercle que lui au cours d'un combat d'une grande intensité dramatique. Souvent, l'adepte commence l'épreuve avec un désavantage (par exemple avec une main attachée dans son dos) ou en étant obligé de remplir une tâche supplémentaire (secourir un «captif») au cours du combat. Pour atteindre les plus hauts cercles de la discipline, les difficultés imposées au candidat peuvent être pratiquement insurmontables. J'ai eu l'honneur de voir le Maître d'armes troll Aldaric





l'Insoumis défaire huit adversaires lors du combat qui l'a vu atteindre le Neuvième cercle et Aldaric avait commencé l'épreuve au fond d'un puits! Malheureusement pour notre discipline, le favoritisme s'insinue parfois dans les tournois pour donner des avantages injustes aux Maîtres d'armes souhaitant atteindre les hauts cercles. Idéalement, un Maître d'armes du Cinquième cercle ou plus doit prouver qu'il est réellement talentueux avec son épée, quels que soient les qualités qu'il possède par ailleurs. Mais les professeurs les plus influents qui décident des duels permettent à des adeptes moins physiques et plus populaires d'atteindre un cercle supérieur sans obtenir les niveaux d'expertise normalement requis. Je suppose que cela n'est pas un hasard si ce favoritisme est présent à l'intérieur d'une discipline accueillant tant de salauds vaniteux.

## Droits de vantardise

Chaque tournoi a ses propres traditions et ses propres coutumes. Pour autant, je n'ai jamais entendu parlé d'un tournoi qui n'accorde pas des droits de vantardise à l'un de ses participants. Pour faire simple, quiconque est jugé avoir accompli l'acte le plus mémorable du tournoi de l'année gagne les droits de vantardise du tournoi. Cet acte ne doit pas forcément avoir lieu au cours d'une épreuve officielle, même si c'est la plupart du temps le cas. Par exemple, un bon mot d'esprit lancé avec à propos dans une auberge a déjà permis à un Maître d'armes de remporter les droits de vantardise. Un Maître d'armes possédant des droits de vantardise jouit d'une certaine estime auprès des adeptes ayant participé au tournoi correspondant. De plus, l'étiquette veut qu'un adepte en possession des droits de vantardise bénéficie de l'ascendant pour accomplir une quête, une tâche particulière, ou dans l'hypothèse où une dispute intervienne entre deux adeptes. Les droits de vantardise sont valables jusqu'à la prochaine édition du tournoi. Bien sûr, plus le tournoi est grand et prestigieux, et plus l'honneur de posséder ses droits de vantardise est grand. Je dois humblement rappeler au lecteur que le Grand tournoi est le plus prestigieux de tous!

# D

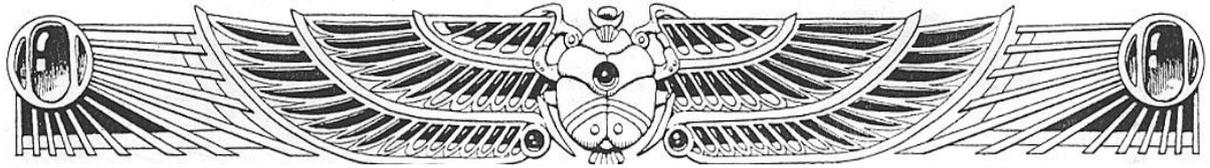
## es spécialistes

Certains Maîtres d'armes privilégient un ou deux aspects de la discipline avant les autres. Ces adeptes sont appelés des spécialistes. Bien qu'il existe de nombreux spécialistes différents chez les Maîtres d'armes en Barsaive, les deux types de spécialistes les plus connus sont indéniablement les galants et les fines lames.

## Les galants

Les Maîtres d'armes qui se servent des talents spécifiques de notre discipline pour se faire une réputation romantique et pleine d'allant sont appelés des galants. Ils concentrent leur énergie presque exclusivement pour apporter leur aide aux membres du sexe opposé. Cette aide peut prendre la forme d'une quête, de la défense de l'honneur d'une personne. Mais certains galants semblent être beaucoup plus intéressés par l'admiration qu'on leur porte plutôt que par celle qu'ils pourraient porter aux autres. Ces adeptes tendent vers une forme de beauté dans leur apparence et leur trait mais un nombre finalement surprenant d'entre eux sont en fait très «naturels». Pour tout dire, l'incroyable charisme des galants leur est beaucoup plus utile que leur apparence physique. Même au cœur de la plus funeste des batailles, le Maître d'armes galant continue de se soucier de son image. Quand il s'agit de faire preuve de ruse, le galant excelle dans l'art de badiner avec l'amour et le flirt. J'en ai connu un qui était parvenu à s'introduire à force de flatteries et de compliments à l'intérieur des quartiers généraux thérans de Vivane pour défier le chef militaire du secteur du moment.





En fait, on dit que pas moins de huit Thérans et plusieurs femmes throaliques se seraient évanouies quand le beau galant elfe, Julian, a reçu une égratignure à l'épaule.

*Les fines lames sont capables d'effectuer de véritables prouesses avec leurs lames, mais ils n'ont pas le sens inné du spectacle, de la joie et de la vie des galants. En cela, ils sont inférieurs aux galants et ne peuvent donc pas contribuer autant qu'eux au bien-être des citoyens.*

• **Devereaux de Throal** •

## Les fines lames

Les fines lames attachent moins d'importance aux mots et à la ruse que la plupart des Maîtres d'armes. En fait, certaines fines lames peuvent être qualifiées de silencieux, en combat comme au repos. Les Maîtres d'armes fines lames communiquent leurs intentions par leurs épées et le résultat peut être réellement spectaculaire, même pour un autre Maître d'armes. Jour après jour, heure après heure, la fine lame pratique un large panel d'exercices acrobatiques et pittoresques. Ces adeptes sont de véritables maîtres de la danse et se dévouent complètement à elle, souvent au prix de leur vie sociale et de leurs relations avec les autres membres de la discipline. À n'en pas douter, cela explique les difficultés que les fines lames rencontrent quand ils essaient d'atteindre les cercles supérieurs. Ils manquent simplement des contacts politiques habituels et ne reçoivent pas les faveurs dont bénéficient les autres. Par conséquent, la plupart des fines lames doivent compter exclusivement sur leurs talents pour le combat pour atteindre les plus hauts cercles.

*Ce genre de chauvinisme est habituel de la part des pipelettes que l'on appelle les galants.*

*Comme tous les donneurs-de-noms le savent bien, les actes sont plus éloquents que les paroles. La phrase la plus irremplaçable et la plus éclatante paraîtra toujours terne à côté des exploits d'une fine lame. Pour cette raison, cette dernière sera toujours supérieure à celle de son cousin verbeux, le galant.*

• **B'nar de Bellan** •

# I

## Informations pour le jeu

Les Maîtres d'armes sont des combattants qui apprennent l'importance du bon maniement de l'arme, qui s'entraîne à faire preuve de rapidité, d'éclat et de panache. Les Maîtres d'armes avancent souvent d'une démarche assurée.

**Attributs principaux :** Charisme et Dextérité.

**Restrictions raciales :** obsidien.

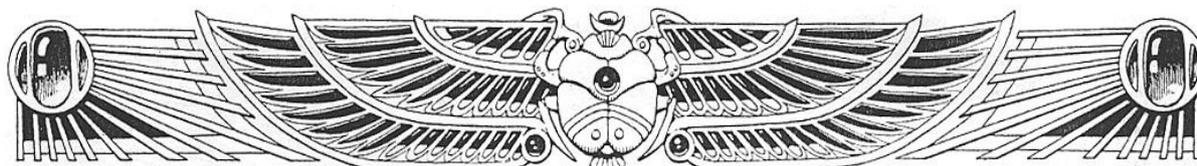
**Rituel de karma :** pour accomplir son Rituel de karma, le Maître d'armes croise le fer contre des adversaires imaginaires. Il livre ses premiers duels en silence, comme de simples exercices. Au cours des trente minutes suivantes, il introduit des effets sonores, des manœuvres acrobatiques, et se lance même dans des dialogues épicés. Le rituel prend fin quand le dernier adversaire imaginaire est défait.

**Compétences d'Art :** Comédie, Danse, Inscriptions runiques ou Sculpture.

## Demi-magie

Les Maîtres d'armes peuvent effectuer des tests de demi-magie pour entretenir leurs armes, connaître l'histoire des armes légendaires et reconnaître les différents types d'épées et d'armes dotées de lames. Les Maîtres d'armes peuvent aussi faire des tests de demi-magie pour identifier les techniques de combat des autres Maîtres d'armes, ce qui peut en outre lui permettre de reconnaître quels grands maîtres ont façonné le style de ces derniers.





## Bonus des droits de vantardise

Un Maître d'armes qui remporte les droits de vantardise d'un tournoi peut ajouter un bonus de +1 à sa Défense Sociale quand il discute avec des spectateurs du tournoi. Ce bonus perdure aussi longtemps que le Maître d'armes garde ses droits de vantardise, dans la limite d'un an et un jour. Les droits de vantardise offrent aussi au Maître d'armes le droit d'accepter ou de refuser une quête ou un haut-fait héroïque avant qu'il ne soit proposé à tout autre Maître d'armes lors du tournoi.

## Les épées de l'âme

Un Maître d'armes maniant son épée de l'âme (l'épée qui constitue le parfait complément du personnage) peut dépenser un point de karma supplémentaire par round lors de n'importe quel type de test effectué en utilisant l'épée. Les maîtres du jeu et les joueurs doivent bien garder à l'esprit que le fait de trouver une épée de l'âme et d'apprendre ses secrets doit être consécutif à une quête épique. Les Maîtres d'armes qui parviennent à trouver leur épée de l'âme sont extrêmement rares et plus rares encore sont ceux qui réussissent à réécrire leur légende. Ceux-là sont de véritables héros.

## Les spécialistes

Bien qu'ils ne soient pas décrits dans l'essai précédent, certains adeptes de la discipline du Maître d'armes choisissent de se spécialiser dans l'usage d'une arme spécifique plutôt que dans le maniement des épées. Bien que l'on fasse parfois référence à eux par le nom de l'arme qu'ils ont choisi (Maître des haches, Maîtres du bâton, par exemple), ils sont considérés comme de simples variations du Maître d'armes et pas comme des disciplines à part entière. Si le maître du jeu souhaite différencier les deux types de spécialistes de la discipline du Maître d'armes décrits plus tôt dans ce chapitre, il peut appliquer les changements suivants à la discipline : Le Maître d'arme galant bénéficie d'un bonus de +1 à sa Défense Sociale au Huitième cercle, au lieu du bonus à sa Défense Magique. La fine lame bénéficie d'un bonus de +1 à sa Défense Physique au Sixième et au Huitième cercle, au lieu des bonus à sa Défense Sociale et Magique, respectivement. La fine lame bénéficie aussi d'un bonus de +1 à sa Défense Sociale au Dixième cercle, au lieu du bonus à sa Défense Physique.

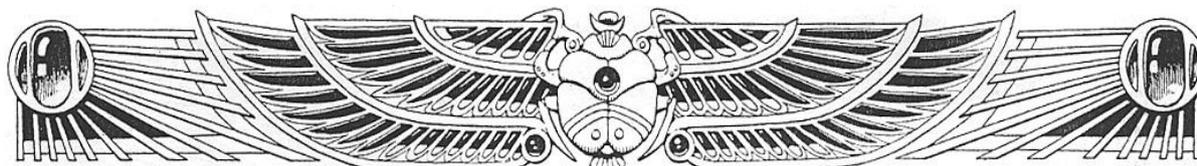
## Suggestions d'interprétation

Par de nombreux aspects, les Maîtres d'armes ressemblent aux fiers-à-bras romantiques des chansons et des histoires. Contrairement aux Guerriers, les Maîtres d'armes ne se focalisent pas simplement sur la nécessité de vaincre leurs ennemis mais bien sur l'acte du combat. Tuer n'est pas le but du combat bien qu'il soit une issue possible de celui-ci. Le Maître d'armes ne ressent pas le besoin de risquer bêtement sa vie à tout prix mais il fait en sorte de combattre avec panache. Un Maître d'armes qui prolonge délibérément l'affrontement pour rendre la fin de ce dernier plus excitante et plus belle est en accord avec les préceptes de la discipline. Le combat est un art et il le pratique avec joie. Le Maître d'armes typique est à son aise avec son corps comme avec son esprit, et il évitera toujours d'aller s'asseoir discrètement dans le fond. Éloquence, insultes audacieuses, pointes d'humour, tout cela est naturel pour lui, à l'image des élégantes fioritures qui embellissent le maniement de son épée. Les joueurs qui souhaitent jouer un de ces personnages désinvoltes mais qui ont des difficultés à l'interpréter peuvent s'inspirer des films d'aventures des années 40 et 50 et des films ou des vieilles séries pulps. Se mettre toujours un peu plus en avant et parler toujours un peu plus fort que les autres, voilà un des «trucs» les plus efficaces pour «se mettre dans la peau» du personnage.

### Violations de discipline

De nombreux donneurs-de-noms pensent que la manière la plus simple de se rendre d'un point A à un point B est la ligne droite, mais le Maître d'armes ne voit pas la chose ainsi. Pour lui, la façon dont l'acte est accompli est au moins aussi importante que son résultat. La





simplicité est une valeur qui est étrangère à la discipline. La perspicacité, l'élégance et la verve doivent être les compagnes de tous les actes du Maître d'armes. Le Maître d'armes transforme la nature négative et destructive de la mort de l'adversaire en quelque chose de glorieux. Un Maître d'armes qui ne parvient pas à profiter d'une ouverture lors d'un combat, ou qui défait facilement un adversaire sans essayer d'embellir la situation avec des paroles ou des actes remarquables risque de subir une crise de talent. Un Maître d'armes qui attaque dans le dos un adversaire désarmé et lui tranche la gorge subira une crise de talent très sérieuse qui nécessitera l'accomplissement d'un Acte de rédemption.

## Rituels de progression

Les rituels des Maîtres d'armes impliquent toujours des démonstrations éclatantes d'habileté au combat. Généralement, il s'agit pour l'adepte d'affronter plusieurs adversaires à la fois. Ces rituels prennent souvent la forme de tournois et de rencontres plus ou moins bien organisés.

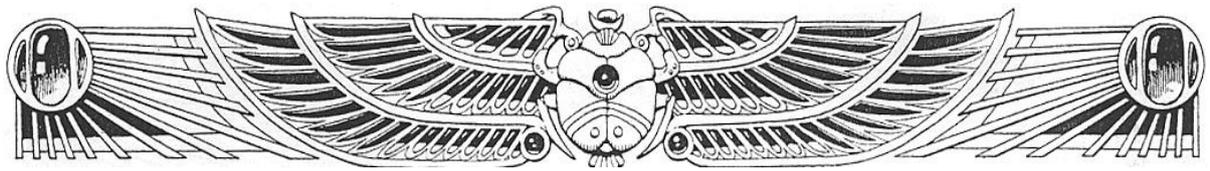
**Recrutement** : les Maîtres d'armes légendaires ou reconnus ont des sentiments divisés envers les recrues potentielles qui cherchent à les rencontrer pour les défier. Parmi ces jeunes et valeureux combattants, seuls ceux qui montrent le plus d'aptitudes auront la joie de se voir proposer de rejoindre les rangs de la discipline du Maître d'armes. Parce que le plus brillant des candidats peut se retrouver rapidement avec une lame sous la gorge lorsqu'il met au défi un adepte, atteindre le Premier cercle peut demander des mois d'entraînement.

**Novice (2-4)** : les Maîtres d'armes organisent fréquemment des tournois entre eux. Tous ceux qui y démontrent une maîtrise suffisante des talents pour accéder au cercle supérieur sont officiellement reconnus, qu'ils aient ou non remporté leurs combats.

**Compagnon (5-8)** : les adeptes qui atteignent les cercles du compagnon peuvent aussi participer aux tournois, mais désormais, l'adepte souhaitant atteindre le cercle supérieur doit vaincre plusieurs adversaires valeureux du même cercle que lui. Pour ces cercles, le rituel de progression peut aussi bien dépendre d'éléments de politique que des compétences de l'adepte, ce qui engendre de temps à autre des adeptes de haut cercle n'ayant pas les compétences requises pour utiliser les talents et les aptitudes auxquelles il a normalement accès.

**Gardien (9-12)** : l'adepte doit organiser une démonstration de ses talents face à un nombre presque écrasant d'adversaires de niveau égal ou inférieur au sien, devant un parterre de Maîtres d'armes respectés.





# Le Maître d'armes t'skrang

*«Un fouetté du poignet, un glissement de la lame, et vous mettez un terme à vos grands airs! En garde, messire! Vous m'avez insulté et je demande réparation. Assumez vos quolibets avec l'acier de votre lame ou taisez-vous!»*

*«Je vous parais trop sûr de moi? Il est exact que je ne crains aucune lame, ni personne qui soit assez stupide pour en tirer une devant moi. Mais si je fais étalage de mes talents, ce n'est que pour vous éviter l'embarras de voir se répandre votre sang. Pardon? Ai-je déjà perdu? Jamais, messire, j'ai seulement appris.»*

