

# De la Philosophie du Maître des Animaux

*Nous sommes très heureux d'avoir reçu le traité suivant, concernant la discipline de Maître des animaux, écrit par l'une de ses représentantes, l'elfe appelée Esteyria. D'autres essais sur le sujet nous ont été apportés au cours de l'année, mais ils avaient tendance à ne parler que de la supériorité des créatures sauvages en tant que compagnon et instructeur, sans révéler les motivations profondes des adeptes qui décident de suivre cette voie. Les lecteurs qui n'appartiennent pas au peuple elfique doivent bien prendre en compte que le regard que porte Esteyria sur sa discipline est conditionné par la philosophie unique que constitue les Chemins spirituels. Sa description de la discipline de Maître des animaux est donc relativement inhabituelle. La date exacte de la rédaction de ce manuscrit demeure un mystère, mais de nombreuses références indiquent qu'il a été traduit au cours des dix dernières années.*

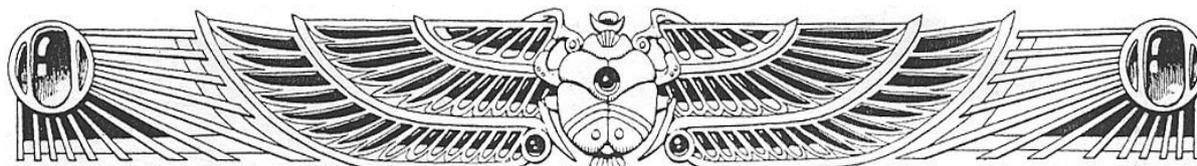
• Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane, 1507 TH •



## D evenir un Maître des animaux

En tant que disciple du *Mes ti'Meraerthsa*, le Chemin des guerriers, j'aurais très bien pu choisir d'emprunter la voie du Maître d'armes ou du Voleur. De nombreux membres de mon peuple font ce choix. Heureusement, je suis *Dae'mistishsa* et je n'ai donc pas une conception aussi rigide de mes choix de vie que certains. Je suis devenue Maître des animaux parce que cette discipline me permet de connaître intimement la vérité des grands conflits qui agitent les donneurs-de-noms et leur conscience. Je ne parle pas de guerre, ni même d'un combat



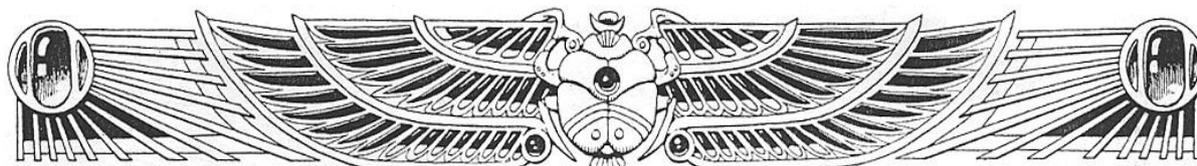


duquel sortirait un vainqueur et un vaincu, mort ou blessé. Je parle de la maîtrise de soi qui permet d'imposer sa vision du monde aux autres aussi sûrement, et même mieux, que les prouesses martiales. Cette maîtrise de soi n'est pas aisée à atteindre: à chaque fois que l'on fait un pas dans cette direction, nous devons combattre notre piètre capacité de jugement et notre impatience. Les animaux de notre monde nous enseignent la première leçon pour parvenir au contrôle de soi: notre force de volonté ne nous apportera rien si elle ne sert qu'à forcer notre destin en dépit des autres. Si un charretier fouette son cheval pour le faire avancer, ce dernier décochera une ruade et tirera sur ses harnachements mais n'avancera pas plus d'un pas. Le charretier doit contrôler son énervement, parler doucement à l'animal, et lui rappeler qu'il a envie d'obéir à ses ordres. Les animaux ne désobéissent pas par plaisir, seuls les donneurs-de-noms le font. Les animaux, n'ayant pas ce défaut, ont survécu au Châtiment bien plus facilement que nous. Les peuples donneurs-de-noms ont été la proie des Horreurs parce qu'il était facile de les influencer et ce sont nos conflits stériles qui les ont nourries. Les Horreurs ne ressentent pas le besoin de torturer les animaux qui ne résistent pas, ne marchandent pas, ni ne supplient pour satisfaire leurs désirs. Mais nous, les donneurs-de-noms, nous voulons décider seul de notre destin, et c'est à cause de cela que nous pouvons être trompés. Nous sommes prêts à accepter les compromis les plus atroces pour réaliser nos ambitions personnelles, mais finalement, nous ne parvenons jamais à contrôler le monde. La seule chose que nous pouvons contrôler, c'est nous-même. Voilà quelle est la première leçon du Maître des animaux.

## A apprendre des animaux

Quand un Maître des animaux fait ses premiers pas dans sa discipline, il arrive qu'il n'éprouve qu'un simple attachement aux animaux et qu'il souhaite uniquement passer un peu de temps en leur compagnie. Le véritable apprentissage vient des animaux eux-mêmes, et il est traduit à l'élève par un adepte Maître des animaux. Il est possible de trouver un instructeur partout où l'on élève des animaux, et l'élève qui cherche vraiment trouvera toujours une personne pour l'orienter sur le bon chemin. Le Maître des animaux doit d'abord découvrir et apprendre à voir à travers le premier voile. Ceux qui ressentent réellement l'appel de la discipline soulèveront aisément ce voile en adoptant et en observant un animal de compagnie. De nombreux lecteurs penseront que vivre dans une cité leur donnera un avantage pour cela, car les animaux domestiques, comme les chevaux, les ânes, et les chiens, y sont nombreux. Mais en fait, il est plus difficile de découvrir le premier voile avec un animal domestique. Un Maître des animaux habitant les cités a tout intérêt à choisir un compagnon sauvage, que ce soit un chat, un rat ou un oiseau, de façon à écouter les leçons enseignées par leur esprit indépendant. Les futurs adeptes qui trouvent un compagnon au beau milieu des territoires sauvages de Barsaive avancent généralement en compagnie d'un meilleur guide. Le premier voile sépare les donneurs-de-noms des animaux, et tous les êtres vivants des Horreurs. Une fois que vous percevez le premier voile et que vous parvenez à voir à travers, le brouillard qui enrobe le monde s'éclaircit de sorte que vous pouvez véritablement observer ce qui vous entoure pour la première fois. Quand vous contemplez votre monture et que vous ne voyez non pas un animal supportant votre fardeau mais un esprit dont le regard brille dans votre direction avec clarté – quand l'âme de l'animal entre en contact avec la vôtre – vous venez de traverser le premier voile pour la première fois. Dans des circonstances très particulières, certains Maîtres des animaux parviennent à percer le voile sans l'assistance d'un instructeur. Un Maître des animaux ork de ma connaissance, M'rok Secousse-brutale, suivait auparavant la discipline du Cavalier. Bien que sa monture soit son véritable ami, il ne connaissait rien des autres animaux. Pis, il ne les aimait guère et se sentait mal à l'aise en leur présence. Au cours d'un violent combat, la monture de Secousse-brutal chuta et les envoya



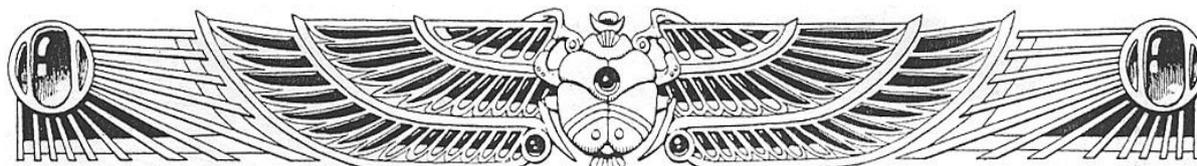


tous deux rouler le long des parois d'un ravin escarpé. À la fin du combat, les compagnons de l'ork, qui ne savaient pas ce qu'il était advenu de lui, pensèrent qu'il était mort. Toute la nuit, Secousse-brutale veilla au côté de sa monture, gravement blessée. À l'aube, elle mourut. Secousse-brutale, submergé de chagrin, cria et pleura son désespoir en mémoire de son compagnon décédé. Quand les animaux du ravin entendirent la plainte sincère de l'ork bouleversé, ils se rassemblèrent autour de lui. Peut-être était-ce du à la force de personnalité de Secousse-brutale ou à la puissance du lien qui l'unissait à sa monture, mais les animaux répondirent à quelque chose venant de Secousse-brutale. Et plutôt que de le tuer pour dévorer les corps du cavalier et sa monture, ils se joignirent à la plainte de l'ork. À la fin de cette triste journée, Secousse-brutale transperça le voile. Il put lire le cœur des animaux, et les animaux le réconfortèrent. Plus tard, Secousse-brutale retourna auprès de ses compagnons de route sur le dos d'un immense ours brun. Et depuis ce jour, Secousse-brutale étudie la voie du Maître des animaux et son nom est aujourd'hui entré dans la légende à travers tout Barsaive. Secousse-brutale, lui, raconte que c'est un brithan qu'il aurait dompté et monté. Connaissant la nature de ces animaux, même moi ne puis absolument pas le croire!

## Des vertus de la force et de la patience

Une fois que le Maître des animaux voit à travers le premier voile, il peut commencer à espérer atteindre les esprits des animaux. De nombreuses personnes croient que dresser un animal consiste à lui imposer sa propre volonté, alors qu'il n'en est rien. Un Maître des animaux doit certes faire preuve de détermination, mais uniquement parce qu'aucun animal n'acceptera de se lier à un être faible. La faiblesse est dangereuse. Un animal faible succombe rapidement aux dangers de la vie. Un Maître des animaux doit prouver aux créatures qu'il dresse qu'il est fort et qu'il sait ce qu'il fait. Il n'y parvient pas en forçant la bête à le suivre mais en lui montrant clairement dans quelle direction il souhaite l'emmener. Toutes les créatures savent quand elles doivent suivre le chef. Montrez leur que vous en êtes un, et la bête finira par marcher dans vos pas. Prenons l'exemple d'un cougar et d'un loup. L'un chasse seul et l'autre suit le chef de sa meute. Pourtant, tous deux reconnaissent la faiblesse chez leur proie, et c'est parce qu'ils la reconnaissent qu'ils attaquent. De même, tous deux répondront à l'appel d'un puissant Maître des animaux. S'il est faible et indiscipliné, ils l'abandonneront. Les animaux perçoivent la force et la faiblesse en un clin d'œil, et ils connaissent la différence qui existe entre elles. Un Maître des animaux doit aussi faire preuve de patience, car il faut du temps pour bâtir la confiance qui s'impose aux animaux. Vous ne pouvez pas simplement faire votre plus beau sourire plein de charme et espérer gagner leur sympathie. Les animaux ne comprennent rien à la flatterie. Ils savent ce qu'ils ont devant eux et y répondent. Un Maître des animaux doit donc connaître ses propres défauts et savoir comment les dépasser ou les dissimuler. Si vous sentez fort, les animaux ne retiendront pas poliment leur respiration pour rester à proximité de vous. Si vous parlez trop fort ou si vous dites des insanités, ils n'écouteront pas patiemment en attendant que cela s'arrête. Si vous êtes ivre, ils ne vous transporteront pas sur leur dos jusqu'à votre paille pour que vous y terminiez votre nuit. Les animaux sauvages ne se sentiront pas obligés de supporter vos défauts, ils réagiront à ceux qu'ils verront et ignoreront ceux dont vous ne ferez pas étalage. La patience permet au Maître des animaux de se lier avec de nombreuses créatures, en apprenant leurs attentes et les manières dont elles doivent être traitées. La patience construit la confiance et prouve à la bête votre valeur. La patience est le fondement de la maîtrise de soi. La seule manière de dresser une créature est de lui prouver votre valeur. Après tout, les animaux dressés offrent beaucoup plus en retour que nous leur donnons. Nous les dressons de sorte qu'ils puissent travailler selon nos besoins, pas les leurs. Si nous voulons que les animaux que nous dressons offrent le meilleur d'eux-mêmes en retour de si peu, nous devons nous montrer à la hauteur d'un tel présent. Ainsi, après avoir enseigné au cheval la façon dont nous souhaitons être transporté, nous devons prendre conscience de ce qu'il souhaite en retour et le lui offrir, du mieux que nous le pouvons. Le Maître des animaux qui s'y emploie



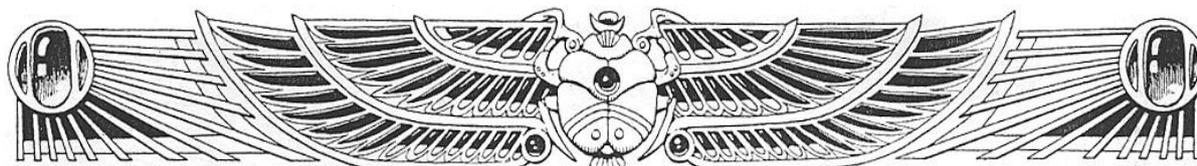


aura la chance de pouvoir compter sur les services d'un compagnon qui ne le trahira jamais. Celui qui possède un compagnon animal et qui a percé le premier voile est un novice, que l'on appelle *tyro* chez les Maîtres des animaux. Un tyro fait tout ce qu'il doit faire pour approfondir sa compréhension des animaux, subvenant à ses maigres besoins en dressant et en entraînant des animaux pour les autres. Ce travail apprend au tyro à approfondir sa compréhension des donneurs-de-noms et lui permet de découvrir s'ils méritent les efforts consentis par leurs bêtes. Retourner un animal dressé contre un maître négligeant ou abusif viole la confiance entre l'animal et le tyro: c'est le pire méfait que puisse faire un Maître des animaux novice. Une telle trahison, consciente ou non, ne peut que ralentir le Maître des animaux dans l'épanouissement de sa discipline. Quand un tyro a appris à comprendre de nombreuses créatures différentes, il doit se tester en forgeant un lien entre des animaux qui sont naturellement ennemis, utilisant la confiance qu'ils entretiennent avec lui pour les rassembler. S'il parvient à le faire, il devient compagnon, ou *par*. J'ai atteint ce titre en faisant appel à des créatures terrestres et marines pour sauver un enfant troll abandonné sur l'embarcation d'un ami qui partait à la dérive. J'ai persuadé plusieurs saumons géants de pousser l'embarcation à contre-courant près d'un gué, où une famille d'ours a pataugé dans les hautes eaux pour interrompre la descente de l'embarcation. Aucun ours ne prêta un regard aux saumons, alors que ces derniers sont des mets de choix pour leurs estomacs. Une fois qu'un Maître des animaux devient un *par*, il teste ses compétences contre la force des animaux terrestres. Ses épreuves sont souvent solitaires et incluent des actes comme aider des animaux sauvages à mettre bas, se joindre à une meute et être accepté comme l'un de ses membres. Certains *pars* ne se mettent plus à travailler qu'avec des créatures magiques. Un *par* doit s'astreindre à des épreuves les plus exigeantes possibles, et les répéter jusqu'à ce qu'il les réussisse. Un Maître des animaux qui procède ainsi peut revendiquer le statut de gardien. Bien que ce soit le *par* lui-même qui décide quand il devient gardien, plutôt qu'un instructeur, il ne peut le faire que quand sa vérité profonde lui murmure qu'il le mérite. Un Maître des animaux qui trompe les autres ou se ment à lui-même à propos de son véritable titre peut tout aussi bien renoncer à sa discipline, car il ne progressera plus jamais.

## De la diversité des Maîtres des animaux

Certains Maîtres des animaux sont attirés par toutes les différentes espèces d'animaux et désirent travailler et apprendre avec chacun d'entre eux. Ils aiment par-dessus tout apprendre de la vie de ceux qui ne leur sont pas familiers et traversent souvent les territoires sauvages à la recherche de nouvelles créatures avec lesquelles se lier. J'ai connu des Maîtres des animaux comme cela, qui passaient des années à arpenter la province, poursuivant des animaux fantastiques n'existant que dans les légendes. Barsaive doit énormément à ces Maîtres des animaux dévoués car ce sont eux qui ont rapporté les faits concernant les créatures inhabituelles qu'ils ont rencontrées et qui ont partagé avec leurs contemporains leurs secrets. Certains Maîtres des animaux sont attirés par les créatures magiques. J'ai connu des *pars* et des gardiens tellement obsédés par la compétition et le défi qu'ils ne travaillaient plus qu'avec des créatures dotées de pouvoirs magiques, trouvant tous les autres animaux trop dociles à leur goût. Il est vrai que c'est un grand défi de devenir le véritable maître d'un animal capable de manipuler la magie! Quoi qu'il en soit, ces maîtres pensent que le secret de la survie des animaux au Châtiment tient aux étranges capacités des animaux magiques. D'ailleurs, certains prétendent que ces derniers auraient développé leurs capacités magiques à cause du Châtiment. J'ai aussi rencontré des Maîtres des animaux qui se faisaient appeler Éclaireurs. Ceux-là, plus que les autres encore désiraient apprendre des animaux plutôt que de se contenter d'apprendre par eux-mêmes. De nombreux jeunes Éclaireurs sont venus me voir pour suivre mes enseignements, à la recherche des connaissances qui leur permettraient d'emprunter l'odorat fin du loup ou la marche silencieuse du chat. Mais trop souvent, et cela est regrettable, leur intérêt s'arrêtait à cela. Ils étaient capables d'apprendre certains talents très rapidement, et s'ils avaient eu une réelle dévotion pour leur discipline, ils



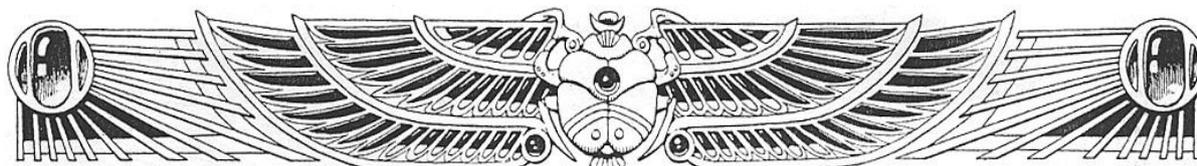


auraient pu devenir de véritables Maîtres des animaux. Certains d'entre nous tiennent en esclavage les animaux qui ont confiance en eux, ce qui provoque une infinie tristesse chez tous les véritables Maîtres des animaux. Ces personnes- là travaillent souvent seulement pour le profit et ne connaissent rien de la maîtrise de soi. Comme les liens qui unissent ces Maîtres des animaux et leurs bêtes sont faibles et imparfaits, ces derniers fuient la captivité ou meurent en essayant. De telles tragédies servent uniquement à rendre les secrets des animaux plus inaccessibles encore, puisqu'elles leur enseignent de fuir les peuples donneurs-de-noms. Ceux qui oublient de traiter avec respect les créatures terrestres desquelles ils tirent pouvoir et argent ne méritent pas d'être appelé Maîtres des animaux, même s'ils possèdent quelques talents de notre discipline. Ceux d'entre nous qui vivent selon de vrais idéaux savent qu'ils ne doivent pas abuser de la magie de notre discipline, car ils déshonoreraient les nobles créatures qui ont survécu au Châtiment. Nous qui suivons le vrai chemin évitons de croiser la route de ces mauvais Maîtres des animaux, et aucun maître digne de ce nom n'acceptera d'entraîner l'un d'entre eux. De la même façon que les animaux les plus forts abandonnent les faibles et les malades derrière eux, nous abandonnons les Maîtres des animaux qui abandonnent leurs créatures aux affres de leur propre conscience. J'ai entendu à de nombreuses reprises l'histoire d'un mauvais Maître des animaux habitant Grand-foire, appelé Kreg Shuerslan. Tous les ans, il achetait à d'autres des animaux capturés dans la nature et les amenait dans son écurie. Là, il avilissait leurs cœurs et leurs esprits, et imposait sa volonté à coups de fouet et de bâton. Il les préparait à servir dans les mines, les fermes ou dans les meutes qu'il vendait aux aventuriers. Enivré par sa toute puissance, il réduisait en esclavage toutes les créatures sur lesquelles il pouvait porter la main, même les créatures qui n'étaient pas censées ressentir un jour le contact d'un maître donneur-de-noms. Un jour, un mystérieux étranger offrit à Kreg une récompense incommensurable s'il parvenait à dresser un certain nombre d'espagras au combat monté. Les espagras sont des créatures dangereuses, capables de manipuler la magie quand elles sont courroucées. Mais Kreg, certain de pouvoir dompter la volonté des créatures, rassembla plusieurs valeureuses âmes pour une chasse à l'espagra. Un des membres de l'expédition était une Troubadour sylpheline, destinée à restituer l'événement en chanson. Alors que Kreg traversait bruyamment Grand-foire à cheval, il prédit avec vantardise que toute la cité tomberait à ses pieds quand il reviendrait avec ses espagras dressées. Un an et un jour plus tard, la Troubadour sylpheline revint seule à Grand-foire. Elle se posa au sommet d'une statue dans un vaste jardin, sortit une harpe de son sac à dos et commença à chanter la chanson de l'expédition de Kreg, qu'elle intitula la Chanson de la grande espagra. Celle-ci racontait l'histoire d'un Maître des animaux présomptueux, lapidé par une grande espagra, laquelle transporta son corps brisé haut vers le soleil avant de le lâcher sur le chemin des membres de l'expédition en fuite. J'ai toujours beaucoup aimé cette histoire.

## Des races inadaptées à notre discipline

Même si à première vue, on pourrait penser que toutes les races de donneurs-de-noms sont capables d'apprendre des animaux, deux d'entre elles témoignent d'une réelle difficulté à le faire. Ni les obsidiens ni les t'skrangs ne sont adaptés à la discipline du Maître des animaux, et je pense deviner pourquoi. Les obsidiens, bien que suffisamment patients pour se montrer l'âme d'un chef et suffisamment valeureux pour apprendre la maîtrise de soi, sont généralement trop dévoués à la terre elle-même pour focaliser toute leur attention sur de simples créatures. Ils prennent tant soin de la terre qu'ils ne peuvent pas prendre suffisamment soin des animaux de Barsaive, comme se doivent de le faire les Maîtres des animaux. J'ai rencontré une fois un marchand obsidien qui avait appris les rudiments du dressage chez les animaux, mais il n'était pas adepte et ne souhaitait pas le devenir. Les t'skrangs, eux, ont un tout autre problème. Pour eux, c'est l'impatience qui les voue à l'échec. Aucun t'skrang que j'ai rencontré ne souhaite prendre le temps d'apprendre à un animal qu'il est son maître. De plus, les t'skrangs aiment par dessus tout la démonstration et le spectacle,





choses qui n'ont guère leur place dans la pratique du Maître des animaux. J'ai croisé la route de nombreux Éclaireurs t'skrangs ayant adopté certaines applications pratiques des talents du Maître des animaux, mais ils n'étaient pas intéressés par les vérités cachées que l'utilisation de ceux-ci révèlent, comme nous le sommes. La voie du Maître des animaux nécessite d'avoir un esprit stable et une âme contemplative, et la plupart des t'skrangs préfèrent vivre leur vie avec célérité.

*Tous ceux qui pensent que les t'skrangs manquent de patience n'ont jamais navigué ni essayé de vendre des épices aux orks, qui n'ont aucun palais en bouche.*

• **Sylviril, capitaine du Nemorth** •

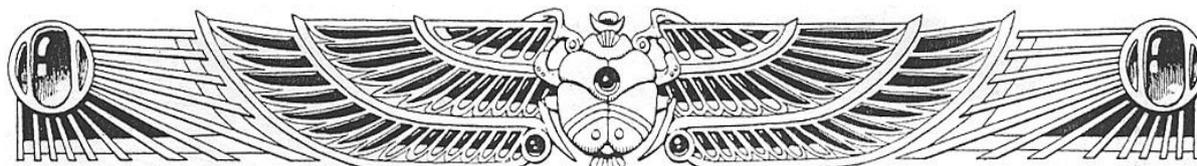
## De la foi des Maîtres des animaux en Jaspree

Bien que les Maîtres des animaux puissent évidemment suivre la voie des autres Passions, tous ceux que j'ai rencontrés sont d'abord loyaux de cœur envers Jaspree. Aucune autre Passion n'est plus proche de l'esprit des Maîtres des animaux. Moitié donneur-de-noms, moitié animal, Jaspree veille sur ses enfants-animaux, les aide et parle directement à leur cœur. Cette dernière chose est ce que tous les véritables Maîtres des animaux espèrent un jour pouvoir accomplir, et ainsi, Jaspree nous montre la voie. Un jour, quand les donneurs-de-noms seront prêts, la Passion partagera son savoir avec nous, afin que tous puissent connaître ce que seuls nous, les Maîtres des animaux, recherchons. Nous, les Maîtres des animaux, savons que Jaspree aime tous les êtres vivants, mais, malheureusement, certaines personnes suivant les idéaux de cette Passion voient les choses autrement. Il existe des questeurs de Jaspree qui donnent plus d'importance aux plantes qu'aux animaux et le Maître des animaux doit se méfier de ces personnes mal avisées. Une fois, j'ai rencontré une telle questeuse, solitaire, dans une forêt calme et vallonnée où je m'étais installé pour accomplir mon rituel de karma. Elle s'approcha de moi, réalisa ce que j'étais en train de faire et me maudit d'attirer les animaux pour détruire la forêt. Alors qu'elle délirait, elle se jeta sur moi et commença à me rouer de coups à la tête et aux épaules. Dès que j'eus récupéré du choc de son attaque, je m'enfuis. Depuis lors, j'évite les endroits où je ne vois aucun animal afin d'éviter de croiser à nouveau la route d'un questeur comme celle-là, et d'être peut-être obligée de le blesser pour me défendre.

# Éviter la corruption des Horreurs

Les Maîtres des animaux, par essence, passent beaucoup de temps avec les animaux en pleine nature. Traverser les territoires sauvages en quête de nouvelles créatures est certes excitant, mais peut aussi s'avérer très aventureux. Le Maître des animaux ne doit pas permettre à sa curiosité naturelle pour les animaux étranges de prendre le pas sur la prudence quand il les approche, car il pourrait très bien devenir la proie d'une Horreur utilisant des rejetons ayant forme animale comme appât. Le Maître des animaux est une proie de grande valeur pour les Horreurs. Si ces abominations des mondes inférieurs parviennent à pervertir la magie de notre discipline, elles peuvent utiliser les talents du Maître des animaux pour fabriquer des serviteurs bestiaux. Ces animaux corrompus peuvent ensuite être les yeux et les oreilles des Horreurs dans les villes et les villages. Ils peuvent devenir fous sous leur influence et estropier ou tuer tout ce qui se trouve sur leur route. Si une Horreur se sert du lien d'un Maître des animaux pour corrompre un animal magique, elle dispose alors des formidables pouvoirs de ce dernier, pouvant causer d'irréversibles dégâts. Pire encore, les Horreurs peuvent corrompre la nature même du Maître des animaux. À travers son esprit et son cœur, elle peut manipuler le premier voile, le pervertissant pour que le Maître des animaux ne voie





plus que la brutalité que l'Horreur veut lui faire assimiler. Sa vision corrompue pervertit ensuite le voile lui-même, de sorte que ses ténèbres détruisent pour toujours la confiance entre les animaux et le donneur-de-noms. Parfois, bien que cela soit rare, l'Horreur assombrit le voile, permettant au Maître des animaux de voir les créatures sous une faible lumière afin qu'il surestime son pouvoir sur elles. De nombreux Maîtres des animaux meurent sous de telles influences maléfiques, et rares sont les Horreurs qui tueront rapidement les âmes qu'elles peuvent tourmenter des années durant. Les villageois et les citadins qui vivent dans des territoires peu hostiles craignent souvent le «côté sauvage» associé aux Maîtres des animaux, et nous devons régulièrement prouver que nous ne sommes pas corrompus par les Horreurs. Travailler en harmonie avec nos compagnons animaux ne suffit pas toujours à dissiper les craintes, car de nombreuses personnes ne sont pas coutumières de nos pratiques. L'art est la meilleure façon de prouver sa pureté et apporte en plus de la joie à l'artiste. Certains Maîtres des animaux développent la peinture corporelle et un véritable maître de cet art peut réaliser des œuvres dont la beauté rivalise avec celle des plus belles broderies. D'autres pratiquent la sculpture sur bois ou sur pierre. Je suis un graveur sur bois et je ne connais pas de plus grande joie que de donner forme aux créatures vivantes sur du bois mort. Il est arrivé qu'on me demande de graver une statuette de gazelle pour le Roi Valurus III, autant pour tester ma pureté que pour enrichir sa Majesté de la beauté de mon travail.

## Du devoir du Maître des animaux depuis le Châtiment

Des personnes se proclamant érudits nous disent parfois que la férocité que nous pouvons observer chez les animaux de Barsaive aujourd'hui est un changement permanent, provoqué par les ravages des Horreurs. Les mêmes gratte-papier voudraient que nous croyions que nous ne pouvons rien faire contre ce changement. De telles convictions sont le résultat effroyable de l'ignorance. Si le Châtiment avait tant transformé les animaux de Barsaive en ennemis, aucun adepte ne pourrait suivre la voie du Maître des animaux ni même continuer à apprendre de nos compagnons animaux. Jaspree ne pourrait complètement abandonner ses enfants, que ce soit les animaux ou les donneurs-de-noms, ni même laisser un gouffre de crainte permanent entre nous. Si la méfiance entre les animaux et les donneurs-de-noms ne pouvait être traversée, nous aurions plus de raisons que jamais de nous lamenter sur le Châtiment et de craindre la présence persistante des Horreurs. En effet, la présence de tant de générations de Maîtres des animaux en Barsaive ne fait que réaffirmer ma croyance en Jaspre. Il nous a appelés pour construire un pont par delà l'abîme créé par le Châtiment entre les animaux et les donneurs-de-noms, ainsi que pour renforcer le lien trop souvent malmené entre les peuples de Barsaive et les animaux qui y habitent.

*J'invite le lecteur à prendre garde au ton souvent larmoyant des Maîtres des animaux, notamment à la lecture de ce dernier paragraphe. De nombreux animaux de Barsaive sont dangereux, et la sentimentalité des Maîtres des animaux ne doit tromper personne ni faire oublier cette réalité.*

• Mélim, scribe assistant et copiste de la Salle des Archives •

# I

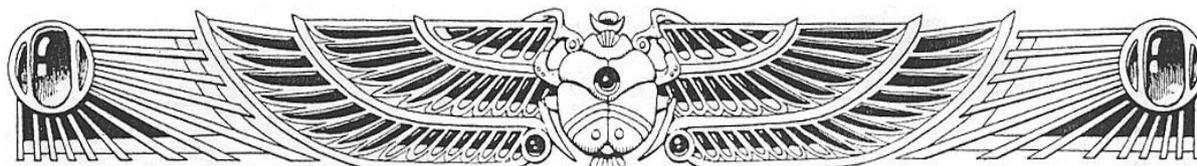
## Informations de jeu

Les Maîtres des animaux possèdent un penchant naturel pour le travail en compagnie d'animaux. Nombreux sont ceux qui se sentent mal à l'aise dans les grandes villes et les grandes cités et préfèrent vivre dans la nature, loin des gens.

**Attributs principaux :** Constitution, Volonté et Charisme.

**Restrictions raciales :** obsidien et t'skrang.





**Rituel de karma :** le Maître des animaux marche en dessinant un cercle d'au moins une vingtaine de mètres de diamètre autour de l'endroit où il a dormi la veille. Il s'assied ensuite au centre du cercle et adresse un appel silencieux et méditatif aux animaux des environs. À l'issue de la demi-heure du rituel, un animal typique de la région s'approche, sans pour autant pénétrer à l'intérieur du cercle. Le Maître des animaux lui fait alors signe d'entrer dans le cercle, mettant un terme au rituel. L'animal quitte ensuite le cercle et s'en va.

**Compétences d'Art :** Gravure sur bois, Peinture corporelle et Sculpture.

## Demi-magie

Les Maîtres des animaux peuvent effectuer un test de demi-magie quand ils interagissent avec les animaux d'une autre manière que celle décrite dans leurs talents, comme aider à mettre bas, apporter les premiers secours, et approcher ou faire face aux animaux sauvages. Quand un Maître des animaux tente de calmer l'un d'entre eux, il peut faire un test de demi-magie basé sur le Charisme avant d'utiliser son talent d'Apprivoisement. Parmi les autres utilisations de la demi-magie chez les Maîtres des animaux, on peut citer le fait de reconnaître les différentes espèces d'animaux, leurs traces ou des comportements anormaux chez les créatures et les bêtes.

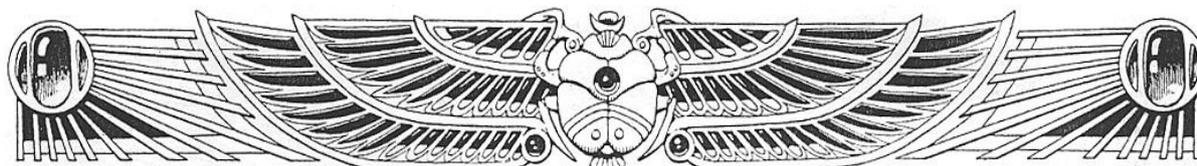
## Les compagnons animaux

À un moment de leur vie, les Maîtres des animaux prennent généralement un compagnon du monde animal. Leur association ressemble à celle du Cavalier et de sa monture, bien qu'elle soit généralement moins forte et moins longue. Les personnages Maîtres des animaux peuvent prendre un compagnon animal grâce à l'utilisation de leurs talents d'Apprivoisement et de Dressage. Si un personnage prend le temps de se lier et de s'entraîner avec un animal, il obtient un allié qui peut l'accompagner dans ses aventures. Si le maître de jeu le permet, cet animal peut attaquer des ennemis et accomplir des actes pour le Maître des animaux. Quand il permet à un Maître des animaux de choisir un compagnon animal potentiel, le maître de jeu doit considérer avec attention le choix fait par le joueur. Par exemple, seuls quelques rares Maîtres des animaux dans tout Barsaive possèdent des créatures magiques au titre de compagnon animal, et ce pourcentage doit rester bas, même si des adeptes de haut cercle peuvent parvenir à accomplir un tel exploit. Les compagnons animaux les plus courants pour les Maîtres des animaux sont des animaux traditionnels comme les chiens, les tigres, les singes, les aigles ou les faucons.

## Suggestions d'interprétation

Les Maîtres des animaux doivent s'efforcer de trouver un équilibre entre leur amour pour les animaux et leur statut de donneur-de-noms. S'ils apprécient particulièrement la compagnie des animaux, ils ne peuvent pas non plus fuir leurs congénères donneurs-de-noms. Le joueur doit mettre en avant la réserve du Maître des animaux sans forcément faire de lui un être antisocial. Les Maîtres des animaux ont des personnalités diverses. Certains partagent une empathie profonde avec les animaux et d'autres les voient comme des énigmes à percer. Les Maîtres des animaux expriment des visions aussi extrêmes que celles consistant à faire du donneur-de-noms le supérieur ou l'inférieur de l'animal. La manière dont agit le Maître des animaux avec ses compagnons animaux quand il ne se lance pas à l'aventure est l'occasion d'approfondir la vision personnelle de sa discipline. Avec quels types d'animaux travaille-t-il? Que fait-il de son temps libre? Que cherche-t-il à apprendre des animaux et que lui apprennent-ils? Il est très facile et rapide de répondre à ces questions et jouer ces situations quotidiennes peut s'avérer un excellent moyen d'enrichir le personnage. Le maître de jeu devrait encourager ce genre d'interprétation au cours des aventures, même si celles-ci ne se focalisent pas sur le Maître des animaux et/ou ses créatures. Si ce dernier se déplace régulièrement en compagnie d'un ou plusieurs animaux, le maître de jeu ne doit pas mettre





de côté les animaux pour se simplifier la tâche quand le personnage entre dans une auberge ou se retrouve en plein combat. Le joueur risque aussi de vouloir contrôler les actions de ses animaux, mais idéalement, la gestion de ce genre de situation doit revenir du maître de jeu. Après tout, les animaux sont des êtres indépendants, capables de réagir de manière imprévisible. Même le plus doué des Maîtres des animaux ne peut pas toujours prédire avec précision ou dicter les actions entreprises par ses compagnons animaux. La vision personnelle du Maître des animaux doit refléter au moins quelques idéaux propres à la discipline. Un adepte qui agit comme un «mauvais Maître des animaux» (comme décrit dans le texte précédent) sera moins sujet aux crises de discipline, mais il aura plus de mal à trouver des professeurs Maîtres des animaux qui accepteront de l'entraîner. Il pourra même avoir plus de mal à travailler avec les animaux à cause du manque de respect mutuel et de confiance entre eux.

### **Violations de discipline**

Quelle que soit la façon dont le Maître des animaux voit le monde ou sa discipline, il doit se consacrer à sa relation avec les animaux. Un Maître des animaux qui base sa relation sur le mensonge, qui oblige ses animaux à se sacrifier en les trompant ou qui les vend à de cruels maîtres esclavagistes risque de briser le lien essentiel qui le relie à sa discipline et de souffrir d'une crise de discipline. Un tel personnage peut restaurer ce lien en accomplissant un Acte de rédemption. Il peut confesser à d'autres Maîtres des animaux ce qu'il a fait, secourir les animaux qu'il a vendus en esclavage, ou sauver un animal blessé à cause de lui ou à la suite d'un de ses mensonges.

### **Rituels de progression**

Les Maîtres des animaux n'observent pas la procédure classique des rituels de progression. Pour que celle-ci soit reconnue, les adeptes doivent généralement démontrer que leur compréhension du monde naturel s'est accrue. Traditionnellement, ces démonstrations sont élaborées par les adeptes eux-mêmes.

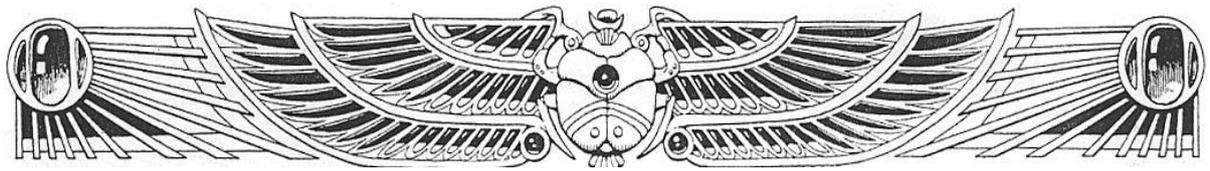
**Recrutement** : les adeptes recrutent de nouveaux membres de manière complètement aléatoire. Des donneurs-de-noms normaux se retrouvant dans une situation où leur vie est en jeu face à et en compagnie d'animaux (par exemple en faisant face à un tigre féroce ou à l'abandon avec un chien pour seul compagnon), et s'initient «spontanément» dans cette discipline, simplement pour s'en sortir.

**Novice (2-4)** : l'adepte doit faire preuve de son aptitude à communiquer avec une grande variété de créatures.

**Compagnon (5-8)** : l'adepte parvient à appeler de nombreuses créatures pour effectuer une tâche. L'accomplissement d'une tâche qui s'est avérée plus difficile que prévu augmentera d'autant le prestige du compagnon. Une légende à propos d'un rituel de progression de ce genre veut qu'un Maître des animaux ork appelé Hulgrin ait attiré à lui tous les animaux d'une forêt giboyeuse jusqu'à la place centrale de Vivane, et les ait persuadés de lécher le visage de tous les citoyens présents.

**Gardien (9-12)** : les adeptes de ces cercles testent eux-mêmes leurs talents pour confirmer leur progression.





# Le Maître des animaux ork

*«Bha! Que savez-vous de moi? Vous ne voyez que ce que vous voulez bien voir. Vous croyez que les animaux sont brutaux et sales, et, par conséquent, que je le suis moi-même. Vous n'arrivez plus à percevoir leur infinie noblesse, la pureté de leur être, leur sens de l'honneur».*

*«Il existe entre les animaux et moi une confiance que je ne rencontre pas chez mes semblables. Mes animaux ignorent le mensonge, la trahison ou le calcul. Ils accordent aisément leur amour et leur pardon, et leur loyauté, lorsque vous la gagnez, est sans limite.*

*Dites-moi, au sein de quelle civilisation pourrais-je connaître ceci? Pourrais-je l'obtenir parmi mes semblables? Oui, je considère certaines personnes comme mes amis, mais ils ne sont qu'une poignée à avoir obtenu ce titre».*

