

# De la voie de l'Archer

*La Bibliothèque de Throal a demandé que le document suivant soit inclus dans ce volume. Emporté par son zèle et son intérêt pour le sujet abordé ici, l'auteur a négligé de mentionner un détail des plus importants : sa propre identité. L'auteur de cet essai est donc Oaken Aveldel, un Archer elfe très réputé dans tout Barsaive. Il est notamment connu pour avoir touché la Corde impossible de la falaise de Sar-Fane, et pour avoir abattu de deux flèches l'Horreur appelée la Traîtresse. La première flèche se planta dans l'armure osseuse protégeant le crâne de la créature, et la seconde la frappa exactement au même endroit, pénétrant ainsi jusqu'au cerveau du monstre. Je ne connais personne d'aussi compétent que lui pour discuter de la discipline d'Archer. Pour réaliser ce projet, j'ai poursuivi Aveldel avec assiduité, et je suis donc très honoré de vous présenter ici son humble contribution.*

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

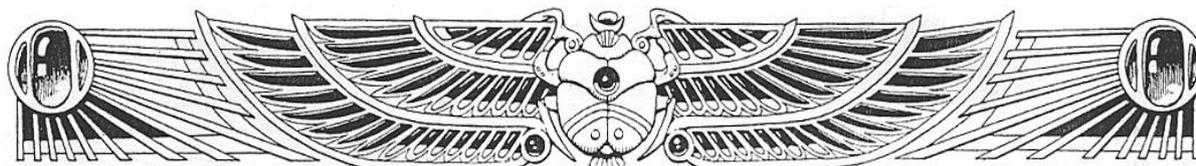


Le but de ce document : permettre au lecteur de comprendre la voie de l'Archer. La stratégie : être au cœur du propos. Ainsi, je tirerai droit au but. Après avoir lancé cette première volée de mots, il s'agit pour moi de voir si je dois m'occuper d'autres objectifs, secondaires. Si c'est le cas, je dois les faire tomber un à un, par ordre d'importance.

## La division du monde

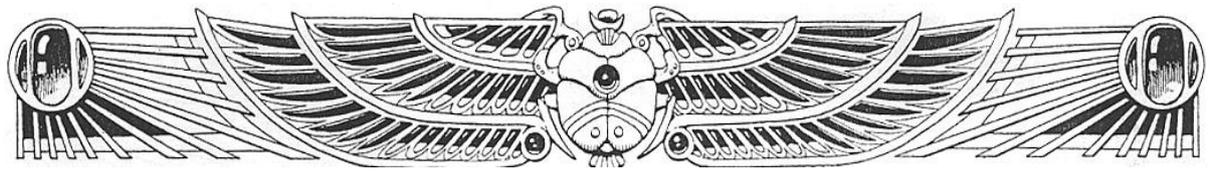
Le monde est constitué de deux choses et de deux choses seulement : les cibles et les flèches. La plupart des gens, des objets et des idées appartiennent à l'une de ces deux catégories. Tout ce qui ne rentre pas dans ces catégories ne compte pas. Le défi de l'Archer, c'est de déterminer s'ils sont des cibles ou des flèches. Premier cas de figure. Vous êtes dans la Salle des Archives de la Bibliothèque de Throal. Vous parlez à un gratte-papier. Ce dernier semble parti pour vous faire perdre votre temps. Vous souhaitez obtenir certains documents concernant le lieu où doit se trouver un objet que vous recherchez (peu importe les détails). Le gratte-papier refuse catégoriquement de vous dire où se trouve le document ni s'il peut





vous le donner. Au lieu de ça, il place constamment des obstacles sur la route la plus directe entre vous et votre cible. Il vous parle, entre autres choses, du livre qu'il est en train d'écrire. Il vous demande de contribuer à son livre, point sur lequel il ne cesse de revenir, encore et encore. Question : la voie de l'Archer peut-elle vous aider à vaincre cet obstacle? Si vous répondez non, vous n'êtes pas un Archer. Certes, le fait de tirer votre arc et vos flèches ne servirait à rien dans cette situation. Les autorités de Throal réagissent assez mal quand une personne tire sur un de leur fonctionnaire. Mais l'acte de tirer une flèche n'est qu'un des nombreux procédés définissant la voie de l'Archer. Toutes les actions entreprises par un Archer doivent s'inspirer de la façon dont il vise puis tire une flèche en direction de sa cible. Cette manière de voir le monde est, à tous les niveaux, la clé du succès, qu'il s'agisse de travail, d'art, d'amour ou de guerre. Permettez-moi de diviser les différents acteurs de mon exemple entre mes deux catégories, les cibles et les flèches. Notons d'ailleurs le pluriel. Dans la plupart des cas, il n'y a pas qu'une cible, mais plusieurs. Et il va sans dire qu'un Archer digne de ce nom s'équipe toujours de manière à avoir sur lui un nombre suffisant de flèches. Essayons de trouver les cibles en premier. Pour les identifier, il faut aussi déterminer leur ordre d'importance. Il est inutile d'attaquer un cadavéreux quand on peut tirer sur l'Horreur qui contrôle la chose. Dans le cas de figure qui nous intéresse, notre cible principale est le document. Un Archer doit toujours garder à l'esprit l'identité de sa cible principale. Il ne faut jamais se laisser distraire par l'arrivée d'une nouvelle cible, ni oublier la cible principale si cette dernière n'est plus visible. Notre document n'est pas en vue, mais il reste notre cible principale, et il n'y aura de victoire que si nous parvenons à l'obtenir. Cible secondaire : le gratte-papier. L'Archer doit souvent abattre une cible secondaire afin d'atteindre sa cible principale. Cette condition s'applique à notre cas de figure. Le gratte-papier a accès au document et nous pas. Ainsi, nous devons frapper la cible secondaire de manière à ajuster notre cible principale. Considérons maintenant nos flèches. Tous les moyens dont nous disposons pour atteindre notre cible principale, à savoir récupérer le document des mains du gratte-papier, sont potentiellement des flèches. Nous devons faire l'inventaire des flèches disponibles dans notre carquois et choisir celle qui nous permettra de frapper notre cible. Considérons la flèche de la menace. Nous pouvons menacer le gratte-papier de lui faire du mal s'il ne s'occupe pas rapidement de notre requête. Mais le gratte papier n'est pas stupide ni aussi lent d'esprit qu'il peut le paraître. Il sait que nous ne sommes pas prêt à aller au bout de notre menace et à le tuer. Si nous employons cette flèche, il saura que nous bluffons. Le gratte-papier prendra donc la main à nouveau, et notre cible principale risque fort de s'éloigner de nous. Il ne fait aucun doute que la flèche de la menace n'est pas la plus appropriée pour cette tâche. Considérons la flèche de la corruption. Nous pouvons nous présenter devant le gratte-papier avec de l'argent à échanger contre le document. Pour être bien certain que cette flèche touchera sa cible, nous devons avoir recours à l'art de l'observation. Il nous faut voir si l'argent a une quelconque influence sur lui. Dans notre cas, il est manifeste qu'il n'a pas soif de pièces. La corruption, ici, ne nous rendra donc pas service. Considérons la flèche de l'assentiment. Le gratte-papier souhaite ardemment notre contribution. Il souhaite que nous écrivions un document pour lui, qu'il puisse mettre dans son propre ouvrage. Ses paroles déçousues cachent une volonté secrète. Lui aussi a une cible bien en tête, et le fait de posséder ce que nous voulons est sa flèche. Ayant recours à l'art de l'observation, nous constatons que la coopération avec ses objectifs sera la flèche la plus efficace pour nous. Nous acceptons donc d'écrire le document que désire le gratte-papier en échange du document que nous voulons. Nous avons certes perdu un peu de notre dignité et de notre temps, mais nous avons atteint nos deux cibles, et c'est bien tout ce qui importe au bout du compte. Laissons aux orgueilleux cette quête d'honneur public et de grande réputation. L'Archer n'a nul besoin de cela. Sa légende se construit autour des cibles qu'il atteint. Rien n'importe plus que de tirer dans le mille. Vous remarquerez que j'ai pris soin d'évoquer un exemple plutôt que des généralités pour vous expliquer la voie de l'Archer, car pour lui, il n'y a pas de généralités. Seules les choses précises importent : les êtres et les objets que l'Archer prend pour cible.





# L'art de l'observation

La voie de l'Archer, c'est l'art d'identifier à travers le brouillard les choses simples qui se cachent au milieu des choses compliquées. L'Archer embrasse les choses à distance. Il analyse le paysage à la recherche de détails cachés, de flashes de lumière, de légers mouvements, de couleurs qui ne sont pas à leur place, de tout ce qui peut signaler la présence d'un ennemi. Il garde de la distance, il garde son sang-froid, il calcule. Cet état d'esprit est aussi vrai lorsqu'il tire une véritable flèche que lorsqu'il s'agit d'une flèche « symbolique ».

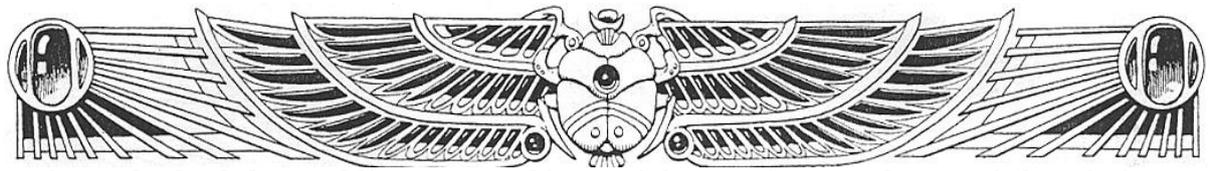
L'art de l'observation se manifeste pleinement à travers l'utilisation du talent Tir infallible.

Deuxième cas de figure. Vous, l'Archer, avez choisi votre cible. Celle-ci est en train de vous charger sur le dos d'une bête massive de la toundra en brandissant une énorme hache. Si la cible vous atteint, vous allez finir sous les pattes de la bête ou recevoir un coup de hache fatal. La cible charge au milieu d'une plaine couverte de poussière, et derrière les sabots de la bête de la toundra s'élève un nuage de poussière obscurcissant votre vue. De plus, elle se déplace en suivant les légères ondulations du sol. Votre tâche : frapper rapidement une cible imprévisible, en mouvement, et masquée en partie par la poussière. Vous essayez d'ajuster la cible, mais le tir est trop difficile. Alors vous insufflez du karma à votre trame. Celui-ci tournoie jusqu'à frapper l'endroit où votre identité profonde est inextricablement tissée à l'idée de vérité. La connexion karmique vous brûle les yeux, améliorant votre vision. Vos yeux peuvent désormais percer le nuage de poussière. Mais même ainsi, vous vous apercevez que votre tir ne fera pas mouche avant que la cible ne vous atteigne. Alors vous insufflez plus d'énergie à votre trame. La bête et son cavalier semblent ralentir, bien que vos oreilles vous avertissent que leur vitesse est plus rapide que jamais. Vous augmentez le flot d'énergie magique dans votre trame jusqu'à ce que vos yeux immobilisent la cible. Avant que vous ayez l'idée de lâcher votre flèche, celle-ci est déjà partie. Elle frappe la bête de la toundra entre les deux yeux. Toucher le cavalier n'aurait effacé qu'une menace sur deux. La bête se cabre et s'écroule, envoyant son maître à la renverse. Au sol et sérieusement secoué par sa chute, il est désormais une cible facile pour votre prochaine flèche. Au moment où cette dernière frappe sa cible, vous êtes en vie, sans une égratignure. Vous vous sentez bien car votre perception ne vous trompe pas. Cette perception, celle qui révèle la vérité de la vie et de la mort, est une chose que la plupart des Donneurs-de-noms ne connaîtront jamais. Il est triste pour eux de ne pas pouvoir partager ou comprendre ces incroyables moments de discernement. L'Archer croit en la vérité car il l'a ressentie au plus profond de lui au moment de frapper.

## À propos de l'ennemi

Tout ce qui gêne la vue est l'ennemi de l'Archer. L'obscurité est son ennemie. La dissimulation est son ennemie. Le brouillard, la lumière éblouissante et la pluie battante sont également ses ennemis. Les plus grands ennemis de l'Archer sont les illusions et ceux qui leur donnent naissance. J'ai entendu parler d'adeptes qui étaient à la fois Archers et Illusionnistes, mais fort heureusement, ces cas sont rares. Je n'ai rencontré personne souhaitant le devenir, et il m'est difficile d'imaginer quel genre de perversion peut conduire un maître à apprendre la voie de l'Archer à un Illusionniste. Il est tout simplement immoral d'altérer la vérité d'une situation en utilisant la magie de l'illusion. Barsaive a besoin d'un peu plus d'honnêteté et de choses vraies. Une illusion n'est ni plus ni moins qu'un mensonge auquel la magie a donné forme. Je n'ai jamais rencontré un Illusionniste que j'ai aimé. Nombreux sont ceux qui ont essayé de gagner ma considération, mais je ne peux pas supporter ce qu'ils font. La plupart des Archers que je connais partagent mon sentiment sur cette question. Pour finir sur ce sujet, l'art de l'observation nous permet de discerner la vérité du mensonge. Je suis fier d'appartenir à une tradition de Donneurs-de-noms qui parle



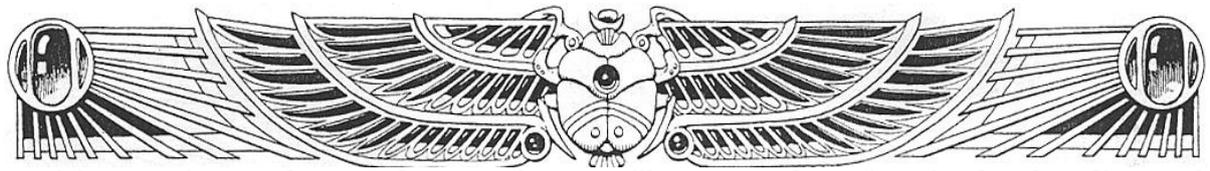


toujours du fond des problèmes, sans détour ni fausse piste. Quel que soit le prix à payer pour ma candeur, je ne dissimule jamais, ni ne fourvoie, ni ne mens.

## C Comprendre la parabole

La parabole est primordiale dans la vie et les pensées de l'Archer. La parabole est la trajectoire que suit la flèche pour atteindre la cible. À chaque fois qu'un Archer voit une personne, un objet ou un lieu (une cible), il mesure avec ses yeux la longueur de la parabole qui les sépare. L'Archer pense en ligne droite, parce qu'il n'a pas la patience de se lancer dans de longs discours, pour suivre les bonnes manières, pour les plaisanteries inutiles. Nous avons la réputation d'être des gens obtus et impatientes. Certains ne nous aiment pas pour cette raison mais ça n'est pas notre sujet ici. Penser en paraboles est beaucoup plus utile, en combat comme dans d'autres domaines. Troisième cas de figure. Vous faites partie d'un groupe d'adeptes employé pour retrouver l'assassin d'un marchand de Grand-foire. Vos compagnons sont un Sorcier, un Voleur et un Troubadour. Vous vous rencontrez pour la première fois afin d'établir un plan d'attaque et de résoudre le problème qui vous est proposé. Le Sorcier souhaite discourir longuement sur la signification symbolique du meurtre, puis il va marcher dans les rues de la ville, au hasard, dans l'espoir de détecter, grâce à ses sorts, une aura qui puisse appartenir à un assassin. Le Voleur souhaite enquêter sur la victime plutôt que sur l'assassin, de façon à découvrir les raisons qui ont conduit ce dernier à cet acte. Pensant (mais comment aurait-il pu en être autrement ?) que le profit a de grandes chances d'être le mobile de l'assassin, il souhaite commencer par se renseigner sur les trésors que peuvent renfermer la chambre forte du marchand. Le Troubadour suggère de se rendre en ville et de chanter la triste chanson de l'homme décédé, de sorte que la tristesse et la honte accablent l'assassin et le forcent à confesser son acte criminel. Et vous, que faites-vous? Vous remarquez que toutes ces idées suggèrent d'arpenter la ville au hasard, ce qui est une mauvaise stratégie. Vous essayez d'expliquer l'importance des paraboles et des liens entre les choses. Vous proposez de commencer par un bout du problème et de voir où il mène. Vous dessinez des paraboles d'élément en nouvel élément, jusqu'à ce que l'assassin, votre cible, soit en vue. Vous commencez par le commencement : le corps. Vous observez les pistes qu'il révèle. Vous trouvez des fils de soie dorés dans les poings serrés du marchand et vous suivez donc la trajectoire de ces fils pour voir où ils mènent. La meilleure arme de l'Archer est la précision de son esprit. Trouver la voie de l'Archer, c'est voir les lignes droites derrière les nœuds et la confusion, et les suivre. Les secrets de la trajectoire résident dans le talent de Tissage de filament. Pour ce faire, vous devez être capable de tisser le filament magique le plus court et le plus direct possible entre vous et l'objet auquel vous souhaitez être lié. Quatrième cas de figure. Vous êtes entré en possession d'un trésor magique, un arc formidable découvert dans les catacombes ouest de Parlainth. Vous connaissez son nom, Spirale de mort, et vous cherchez donc à tisser un filament à l'objet, à vous lier avec l'arc Spirale de mort. Pour y arriver, vous devez trouver la parabole – le chemin le plus direct – qui pourrait relier votre identité à l'idée de mort et de spirale. En ce qui concerne la mort, c'est élémentaire : votre flèche donne la mort à votre ennemi. En ce qui concerne la spirale, cela demande un peu plus de réflexion. Comment vous mettre en accord avec cette idée ? Vous vous dites que ceux qui ne sont pas assez malins et qui croisent votre route rencontrent fatalement la spirale de la défaite, aussi sûrement que si vous les teniez en joue. En trouvant cette trajectoire, qui vous relie à l'idée de spirale, vous êtes parvenu à tisser un filament jusqu'à Spirale de mort. La notion de parabole et de trajectoire est au centre de la réflexion de l'Archer quand celui-ci apprend de nouveaux talents. Si le fait d'apprendre de nouveaux talents et de passer à un nouveau cercle nécessite la présence d'un bon maître, c'est à l'étudiant de faire le plus d'efforts. Il doit comprendre le talent de manière à ce qu'il fasse partie de sa propre



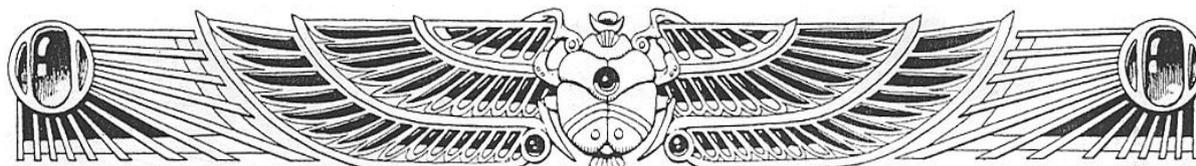


expérience. C'est seulement de cette façon qu'il trouvera la trajectoire la plus directe, la parabole la plus droite, reliant sa trame au nouveau talent qui va la compléter. Cinquième cas de figure. Vous désirez apprendre le talent Flèche enflammée. Votre maître vous enseigne les rudiments de son utilisation, puis, comme il est de coutume, vous souhaitez bonne continuation après avoir récupéré ce que vous lui devez en échange de ses enseignements. Le maître n'attend pas de savoir si vous êtes parvenu à maîtriser le talent ou non. Tout cela est votre problème désormais, pas le sien. Vous ne devez compter que sur votre sens de l'observation, votre aptitude à voir la trajectoire entre vous et le talent Flèche enflammée. Vous vous rendez dans une vallée retirée pour penser et observer. Vous videz votre esprit de toutes les pensées superflues, et une image apparaît au cœur de votre âme. Pas une illusion, attention, mais un souvenir précis et détaillé. Dans ce souvenir, vous êtes un enfant, dans votre village natal, un village situé dans les terres, un lieu calme et paisible. Dans ce village, les elfes, les humains, les orks et les nains vivent ensemble, en harmonie. Dans vos souvenirs, cet endroit est associé à vos belles et jeunes années. Il est aussi associé à des images douloureuses, celles de la venue des pillards. Vous vous rappelez les larmes qui obscurcissaient votre vue, les flèches enflammées qui frappaient les toits de chaume des abris, le chaos, les gens qui couraient et la destruction de votre maison. Vous vous souvenez de la haine qui animait votre corps d'enfant. Votre haine revient aujourd'hui animer votre corps d'adulte, votre corps d'Archer. Votre haine s'élance de votre trame primordiale comme les flèches de votre arc. Votre haine vole jusqu'à sa cible, frappant au cœur des enseignements de votre maître à propos du talent de Flèche enflammé. Votre cerveau assimile vos nouvelles connaissances et le talent Flèche enflammée fait désormais partie de vous, lié à votre haine passée. Vous vous servirez de cette haine pour diriger votre talent contre vos ennemis. À partir d'aujourd'hui, à chaque fois que vous frapperez à l'aide de votre talent Flèche enflammée, vous ne tirerez pas seulement sur votre ennemi du moment, mais aussi sur les pillards qui détruisirent votre village natal et qui, ce jour-là, volèrent votre innocence. Voilà comment trouver la trajectoire qui vous relie à vos talents. On accuse souvent les Archers d'être des adeptes dépourvus d'émotions, des gens qui observent les choses à distance et qui réduisent le rôle des Donneurs-de-noms à celui de simples cibles. Ce préjugé est totalement faux. Pour découvrir les émotions les plus profondément enfouies dans le cœur de l'Archer, observez sa trame, à l'endroit précis où ses souvenirs et ses talents se rejoignent.

## L'arc et l'arbalète

Question. Est-ce que tous les Archers se ressemblent ? Pour répondre à cette question, il faut suivre les paraboles. Est-ce que cela a seulement un sens de prétendre que tous les Archers sont identiques ? N'avez-vous jamais rencontré des Guerriers amusants et d'autres tristes, des Écumeurs du ciel sans pitié et d'autres plus prudents, des Voleurs qui accumulent les richesses et d'autres qui les dépensent ? C'est la même chose pour les Archers. Bien que nous soyons tous unis à la même trame, nous sommes comme tous les adeptes des autres disciplines, nous sommes des individus. Seuls les aveugles et les ignorants pensent que nous sommes tous identiques et nous accusent de ne pas avoir de sentiments. Tout comme l'œil avisé sait remarquer les différences entre plusieurs flèches produites par le même artisan, il sait voir les différentes façons dont les Archers observent les trajectoires qui les unissent à leur discipline. Les Archers se divisent communément en deux grands groupes, ceux qui restent fidèles à l'arc et les adeptes de l'arbalète. Quand un Archer tire une flèche en direction d'une cible, il entrevoit la parabole reliant son arme à son adversaire, forgeant un lien mystique entre lui et l'arme qu'il a choisit d'utiliser. Dans un sens, nous voyons le monde à travers notre outil. L'arme que choisit l'Archer révèle quelque chose sur ce qu'il est, et, tout au long de sa vie, ce choix continue de l'influencer. Je manie l'arc long, et j'ai eu l'honneur de combattre aux côtés de nombreux arbalétriers. Voici ce que j'ai pu observer : les arbalétriers ont tendance à être plus pragmatiques. Nous, les archers purs, avons un penchant mystique,



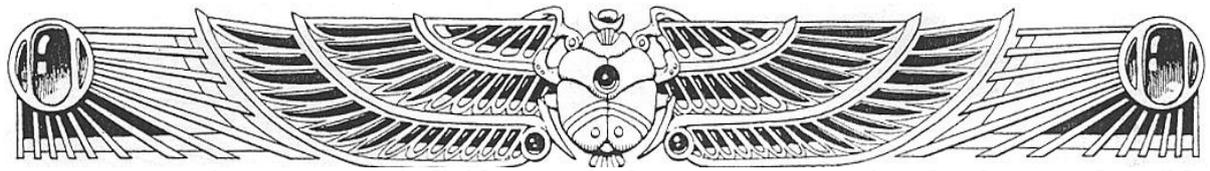


un goût pour la métaphore. Les arbalétriers fonctionnent de manière logique, les archers suivent leur intuition. En tant qu'archer pur, je me sens lié au bois de mon instrument et au savoir-faire indispensable permettant de fabriquer ce dernier. À travers mon arc, je ressens un lien avec la nature, le monde de la forêt et de la jungle. Je me sens connecté aux arbres dont le bois a servi à la confection de mon arc, je me sens chez moi dans les contrées boisées. Au milieu des arbres, des plantes grimpantes et rampantes, je peux détecter les mouvements furtifs et les dangers qui se cachent. Je me sens très proche de l'artisan solitaire qui a fabriqué mon arc. Comme moi, de nombreux Archers fabriquent eux-mêmes leur arc. Ainsi, je ne dépends de personne, et j'ai l'habitude de résoudre mes problèmes moi-même, en suivant mon instinct. Dans mon arc, comme dans mon corps, bat un cœur solitaire. Nous, les archers purs, sommes sérieux par nature, et, quand nous accomplissons des exploits héroïques, c'est souvent motivés par des concepts abstraits comme le désir de justice ou l'honneur. L'arbalétrier, lui, est lié au bois et au métal, aux leviers et aux manivelles. L'arme à travers laquelle il perçoit les choses est le produit de l'ingénierie mécanique, c'est pourquoi il voit le monde comme des assemblages mécaniques faits de telle sorte qu'ils produisent les effets désirés. De plus, l'arme de l'arbalétrier est le résultat de la coopération entre le menuisier et le forgeron. Prises une à une, les pièces de son arme, qu'elles soient en bois ou en acier, ne valent rien. Elles doivent s'assembler en douceur pour former un tout efficace. L'Archer qui manie l'arbalète considère que l'homme parfait est celui qui travaille avec les autres pour accomplir des objectifs mutuels. Ses instincts de diplomate sont beaucoup plus développés que ceux de l'archer. Il est souvent la tête pensante dans un groupe d'aventuriers querelleurs. L'arbalétrier se sent chez lui en ville, là où son arme a été conçue. Dans les ténèbres de la nuit, dans l'ombre des bâtisses, il sait immédiatement quand il a affaire à un ennemi ou à un ami. Ni le tireur embusqué du haut de son toit, ni le brigand n'échappe à sa perspicacité. Un arbalétrier est plus enclin à se divertir et a un caractère plus facile. Lié au métal et donc à la terre, l'arbalétrier se soucie plus de son prochain repas et du poids de sa bourse qu'un Archer désinvolte comme moi. Certains prétendent que les arbalétriers qu'on appelle en renfort pour soutenir une cause demanderont toujours si celle-ci est juste, mais seulement après avoir demandé si c'est bien payé ! Bien entendu, ces considérations sont des généralités sur lesquelles aucun Archer digne de ce nom ne basera son jugement et ses agissements. Celui qui sait vraiment observer le monde lève toujours les yeux vers l'horizon, car c'est dans sa direction que se révèlent les exceptions.

## A propos des tireurs isolés

Chaque Archer a en lui la capacité de faire preuve d'une violence véritable et soudaine. Il cherche constamment une cible pour satisfaire l'appétit de ses flèches. Dans l'esprit de l'Archer, les flèches dans son carquois sont comme de petits oiseaux agités et impatientes d'être lâchés sur l'ennemi et de boire son sang. Un véritable Archer garde sa violence sous contrôle. Il ne tire qu'au bon moment. Au fond de notre trame primordiale, cette partie sauvage de notre nature est intimement liée à nos yeux, c'est pourquoi ces derniers doivent garder le contrôle. Nos yeux sont toujours aux aguets et nous permettent de faire la différence entre une cible et une autre, entre un adversaire et un ami. Nos yeux sont notre conscience. Sans la capacité de voir et de discerner les choses avec précision, nous serions de véritables bêtes sauvages. Malheureusement, le don de discernement ne va pas toujours de pair avec l'art de l'observation. Comme dans toutes les autres disciplines, les Archers ont leur lot de scélérats. Nous refusons d'honorer ces vauriens en tant qu'Archers, et nous les appelons les tireurs isolés. Un Archer qui a le mal dans son cœur est blessant et glacial. Il est animé par sa soif de réputation et de pouvoir. La vérité m'oblige à admettre qu'il m'arrive de ressentir un frisson terrifiant quand je tire sur un être vivant. C'est un moment de toute puissance pendant lequel l'adversaire est un anonyme, pendant lequel on sait que l'on a qu'à faire un simple geste du poignet pour mettre fin à une vie. Ce pouvoir aboutit à de grandes tentations. Plus d'un jeune donneur-de-noms que j'ai entraîné sur la voie de l'Archer s'est laissé dominé





par cette tentation. Pour ces individus cruels, les gens ne sont rien de plus que des cibles potentielles. Leur capacité à tuer leurs cibles à distance est tout ce qui compte pour eux. Je n'ai qu'un message à transmettre aux lecteurs de ce document qui sont des tireurs isolés ou qui ressentent l'envie de le devenir: le tireur isolé peut lui aussi devenir une cible.

# Informations de jeu

L'Archer apprend l'art de manier l'arc et l'arbalète, et, par extension, toutes les armes à distance. Cette discipline requiert de la précision et, à un degré moindre, de la rapidité d'exécution. La plupart des Archers développent leur acuité et sont capables de remarquer ce que les autres ne remarquent pas.

**Attributs principaux :** Dextérité et Perception.

**Restrictions raciales :** obsidien.

**Rituel de karma :** au cours des premières minutes de son Rituel de karma, l'Archer huile et bande son arc. Ensuite, il entre en méditation, son arc posé devant lui et ses flèches déployées en éventail. À la fin de la demi-heure du rituel, l'Archer tire trois flèches sur une cible, formant un triangle grossier qui ne dépasse pas 40 cm de côté, puis une quatrième flèche au centre du triangle. Le rituel s'achève au moment où cette dernière flèche atteint sa cible.

**Compétences d'Art :** Décoration de flèches, Inscriptions runiques et Sculpture.

## Demi-magie

Les Archers peuvent utiliser la demi-magie pour identifier les arcs, les arbalètes, les flèches et les carreaux comme étant l'œuvre d'un Archer ou d'un artisan spécifique, ou pour déterminer pour quelle utilisation une flèche ou un carreau ont été conçus.

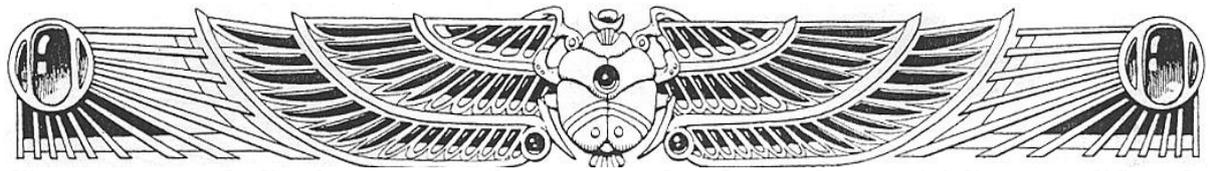
## Archerie

Les Archers peuvent faire un test de demi-magie basé sur la Perception à la place d'un test de Création d'armes pour fabriquer des armes de trait et les projectiles qui vont avec. Cette aptitude ne permet pas d'améliorer leurs aptitudes, comme le feraient les talents Perfectionnement des armes ou Amélioration des armes. L'Archer peut fabriquer des armes de trait dont la taille n'excède pas son cercle dans la discipline. Dans ce cas précis, on considère que les munitions sont toutes de Taille 1. Un Archer fabrique souvent lui-même ses flèches et ses carreaux, qu'il aime personnaliser d'une manière ou d'une autre. La Difficulté du test de Création d'armes est identique à celle donnée dans la description de la compétence Création d'armes.

## Les spécialistes

Si le maître de jeu souhaite souligner les différences entre les adeptes qui se spécialisent dans l'arc ou dans l'arbalète (comme décrit dans le document de Oaken Aveldel), il peut donner des bonus et des malus quand la situation et l'interprétation des joueurs s'y prêtent. Ces derniers doivent adhérer aux comportements décrits plus avant pour bénéficier des modifications qu'ils proposent. Un joueur ne doit pas simplement profiter de ces avantages parce qu'il a choisi de n'utiliser qu'un seul type d'arme. Quand il se trouve dans un environnement forestier (jungle, bois, etc.), les Difficultés des tests de l'Archer pur sont réduites de -1, alors qu'en territoire urbain, elles augmentent de +1. Dans certaines situations, les Difficultés des tests de l'Archer pur peuvent être réduites de -1 quand il entreprend seul certaines actions, et peuvent augmenter de +1 quand il doit coopérer avec un groupe. Pour connaître les bonus et les malus de l'arbalétrier spécialiste, il suffit simplement





d'inverser ceux de l'archer pur. Les bonus et malus des Archers spécialistes modifient les Difficultés de leurs tests, ce qui inclut les Défenses physiques de leurs cibles. S'il n'y a aucune bonne raison pour qu'une Difficulté soit modifiée par l'environnement du personnage, le maître de jeu est en droit de ne pas appliquer de bonus ou de malus. Dans tous les cas, c'est à lui de déterminer si oui ou non les Difficultés peuvent être modifiées.

## La voie du tireur isolé

Certains maîtres du jeu et certains joueurs auront peut-être envie d'explorer l'idée que l'Archer est constamment tenté de répondre à l'appétit sanglant de ses flèches. À chaque fois qu'un tel personnage tire de sang froid sur un donneur-de-noms qui ne peut pas se défendre, il gagne 1 point de Tentation. Après chaque incident de ce type, le personnage doit faire un test de Volonté dont la Difficulté est égale à son total de points de Tentation. Si ce test est un échec, il succombe au charme de la voie du tireur isolé. Susceptibles de perdre tout contrôle quand ils ont une cible en vue, les tireurs isolés doivent réussir un test de Volonté dont la Difficulté est égale à leur total de points de Tentation pour s'en tenir à leur plan. Si ce test est un échec, le tireur isolé se met à tirer à volonté sur toutes les cibles à sa portée, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de flèches ou de carreaux à disposition. Un tireur isolé peut réduire son total de points de Tentation en effectuant des Actes de rédemption, ou grâce à certains sorts et certains talents (à la discrétion du maître de jeu). Par exemple, le pouvoir de Guérison des questeurs de Garlen peut réduire les points de Tentation d'un tireur isolé repentant.

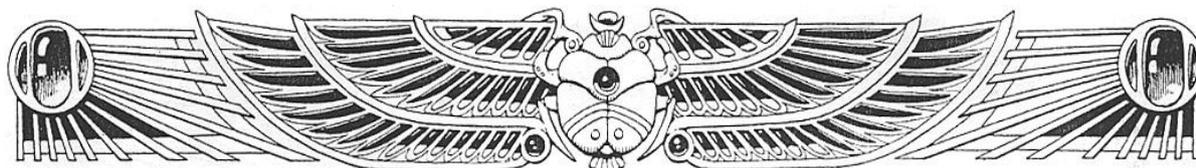
## Suggestions d'interprétation

Un adepte qui suit la voie de l'Archer apprend l'art de l'observation. Il apprend à distinguer sa cible, et à forger un lien mystique, une flèche ou un carreau, entre eux. Un personnage peut suivre ces principes à l'extrême, et appliquer l'analogie «cible-projectile» à toutes les situations. Il peut à l'inverse être quelqu'un qui ne laisse jamais le discours mystique se mettre entre lui et ses ennemis. La vision du monde du personnage sera influencée par les événements qui ont marqué son enfance avant qu'il ne devienne un adepte. Un archer élevé au sein d'une cavalerie orke, par exemple, pourra épouser une vision du monde beaucoup plus violente de celle exprimée par Oaken Aveldel. Un Archer t'skrang entraîné pour protéger les bateaux des pirates du fleuve Serpent pourra prendre les aspects métaphoriques de la discipline avec moins de sérieux, tandis qu'un elfe de sang considérera ceux-ci comme primordiaux.

## Violations de discipline

Les Archers souffrent le plus souvent de crises de discipline quand ils oublient de réfléchir avec clarté et s'égarer du droit chemin. Un Archer qui hésite, qui fait des détours trop souvent, qui complique les choses, qui oublie son objectif principal ou qui va tout droit à la mort sans se méfier, a toutes les chances de faire une crise de discipline. Comme les adeptes qui se sont engagés dans la voie des disciplines de combattants, l'arme de l'Archer a beaucoup d'importance dans son esprit, et un Archer qui perd son arme, notamment par négligence, peut subir une crise de discipline la prochaine fois qu'il essaie de se servir de son arme ou de celle qui la remplace. Presque tous les entraînements des Archers soulignent l'importance du choix des cibles. Si un Archer blesse accidentellement un allié ou un innocent en combat, il peut subir une crise de discipline pour toute la durée du combat. Dans certains cas particulièrement extrêmes, quand l'Archer blesse par négligence ou par étourderie, il devra accomplir un Acte de rédemption pour retrouver l'usage complet de ses talents.





## Rituels de progression

Comme pour les autres disciplines martiales, les rituels de progression des Archers sont souvent des défis qui permettent à l'adepte d'employer ses nouvelles aptitudes. À mesure qu'il accumule les cercles dans sa discipline, ces défis deviennent de plus en plus difficiles.

**Recrutement** : les cités et les villages font de temps en temps des fêtes au cours desquelles sont organisés des tournois d'archers. Pour découvrir d'éventuels futurs adeptes, un Archer dissimule une cible dans un arbre ou un buisson loin des cibles de la compétition. Il signale ensuite, négligemment, aux plus adroits des participants qu'un «Archer digne de ce nom sait reconnaître sa véritable cible». L'Archer recrutera le premier à localiser et à atteindre cette cible.

**Novice (2-4)** : l'adepte doit effectuer des tirs en finesse de difficulté croissante : tirer au galop (second cercle), pendu la tête en bas à une branche (3ème cercle) ou en n'utilisant qu'une main et ses dents (4ème cercle). D'autres adeptes ou des aînés peuvent défier le novice d'effectuer d'autres tirs de ce genre.

**Compagnon (5-8)** : un aîné décoche une flèche, et l'adepte doit la couper en deux avec son propre trait, en tirant de la même position. Les aînés mettent un point d'honneur à défier les compagnons adeptes de reproduire des tirs quasiment impossibles et d'atteindre des flèches inaccessibles.

**Gardien (9-12)** : l'adepte s'invente un test qui requiert la maîtrise totale d'un talent particulièrement difficile. Il rassemble alors tous les adeptes qui se trouvent à proximité pour qu'ils soient les témoins de son exploit.

# L'Archer elfe

*«Je vis de la même façon que j'utilise mon arc. Je vise patiemment, je contrôle mes pensées et ma respiration, et je laisse s'envoler ma flèche loin, précise. Je jauge mes objectifs comme je jauge mes cibles, je les analyse. Car si je ne connais pas ma cible, comment pourrais-je guider ma flèche jusqu'à elle ? Pardonnez-moi si je parle de manière trop mystique à votre goût, mais, pour moi, la vie est le Vent, une force de la nature, qui nous pousse en avant vers un destin ou nous emporte dans un tourbillon. Comme ma flèche, je file dans le Vent ou le transperce. Pour que nos tirs soient parfaits, nous devons comprendre le Vent et ses courants, ses remous et ses assauts. Je file dans le Vent comme le marin en mer, pas comme une feuille en pleine tempête.»*

