

De la voie du champ de bataille

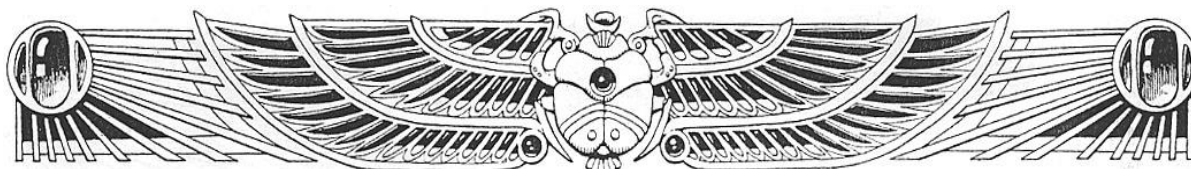
« L'auteur du document suivant est un certain Bola, un Guerrier obsidien qui a récemment conduit avec succès une mission pour le compte du Royaume de Throal contre le groupe d'esclavagistes de la Cicatrice hurlante. L'arrivée tardive de Bola a retardé la parution de ce recueil (les obsidiens ne se pressent pour personne), mais ce texte apporte son lot d'éclaircissement au sujet de la voie du Guerrier. Pour comprendre pleinement cet essai, vous devez aussi prendre en compte les choses dont Bola a choisi de ne pas parler. »

• Derrat, Sorcier de la cité d'Yistane1507 TH •



Les mots. Vous me demandez d'expliquer la voie du Guerrier avec des mots. Je vous dis que ça n'est pas possible car la voie du Guerrier est celle de l'action. Elle consiste à abattre votre épée sur le bouclier de l'ennemi, à lever votre propre bouclier à la rencontre de la frappe de votre ennemi. La voie du Guerrier n'est pas une voie de réflexion. Ce n'est pas une voie de discussion.





Le champ de bataille

La vie est un champ de bataille. À tout moment, ce sont d'innombrables guerres qui sont en train d'être livrées. Certaines de ces guerres n'ont encore pas eu d'impact physique. Mais toutes en auront. Car aujourd'hui, Barsaive est un endroit où l'épée et la hache résolvent tous les désaccords. Alors je vais vous parler d'action. Je vais vous parler du plus grand Guerrier de mon peuple : Berahnt, de l'Âge des légendes.

Berahnt avait acquis sa renommée grâce aux nombreux exploits qu'il avait accomplis. Mais un jour, il se lassa. Il avait vu trop de sang couler. Il n'avait plus soif de victoire. Il ne souhaitait que le repos. Alors Berahnt quitta ses compagnons, les champs de bataille et voyagea jusqu'à un endroit connu sous le nom de Territoire verdoyant, en quête de paix.

À l'époque, le Territoire verdoyant était habité par des tribus humaines. Ce que ne savait pas Berahnt, c'est que ces humains guerroyaient les uns contre les autres pour obtenir le contrôle d'un puits d'eau appelé le Trésor de Garlen. Le puits était large et pouvait largement alimenter les deux tribus en eau. Mais chacune bataillait pour obtenir son usage exclusif car aucune ne pouvait supporter voir l'autre prospérer. Cependant, le Trésor de Garlen était un lieu facilement prenable et pratiquement impossible à défendre. Et ainsi, aucun des deux camps ne parvenait à garder le contrôle du site.

Berahnt ne songeait qu'à se retirer du monde et profiter de ses derniers jours, dans la solitude et la contemplation. Alors, il se construisit une hutte loin du point d'eau. Mais bientôt, les humains de la première tribu, les Sadars, vinrent lui rendre visite dans sa hutte. Bien qu'il ne leur voulait aucun mal, ceux-ci l'attaquèrent. Il les mit aisément en déroute, blessant gravement leurs soldats et les repoussant loin de son nouveau foyer. Les Sadars, blessés, rentrèrent chez eux et racontèrent à leurs anciens leur histoire. Ces derniers furent plus malins. Au lieu de réclamer vengeance, ils décidèrent de faire de Berahnt leur allié.

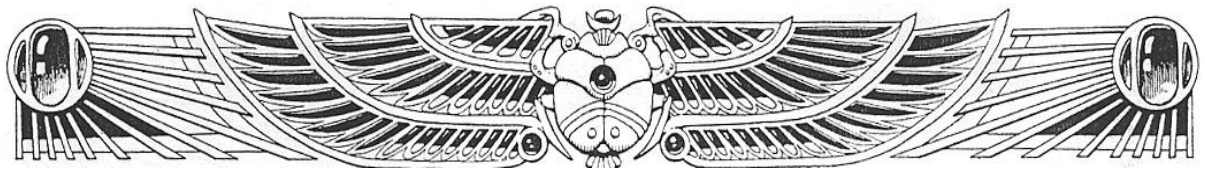
En effet, le Territoire verdoyant était si isolé du reste du monde que la voie du Guerrier ne s'y était jamais développée. Ainsi les Sadars souhaitèrent que Berahnt initie leurs soldats à la discipline et les mène à la victoire sur leurs ennemis, les Radas.

Pendant ce temps, les Radas tombèrent eux aussi sur la hutte de Berahnt et attaquèrent le Guerrier sans plus de discussion. Comme leurs ennemis, ils payèrent cher leur affront et furent repoussés. Ils rapportèrent à leurs anciens ce qu'il s'était passé et ceux-là en vinrent aux mêmes conclusions que les anciens du village Sadar.

En accord avec les Passions, les ambassadeurs des Sadars et des Radas vinrent rencontrer Berahnt, au même moment. Les humains lui demandèrent qu'il leur enseigne les techniques de guerre qui leur permettraient de détruire leurs ennemis pour toujours. Berahnt refusa d'accéder à leurs requêtes. Il essaya plutôt d'instaurer la paix entre les deux tribus. En vain. Les ambassadeurs quittèrent la hutte, jurant de se venger de Berahnt.

Au cours des mois qui suivirent, des groupes de soldats Radas et Sadars tentèrent de mettre Berahnt à genoux, brisant sa paix, encore et toujours. À chaque





fois, Berahnt les repoussa et à chaque fois, il espéra qu'ils cesseraient leurs inutiles assauts contre lui. Mais finalement, il réalisa qu'ils n'abdiqueraient jamais.

Alors Berahnt se rendit au Trésor de Garlen que les Radas contrôlaient à ce moment-là. Il tua tous les Radas présents. Les Sadars se réjouirent et attaquèrent Berahnt, pensant qu'ils allaient enfin parvenir à leur fin. Mais Berahnt les tua tous, eux aussi, et le sang des victimes souilla les eaux du Trésor de Garlen. Amer, Berahnt retourna à sa hutte, où il passa la fin de sa vie, en paix.

La leçon de cette histoire est évidente. Mais pour ceux qui ne sont pas Guerriers, la voici : personne n'apprécie moins le combat que le Guerrier qui a eu son lot d'affrontements et a respiré trop souvent l'odeur de la mort. Trop souvent, la seule solution à un problème est la guerre car trop souvent, les donneurs-de-noms se tournent vers la violence plutôt que la raison. Et quand viennent ces moments, c'est toujours le Guerrier qui l'emporte.

« Cette histoire enseigne une autre leçon importante : le Guerrier ne provoque jamais le combat mais c'est toujours lui qui y met fin. »

- Mote de Haven -

Le bouclier

Pour tous les Guerriers, deux outils ont une importance primordiale. Le bouclier et l'épée. Tous les Guerriers doivent savoir les manier et doivent leur accorder le respect qu'ils méritent. L'histoire qui suit, provenant de l'Âge des dragons, enseigne ce respect.

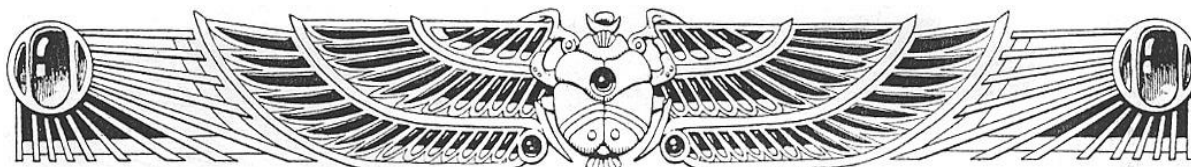
Il y a bien longtemps, vivaient deux compagnons d'armes, une Maîtresse d'armes provenant d'un riche royaume nain et son écuyer, un Guerrier ork. L'ork, Kodan, était autrefois l'esclave de la naine, Avani. Mais celle-ci lui avait rendu sa liberté de nombreuses années plus tôt, car Kodan avait sauvé la vie de sa maîtresse en plus d'une occasion. Ensemble, ils suivaient la voie des héros.

Tandis que leur légende atteignait son paroxysme, ils furent faits prisonniers et furent emmenés, pieds et poings liés, à la cour de la dragonne connue sous le nom de Ailes-suprêmes. C'était un temps où les dragons régnaient sur le monde et où les donneurs-de-noms construisaient leur légende à leurs risques et périls. La formidable Ailes-suprêmes s'éleva au-dessus de ses deux prisonniers et annonça qu'ils devaient mourir pour leurs crimes contre l'espèce draconique. La Maîtresse d'armes essaya d'apaiser Ailes-suprêmes avec ses douces paroles. Le Guerrier resta silencieux. La dragonne laissa la Maîtresse d'armes parler jusqu'à ce que cette dernière soit si fatiguée qu'elle ne puisse plus prononcer un seul mot. Puis, Ailes-suprêmes sourit... ce qui n'est jamais bon signe venant d'un dragon.

« J'ai décidé, dans ma mansuétude incontestée de faire un geste en direction des peuples dépourvus d'écailles » dit Ailes-suprêmes. « Je ne tuerai que l'un d'entre vous. Je permettrai à l'autre de retourner chez lui pour prévenir du danger vers lequel votre effronterie vous a amenés. »

Avani et Kodan se regardèrent, l'air consterné. Ils avaient prêté serment de loyauté l'un envers l'autre et aucun des deux ne souhaitait vivre avec la mort de l'autre sur la conscience.





La dragonne remarqua cela et dit : « vous semblez déçus. Pour vous témoigner encore ma bienfaisance, je vais offrir au survivant un grand trésor. En fait, le choix du trésor déterminera qui vivra et qui mourra. Lequel d'entre vous fera le bon choix ? »

« J'offre à l'un de vous un bouclier, un bouclier que je tirerai des écailles de mon propre dos » dit la dragonne. « Il s'appellera Protecteur-suprême. »

Et Ailes-suprêmes arracha une gigantesque écaille dégoulinante de sang draconique de son épaule puis la jeta à terre, devant la Maîtresse d'armes et le Guerrier.

« J'offre au second une puissante épée que j'arracherai à ma propre bouche », dit Ailes-suprêmes. « Elle s'appellera Morsure-suprême. »

« Que désirez-vous ? Celui qui choisira avec sagesse vivra. » Et Ailes-suprêmes tira de sa bouche une grande incisive décharnée de laquelle émanait une forte aura magique. Kodan fit un geste de la tête à Avani. Il lui laisserait faire ce choix, car il se souvenait qu'il lui devait sa vie.

« En tant que Maître d'armes, le choix me paraît évident », dit Avani. « Je prendrais donc Morsure-suprême. »

« Il est stupide de prendre une épée quand on peut prendre un bouclier », dit la dragonne. « Si on rate son adversaire en se fendant, personne n'est blessé. Mais si celui qui encaisse un coup ne porte pas de bouclier, il est condamné. »

Et ainsi, Ailes-suprêmes projeta son souffle puissant et corrompu sur Avani, et ce souffle sépara les chairs des os de la naine. Alors, Ailes-suprêmes ordonna qu'on libère Kodan de ses liens afin qu'il puisse s'avancer et prendre son présent, le bouclier Protecteur-suprême.

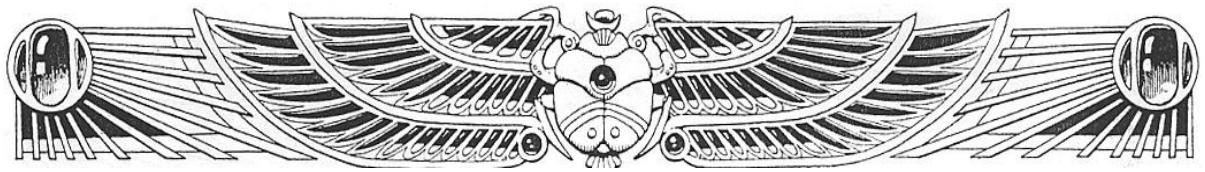
« Comme nous l'avons convenu, tu devras désormais poursuivre ta route et prévenir le monde de mon courroux », dit la dragonne.

« Je n'ai rien convenu de tout cela », répliqua le Guerrier. Et Kodan s'avança, saisissant Protecteur-suprême et Morsure-suprême à la fois. La dragonne cracha son souffle maléfique sur Kodan, mais Protecteur-suprême l'absorba et le détourna entièrement. Kodan plongea ensuite profondément Morsure-suprême dans l'œil gauche d'Ailes-suprêmes et ainsi périt la dragonne. Kodan lui-même périt à son tour, écrasé sous l'horrible carcasse du reptile.

Cette histoire enseigne la sagesse et l'honneur. Elle enseigne la sagesse tant il est vrai qu'il vaut mieux éviter un coup que d'en porter un. L'épée prend la vie mais le bouclier la préserve. Ainsi, le bouclier est plus important que l'épée. Et cette histoire enseigne aussi l'honneur, tant il est vrai que le serment de loyauté de Kodan avait plus d'importance pour lui que sa propre vie. Aucun Guerrier ne souhaite mourir mais si l'un d'entre eux a le choix entre perdre sa vie et perdre son honneur, il choisira toujours de préserver son honneur car le temps que nous avons à passer sur cette terre, même pour nous, les Obsidiens, est court comparé à la longévité des légendes. Il vaut mieux que notre honneur perdure dans les mémoires plutôt que de voir notre couardise oubliée.

Mais ne confondez pas la bravoure et la bêtise. Un Guerrier doit savoir reconnaître les batailles dont dépend son honneur de celles qui n'en dépendent pas. La plupart des combats sont imbéciles et n'ont aucun sens. Ce qui comprend les batailles pour l'argent, celles qui ont pour raison la perte de sang-froid et les celles motivées par le désir de prouver ce que l'on vaut. On se souviendra de ceux qui meurent lors de telles batailles comme des imbéciles. Lorsque le combat aura une véritable raison d'être, quand les enjeux seront héroïques, la retraite ne sera pas un





choix. Le véritable Guerrier sait cela et est préparé à devoir affronter ses conséquences.

« Pour un homme d'action, Bola est finalement assez prolix. Un Guerrier doit seulement se souvenir de ce vieux proverbe : un héros qui meurt pour une cause idiote meurt bêtement. Un idiot qui meurt pour une cause héroïque meurt en héros. »

- Elgor de Throal -

L'épée

Quand un Guerrier parle du bouclier et de l'épée, il évoque des symboles. Dans ces cas-là, le mot « épée » symbolise tous les types d'armes, lances, haches, dagues, massues ou marteaux. Voici une histoire rappelant l'importance de l'épée (ou de l'arme) pour le Guerrier.

Sur le pont du navire du ciel la Lune éclatante, le Guerrier elfe Uvenia faisait face à Haracha, la reine des brigands. Uvenia avait été engagée par des marchands du royaume de Cara Fahd pour pourchasser et tourmenter les turbulents Pillards du ciel à chaque fois qu'ils s'attaquaient au royaume. Les forces d'Uvenia infligèrent de lourdes défaites aux pillards mais un jour, les brigands trouvèrent une opportunité de se venger. La Guerrière se tenait sur le pont du navire, désarmée, sans armure, pieds et poings liés. Du sang coulait sur son front et devant ses yeux. Haracha riait et brandit son sabre d'abordage.

« Tu te moques plus d'nous maintenant, l'elfe ? » ricana l'imposante trolle.

« Je ne me moque pas de mes ennemis car la moquerie implique la suffisance », répliqua Uvenia.

« Et bien t'en as plus besoin maintenant » rit Haracha « car j'suis armée et pas toi. » Uvenia se prépara à mourir car si les Écumeurs du ciel font preuve d'une indéfectible loyauté envers ceux de leur peuple, ils ne révèrent pas l'honneur à notre manière. Mais Haracha la surprit.

« Mais j'vais te montrer l'indulgence d'une reine et te donner une arme » dit Haracha. « Quelle arme choisis-tu ? » Uvenia répondit qu'elle prendrait le même type d'arme qu'elle.

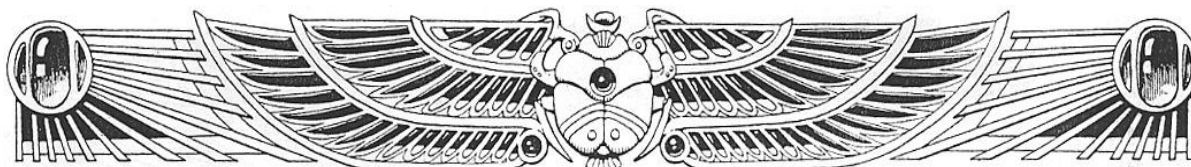
« Ah, mais un sabre d'abordage est une arme faite pour les vrais combattants, pour les Écumeurs du ciel » gloussa Haracha. « J'ai peur qu'une simple Guerrière se blesse en la maniant. Non, cela n'est pas raisonnable. »

Uvenia jeta un œil aux brigands qui se tenaient sur le pont. Elle remarqua un gourdin et demanda si elle pouvait l'utiliser. Haracha refusa. Elle demanda une dague. Haracha refusa encore. Un bâton. Haracha dit non. Uvenia réalisa alors que la pirate était en train de jouer avec elle et cherchait à l'humilier.

Finalement, Uvenia dit : « je souhaiterais que mon arme soit l'épingle décorée de perles qui tient tes cheveux en place. »

La brigande rit. Elle arracha l'épingle à ses cheveux. « Bien, cette faible lame est la seule que puisse vraiment manier un Guerrier. »





Et alors que la chevelure dénouée d'Haracha vint lui obscurcir la vue, Uvenia se jeta vers elle et percuta la reine des brigands. Elle attrapa l'épingle à cheveux et la tint face à l'œil droit d'Haracha.

« Détache mes chaînes », ordonna Uvenia.

Finalement, avec la vie d'Haracha entre ses mains, elle força les Pillards du ciel à accepter de ne plus jamais mettre un pied sur ou au-dessus du territoire de Cara Fahd.

Cette histoire nous enseigne que le Guerrier ne doit jamais oublier qu'il est sa meilleure arme. C'est pourquoi le Guerrier n'attache aucune espèce d'importance à une seule épée, hache ou lance. Car nous, les Guerriers, ne dépendons pas d'objets pour vaincre. Nous dépendons de nous-mêmes. Si votre épée tombe sur le champ de bataille, prenez-en une autre et allez de l'avant. Si une hache se brise en mille morceaux, ne la pleurez pas. Si vous ne disposez d'aucune arme, utiliser une chaise, une bouteille ou une pierre. Le Guerrier évalue la situation et s'y adapte. Le Guerrier n'a nul besoin de navire volant, de monture de cavalerie, ni d'arme particulière car ce ne sont pas les armes qui font le Guerrier. Le Guerrier peut transformer en arme tout ce qu'il tient en main.

« Ceci est la première leçon que j'ai apprise et la première que j'enseigne à tous ceux qui souhaitent devenir Guerrier. L'intelligence du Guerrier est la meilleure de ses armes. Retenez cette leçon et personne ne parviendra plus à vous vaincre. »

- Val du Serpent -

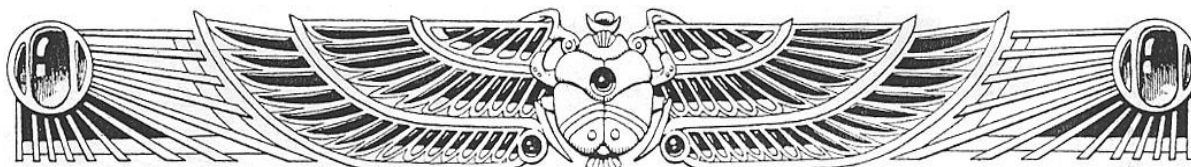
L'ennemi

La voie du Guerrier nous impose de combattre et de vaincre. Souvent, cela signifie devoir tuer un ennemi. Pourtant, le Guerrier n'aime pas faire couler le sang. S'il peut vaincre sans tuer, il le fera toujours. Mais vaincre sans tuer est difficile car, au combat, le Guerrier doit mettre à bas son ennemi et le défaire. Et nombreux sont les ennemis qui ne se rendent pas tant qu'ils sont encore en vie. Alors le Guerrier ne doit pas hésiter à tuer quand la victoire l'impose. Les personnes assez folles pour combattre un Guerrier doivent assumer les risques que cela comporte. Elles peuvent très bien périr sous nos coups. Cependant, le Guerrier ne tuera jamais sauf s'il est obligé de le faire. Un Guerrier ne s'abaissera jamais à donner un coup de grâce à un adversaire inconscient, en particulier si d'autres ennemis s'offrent à lui sur le champ de bataille. Nous, les Guerriers, sommes des combattants, pas des bouchers. Les généraux peuvent ordonner le massacre des adversaires tombés lors de l'affrontement mais il serait stupide d'attendre des Guerriers qu'ils y prennent part.

Le Guerrier n'entretient pas la haine dans son cœur. Il entretient l'honneur. La haine est une dangereuse distraction. Quand nous frappons, nous le faisons avec efficacité et soin. Nos esprits doivent donc rester clairs.

Quand nous sommes payés pour combattre un ennemi, nous le faisons et nous vainquons. Mais les Guerriers n'en veulent à personne. L'ennemi du moment est le seul qui compte. Penser à l'ennemi de la semaine dernière ou celui de la semaine prochaine ne fait que vous distraire. Seul compte l'ennemi du présent. Je vais vous raconter une histoire pour le prouver.





À la fin des Guerres de l'orichalque, une puissante cavalerie de pillards connue sous le nom des Cavaliers verdoyants parcourait les plaines. Composée de ce qu'il restait des armées anéanties par la marine thérane au cours des derniers jours du conflit, les Cavaliers s'étaient unis sous l'autorité du nain Chesero et recouraient au brigandage. Le royaume de Throal engagea l'ordre mercenaire portant le nom des Démanteleurs pour stopper les Cavaliers verdoyants et mettre un terme à leurs activités illégales à l'encontre des caravanes marchandes. Le Guerrier Burnica dirigeait les Démanteleurs.

Mais voilà, Burnica était le jeune demi-frère de Chesero. Celui-ci avait quitté le foyer familial de nombreuses années auparavant, peu de temps après le mystérieux décès de son beau-père, le père de Burnica. De fait, beaucoup de gens suspectaient Chesero de meurtre. Jeune nain qu'il était, Burnica avait juré de se venger de son demi-frère, mais son initiation dans la voie du Guerrier l'avait conduit à abandonner toutes ses vieilles haines. Elles avaient été réduites en cendres car le véritable Guerrier se doit de clarifier son esprit et ses objectifs. Les années avaient passées et Burnica se distingua et devint un chef remarquable et un vrai pèlerin sur le chemin menant au champ de bataille.

Puis le destin, à travers le royaume de Throal, mis Chesero face à lui une nouvelle fois. Alors les rituels de karma de Burnica prirent un sens nouveau. Le nain espérait qu'ils lui permettraient de garder l'esprit clair malgré les émotions qui refaisaient surface. Car Chesero n'était pas le traître ni l'assassin du père de Burnica : il était simplement un ennemi.

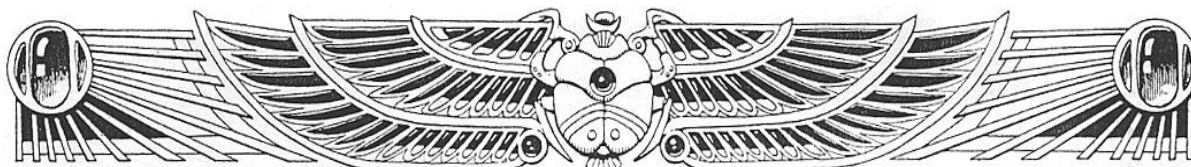
Les Démanteleurs affrontèrent les Cavaliers verdoyants à trois reprises. Les Démanteleurs goûtèrent à la défaite lors des deux premières, au cours desquelles la rapidité et les manœuvres des Cavaliers furent décisives. Et finalement, au cours de la troisième bataille, les Guerriers encerclèrent les Cavaliers à l'intérieur d'un canyon. Après que les Guerriers décimèrent les premières lignes de leurs ennemis, les Cavaliers verdoyants commencèrent à se rendre. Chesero remplaça rapidement sa bannière par le drapeau blanc du vaincu.

Le nain s'avança, humble. Burnica s'attendait à ce que son demi-frère jette sa lance à ses pieds en signe de soumission. Mais Chesero lança une hache sur lui et transperça les rangs des Démanteleurs avant de fuir dans le canyon. Alors qu'il disparaissait au loin, les échos des menaces qu'il proférait à l'encontre de Burnica résonnèrent sur les parois du canyon.

Sept ans plus tard, Burnica se retrouva à la tête d'une petite troupe de combattants dans les territoires que l'on appelle aujourd'hui les Mauvaises terres. Il était chargé de débusquer et de détruire un nid d'Horreurs. Alors que les combattants approchaient du nid, ils détectèrent la présence d'un autre petit groupe assailli par les créatures. La plupart de ces guerriers étaient déjà tombés. Burnica et sa troupe se portèrent à leur secours, alors même que Burnica avait remarqué que leur chef était Chesero. Finalement, les horreurs furent décimées et Chesero, épuisé et blessé, s'effondra au pied de la paroi rocheuse.

« Ah, mon demi-frère, après tout ce temps, tu es finalement venu me tuer » dit Chesero en reconnaissant Burnica. « Peut-être que cela est juste au fond ! Car c'est bien moi qui ai assassiné ton père, pour une raison qui désormais me paraît bien triviale. Je ne souhaite pas mourir mais je n'ai plus de souffle et je ne peux plus me défendre. Alors frappe-moi en plein cœur, que je puisse m'en aller rapidement. »





À ceci Burnica répondit : « Je ne te tuerais point, car tu n'es pas mon ennemi. Le destin décidera peut-être à nouveau de faire de toi mon ennemi, et ce jour-là, je te tuerais sans hésitation. Mais aujourd'hui, Chesero, tu n'es pas mon adversaire. »

« Ce charabia à propos de « l'ennemi du moment » est très bien, mais j'ai entendu parler de nombreux Guerriers qui entretenaient de profondes inimités longtemps après la fin des combats. En fait, dans les monts Caucavics, les Guerriers s'affrontent pour se venger des pertes subies par leurs seigneurs, par le père de ceux-ci voire par le grand-père de leurs seigneurs. »

- Damris l'Impitoyable -

La loyauté

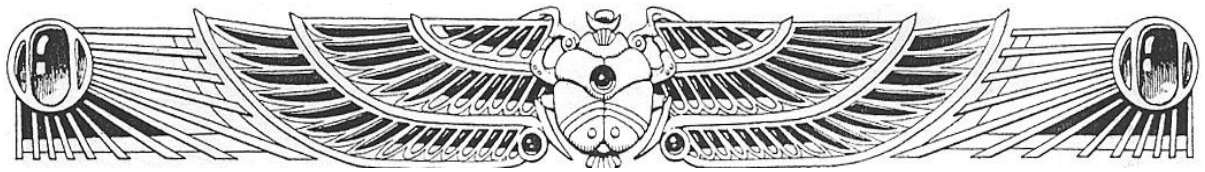
Pour un Guerrier, la loyauté a autant d'importance que l'honneur. En fait, la loyauté et l'honneur sont inséparables. Certains Guerriers servent en tant que soldats dans les armées, comme celles de Throal ou de Théra. Ils jurent loyauté au monarque qu'ils servent et croient aux idéaux et aux objectifs du royaume qu'ils protègent. Trahir ces idéaux reviendrait à se trahir et à trahir la voie du Guerrier.

De nombreux Guerriers s'engagent dans les compagnies de mercenaires, voyageant dans tout Barsaive à la recherche d'un contrat. D'autres attendent que des employeurs viennent à leur rencontre. Le Guerrier mercenaire est loyal à l'employé qui le paie le mieux. Une fois achetée, la loyauté du Guerrier mercenaire est aussi indéfectible que celle de n'importe quel autre Guerrier. Le Guerrier mercenaire ne rompra jamais un contrat signé car c'est pour lui une chose sacrée. Bien entendu, le Guerrier mercenaire connaît les pièges que constituent les contrats mal conçus. Ainsi, il ne signe que des contrats en bonne et due forme, ce qui lui permet par la suite de refuser les ordres qui le forceraient à agir de manière déshonorante. Si un employeur venait à ne pas respecter sa part du contrat, la loyauté du Guerrier ne lui serait plus due. Seul un imbécile aurait l'idée de rompre un contrat passé avec un Guerrier mercenaire car ce dernier focaliserait toute son attention sur le remboursement de l'argent dû. L'histoire est émaillée d'innombrables petits régents destitués par des Guerriers mercenaires qu'ils avaient tentés de tromper.

D'autres Guerriers encore rejoignent des petits groupes d'aventuriers. Que cela soit pour combattre ou à la recherche de trésors anciens, le Guerrier est souvent un valeureux camarade. Il s'adapte facilement et ses capacités sont aussi utiles dans les kaers en ruines que sur le champ de bataille.

Quelle que soit la voie du Guerrier choisie, la loyauté envers les compagnons d'armes n'est jamais remise en question. Le devoir de reconnaissance qu'il a envers eux est plus important que tous ses autres devoirs. Mais s'il est trahi, le Guerrier doit venger son honneur. Il n'a pas de haine pour le traître car aucun crime ne justifie le fait d'empoisonner son cœur de rancœur. Néanmoins, il doit traquer le traître et mettre un terme à sa vie. Car un traître continue de trahir tant qu'il n'a pas été mis à terre. Une fois trahi, le Guerrier a le devoir, envers le monde, d'en débarrasser le transgresseur.





L'entraînement

La progression sur la voie du champ de bataille n'est pas une affaire de livres et de bibliothèques. Elle s'apprend par l'action. Elle s'apprend dans la moelle et les os des cadavres. Les aptitudes d'un véritable Guerrier se révèlent uniquement par la pratique des arts de la guerre. Rares sont les enfants qui, dans notre monde violent, n'apprennent pas à jouer avec un bouclier et une épée dès leur plus jeune âge. Le Guerrier potentiel ressent très vite l'appel de l'épée et du bouclier qu'il tient dans ses mains même quand ils ne sont encore que des jouets en bois. Un jour, le jeune comprendra lui-même qu'il est un Guerrier. Après, cela ne sera plus qu'une question de temps.

Généralement, le Guerrier en devenir part en quête d'un « ordre » de Guerriers, qu'il soit mercenaire ou qu'il s'agisse d'une véritable armée. Il se fait engager comme écuyer. Les maîtres de l'ordre, instruits dans les rudiments de chacun des talents d'initiation, testent le jeune écuyer. Ceux qui possèdent réellement les aptitudes adéquates sont envoyés à l'entraînement pendant la procédure. Ils font les exercices et les manœuvres, encore et encore. Souvent, les apprentis s'entraînent pendant de nombreux mois avant de parvenir à leur but : ce flash de compréhension correspondant à l'initiation du soldat. Certains ne parviennent jamais à atteindre ce but car ils ne sont pas fait pour la voie du Guerrier. D'autres progressent et continuent d'apprendre de nouveaux talents à mesure qu'ils bâtissent leurs légendes. À chaque fois, ils doivent trouver un maître qui leur enseigne les bases pour maîtriser les nouveaux talents puis ils se rendent sur la plateforme d'entraînement et essaient de mettre en pratique ses enseignements. L'entraînement devient une simple affaire de répétitions et de répétitions jusqu'à ce que les trames du Guerrier se lient à la trame des talents. Une fois que cela est fait, le Guerrier a la maîtrise des talents concernés.

« Tout se passe comme le grand Guerrier Kwai le Puissant l'a dit : on ne commence à apprendre à frapper avec une épée qu'après avoir frappé avec une épée un millier de fois. »

- Trebor des monts du Dragon -

Informations de jeu

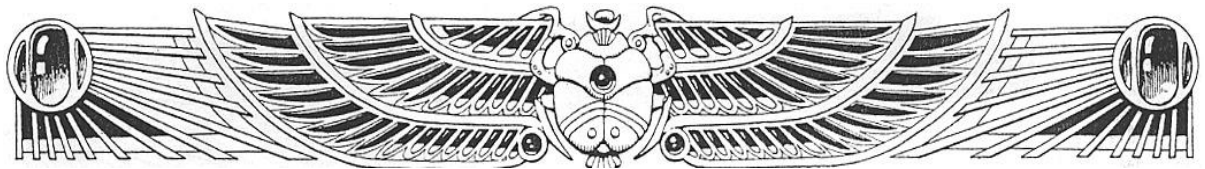
Les Guerriers sont des soldats capables d'utiliser la magie pour améliorer leurs techniques de combat. Ils rejoignent souvent d'autres Guerriers au sein de groupes appelés ordres, vivant reclus dans des lieux isolés et autosuffisants similaires aux ordres monastiques.

Attributs principaux : Dextérité, Force et Volonté.

Restrictions raciales : aucune.

Rituel de karma : pour accomplir son Rituel de karma, le Guerrier s'assied en tailleur, une arme posée sur ses genoux. Après quelques minutes de méditation, il





entre en lévitation, comme s'il utilisait son talent de Danse des airs (bien que l'utilisation du talent dans ce cas précis n'entraîne pas de dommages d'effort). Le Guerrier exécute ensuite une série de quatre exercices appelés la défense de la terre, la défense de l'eau, l'attaque du feu et l'attaque de l'air. Le rituel prend fin une demi-heure plus tard au moment où le Guerrier achève le dernier mouvement de l'attaque de l'air.

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

Demi-magie

Les Guerriers peuvent effectuer des tests de demi-magie pour l'entretien et la réparation de leurs armes et de leurs armures, pour les tests de connaissance des tactiques et stratégies militaires (pour connaître l'approche la plus sûre vers une cible au moment de planifier une attaque par exemple) et pour se souvenir des événements marquants de l'histoire militaire de Barsaive.

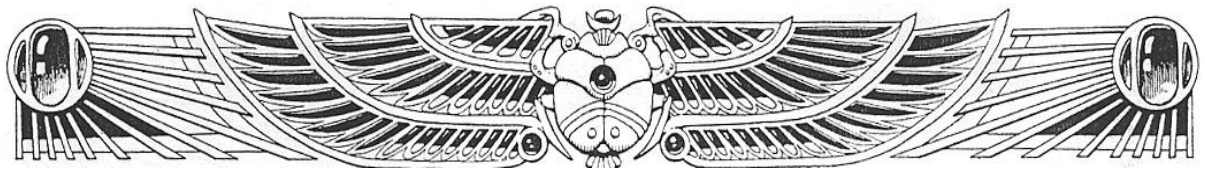
Suggestions d'interprétation

Le Guerrier a tendance à être honnête, taciturne et parfois impatient. Généralement, il parle de manière directe, ouvertement, et il attend des autres qu'ils fassent de même. Il préfère ceux qui agissent et se méfient de ceux qui parlent trop. Il s'efforce souvent de faire les choses simplement, de la façon la plus directe possible. Bien qu'il soit un expert dans l'art de la guerre, le Guerrier moyen n'aime pas le combat. En fait, il voit l'affrontement comme un sale boulot qui doit être fait et tire de la fierté de son habileté à bien faire ce sale boulot. Pour de nombreux Guerriers, la soif de sang n'a pas sa place dans sa pensée ou son comportement : le véritable Guerrier porte un regard modéré sur ses ennemis et combat avec l'esprit clair, ne laissant pas la rage ou la haine l'assombrir.

Contrairement aux adeptes des autres disciplines, qui recherchent souvent la compagnie de gens différents d'eux, de nombreux Guerriers aiment par-dessus tout passer leur temps en compagnie d'autres Guerriers. Certains choisissent même de vivre en dehors du reste de la société, dans de petits ordres de soldats composés entièrement d'adeptes et structurés comme les organisations militaires. Les troupes vagabondes de mercenaires peuvent, elles aussi, se définir comme des « ordres » bien qu'elles ne possèdent aucune résidence permanente. La discipline de fer et l'instinct de camaraderie de tous ces ordres font d'eux de redoutables adversaires sur le champ de bataille.

Pratiquement tous les Guerriers attachent une grande importance à la loyauté, qu'elle soit envers leurs compagnons ou envers leurs employeurs. De nombreux ordres mercenaires se font connaître grâce à la loyauté dont ils font preuve envers leur employeur (du moins tant que ce dernier n'essaie pas de les escroquer ou ne les traite pas mal). Comme leurs cousins mercenaires, les soldats attachent une grande importance à la loyauté mais ils ont tendance à l'offrir au royaume ou à l'empire dont ils servent les intérêts. Ils sont généralement plus enclins à supporter les mauvaises conditions de vie ou les pénuries de salaire s'ils sont convaincus que les difficultés qu'ils endurent sont temporaires ou servent une cause supérieure. Le sens de l'honneur du soldat signifie souvent qu'il est prêt à mourir pour défendre les intérêts de sa nation, mais rares sont les véritables Guerriers qui se sacrifieront inutilement pour venger un affront ou une insulte faite à l'encontre de ce royaume ou cette nation.





Les personnages Guerriers rejoignant des groupes d'aventuriers tendent à ressentir de la loyauté envers les membres de leur groupe, même envers les membres qu'ils n'apprécient guère.

Violations de discipline

Pour les Guerriers, les actes de violation de discipline pouvant provoquer une crise de talent sont nombreux et variés. Un Guerrier peut vivre une crise de talent s'il trahit les intérêts de son groupe ou s'il crée une situation de désunion à l'intérieur de celui-ci ; s'il agit en fonction d'une vengeance ou d'une haine personnelle au lieu de s'occuper du véritable ennemi du groupe ; s'il renie une promesse faite sur son honneur de Guerrier ou signée par contrat ; s'il est paralysé par l'indécision ou s'il tue de sang-froid un adversaire sans défense. Un Guerrier qui ne parvient pas à éliminer un membre de son groupe qui les a trahis est quasiment certain de commettre une violation de discipline. S'occuper du traître constituera alors un Acte de rédemption approprié.

Rituels de progression

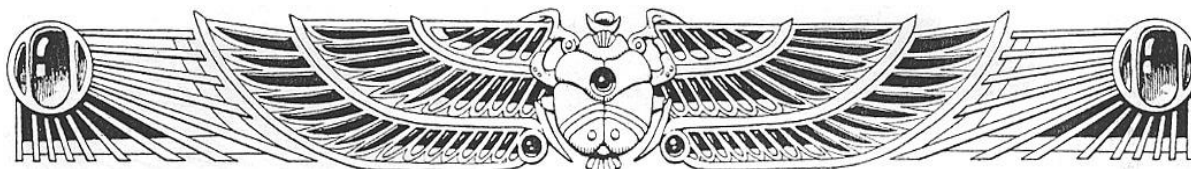
Comme les Cavaliers, les Guerriers appartiennent souvent à des ordres très structurés dont les cérémonies et les promotions sont très strictes. Avec le temps, les personnages Guerriers évitent ou finissent par quitter ces ordres pour développer leurs propres rituels de progression. Recrutement : des groupes organisés de Guerriers errants arpentent sans arrêt Barsaive, visitant les petits villages et les kaers isolés. Ils font l'éloge de l'excitation que procure la vie militaire. Leurs histoires et leurs uniformes impressionnants attirent jeunes gens et jeunes filles dans leurs rangs. Peu d'ordres acceptent des membres du sexe opposé dans leurs rangs alors que les différentes races, elles, cohabitent au sein de ces communautés. Atteindre le Premier cercle nécessite parfois des années d'études et de pratiques.

Novice (2-4) : les adeptes s'affrontent régulièrement entre eux lors de défis d'habileté. Ces rencontres sont organisées en privé, mais il n'est pas rare que des Guerriers indépendants organisent ces défis en public, lors de festivals. Les aînés supervisent tous les défis et confirment dans leur nouveau cercle les adeptes qui ont prouvé leur maîtrise des talents requis pour progresser au cercle supérieur, qu'ils aient remporté ou non leurs défis.

Compagnon (5-8) : l'adepte doit remporter un défi d'habileté face à un adversaire de valeur égale, sur un terrain difficile, par exemple au sommet d'une rangée de hauts piliers, pieds nus sur du verre pilé ou dans les plus inaccessibles cavités d'un kaer abandonné.

Gardien (9-12) : après avoir choisi un ou plusieurs types de terrains difficiles différents, l'adepte doit organiser une épreuve faisant appel à un domaine d'expertise physique (armé ou à mains nues) contre un nombre quasi-insurmontable d'adversaires de compétence inférieure ou égale à la sienne. Un panel de Guerriers reconnus doit assister à cette épreuve.





Le Guerrier humain

« Je suis un Guerrier, purement et simplement. Je n'ai nul besoin de théories obscures ou d'armes originales pour me battre. Je n'ai besoin que de moi-même et de mes compétences, car ma voie est celle des forces de la nature. Je tire ma puissance de l'ordre naturel et c'est tout ce dont j'ai besoin. » « J'ai affiné mes compétences au fil des années d'entraînement et d'étude. Je connais mes ennemis. J'étudie leurs forces et leurs faiblesses et je sais comment les vaincre. Je suis un Guerrier. Ma parole est mon honneur, et ma cause est juste. Je suis un Guerrier. Je suis un héros. »

