

Zachta bo'Vek



Il est de tradition à Telem qu'un Maître d'Armes soit le garde du corps du chef du village et de sa famille. Ainsi, depuis l'édification du village, celui-ci a toujours accueilli un membre de cette Discipline, chacun choisissant parmi les habitants un élève à qui transmettre son art. Zachta bo'Vek est le Maître d'Armes actuel de Telem. Cette fonction unique lui fait jouir d'un certain prestige et le rend très populaire. Ork près de l'âge mûr, il a été choisi très jeune par son prédécesseur, un nain nommé Ragum Hedris, qui l'a ouvert à sa Discipline. Deux armes sont traditionnelle chez

les Maîtres d'Armes de Telem. La première est le bâton, apprécié de nombreux membres de la Discipline pour son caractère défensif et les nombreux mouvements différents qu'il autorise. La seconde est Gar'badok, une antique épée ork finement ouvragée provenant du royaume de Cara Fahd. Sa présence à Telem reste un mystère, on suppose qu'elle a appartenu au premier Maître d'Arme du village et sa découverte alimente de nombreux récit parmi les villageois. Toujours est il qu'elle se transmet du maître à l'élève et qu'est constitue l'emblème du village.

La formation de Zachta fût longue et douloureuse. Le jeune ork mordit fréquemment la poussière avant d'être capable de prétendre affronter son mentor, sans encore parler de le vaincre. Il s'entraînait aux côtés de Filupean, le fils du chef. D'abord surpassé par le nain, encore jeune à l'époque, l'ork égala rapidement son niveau à mesure qu'il assimilait les principes de sa Discipline. Le combat est une danse et ses protagonistes sont des artistes, ainsi que le lui apprit son maître. A mesure que Zachta progressait, de nouvelles mesures étaient ajoutées à la partition et l'ork les assimilait de mieux en mieux, ajoutant ses propres pas à la chorégraphie. Il finit par bouger instinctivement au rythme du combat, de même qu'un danseur se meut au rythme de la musique. C'est alors que Ragum ajouta une nouvelle dimension aux représentations. Plutôt que de danser seul, il apprit à son poulain à être l'élément d'une troupe, se distinguant dans la mêlée sans en éclipser les autres. Zachta savait alors parfaitement danser, mais nulle musique que celle des armes ne l'accompagnait jamais. Ragum décida alors de lui enseigner l'ultime pan de la Discipline, lui faisant jouer sa propre musique par des sentences et des traits d'esprit ponctuant chaque passe d'armes.

Quand la formation de Zachta fut achevée, il fut envoyé parcourir Barsaïve durant un an et un jour afin de parfaire ses talents. Il se joint à un groupe d'aventuriers qui explorait la région est de la province, encore éminemment sauvage. Ses pas le conduisirent jusqu'à Iopos, où il faillit finir tristement pour avoir proféré une remarque vaguement désobligeante à l'encontre de la famille régnante, les Denairastas. C'est à ce moment là qu'il prit pleinement conscience du niveau qu'il avait acquis, à un contre six et armé d'un simple bâton, il dansa comme il n'avait jamais dansé, tenant l'ennemi à distance par un tourbillon de bois tout en le provoquant par des piques verbales. Il défit chaque adversaire avant de se hâter de quitter la ville pour retourner à Telem,

car le temps était venu pour lui de rejoindre les siens, et il avait la conviction d'avoir achevé son voyage. Lorsqu'il revint finalement dans son village, il fût accueilli par le kabar, une fête rituelle chargée de célébrer son retour, de marquer sa prise de fonction en temps que Maître d'Armes et de rendre une dernière fois hommage à son prédécesseur. Le point d'orgue de la fête fut le kabar'ohla, un duel entre l'ancien Maître d'Armes et son successeur, ou Zachta parvint pour la première et unique fois de sa vie à prendre le dessus sur Ragum. Celui-ci quitta Telem le lendemain, ainsi que le veut la tradition, car le village ne peut accueillir qu'un seul Maître d'Armes.

Depuis qu'il a accédé à son poste, Zachta remplit ses fonctions à merveille. Il est chargé de l'instruction de la dizaine d'homme de la milice ainsi que de celle de Filupean. Le nain a progressé durant son absence, mais la supériorité de l'ork au combat est maintenant indéniable. Une solide amitié les lie, Filupean n'abusant jamais de sa position par rapport à Zachta, tandis que celui-ci s'abstient de narguer son compagnon d'arme. Le Maître d'Armes est également chargé de faire respecter l'ordre au sein du village. Lorsqu'un problème survient, il intervient et à autant de légitimité que Framean, le chef actuel, ou que Pemnion, le questeur de Lochost, conseiller du chef, pour le régler. Dans l'idéal, il convient de désamorcer le conflit de manière pacifique, l'emploi de la violence ne survenant qu'en dernier recours. La seule arme qu'il est habilité à employer contre les villageois, tout comme les miliciens, est le bâton. Brandir une autre arme contre un villageois est un crime grave, qu'elle qu'en soit la raison, bien que le bâton puisse rester malgré tout une arme mortelle, notamment entre les mains de Zachta. Afin de ne jamais braver cet interdit, un lacet de cuir est noué autour du pommeau de Gar'badok, de manière à devoir le défaire avant de la sortir du fourreau.

Traits psychologiques dominants :

Zachta a pris conscience durant son voyage de la portée des talents offerts par sa discipline. Cela le rend très sur de lui, voire parfois orgueilleux. Ce sentiment de supériorité transparaît souvent dans ses rapports avec les autres, mis à part lorsqu'il est avec Filupean.

A propos des autres personnages :

Gervok na'Brusha : "Il est parti se cacher dans la forêt après avoir causé la mort de ses parents...qu'il y reste."

Thersios : "Grandiloquent et enjoué, c'est un homme de bonne compagnie, et c'est toujours agréable de vider un choppe avec lui. C'est un joyeux compagnon, mais je n'ai pas encore pu évaluer sa valeur en cas de conflit."

Jufootha : "Indéniablement, il forge de bon instruments, mais qu'on ne s'y trompe pas, si un combattant à forcément besoin d'une bonne arme, c'est l'artiste qui offre une âme à son épée. A

quoi serviraient les armes qu'il forge si personne n'était là pour les utiliser ?"

Sikaliss : "La voie qu'il suit est très utile au village et il est capable de défendre les siens si besoin est. Il a parfois des réactions...bizarres...mais c'est le frère de Filupean, et sa vie est aussi entre mes mains."

Betram : "Il est arrivé récemment et n'a pas l'air de vouloir causer de problème, mais je le garde à l'oeil. Je me demande ce qu'il peut valoir une épée à la main."

Filupean : "Mon frère d'arme. Je combattrais dos à dos avec lui sans hésiter. Il sera un bon chef, quand son heure viendra."

Pemnon : "Ses conseils avisés aident le village à prospérer et c'est une bonne chose. Il évite et désamorce nombre de conflits. J'ai juste du mal à supporter le ton qu'il utilise, j'évite de lui parler trop longtemps quand je le peux."

Éléments techniques :

-*Gar'badok* : une épée dépourvue de garde, à la forme ondulée atypique, dont la lame se poursuit jusqu'au bout de la garde, passant devant la main de celui qui la porte. Elle ne présente qu'un seul tranchant. Zachta y a attaché un filament de rang 1, ce qui monte ses dommages de base au niveau 6. Jufootha l'a également forgée, ce qui monte son niveau de dommages à 9.

-*Charme de sang* : Attaque de la dernière chance : fabriqué dans de l'acier incrusté de quartz, Zachta l'a incrusté sur sa main droite. Il offre un bonus de +6 à un unique jet d'Attaque OU de Dommages. Il peut être rechargé en y consacrant un jet de récupération et en obtenant au moins 4 à ce jet.

Absorption des coups : un petit bloc de quartz que Zachta a incrusté sur sa poitrine, au niveau du sein droit. Une fois activé, il absorbera jusqu'à l'équivalent de 12 points de dommage avant de se craqueler et de noircir. Il ne peut pas être rechargé.

Trompe-la-Mort : un bijou de tourmaline incrusté dans sa poitrine de Zachta, près du coeur, taché d'une unique goutte de sang. Si Zachta meurt, le charme lui accorde un ultime jet de récupération avec un bonus de 5 en Endurance pour tenter de ramener ses points de vie à un niveau positif.

-*Potion Coup-de-fouet* : il s'agit d'une décoction médicinale qui a été enchantée par un sort mineur. Elle permet d'ajouter 8 à son niveau d'Endurance pour le prochain jet de récupération.

-*Potion de guérison* : il s'agit d'une décoction d'herbes plus ou moins rare qui a été enchantée. Elle guérit une blessure grave et offre un bonus d'Endurance de 8 pour le prochain jet de récupération. Si le personnage ne dispose plus de jet de récupération, la potion lui en offre un supplémentaire au niveau 8.