

Garek Trachelune

Depuis tout petit, ton rêve est de devenir un aventurier légendaire. Ton enfance a été bercée par le récit d'aventuriers téméraires, bravant les dangers et accomplissant des exploits. Tu as donc choisi le métier des armes en t'enrôlant dans la garde à **Briseroche**.

Il y a 6 ans, ton service militaire terminé, tu as parcouru le monde en louant tes services jusqu'à ce que tu rencontres **Emeric Chantelame**. Celui-là même qui vainquit l'armée de la Déesse des Ténèbres, évitant son retour sur Terre ! *Le héros ultime*.

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs quartiers à Porteruine, une île maudite et isolée du continent.

Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers Emeric Chantelame et Ronan Ombrargent ainsi que la mage Lyra Flamaurore, avaient eu vent du complot et avaient décidé d'infiltrer l'île.

Par une nuit sans lune, ils voguèrent jusqu'à Porteruine et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises. Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres répugnants. Pendant que Lyra, par ses sorts, retenait l'armée maléfique à l'extérieur, Emeric et Ronan pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.

Ils luttèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que Ronan faisait barrage aux sbires, Emeric attaqua le prêtre.

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, mettant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments, ils se les partagèrent, se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Répondant à ta demande, il accepta que tu l'accompagnes et vous passèrent les années suivantes à escorter des marchands. Sa seule présence dans un convoi lui garantissait un passage sûr, les brigands n'osant se mesurer à lui. N'avait-il pas défait la Déesse Noire en personne?

Lorsque des brigands moins informés attaquaient tout de même, **Emeric** combattait avec panache, rappelant à tous qui il était, et renforçant d'autant sa légende. Son style était dénué de toute prudence, il fonçait sans s'inquiéter du danger, les projectiles et les épées semblant l'éviter.

Après quelques mois à combattre ensemble, alors que vous bivouaquiez au clair de lune, **Emeric** choisi de te révéler le secret de sa réussite.

« L'important, dans une légende, **Garek**, ce n'est pas les faits, mais ce que les gens en retiennent.

« Prend la Déesse Noire par exemple. On a surtout eu de la chance en fait. On s'est échoué sur une île quasiment déserte avec un ermite dans une grotte. Je ne suis même pas sûr que ce vieillard allait l'invoquer, sa Déesse des Ténèbres. Et on ne le saura jamais puisqu'il est mort et le pendentif en morceau.

« Mais c'est ce que les gens croient, ce qui me rend héroïque, ce qui évite que des brigands ne nous attaquent et justifie notre salaire. Et c'est ça le plus important.

« Ça, et le fragment bien sûr. »

Voyant alors la vanité d'accomplir de réels exploits, tu pris le parti de suivre son conseil et te mis, toi aussi, à en faire des tonnes.

D'un autre côté, le pendentif semblait vraiment lui porter chance. On ne peut pas sortir systématiquement sans aucune égratignure des combats.

Pour lui ravir son pendentif, tu profitas de tes tours de gardes nocturnes pour fabriquer des copies. Il y a quatre ans, lorsqu'elle fut suffisamment conforme, tu fis l'échange et pus enfin profiter de ses effets.

De son côté, **Emeric**, sentant la chance l'abandonner, décida de se retirer. Il investit ses richesses acquises sur le dos des marchands dans l'économie de **Havrebois**, un village reculé d'**Aldoria**.

Après son installation, il t'invita à le rejoindre un été car la région regorgeait de vieilles mines infestées de gobelins où tu pourrais exercer tes talents et construire ta légende.

Depuis, chaque année, tu montes à **Havrebois** faire la *saison des donjons*. Pour le trajet, tu t'associes aux convois marchands auxquels tu loues tes services. C'est ainsi que tu as rencontré **Aria Clairbois** qui escorte ces mêmes convois toute l'année, et **Séléné** que l'on voit moins souvent.

Aria est une rôdeuse très expérimentée. Elle est toujours accompagnée de son apprentie, une gamine rachitique qui tousse tout le temps. C'est un lourd fardeau mais d'après **Aria**, elles ne pourraient pas vivre l'une sans l'autre.

Séléné est une aventurière et négociante qui escorte elle-même ses marchandises. Lors des attaques, elle les défend tranquillement. Les brigands, finissant par se fatiguer avant elle, abandonnent la partie.

Une fois à **Havrebois**, tu commences par recruter une bonne équipe avec laquelle explorer la montagne à la recherche de nouvelles galeries. Après avoir massacré cette vermine de gobelins, vous en rapportez les objets de valeurs et autres pièces de monnaies accumulés.

C'est sur le trajet du retour que tu mets en œuvre la dernière partie de ton plan. Pour éviter qu'ils ne contredisent ta version de l'aventures, tu les élimines pendant un de tes tours de garde nocturne.

Une fois rentré, tu ne manques pas de raconter avec quelle bravoure et quel courage ils ont *malheureusement* succombé aux monstres terrifiants que vous avez éliminés des montagnes.

Tu peux alors vendre tranquillement le butin et, pour faire bonne mesure, leurs équipements.

C'est dans l'optique d'une quatrième *saison* que tu es arrivé ce matin à **Havrebois**. Tu es descendu à l'auberge d'**Emeric**. Ce dernier t'attendait depuis une semaine et t'avait fait préparer la chambre royale.

Lorsque tu es entré, tu as voulu poser tes affaires sur ton lit, mais cela a déclenché un piège. La flèche qui t'était destinée t'as évité de justesse et s'est fichée dans l'armoire. Heureusement que tu portes toujours le fragment sur toi.

Un petit parchemin y était fixé avec ces inscriptions : « *pour Théodore* ».

La serveuse, **Maryse Valdor**, s'était donc rendue compte que son petit ami n'était pas mort en brave et avait décidé de le venger. Tu aurais du te douter que ce petit aller te causer des problèmes....

Tu as attendu, ce midi, qu'elle aille chercher de l'eau au puit en passant sous ta fenêtre pour lui renvoyer sa flèche, avec son mot, dans le dos.

Une fois qu'elle s'est écroulée, tu es descendu dans la grande salle pour boire un coup. Tu y vit **Valgard Forgefeu**, membre du *guet* local qui semblait fourbu et plein d'ecchymoses, la nuit avait dû être difficile pour lui.

Objectifs :

- Cacher le meurtre de la serveuse auprès des autres ;
- Garder secret tes assassinats lors des saisons des donjons ;
- Cacher à Emeric que tu lui as volé son médaillon ;

et...

- Clamer haut et fort tes faits d'armes ;

...