

## Gérard Dubert

Traduit du site d'AEG, création de Martin Hall.

Alias Michel de Pau, alias Auguste-Antoine Valroux de Martise, alias etc.

Héros

Un petit homme silencieux ;  
Veilleur des Kreuzritter

### Histoire

On en sait peu sur la vie de Gérard avant qu'il ne rejoigne les Kreuzritter. Il est de cette trempe d'homme qui peu laisser son passé derrière lui sans regrets ; à tel point qu'il sert même d'exemple pour ses camarades. Il a été Gardien du Guet dans les villes de Göttkirchen et d'Altamira et Veilleur dans les étendues sauvages d'Ussura, dans l'Archipel de Minuit et dans les montagnes vodaccis.

Quand il fut recruté, Gérard habitait Göttkirchen et se faisait appelé Michel de Pau. Il attira l'attention de l'ordre après une série d'actes de bravoure qui l'amenèrent à chasser et massacrer un groupe de jeunes nobles qui torturaient et tuaient des paysans pour le plaisir et se cachaient derrière leurs titres de noblesse pour échapper à la justice. Le jeune Michel sauta sur l'occasion de rejoindre un groupe qui rendait la justice à l'encontre de tels scélérats. Il sourit froidement lorsque son contact lui fit cette offre, organisa sa propre "mort" et dit "il n'est pas très difficile de tuer un homme dont tout le monde souhaiterait se débarrasser de toute façon." En renaissant sous le nom de "Gérard Dubert", il demanda l'autorisation de pouvoir alterner les missions de Gardien du Guet dans les grandes villes et de Veilleurs dans les zones isolées de Théah.

Gérard a créé sa propre niche professionnelle dans l'Ordre en s'avérant le plus apte à aider les nouvelles recrues à mettre "fin" à leur vie précédente. Pour aider ses frères et sœurs à "passer" dans leur nouvelle vie, il incendie leur demeure après y avoir installé des cadavres, en "pend" certains, en poignarde d'autres, en noie beaucoup, en tue par balles devant témoins et même en décapite sur le Coiffeur (la guillotine). Ses méthodes créatrices et réalistes pour faire "décéder" les nouvelles recrues permettent à ces dernières de rejoindre l'Ordre avec un minimum de soupçons. Quand une potentielle recrue de haut rang est approchée, c'est généralement Gérard qui est chargé de la faire mourir.

Il y a deux ans, l'Ordre a proposé à Gérard de recevoir le Gant Noir mais il refusa, estimant qu'il était de son honneur de poursuivre ses activités actuelles qui sont, pour lui, les plus à même de servir l'Ordre. Après la mort du hiérophante, le hochmeister a demandé à Gérard si l'Ordre pouvait récompenser son dévouement d'une quelconque manière, ce à quoi l'homme silencieux répondit qu'il aimerait être affecté dans sa ville natale de Charousse.

C'est ainsi qu'en nonus 1668 Gérard fut affecté comme Veilleur de la salle étoilée dans la Petite Charousse. Cette affectation discrète lui permit ainsi d'observer la vie des personnes qu'il connaissait avant de rejoindre l'Ordre. Son poste dans les égouts de la capitale montaginoise le mit en première ligne lors de la révolution. Deux fois Gérard risqua d'être découvert, la première en sauvant des révolutionnaires paysans des mousquets de la Garde du Soleil, la seconde en sauvant une famille noble d'une exécution sommaire par la milice révolutionnaire. Comme le nouveau gouvernement gagnait en pouvoir, Gérard fut très occupé à sauver des réfugiés en les abritant dans les égouts. De plus, certains nobles montaginois au courant de l'existence de la salle étoilée voulaient piller celle-ci pour utiliser les armes potentielles qu'elle renferme afin de récupérer leurs terres et titres. Ainsi, entre réfugiés et pillards, Gérard fut vraiment très occupé.

Il y a trois mois, Gérard a été confronté à une nouvelle difficulté. Alors qu'il affrontait un groupe de pillards dans les égouts, Gérard reçut l'aide inopinée de deux jeunes nobles qui avaient trouvés refuge dans les égouts. Après la bataille, ils reconnurent Gérard et, une fois la joie des retrouvailles passées, insistèrent pour se joindre à lui en attendant qu'une contre-révolution leur permette de revenir en odeur de sainteté à la surface. Débordé par ses multiples tâches dans les égouts, Gérard accepta à reculons leur aide. D'une, il est content d'avoir une aide compétente, de deux, chaque jour qui passe lui rend plus difficile le devoir de son Ordre qui le pousse à occire ces témoins.

### Apparence

Gérard est un petit homme avec de longs cheveux gris souris filasses. Ses yeux sont deux fentes qui laissent entrapercevoir des prunelles grises qui scrutent le monde qui l'entoure. Ses sourcils sont constamment froncés et son visage ascétique ne laisse que très rarement apparaître la joie ou toute autre forme de sentiment. Son choix de vie, son adhésion au Kreuzritter, l'a physiquement changé, autrefois grand et enrobé, il s'est voûté et est maintenant presque maigre. De plus, Gérard n'aime pas l'inactivité, ainsi quand il est au repos, il a tendance à tourner en rond comme une bête en cage et agit ses mains pour faire activer ceux qui l'entourent – ou bien, il se saisira d'une arme et s'entraînera au combat.

### Secrets

Gérard Dubert est le nom qu'il porte depuis qu'il a rejoint les Kreuzritter. Toutefois, Michel de Pau en a été un autre. Cet intelligent montaginois a vécu une vie de mensonges sous de multiples identités. Quand il était encore un jeune garçon, ses parents s'enfuirent de Charousse sous de faux noms en raison de leur appartenance à la famille Valroux de Martise et des actes déshonorants qui auraient pu rejallir sur leur famille. Gérard a changé au moins une fois de nom après son départ de Charousse et deux fois avant de quitter Göttkirchen. C'est toujours pour des raisons d'honneur qu'il changea d'identité. Le passage à Michel de Pau, par exemple, est venu de ses difficultés à répondre aux exigences rigoureuses d'un membre des chevaliers de la Rose et de la Croix. Il prit d'autres noms également lorsqu'il devait disparaître après avoir pris la défense des plus faibles et afin d'échapper aux nobles et fonctionnaires corrompus.

Le devoir classique du Veilleur de la Petite Charousse s'est vu compliqué par des problèmes complémentaires. La récente révolution a forcé beaucoup de gens à trouver refuge dans les égouts pour se mettre à l'abri du gouvernement. Jusqu'ici, il a toujours réussi à conduire ces réfugiés loin de la salle étoilée. En plus, le nouveau gouvernement a commencé à envoyer des troupes dans les égouts afin d'établir une carte précise de son réseau. Gérard se rend bien compte qu'il ne peut tuer tout ces gens parce qu'il attirerait trop l'attention. Il compte actuellement sur les factions royalistes pour tenir à l'égard de son secteur ces hommes trop curieux.

Enfin, Gérard a un gros cas de conscience avec ses deux nobles qui sont des amis et des honnêtes hommes. Tous les deux ont fait des choses héroïques et risquées pour protéger sa famille et restaurer le monarchie traditionnelle montagnoise. Gérard sait que s'il le leur demandait, tous les deux prêteraient serment de ne jamais dévoiler qu'il est encore en vie, mais cela mettrait aussi les Kreuzritter en danger, pas seulement sa personne. Et malheureusement, aucun de ces deux hommes n'a le profil pour rejoindre les Kreuzritter. Ce que redoute Gérard, c'est d'être forcé à assassiner ses amis. Il fait tout son possible pour retarder l'inévitable décision aussi longtemps qu'il pourra se convaincre qu'une autre solution existe peut être. Il sait qu'il lui reste deux mois avant de laisser la place à son remplaçant et, d'ici-là, il va devoir agir...

## Profil

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 3

Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : +7

**Arcane** : Mystérieux

**Epées de Damoclès** : **Identité secrète (2PP)** : Auguste-Antoine Valroux de Martise ; **Obligation (1 PP)** : protéger la salle étoilée.

**Langues** : Accent du Sud ; Castillan, Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Vodacci.

**Avantages** : Appartenance : Die Kreuzritter ; Expression inquiétante : Sombre ; Petit.

## Sorcelleries et Ecoles d'escrime

**Léon des Gueux (Compagnon)** : Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Fente en avant (Escrime) 5, Harceler 5, Maintenir à distance (Escrime) 4, Voir le style 4.

## Métiers

**Acolyte** : Attaque (Couteau) 3, Déplacement silencieux 3, Equitation 2 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 5, Poison 4, Premiers secours 2, Qui-vive 4, Tâches domestiques 4.

**Artificier** : Calcul 1, Forgeron 1, Mèches 3, Poison 4, Sciences de la nature 4, Tonnelier 2.

**Cambrioleur** : Connaissance des bas-fonds 2, Connaissance des pièges 5, Crochetage 1, Déplacement silencieux 3, Fouille 3, Observation 5, Qui-vive 4.

**Domestique** : Cancanier 1, Discrétion 5, Etiquette 2, Marchandage 2, Mode 1, Observation 5, Tâches domestiques 4.

**Escamoteur** : Connaissance des bas-fonds 2, Course de vitesse 1 (ND : 20), Discrétion 5, Dissimulation 3, Filature 4, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Pickpocket 3, Qui-vive 4.

**Guérillero** : Déplacement silencieux 3, Equitation 2 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 5, Piéger 5, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Survie 3, Tactique 2, Tirer (Arbalète) 2.

**Incendiaire** : Architecture 2, Calcul 1, Dissimulation 3, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Sciences de la nature 4.

**Guide** : Contact 3, Déplacement silencieux 3, Escalade 2 (ND : 22), Filature 4 ; Guet-apens 4, Marchandage 2, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Pister 2, Qui-vive 4, Séduction 1, Sens de l'orientation 3.

**Médecin** : Chirurgie 1, Diagnostic 2, Examiner 3, Observation, Premiers secours 2.

**Pilote fluvial** : Connaissance des nœuds 3, Diplomatie 1, Equilibre 2 (ND : 22), Gréer 3, Guet-apens 4, Nager 2 (ND : 22), Observation 5, Perception du temps 2, Piloter 1, Potamologie 1, Qui-vive 4.

## Entraînements

**Arc** : Facteur d'arcs 4, Tir réflexe 2, Tirer (Arc) 3.

**Athlétisme** : Course de vitesse 1 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 2, Nager 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25).

**Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4 (ND : 27).

**Escrime** : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 27).

**Lutte** : Casser un membre 2, Coup de tête 2, Prise 3, Se dégager 3.

**Pistolet** : Tirer (Pistolet) 4.