

# Greta Jansen.

Scélérat, Espionne de la Ligue.

## Histoire :

Greta Jansen est une digne enfant de la Ligue du Vendel. Opiniâtre et sûre d'elle, elle a parfaitement compris le mode de fonctionnement du gouvernement vendelar. Dans cette nation ultra-libérale, celui qui est capable de supplanter son rival a les meilleures chances de gravir les échellons vers la meilleure place possible.

Greta n'a jamais eu aucun respect pour les autres vesten. Très jeune, elle sut profiter de son charme pour influencer ses professeurs comme ses parents. Excellente élève, elle se fit remarquer par ses professeurs qui la dirigèrent vers des études de médecine. A l'université, elle garda la même mentalité et parvint encore à dépasser des condisciples intrinsèquement plus doués mais moins fort dans la manipulation.

A 23 ans, elle sortait major de l'université de Kirk et s'apprêtait à ouvrir un cabinet de médecin quand deux événements bouleversèrent sa vie.

La première chose fut sa rencontre avec Poul Garisson. Le maître empoisonneur de la Guilde des apothicaires avait entendu parler de la jeune étudiante. Il lui proposa d'intégrer sa guilde et de la former. Greta vit là une nouvelle occasion de conforter son ascension sociale et ne se fit pas prier. Rapidement, elle fit preuve de tant de talent que Garisson n'eut pas d'autre choix que de la pousser vers un poste à la Ligue de Vendel.

Dans le même temps, elle se découvrait un don étrange. Greta n'avait jamais connu sa mère et pour cause. Celle-ci était une guérisseuse sympathique vesten. Son père l'avait charmé mais, devant son refus d'abandonner ses croyances, il avait préféré la laisser tomber et s'enfuir avec sa fille. Mais Greta emportait avec elle l'héritage de sa mère, le sang de l'Arcana Vitae, l'antique sorcellerie numaine de guérison. La jeune femme découvrit son pouvoir lorsqu'elle parvint à guérir un homme par simple contact. Elle décida de se plonger dans l'étude de son don. Elle finit donc par rencontrer sa mère qui lui raconta l'histoire.

Greta découvrit également le peuple vesten et commença à prendre conscience du drame qui se jouait dans les îles. Choquée par l'attitude des vendelars, elle ne pouvait cependant pas abandonner sa situation sociale. Elle décida d'agir à sa manière. Puisque la Ligue la servait, elle allait servir la Ligue. Quel meilleure solution que devenir indispensable ?

Grâce à ses talents d'oratrice et d'empoisonneuse, Greta devint bientôt une espionne très compétente sur laquelle sa guilde en particulier et la Ligue en général s'appuyèrent de plus en plus.

Aujourd'hui, Greta a 27 ans. Grâce à la qualité de son travail, elle a pu obtenir certaines concessions pour ses frères vesten. Mais elle sait qu'elle devra se montrer encore plus forte pour accomplir ses desseins. Mais elle fait tout pour y parvenir.

## Description :

Greta est une femme véritablement magnifique. Ses longs cheveux blonds et ses yeux bleu marine lui donnent un charme fou auquel peu d'hommes peuvent résister. Avec sa peau pâle et ses pommettes haut-placées, elle a un air volontaire que ne démentit pas son attitude. Greta est une séductrice et une érudite. Elle est capable de se comporter en véritable archange de l'amour puis de passer aussi vite à l'étude d'un phénomène particulièrement mystérieux. Greta fait tout avec une minutie extrême, ne laissant aucune place au hasard.

## Secrets :

Comme on l'a vu dans son historique, Greta possède de nombreux secrets. D'une part, elle hait son pays. Greta est une vendelar avec un cœur de vesten. Tout ce qu'elle accomplit, elle le fait pour son peuple. Elle désapprouve les méthodes de rebelles comme les faucons vestens ou Uvitenhet car elle pense que la meilleure solution pour faire chuter la Ligue, c'est la gangrène de l'intérieur. A ce petit jeu, elle est la meilleure.

Autre secret, son don pour la magie. Personne n'est au courant à Kirk mais on s'interroge sur ces étranges habitudes. Greta s'habille de manière très austère, cachant systématiquement ses bras ou le reste de son corps. Même ses amants réguliers disent qu'elle préfère toujours faire ça dans l'obscurité. Les rares qui se sont posés des questions ont disparu mystérieusement.

Greta est une scélérate prête à tout. Elle n'a pas encore basculé dans la vilénie mais il n'en faut pas beaucoup. Sa folie la ronge et elle en a conscience. Elle sait que ses actes sont discutables mais ça ne l'empêche pas de s'y adonner. Si un héros pouvait l'aider avant qu'elle ne plonge, elle lui en sera reconnaissante.

## Caractéristiques

Gaillardise 2      Finesse 3      Esprit 4  
Détermination 4      Panache 4      Réputation : - 25.

## Background

**Arcane :** Fanatique.

**Epées de Damoclès :** *Serment (APP)* : Greta a juré de venger « son peuple ». elle s'y consacre corps et âme au point que cela la dévore petit à petit.

**Langues :** Accent vendelar ; avalonien (L/E) ; eisenör (L/E) ; montagnois (L/E) ; vendelar (L/E) ; vodacci.

**Avantages :** Appartenance – Guilde des apothicaires ; Beauté du Diable ; Grande Buveuse ; Linguiste ; Magouilleuse de première ; Séduisante – Eblouissante ; Siège à la Ligue de Vendel.

## Acquis & connaissances :

### Ecole de Toxicologie Vergift (Compagne) :

Camouflage 4 ; Filtration 4 ; Prologation 4 ; Raffinage 4 ; Temporisation 4.

### Sorcellerie ; Arcana Vitae (demi-sang Apprentie) :

Appropriation 1 ; Immunité 3 ; Mimétisme 1 ; Rétablissement 3 ; Vol de l'âme 3.

### Métiers :

- **Apothicaire** : Diagnostic 4 ; Fabrication de médicaments 4 ; Premiers secours 3 ; Poison 5.
- **Arnaqueur** : Comédie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Corruption 4 ; Séduction 4 ; Sens des affaires 4 ; Jouer 3.
- **Courtisan** : Etiquette 4 ; Mode 4 ; Danse 4 ; Héraldique 3 ; Eloquence 3 ; Intrigant 5 ; Trait d'esprit 3 ; Politique 4.
- **Espion** : Déplacement silencieux 3 ; Filature 2 ; Fouille 4 ; Dissimulation 4 ; Poison 3 ; Lire sur les lèvres 3 ; Interrogatoire 4.
- **Jenny** : Cancanier 2 ; Discrétion 4 ; Jenny 4 ; Comportementalisme 4 ; Connaissance des bas-fonds 4 ; Marchandage 4.
- **Médecin** : Chirurgie 4 ; Examiner 4 ; Hypnotisme 3.
- **Monte en l'air** : Equilibre 2 (ND 15, 6g4) ; Escalade 2 (ND 15, 6g4) ; Orientation citadine (Kirk) 3.

### Entraînements :

- **Athlétisme** : Course de vitesse 4 (Nd 20, 8g4) ; Jeu de jambes 4 (Nd 15, 8g4) ; Lancer 3.
- **Couteau** : Attaque 3 ; Parade 3 (Nd 14, 7g4).
- **Pistolet** : Tirer 3.

## Précisions importantes :

- La sorcellerie *Arcana Vitae* se trouve dans l'ebook [Derrière le voile](#).
- L'école Vergift se trouve dans *La guilde des apothicaires*.