

Inga Danziger

Alias Anna Invardottir

Traduit du site d'AEG, et ajout de quelques adaptations.

Héros

Master of the Top, Maître Voilier ; Courrier des Kreuzritter

Histoire

Quelle que soit sa nationalité, chaque navire a besoin d'un bon maître voilier et Inga Danziger est l'une des meilleures. Ce marin eisenor sympathique a voyagé à travers tout Théah sur des bateaux de toutes les nationalités, ne restant que le temps d'une ou deux courses à bord du même bâtiment. Malgré cela, elle a une longue expérience de hunier et de maître voilier. Celle-ci est combinée à la volonté de surmonter les obstacles que le destin lui met sur sa route. Ainsi, n'importe quel capitaine de Théah sera heureux de l'avoir à son bord.

Alors qu'elle n'avait que huit ans, elle s'engagea comme fille de cabine à bord d'un navire de la Guilde des marchands pendant plusieurs années. Alors qu'elle se trouvait à Kirk, elle fut témoin de l'agression d'un couple eisenor par des détrouseurs dans une ruelle sombre de la ville. Quand le mari fut mis KO, elle s'interposa entre la dame et les agresseurs et les mit en fuite, en dépit de sa petite taille. Impressionné par son courage et son agilité, les nobles eisenors la recommandèrent pour l'académie de Tannen. Elle n'y resta toutefois que quelques années, la mer finissant par lui manquer l'attrait de l'air du grand large étant plus fort que l'odeur des vieux bouquins et de la graisse des armures.

Apparence et Interprétation

Inga est un petit bout de femme d'une vingtaine d'années qui tresse ses cheveux blonds afin de ne pas les avoir dans les yeux lorsqu'elle travaille et s'habille de la tenue typique des marins. Elle est toujours prête à venir en aide aux malchanceux et se jette littéralement au devant du danger sans jamais penser à son propre bien-être.

Pour une représentation visuelle de ce PNJ, utilisez l'archétype du Marine féminin figurant dans le supplément des *Chevaliers de la Rose et de la Croix*.

Secrets

Elle a peu d'ennemis et un seul rival qui mérite d'être mentionné. Alors qu'elle servait sur le Sabre di Cristallo, sous le commandement du capitaine Vincenzo di Lucca, un orage s'abattit sur eux. En dépit du danger, Inga insista pour abaisser les voiles afin d'éviter leur destruction et une avalonienne rousse du nom de Bonnie McGee lui vint en aide. Au milieu des pluies torrentielles et de la mature en train de se briser, elles accomplirent leur tâche avec brio. Bonnie McGee est le seul marin a ne pas avoir eu peur ce jour là et Inga désire ardemment faire mieux qu'elle...

Toutefois, la maître voiliers eisenore est plus que ce qu'elle semble être. Le couple eisenor auquel elle vint en aide à Kirk a un fils qui est membre des Kreuzritter et combat contre les Visiteurs et leurs homes de mains. Prenant la mesure du potentiel de la petite femme qu'est Inga, il l'a recruté au titre des Croix Noires. Maintenant, elle sert de courrier et d'espionne pour l'Ordre, gardant l'œil ouvert sur les nombreux bateaux sur lesquels elle sert et dans les nombreux ports où elle fait escale à la recherché d'indices sur l'éventuelle présence de Visiteurs. Enfin, comme il est extrêmement dangereux d'avoir recours à la sorcellerie Nacht en mer, elle ne l'utilise que très rarement.

Enfin, il y a vingt ans, Invar Andersson était un bûcheron vivant à proximité de Kirk. Plusieurs témoins, y compris sa fille Anna, le virent assassiner son épouse, lui tranchant la tête à l'aide de sa cognée et disparaissant dans les bois sous le couvert de la nuit. Les villageois se rassemblèrent et s'apprêtèrent à le pourchasser lorsqu'il émergea de la forêt couvert de sang. Malgré ce qu'affirmaient les témoins, il jura n'avoir rien fait et être simplement parti à la chasse. Concernant le sang qu'il avait sur lui, il dit qu'il s'agissait de celui d'un cerf qu'il avait laissé en forêt lorsqu'il avait entendu les cris des villageois à proximité de sa maison.

Les villageois décidèrent alors de le remettre au jarl local le lendemain. Mais il parvint à s'enfuir dans la nuit. Quelques dix ans plus tard, il fut enfermé pour piraterie sur l'île de la Bucca et rejoignit les Frères de la Côte lorsque ceux-ci s'emparèrent de leur liberté. Invar proclame toujours à qui veut bien l'entendre son innocence et cherche à la prouver, même si un homme sombre est un jour venu le voir en lui demandant de laisser le passé derrière lui.

En réalité, Anna Invardottir n'est autre que Inga Danziger. Aujourd'hui, elle recherche son père pour en savoir plus, car depuis qu'elle a rejoint les Kreuzritter, le doute l'a assaillit : et si son père avait été possédé par un visiteur ?

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : +12

Arcane : Téméraire

Epées de Damoclès : Parent perdu (2 PP) : son père Invar Andersson (cf. *Secrets* un peu plus haut) ; **Rivalité (2 PP)** : avec Bonnie McGee (cf. *Secrets* un peu plus haut).

Langues : Accent eisenor du sud ; Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance : Die Kreuzritter ; Charge : Maître Voilier ; Petite.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Nacht.

Métiers

Acolyte : Attaque (Couteau) 1, Déplacement silencieux 3, Equitation 1 (ND : 10), Guet-apens 2, Haubergier 1, Observation 4, Premiers secours 1, Qui-vive 3, Tâches domestiques 2.

Espion : Code secret 2, Corruption 1, Déguisement 1, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Filature 3, Fouille 3, Interrogatoire 1, Langage des signes 1, Lire sur les lèvres 1, Observation 4, Qui-vive 3, Sincérité 2.

Explorateur : Cartographie 3, Déplacement silencieux 3, Eloquence 1, Equitation 1 (ND : 10), Marchandage 1, Observation 4, Perception du temps 5, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 4, Survie (océans) 2.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Débrouillardise 2, Fouille 3, Guet-apens 2, Observation 4, Orientation citadine (Tannen) 2, Parier 2.

Marin : Canotage 2, Cartographie 3, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 5 (ND : 20), Escalade 4 (ND : 17), Gréer 5, Nager 2 (ND : 12), Navigation 3, Perception du temps 5, Piloter 3, Sauter 5 (ND : 20), Sens de l'orientation 4.

Pêcheur : Canotage 2, Connaissance de la mer 4, Connaissance des nœuds 4, Equilibre 4 (ND : 20), Escalade 4 (ND : 17), Nager 2 (ND : 12), Pêche 2, Perception du temps 5, Sauter 5 (ND : 20), Sens de l'orientation 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 5, Course de vitesse 2 (ND : 12), Escalade 4 (ND : 17), Jeu de jambes 2 (ND : 07), Lancer 2, Nager 2 (ND : 12), Pas de côté 2, Roulé-boulé 4 (ND : 17), Sauter 4 (ND : 17), Soulever 3.

Combat de rue : Attaque (Combat de rue) 2, Lancer (Armes improvisées) 1.

Escrime : Attaque 3 ; Parade 3 (ND : 15).