



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Personnages > Héros > **Andréas Fuller**



Andréas Fuller

vendredi 21 octobre 2005, par [Martin](#)

(de son vrai nom, Andréas Hopken)

« *Je fais un sale boulot. Et je le fais salement.* »

Histoire

Né Andreas Hopken, en hiver 1615, dans ce qui deviendra le Koningreich de Fischler, Andréas fut très vite reconnu pour sa grande concentration et sa grande patience. Il vécut une enfance plutôt heureuse, protégé par son grand frère. Puis, en 1638, vint la guerre. Son frère part, le laissant initialement « protéger la maison », vu la mort de son père. Disposant d'une éducation martiale de base, reçue de son frère, journeyman en Eisenfaust, Andréas se montra plus efficace avec une arme peu « Vaticine » : l'arbalète.

Les années passent, avec leurs cortèges de douleur. Des bandes armées ravagent Eisen. Conscient du fait, Andréas organise les rares hommes présent pour protéger sa vallée. Des nouvelles de son frère lui parviennent encore. Dominé par un sentiment de crainte immense, Andréas passe de longs moments à s'entraîner au tir, et devient plus qu'efficace, même s'il en est peu conscient. Son jeune neveu, Adrian, apprend avec lui, pour passer le temps.

Un jour de 1649, un messenger annonce qu'une bande forte de 150 hommes arrive dans la vallée. Andréas réunit les hommes, les organise, et part de nuit avec ses dix meilleurs soldats tendre un piège à l'ennemi. Le lendemain, une bande de soudards sont surpris par une grêle de traits, et repoussés dans un désordre complet sur les hommes d'Hopken, armés de lances. C'est un massacre. Quand vient le moment des redditions, Andréas hésite, puis, sentant pourtant arriver une terrible erreur, se souvient des principes Vaticine, et accepte. Des

hommes valides sont utiles au village, mais Andréas se sent mal, observé voir haï. Une nuit, le pire arrive : l'un des malandrins s'en est pris à sa belle sœur. Hopken le poursuit dans la nuit, n'hésitant qu'une seconde à l'entrée du Schwarzenwald. Arrivant en vue de l'homme, il constate que son arme est inutilisable. Cherchant autour de lui, il remplace le levier manquant par un morceau de bois local. Peu après, il rattrape et abat son adversaire.

Mais la nuit serait encore longue pour Andréas. Au beau milieu du Schwarzenwald, il s'est bel et bien perdu. Mais a réussi un tir impossible. Profitant du reste de la nuit, poussé par une pulsion qu'il comprend mal lui-même, il réunit de quoi se faire une nouvelle arbalète. Au matin, enfin, il revient. Hagard, vieilli de 10 ans, il constate effaré que sa belle sœur s'est pendue, incapable de vivre avec la honte. Il ne parle jamais de cette nuit, mais se souvient du Schattenman.

Le temps passe, et Hopken semble, entre autre grâce à son neveu, retrouver le moral. Mais ce n'est qu'extérieur. Andréas est brisé avant l'âge. D'autant que le destin s'acharne, avec les nouvelles de la mort de son frère, pris par trahison, dans une situation proche de celle utilisée par Hopken contre les mercenaires.

La justesse de son tir en font une célébrité. Mais il refuse tout étudiant, ne voulant pas finir « marchand de mort ». Trop tard, probablement. La fin de la guerre voit l'arrivée des forces étrangères, fournissant une occasion à Hopken s'assouvir sa rage. Il a déjà tué trop d'Eisenors. Son neveu l'accompagne parfois, et est de loin le deuxième meilleur tireur du pays. Tout leur réussit, mais Andréas est parfois effrayé de l'enthousiasme de



son cadet. Puis un jour, de retour au village, ils tombent dans un piège. Andréas fuit avec Adrian, puis, sentant ses adversaires trop proches, se sépare de lui pour faire diversion, entraînant leurs ennemis à sa suite.

Le temps passe. Andréas, poursuivi par de nombreux anciens ou actuels ennemis, parcourt Eisen, désormais seul. Il loue ses services quand cela est nécessaire, incapable de faire autre chose. Les mois, un an, deux ans. Avant de comprendre, Andréas a laissé une trace de sang dans l'histoire. Puis il rencontre un jour un homme plutôt doué, entraîné à la Hopken School. Andréas l'interroge, puis de rage le tue : Adrian, le faisant passer pour mort, à repris l'école à son crédit. Un soir, Andréas s'introduit discrètement chez lui, et repart avec son seul bien : sa fameuse arbalète. Il hait son neveu, mais ne peut tuer sa dernière famille.

Alors il repart, hors d'Eisen, loin d'un passé plus que noir. Il tue. Il venge. Il se venge. Des puissances qui ont envahi Eisen. Des mercenaires sans foi ni loi qui ont décimé son pays. De lui même, pour ce qu'il est devenu. Mine de rien, il se taille une solide réputation, et devient Fuller, le vieil homme tranquille. La nuit lui revient le visage du Schattenman. Vire lui est impossible, sans but, sans amis, sans famille. Mourir lui est refusé, pour des raisons qu'il comprend mal, mais qu'il sent liée à cette nuit maudite. Hopken survit.

Caractère

- Désespéré
- Efficace

- Mélancolique
- Profil bas
- Taciturne
- Vengeur

Relations

Bien qu'il n'apprécie guère l'homme, Fuller a trouvé dans Bors Mac Allister un contact professionnel à tout point de vue, sans questions ni jugement. Le Highland le fascine et le terrorise, par sa facilité apparente à vivre en paix avec sa morale. Mais lui n'a pas le passé de « Fuller ».

Au delà, il ne dispose que de quelques connaissances, chez qui loger en cas de besoin, même si jamais il ne se permettrait de les mettre en danger.

Apparence

Mince voir famélique, comme beaucoup de vieux Eisenors qui, étant peu utiles, sont peu nourris, Andréas, qui fait 20 ans de plus que ses 53 hivers, pourrait facilement passer pour un Waisen (il l'a d'ailleurs fait à une époque). Le visage fort marqué, de petites lunettes (parfaitement inutiles, Andréas a l'une des meilleures vues de Théah), un chapeau de feutre mou et un large manteau chaud complète une apparence parfaitement inoffensive. Peu bavard, Andréas est hésitant et témoigne du respect appuyé d'un bauer face à n'importe qui.

Mais certains soirs, le masque mélancolique retombe, et « Fuller » passe alors du désespoir le plus complet à la rage glaciale. Le vieil homme a un autre problème : dans son sommeil agité, il murmure parfois des mots sans aucun sens : Adrian, Scharzenwald, Vengeance...