

Gervok na'Brusha



Natif de Telem, il partait souvent jouer dans la forêt jouxtant le village, y entraînant les autres enfants de son âge, allant parfois se perdre loin dans les bois. Il va sans dire qu'il n'était pour cela pas très apprécié des parents de ses compagnons, mais il s'en fichait, car il gagnait ainsi leur admiration. Il recherchait en fait constamment l'approbation des autres, cherchant à leur plaire et à les impressionner. Parfois, les autres enfants prenaient peur, n'osant pas s'aventurer trop profondément dans le bois. Quand cela arrivait, Gervok continuait seul, et il lui arrivait de ne pas parvenir à retrouver le chemin du village. Les habitants de Telem battaient alors la

forêt pour le ramener chez lui, où il recevait des corrections mémorables. "Et encore, lui disaient ses parents, tu as eu de la chance de ne pas rencontrer l'ermite". L'ermite en question était une sorte de croque mitaine pour les enfants du village, afin qu'ils n'aillent pas se perdre dans la forêt. Gervok toutefois n'en avait cure et dès qu'il le pouvait, il retournait dans les bois, y allant de plus en plus souvent seul à mesure qu'il grandissait, tant cette profusion de vie sauvage l'attirait. Il arriva finalement qu'il se perde pour de bon et que les habitants du village ne parvinrent pas à le retrouver. Il survécut trois nuits et trois jours, se nourrissant de baies et posant des collets maladroits. Le soir du troisième jour, il rencontra celui qu'on appelait l'ermite. Gervok rencontra d'abord ses amis, ou plutôt une partie de ceux-ci, car trois loups s'étaient approchés de son campement de fortune. Pris de panique, il tenta de s'enfuir pour se retrouver nez-à-nez avec un vieux nain hirsute. Quand le jeune ork se fut calmé, Fernen-Croc-d'Argent, ainsi que se nommait l'ermite, l'emmena chez lui et le nourrit. Gervok apprit ainsi que, plutôt qu'un horrible ogre se nourrissant d'enfants, ainsi que le dépeignait les histoires, l'ermite était un Maître des Animaux qui s'était retiré dans ces bois après une vie d'aventurier bien remplie. Il vivait désormais ici, entouré de ces bêtes qu'il aime tant, évitant tant que possible le contact avec la civilisation qui l'ennuyait. Il raccompagna le jeune ork à l'orée du bois, après lui avoir fait promettre de taire son existence. En rentrant au village toutefois, Gervok apprit de bien sombres nouvelles. Son père était en effet mort, tué par une bête sauvage alors qu'il recherchait son fils et sa mère était morte le lendemain du chagrin d'avoir perdu les deux êtres qu'elle chérissait. Bouleversé par ces nouvelles, le jeune ork, cible de l'opprobre du village, s'enfuit dans la forêt, chassant et abattant toutes les bêtes qu'il pouvait trouver dans un macabre simulacre de vengeance.

Fernen le retrouva alors qu'il était sur le point de se faire éventrer par un brithan. C'était la deuxième fois qu'il sauvait la vie de l'ork. Quand celui-ci se fut calmé, le nain entreprit de lui inculquer les lois de la nature et au contact du nain, Gervok réapprit peu à peu à aimer ce univers sauvage et libre. Il comprit les lois fondamentales qui régissaient la forêt, ses occupants et la chasse et accepta finalement le fait que la mort de son père s'inscrivait dans un cycle qui le

dépassait. Il s'ouvrit peu à peu à la Discipline que le vieux nain lui enseignait. A la mort de celui-ci, il en maîtrisait parfaitement les bases.

Gervok a grandi depuis la mort de son mentor, et l'exil qu'il subissait a été levé. Il parcourt les bois, chassant pour récupérer la viande et les peaux qu'il prépare avant de les revendre au village, en échange des biens et services de première nécessité qu'il ne peut se procurer autrement. Il utilise parfois ses talents afin d'aider les fermiers à s'occuper de leurs troupeaux et se voit bien accueilli par beaucoup, bien que certains n'oublient pas et ont du mal à lui pardonner sa jeunesse tumultueuse. Il a toutefois parcouru les bois ainsi qu'une partie des terres s'étendant au delà et il sait que Framean, le chef du village, est soulagé d'avoir quelqu'un sur qui il peut compter pour surveiller la forêt et le prévenir des dangers qui pourraient en sortir, que ceux-ci proviennent de la forêt en elle-même...ou d'ailleurs.

Traits psychologiques dominants :

Gervok est un ork direct et franc. Il aime ressentir pleinement les choses, et parle sans mâcher ses mots. Il établit un rapport de force dominant/dominé avec les autres personnes, et il suivra aveuglément quelqu'un qu'il reconnaît comme son chef. Cet état de fait peut toutefois déclencher des conflits lorsque ce n'est pas le cas. Lui parler des événements tragiques de son enfance déclenchera facilement son gahad.

A propos des autres personnages :

Thersios : "Bien qu'il préfère créer un monde factice et n'attache pas assez d'importance à celui qui l'entoure, il ne m'a jamais regardé comme les autres le font. C'est le seul avec lequel je peux avoir des rapports qui ne sont pas faussés par mon passé."

Zachta bo'Vek : "Il pense qu'il vaut mieux que les autres parce que c'est notre Maître d'Armes. C'est un petit chien qui aboie plus qu'il ne mord."

Jufootha : "Les seuls contacts que je me borne à avoir avec lui sont quand je lui vend des peaux. Je n'ai rien contre lui, mais il est lent. Beaucoup trop lent. Ce serait une proie facile pour un chasseur avisé."

Sikaliss : "Il est proche de la nature, et il la comprend. J'ai l'impression qu'il ne m'a jamais pardonné. C'est dommage, car je l'estime beaucoup."

Betram : "Il est arrivé récemment de l'est et semble s'être installé au village pour quelques jours. Il a évité la forêt. Je l'ai quand même surveillé de la lisière mais je crois qu'il s'est aperçu de quelque chose. Il est observateur, et s'il voyage seul, il doit savoir se défendre...ou être corrompu..."

Filupean : "Une bonne chose que son père soit encore à la tête du village. Il me tolère à grand peine mais je me doute que s'il prenait sa charge maintenant, je ne serais plus accepté parmi eux. Que cela arrive et je partirai tout simplement. Ils y perdront plus que moi"

Pemnon : "Il me comprend, et me rassure. Il a toujours été bon avec moi. Si je devais quitter le village, c'est celui qui me manquera le plus. Je ne tolérerai pas qu'il lui arrive du mal, et je le défendrai quoi qu'il arrive."

Éléments techniques :

Fernan a appris à Gervok les propriétés des certaines herbes, fleurs et baies et l'expérience personnelle de l'ork lui permettent d'en reconnaître d'autres. Il en garde certaines pour lui et revend le surplus au village.

-*Achillée* : les feuilles de cette plante, une fois réduite en poudre et déposées sur le plaies, aident à la coagulation et permettent une cicatrisation plus rapide. (+2 sur un jet de récupération)

-*Racines de Jikar* : cuites ou crues, ces racines blanchâtres et charnues agissent comme un stimulant et permettent de ne plus ressentir la fatigue. Une utilisation excessive toutefois entraîne des douleurs cardiaques et même une utilisation modérée entraîne généralement un contrecoup de fatigue. (permet d'éviter de ressentir et de souffrir des effet de la fatigue physique pour un temps. Permet de passer une nuit blanche sans ressentir le sommeil. La fatigue causée par l'utilisation de Talents n'est pas affectée).

-*Langue de dragon* : les feuilles de cette fleur rouge et serpentine, une fois bouillies dans l'eau ou le vin, ont des propriétés purifiantes contre une majorités de poisons. Le breuvage amer dégage une odeur forte et âcre à même de faire reprendre ses esprits à qui serait victime d'un malaise. (+ 3 en Endurance contre les poisons)

-*Vreela* : les feuilles de cette plante ligneuse, une fois froissées et bouillies, donnent un baume à même de soulager la douleur, voire de causer une légère désensibilisation. Si elles sont ingérées, les feuilles agissent comme un vomitif, voire à très fortes doses, comme un poison (ignore les malus de blessure mais -1 aux actions du fait de la désorientation).

-*Feuilles de feu* : une mauvaise herbe formée de petites feuilles d'un rouge sombre et brillant. Leur sève irrite la peau et a un effet urticant, semblable à une brûlure légère, mais relativement inoffensif. Une fois distillée et préparée, la sève cause des brûlure bien plus grave lorsqu'elle entre en contact avec la peau. (dommages, 1 round, SD 6, SN 9).

-*Whadrya* : dérivé du venin de la guêpe, cette substance pénètre la peau et paralyse la zone touchée. Correctement préparé, il est possible d'étendre son effet au reste du corps, mais sa manipulation est délicate. (paralysant, instantané, SD 6, SN 10).