# Pax Elfica

## Le Guide du joueur

www.les12singes.com

# Crédits

**Pax Elfica est une campagne de jeu de rôle de Claude Guéant.**

**Chef de projet**
Jérôme Barthas

**Direction éditoriale**
Jérôme Verschueren

**Direction artistique**
Sébastien Lhotel

**Textes additionnels**
Jérôme Verschueren

**Couverture, écran et illustrations de personnages prétirés**
Elvire De Cock

**Plans, illustrations et portraits N&B**
Christophe Swal

**Cartographie**
Maxime Plasse

**Relecture**
Samuel Minne

**Avis éclairés**
Jérôme Barthas, Sébastien Célerin, Fabien Fleurier, Grégoire Laakmann, Michaël Maurat

**Playtesteurs**
Jérôme Barthas, Damien Boissière, Vincent Canu, Florent Cautela, Karine Criner, Nadège Debray, Fabien Fleurier, Nicolas Guérin, Marion Hamard, Grégoire Laakmann, Anthony Letourneur, Céline Millérioux, Sébastien Lhotel, Keyang Thaï et Jérôme Verschueren.

# Sommaire

**Préambule** ..... 3
**Introduction** ..... 5
**Bienvenue à Brenhaven, sous le joug des elfes** ..... 8
Les lieux marquants de la marche de Valseptente ..... 17
La vie quotidienne ..... 22
Le quartier de la Porte ..... 24
Le quartier du Port ..... 26
Le quartier du Fort ..... 28
Le quartier de la Rivière ..... 30
Les environs de Brenhaven ..... 32
**Décor : l'auberge de l'Épée** ..... 34
**Conseils aux joueurs de Pax Elfica** ..... 39
**Personnages prêts à jouer** ..... 40

**Encarts, plans et tableaux**
Glossaire ..... 4
Créer son propre personnage ..... 7
Des elfes pas comme les autres ..... 10
Who's who ..... 10
Les forces en présence ..... 11
Les sorcelets ..... 14
Chronologie ..... 16
Plan de la région ..... 18
Plan général de la ville ..... 20-21
Plans de l'auberge ..... 36-38
Manger et boire à l'auberge ..... 39

# Préambule

Bienvenue dans *Pax Elfica*, une campagne médiévale-fantastique qui propose aux joueurs d'incarner des résistants dans une ville occupée.

Ce guide est destiné à être lu par tous les joueurs avant la première séance pour leur permettre de découvrir le contexte dans lequel leur personnage évoluera – pdf gratuit téléchargeable sur www.les12singes.com. Il constitue également une introduction pour le meneur de jeu, qui est invité à le lire avant d'aborder les parties qui lui sont réservées. Le nombre d'informations présentées peut paraître intimidant. Il ne s'agit pas d'une lecture obligatoire, mais d'une opportunité pour les joueurs qui ont envie de préparer leur immersion dans le jeu.

Pour vous présenter *Pax Elfica*, voici les six éléments les plus marquants :

## 1. Résistance !

Une ville étouffée par l'occupation elfique, le bruit de bottes des patrouilles de soldats, des arrestations abusives, des enlèvements d'enfants, des collaborateurs qui s'enrichissent, des dénonciations calomnieuses, un héros masqué qui ose se dresser face à l'ennemi : voici le contexte de *Pax Elfica*. Au menu : enquête, diplomatie, gestion, exploration, intrusion, escarmouches et combats de masse, dans un monde en nuances de gris. Ici, pas de héros appelé à sauver le monde, chacun doit apporter sa pierre à l'édifice. Les ennemis des PJ n'ont pas que des motivations égoïstes et leurs alliés ne sont pas complètement désintéressés.

## 2. Aubergistes ?

Les PJ travaillent à l'auberge de l'Épée, une des plus grandes de la ville. Ils exercent chacun une fonction au sein de l'établissement : videur, brasseur, serveur, maréchal-ferrant, etc. Mais derrière cette activité prosaïque se cache un passé aventureux haut en couleur, voire un secret bien gardé. Capitaine d'armée déchu, bandit repenti, druide réfugié, espion sous couverture, nécromant en cavale ou même statue vivante... Gageons qu'ils ne manqueront pas de reprendre du service !

## 3. Terre magique et sorcelets

Il y a quelque chose de magique dans l'air de la vallée où se déroule cette histoire. À l'adolescence, chaque habitant développe une capacité surnaturelle, un sorcelet modeste mais utile qui détermine bien souvent la profession qu'il exerce à l'âge adulte. Ainsi, la région a donné naissance aux plus grands magiciens du royaume. Mais depuis peu, certains habitants perdent ce don. La population accuse les elfes, qui par ailleurs ont interdit la pratique de la magie, et donc des sorcelets.

## 4. Un bac à sable scénarisé

La campagne *Pax Elfica* tient à la fois du scénario classique et du bac à sable. Du scénario, elle tire l'aide à la mise en scène et la capacité à faire monter la tension dramatique. Au bac à sable, elle emprunte la grande liberté laissée aux PJ de s'investir sur les sujets de leur choix et une vaste gamme de dénouements possibles.

Les personnages s'intéressent à un lieu ? Ces derniers sont décrits de sorte à pouvoir y mettre en scène des intrusions ou des assauts. Ils souhaitent approcher une faction ? Plus de 80 PNJ nommés sont présentés, avec les conditions permettant de s'allier avec eux. Ils aspirent à percer un mystère ? Chaque scène est décrite de manière détaillée, et donne les éléments permettant de faire monter la tension et d'introduire des rebondissements.

Par ailleurs, la campagne ne fait aucune hypothèse sur les succès et les échecs des PJ. S'ils tuent un des « grands méchants » dès la deuxième séance, tant mieux pour eux. Et tant pis si c'est un allié de poids qui trépasse, la suite des opérations n'en sera que plus tendue...

## GLOSSAIRE

- **Arindeäl :** une elfe pratiquant un mélange de druidisme et de magie d'enchantement.
- **Conseil des Huit :** organe assurant l'administration de la ville, sous le contrôle officieux des elfes.
- **Enfant prodige :** enfant né dans le Valseptente montrant un don particulier pour la magie, bien au-delà du simple sorcelet.
- **Enfayté :** désigne une personne qui a été ensorcelée par une Arindeäl, vivant béatement dans un monde illusoire, contraint d'obéir à la voix des elfes de la Nariamórien. Les elfes refusant la peine de mort, l'enfaytement demeure la punition la plus grave qu'ils infligent à leurs opposants.
- **Flamme (la) :** religion principale d'Arlande dont les fidèles vénèrent une force primordiale désincarnée exaltant toutes les vertus. Bren fut un paladin exemplaire de cette foi. En Valseptente, les prêtres ont tous été massacrés par le Nécromant. Abandonnés par l'Église qui refuse d'installer de nouveaux prêtres tant que les elfes ne leur auront pas restitué leur abbaye, les croyants ont vu la flamme de leur foi se réduire à quelques braises.
- **Guet (le) :** milice assurant la surveillance de la ville et l'application des lois. Aujourd'hui uniquement composé d'enfaytés, le Guet est dirigé par le Prévôt Godefroi – un homme non enfayté. Dans les faits, il est contrôlé par le capitaine elfe Tharivel.
- **Guildmestre :** représentant d'une guilde ou d'une alliance de confréries professionnelles, qui siège au Conseil des Huit.
- **Ifriers :** ancienne guilde d'artisans des métiers du bois, interdite par les elfes. Si la plupart des membres s'est reconvertie, une partie s'est réfugiée dans la forêt de Liffraie et s'est lancée dans une guérilla contre l'occupant.
- **Quartmestre :** élu d'un quartier, qui siège au Conseil des Huit.
- **Sorcelet :** modeste capacité magique possédée par ceux qui naissent dans la marche de Valseptente.
- **Vieille garde :** ancienne garde d'élite protégeant le château. Décimée par le Nécromant, elle est aujourd'hui démise de ses fonctions et réduite à un petit groupe hétéroclite informel.

### 5. Les quatre arcs

Quatre arcs narratifs majeurs s'entremêlent pour tisser une histoire vivante, au service des prises d'initiative des personnages : la guerre des auberges, le secret des elfes, la résistance et un dernier arc mystère... Les choix effectués par les PJ sont cruciaux. Peut-être que leur réussite à l'un de ces quatre arcs les avantagera pour la réussite d'un deuxième, ou au contraire les handicapera. Et peut-être même qu'ils choisiront de sacrifier la réussite d'un arc pour en réussir un autre qui leur tient plus à cœur. Les différences d'histoire d'une table à une autre ne sont pas cosmétiques, elles sont fondamentales.

### 6. Une campagne, deux systèmes possibles :

#### ❶ la 5e édition du plus célèbre des jeux de rôle

*Pax Elfica* peut se jouer avec cet incontournable du jeu de rôle médiéval fantastique, quelle que soit votre version du jeu. Elle est conçue pour des personnages niveau 1 et les emmènera jusqu'au niveau 7 (du matériel en option permettra de jouer au-delà de cette limite).
Aucune hypothèse n'est faite sur votre manière de jouer (combat avec ou sans case, utilisation des dons, etc.). En revanche, nous avons pris le parti de faire monter de niveau les personnages au passage de scènes clés, système d'expérience qui s'est révélé plus adapté à cette campagne.
Enfin, nous proposons des races, historiques et sortilèges adaptés au contexte, ainsi que des règles additionnelles de mise en scène des intrusions, poursuites et combats de masse qui ne manqueront pas de se produire durant les aventures des personnages.

#### ❷ Clé en main

*Pax Elfica* peut se jouer avec le système *Clé en main* qui est éprouvé, fluide et facile à prendre en main. À cet égard, le livre de base est un jeu autonome, incluant les règles standard ainsi que neuf personnages prêts à jouer. De plus, des règles additionnelles sont proposées, pour la mise en scène des intrusions, poursuites et combats de masse.
***Note** : si vous souhaitez créer vos propres personnages pour ce système, il vous faudra acquérir le livre de règles étendues, édité par les XII Singes.*

# Introduction

Notre histoire se déroule dans la ville de **Brenhaven** et sa région, la marche de **Valseptente**. Cette dernière est située à la frontière nord du royaume d'**Arlande**, jouxtant la nation du **Norlande** au nord-ouest, la Nariamórien, la forêt des elfes, au nord, et les terres sauvages à l'est.

## Une brève histoire de Brenhaven

La fondation de la ville de Brenhaven remonte à plusieurs siècles. Les événements historiques réels font l'objet de conjectures de la part des érudits. Le folklore populaire retient l'histoire d'un dragon – **le Drac** – qui terrorisait la vallée et d'un paladin d'exception – **Bren** – qui libéra la région en terrassant la bête. Les villageois survivants se rassemblèrent et construisirent une ville fortifiée pour se protéger de futures calamités. Bren fonda une abbaye au nom de l'ordre des **Gardiens de la Flamme** afin d'enseigner aux habitants la bonté et la sagesse. Les croyants de cette église vénèrent une force primordiale désincarnée, symbolisée par une flamme purificatrice, dispensatrice d'une lumière exaltant toutes les vertus. Alors que l'Histoire ne se souvient pas que Bren se soit marié, plusieurs familles de la ville se réclament de sa descendance.

Devenue naturellement capitale de la marche de Valseptente, Brenhaven est d'abord une ville commerçante qui profite de sa position idéale le long d'une route fluviale majeure. La cité est également un camp de base pour les aventuriers qui explorent les donjons de la région, en particulier les ruines du **Temple du Serpent**, dont les origines se sont perdues dans la nuit des temps.

### Le joug du nécromant, l'intervention elfique

Il y a vingt ans, un sorcier corrompu connu sous le simple nom de **Nécromant** leva des légions de morts-vivants et envahit le Norlande ainsi que certains territoires d'Arlande. Son règne fut aussi horrible que sanglant. Bien des familles furent décimées. La noblesse fut particulièrement visée et beaucoup de maisons se sont éteintes.

Deux ans plus tard, la nation elfique sortit enfin de sa forêt sacrée pour venir en aide aux royaumes humains et mena une guerre sans merci contre les hordes du sorcier, libérant les régions les unes après les autres. Les territoires libérés lui fournissaient des ressources matérielles ou magiques pour soutenir sa campagne militaire et progresser toujours un peu plus. Comme bien d'autres villes, Brenhaven accepta ce nécessaire tribut après avoir été libérée des horreurs du Nécromant. La guerre s'intensifiant, les elfes remplacèrent même le pouvoir en place pour simplifier la coordination de leurs opérations militaires. Ce devait être temporaire, comme de bien entendu. Une nuit, un mystérieux bois d'arbres d'essence féérique poussa au milieu de la ville – **la Sylve** –, engloutissant plusieurs pâtés de maison. Depuis, de nombreux elfes entrent et sortent de cette émanation de la forêt elfique interdite aux races mortelles. Afin de protéger ce lieu sacré, les elfes se dirent contraints de transformer la Marche en protectorat, sous l'égide de **Silmaïré**, la reine des elfes. Les humains venaient de perdre leur indépendance.

Quinze ans après la conquête du Nécromant, tous les efforts fournis par les populations asservies finirent par payer, les elfes terrassèrent le sorcier noir.

### Un tyran chasse l'autre

Alors que les elfes abandonnaient leurs protectorats dans les royaumes voisins pour retourner dans leur forêt de la

Nariamórien, ils maintinrent leur position dans la Marche de Valseptente. Pour quelle raison ? Les elfes n'offrent pas d'autre explication que « la nécessité ». D'ailleurs, depuis l'installation des elfes à Brenhaven, les habitants perdirent peu à peu le don du sorcelet. En outre, les enfants faisant montre d'un don pour la pratique des arts magiques furent emmenés de force dans la Nariamórien pour ne jamais revenir. Les elfes décrétèrent que la pratique de la magie était désormais interdite aux races mortelles. Selon eux, leurs magiciens finissent toujours par chercher à allonger leur existence et ainsi verser dans la nécromancie.

Les habitants se révoltèrent, mais leur rébellion fut étouffée dans l'œuf et l'armée locale dissoute. Depuis lors, le margrave, **Tancrède II**, sa famille et ses proches continuent de tenir en apparence les rênes du pouvoir, mais le véritable maître de la cité est un seigneur elfe appelé **Alasaril**. Quelques résistants luttent contre l'occupation, sans grande réussite.

## DES RÉFUGIÉS

Le joug du Nécromant et la guerre de libération prélevèrent un très lourd tribut sur les populations. Après la libération de la Marche, plusieurs vagues de réfugiés venus du Norlande s'installèrent à l'extérieur de l'enceinte de la ville où s'étend un quartier de maisons de bric et de broc. Les réfugiés ne purent jamais obtenir le droit de cité et doivent rentrer au camp le soir venu. Les confréries corporatistes locales s'accommodent bien de cette force de travail à bas coût, et les elfes se désintéressent de ce « problème d'humains ». Après avoir passé des années à Brenhaven, peu de réfugiés prennent le chemin du retour, car ils n'ont plus rien vers quoi revenir, et la route reste longue et dangereuse. La majorité aimerait pouvoir refaire librement sa vie ici, mais cela lui est refusé.

# Qui joue-t-on ?

Les personnages prêts à jouer proposés dans *Pax Elfica* travaillent tous à **l'auberge de l'Épée**, une des deux auberges les plus importantes de Brenhaven. Ils exercent la fonction de videur, brasseur, intendant, serveur, cuisinier, maréchal-ferrant, ou encore scribe. **Derrière cette activité professionnelle prosaïque se cache un passé haut en couleur, aventureux, ou un secret bien gardé.** Capitaine d'armée déchu, bandit de grand chemin repenti, druide réfugié, résistant à la retraite, espion du roi, statue vivante, nécromant en cavale… ils ont changé de vie après que les elfes ont écrasé la rébellion pour s'installer comme personnel d'un grand établissement avec l'espoir de vivre en paix. Cela fait maintenant **sept ans**. Leur patron, **Klaus**, maintient une ligne précaire, collaborant juste ce qu'il faut avec les elfes pour maintenir son établissement ouvert, mais pas ouvertement pour ne pas être la cible de représailles de résistants. L'enjeu ne se limite pas à son confort et son gagne-pain : l'auberge emploie, nourrit ou héberge des gens affaiblis par l'occupation elfique, qui ne survivraient pas sans elle.

## HISTORIQUES

Chaque personnage prêt à jouer dispose d'un historique comportant des **liens avec des PNJ** (fils de l'aubergiste, amoureux de tel ou tel, frère ou sœur, etc.) et/ou avec des factions qui sont présentées plus loin (proche de la guilde des Ifriers, ancien membre de la Vieille Garde, défenseur des réfugiés, etc.). Vous êtes libre de changer ces liens. Peut-être voulez-vous jouer un demi-elfe archer sans pour autant qu'il soit fils de l'aubergiste ou amoureux de la jolie serveuse. Ou voulez-vous jouer un brasseur possédant des liens avec les Ifriers plutôt qu'avec la Vieille Garde. Sachez que ces liens sont autant de leviers permettant de faire avancer l'histoire, et qu'ils favorisent l'implication de votre personnage. Une solution simple de personnalisation est l'échange des liens entre personnages. Le meneur de jeu vous guidera au travers de ces altérations. En dernière instance, vous êtes bien entendu maître de la personnalité, de l'histoire et des relations de votre personnage.

## NOVICES ET VÉTÉRANS

La plupart des personnages sont expérimentés, mais cela fait longtemps qu'ils se sont rangés, leur profession actuelle a émoussé leurs réflexes. Ils se réveilleront au fur et à mesure de leurs aventures. À l'inverse, les personnages plus jeunes, comme Tanorivel ou Camille, mûrissent rapidement au contact de l'adversité, après des années d'entraînement. Ceci explique pourquoi tous les personnages commencent débutants et gagnent rapidement en expérience.

## AUBERGISTES

Vous allez devoir faire vivre l'auberge de l'Épée, malgré les vexations de l'occupant elfique et la concurrence féroce d'un adversaire acharné, **Carmichaël de l'auberge du Pont**. Des divergences de vue irréconciliables et une rivalité économique ont dégénéré en une opposition âpre entre les deux aubergistes.

Mettrez-vous en danger votre auberge pour sauver des innocents ? Vous lèverez-vous contre l'occupant ? Formerez-vous des alliances contre nature pour devenir plus forts ? Ou resterez-vous intègres malgré l'adversité implacable ? Laisserez-vous votre terre natale perdre sa richesse magique ? Découvrirez-vous les secrets des elfes ? Finirez-vous ruinés, privés de magie, aux mains d'un tyran ? Ou parviendrez-vous à libérer Brenhaven, à rendre leur magie aux habitants, en ayant racheté votre concurrent ?

Vous le saurez en jouant cette campagne !

# Créer son propre personnage

Que ce soit avec les règles de la 5e édition ou de Clé en main, vous êtes bien sûr libre de créer votre personnage de toutes pièces et d'en déterminer ses caractéristiques ludiques, en plus de son historique et de sa personnalité.

**Concernant la 5e édition**, vous trouverez dans le livre des historiques et des races complémentaires adaptés au contexte de Brenhaven. Les races originaires de la région vous donnent accès aux sorcelets. Les historiques – aubergiste, résistant, membre d'une armée de libération ou magicien clandestin, etc. – vous aideront à définir votre rôle. Toutes les races et classes habituelles sont susceptibles d'être utilisées. Voici cependant quelques remarques sur la manière dont elles s'intègrent dans le contexte et dans l'aventure.

- Humains, nains, halfelins, demi-orques et gnomes sont les plus couramment rencontrés.
- Jouer un haut elfe ou un elfe sylvain est possible. Ces « sous-races » (un terme utilisé par les règles de la 5e) sont distinctes de celle des elfes de la Nariamórien. L'occupant les traite d'ailleurs comme les autres habitants non-elfes de la ville, sans passe-droit.
- Si vous jouez une race plus exotique, comme un tieffellin ou un drakéide, votre personnage sera probablement le seul de son espèce dans toute la région, ce qui pose des problèmes de discrétion.
- Les classes de barbare, guerrier, roublard ne posent pas de difficulté.
- Toutes les classes de lanceur de sort sont accessibles – magicien, ensorceleur, sorcier, druide, barde, rôdeur – mais votre personnage est soumis à l'interdiction de pratiquer la magie. Il court un grand risque s'il est surpris à lancer un sortilège en public.
- La magie divine des clercs et des paladins n'est pas soumise à restriction. Pour autant, en l'absence d'église dans la région, ils seront sans doute quelque peu isolés.
- Le choix de la classe de rôdeur est parfaitement viable, mais l'aventure se déroulant principalement en ville, vous n'aurez que peu d'occasions de démontrer le savoir-faire de votre personnage dans la nature. Compte-tenu de l'histoire récente, les morts-vivants font un choix naturel d'ennemi juré.
- Comme pour les races exotiques, si vous jouez un moine, vous serez unique dans la région. Votre manière particulière de vous battre sera facilement reconnaissable.

**Concernant les règles Clé en main**, vous ne pouvez créer votre personnage de toutes pièces que si vous possédez le livre de règles étendues. Alors, vous pourrez choisir librement vos atouts, en suivant les règles de création de personnage. Les personnages qui ne font pas de la magie leur activité principale peuvent malgré tout choisir leur sorcelet, à savoir un – et un seul – atout magique s'ils sont nés dans la région de Brenhaven.

Quelles que soient les règles utilisées, le meneur de jeu vous proposera différentes origines ou liens avec les PNJ, que vous êtes libres d'accepter ou non. Cela dit, ces éléments d'historique ont pour objet d'intégrer votre personnage au contexte de la ville et sont autant de leviers pour permettre au MJ de vous ouvrir toutes les portes de la campagne. À noter que, bien que beaucoup de gens nés à Brenhaven aient perdu leur sorcelet depuis l'occupation elfique, vos personnages font partie de la frange de la population qui en a gardé l'usage.

# Bienvenue à Brenhaven, sous le joug des elfes

Brenhaven est une petite ville surpeuplée, entourée d'une muraille de pierre qui en fait le lieu le plus fortifié de la région. Elle compte près de 4 000 âmes, dont environ 3 200 humains, 600 elfes et 200 halfelins, nains, gnomes, demi-orques et demi-elfes. Près de 800 réfugiés des guerres contre le Nécromant sont installés à l'extérieur de l'enceinte.

## UN POUVOIR POLITIQUE AFFAIBLI

La région est une marche du royaume d'Arlande, c'est-à-dire un comté qui se trouve à la frontière avec une autre nation – ici le **Norlande** et la **Nariamórien**. Officiellement, son suzerain est le margrave Tancrède II, cousin éloigné du précédent Margrave, mort pendant les combats contre le Nécromant. Le titre de margrave désigne un comte qui a le pouvoir de lever une armée pour défendre son territoire, sans attendre un ordre du roi. En dehors de cette particularité, un margrave est un vassal du roi comme les autres. Depuis que les elfes ont fait de Valseptente un protectorat qui ne dit pas son nom, le margrave a été dépouillé de ce pouvoir militaire. Son armée et sa garde personnelle – **la Vieille Garde** – ont été dissoutes. Il conserve néanmoins le droit de dispenser la justice (sauf sur les elfes... et les affaires qu'ils se réservent), et de taxer les habitants. Rattaché au Margrave, le prévôt **Godefroi** est chargé de l'exécution de ses décisions. Il est collecteur d'impôt, inspecteur de police et procureur général. On lui reproche de faire la basse besogne que les elfes jugent indignes d'eux.

L'administration de la ville est assurée par le **Conseil des Huit,** où siègent chaque mois dans une salle de Fort-Greifstark les quatre quartmestres – élus par les habitants de chacun des quartiers – et les quatre guildmestres – représentants des confréries professionnelles. Le Margrave y siège comme représentant de droit du quartier du fort, sans avoir à être élu. Il préside aux débats et décide de l'ordre du jour. Alasaril y siège également, soi-disant en tant qu'invité, à la droite du Margrave. Son titre exact est Etelläran, qui se traduit comme l'Aîné « étranger » ou « invité » dans la langue des elfes. Sous de faux airs d'ambassadeur, Alasaril émet des suggestions qui sont entérinées par le Margrave.

L'ordre du jour du Conseil est fixé une semaine avant sa tenue et affiché dans la cour publique de Fort-Greifstark. Les séances ne sont pas publiques. À la majorité simple, soit cinq voix, les Huit proclament des édits qui ont valeur de loi. Le Conseil dispose de plusieurs pouvoirs :

- Fixer les règles de vie commune (par exemple le couvre-feu) ;
- Dépenser le trésor de la ville (distinct du trésor personnel du Margrave) ;
- Décider des taxes ;
- Fermer des lieux pour faire respecter l'ordre public ou garantir la santé du public ;
- Attribuer des charges et des droits à des individus ou des corporations, comme l'exploitation du moulin. Ces charges se paient cher au profit du trésor de la ville, mais il faut également graisser la patte des conseillers pour obtenir leur vote.

Avec sept voix, ils peuvent amender la charte de la ville, qui établit la répartition des pouvoirs.
Les règles concernant toutes les activités commerciales et artisanales sont fixées par les corporations.

Tous les quatre ans le Conseil est renouvelé. Les guildmestres sont désignés par leurs pairs dans les confréries. Les quartmestres, à l'exception du Margrave, se font élire dans leur quartier en cultivant leur popularité. Loin des grandes manœuvres politiques, quelques discours bien sentis et une bonne réputation permettent d'enlever les voix nécessaires, sachant qu'un scandale suffit à faire changer d'avis les foules. Les candidats développent un double discours. En public, ils prônent la défense de la liberté des citoyens face aux elfes et le développement économique pour tous. Dans

la salle du conseil, l'occupant est traité avec beaucoup plus de déférence, et en fait de développement pour tous il s'agit surtout de défendre les intérêts économiques de quelques corporations. Les elfes se préoccupent peu des discours publics, pour eux, ce ne sont que des caprices d'enfants. Ils ne jugent les conseillers que sur leurs actes. Les votes des uns et des autres s'achètent alternativement, pour que chacun y trouve son compte. Le peuple n'est pas dupe et n'a pas d'attente de progrès social, tout au plus espère-t-il ne pas se retrouver avec davantage d'impôts. Malgré les nombreuses taxes, les caisses de la ville semblent toujours vides lorsqu'un conseiller propose d'investir dans un nouveau service municipal qui ne profite pas aux élus.

Le roi d'Arlande Leudaste I[er] a laissé s'installer cet état de fait. D'abord, parce qu'après la guerre contre le Nécromant, son armée est exsangue. Ses faibles moyens militaires se concentrent sur la capitale pour éviter qu'il ne soit déposé par des seigneurs de territoires reculés épargnés par les hordes de morts-vivants.
Par ailleurs, les elfes restent objectivement ses premiers alliés malgré l'occupation du Valseptente. Et Alasaril est suffisamment fin pour ne pas se proclamer officiellement gouverneur de la Marche, ce qui permet à Leudaste de sauver la face, voire de prétendre qu'ils sont là à sa demande.

## La guilde des Ifriers

Cette guilde rassemblait tous les corps de métier de la filière du bois – bûcherons, charbonniers, flotteurs, charpentiers, ébénistes, luthiers. Elle était la plus puissante de la ville jusqu'à ce que l'interdiction de la coupe de bois prononcée par Alasaril fasse péricliter son pouvoir.

Les membres du conseil sont :

- **Le margrave Tancrède II de Hautval** : longtemps reléguée à un rôle mineur, la famille de Hautval a finalement obtenu le titre convoité de Margrave à la mort du précédent dans le feu des combats contre le Nécromant. Tancrède semble d'autant plus s'accommoder de la présence des elfes et de l'autorité d'Alasaril qu'il s'enrichit personnellement. En tant que Margrave, il est quartmestre de droit pour le quartier du Fort à l'est.
- **Ambrosia** : la propriétaire des bains est la quartmestre élue du quartier de la Rivière. Sa main gauche a été mordue par son mari transformé en zombi par les sbires du Nécromant. Ambrosia l'a sectionnée d'un coup de hachoir pour éviter la contamination, avant de décapiter son époux. Ses cheveux en sont devenus blancs mais l'expérience n'a pas affaibli son caractère. Son franc parler anime régulièrement les conseils.
- **Carmichaël** : propriétaire de l'auberge du Pont, Carmichaël cultive son aura de héros – tardif – de la résistance. Pour autant, il se fait obséquieux envers les elfes et s'affiche comme un partenaire fiable auprès d'Alasaril. L'aubergiste confie à qui veut l'entendre que son arbre généalogique remonte à Bren. Son influence et son bagout lui ont permis d'être élu représentant du quartier du Port.
- **Klaus** : propriétaire de l'auberge de l'Épée, cet aventurier à la retraite s'est rendu populaire par son hospitalité et la sagacité de ses avis, à tel point qu'il a été élu au Conseil pour représenter le quartier de la Porte.
- **Owen** : le maître forgeron est le représentant d'une coalition de confréries d'artisans. Connu pour être un professionnel d'exception et pour son honnêteté, il possède et dirige la Grand'Forge.
- **Wolfram Azaïm** : ce nain ambitieux est le représentant de la confrérie des tisserands. Il dirige une filature et un atelier de tissage mécanique à l'extérieur de la ville. Son commerce a beaucoup profité de l'ouverture d'une véritable route commerciale fluviale. Habillé avec soin, il porte les dernières productions de son atelier. Ses tissus teints avec des extraits de plantes féériques, changeant de couleur selon la manière dont la lumière tombe sur l'étoffe, signalent symboliquement son soutien à l'occupant elfique.
- **Mar'drak** : ce demi-orque connu pour son esprit et son élégance représente la confrérie des tailleurs de pierre. Par ses arguments et sa force de persuasion, il a arraché au Conseil ce siège qui était précédemment dévolu à la guilde des Ifriers – voir encadré. L'ascendance de Mar'drak rend les elfes très nerveux, mais Alasaril se flatte de son ouverture d'esprit en l'acceptant à la même table que lui.
- **Gretella** : la négociante en vin est la représentante de la confrérie des marchands. Cette demi-elfe sophistiquée transporte entre autres le vin de la famille Orville – voir la ville du même nom plus loin – à la capitale, et revient avec d'autres crus pour Brenhaven, dont certains réservés aux elfes. Ses cheveux aux coupes étonnantes sont teints avec des pigments féériques.

## À propos des noms

Les humains d'Arlande n'ont qu'un prénom, à l'exception des nobles. Les habitants de Norlande ont un nom qui signifie « fils de » suivi du prénom de leur père ou de leur mère. Quel que soit leur pays d'origine, les nains se considèrent tous comme d'ascendance noble et disposent donc d'un nom de famille. Le nom des elfes est composé d'un prénom et d'un patronyme entremêlés dans un seul mot.

## Des elfes pas comme les autres

Les occupants de la marche de Valseptente sont des elfes particuliers. Ils ressemblent énormément aux elfes sylvestres classiques mais n'en sont pas. Issus de la forêt primaire appelée Nariamórien, ils n'ont eu par le passé que peu de contact avec l'extérieur. Ils considèrent tous les autres individus comme des étrangers – même les autres elfes –, avec une arrogance et un mépris dissimulés sous un vernis de politesse extrême.

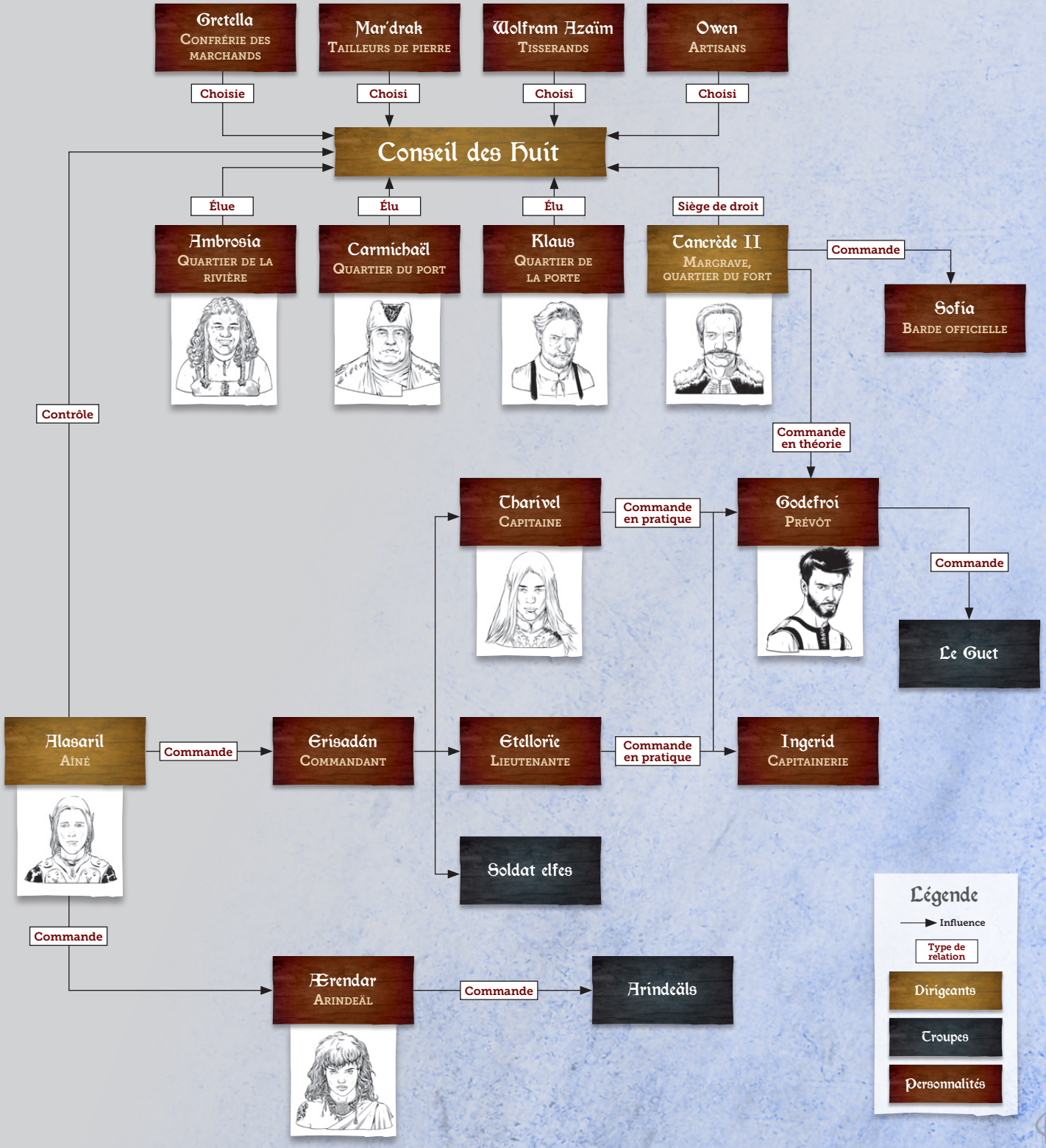
L'ascendance elfique des demi-elfes est indiscernable, ainsi un demi-elfe ayant un parent de la Nariamórien n'est pas mieux considéré qu'un autre, sauf peut-être par sa famille proche.

*Note :* Lorsque dans le texte de *Pax Elfica* il est indiqué « elfe » tout court, cela signifie « elfe de la Nariamórien ». La précision n'est donnée que lorsqu'elle est importante.

# Who's who

- **Alasaril :** avec le titre d'« Ainé étranger », cet elfe est à la tête des forces d'occupation, sous un statut informel d'ambassadeur amélioré. Concrètement, c'est lui qui dirige tout.
- **Ambrosia :** propriétaire des bains publics de Brenhaven, elle dispose d'un siège au Conseil des Huit.
- **Birgit :** fille de Friedrik le meunier. Elle travaille de temps en temps comme serveuse à l'auberge de l'Épée.
- **Bren :** paladin de la Flamme ayant sauvé la ville en terrassant un puissant dragon dans les temps anciens.
- **Carmichael :** propriétaire de l'auberge du Pont, ennemi juré de l'Épée et de son propriétaire Klaus. Il est le quartmestre élu du quartier du Pont.
- **Conrad** : potier, membre de la Vieille garde.
- **Enguerrand d'Orville :** jeune noble à la vie dissolue qui dort souvent à l'auberge de l'Épée, où il loue une chambre à l'année.
- **Erisadán :** colosse elfe, plus haut gradé de l'armée de l'occupant. Il fut acclamé par la ville entière lorsqu'il la libéra des forces du Nécromant. Aujourd'hui, tout le monde tremble à la moindre mention de son nom.
- **Erwin :** braconnier, membre de la Vieille garde.
- **Eudes :** crineur-coiffeur travaillant dans l'écurie de l'auberge de l'Épée.
- **Godefroi :** prévôt de Brenhaven, il dirige le Guet, étant chargé de l'exécution des décisions du Margrave. Concrètement, il répond au capitaine elfe Tharivel.
- **Gretella :** demi-elfe négociante en vin, représentante de la confrérie des marchands au Conseil des Huit.
- **Flèche (la) :** héros nocturne masqué qui lutte contre l'occupant.
- **Friedrik :** meunier, père de Birgit.
- **Janelle :** ménestrelle halfeline qui joue fréquemment à l'auberge de l'Épée. Concurrente de Sofia.
- **Klaus :** ancien aventurier, propriétaire de l'auberge de l'Épée, quartmestre élu du quartier de la Porte.
- **Mar'drak :** demi-orque représentant de la confrérie des tailleurs de pierre.
- **Owen :** maître forgeron siégeant au Conseil des Huit comme représentant d'une coalition de confréries d'artisans.
- **Sofia :** barde officielle chargée de la communication du Margrave et du Conseil des Huit. Rivale de Janelle.
- **Tancrède II :** Margave, administrateur officiel de la ville. En réalité, il se trouve sous la coupe d'Alasaril, dont il applique diligemment tous les « conseils ». Il est de notoriété publique que lui et des notables qui lui sont proches s'enrichissent personnellement grâce à leur collaboration avec l'occupant.
- **Tharivel :** capitaine elfe du Guet, oncle de Tanorivel.
- **Tobias :** apothicaire de Brenhaven.
- **Turdan :** elfe sylvestre mercenaire employé par Carmichaël. Excellent chasseur, il a gagné le précédent concours de la fête de Bren – cf. p. 23.
- **Wolfram Azaïm :** nain siégeant au Conseil des Huit comme représentant de la confrérie des tisserands.

# Les forces en présence



## UN TERRITOIRE OCCUPÉ

L'occupation elfique se traduit de plusieurs manières :

- **La chaîne de commandement :** en tant qu'« aîné invité », **Alasaril** est la plus haute autorité de la région. L'armée elfique, dirigée par le général **Erisadán**, obéit à ses ordres. Le capitaine elfique **Tharivel** supervise les activités du Prévôt et du Guet. Les **arindeäls** – femmes elfes qui tiennent de la druidesse autant que de la sorcière – utilisent leurs oiseaux enchantés pour espionner la population.

- **Des interdits :** Alasaril a fait passer un édit interdisant la pratique des arts magiques aux races mortelles – étant entendu que les elfes ne sont pas concernés. Selon lui, c'est la mortalité des mages qui finit inévitablement par leur faire pratiquer la nécromancie. Ceux qui se font prendre à pratiquer la magie sont enfaytés – voir ci-après – même s'il s'agit d'un simple sorcelet. L'usage d'objets magiques est toléré, et la magie d'origine divine n'est pas concernée. La coupe du bois est également interdite. La raison semble être l'amour excessif que les elfes portent aux forêts qui les entourent. Enfin, la fabrication, la vente et le port d'armes dans les rues de Brenhaven sont prohibés. Les voyageurs bénéficient d'une tolérance le jour de leur arrivée le temps qu'ils trouvent une chambre, et celui de leur départ.

- **L'enfaytement :** sauf exception, les elfes ne pratiquent pas la torture ou l'exécution capitale. Les criminels et les opposants insistants subissent les enchantements des **arindeäls**. Elles sont capables d'effacer les souvenirs de leurs victimes. Pire, elles peuvent supprimer la volonté d'une personne, qui obéit alors à toute voix elfique. Ceux qu'on appelle les **enfaytés** semblent vivre dans un bonheur béat, sourire figé et yeux plongés dans le vague, même lorsqu'ils dorment dehors à même le sol et se nourrissent d'épluchures. Leur ravissement intérieur ne cesse pas face à la douleur. La plupart des enfaytés valides rejoignent le Guet. Leur supérieur doit leur ordonner de se soigner s'ils sont blessés, sinon ils poursuivent leur tâche sans se préoccuper de leur état, jusqu'à ce qu'ils s'effondrent. Les autres deviennent les domestiques des elfes. Exceptionnellement, certains sont laissés en liberté, sous la responsabilité d'un tuteur désigné. L'enfaytement est semble-t-il permanent.

- **L'omniprésence du Guet :** composé de près de 200 humains enfaytés, encadré par le Prévôt et supervisé par le lieutenant elfique Tharivel, le Guet patrouille régulièrement dans les rues. Une lance à la main, les membres de cette compagnie sont en charge de la sécurité des habitants et de la protection de la ville. Le bruit de leurs bottes résonne toute la nuit. Leur tenue comporte un tabard aux armoiries du Margrave – de sinople au griffon d'argent rampant tenant une épée –, un plastron et une cagoule de cuir clouté.

- **Une surveillance resserrée :** des animaux enchantés par les arindeäls sont les yeux et les oreilles des occupants. Passereaux, rapaces, félidés, canidés ou rongeurs font des observateurs très discrets. Les habitants font attention à leurs dires lorsqu'ils aperçoivent un animal qu'ils ne connaissent pas dans les parages. Les arindeäls ne peuvent pas voir en temps réel ce que perçoivent leurs animaux. Elles doivent attendre que ceux-ci viennent à elle pour lire leur esprit. Lorsqu'une alerte est donnée, les oiseaux des arindeäls arrivent sur place en premier, suivis du Guet quelques minutes plus tard. Chaque quartier compte ses vigies elfes juchées dans des arbres que les arindeäls ont fait pousser en quelques jours, en maîtrisant la forme du tronc et des branches pour en faire des tours de garde naturelles auxquelles il est facile de grimper – si le lierre animé entourant l'arbre l'autorise ! Des plateformes composées de branches entrelacées permettent une observation de plusieurs pâtés de maison en toute sécurité. Un **arbre-guet** abrite usuellement trois archers et une arindeäl, accompagnée d'oiseaux familiers.

- **Des contrôles :** lors des contrôles, chacun doit être en mesure de présenter sa **lettre de céans**, un morceau de parchemin certifiant qu'il est citoyen de Brenhaven. L'aile administrative de Fort-Greifstark abrite le registre dans lequel l'existence légale de chaque citoyen est consignée. Chaque feuille est associée à un unique citoyen. Un volet y est arraché et constitue son document d'identité, qu'il doit toujours avoir sur lui. En cas de doute, le Guet confronte le document au registre pour l'authentifier en examinant la forme de la déchirure. Le registre sert à la fois d'état civil, de casier judiciaire et de fiche sécuritaire où tous les évènements marquants et soupçons à l'encontre de la personne sont consignés. Toutes les routes font l'objet d'une surveillance accrue et sont émaillées de points de contrôle, en particulier à la frontière. Entrer et sortir de la Marche nécessite un **laissez-passer** (non nominatif) signé par l'Aîné Alasaril. Ce laissez-passer permet également d'échapper aux contrôles à l'intérieur de la Marche. Les marchandises circulent librement, dans les deux sens, pour peu qu'une équipe prenne le relais de l'autre côté de la frontière avec le reste de l'Arlande. Les avoués du Prévôt contrôlent, pèsent et taxent les marchandises à la Porte et au port. Si des cargaisons d'armes sont découvertes, elles sont confisquées et les marchands enfaytés. Aux Halles, les avoués veillent également à la régularité des échanges et prélèvent le droit de pesage, qui alimente les caisses du Margrave.

- **Des mères porteuses :** Alasaril a demandé des femmes humaines volontaires pour porter l'enfant d'un elfe mâle. Des officiers elfiques sont chargés de jouer le rôle de géniteur, qu'ils n'apprécient guère. La parturiente est payée chaque mois de sa grossesse l'équivalent d'une année de salaire. L'enfant est enlevé à la naissance et emmené

dans la Sylve. Plusieurs dizaines de femmes dans le besoin ont accepté ce marché, considérées dès lors comme des traîtresses à leur peuple. Elles sont hébergées dans le Fort ou sur la ligne verte.

- **Un couvre-feu :** il est instauré de 22 h 00 le soir à 6 h 00 le matin. Seuls le Guet et les elfes ont le droit de circuler à l'extérieur pendant cette période, effectuant des patrouilles fréquentes. Durant ce temps, les réfugiés doivent avoir quitté l'enceinte de la ville sous peine de se faire jeter en prison.

## UNE RÉGION MAGIQUE QUI PÉRICLITE

En dehors du bois de la forêt de Liffraie, la seule ressource importante de Brenhaven est le potentiel magique de ses habitants. Chaque personne née dans la région développe pendant l'enfance un pouvoir magique, de portée très limitée : le sorcelet. Traditionnellement, ce pouvoir détermine sa profession une fois adulte. Quelqu'un capable de geler des cubes d'eau ou de tenir en équilibre des piles d'assiettes deviendra serveur. Celui qui peut démêler les nœuds fera un marin apprécié ou un bon coiffeur. Le don d'amplifier sa voix est fort utile pour un crieur de rue. Deviner les prénoms est un atout pour un futur garde. Durcir les œufs du regard est bien pratique pour un commis de cuisine. Depuis quelques années, ces pouvoirs s'amenuisent, voire disparaissent complètement, de manière inexplicable. La rumeur soupçonne une manipulation des elfes. Seraient-ils en train d'épuiser le potentiel magique des habitants ? Comment ? Dans quel but ? À moins que ce ne soit un cadeau d'adieu du Nécromant ? En tout cas, la population blâme les elfes et l'interdiction de pratiquer ces sorcelets est vécue comme une humiliation.

RETOURNEZ DANS VOTRE FORÊT VOLEURS D'ENFANTS

- Inscrit à l'encre indélébile par un habitant surpris par le Guet, cloué au pilori

Les magiciens les plus célèbres du royaume viennent bien souvent de Brenhaven. Comme tous les mages, une fois leur diplôme obtenu, ils changent de nom au profit d'un patronyme de l'Ancien Temps, auquel ils ajoutent leur titre de mage : « **Maggiere** » (prononcer madjiéré). Paradoxalement, la ville n'a pas de quartier de magiciens. La vérité est qu'ils préfèrent s'exiler définitivement. D'abord, parce que **la magie environnante imprègne l'air et empêche toute vision magique**, de la même manière qu'on ne parvient plus à voir les étoiles lorsque le soleil est levé. Cette cécité est handicapante pour leurs recherches. Et une fois qu'ils ont goûté aux charmes de la capitale, les mages n'ont pas envie de retourner s'enterrer dans une petite ville. La tradition veut que le Margrave invite les mages originaires de Brenhaven les plus renommés à revenir inaugurer une statue les représentant. Le mage enchante alors sa statue, de manière à lui donner des propriétés magiques de son choix, pour simplifier la vie quotidienne des habitants. Des exemples de ce mobilier urbain magique sont indiqués dans la description de la ville plus loin.

Depuis des années et encore de nos jours, les enfants prodiges qui manifestent un don pour la magie sont arrachés à leur famille par les arindeäls et emmenés dans la Sylve pour, dixit Alasaril, « les préparer à pratiquer leur don dans le respect de la nature et de la vie ». Nul ne les a revus depuis. Les parents qui découvrent les prémisses du don chez leur progéniture les cachent soigneusement.

## Les sorcelets

Le tableau ci-dessous propose des sorcelets courants à Brenhaven, et des métiers que ceux qui en bénéficient tendent à choisir. Lorsqu'un sorcelet est utilisé, les yeux du personnage brillent d'une lueur verte.

| EFFET | MÉTIER |
|---|---|
| Se faire entendre sur plusieurs dizaines de mètres | Crieur public |
| Animer des flammes | Bateleur |
| Sculpter l'eau par la pensée | Bateleur |
| Sculpter le bois avec ses doigts, sans outil | Artisan |
| Réparer de petits objets brisés | Artisan |
| Dénouer des nœuds | Marin |
| Deviner le prénom des gens | Marchand, garde |
| Savoir combien d'argent quelqu'un transporte sur lui | Marchand, détrousseur |
| Deviner la météo du lendemain | Paysan |
| Faire germer des graines | Paysan |
| Connaître la direction du nord | Guide |
| Recopier parfaitement un texte | Scribe, imprimeur |
| Dresser les cheveux de quelqu'un sur sa tête | Coiffeur |
| Faire voler les pièces de monnaie | Détrousseur |
| Voir au travers des murs en posant sa tête tout contre | Garde, espion |
| Imiter parfaitement les cris des animaux | Chasseur |
| Créer une zone glissante pendant un instant | Amuseur |
| Cicatriser les petites plaies | Barbier |
| Sortir des étincelles de ses doigts | Commis de cuisine |
| Imiter parfaitement une autre voix humaine | Comédien |
| Déterminer la toxicité d'une plante | Cuisinier |
| Parler à une espèce animale | Palefrenier, berger, etc. |
| Faire taire quelqu'un un instant | Enseignant, détrousseur |
| Proférer des malédictions mineures (démangeaisons, boutons, etc.) | Garde, malandrin |
| Faire fuir les insectes | Gardien de silo |
| Grimper aux murs comme une araignée | Ramoneur |
| Courir rapidement | Coursier |
| Briller la nuit | Lanternier |

## QUELQUES FOYERS DE RÉSISTANCE

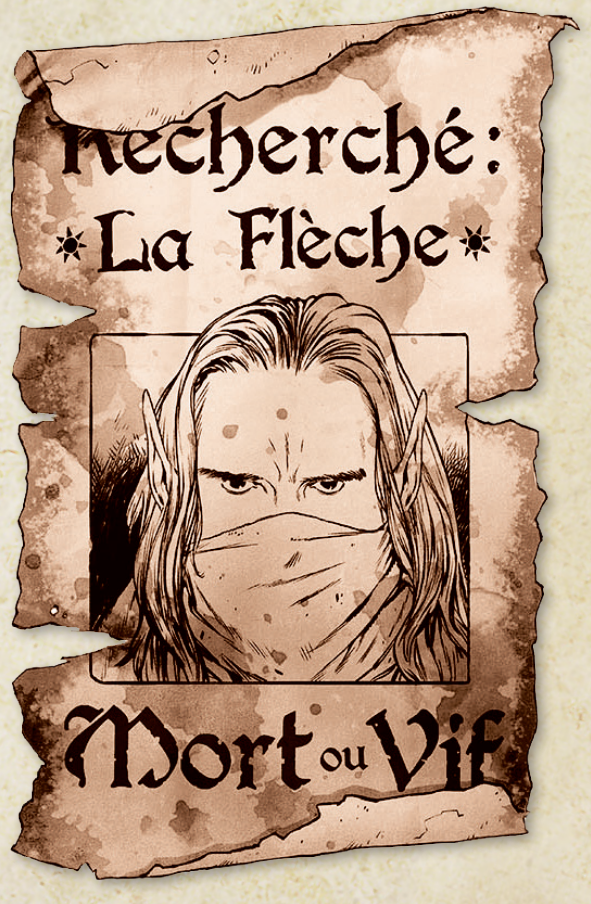
Malgré la domination sans partage des elfes, certains ont encore la force de résister à l'occupant.

### Une guérilla

Rejoints par les soldats qui refusèrent l'ordre de dissolution de l'armée du Margrave, des bûcherons, des charbonniers et d'autres irréductibles de la guilde des **Ifriers** se réfugièrent dans la forêt de Liffraie pour entrer en résistance. Dans un premier temps, les elfes se crurent capables d'étouffer rapidement ce foyer de rébellion et de se rendre maître de la forêt, après tout il s'agissait de leur terrain de prédilection. Mais les Ifriers parvinrent à battre les elfes à leur propre jeu et leur tiennent tête encore à ce jour. Si ces « robins des bois » ont un camp quelque part, l'armée d'Erisadán ne l'a toujours pas découvert. Depuis lors, les rebelles mènent des actions de guérilla contre l'occupant, frappant comme l'éclair des ressources elfes isolées, à l'écart de la ville, avant de se retrancher dans leur forêt. De temps à autre, un habitant d'Aurore quitte son foyer pour les rejoindre. On dit de lui qu'il s'est « mis au vert ». La population attend un coup d'éclat de leur part, mais jusqu'à présent ils ne sont pas parvenus à faire basculer l'équilibre des forces en leur faveur.

### Un justicier masqué

Un mystérieux personnage masqué a l'audace de frapper l'occupant même au cœur de la ville. Sa silhouette et ses atours suggèrent qu'il s'agit d'un elfe qui joue contre son propre camp. Objet de beaucoup de fantasmes, son identité reste inconnue. Ceux qu'il a sauvé des exactions de l'occupant le surnomment **la Flèche**. Juché sur un étalon noir, il apparaît et disparaît si vite que l'armée elfique n'a pas le temps de lâcher ses traits. La rumeur lui prête le sauvetage de plusieurs enfants prodiges que les arindeäls allaient traîner dans la Sylve. La rumeur prétend qu'il confisque les taxes récoltées par le Prévôt et les distribue aux réfugiés, qui cachent en retour ce héros du peuple dans leur campement labyrinthique à l'entrée de la ville. Sa capture est une des priorités d'Alasaril.




RENDS LA MAGIE, ALASARIL

- Lu sur un mur des Halles

### Inspirations

Cette histoire s'inspire de plusieurs œuvres littéraires ou audio-visuelles :

- **Assassin's Creed : Brotherhood** (2010), jeu vidéo conçu par Patrice Désilets
- **L'Auberge du dragon** (1992), film de Raymond Lee et Tsui Hark
- **Black Book** (2006), film de Paul Verhoeven
- **Les Chevaliers de la Brune** (1996), roman de Tim Powers
- **Colony** (2016), série télévisée de Carlton Cuse et Ryan Condal
- **Deadwood** (2004), série télévisée de David Milch
- **Firefly** (2002), série télévisée de Joss Whedon
- **Inglourious Basterds** (2009), film de Quentin Tarentino
- **Occupied** (2015), série télévisée de Erik Skjoldbjærg et Karianne Lund
- **Princesse Mononoke** (1997), film d'Hayao Miyazaki
- **Le Hobbit** (1937) et **le Seigneur des Anneaux** (1954), romans de J.R.R. Tolkien
- **Zone blanche** (2017), série télévisée de Mathieu Missoffe
- **Zorro** (1957), série télévisée de Johnston McCulley

## Chronologie

Voici l'histoire de la région, résumée en quelques repères temporels.

- **Il y a 600 ans :** les elfes de la Nariamórien pacifient la région en faisant fuir les hordes de gobelinoïdes réfugiés au nord et à l'est de la forêt. Aujourd'hui, seules quelques bandes isolées osent se rapprocher de la forêt elfique et donc de la Marche de Valseptente.
- **Il y a 480 ans :** le Drac règne sur Valseptente. Il trouve la mort face à Bren. La ville de Brenhaven se dote d'un fort et d'un mur d'enceinte.
- **Il y a 400 ans :** l'église de la Flamme fait construire une abbaye en mémoire de Saint Bren.
- **Il y a 300 ans** : une communauté de nains s'établit à Brenhaven pour exploiter les filons de minerais des collines avoisinantes. Ils développent un réseau comprenant leurs habitations souterraines, mais surtout un tout-à-l'égout et des puits d'eau potable pour la ville.
- **Il y a 200 ans :** des corporations des métiers du bois se rassemblent en une seule organisation qui se baptise guilde des Ifriers.
- **Il y a 150 ans :** les nains creusent trop profondément dans les collines et ouvrent une faille vers le plan élémentaire du feu, ruinant définitivement l'exploitation minière. La colère des habitants les pousse à s'exiler.
- **Il y a 50 ans :** un commerce se développe entre Brenhaven et son voisin elfique, jusque-là retranché derrière ses frontières.
- **Il y a 30 ans :** le Nécromant et ses armées de morts-vivants envahissent le Norlande. La famille de Bvorn (personnage prêt à jouer) se réfugie à Brenhaven.
- **Il y a 25 ans :** Klaus ouvre l'auberge de l'Épée. Rosa Maggiere donne la vie à sa statue (personnage prêt à jouer).
- **Il y a 20 ans :** le Nécromant et ses armées envahissent l'Arlande, en commençant par le Valseptente.
- **Il y a 17 ans :** Serindewen, capitaine elfe, s'introduit dans Brenhaven occupée pour espionner les forces du Nécromant. Elle y rencontre Klaus qui lui permet de se cacher dans l'auberge. Une idylle se noue, et Tanorivel (personnage prêt à jouer) est conçu.
- **Il y a 15 ans :** Morrigan (personnage prêt à jouer) commence son compagnonnage à la Grand'Forge.
- **Il y a 7 ans :** la Sylve pousse brusquement au milieu de Brenhaven. Le commandant elfique Erisadán libère Brenhaven. Alasaril est nommé seigneur protecteur de la région. Tancrède de Hautval devient Margrave. Des réfugiés d'autres pays viennent à Brenhaven, mais ils sont refoulés en marge de la ville. Carmichaël rachète le bâtiment de la guilde des Ifriers et ouvre l'auberge du Pont.
- **Il y a 6 ans :** Rikke (personnage prêt à jouer) fuit le Norlande avec Signe et arrive à Brenhaven.
- **Il y a 5 ans :** le Nécromant est vaincu. Tous les royaumes sont libérés. Le Valseptente reste un protectorat elfique.
- **Il y a 4 ans :** un mouvement de résistance mené par la Vieille Garde tente de renverser les elfes pour rétablir la souveraineté totale du Margrave, en vain. L'armée de Brenhaven est dissoute. Johanna, espionne du roi d'Arlande (personnage prêt à jouer), s'installe comme marchande puis se fait embaucher comme intendante à l'auberge de l'Épée.
- **Aujourd'hui :** cette campagne démarre au début du printemps.

# Les lieux marquants de la marche de Valseptente

Bien qu'occupée par les hommes depuis des siècles, la région reste encore sauvage. La forêt n'a pas laissé sa place aux champs, et les villages restent éloignés les uns des autres.

1. **La forêt de la Nariamórien :** au nord de Brenhaven, à cinq jours de marche, le royaume elfique de la Nariamórien s'étend jusqu'à la frontière nord de la Marche. Avant la guerre, elfes et mortels commerçaient depuis le campement avancé d'Armthalion, seul endroit où les autres races étaient tolérées. Ceux qui ont osé y pénétrer racontent que cette forêt n'est pas vraiment de ce monde.

2. **La ville de Brenhaven :** Brenhaven réside sur la rive de la Waldine, littéralement « fleuve de la forêt » en Arlandais. Le cours d'eau comporte plusieurs bras en amont et traverse une grande partie du royaume. La rivière se jette dans la mer vers l'ouest, à une centaine de kilomètres. Depuis la fin du flottage des troncs de bois (voir le paragraphe *Des interdits* p. 12), et la destruction des barrages qui servaient à réguler leur transport, le fleuve joue pleinement son rôle de voie commerciale.

3. **Le cercle de pierres :** à quelques heures de marche à l'est de Brenhaven trône un cercle de pierres levées datant d'avant la fondation de la ville. C'était un lieu sacré pour la religion druidique, avant qu'elle soit chassée par le prosélytisme des Gardiens de la Flamme. Réduit à une dimension profane depuis plusieurs siècles, la ville ne l'utilise plus que comme carrière ouverte. Les pierres servent de matière première pour sculpter les statues des mages. Sur les douze mégalithes qui se dressaient là, il en reste quatre.

4. **Le bois de Liffraie :** situé au sud de Brenhaven, ce grand bois au relief escarpé était exploité par les bûcherons et les charbonniers des Ifriers, avec la bénédiction du précédent Margrave. La forêt est principalement constituée de grands ifs – jusqu'à trente mètres de hauteur –, appréciés pour leur bois très dur utilisé en ébénisterie, marqueterie, lutherie et facture d'arcs. Les collines granitiques sur lesquelles s'enracinent les arbres sont parcourues de nombreuses cavernes. L'endroit a toujours été réservé aux membres de la guilde des Ifriers, d'une part pour défendre le secret professionnel mais également à cause de phénomènes mystérieux : brumes toxiques, désorientation, lumières flottantes, étranges silhouettes entraperçues dans le sous-bois... Et plus prosaïquement à cause de la toxicité des baies et des écorces blanches des ifs. Les parents interdisent aux enfants d'y aller en rapportant des histoires terribles. Et les paysans n'y mènent pas leurs bêtes, pour ne pas les rendre malades. Le rite de passage permettant aux adolescents de devenir adultes consiste à y passer une nuit, seuls avec leurs angoisses et les arbres. Aujourd'hui, ceux qui tentent l'épreuve ne reviennent plus. D'aucuns disent qu'ils ont rejoint les Ifriers. Depuis la prise de pouvoir par Alasaril, ces résistants se sont réfugiés au cœur de cette forêt qu'ils connaissent si bien qu'ils arrivent même à déjouer les patrouilles elfes.

5. **La baronnie d'Orville :** cette baronnie fait partie du territoire de la Marche. Elle appartient à la famille du même nom, qui possède un hôtel particulier à Brenhaven. Orville est plus un village qu'une ville et la place forte du baron tient davantage du manoir que du château. Les serfs cultivent un vin apprécié, servi dans les auberges de la ville mais également exporté dans le reste du royaume. Éloigné de la Nariamórien et de Brenhaven, la région est parfois traversée par des tribus nomades d'orques venant de l'est.

6. **Les ruines du Temple du Serpent :** l'origine de ces ruines situées à l'est dans la baronnie d'Orville se perd dans la nuit des temps. Elles auraient hébergé des hommes-serpents et quelques horreurs reptiliennes. À trois jours de marche à l'est de la ville, ce donjon est encore visité par des aventuriers, qui y trouvent plus souvent une mort rapide que richesse et gloire. Légende ou pas, la zone est effectivement infestée de serpents venimeux qu'il vaut mieux éviter de déranger.

7. **La fabrique de tissus de Wolfram Azaïm :** située à une heure de marche en aval de la rivière, c'est un gigantesque bâtiment en bois qui abrite une filature et un atelier de tissage mécaniques actionnés par des moulins à eau. De par la mécanisation et l'exploitation de réfugiés, la fabrique produit des tissus de lin de qualité et à bas coût. Wolfram achète le lin directement auprès des paysans de la région. L'endroit héberge également un pressoir mécanique utilisé pour extraire l'huile de lin, et loué aux paysans pour leur propre usage.

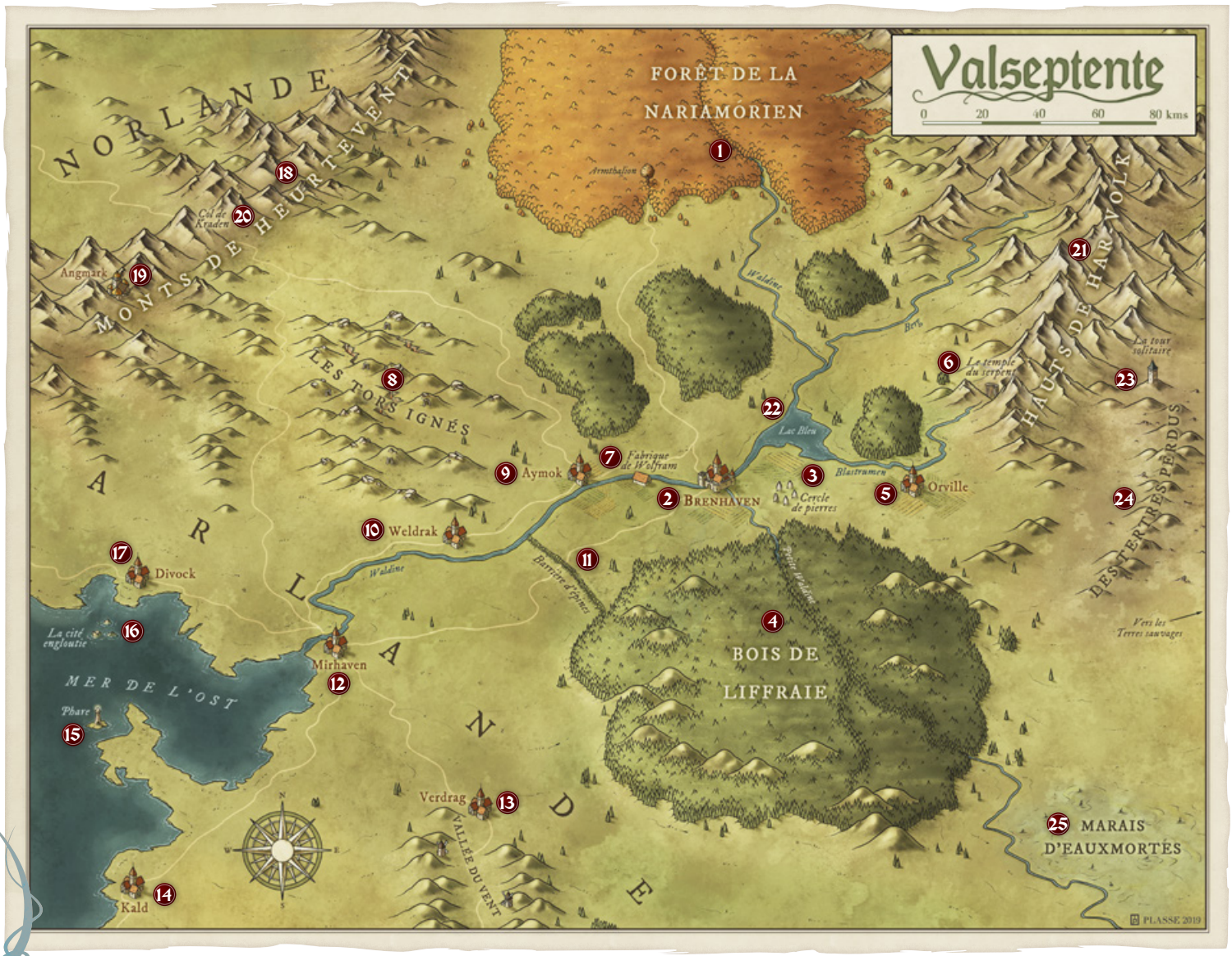
8. **Les tors :** ces hautes collines se situent à quatre heures de marche à l'ouest. Surmontés d'amoncellement de rochers, ces reliefs recèlent des mines creusées par des nains il y a 300 ans. Elles sont désaffectées depuis que les mineurs ont mis au jour des failles s'ouvrant sur un autre monde, où l'air est remplacé par des flammes. De petites salamandres s'échappent régulièrement par ces ouvertures. Leur capacité à s'embraser lorsqu'elles se nourrissent de pierre a inspiré les lanterniers, qui s'en servent pour l'éclairage

public de Brenhaven (voir plus loin). Par ailleurs, après avoir été libérés du Nécromant, les habitants restaient traumatisés par les macabres résurrections subies par leurs proches. Plus personne ne voulait enterrer ses morts. Faute de prêtre pour bénir les dépouilles et empêcher leur transformation en mort-vivant, et en l'absence de bois bon marché pour les incinérer dans des bûchers funéraires depuis l'interdiction de leur coupe par les elfes, la coutume se transforma. Le rite funéraire local consiste aujourd'hui à plonger les morts dans les failles. Leur corps se consume alors dans le monde de flammes. Jouissant du droit exclusif d'exploiter ces dangereux tors, les lanterniers ont développé cette activité funéraire. Les clients les plus fortunés affrètent un bateau pour le dernier voyage du défunt vers les tors. Les autres se contentent d'un chariot. Comme pour les mariages, la cérémonie est présidée par le Prévôt. Par ailleurs, les lanterniers sont aussi en charge de la lutte contre les incendies.

**9 Aymok** : ce petit village de 200 âmes abrite l'auberge du Tonneau percé bien connue des voyageurs et des amateurs de bière. La question de savoir si son ale est meilleure ou non que celle brassée à l'auberge de l'Épée fait l'objet d'un vif débat parmi les amateurs. D'autre part, il est déconseillé de s'aventurer la nuit dans la lande s'étendant entre le village et les tors ignés. Un ou plusieurs chiens infernaux frappent régulièrement les troupeaux, voire les voyageurs. On raconte qu'il s'agirait des fidèles compagnons d'un nécromant mort lors de la libération de la région par les elfes. Les molosses seraient à la recherche de leur maître...

**10 Weldrak** : ce petit hameau est surmonté d'un château perché sur sa motte castrale. Une palissade en bois, ceinte d'un fossé, assure la protection d'une cinquantaine de personnes.

**11 Barrière d'épines** : les elfes ont coupé la marche du Valseptente de ses voisins. Là où aucune frontière naturelle



n'existait, les arindeäls ont fait pousser en quelques mois des haies épineuses et touffues de plusieurs mètres de haut et d'épaisseur, empêchant tout passage. Les patrouilles elfes peuvent ainsi se concentrer sur la rive droite de la Waldine et filtrer efficacement les allées et venues.

12 **Mirhaven** : ce modeste port rassemble des pêcheurs, des hommes des bois et quelques mineurs. Les habitants ne tirent que peu de bénéfices de l'augmentation du trafic fluvial car les bateaux qui se rendent à Brenhaven pour commercer avec les elfes s'arrêtent rarement.

13 **Verdrag et la vallée du vent** : la cité de Verdrag tire sa richesse de la vallée qui s'étire au sud. Un vent fort et régulier y souffle, entraînant les ailes de nombreux moulins. Ces derniers broient les céréales ainsi que des baies pour produire de l'huile, mais ils servent également de pompes pour irriguer une agriculture étagée sur les collines avoisinantes.

14 **Kald** : ce village pittoresque connaît un microclimat particulièrement doux. Les nobles montent depuis la capitale pour profiter de ses sources thermales.

15 **Phare** : la vie sur la côte de la mer de l'Ost est rude, rythmée par des tempêtes épouvantables. Bâtiment religieux consacré à l'Église de la Flamme, le phare est le meilleur endroit pour en apprécier toute la fureur. Son gardien est un moine qui a repris la mission d'en faire briller le fanal depuis le départ du Nécromant. Alimenté par une huile noire, le brasier a sauvé plus d'une fois les marins d'une mort certaine. En son absence, on ne comptait plus les coques de navires éventrées sur les toits de la cité engloutie, qui affleure à la surface dès lors que la marée et le vent conjuguent leurs efforts.

16 **Cité engloutie** : les anciens racontent bien des histoires sur cette cité, mais quel crédit leur accorder quand ils parlent de capitale naine, de cataclysme divin ou d'immense monstre marin ? Lors des grandes marées, la mer se retire suffisamment pour permettre le passage à pied jusqu'aux ruines de l'antique citadelle. L'événement fait accourir des aventuriers de tout l'Arlande, qui s'enfoncent dans les souterrains qui s'ouvrent sous des ruines immenses. Ils n'ont que quelques heures avant que le retour de la marée ne les piège définitivement...

17 **Divock** : ce minuscule port de pêche sinistre et isolé a été choisi par le roi d'Arlande pour bâtir une prison. Loin de tout, opposants et agitateurs en tout genre y croupissent dans un climat humide et froid.

18 **Monts de Heurtevent** : cette petite chaîne de montagne est connue pour ses courants aériens brutaux, qui font la joie des colonies de griffons qui nichent au sommet de ses pics.

19 **Angmark** : cette cité naine s'est retrouvée abandonnée il y a près de quinze ans sans explication. Les habitants semblent s'être volatilisés. Les lieux sont régulièrement colonisés par des bêtes sauvages ou des monstres.

20 **Col de Kraden** : ce col est la seule voie de passage relativement sûre pour traverser les monts de Heurtevent et rejoindre l'Arlande. Il ne faut pas moins de deux jours de marche ardue pour le traverser.

21 **Hauts de Har-Volk** : cette chaîne de montagne inhospitalière forme la frontière naturelle du Valseptente à l'est. Y survivre témoigne de la résistance des rares créatures qui l'habitent. Les Har-Volk sont un rude clan d'orcs parfaitement adaptés à la vie en altitude.

22 **Lac Bleu** : ce grand lac est connu pour ses eaux glacées issues de la fonte des glaces des Hauts de Har-Volk. Une histoire persistante affirme qu'il serait hanté. Des rapports plus récents racontent que des bandits ou des monstres – les témoignages divergent – se seraient installés dans les grottes de calcaire qui surplombent la rive ouest.

23 **Tour solitaire** : cet édifice surveille le passage entre les montagnes et les collines des tertres perdus. Un bûcher placé à son sommet est prêt à être embrasé à l'instant même où les guetteurs apercevront l'arrivée d'une horde de peaux-vertes descendant des Terres sauvages.

24 **Tertres perdus** : il y a 600 ans, une terrible bataille se déroula dans ces collines entre les elfes et des hordes gobelinoïdes. De nombreux soldats tombèrent au combat et les survivants érigèrent des tertres pour honorer leur mémoire. Le Nécromant profita de cette aubaine pour lever son meilleur bataillon de squelettes...

25 **Marais d'eauxmortes** : ce marais putride constitue une frontière naturelle entre l'Arlande et les Terres sauvages. Même les orcs répugnent à traverser cette zone infestée de maladies.

# Plan général de la ville

## LIEUX MARQUANTS

### QUARTIER DE LA PORTE

1. La Porte
2. L'auberge de l'Épée
3. Les Halles
4. Le vieil if
5. Le village halfelin
6. La boutique de l'apothicaire
7. L'atelier de Mar'drak

### QUARTIER DU PORT

8. La Waldine
9. L'enclos des potames
10. Le port
11. La capitainerie
12. Le lavoir
13. Le pont inachevé
14. L'auberge du Pont

### QUARTIER DU FORT

15. Piloris
16. Fort-Greifstark, château du Margrave
17. L'abbaye des Gardiens de la Flamme
18. Le domaine de la famille d'Orville
19. La Grand'Forge

### QUARTIER DE LA RIVIÈRE

20. La petite Waldine
21. Les bains
22. L'église de la Flamme
23. La Sylve
24. La ligne verte
25. Les entrepôts reconvertis

### LES ENVIRONS

26. Le camp de réfugiés
27. Les tanneurs
28. Les moulins de Friedrik
29. Le bac
30. L'hospice
31. La tour des Lanterniers
32. Le laboratoire de l'alchimiste

a. Statue enchantée d'Aurelius Maggiere
b. Statue enchantée de Launegisilus Maggiere
c. Statue enchantée de Augustus Maggiere
d. Statue enchantée de Berangaria Maggiere

G Arbre-guet

0 100m 200m 300m 400m

Pour des raisons de lisibilité, les bâtiments sont représentés trois fois plus grands que l'échelle de la ville.

PLASSE 2019

# La vie quotidienne à Brenhaven

Brenhaven est une ville de taille modeste. Les rues étroites et leur fréquentation élevée font qu'il est malgré tout difficile de traverser la ville de part en part, de la Porte à Fort-Greifstark, en moins de quarante minutes. Ceci témoigne de l'activité importante de cette ville marchande, où l'on croise des négociants en provenance de tout le continent.

## DE MULTIPLES CULTURES

La possibilité de commercer avec les elfes de la Nariamórien a longtemps attiré les négociants par-delà des frontières d'Arlande. Aussi n'est-il pas rare de croiser dans la même rue les silhouettes blondes et élancées du nord, comme les hommes à peau sombre du lointain sud ou encore les figures hirsutes et trapues de l'est. Certains se sont installés en ville et leurs descendants habitent toujours Brenhaven.

## DU BOIS

Du fait de l'emplacement de la ville entre le bois de Liffraie et la Nariamórien, le bois est le matériau de construction principal des bâtiments. La cité compte d'importantes pièces de charpente, des plus frustres aux plus élaborées, arborant souvent des motifs elfiques datant d'avant le protectorat. Seuls les bâtiments fortifiés sont bâtis à l'aide de pierres taillées venant des tors à l'ouest.

## DES STATUES ENCHANTÉES

Plusieurs statues enchantées se dressent en ville :

- **Augustus Maggiere (lavoir du port, porte de la ville, Halles, bains publics, cour intérieure de Fort-Greifstark) :** ces statues jouent le rôle de crieur public automatique. La statue répète régulièrement les messages qui lui sont dictés par le porteur de l'anneau qui permet de le contrôler. Cet anneau est aujourd'hui en possession de **Sofia**, une barde désignée par le Prévôt.
- **Aurelius Maggiere (Halles) :** les marchands qui brisent les promesses d'achat ou de vente prononcées devant la statue contractent une méchante fièvre à la nuit suivante.
- **Berangaria Maggiere (église) :** quiconque attaquait l'église devenait la cible de rayons de feu sortant des yeux de la statue. Mais personne ne l'a vu fonctionner depuis la mort des prêtres.
- **Launegisilus Maggiere (Sylve) :** Les plus téméraires bravent les dangers du bois mystérieux pour retrouver la statue du mage, et glisser dans la main de pierre du grand séducteur un billet doux comportant le nom de leur amour secret. Dès qu'ils s'endorment, ils font alors un rêve érotique délicieux, impliquant celui ou celle dont ils ont écrit le nom.

La rumeur veut que Fort-Greifstark dispose d'autres statues dans les parties du château non accessibles au public. Leur fonction est inconnue mais fait l'objet de bavardages réguliers aux tables de l'auberge de l'Épée sur le thème de : « moi, si j'étais Margrave, je demanderai une statue qui... ».

## DES SOUTERRAINS

Pendant ses cent cinquante ans de présence à Brenhaven, une communauté industrieuse de nains a creusé un réseau de canaux souterrains, détournant ainsi une partie de l'eau de la Waldine en amont, pour la rejeter en aval. Le courant permet d'évacuer les eaux usées des habitations, faisant de Brenhaven une des rares villes humaines disposant d'un tout-à-l'égout. Les nains creusèrent des puits accessibles gratuitement par tous les résidents encore aujourd'hui. Cette eau reste potable toute l'année, quelles que soient les conditions climatiques. Elle remonte jusqu'à la surface sans qu'il soit besoin de s'échiner sur une manivelle pour hisser un seau. Personne ne sait pas si ces prodiges sont dus à l'ingéniosité technique des nains ou aux runes gravées sur les margelles des puits. Toujours est-il que ce réseau ne nécessite aucune maintenance ou nettoyage. En plus de cet héritage d'infrastructure, les nains ont également laissé un riche vocabulaire d'injures encore usité aujourd'hui par les habitants. Le plus populaire consiste à traiter les elfes de « borak », soit « les sans barbe ». Les elfes prétendent ne pas connaître ce vocabulaire, et ignorent ces provocations, drapés dans leur superbe.

## DES SALAMANDRES

L'éclairage public est assuré par de petites salamandres de couleur rouge brique, enfermées dans des récipients en verre pendus au toit des maisons. Les créatures apprécient particulièrement la pierre granitique de la vallée, qu'elles grignotent comme un morceau de pain sec. La digestion du minéral les fait s'embraser. Bien que ces animaux s'apprivoisent très bien, un édit l'interdit. Seuls les lanterniers professionnels chargés de les domestiquer peuvent en détenir. Formés à lutter contre les incendies, eux seuls savent prendre les précautions nécessaires pour manipuler des flammes dans une ville construite en bois. En fin de journée, les lanterniers déposent la nourriture minérale dans les bocaux de verre contenant les salamandres, pour se déplacer dans la ville avec leur longue échelle. Du fait de leur activité, les lanterniers échappent au couvre-feu.

## Évènements de la journée

- **6h :** ouverture de la Porte
- **7h :** premier passage du bac sur la Waldine, ouverture des Halles, recrutement des journaliers sur la place des Halles, les lanterniers éteignent les réverbères
- **9h :** ouverture des bureaux des clercs à Fort-Greifstark
- **12h :** des petits spectacles de rue se produisent autour des Halles, fermeture des bureaux des clercs à Fort-Greifstark
- **19h :** les lanterniers font leur tournée d'allumage des réverbères, dernier passage du bac sur la Waldine, fermeture des Halles
- **22h :** fermeture de la Porte et début du couvre-feu

## Évènements de la semaine

La semaine en Arland est organisée sur 6 jours, avec 5 jours travaillés et un jour chômé.

- **Erdetak (jour de la terre) :** arrivée des bateaux et des caravanes
- **Luttak (jour de l'air) :** marché (les paysans de la région viennent vendre leurs produits autour des Halles)
- **Vassentak (jour de l'eau) :** jour d'affluence aux bains
- **Feurtak (jour du feu) :** départ des bateaux et des caravanes
- **Duntak (jour de lune) :** relève des troupes elfiques
- **Liretak (jour de lumière) :** chômé ; une messe est célébrée dans le camp des réfugiés

## Évènements du printemps

- **Fête de Bren :** durant cette journée qui commémore la mort du dragon, le Margrave autorise tous les habitants à aller chasser dans la forêt de Liffraie, escortés par des soldats elfes. Les échauffourées avec les Ifriers ne sont pas rares. En fin d'après-midi, les chasseurs présentent leur plus belle prise dans la cour inférieure du château. Le Margrave désigne alors le vainqueur, en général celui qui a affronté la bête la plus féroce. Celui-ci gagne le titre de « seigneur Bren » pour le reste de l'année. Sa proie est servie le soir-même à la table du Margrave, à laquelle dîne le chasseur accompagné de ses proches. L'année dernière, le prix a été remporté par Turdan, un elfe sylvain habile à l'arc, sans lien avec les occupants.
- **La course de potames :** les habitants de Brenhaven sont passionnés par cet évènement qui voit les éleveurs de potames s'affronter chaque année lors d'une course bruyante. Ces animaux de traits tiennent du bœuf et de l'hippopotame. Au départ, près des Halles, s'élancent des dizaines de potames, chevauchés par de jeunes gens, garçons et filles. Le circuit longe les murailles et se poursuit dans la Waldine, remontée d'ouest en est à contre-courant. Alasaril apprécie fort ce spectacle et en maintient l'organisation, alors que le reste de ses compatriotes trouve la chose grotesque. Il admire la course depuis le Pont.
- **La fête de la bière :** à l'approche de l'été, un champignon élancé au chapeau blanc moucheté de triangles marrons envahit pour quelques jours les sous-bois de la forêt de Liffraie. Baptisé **l'agaric des ifs**, il est connu pour ses propriétés euphorisantes et aphrodisiaques. Coupé en lamelles, il est ajouté à la bière pour multiplier les effets de l'alcool. L'auberge de l'Épée est connue pour préparer une cuvée fraîchement fermentée à ce moment de l'année. Ce breuvage « épicé » est au centre de la fête de la bière, un évènement annuel qui fait office de carnaval. Alasaril annule le couvre-feu le temps d'une nuit exceptionnelle. Les barrières sociales et morales fléchissent le temps d'une nuit, toutes les couches de la société se mélangent.

*Un bon arbre est un arbre mort*

- Gravé sur l'écore d'un arbre-guet

# Le quartier de la Porte

- **DÉCOR :** échoppes, écuries, entrepôts, greniers, sièges de confréries, petites demeures de guingois aux façades à pans de bois et torchis, larges rues pour faire circuler les marchandises, petites ruelles étroites où le soleil est caché par les encorbellements des maisons

- **AMBIANCE :** très animée par le passage des carrioles et des caravanes, les ventes à la criée, les odeurs et les bruits d'animaux dans les rues – potames, chèvres, chevaux, etc.

- **POPULATION :** voyageurs recouverts de poussière, marchands affairés, paysans encombrés de produits de leur ferme, artisans à la tâche, coursiers en retard, halfelins travaillant en chanson, avoués et gardes recueillant les taxes

- **RICHESSE :** modeste – la richesse ne fait que transiter par les Halles

- **SÉCURITÉ :** élevée entre la Porte et les Halles, bien moins de patrouilles et de surveillance dès que l'on quitte l'axe principal

## Personnalités

- **Tharivel** : vétéran des escarmouches incessantes contre les orques sur la frontière est de la Nariamórien, le capitaine elfique se contente aujourd'hui de superviser le Prévôt et le Guet. La rumeur veut qu'il s'agisse d'une punition, mais personne n'en connaît la cause. Frère de Serindewen, qui eut un enfant avec Klaus, il fréquente l'auberge de l'Épée pour croiser régulièrement son filleul – Tanorivel, personnage prêt à jouer.

- **Ewan** : ce pauvre hère vivait auparavant de son sorcelet prévoyant la météo du lendemain. Il s'installait devant les Halles, où les chalands qui en avaient les moyens déposaient chacun une pièce d'argent. Quand le pot commun était suffisamment élevé, il révélait à tous sa prédiction. Aujourd'hui, il se contente de quelques piécettes pour aller boire dans un rade du port.

- **Shala Petiterivière** : cette négociante halfeline a fait fortune en achetant à vil prix les trésors exhumés par les aventuriers – monnaies anciennes, antiquités, objets d'art ou magiques. Elle entretient un réseau d'acheteurs spécialisés dans tout le royaume. Son emplacement aux Halles se

situe dans un recoin discret. Shala est ce qui se rapproche le plus d'une banque à Brenhaven – elle prête facilement de l'argent à un taux proche de l'usure.

Au bûcher les sans barbes

- Inscrit sur un mur extérieur de l'auberge de l'Épée

## Les lieux clés du quartier

1. **La Porte :** l'unique porte fortifiée est aujourd'hui le second canal d'approvisionnement de la ville, après le port fluvial. Ses épaisses portes de chêne renforcées d'une herse s'ouvrent sur une barbacane où les passants sont l'objet des regards inquisiteurs des gardes et des elfes depuis le chemin de ronde. Cet accès est surveillé nuit et jour par le Guet assisté d'archers elfiques. C'est la seule ouverture terrestre dans cette haute muraille entourée de douves alimentées par la rivière. L'enceinte est flanquée de tours de garde, et couronnée d'un chemin de ronde crénelé. Depuis la Porte, une large rue de terre battue mène au quartier des Halles. La chaussée est encombrée des étals des marchands ambulants. Il n'est pas rare que les chariots soient bloqués par des troupeaux de chèvres ou de potames.

2. **L'auberge de l'Épée :** idéalement située entre la Porte et les Halles, l'auberge surprend par son caractère imposant. Ancienne ferme fortifiée reconvertie, elle offre le gite et le couvert, mais sert aussi d'écurie, de maréchal-ferrant, d'échoppe pour aventuriers, etc. L'auberge a la réputation de servir la meilleure bière de la ville, une ale ambrée peu alcoolisée, brassée sur place. Elle tient son nom d'un mur de la taverne recouvert d'épées, parmi lesquelles se cacherait une lame ayant appartenu à Bren.

3. **Les Halles :** couvertes, elles forment une véritable cathédrale de bois, témoignage du talent de menuisier de l'ancienne guilde des Ifriers. Le toit est un assemblage de poutrelles recouvert d' « écailles » superposées, évoquant la peau d'un dragon. Dans le « ventre » de cette bête, les négociations vont bon train à l'aide d'un langage codé, afin de cacher les quantités vendues et les prix. Les marchands qui brisent les promesses d'achat ou de vente prononcées devant **la statue enchantée du mage Aurelius Maggiere** contractent une méchante fièvre à la nuit suivante. Les Halles hébergent aussi une petite scène où compagnies de théâtre itinérantes et bardes se produisent les jours de marchés. Un étage sécurisé par le Guet permet aux négociants de stocker leur marchandise pendant la nuit.

4. **Le vieil if :** cet arbre séculaire n'a pas un aspect extraordinaire, ni en taille ni en volume. Pourtant, il est né avant la fondation de la ville elle-même. Les anciens croient se rappeler qu'il était impliqué dans des rituels druidiques. Après que cette tradition se soit éteinte, les habitants ont arraché des morceaux de son écorce pour se porter chance, à tel point que le tronc s'est ouvert en deux. Le Margrave de l'époque a fait construire un mur pour faire cesser cette pratique et protéger le vénérable végétal. L'endroit est devenu tellement tranquille qu'une famille d'écureuil s'est installée dans ses branches. Les plus observateurs ont remarqué qu'une grappe de baies rouges a poussé sur une des branches de sa couronne.

5. **Le village halfelin :** les petites gens ont construit leurs demeures contre la muraille. Profitant de cet appui, de véritables petits immeubles se hissent sur 4 ou 5 étages, adaptés à leur taille. Cette communauté soudée apporte de la joie de vivre dans la ville. « Descendre au village » est devenue une expression courante désignant une sortie en groupe pour profiter des marchands ambulants de tourte, d'ale, et des spectacles de rues. Les passants rient aux éclats en regardant des comédies montrant la Flèche se jouant du Prévôt et des elfes.

6. **La boutique de l'apothicaire** est imposante et isolée. **Maître Tobias** prépare lui-même onguents, remèdes et emplâtres. Il fait également commerce d'épices. Les hommes mûrs viennent discrètement de bon matin pour acquérir des élixirs leur promettant de retrouver leur verdeur. L'étage au-dessus de la boutique sert de résidence. Le toit plat abrite un jardin de plantes médicinales. L'apothicaire reçoit de nombreuses visites d'arindeäls, signe de son talent.

7. **L'atelier de Mar'drak :** le demi-orque tailleur de pierre dispose d'une place au Conseil. Il dirige un important atelier où travaillent plusieurs dizaines de personnes. Sa remise abrite la statue inachevée de Hieronymus Maggiere, un mage originaire de la ville. Commandée par le Margrave avant l'invasion par le nécromant, elle est restée au stade de sculpture inanimée. L'interdiction de pratique de la magie a empêché le retour du mage et ainsi l'enchantement de la statue.

# Le quartier du Port

- **DÉCOR :** quais et réseaux de passerelles en bois jetées sur le fleuve, navires marchands accostés, entrepôts et gargotes crasseuses le long du quai
- **AMBIANCE :** cris des mouettes, brises transportant les effluves du fleuve, potames halant des bateaux dans le fleuve, manouvriers chargeant et déchargeant les navires marchands, plus rarement une procession funéraire quittant le port pour rejoindre les tors
- **POPULATION :** manouvriers luisant de sueur – dont beaucoup de réfugiés –, marins chiquant, pêcheurs impassibles, petits artisans goguenards, négociants soucieux, avoués et gardes recueillant les taxes
- **RICHESSE :** de modeste à très pauvre
- **SÉCURITÉ :** seul le port est très surveillé

## Personnalités

- **Ingerid** : capitaine du port, elle est en charge de tous les aspects de la vie portuaire – collecte de taxe, maintien de l'ordre, organisation du mouillage des bateaux, etc. Officiellement sous l'autorité du Prévôt, elle répond en pratique à une officier elfe du nom d'Etellorië.
- **Lora** : cette halfeline dirige un troupeau de potames à louer pour transporter des marchandises ou haler des bateaux. Elle a gagné la course de potames l'année précédente, et est bien déterminée à remporter l'épreuve cette année encore.
- **Sofia** : cette femme originaire du sud de l'Arlande est chargée de la communication du Margrave et du Conseil. Elle possède l'anneau permettant de contrôler le réseau de statues d'Augustus Maggiere (voir plus loin), qui lui permet de relayer rapidement des messages dans toute la ville. Sa beauté, son teint hâlé et ses longs cheveux noirs ne laissent pas les hommes indifférents. On la voit régulièrement au bras de riches notables qui l'emmènent dîner à l'auberge du Pont.

## Les lieux clés du quartier

1 **La Waldine** : en apparence paisible, ce fleuve peut se montrer puissant. Des navires marchands remontent son cours en se faisant haler par des potames. Les animaux rejoignent ensuite l'aval en paressant à la surface de l'onde, guidés par un genre de berger. Les elfes patrouillent également sur le fleuve, à l'aide d'esquifs légers capables de remonter le courant à la voile.

2 **L'enclos des potames** : ces animaux de traits tiennent du bœuf et de l'hippopotame. Pachydermes d'un mètre cinquante au garrot, ils servent également de montures, capables de transporter une personne sur l'eau. L'enclos commence sur terre et se poursuit dans le fleuve. Les animaux s'y reposent après un long voyage au sein d'une caravane, ou après une course. Des compétitions de remontée de la Waldine en potames sont régulièrement organisées en vue de la grande course annuelle.

3 **Le port** : suite à la dissolution de la guilde des Ifriers, la pratique de la flotte du bois a disparu. Il s'agissait de transporter des troncs d'arbres fraîchement abattus par les bûcherons à la surface de la rivière. Assemblés les uns aux autres de manière à former un « train » de bois, ces masses étaient dirigées par un homme ou une femme et des potames. Ce déplacement d'importantes quantités de rondins à la surface de la rivière gênait voire empêchait la circulation des bateaux une bonne partie de l'année. Depuis que cette activité a été interdite par les elfes, le commerce fluvial peut s'épanouir au détriment de la route terrestre. Les navires en provenance de l'ouest, arrivant de la mer et de la capitale, apportent poissons de mer séchés, crustacés, épices, huiles et autres matières premières n'existant pas dans la région. Ceux qui viennent de l'est apportent de la pierre de taille et du bois. La ville exporte du tissu, du bétail, du vin et dans une moindre mesure de la bière.

4 **La capitainerie** : le développement commercial est soutenu par une capitainerie qui se professionnalise, installée dans un vieux navire qui reste toujours à quai. Une vigie annonce l'arrivée des bateaux depuis le haut du mât de misaine, où brûle un fanal alimenté par plusieurs salamandres.

5 **Le lavoir** : le lavoir est un excellent endroit pour se mettre au courant des dernières informations et rumeurs. Une statue enchantée du mage Augustus Maggiere se dresse au milieu du square, un bras levé, comme pour attirer l'attention sur lui. Il joue le rôle de crieur public automatique et relaie régulièrement les messages qui lui sont dictés par Sofia, toute la journée. La barde diffuse les avis officiels du Conseil, les consignes de l'occupant, les messages promotionnels payés par les commerçants, des « petites annonces » et parfois quelques fantaisies personnelles. Ces messages sont répétés par des reproductions miniatures de la statue, disposées dans plusieurs endroits clés de la ville : la Porte, les Halles, les bains publics et la cour intérieure de Fort-Greifstark.

*Les citoyens de Brenhaven ayant vent d'informations concernant le criminel connu sous le sobriquet de la Flèche sont priés de se rendre incessamment à Fort-Greifstark auprès du Prévôt. La non divulgation d'information est une forme de complicité passible d'enfaytement.*

- Message de la statue Augustus Maggiere

6 **Le pont inachevé** : un impressionnant pont de bois enjambe la moitié de la rivière. Ce pont devait faciliter la traversée et permettre l'ouverture d'une route commerciale terrestre en direction du nord. Sa hauteur est telle qu'il ne gêne pas le passage des navires. Financée par la guilde des Ifriers il y a quarante ans, la construction supporte des bâtiments de part et d'autre, principalement des échoppes qui appartenaient à la guilde ou ses alliés. La puissante corporation comptait également percevoir un droit de passage sur « son » pont. Le Margrave ne l'entendit pas de cette oreille et statua qu'il était le seul habilité à recevoir des taxes. La réaction ne se fit pas attendre : la guilde fit stopper les travaux et le pont resta inachevé, s'arrêtant dans le vide, au-dessus des flots. Les Ifriers firent alors valoir leur dernier atout : une lacune dans la rédaction de la charte de la ville permet aux activités exercées dans les bâtiments qui surplombent la rivière d'échapper aux règles sur le droit du sol de la ville, et en particulier aux taxes commerciales. Un embarcadère accessible par deux volées d'escaliers fut construit à l'extrémité du « pont » pour l'usage exclusif des Ifriers. Cette pratique a entre-temps été interdite par Alasaril. L'entrée du pont est surveillée par un arbre-guet.

7 **L'auberge du Pont** : grand concurrent de l'auberge de l'Épée, l'auberge du Pont est composée de deux bâtiments à l'extrémité du pont inachevé qui s'avance sur la Waldine. Carmichaël a transformé l'ancien quartier général des Ifriers en auberge. En face, il a installé une maison close et des jeux d'argents organisés. Ces deux activités sont normalement interdites par la charte de la ville, mais celle-ci ne s'applique pas sur le Pont. Les elfes laissent faire, ne se préoccupant pas de ces sujets.

# Le quartier du Fort

- **DÉCOR :** larges rues propres, grandes demeures de bois voire de pierre rougeâtre à la très riche décoration, toits aux motifs de tuiles vernissées polychromes, hôtels particuliers avec portes cochères, cours intérieures et tourelles en poivrière et épis de faîtages décoratifs en plomb ouvragé

- **AMBIANCE :** calme, l'omniprésence des forces armées rend cependant le quartier oppressant.

- **POPULATION :** nobles transportés en carrosse, accompagnés par leurs valets, marchands ou artisans profitant de leur richesse, clercs affairés transportant des documents, réfugiés employés comme domestiques

- **RICHESSE :** les très aisés côtoient les plus riches

- **SÉCURITÉ :** élevée, les troupes du Guet et des elfes sont hébergées dans ce quartier, s'y ajoutent les gardes du corps et les équipes de sécurité des résidents et les vols d'oiseaux enchantés des arindeäls

## Personnalités

- **Erisadán** : Ce général elfe à la carrure impressionnante fut le libérateur de Brenhaven avant de devenir son pire cauchemar. Répugnant à donner des ordres à des humains, le commandant elfique encadre uniquement les soldats de sa race. Sa carrure de colosse est inhabituelle pour son peuple, tout comme sa mâchoire carrée qui semble ne pas pouvoir se desserrer. Il ne quitte jamais son armure complète de mithril.

- **Ærendar** : ses cheveux d'un rouge flamboyant rendent la doyenne des arindeäls aisément identifiable. Elle reste pourtant mystérieuse, vivant recluse à l'abbaye. Ses apparitions en ville sont exceptionnelles.

- **Amalric** : ce jeune homme est un habitué du pilori. Malgré les châtiments répétés, il finit toujours par laisser parler sa colère et agresse des enfaytés, insulte des gardes, écrit ce qu'il pense des elfes sur les murs, voire dégrade du mobilier urbain. Malgré ces délits répétés, les elfes ne prêtent aucune attention à lui, laissant le Prévôt s'en charger. Cela ne fait qu'aggraver la colère du jeune rebelle.

## Les lieux clés du quartier

1 **Piloris :** au centre de la place qui s'ouvre sur le château se dressent une dizaine de piloris où de pauvres bougres sont attachés à des carcans pour avoir commis divers délits : fraude sur les taxes, insolence envers les autorités, mendicité, dégradations, etc.

2 **Fort-Greifstark, château du Margrave :** le château est bâti sur un surplomb rocheux, au bord d'une falaise donnant sur la Waldine et la petite Waldine quinze mètres plus bas. Historiquement, le fort était un imposant donjon isolé. Dédié uniquement à la défense, il abrite aujourd'hui la caserne du Guet. Des siècles plus tard, profitant de la présence d'une communauté de nains aux talents d'architectes et de maçons, le Margrave fit construire un véritable château en contrebas du fort historique. Sa cour basse est consacrée à la vie publique et à l'administration tandis que la cour haute est réservée à son logis. Pour honorer son blason, le margrave Tancrède II a tenu à domestiquer un véritable griffon. Malgré les dresseurs qui se sont succédé, l'animal est resté résolument sauvage. Il est conservé captif au dernier étage du fort, où il est enchaîné le plus clair du temps. Ærendar, la doyenne des arindeäls, a déjà fait démonstration de sa capacité à monter la bête, un symbole qui a marqué la population et vexé le Margrave.

3 **L'abbaye des Gardiens de la Flamme :** les Gardiens forment un ordre de moines et de paladins vénérant Bren. Dans le quartier du Fort, ils se firent bâtir une abbaye dont la nef abrite la dépouille de Bren. Les Gardiens se sont farouchement battus contre le Nécromant et ont été exterminés, la ville n'en compte plus un seul membre. Après avoir été occupée par les séides du Nécromant, l'abbaye est maintenant la place forte des elfes. À l'origine, les arindeäls s'y étaient installées pour purger les lieux de l'influence maléfique du sorcier, mais leur présence se prolongeant, le lieu est également devenu la résidence principale du seigneur Alasaril. Ce dernier fréquente tout autant le château, semblant presque préférer la compagnie des humains à celle de ses semblables. Les arindeäls ont fait pousser un mur de lierre animé tout autour. Seuls les elfes de la Nariamòrien peuvent le traverser.

4 **Le domaine de la famille d'Orville :** il s'agit d'un hôtel particulier de la famille d'Orville, une lignée de petite noblesse qui détient la baronnie du même nom, à l'est. Le domaine est situé dans le quartier riche, aux portes de Fort-Greifstark. Tombée en déchéance après avoir voulu mener la révolte contre les elfes et le Margrave, la famille admit sa défaite. En revanche, le baron et la baronne n'acceptèrent jamais l'enlèvement par les elfes de leur fille, Éléonore, douée pour la magie. Alasaril les fit enfayter tous les deux, et leur permit de continuer à disposer de leurs biens. Privés de toute volonté, ils vivent dans l'illusion de leur grandeur perdue. Leur fils Enguerrand est un habitué de l'auberge où il noie son désespoir dans l'alcool. Le blason de la famille est de gueules au cerf d'or saillant.

5 **La Grand'Forge :** tenue par Owen, cette forge comporte trois foyers permettant à autant de forgerons de travailler en même temps. Le maître forgeron forme de nombreux apprentis. Morrigan (personnage prêt à jouer) y a appris son métier. Alasaril a placé l'endroit sous la surveillance permanente d'un elfe, pour s'assurer qu'aucune arme ne soit forgée. Ne supportant pas l'oisiveté, Owen mit d'autorité l'elfe au travail. À la surprise de l'artisan, l'elfe s'avéra doué pour la métallurgie, forgeant des pièces étonnantes et une collaboration inattendue se noua. Le forgeron est élu au Conseil en tant que représentant des confréries d'artisan.

*Allia alandil aux simples mortels, que cette journée vous soit propice en restant vierge de toute magie !*

- Message de la statue
Augustus Maggiere

# Le quartier de la Rivière

- **DÉCOR :** grandes maisons à colombages à encorbellements successifs, certains comportant une galerie en bois au dernier niveau, imposantes arcades au rez-de-chaussée abritant des boutiques
- **AMBIANCE :** essentiellement résidentielle, des spores végétales flottant en l'air rappellent la présence toute proche de la Sylve
- **POPULATION :** artisans aisés, patrouilles de soldats elfes, enfants mendiant dans les rues
- **RICHESSE :** quartier aisé, mais en déclin
- **SÉCURITÉ :** très élevée le long de la ligne verte et autour de la Sylve, basse sinon

## Personnalités

- **Le baron des Rats** : trônant dans l'église désaffectée de la Flamme, ce baron auto-proclamé à la couronne d'étain dirige une bande de voleurs composée essentiellement d'enfants, qu'il appelle ses « rats ». Muet, il donne ses ordres à l'aide d'un langage des signes interprété par Alberic, un bossu au visage couvert de furoncles.
- **Griseldis** : cette jeune fille loue ses services en tant que messagère et livreuse, fiable et rapide. Aucun Rat n'a encore réussi à l'intercepter pour lui soustraire ses messages et colis à haute valeur marchande. Ce n'est pourtant pas faute d'essayer. Sa connaissance des souterrains nains lui permet de leur échapper. Elle réside dans les entrepôts reconvertis en logements spartiates.
- **L'inconnue de la Sylve** : des riverains racontent avoir aperçu à l'orée de la forêt féérique la silhouette d'une jeune adolescente qui les a marqués par sa beauté. Elle est vêtue d'une robe végétale et ses longs cheveux roux sont attachés par une résille d'argent. Son apparition reste toujours fugace.

## Les lieux clés du quartier

1 **La petite Waldine :** affluent de la Waldine, cette rivière descend plein sud et traverse le bois de Liffraie où elle disparaît plusieurs fois sous terre avant de ressurgir. Ses eaux sont toujours particulièrement fraîches. Elle est franchie par deux ponts en bois à arche unique, permettant de rejoindre le quartier du Fort. Du fait de la présence de la ligne verte – voir plus loin –, le pont nord concentre tout le trafic.

2 **Les bains :** petit palais de marbre bâti par les nains, hommes et femmes s'y plongent dans de profonds bassins, chauds ou froids, séparés par des tentures. Des chaudières sophistiquées proposent différentes températures d'eau. On prête des propriétés régénératrices à ce flux qui circule dans les canaux recouverts de runes naines.

3 **L'église de la Flamme :** en plus de son rôle spirituel, l'église jouait anciennement le rôle d'école publique gratuite. Plus tard, elle fut profanée par les armées du Nécromant, puis est devenue une cour des miracles qui abrite les plus pauvres et des orphelins, sous la houlette du baron des Rats. Le cimetière qui la jouxte n'est plus utilisé. Les morts qui y reposaient ayant été relevés par les nécromants, plus personne ne veut y être enterré. Avant, quiconque attaquait l'église devenait la cible de rayons de feu sortant des yeux de la statue enchantée de Berangaria Maggiere, magicienne profondément croyante. Mais personne ne l'a vu fonctionner depuis la mort des prêtres.

4 **La Sylve :** cette futaie est apparue quelques semaines après l'instauration du protectorat elfique, pendant la guerre contre le Nécromant. Sans prévenir, elle a poussé en l'espace d'une nuit en pleine ville, engloutissant sous ses racines plusieurs pâtés de maison. Invoquant un accident dans l'établissement d'un cercle magique des arindeäls, les elfes aidèrent à la réinstallation des locataires, mais la forêt ne recula pas. La Sylve fait près de cinq cents mètres de diamètre. Quand le printemps a fait son apparition, ses feuilles se sont étrangement parées de couleurs automnales. Son accès est strictement interdit aux non-elfes. Le périmètre est ponctué d'arbres-guets qui assurent une surveillance rapprochée. Régulièrement, des troupes elfiques entrent et sortent de la Sylve, sans qu'il soit possible de déterminer ce qu'elles y font. Des prisonniers y sont parfois emmenés. Lorsqu'ils reviennent, leur mémoire a été effacée, les rendant incapables de raconter ce qu'ils ont vu. Les habitants doivent contourner la forêt lors de leurs déplacements quotidiens, allongeant les temps de trajet. Les plus téméraires bravent les dangers du bois mystérieux pour retrouver la statue enchantée du mage Launegisilus Maggiere, et glisser dans la main de pierre du grand séducteur un billet doux comportant le nom de leur amour secret. Dès qu'ils s'endorment, ils font alors un rêve érotique délicieux, impliquant celui ou celle dont ils ont écrit le nom.

5 **La ligne verte :** l'artère qui relie l'abbaye et la Sylve est régulièrement empruntée par les troupes elfes. Par mesure de sécurité, toutes les maisons qui donnent sur cette rue ont été réquisitionnées et vidées de leurs habitants. Les elfes qui ne résident pas à l'abbaye logent dans ces bâtiments. Des collaborateurs ont également obtenu le droit d'y résider pour profiter de belles résidences, de la protection accrue de l'occupant et d'un loyer gratuit. Wolfram et Gretella sont les deux cas les plus connus. De nombreuses demeures restent malgré tout inoccupées.

6 **Les entrepôts reconvertis :** ces entrepôts appartenaient à la guilde des Ifriers. Originellement, ils stockaient de grandes quantités de stères de bois. Peu après la dissolution de la guilde et la pousse de la Sylve, Alasaril confisqua les lieux pour reloger tous les habitants chassés par la forêt féérique. Des étages intermédiaires ont été ajoutés pour accueillir de nombreuses familles dans des conditions inconfortables.

- Gravé au couteau sur un des bancs de l'église

# Les environs de Brenhaven

- **DÉCOR :** village de tentes, petites fermes entourées d'un lopin de terre et de quelques bêtes, ateliers dédiés à des artisanats dangereux ou gênants (alchimie, lanterniers, tanneurs, etc.)
- **AMBIANCE :** calme, au grand air
- **POPULATION :** réfugiés, artisans au travail, clients de passage, paysans apportant leur récolte au moulin, lanterniers traversant le bac matin et soir
- **RICHESSE :** très pauvre chez les réfugiés, modeste pour les fermes, aisé pour les artisans spécialisés
- **SÉCURITÉ :** les alentours sont surveillés depuis les tours de l'enceinte et font l'objet de patrouilles plusieurs fois par jour

## Personnalités

- **Canaan** : ce passeur, manœuvrant le bac, se définit plus volontiers comme un prophète. La perte d'un de ses yeux lui aurait conféré un don se seconde vue. Ses visions sont accompagnées de crises d'épilepsie impressionnantes. Il vénère un dieu perdu, qui s'est vu retirer son nom à cause de la jalousie des autres dieux. Canaan veut assembler assez de réfugiés autour de lui pour passer une alliance avec ce dieu et obtenir de lui une nouvelle terre. Il apporte de l'espoir dans un camp résigné et morose lors de sa prédication hebdomadaire, tous les liretak (jour de lumière, fin de la semaine).
- **Archibald** : ce vaillant vieillard est le doyen des lanterniers. Bon pied bon œil, il transporte son échelle et porte son chargement de cailloux depuis plus de quarante ans. La rumeur veut qu'il en ait vu de belles lors de ses tournées, le soir et au petit matin. Sa mémoire soi-disant déficiente peut être miraculeusement guérie en lui payant une bière.

◆ **Gesper** : bébé, ce gobelin a été épargné lors d'un raid militaire contre une tribu de ses congénères et ramené à l'hospice. Il s'y est formé et a atteint un tel niveau de maîtrise que tous le respectent. Au point qu'il dirige maintenant l'équipe soignante. En dehors des soins qu'il prodigue encore, il est en charge de l'achat des onguents auprès de Tobias l'apothicaire. C'est un fervent croyant en la Flamme. Il conserve en réserve quelques potions magiques de soin qu'il n'utilise qu'en cas d'urgence et sur des personnes qui lui semblent le mériter.

## Les lieux clés des environs

1 **Le camp de réfugiés** : depuis près de sept ans les réfugiés des guerres contre le Nécromant survivent dans ce camp dans des conditions de pauvreté et d'hygiène déplorables. Tentes et cabanes fabriquées avec des matériaux de récupération s'entassent dans l'anarchie la plus totale, formant un labyrinthe inextricable. Le statut des réfugiés n'a jamais été clarifié, ni par le Margrave qui invoque un blocage par les elfes, ni par les elfes qui disent ne pas avoir à se mêler de cette affaire humaine. N'ayant pas droit de cité, les réfugiés doivent séjourner en dehors du mur d'enceinte lorsque les portes sont fermées pour la nuit, entre 22h et 6h du matin. Chaque jour, dès l'ouverture, ils se présentent auprès des artisans et des marchands, en particulier sur le port, pour gagner un maigre salaire.

2 **Les tanneurs** : en bordure du camp de réfugié, les tanneurs préparent les cuirs et nettoient les peaux dans des cuves qui dégagent des odeurs pestilentielles.

3 **Les moulins de Friedrik** : le long de la petite Waldine, plusieurs scieries actionnées par des moulins à eau ont été abandonnées suite à la dissolution de la guilde des Ifriers. Confisquées par le Conseil et vendues aux enchères, elles sont maintenant la propriété de Friedrik le meunier. Celui-ci les a transformées de sorte à moudre la farine – ainsi que l'orge que Sigmund (personnage prêt à jouer) fait germer à l'auberge de l'Épée. Un four a été construit pour que les boulangers fassent cuire leur pain sur place. Depuis, le meunier a fait fortune, et n'hésite pas à faire montre de son opulence. Sa fille Birgit travaille de temps à autre comme extra à l'auberge de l'Épée.

4 **Le bac** : à défaut de pont reliant les deux rives et l'île aux potames, des barques opérées par des passeurs permettent de circuler contre une piécette.

5 **L'hospice** : à l'origine, il fut créé par le Margrave alors qu'un grand nombre de ses chevaliers étaient paralysés suite à un assaut contre des hommes-serpents. Les malades furent d'abord logés dans l'actuelle auberge de l'Épée. Le déplacement sur l'île eut lieu plus tard, avec l'extension des missions de l'hospice. Cette institution héberge tous ceux qui ne peuvent plus subvenir par eux-mêmes à leurs besoins : nécessiteux, orphelins, vieillards qui n'ont plus de famille et malades incurables. L'endroit sert aussi à quiconque souhaite être soigné d'une maladie ou d'une blessure. Les soins sont gratuits, du moment que l'on peut attendre la disponibilité d'un soignant. Un don à l'institution permet d'être traité en priorité. Depuis l'occupation, un nouveau genre de pensionnaire a fait son apparition : les enfaytés dont la condition physique ne leur permet pas d'entrer au service des elfes. Les lieux forment un cloître, avec une galerie à pans de bois dans la cour intérieure, reposant sur des colonnettes. Le pourtour est décoré de représentations de danses macabres, qui montrent l'égalité de toutes les classes sociales devant la mort...

6 **La tour des Lanterniers** : cette tour abandonnée appartenait à Mattheus Maggiere, un des rares magiciens installés en ville. Ainsi logé de l'autre côté de la rivière, Mattheus ne risquait pas d'embraser la ville avec ses expériences. Pour cette même raison, la tour abrite aujourd'hui les lanterniers. C'est là qu'ils domestiquent les salamandres. Mattheus a disparu après que les occupants ont décrété l'interdiction de la pratique de la magie. Les étages supérieurs restent fermés par des verrous magiques. Les elfes ont tenté de les forcer, sans succès. Par mesure de sécurité, les arindeäls ont condamné la porte à l'aide d'un lierre animé. La rumeur dit que quelque chose s'y serait installé...

7 **Le laboratoire de l'alchimiste** : les lanterniers ont pour voisin une alchimiste qui vend ses mixtures au public. Il s'agit d'une réfugiée du nom d'Illinka, qui n'était qu'une apprentie lorsqu'elle perdit son maître et dut quitter le Norlande avec l'invasion du Nécromant. Elle exploite ainsi un laboratoire laissé à l'abandon, racheté par Wolfram Azaïm, le tisserand nain qui occupe un siège au Conseil. La jeune femme ne touche qu'un maigre salaire, tous les bénéfices revenant à Wolfram.

# Décor
# L'auberge de l'Épée

**Klaus, propriétaire et gérant de l'auberge de l'Épée, est un ancien aventurier qui a raccroché havresac et torches, le jour où il a compris qu'il gagnerait mieux sa vie en équipant les aventuriers de passage plutôt qu'en descendant lui-même dans les donjons.** Son sorcelet le rendait capable de luire dans l'obscurité des souterrains. La cinquantaine fatiguée, les cheveux gris, le souvenir de ses muscles de combattant se devine encore sous son tablier en cuir. Pragmatique et dur en affaire, son air bougon cache un fond de générosité et une intolérance pour l'injustice. Il ne supporte pas qu'on exploite les plus faibles, en particulier les réfugiés, et c'est sur ce point que s'est cristallisée son opposition à Carmichaël. Tous deux élus au Conseil, ils s'y opposent frontalement. Par ailleurs, Klaus a l'habitude d'héberger – voire d'embaucher – ceux qui voudraient oublier un passé encombrant. En contrepartie, Klaus mène son auberge d'une main de fer, et attend de chacun des membres de son personnel une grande solidarité les uns envers les autres.

Klaus

**Installée entre la Porte et les Halles, l'auberge de l'Épée attire une clientèle constituée de commerçants, de voyageurs, de travailleurs, d'artisans et d'aventuriers.** Les halfelins du village s'y rendent aussi régulièrement. La bâtisse est vieillissante, mais propre et bien tenue. L'auberge s'est diversifiée et propose nombre de services en dehors du gite et du couvert : écurie, maréchal-ferrant, coursier, etc. Par ailleurs, des professionnels dépourvus de boutique s'y installent occasionnellement pour vendre leurs services aux clients, moyennant un loyer : scribe, coiffeur, barbier, etc. L'auberge a la réputation de servir la meilleure bière de la ville, une ale ambrée peu alcoolisée, brassée sur place par **Sigmund** (personnage prêt à jouer). Son secret tient en une levure qui donne au breuvage un mélange subtil d'arômes de houblon et de malt. Elle est consommée à la pinte, avec plus ou moins de modération, ou intégrée par **Ulrich** (personnage prêt à jouer), le cuisinier, dans des sauces, des soupes, des plats voire des desserts.

## Les habitués et les occupants

- **Albert** est l'apprenti du cuisinier. Ce jeune garçon au visage encore rond se repose sur ses talents naturels pour ne pas trop se fatiguer. Faisant fi de l'interdiction de la magie, il utilise son sorcelet dès qu'il est seul en cuisine pour nettoyer les légumes d'un claquement de doigts. Il chipe dans les provisions pour améliorer l'ordinaire des chambrières, espérant obtenir quelque faveur.

- **Eudes** dispose d'une boutique accolée à l'écurie, dans l'enceinte de l'auberge, pour laquelle il verse un loyer à Klaus. L'activité de ce jeune rouquin exploite son sorcelet lui permettant de changer définitivement la couleur des poils (sauf les siens, ce qui ne manque pas d'attirer les moqueries). Cela lui vaut un certain succès en tant que coiffeur et barbier, même si, en raison de l'interdiction de la magie, il utilise son don sous le manteau. En parallèle, il entretient l'écurie où chacun peut faire garder son cheval gratuitement, en échange de quoi Eudes prélève leur crin, qu'il travaille, colore et revend sous diverses formes : rembourrage, pinceaux, brosses et surtout tissus.

- **Guilherm** est le veilleur de nuit. Anciennement valet de pied – où son sorcelet lui permettant de nouer et dénouer des cordelettes faisait des merveilles –, il a perdu sa position lors de

Guilherm

l'invasion du Nécromant. Discret et taciturne, sa silhouette longiligne hante les lieux à la nuit tombée – sauf quand il a abusé de la bière de Sigmund.

Gisila

Enguerrand

Anthelme

◆ **Gisila** est une petite femme replète au visage dur. Mariée à Guilherme, elle dirige les chambrières avec sévérité. Elle a perdu son ancien travail comme dame de compagnie d'une comtesse. Malgré son aigreur, elle apporte rigueur et soin à la tenue de l'auberge. Son sorcelet lui permettait de dénouer les cheveux, même les plus emmêlés.

◆ **Lilibeth** est une jolie brune distraite et naïve qui attend son prince charmant en se rêvant dans des robes merveilleuses. Elle s'occupe du ménage, du linge et fait également le service à la taverne.

◆ **Marinette** a été abandonnée par son fiancé, devenu « aventurier » pour échapper à la conscription commandée par le Margrave lors de l'arrivée des troupes du Nécromant. Plus âgée, elle se moque de Lilibeth et de ses rêves, tandis qu'elle drague activement les artisans à succès du coin pour assurer un avenir à son fils Otto. Grâce à son sorcelet elle peut retrouver les objets perdus il y a moins d'une journée.

◆ **Birgit** est la fille du meunier. Cette jeunette fraîche et plantureuse aux cheveux dorés comme les blés fait tourner les têtes, en particulier celle du jeune Tanorivel (personnage prêt à jouer). Sa robe rouge, simple mais charmante, virevolte entre les tables lorsqu'elle vient faire le service en renfort lors des soirées les plus animées. Son sorcelet lui permet d'attirer les oiseaux, pour profiter de leur chant.

Birgit

◆ **Enguerrand d'Orville** est un jeune noble à la vie dissolue qui boit pour oublier l'enlèvement par les elfes de sa sœur extrêmement douée pour la magie et l'enfaytement de ses parents. Il dort souvent sur place, dans une chambre individuelle luxueuse qu'il loue à l'année n'étant souvent plus capable de rejoindre la demeure de son domaine. Anthelme, son majordome, veille discrètement sur lui. Il occupe une chambre simple attenante à celle de son maître. C'est un ami d'Eudes.

◆ **Trondor Balrok** est un nain à la barbe mal entretenue, toujours prêt à jouer de l'argent aux cartes. Il connaît tous les trucs pour détecter les tricheurs – et pour cause... Son air aviné est une ruse pour mettre ses adversaires à l'aise puis les plumer. Il a mis au point cette stratégie à une époque où son sorcelet lui permettait de dessouler instantanément. Aujourd'hui, il se contente de boire une bière légère, avec la complicité de Sigmund.

◆ **Hildibald** est un négociant halfelin peu loquace qui entretient un amour immodéré pour la bière de Sigmund. Il est toujours là lors de l'ouverture des nouvelles cuvées. Sigmund est attentif à l'avis de son palais exigeant.

◆ **Janelle** est une ménestrelle halfeline aux longs cheveux bruns bouclés, qui joue un violon enjoué et dansant. Elle a toujours l'air en colère contre quelque chose : les elfes, les guildes, les nobles, etc. et le dit en chanson, sans perdre sa bonne humeur. Sofia, la barde officielle du Margrave, est la cible fréquente de ses railleries. On prête à Janelle de nombreux amants et amantes d'un soir.

◆ L'auberge accueille également les enfants du personnel. **Otto** est le fils de Marinette. **Magda** et **Eda** sont les deux filles de Guilherm et Gisila. **Signe** est présentée comme la fille de Rikke (si ce personnage est joué, et que cette option a été choisie par son joueur). D'une dizaine d'années, ils participent aux travaux de l'auberge et suivent quelques demi-journées par semaine les cours donnés par Rikke ou occasionnellement Camille.

## LES PLANS DE L'AUBERGE

À l'époque où Brenhaven n'avait pas de mur d'enceinte, l'auberge était une ferme fortifiée. Elle occupe maintenant un pâté de maison au cœur de la ville. Elle a évolué au fil des extensions, incendies, reconstructions et changements de propriétaires mais a gardé une âme rustique. Ses murs ont accueilli entre autres une école et un hospice. **Derrière une haute muraille en pierre de quatre mètres de haut, plusieurs bâtiments se pressent autour d'une cour intérieure.** Le large porche de l'entrée principale n'est fermé que lors du couvre-feu. Les bâtiments accusent leur âge. Si la structure est saine, aucun mur n'est d'équerre, et tout doit être sans arrêt rafistolé, ce qui occupe beaucoup Morrigan et Rosa Maggiere (personnages prêts à jouer).

- **Le corps de ferme** est le bâtiment principal. Reposant sur un socle de pierre pour son rez-de-chaussée et son premier étage, il est surmonté d'une structure de bois et de torchis pour les deux étages supérieurs. Le rez-de-chaussée est interdit au public. Il comporte un cellier (8) et une longue cave voûtée en trois parties. La première (6) sert au séchage des grains d'orge, et à leur grillade dans des fourneaux. **Sigmund** (personnage prêt à jouer) y loge son laboratoire d'alchimie. La seconde pièce (5) abrite une batterie de cuves en bois reposant sur des foyers en briques. Là, le grain germé et moulu est brassé avec de l'eau chauffée. Enfin, il fermente dans la troisième salle (4) dans des cuves de deux mètres de haut, au frais. Un plan incliné permet de faire l'échange des barriques vides et pleines depuis le premier étage. Un atelier complet (7) permet à **Morrigan** d'exercer son métier de maréchal-ferrant. C'est par une volée de marches qu'on accède à la salle commune (16), depuis la cour. Elle est équipée de tables, de bancs et de tabourets. Les commandes sont à prendre auprès des serveurs lors de leur passage qui vont ensuite remplir les pichets de bois et les gobelets en étain auprès d'une rangée de tonneaux. Une grande cheminée éclaire toute la salle. Le feu se reflète dans les vitres teintées d'ambre, ce qui donne une ambiance chaleureuse à la pièce. Suspendus au plafond, des dizaines d'épis de maïs sèchent. Les notes affichant les dettes des habitués sont punaisées sur un panneau de bois. **Un mur est encombré d'épées de toutes sortes (17).** Une tradition locale

veut qu'un soldat qui termine sa carrière ou abandonne son poste y scelle son épée avec les autres. Beaucoup sont venus raccrocher leur lame lorsque l'armée de Brenhaven a été dispersée. Lors des bonnes soirées, Klaus raconte qu'une de ces épées est l'arme de Bren, **le fléau du Drac**, et comment il l'a acquise. Il ne montre jamais la même, et son histoire change à chaque fois. À côté de la taverne, une seconde salle privée (18), plus petite, sert de bureau pour l'activité d'écrivaine publique de **Rosa.** Elle sert aussi à **Rikke** de salle d'école pour les jeunes enfants du personnel de l'auberge ainsi que pour ceux de fournisseurs qui, en échange, font de bons prix à Klaus. Quand les elfes fréquentent l'auberge, ils demandent à s'y installer pour s'isoler des autres clients. La cuisine (19) communique à la fois avec la salle commune et avec l'extérieur. Il faut utiliser un escalier dans la cour pour faire transiter les denrées depuis le cellier. Les commis ne manquent pas de râler à ce sujet...

Le deuxième étage est consacré aux chambres individuelles des clients (25) à (29). Elles comportent des lits avec matelas de paille, une porte avec serrure et des volets en bois, qui se ferment de l'intérieur. La chambre de luxe (27) est ornée d'un tapis et dispose surtout de sa propre cheminée. Un balcon-galerie (30) permet d'observer la cour intérieure. Une pièce pour le bain (31) est réservée à ceux qui logent à cet étage, et au personnel. Gisila garde les clés des chambres.

Au-dessus, les toits pentus abritent des combles qui servaient originellement de grenier pour le grain en gerbe. Un dortoir (35) y a été aménagé. Le toit est en tuiles d'argile, à l'épreuve du feu mais sujet aux intrusions d'eau. Le sommet du conduit de la cheminée est équipé de pointes en métal pour empêcher les animaux d'entrer – on craint les espions à poil et à plumes des arindeäls.

◆ **La tour fortifiée** s'appuie sur le corps de ferme. Elle n'a plus de fonction de défense ou de surveillance comme autrefois. L'enseigne de l'auberge – une épée d'argent pointant vers le bas sur fond de sable – pend fièrement au sommet. La tour sert de logis au personnel. **Bvorn** (3), **Sigmund** (1) et **Ulrich** (2) dorment au rez-de-chaussée. **Morrigan** (13), **Rosa** (14) et **Johanna** (15) résident au premier étage. **Gisila, Guilherm** (22) et les enfants (23) (24) dorment au deuxième. **Lilibeth** et **Marinette** (32), **Camille** (33) et **Albert** (34) sont au troisième. **Klaus** (38), **Rikke** (39) et **Tanorivel** (40) ont leurs appartements au sommet. La trésorerie de l'auberge est cachée dans un faux-plancher

## L'auberge de l'Épée - 1er étage

# L'auberge de l'Épée - Étages

de la chambre de Klaus. Klaus et Guilherm ont chacun la clé qui ouvre les portes de la tour.
*Note : Les chambres des PJ non joués sont vacantes. En cas de nécessité, elles peuvent être louées à des clients.*

- **L'écurie** (11) est une ancienne grange reconvertie. Elle abrite le chariot de Sigmund. En plus d'accueillir les chevaux des clients, l'écurie supporte les activités d'Eudes et de Morrigan. À l'étage (21), un palan permet de hisser les sacs de céréales au travers d'une grande trappe dans le plancher. L'endroit sert de germoir où sont trempés les grains d'orge qui permettront la fabrication de la bière.

- **La boutique de crineur-coiffeur** d'Eudes (10) est installée contre l'écurie. Le rez-de-chaussée constitue son échoppe où il reçoit les clients et travaille le crin. Il réside au-dessus de sa boutique (20).

- **Un ancien silo à grain enterré** jouxte le bâtiment principal. Profond de dix mètres, large de six, il est desservi depuis le cellier (8) par un escalier en colimaçon en son centre. Le silo a été reconverti en réserve. Une charpente et des planchers ont été installés pour le diviser en deux niveaux. Seul le niveau supérieur (36) est réellement utilisé comme cellier. Là, les provisions, les fruits, les légumes, les jarres de vin et les tonnelets d'eau de vie s'entassent et profitent de la fraîcheur. Le second niveau (37), à même le sol, est encombré d'un bric-à-brac comprenant des outils agraires rouillés, des vieux meubles abîmés, des récipients en terre cuite cassés et quelques souvenirs improbables laissés par les précédents propriétaires. L'endroit est à peine praticable. C'est le terrain de jeu des enfants de l'auberge, où ils se fabriquent des refuges – et se blessent parfois.

- **Une citerne** (9) récolte l'eau de pluie. L'auberge ne dispose pas de puits nain. Le linge est lavé par les chambrières tous les matins au lavoir, sur le port. Si besoin, elles rapportent également quelques jarres d'eau potable.

- **Quelques trous d'aisance** (12) font fonction de latrines.

### Manger et boire à l'auberge de l'Épée

- **Apéritifs :** morceaux de lard fumé, pommes, pain toasté, épis de maïs sec
- **Soupes & ragouts :** potage de soupe au lait d'amande, brouet de racines, soupe d'épeautre et de navet, ragout d'agneau au vin blanc, soupe de poisson et croutons
- **Plats de fruits de mer ou poissons pêchés dans la Waldine :** huîtres au gruau, buccins au vinaigre, brème bouillie, morue fraîche, saumon salé
- **Plats de viandes :** lapin farci, émincés de mouton rôti, pieds de porc au lait, faisan avec sauce au vin et ale, pâtés de perdrix, venaison, feuilleté à la farce de porc salé
- **Accompagnements :** pommes rôties, galette de pois chiches, purée de lentilles au safran, bouillie d'orge ou d'avoine, choux, betteraves, oignons, carottes, tourte au fromage
- **Fromages** piquants servis avec du vin
- **Desserts :** pâte frite, figues confites, chausson aux fruits, grignotine au raisin
- **Boissons :** bière maison, vin aux épices (cannelle, girofle, poivre), cidre

# Conseils aux joueurs de Pax Elfica

Le déroulement de Pax Elfica se veut très ouvert. Vous aurez largement l'occasion d'influer sur son déroulement, et bien sûr sur son dénouement. Vous pourrez réagir à de nombreux évènements, mais n'hésitez pas non plus à prendre les choses en main et à dérouler vos propres plans d'action pour atteindre vos objectifs.

L'auberge de l'Épée est votre principal atout. Prenez-en soin et assurez-vous de son développement et de sa prospérité. La bonne santé économique de l'auberge n'est normalement pas un but en soi – quoi qu'il serait très agréable de mettre votre concurrent de l'auberge du Pont sur la paille. En tout cas, l'objectif n'est pas de vous transformer en gestionnaire. En revanche, si vous utilisez bien ses ressources, vous disposerez de moyens pour agir et, qui sait, devenir des figures locales de la résistance contre l'occupant elfique. Il est donc important d'assurer son bon fonctionnement et de garder sa réputation intacte.
Vous ne manquerez pas d'adversaires de taille. L'existence de certains est évidente. D'autres seront à démasquer pendant la campagne. N'attendez pas que les scénarios vous donnent la possibilité de les affaiblir : prenez l'initiative et préparez soigneusement vos actions. La nuit est propice aux coups d'éclats contre l'occupant. En tant que travailleurs à l'auberge de l'Épée, il est facile de vous loger, aussi assurez-vous que vos actions clandestines se fassent toujours à visage couvert.

Voilà, vous savez tout, vous pouvez vous lancer à l'aventure avec vos compagnons et votre meneur de jeu.

## À vous de jouer !

# Bvorn Helgason

## Videur, ex-capitaine d'armée (30 ans)

*« Soit tu sors sans faire d'histoire, soit tu viens m'aider à peaufiner mes étranglements dans la cour. C'est toi qui vois. »*

Les parents de Bvorn viennent de Norlande, un royaume glacé de marins, de commerçants et de pillards. L'invasion du Nécromant les contraignit à fuir leur pays. Bvorn naquit sur le bateau pendant le voyage vers Brenhaven, où ses parents s'installèrent comme métayers. Adulte, Bvorn refusa de s'enfuir quand les hordes de morts-vivants déferlèrent sur la région. Il s'enrôla dans l'armée de la Marche pour protéger sa terre d'accueil. Malgré sa fougue, l'armée fut vaincue par les squelettes, et sa compagnie dissoute. Bvorn ne renonça pas et rejoignit un mouvement caché de résistance. Malheureusement, sa famille paya l'engagement de leur aîné. Ses parents furent exécutés, seule sa sœur cadette Lena parvint à s'enfuir. Abattu, il la chercha sans relâche. Lorsqu'enfin il la trouva, celle-ci refusa son aide, le considérant responsable de la mort de leurs parents. Elle abandonna un Bvorn défait et depuis lors, leurs chemins ne se croisèrent plus.

Lors de la riposte menée par les elfes, Bvorn fut nommé capitaine dans l'armée de libération et conduisit son bataillon à la victoire. Pour oublier les drames récents, il se jeta corps et âme dans la bataille et, avec son unité, libéra de nombreux territoires avant de revenir à Brenhaven. Quand les elfes annoncèrent qu'ils ne quittaient pas la région, le seigneur Alasaril fit disperser cette troupe armée. Privé de raison d'être, Bvorn partit à la dérive et faillit sombrer dans l'alcoolisme. Klaus le sortit de son trou en l'installant comme videur dans son auberge. Aujourd'hui Bvorn ne redoute qu'une chose : recroiser le regard accusateur de sa sœur, qui est maintenant la maquerelle de l'auberge du Pont.

### En synthèse

- **Origine :** humain du Norlande
- **Idéal :** Bvorn rêve de libérer le Valseptente de toute forme d'oppression
- **Lien :** l'auberge de l'Épée est son foyer d'adoption. Il croise parfois les anciens soldats qui ont servi sous ses ordres. Conrad – reconverti en potier – et Erwin – devenu braconnier – passent toutes les semaines à l'auberge de l'Épée. Bvorn peut faire appel à eux en cas de besoin, à charge de revanche.
- **Défaut :** Bvorn est impulsif et colérique.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** officier de l'armée de libération
- **Classe :** barbare
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : voie du berserker
- **Alignement :** loyal bon

# Johanna

## Intendante le jour, espionne du roi la nuit (40 ans)

*« Si vous pensez que le roi d'Arlande a abandonné la Marche de Valseptente, détrompez-vous. »*

Johanna est une agente de confiance du roi Leudaste Ier d'Arlande, capable de monter des opérations d'infiltration et d'élimination des ennemis de la couronne. Lorsque les elfes refusèrent d'abandonner la ville de Brenhaven, le roi demanda à Johanna de s'y rendre et d'établir une ambassade clandestine. Ses missions : comprendre la raison de la présence des elfes et défendre les intérêts du royaume. Sans aucun soutien, Johanna est seule derrière les lignes ennemies. D'abord installée sous une couverture de marchande, Johanna développa son activité jusqu'à ce qu'elle soit sujette à la concurrence féroce de Gretella, la négociante en vin représentant la confrérie des marchands au Conseil de la ville. Maintenir sa couverture aurait demandé de dépenser des sommes faramineuses, aussi se résolut-elle à se déclarer en faillite. Elle se fit alors embaucher comme intendante par Klaus à l'auberge de l'Épée. Ses tâches principales sont l'organisation des achats de victuailles et les travaux de maintenance. Ceci lui donne de bons prétextes pour parcourir la ville et rencontrer de nombreux interlocuteurs. Elle est également en charge du livre de comptes et de la caisse.

La tension entre la nation elfe et le royaume d'Arlande est telle que le roi n'a jamais osé prendre le risque de demander à Johanna de lancer d'opération. Au fil des années, sa vie d'intendante a progressivement pris plus d'importance que son rôle d'espionne. Elle continue malgré tout à envoyer son rapport chaque mois, caché dans un chargement de bière à destination de la capitale.

### En synthèse

- **Origine :** humaine
- **Idéal :** Johanna protège les intérêts du royaume d'Arlande
- **Lien :** elle est loyale au roi
- **Défaut :** pour bien jouer son rôle, l'espionne s'imprègne parfois trop de sa couverture.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** légende du roi
- **Classe :** roublard (caractéristique secondaire : charisme)
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : espion ou assassin, selon votre version du jeu
- **Alignement :** loyal neutre

# Morrigan Mordarok

*« Comment je fais pour forger des armes aussi acérées ? Je me figure les fiers guerriers qui les brandiront pour nous libérer des elfes. »*

## Maréchal-ferrant le jour, résistante la nuit (35 ans)

Morrigan est une naine, fille de Hurd Mordarok, haut dignitaire de la guilde des Ifriers, qui rassemblait charbonniers, bûcherons et menuisiers. Son père aurait préféré la voir oisive et élevée comme une vraie dame, mais Morrigan était passionnée par ce qui se passait dans les ateliers de la Grand'Forge. Elle y grandit, en force, en talent... et en tempérament. Les divergences de point de vue avec les autres artisans avaient tendance à se régler aux poings.

Quand le Nécromant prit possession de la ville, son père lui intima de ne pas s'inquiéter et de continuer son ouvrage. Elle se jeta à corps perdu dans son travail pour mieux oublier l'horreur qui l'entourait. Elle terminait son compagnonnage quand l'armée d'Erisadán refoula les morts-vivants qui gardaient les murs de Brenhaven. Elle accueilli les elfes avec une circonspection prudente... jusqu'à ce qu'ils interdisent la coupe du bois et saisissent les biens des Ifriers. Un méprisable marchand, Carmichaël, en profita pour racheter le siège de la guilde, trônant sur le Pont, et en faire une auberge, une maison-close et un casino. Son père ne supporta pas sa déchéance et mourut peu après d'une profonde dépression.

Gardant ses larmes pour le moment où les elfes seraient vaincus, Morrigan se réfugia à l'auberge de l'Épée, qui cherchait un maréchal-ferrant. De là, la forgeronne prépara sa vengeance. Elle prit contact avec les Ifriers qui s'étaient réfugiés dans la forêt pour résister à l'occupation elfique. Depuis ce jour, elle leur sert parfois d'yeux et d'oreilles en ville. Elle forge également des armes sous couvert de son activité officielle, qu'elle leur envoie clandestinement. Morrigan attend avec impatience la grande nuit du soulèvement pour assouvir sa vendetta.

### En synthèse

- **Origine :** naine de Valseptente
- **Idéal :** punir tous ceux qui sont à l'origine ou qui profitent de la déchéance de la guilde des Ifriers, en premier chef les occupants elfes et Carmichaël
- **Lien :** l'aubergiste Klaus devient progressivement une figure paternelle pour elle. Elle a gardé des relations avec les anciens membres des Ifriers. Elle peut faire appel à eux en cas de besoin, à charge de revanche.
- **Défaut :** une fois lancée, il est difficile d'arrêter Morrigan.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** résistante de l'ombre
- **Classe :** guerrière (spécialisée en armes à deux main)
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : championne
- **Alignement :** loyale neutre

# Rosa Maggiere

*« Vous avez le sens de la formule. Et si nous mettions cela par écrit ? »*

## Écrivaine publique, statue vivante, apprentie ensorceleuse (25 ans)

Rosa est une magicienne originaire de Brenhaven qui, suivant la tradition, est revenue dans sa ville natale pour enchanter une statue de pierre à son effigie. La magicienne décida de l'animer et de la doter d'une conscience avant de retourner à la capitale, laissant sa création grandir librement. Laissée à elle-même, dépourvue de souvenirs, la statue vivante dut s'inventer une vie sans mentor pour la guider. Les habitants s'en désintéressèrent vite lorsqu'ils constatèrent qu'elle ne proposait guère de pouvoir utile pour leur vie quotidienne. La statue se convainquit que sa créatrice, qui l'avait faite à son image, voulait qu'elle suive ses traces. Elle adopta son nom et partit étudier la magie à la capitale. Sa créatrice étant depuis partie explorer un autre continent, la statue se rabattit sur l'académie de magie. Elle fut éconduite, sous prétexte que les magiciens « n'enseignaient pas la magie aux objets magiques ». Vexée, elle s'empara d'un grimoire de magie par la ruse et revint se réfugier à Brenhaven. Ses progrès en matière de sorcellerie se révélèrent limités, mais elle persista. Durant ses études, elle se découvrit une mémoire remarquable, qui lui permet d'accumuler de nombreuses connaissances. Elle se précipite avec envie sur tout nouveau livre qu'elle peut dévorer. L'interdiction de pratiquer la magie décrétée par les elfes la révolte et la gêne dans son apprentissage. Après quelques expériences malheureuses, l'apprentie magicienne trouva sa place comme écrivaine publique à l'auberge de l'Épée, rédigeant des lettres ou des actes pour les commerçants et les artisans. Bien qu'elle soit faite de pierre, Rosa est bien vivante et a donc besoin de respirer, de se nourrir (de matières minérales), de boire, de dormir et de rêver. Les habitants de Brenhaven se sont bien habitués à elle et considèrent qu'elle fait partie intégrante de la ville. Elle rend régulièrement visite aux autres statues magiques de Brenhaven, avec lesquelles elle se sent un lien de parenté. Elle rêve de les voir un jour s'animer.

Illustration en cours de réalisation

### En synthèse

- **Origine :** statue de pierre vivante
- **Idéal :** la pratique de la magie devrait être ouverte à tous.
- **Lien :** Rosa se sent liée aux autres statues magiques de Brenhaven.
- **Défaut :** sa différence isole Rosa des autres habitants.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** lettrée
- **Classe : ensorceleuse** (origine : magie sauvage)
- **Alignement :** loyale bonne

# Rikke Ulfson

## Enseignante pour tous, druidesse en secret (30 ans)

*« Vous pouvez m'arrêter aujourd'hui, mais vous n'arrêterez pas mes idées. Mes pamphlets et mes discours sont des armes plus puissantes que vos lames d'acier. »*

Rikke a fui le Norlande quand la dernière province résistant à l'envahisseur est tombée aux mains du Nécromant. Comme bien d'autres exilés, son périple vers le sud-est s'est arrêté à Brenhaven. Elle a échoué il y a six ans dans le camp de réfugiés. Quelques demi-journées par semaine, elle enseigne aux enfants de l'auberge de l'Épée et à ceux de quelques artisans et marchands. Régulièrement, elle se rend au château pour plaider la cause des réfugiés et améliorer leur condition en rêvant de leur obtenir le droit de cité. Forte tête, ne se laissant pas impressionner par l'administration du Margrave ou par le Guet, elle a fait plusieurs séjours en prison, ce qui n'a pas stoppé ses ardeurs. Pour la soutenir, Klaus, l'aubergiste, a pris une décision drastique : il lui a proposé un mariage blanc. Depuis le début de l'année, elle est ainsi devenue citoyenne de Brenhaven et peut maintenant passer ses nuits à l'auberge, dans une chambre à part.

Rikke se rend parfois dans la forêt, ou au cercle de pierres levées à l'est de Brenhaven, pour pratiquer les rites liés à la nature et à la Lune. Elle respecte l'interdiction de la pratique de la magie édictée par les elfes... la plupart du temps.

Option (au choix du joueur) : Rikke n'a pas fui seule. Elle est accompagnée de Signe, fille aînée d'un chef de clan, âgée de cinq ans à l'époque, dont elle était la préceptrice. Ses parents étant morts, elle l'a emmenée avec elle et prétend qu'il s'agit de son enfant. Signe réside à l'auberge, où elle rend de menus services. Klaus est officiellement son beau-père, mais Rikke insiste pour faire son éducation seule.

### En synthèse

- **Origine :** humaine de Norlande
- **Idéal :** les lois des hommes ne doivent pas retirer les droits que les lois de la nature donnent à chaque être vivant.
- **Lien :** Rikke est attachée à la défense de la communauté des réfugiés.
- **Défaut :** elle a le verbe vif et n'hésite pas à dire ce qu'elle pense, même en face des puissants, ce qui lui cause des problèmes avec les autorités.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** réfugiée
- **Classe :** druide
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 2) : un cercle approfondissant sa métamorphose en animal
- **Alignement :** neutre bonne.

# Sigmund

## Brasseur et alchimiste le jour, contrebandier la nuit (35 ans)

*« Bien sûr que je te rembourserai ta cargaison perdue ! En attendant, goûte-moi ça, j'ai ajouté un ingrédient secret dans la dernière cuvée, tu m'en diras des nouvelles. »*

Le sorcelet de Sigmund lui permettant de produire des substances alchimiques le prédisposait à travailler pour l'alchimiste de la ville. Apprenti brillant, Sigmund était par ailleurs de tous les mauvais coups. Personne ne fut surpris lorsqu'il abandonna son apprentissage pour se faire bandit de grand chemin. Après un passage en prison, il fit croire qu'il s'était rangé pour mieux s'installer comme contrebandier. Lorsque le Nécromant occupa Brenhaven, les talents de Sigmund pour faire circuler des marchandises en secret furent bien utiles au réseau de résistants issus de la Vieille Garde. Malheureusement, il se fit prendre et séjourna longtemps dans les geôles du sorcier. Malgré les tortures, il ne dénonça pas ses camarades, ce qui força le respect de ses pairs. Sigmund fut délivré lorsque les elfes libérèrent la ville.

En fin connaisseur de bière et habitué des troquets, il s'installa comme brasseur à l'auberge de l'Épée. Son sorcelet lui permettant de changer la couleur des liquides divertit les habitués, et se révèle une source intarissable de blagues potaches. Tous les mardis soir, ses anciens camarades – Conrad, Albrecht et Erwin – viennent boire avec lui en souvenir de ceux qui sont tombés face au Nécromant. Il profite de son réseau d'anciens résistants pour approvisionner l'auberge en denrées rares, qu'il transporte dans une cache de son chariot. En échange, il les fournit en substances alchimiques.

### En synthèse

- **Origine :** halfelin de Valseptente
- **Idéal :** tout le monde devrait pouvoir profiter de sa liberté.
- **Lien :** Sigmund revoit régulièrement les anciens résistants de la Vieille Garde. Il peut faire appel à eux en cas de besoin, à charge de revanche.
- **Défaut :** il a développé un goût excessif pour sa propre production de bière.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** alchimiste (ascendant brasseur)
- **Classe :** roublard (caractéristique secondaire : intelligence)
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : espion, « cerveau criminel » selon votre version du jeu
- **Alignement :** neutre.

# Tanorivel

## Commis le jour, monte-en-l'air la nuit (16 ans)

*« Ardalótë Birgit, elen ôl daw lir » (Birgit, fleur du royaume, chaque étoile rêve de toi)*

Tanorivel, ou juste « Tano », travaille à l'auberge de l'Épée comme commis, plongeur, serveur et, en dehors des heures de services, comme messager et coursier. Son père, l'aubergiste Klaus, le fait travailler d'arrache-pied pour qu'il connaisse parfaitement tous les rouages du métier. Sa mère, Serindewen, a rejoint les havres lointains comme disent les elfes, elle a perdu la vie lors des combats de libération. Tharivel, l'oncle de Tano, le frère de Serindewen, est le capitaine du Guet. Bien que Tharivel se soit montré très critique sur le choix de sa sœur en matière d'amant, il considère que son devoir est d'éduquer Tano comme un elfe. Aussi lui apprend-il les longues chansons elfiques qui racontent leur histoire et l'initie-t-il aux différents arts et artisanats de son peuple. Les seuls qui intéressent vraiment Tano sont l'archerie et l'escrime. Il espère être digne de l'épée de sa mère, que son oncle lui a promis à sa majorité. Tano est trop humain pour les elfes, et trop elfe pour les humains. Il n'est vraiment accepté que dans l'auberge. Dès qu'il le peut, il échappe à la vigilance de son père et au vacarme de l'auberge pour profiter du calme de la nuit, sur les toits de la ville, en évitant les patrouilles du Guet. Là, il s'adonne à ses deux passions. La première consiste à jouer les casse-cous et alléger les demeures des nantis de quelques richesses qui ne leur manqueront pas. Ces deniers rejoignent la caisse de l'auberge – sans que personne ne soit au courant. La seconde est la composition de poèmes pour la belle Birgit, la fille du meunier, qui vient travailler comme serveuse à l'auberge les soirs où la salle est comble. Transi d'amour, il n'ose encore lui déclarer sa flamme.

### En synthèse

- **Origine :** demi-elfe de Valseptente
- **Idéal :** concilier son appétit pour la liberté et la poésie avec les attentes de Klaus et de Tharivel qui veulent faire de lui un adulte responsable.
- **Lien :** la belle Birgit a ravi son jeune cœur adolescent. Il est proche de son oncle Tharivel, à qui il lui arrive de demander des faveurs.
- **Défaut :** Tano surestime ses talents de poète et la patience de ses auditeurs.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** aubergiste
- **Classe :** roublard (caractéristique secondaire : sagesse)
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : orienté voleur ou monte-en-l'air
- **Alignement :** chaotique bon

# Ulrich

## Cuisinier le jour, nécromant la nuit (30 ans)

Ulrich s'est toujours cru doué pour la magie. Sa déception fut grande quand il ne fut pas retenu par les recruteurs de l'université de la capitale. Ceux-ci estimèrent qu'Ulrich se reposait trop sur son don et n'avait pas développé la discipline et la volonté nécessaires pour suivre le rude enseignement des arcanes de l'Art. Furieux, Ulrich revint s'isoler dans le village d'Aymok.

Lorsque le Nécromant et ses armées déferlèrent, il fut arrêté comme les autres magiciens. Le Nécromant lui fit une proposition : la mort ou la réalisation de son potentiel magique comme apprenti auprès de ses seconds. Sous la menace, Ulrich choisit l'apprentissage. Il apprit enfin à canaliser son pouvoir. Sans participer directement aux exactions contre la population, il agissait cependant comme support : les lieutenants du Nécromant puisaient dans son énergie pour lever plus de morts-vivants.

Lorsque l'armée des elfes libéra Brenhaven, Ulrich ne dut sa survie qu'à sa capacité à se déguiser. Il est resté sur place, comme cuisinier de l'auberge de l'Épée, obsédé par un objectif : découvrir la nature de la magie qui irrigue la région. Dans l'auberge, il a aussi trouvé une famille, ignorante de son lourd passé... jusqu'à présent.

*« Comment ça, vous ne l'aimez pas faisandée votre viande ? (par devers lui) Tous les mortels devraient s'habituer à la pourriture... »*

### En synthèse

- **Origine :** humain de Valseptente
- **Idéal :** Ulrich aimerait découvrir et exploiter la source de la magie de la région.
- **Lien :** l'auberge de l'Epée lui sert de couverture.
- **Défaut :** son passé de nécromancien plane sur sa tête comme une épée de Damoclès.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** magicien clandestin
- **Classe :** magicien
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : école de nécromancie
- **Alignement :** neutre

# Camille

## Moine-soldat de la Flamme sans le sou, commis malgré lui (21 ans)

*« En vérité je vous le dis : c'est la Flamme qui m'envoie pour réchauffer vos cœurs refroidis par l'occupation. »*

Comme beaucoup de ses frères, Camille a été profondément affecté par la purge des prêtres de la Flamme en Valseptente, tués par le Nécromant et ses sbires. Alors qu'il finissait sa formation de moine-soldat dans la capitale d'Arlande, il fut le premier à demander à partir dans les territoires privés de soutien spirituel. Son indignation fut grande lorsqu'il constata que son Église n'envoyait personne à Brenhaven. La raison invoquée est le refus des elfes de restituer l'abbaye. Écoutant sa vocation plutôt que sa hiérarchie, il désobéit et se rendit dans la marche de Valseptente. Malheureusement, les choses ne se passèrent pas aussi bien que dans les livres romanesques qu'il lisait en secret au monastère. Le Margrave resta sourd à sa demande de reprise de l'église de Bren, laissée aux mains de vagabonds et de voleurs. Isolé et sans le sou, il dut se résoudre à travailler pour payer sa chambre et sa pitance à l'auberge de l'Épée. L'aubergiste renonça rapidement à le faire travailler en salle, car les clients en avaient assez de se faire sermonner en buvant leur bière. Commis en cuisine, il donne de temps à autres des cours aux enfants avec Rikke car toute occasion est bonne pour répandre la bonne parole.

### En synthèse

- **Origine :** humain
- **Idéal :** le jeune moine souhaite apporter le soutien spirituel de la Flamme aux habitants de Brenhaven.
- **Lien :** la figure mythique de Bren et son héritage fascinent le moine soldat, qui l'a pris comme modèle.
- **Défaut :** éduqué dans une forteresse isolée, Camille a une connaissance théorique du monde que lui ont donné ses lectures. Il s'étonne souvent que les gens ne se comportent pas comme dans ses romains d'aventure.

**POUR LA 5e :**

- **Historique :** acolyte (répudié)
- **Classe :** paladin
- **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : vœu de dévotion
- **Alignement :** loyal bon