

Bvorn Helgason

Videur, ex-capitaine d'armée (30 ans)

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 Alasaryl 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.

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



En synthèse

- ◆ **Origine** : humain du Norlande (né sans sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

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

Johanna

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

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

Johanna est une agente de confiance du Roi Leudaste I^{er} 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 d'Arlande (née sans sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

- ◆ **Historique** : légende du Roi
- ◆ **Classe** : roublard (caractéristique secondaire : charisme)
- ◆ **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : orienté vers l'espionnage ou l'assassinat
- ◆ **Alignement** : loyal neutre

Morrigan Mordarok

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 accueillit 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.

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



En synthèse

- ◆ **Origine** : naine de Valseptente (née avec un sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

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

Rosa Maggiere

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. Laisser 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.



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

En synthèse

- ◆ **Origine** : statue de pierre vivante de Brenhaven (magie innée)
- ◆ **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 5^e :

- ◆ **Historique** : lettrée
- ◆ **Classe** : ensorceleuse (choisissez une origine adaptée en fonction de votre version du jeu)
- ◆ **Alignement** : loyale bonne

Rikke Ulfson

Enseignante pour tous, druïdesse en secret (30 ans)

Rikke a fui le Norlande quand la dernière province résistante 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.

« 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. »



En synthèse

- ◆ **Origine** : humaine de Norlande (née sans sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

- ◆ **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)

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 liretak 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.

« 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. »



En synthèse

- ◆ **Origine** : halfelin de Valseptente (né avec un sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

- ◆ **Historique** : alchimiste (ascendant brasseur)
- ◆ **Classe** : roublard (caractéristique secondaire : intelligence)
- ◆ **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : orienté vers l'espionnage ou le crime organisé
- ◆ **Alignement** : neutre

Tanorivel

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

Tanorivel, ou juste « Tano », travaille à l'auberge de l'Épée comme commis, plongeur, serveur et, en dehors des heures de services, comme messenger 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 se demande comment prouver qu'il est digne d'hériter de l'épée de sa mère, que son oncle conserve. 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.



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

En synthèse

- ◆ **Origine** : demi-elfe de Valseptente (né avec un sorcelet)
- ◆ **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 5^e :

- ◆ **Historique** : aubergiste
- ◆ **Classe** : roublard (caractéristique secondaire : sagesse)
- ◆ **Archétype suggéré** (à partir du niveau 3) : orienté vers le cambriolage
- ◆ **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 (né avec un sorcelet)
- ◆ **Idéal** : Ulrich aimerait découvrir et exploiter la source de la magie de la région.
- ◆ **Lien** : l'auberge de l'Épée lui sert de couverture.
- ◆ **Défaut** : son passé de nécromancien plane sur sa tête comme une épée de Damoclès.

POUR LA 5^e :

- ◆ **Historique** : magicien clandestin
- ◆ **Classe** : magicien
- ◆ **Archétype suggéré** (à partir du niveau 2) : choisissez une tradition arcanique spécialisée en magie des morts, en fonction de votre version du jeu
- ◆ **Alignement** : neutre

Camille

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

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



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 donnée ses lectures. Il s'étonne souvent que les gens ne se comportent pas comme dans ses romans d'aventure.

POUR LA 5^e :

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