



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



TROIS TAVERNES

TROIS TAVERNES

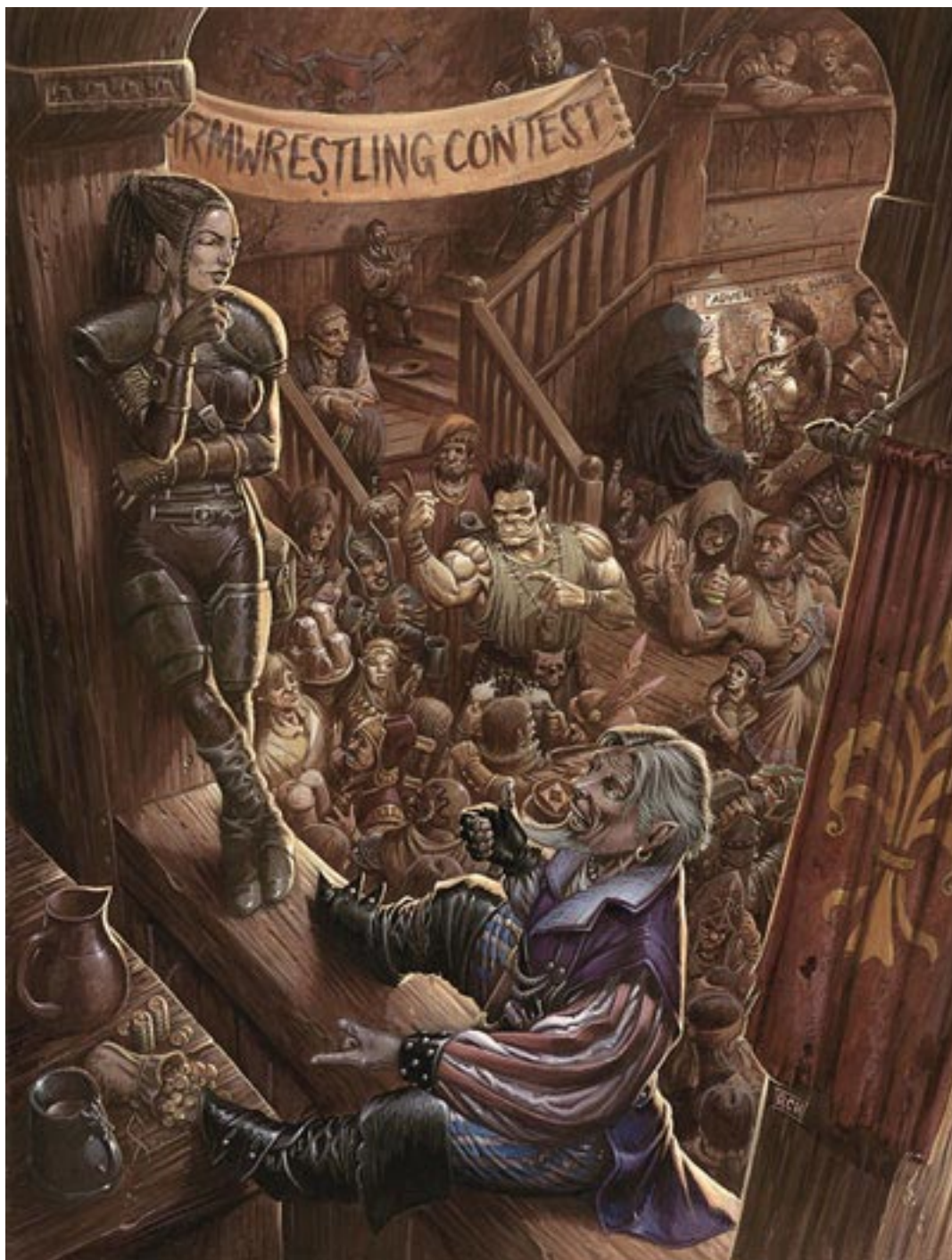


Image © Wizards of the Coast

**UNE AIDE POUR D&D 3.5,
PAR GUNGNIR, ORGONE ET STEF-**

Participants et lauréats du concours « Dans quelle taverne allons-nous boire ? »

INTRODUCTION

Cette aide de jeu représente le point final apporté au concours « Dans quelle auberge allons-nous boire ? », organisé sur le forum du [Scriptorium](#), dont le but était de présenter succinctement une taverne, son animation et ses spécificités, pour l'univers de *Donjons & Dragons*. En raison des problèmes d'organisation et, conséquemment, du petit nombre de votants, il a été décidé que les trois courageux participants seraient tous déclarés gagnants et que leurs œuvres seraient publiées dans un même recueil.

C'est ce que vous avez sous les yeux aujourd'hui. En espérant que la qualité remarquable de leur travail incitera plus de courageux amateurs à participer aux prochains concours, voici sans plus attendre les trois tavernes lauréates.

En premier lieu, vous trouverez l'auberge des *trois colonnes*, oeuvre de Gungnir. La seconde partie présentera l'auberge *entre deux voyages*, par Orgone. Enfin, la taverne *au galion qui chavire* de Stef- viendra clore cette superbe compilation.

Bonne lecture !

LES TROIS COLONNES

PAR GUNGNIR

Après une courte mise au trot des chevaux, vous arrivez à Navael. La petite ville semble paisible. Une porte encadre la route à un moment, porte constituée d'un passage entre deux petites tours carrées prolongées par une palissade basse. Pas très efficace comme protection !

Une fois entrés, vos pérégrinations vous ont aussi permis de voir que la ville n'avait pas de vraies fortifications mais qu'elle possède une milice qui est tout sauf indolente ainsi qu'une animation variable selon les heures...

Quelques commerces semblent attirer plus aisément le chaland que d'autres...

A la recherche d'une auberge, vous apprenez que la ville compte plusieurs, du moins est-ce ce qu'un passant vous a affirmé.

Alors, suite à vos tours dans la ville, tant à la recherche d'une auberge (il faut bien se loger et se nourrir) que de vêtements, voici ce que vous avez pu constater :

1. Les quatre auberges de la ville de Navael :

- L'auberge du Griffon (établissement plutôt luxueux) ;
- l'auberge des trois colonnes (moyenne gamme), bière de bienvenue pour qui loge ;
- l'auberge du joyeux chanceux (tire-laines bien-venus), bourse garnie demandée (tripot clandestin ?) ;
- la taverne du voyageur éprouvé (établissement intermédiaire), restauration en sus.

2. Acheter des vêtements :

« Combien j'ai ? Où est ma bourse ? » (Non, je blague...)

PRIX DES VÊTEMENTS

(meilleur rapport qualité/prix)

Chapeau	8 pa
Pantalon simple	5 pa
Pantalon habillé	1 po
Maillot	6 pa
Manteau simple	2 po
Manteau brodé (1 motif)	5 po
Ceinture de cuir	5 pa
Chemise en toile	2 pa
Chemise en coton	1 po
Cape en laine	1 po
Gilet décoré	5 po

Peut-être aussi qu'un bain et une séance chez le coiffeur « crédibiliseraient » votre position !

Bain	3 pc
Savon	1 pa
Coiffeur (peigné, démêlé)	1 pc
Coiffeur (idem + coupe)	3 pc
Barbier (rasage)	1 po *

* on trouve toujours que sa gorge est sensible...

AUBERGES

Bière	entre 1 pc et 1 pa (selon standing)
Repas	de 5 pc (médiocre, voire mauvais, selon cuisson et/ou arrivée) à 1 po (au Griffon, voire plus sur commande)
Nuitée	de 5 pc (dortoir) à 5 po (suite au Griffon)

3. Les règles locales :

L'urgence c'est le toit, la nuit arrive, vous n'avez rien mangé de la journée, et la milice veille : pas de SDF (tout le monde doit avoir un logement, certains ont « pension » dans les chambres de la ville, la prison quoi...). Même les mendiants ont un QG où ils se retrouvent pour dormir...

Vous vous êtes mis d'accord pour une auberge dans vos moyens, « les trois colonnes ».

L'arrivée à l'auberge :

L'auberge semble d'un standing moyen, ni repaire de coupes-gorges, ni bourgeoise. À cette heure, le coup de feu est passé, restent les habitués et les piliers de bar.

Le patron vous a proposé à chacun une chambre que vous avez acceptée et le verre de l'amitié (une bière offerte à tous ceux qui logent). Ça fait marcher le commerce, telle est sa devise.

La salle rassemble cinq tables plus ou moins grandes, dont une située face à la cheminée. Le bar inclut trois colonnes qui supportent une partie de l'étage où se trouvent chambres et dortoir. À l'arrière du bar, la cuisine peut être aperçue de la table la plus éloignée de la cheminée, dans le coin droit en entrant.

Le patron travaille à cette heure avec sa fille, adulte, et sa femme est aux fourneaux....

La pleine lune semble indisposer le patron, il a sa théorie sur l'influence de la lune sur le comportement des clients : ces jours-là se plait-il à répéter, les clients sont exigeants et excités... Mais j'ai ma technique : la milice ! Un ou deux passages le soir et tout rentre dans l'ordre...

L'auberge des trois colonnes est souvent appelée « la taverne des trois piliers ». Rien n'y fait, ce nom reste dans les bouches... Il faut dire qu'avec ses habitués, chacun près d'une colonne, le surnom fut facile à trouver ! Mais à une certaine heure, quand les clients deviennent clairsemés, ils se regroupent près du point d'eau (en fait, près du tonneau du jour)... l'instinct grégaire.

L'aubergiste est un faux indolent, il aime son métier mais sa santé encore plus ! Donc, quand il n'y a pas urgence, le délai ne se raccourcit pas avec la baisse d'activité. Il en perd des clients, mais s'en fiche un peu : j'ai assez pour vivre, et ça me suffit ! Je ne suis pas un nain qui trime 25 heures par jour !

Une fois par semaine, jour du marché, une animation peut être mise en place, au gré de l'humeur soit du patron, soit d'un client (les prestataires de service sont considérés comme des clients par le patron)... Il y a toujours quelqu'un qui a quelque chose à vendre et cherche un emplacement abrité et convivial. Et une auberge possède une clientèle « captive », enfin façon de parler !

À chaque nouvelle lune, le patron force sa nature et organise une grande foire à « tout » dans son auberge. Le thème est libre, « pas à m'prendre la tête à chercher un thème » et ça attire le chaland...

Les quatre chambres sont réservées à l'avance et le dortoir devient très animé jusqu'à une heure avancée de la nuit...

La salle du bas maintient ses cinq tables, réorganisées, et trouve encore la place pour les tréteaux des exposants, la meilleure place étant la cheminée, systématiquement éteinte ce jour-là : « La chaleur humaine est gratuite ! »



D'ailleurs la cheminée, comme dans tout établissement de ce genre, attire l'œil : celle-ci est assez grande pour y rôtir un veau, mais c'est rare, il faut une commande spéciale, et le manteau y est sculpté d'une scène allégorique sur les trois colonnes... Comme un blason qui ne pourrait pas se montrer.

Michou, le patron – mais personne ne semble connaître son petit nom – se fait tout simplement appeler : « Patron ! » D'ailleurs, tout client qui arrive dans son établissement s'annonce généralement par un sonore : « Patron ! Une bière ! », le-dit patron en concluant :

1. un client de plus ;
2. un client qui connaît l'auberge de on-dit ;
3. une nuitée de plus.

Ce à quoi, il répond invariablement : « Une bière seule ? »

Certains soirs, la milice est plus assidue, parfois sur calendrier (ils savent que les soirs de pleine lune, juste avant la fermeture, il y a un pot gratuit et une tartine qui les attend), parfois sur leur initiative (faudrait pas croire que parce qu'on accepte les restes, on ferme les yeux les autres jours)...

Et comme aiment à le rappeler tous les patrons d'auberge de Navael, ainsi que certains autres commerçants, à Navael tout le monde dort sous un toit... chacun choisissant lequel !

L'ENTRE DEUX VOYAGES

PAR ORGONE

L'entre deux voyages se situe entre la place des déchirements, celle où les amantes et femmes pleurent le départ de leur homme, et la porte du Levant par laquelle arrivent les caravanes marchandes qui viennent de l'est. L'entre deux voyages attire les professionnels des caravanes qui n'ont pas de foyer fixe. Elle offre quelques chambres de bonne qualité mais surtout deux dortoirs dans lesquels gardes, charretiers, cuisiniers et palefreniers attendent de trouver une nouvelle caravane. Les rations généreuses et l'ambiance festive chaque soir en font un lieu réputé chez les caravaniers.

Les tarifs sont les mêmes que dans le [DRS](#). La chambre de qualité donne droit à un bain.

Description

L'auberge est un grand bâtiment rectangulaire à un étage. Les murs sont, comme la plupart des bâtiments du quartier, en grosses pierres grises. Le toit à forte pente est en ardoise. Les étables, attenantes à la maison, sont propres et peuvent accueillir de nombreux chevaux. Lorsqu'un client entre dans l'auberge il commence par descendre quelques marches. Sur sa gauche il peut voir le bar avec, derrière, une porte qui donne sur les cuisines.

La salle est grande et éclairée par deux fenêtres qui donnent sur la rue. A sa droite se trouve une petite estrade pour que des bardes puissent faire leur représentation. Au centre se trouve un immense âtre qui réchauffe toute la pièce pendant la période froide. Derrière cet âtre, deux portes donnent sur une petite pièce sombre qui permet d'atteindre soit l'étage, et les 8 chambres individuelles, soit les dortoirs. Maître Tinder loge dans la maison attenante à laquelle on peut accéder par les cuisines.

Maître Tinder

Maître Tinder est un humain qui approche la cinquantaine. Il a pu s'acheter cette auberge en revendant le butin qu'il avait accumulé en combattant les invasions orques il y a une vingtaine d'années. Ancien soldat, il en a gardé la carrure, des cicatrices sur les tempes dues au port du casque et un parler autoritaire. Bien que capable de parler gentiment aux clients, Maître Tinder aboie en permanence sur sa femme, ses enfants, les commis aux cuisines et sur les serveuses.

Linette

Linette est la femme de Maître Tinder. Elle est aussi gentille que lui peut être désagréable. Linette fut jolie, maintenant c'est plus un joli fût. Elle a tout de même gardé un joli minois, mais elle doit pe-

ser son quintal alors qu'elle ne mesure qu'un mètre soixante-cinq. D'après elle, c'est à cause de la cuisine, où elle est obligée de goûter les plats. Elle est habillée comme la femme versant du lait du tableau *la laitière* par Johannes Vermeer (réutilisée par Nestlé comme pub pour sa marque éponyme).



Mémère Yvonne, la maquerele

Mémère Yvonne est une vieille gnome au goût vestimentaire critiquable. Seul son maquillage arrive à être plus criard que ses habits. Elle se promène avec une cravache avec laquelle elle punit régulièrement ses filles. Mémère Yvonne fait travailler deux humaines et une demi-elfe. Elle passe régulièrement récupérer ses gains qu'elle répartit entre ses filles, Maître Tinder, la guilde et elle. A noter que les filles n'ont pas de prénom, mais des surnoms censés être évocateurs : Gourmande et Soumise pour les deux humaines, alors que la demi elfe s'appelle Passion.

Gourmande est bien portante ; elle porte de longues robes amples et sombres qui dissimulent un peu ses formes généreuses. Souriante et avenante, elle est complètement décomplexée sur son poids et en rigole souvent. Un peu vulgaire, elle essaiera d'alpaguer les clients.

Soumise est une jeune femme dont le teint clair tranche avec ses cheveux noirs. Elle porte des habits sobres pour quelqu'un de sa profession. Elle aguiche le client grâce à des regards fuyants, mais réguliers. Elle écoute attentivement ses proies et relancera toujours la discussion pour mettre en valeur son interlocuteur. (Ah bon et vous avez vaincu ce gobelin d'un seul coup d'épée alors ?)

Passion est tout le contraire de Soumise. Elle est habillée comme une aventurière, longues bottes, haute chausse résistante, et surcot, lacé sur le coté, bicolore noir et rouge. Elle discute âprement avec les clients de la guerre contre les invasions orques. Son héritage elfique lui donne des traits fins, des yeux en amande et des oreilles un peu plus allongées que la normale.

Les aventuriers devront déboursier 1 po pour pouvoir profiter des services des protégées de Mémère Yvonne.

Idée à Jouer

L'une des prostituées arrive à créer un semblant de relation sérieuse avec un PJ. Un jour, elle arrive avec un œil au beurre noir et essaye de faire croire au joueur que c'est Lénì, le supérieur de Mémère Yvonne, qui l'a frappée après qu'elle ait essayé d'arrêter de travailler pour lui. Lénì réclame 250 po pour qu'elle puisse partir. Le but est de faire payer le joueur. Si le PJ paye, la prostituée quittera le PJ après un petit mois de flirt. Elle retournera vers la prostitution et se partagera les gains avec son protecteur et mémère Yvonne.

Par contre, faites comprendre à vos joueurs qu'il n'est pas bon d'essayer la manière forte. Faites des jets de Bluff contre Psychologie. La prostituée aura un bonus de +10.

Tony les mains vives et ses timbales sonnantes

Les timbales sonnantes est un jeu vieux comme le monde qui consiste à essayer de retrouver la balle que Tony a fait circuler parmi trois timbales métalliques.



Tony est un vieil humain aux yeux gris et aux cheveux longs, filasses et argentés. Ses vêtements usés jusqu'à la corde laissent voir par endroits sa peau glabre et ridée. Pratiquement toujours souriant, Tony est un joueur dangereux qui saura faire semblant de perdre au début pour mieux arnaquer les clients de passage. Protégé par la guilde du souffle coupé à qui il reverse une partie de ses gains, Tony passe de taverne en taverne pour gagner sa vie. Sympathique, il sait lier discussion avec les clients et ainsi récupérer des infos pour sa guilde. Apprécié par les habitués, il se fait souvent payer à boire.

PRINCIPE DU JEU

Tony fait circuler la balle entre trois timbales. Sur les trois premières mises à 1 pa, il se débrouille pour perdre assez discrètement. Sur la mise à 1 po il donne son maximum.

En termes de jeu c'est un jet d'Escamotage contre Détection avec un bonus de +5.

Tony est un roublard de niveau 6, il a +14 en Escamotage grâce à ses timbales de maître. Tony ne jouera pas contre des personnages qui ressemblent à des aventuriers compétents. Pour jauger les gens, il fera un test d'Estimation sur le matériel apparent des joueurs. De plus, il évitera les lanceurs de sorts divins, avec qui il a souvent eu des déconvenues.

AU GALION QUI CHAVIRE

PAR STEF-

Description d'une taverne du monde d'Evènor

Les auberges et tavernes sont souvent des décors incontournables dans les aventures des PJ, devenant parfois même des clichés nécessaires à l'ambiance de l'aventure (non, la joyeuse bagarre générale n'y est pas toujours indispensable !).

Souvent le point de départ pour une partie de jeu de rôles, cela permet au MD d'installer progressivement l'ambiance de la partie, en mettant les joueurs « dans le bain ».

Dans le contexte de jeu, ce sont des haltes incontournables pour tout voyageur, donc souvent des endroits privilégiés pour apprendre les us et coutumes locales, rechercher des informations...

Bien sûr, fréquenter ces lieux n'est pas toujours sans risque, d'autant plus dans un monde au contexte médiéval bien présent. Pour une première présentation voici un lieu relativement « classique », que l'on peut considérer comme « amical » et sans grand danger pour les PJ, avec une taverne populaire du vieux port d'Ivèn.

Bien sûr, il est tout à fait possible d'adapter ce lieu ou ses personnages à tout autre contexte d'aventures.

Plus sur le monde d'Evènor

[Le monde d'Evènor](#) est un cadre d'aventures pour *Donjons & Dragons* ou tout autre jeu de rôles médiéval-fantastique.

Ambiance

A Ivèn, le festival des troubadours est l'événement le plus important de l'année. Véritable institution, il attire une importante population de curieux, chaland, négociants et voyageurs de tous horizons. Bardes, poètes, troupes de comédiens, prestidigitateurs viennent se produire pour le plaisir de tous et l'espoir de bourses généreuses. Bien sûr, la place Méhoren est prise d'assaut, notamment l'auberge de la Rivière qui chante, où les chambres s'arrachent à prix d'or.

Les tavernes du vieux port ne dérogent pas à la règle. Déjà animées par le commerce et la pêche en temps normal, elles développent pendant le festival des trésors d'imagination pour accueillir et servir toujours plus de clients, même s'il faut installer des tables au milieu des salants.

Le Galion qui chavire est l'une des plus réputées.

Personne ne sait comment le nain Falder aurait mis la main sur l'un de ces vieux galions du lointain royaume d'Aldor, mais tous s'accordent à dire que son affaire est rondement menée et contribue à la renommée du vieux port.

Ivèn est une ville populaire formée de plusieurs communautés, que ce soit par ethnie ou par corporation. Développée par la pêche, le transport maritime et fluvial, elle l'est aussi par l'affluence des agriculteurs avoisinant venant y vendre leurs récoltes, notamment du village de Galmin.

Les uns se font appeler ploucs et bouseux, les autres marins d'eau douce ou loups de bière (entendez par là qu'ils ne naviguent plus que d'une taverne à une autre du vieux port, ou éventuellement de fille de joie en fille de joie...). Alors parfois, lorsque les verres ont été bien remplis, les esprits s'échauffent et des rixes peuvent se produire. On sait quand elles commencent, on sait rarement quand elles finissent. Après tout, tant que la destruction du matériel reste négligeable, la garde de Kerel a mieux à faire. Il lui arrive parfois de faire quand même quelques descentes, afin de faire entendre son point de vue.

Il faut reconnaître que le Galion qui chavire est rarement perturbée par les soldats du fort d'Ivèn. Même si, lorsque la salle est pleine, on ne repère plus Falder que sous des plateaux aux chargements improbables se déplaçant énergiquement de table en table, le bougre saurait se faire entendre et aurait la réputation de remettre rapidement les pendules à l'heure dans les situations où les gestes dépasseraient les paroles. Plus d'un aurait goûté un bain dans la mer d'Ernor pour calmer ses ardeurs...

Au Galion qui chavire

COMMENT S'Y RENDRE ?

A Ivèn, rien de plus facile pour se rendre au vieux port : après avoir suivi l'avenue Atanor, artère principale de la ville, le plus simple est de se diriger vers le port par la place des archers d'Eladris. De la place, l'on descend facilement vers les arcades des remparts en contrebas. Après s'être frayé un chemin au milieu des échoppes qui investissent souvent illégalement les passages (les nombreux litiges entre

commerçants fournissent des arbitrages sans fin et des transactions fort lucratives pour les notaires...), on arrive au vieux port. Une centaine de mètres plus loin en remontant le port vers Selvinan, on aperçoit dans la masse des barges et embarcations de pêche un grand navire, installé à quai à demeure.

CHEZ FALDER

Les galions d'Aldor sont tout de même très rares et tiennent plus de la légende qu'autre chose. Si l'on veut être garanti de voir un galion (enfin à ce que l'on peut en dire), la taverne n'a pourtant pas volé sa réputation : il s'agit bien d'un singulier navire aux grands mats dénotant avec le reste des embarcations du port. Est-ce vraiment un des anciens navires des pionniers d'Aldor venus s'installer en Evanon, cela c'est une autre histoire.

Les ponts supérieurs à l'avant et l'arrière du navire font parfois office de terrasse pendant les beaux jours et festivités, mais sont souvent désaffectés et occupés par les voiles et cordes usées qui en découragent l'accès. Quant au grand pont central, il fait l'objet tous les matins d'un incessant ballet de porteurs affairés, chargeant et déchargeant de nombreuses marchandises en tout genre, au milieu d'un amas chaotique de caisses, ballots et ménagerie encombrant le passage.

Il faut rentrer dans le ventre de la bête pour vraiment ressentir l'ambiance du lieu. En journée, il faut se frayer un passage au milieu des porteurs et ballots, mais la grande salle est alors relativement calme et propice à la détente. Quelques marchands et artisans s'y retrouvent parfois pour parler tranquillement affaires dans un lieu où la discrétion du tavernier et de son personnel est recommandée.

Le soir, si la passerelle et l'escalier descendant dans la grande salle sont plus dégagés, et les trappes situées sur chaque flanc du navire souvent ouvertes (ne serait-ce que pour laisser s'échapper la fumée, bien que les adeptes du narguilé soient maintenant cordialement invités à investir plutôt les ponts supérieurs), trouver une table est une toute autre affaire. Mais qu'importe ? Beaucoup restent simplement debout, jusqu'à entasser les abords du grand comptoir, succès qui ne serait pas étranger aux sourires des filles Marietta et Souad, aux allers





et venues incessantes, même si se frayer un passage au milieu de la foule pourrait sembler une quête sans espoir.

Si l'on n'aperçoit pas le tavernier debout ou assis sur son comptoir en pleine discussion, une large serviette flanquée sur l'épaule, il suffit de chercher du regard les plateaux les plus chargés tenus à bout de bras se déplaçant à vive allure dans la salle.

Les fréquentations sont variées et à l'image des quartiers populaires de la ville. Une communauté orannaise est régulièrement présente, notamment en raison du commerce fluvial entre Ivèn et Madrias, et du quartier de la confrérie des tanneurs, où se trouvent le bazar orannais et la mosquée Anwar. Des elfes et gnomes, de Fondgrise, Mirèn ou Ytil seraient également présents de temps à autre. Les nains seraient plus rares, mais le tavernier Falder ne serait pas avare en récits sur les territoires nains dans les lointaines terres du nord, pour qui voudrait bien les entendre...

Même si l'on vient d'abord pour la convivialité du lieu, le voyageur ayant soif ou faim ne sera pas en reste. La cuisine n'est pas raffinée, mais ce n'est pas ce qu'on demande : contre quelques deniers, des plats gaillards et fumants servis sur de grandes planches en bois font le bonheur des clients : le porc au miel et aux cèpes est une spécialité, il n'est d'ailleurs pas rare d'observer cochons et volailles gambader au milieu des chargements sur le pont central, tant qu'ils le peuvent encore... Tout cela arrosé copieusement de bière ou de vins de diverses provenances, et Falder serait fier de proposer également des breuvages elfiques de qualité...

L'équipage du galion

FALDER

Description. Falder est évidemment petit par rapport aux humains, mais sa carrure charpentée, son embonpoint et son franc-parler compensent largement sa petite taille.

Il se fait un devoir d'accueillir et renseigner tout visiteur du mieux qu'il le peut, que ce soit en journée avec un tablier ensanglanté, brandissant une poularde, ou le soir, flanqué sur son comptoir, perdu dans des histoires à renfort de grands gestes et des éclats de rires de la foule.

Peut-être parce qu'il est lui-même immigré, Falder se montre respectueux avec son personnel, il en exige beaucoup, mais a la réputation de les récompenser à leur juste valeur.

Son histoire. Les affaires du royaume l'intéressent peu. Comme beaucoup à Ivèn, ses préoccupations sont tournées vers l'activité de son quartier et le commerce.

Si on le lui demande, son avis est neutre et circospect quand à la régence d'Ivèn. La présence de temps à autres des soldats de Kerel ne l'importune guère, dans la mesure où cela ne fait pas fuir la clientèle. Mais Falder se targue de n'avoir affaire aux militaires que dans de rares occasions. Ceux qui viennent plus fréquemment, comme le capitaine Yvan de Kerdaut, font plutôt partie d'une clientèle d'habitues. Pour lui, les communautés avoisinantes de Fondgrise et Tilvanor constituent un folklore sympathique pour la renommée d'Ivèn.

Lorsque l'ambiance s'y prête, il n'est pas contre quelques histoires sur les terres du nord, et conter sa lointaine patrie. Falder serait un Valyr, ethnique de nains apparentée au royaume de Norsgar, qui aurait été en leur temps chassés des montagnes de Geredras par les orcs noirs puis les Keldars, une ethnique de nains rivale.

Fan inconditionnel, il s'absente toujours une semaine au début de l'été pour assister à l'ouverture de la saison des tournois à Yriad et y faire des affaires.

Falder. Nain Valyr Expert 4 ; FP 3 ; humanoïde (nain) de taille M ; DV 4d6+12 ; pv 32 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; BBA +3 ; Lutte +9 ; Att gourdin (+5 corps à corps, 1d6+2) ; Esp/Al 1,50 m/1,50 m ; Part traits des nains ; AL CB ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +4 ; For 15, Dex 12, Con 16, Int 11, Sag 11, Cha 14

Compétences et dons : Artisanat (menuiserie) +7, Artisanat (construction de bateaux) +7, Maîtrise des cordes +5, Natation +9, Profession (tavernier) +7, Représentation (déclamation) +7 ; Science du combat à mains nues, Science de la lutte

MARIETTA

Marietta est une jeune femme au visage rond et aux cheveux roux bouclés qui lui tombent sur ses épaules. Simple, parfois un peu rustre mais souriante, elle n'est pas frêle, et n'a pas peur d'escalader le comptoir avec quelques hectolitres chargés sur ses plateaux.

Marietta connaît tout le monde ou presque au vieux port, notamment aux étals de la mer et auprès des maraîchers, où elle vient prendre commande quotidiennement et se tenir au courant des derniers potins qu'elle n'entendrait pas dans sa taverne.

SOUAD

Souad aurait été récemment embauchée par Falder. On lui donnerait à peine seize ans, mince et menue, ses cheveux noirs attachés en queue de cheval, mais ce petit bout de femme saurait s'imposer et se faire respecter auprès des vieux loups de mer. Elle serait originaire de Fahir, un petit village au nord de Madrias sur le fleuve Niria. Sa famille travaillerait dans le bazar orannais, contribuant à l'affluence régulière des oranniens dans la taverne.

CUISINIERS, COMMIS ET PORTEURS

En fonction des récoltes, du commerce et des saisons, Falder recrute un personnel variable en cuisine, pour l'entretien du bateau et l'acheminement des marchandises. Même si le travail est difficile, nombreux seraient les aides qui referaient une expérience dans la taverne populaire du vieux port.

Rencontres

Voici quelques exemples de rencontres, pouvant servir d'intrigue de base pour des aventures.

LE CAPITAINE YVAN DE KERDAUT

Description. Les cheveux bruns en bataille et la barbe naissante, Yvan est un homme robuste, au caractère franc et direct. Entre deux missions, il vient se restaurer et prendre des nouvelles de la cité au Galion qui chavire.

Son histoire. Au service de la garde de Kerel et de la régente Elanore, le capitaine est responsable de la surveillance et la protection du trafic fluvial aux abords d'Ivèn et de l'écluse de Lodarian. La collecte des taxes de passage amène des revenus importants à la régence de la cité, mais non sans risques : des tribus de hobgobelins séviraient au sud vers les monts d'Ytil jusqu'à la rive occidentale du fleuve Niria, menaçant régulièrement le village de Nurkel ; sans compter quelques raids de pillards originaires du sultanat d'Oran, remontant le fleuve à la recherche de convois isolés.

Il soupçonne la guilde des voyageurs de l'est de faire écran de temps à autre pour des opérations de cambriolage dans le quartier des marches blanches, mais la garde de Kerel ayant déjà fort à faire avec le syndicat des détrousseurs, il concentre son attention sur les activités portuaires et fluviales.

Yvan et Falder se respectent et s'apprécient, ce dernier pouvant compter sur l'appui du capitaine pour avoir les faveurs de la garde (Falder ne paie pas de taxe portuaire) ainsi que sa protection.

Yvan de Kerdaut. Humain Homme d'armes 5 ; FP 4 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 5d8+10 ; pv 33 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 15 (+1 Dex, +4 chemise de mailles), contact 11, pris au dépourvu 14 ; BBA +5 ; Lutte +7 ; Att épée longue (+8 corps à corps, 1d8+3*/19-20) ; Esp/Al 1,50 m/1,50 m ; AL LN ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 14, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 12

Compétences et dons : Dressage +4, Equitation +5, Intimidation +4, Natation +5, Saut +4 ; Arme de prédilection (épée longue), Esquive

* s'il la tient à deux mains, +2 sinon



Note : ce PNJ fut introduit dans la campagne le temple d'Alayavarana, au début de l'aventure.

BELIOR

Description. Belior est un gnome, petit et voûté, d'âge semblant vénérable. Il porte souvent une multitude de petits sacs de toile autour de la taille, où l'on devine de nombreuses plantes et ingrédients en tout genre. Il fume usuellement une longue pipe droite d'où s'échappe une fumée épaisse et colorée.

Son histoire. Belior vivrait au nord de la forêt de Mingar, à l'est de la rivière Eluïn. Il ne serait présent que rarement à Ivèn, mais viendrait notamment pour le festival des troubadours, où il serait régulièrement accueilli à l'auberge de la Rivière qui chante. Même si il serait capable de produire quelques tours pour le public, c'est surtout certaines variétés de champignons de sa région qui intéresseraient Falder.

Belior se plairait à raconter de nombreuses histoires sur les gnomes et les elfes, notamment la cité des anciens rois d'Irelkyalar qu'il aurait lui-même explorée... Beaucoup considèrent le personnage comme sénile et perdu dans des fables imaginaires que seul son cerveau fatigué pourrait produire, mais la plupart du temps, le vieux petit bonhomme ne demande qu'à faire quelques affaires et amuser avec ses farces et attrapes.

Belior. Gnome Barde 2 ; FP 2 ; humanoïde (gnome) de taille P ; DV 2d6 ; pv 12 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 12, pris au dépourvu 11 ; BBA +1 ; Lutte -4 ; Att mains nues (+0 corps à corps, 1d2-1) ; Esp/Al 1,50 m/1,50 m ; Part traits des gnomes, musique de barde, *contre-chant*, *fascination*, *inspiration vaillante*, savoir bardique ; AL CN ; JS Réf +4, Vig +0, Vol +4 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 13, Sag 12, Cha 13

Compétences et dons : Art de la magie +6, Déguisement +6, Estimation +6, Profession (herboristerie) +9, Représentation (farces) +6 ; Talent (Profession (herboristerie))

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 0 – *Hébètement, lecture de la*

magie, lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire ; 1^{er} – Corde animée, ventriloquie.

Note : ce PNJ fut joué initialement dans la campagne Kerenor & Lyna (AD&D), afin d'alimenter l'intrigue sur les cités gnomes d'Irelkyalar et Irel Zaturan. Le profil a été revu pour les règles de D&D3.5.

SAFANA

Safana est une aventurière que l'on pourrait rencontrer au Galion qui chavire. Sa fiche descriptive et son profil pour D&D sont détaillés dans la rubrique sur [les personnages](#). Ce PNJ fut joué dans la campagne le temple d'Alayavarana.

Règlement

Placardé à l'entrée de l'escalier et dans la salle, bien que remanié fréquemment en fonction des circonstances, et que peu de gens soient capables de le lire, voici ce qui y est griffonné le plus souvent :

« Bienvenue au Galion qui chavire, merci de respecter les usages suivants :

- La maison ne fait pas crédit, mais les candidats à la plonge sont bienvenus !
- Exception du festival des troubadours et à l'appréciation de la direction, pour la tranquillité de la clientèle, l'usage de la magie n'est pas permis dans l'établissement.
- Amateurs de narguilé, merci de ne plus fumer en bas, les ponts supérieurs sont à votre disposition pour cela.
- Saoulez-vous jusqu'à votre contentement (ou l'épuisement de votre bourse), mais sachez rester digne à l'intérieur de l'établissement, tout comme à la sortie sur le quai.
- Filles de joie, vous vous êtes trompées d'établissement, les loups de mer ici sont vertueux !
- Toute personne proférant des propos racistes à l'encontre de qui que ce soit, au sujet des nains, des gnomes, des elfes ou autre, se verra expulser sans ménagement par mes soins, que ce soit sur le quai ou dans la mer d'Ernor, pour apprendre les bonnes manières ! »