



THE
WITCHER

LES CARNETS DE SIRIOL :
Tavernes et Auberges



ARKHANE ASYLUM

Équipe

Auteurs

Cody Pondsmith,
Simon Goudreault
et Linda Evans

Illustrations

Zuzanna Kapuścińska,
Marek Madej
et Christ Adiel Then

Direction artistique

Jaye Kovach

Édition

J Gray

Gestion commerciale

Lisa Pondsmith

Maquette

J Gray

Traduction française

Julie Plagès



R. Talsorian Games, Inc., 2022 • CD PROJEKT®, The Witcher® sont des marques déposées de CD PROJEKT Capital Group. Le jeu THE WITCHER est © CD PROJEKT S. A. Développé par CD PROJEKT S. A. Tous droits réservés.

- Le jeu THE WITCHER est inspiré des écrits d'Andrzej Sapkowski. Tous les autres copyrights et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
- La traduction française de cet ouvrage est basée sur celle des romans de Andrzej Sapkowski traduits par divers traducteurs © Bragelonne 2003-2022. • Version française © Arkhane Asylum Publishing 2022. Sous licence R. Talsorian Games et CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.

AU BOUT DE LA ROUTE

« Après une longue journée, rien de tel qu'une soirée à la taverne pour se réchauffer, se restaurer et éteindre sa soif. Par ailleurs, les gens parlent plus librement que chez eux, car bavasser avec des étrangers prête moins à conséquence. Ouvrez grand vos oreilles et ne relâchez pas votre attention, vous pourriez retirer quelque chose d'aussi utile qu'inattendu de votre séjour. »

– Siriol d'Arian



Les tavernes et les auberges sont une étape essentielle dans la vie d'un voyageur, en effet les gens qui prennent la route sont amenés à en visiter plusieurs au cours de leurs périple. Vous pouvez vous servir des tableaux ci-dessous pour mettre en place un établissement mémorable la prochaine fois que vos personnages joueurs entrent dans un village, en quête d'une pinte, d'un bon repas ou d'un endroit où dormir.

TYPES D'ÉTABLISSEMENTS

Il existe toutes sortes d'auberges, toutefois cinq catégories dominent le paysage du Continent.

- Un **club** est un établissement privé ou semi-privé, généralement à mi-chemin entre la taverne et la maison close, où l'entrée est soumise à condition. Il faut par exemple prononcer le mot de passe de rigueur ou présenter son badge.
- L'**hôtel** est l'alternative bon marché du relais de poste qui est surtout répandue dans les grandes villes. Les commodités sont assez spartiates, en contrepartie les propriétaires proposent des tarifs abordables et ne posent pas de questions.
- Une **maison close** est un établissement où les clients paient pour profiter de relations sexuelles avec les prostitués employés sur place. Il est souvent administré par une mère maquerelle, qui supervise les activités quotidiennes et gère son commerce.
- Un **relais de poste** est l'auberge traditionnelle qui se dresse en bord de route, que ce soit dans des régions reculées ou en périphérie des villes. Nombre de relais de poste sont fortifiés et proposent des services variés : soins des chevaux, forge...
- Une **taverne** est un débit de boissons. En fonction de son implantation et des lois en vigueur dans la région, il n'est pas rare que les jeux de hasard soient autorisés.

Type d'établissement

1d6	Type d'établissement
1	Club
2	Hôtel
3	Maison close
4-5	Relais de poste
6	Taverne

DISPONIBILITÉ DES CHAMBRES

Déterminez le nombre de chambres disponibles et leur agencement. Les jets indiqués ci-dessous sont valables pour des établissements de taille moyenne. Pour des bâtiments plus imposants, ajoutez 1d6 au total. Soustrayez 2 (minimum 1) pour les établissements modestes. La salle commune peut accueillir jusqu'à 2d6 clients qui dorment sur des paillasses disposées dans une seule grande pièce. Cet espace ne laisse aucune place à l'intimité et n'est accessible qu'aux heures de fermeture.

Type d'établissement	Chambre simple	Chambre double	Dortoir (4 occupants)	Salle commune accessible?
Club	1d6	1d6	–	Non
Hôtel	1d6	1d6	1d6	Non
Maison close	2d6	–	–	Non
Relais de poste	2d6	2d6	2d6	Oui
Taverne	1d6	–	–	Oui

PRIX

Les prix indiqués page 93 de *The Witcher: le jeu de rôle* sont des moyennes. Pour diversifier les offres, n'hésitez pas à les augmenter ou les diminuer de 1d6 couronne(s). Dans les grandes villes telles que Novigrad, vous pouvez tabler sur une inflation de 2d6 couronnes.

SERVICES

Quels services l'auberge propose-t-elle? Pour chaque service, lancez 1d10 et comparez le résultat au SD. Si le résultat est supérieur au SD du service, il est disponible. Notez que les établissements de villages voisins n'offrent pas nécessairement les mêmes services.

Type d'établissement	Bains	Forgeron	Prêteur sur gages	Jeux de hasard	Salles privées	Écurie
Club	–	–	SD 7	SD 3	SD 3	SD 5
Hôtel	SD 7	–	–	SD 6	–	SD 8
Maison close	SD 5	–	SD 6	SD 4	SD 4	SD 6
Relais de poste	SD 5	SD 6	SD 9	SD 4	SD 7	SD 2
Taverne	–	–	SD 7	SD 2	SD 6	SD 5

RÉPUTATION DANS LE CONTINENT

À quoi les gens reconnaissent cet établissement? Qu'est-ce qui attire les voyageurs et la clientèle? Lancez 1d10 par colonne. Laissez libre cours à votre imagination pour donner du sens à la combinaison obtenue!

1d10	Élément	Adjectif
1	Bière	Bon marché (la moitié du prix moyen)
2	Eau-de-vie	Coûteux (le double du prix moyen)
3	Vin	Énorme
4	Repas	Minuscule
5	Bains	Louche
6	Chambres	Luxeux
7	Tenancier/tenancière	Chaud/chaleureux
8	Garde	Froid/distant
9	Mobilier	Surévalué (prix doublé, mais n'en vaut que la moitié)
10	Toilettes	Races anciennes

NOM

Le nom d'un établissement en dit long sur son histoire, ses services et son atmosphère. Faites deux jets sur le tableau et disposez les éléments obtenus comme bon vous semble pour obtenir un nom. Pour un résultat plus harmonieux, complétez si besoin avec la préposition « à » ou avec le déterminant « le » ou « la ».

1d10	Élément
1	Point cardinal (du Nord, du Sud, etc.)
2	Couleur
3	Animal
4	Arme
5	Titre (roi, reine, seigneur, dame, etc.)
6	Nombre
7	Adjectif ou nom positif (gai, amical, affable, etc.)
8	Adjectif ou nom négatif (fourbu, colérique, triste, etc.)
9	Site naturel voisin (rivière, colline, forêt, etc.)
10	Royaume (rivien, aedirnien, vicovarien, etc.)

PARTICULARITÉS

Chaque taverne du Continent est unique et possède des particularités singulières qui la distinguent de ses concurrentes. Lancez 2d6 pour les découvrir. Ou, si vous vous sentez inspiré, imaginez-les sans aide!

2d6	Particularité
2	Les vestiges enchâssés d'un site d'énergie tissent des visions fugaces et des spectacles illusoires.
3	L'équipe compte un animal de compagnie inhabituel, comme un monstre ou un animal exotique.
4	L'établissement est tenu par des membres des races anciennes.
5	L'enseigne suspendue au-dessus de la porte est particulièrement salace.
6	L'établissement engage un troubadour épouvantable.
7	Une soirée par mois, l'établissement propose des boissons à volonté pour une somme symbolique.
8	Une fois par an, l'établissement accueille le tournoi régional de gwynt.
9	Il règne une odeur bizarre impossible à dissiper.
10	Des cloches pour appeler les serveurs sont disposées sur toutes les tables.
11	Des souvenirs intrigants ornent les murs.
12	Un étrange monstre ou animal empaillé est exposé.



EN PASSANT LA PORTE

Des clients réguliers vont et viennent toute la soirée, mais parfois, des visiteurs spéciaux franchissent le pas de la porte sans que nul ne puisse ignorer leur arrivée. Lancez 2d6 pour savoir qui vient briser la monotonie.

2d6	Client intrigant
2	Un voyageur marmotin ou vran qui ne parle ni la langue commune ni la langue ancienne.
3	Un sorcelleur sur la Voie.
4	Un marchand étranger et son escorte armée.
5	Un criminel recherché qui souhaite boire un dernier verre avant l'arrivée de la garde.
6	Un noble local qui s'encanaille avec ses sujets pauvres.
7	Des enfants du coin venus semer le désordre.
8	Un fermier à la recherche de son meilleur cochon qui s'est échappé.
9	Un énorme verrat paniqué qui saccage l'auberge.
10	Un troubadour qui cherche le sujet de sa prochaine ballade.
11	Un mage qui s'est téléporté depuis une contrée lointaine.
12	Un monstre intelligent camouflé par un déguisement, comme une succube ou un troll.

CRÉATION DE L'AUBERGE DU CHANT DE L'ÉPÉE

Avec les tableaux de cette extension, créons une auberge où votre groupe de personnages pourra faire halte durant la partie.

- D'abord, on lance 1d6 pour le **type d'établissement** et on obtient 4 : un relais de poste.
- Ensuite, on lance 2d6 pour connaître le **nombre de chambres de chaque type**. De ce point de vue, les relais de poste font dans la simplicité, car ils remplissent une fonction principale : héberger le plus de voyageurs possible. On obtient 6 pour les chambres simples, 7 pour les chambres doubles et 11 pour les dortoirs. Compte tenu de ces résultats, on imagine que l'auberge dispose d'une structure imposante pour accueillir les quarante-quatre clients du dortoir plutôt que de onze petites annexes. Notre relais commence déjà à prendre forme.
- Ensuite, on lance 1d10 par **service** pour savoir s'ils sont disponibles. Le seul jet raté est celui des jeux de hasard. Ainsi, notre auberge propose tout ce qu'il faut pour satisfaire sa clientèle, mais elle interdit les jeux de hasard. Pourquoi ? Voilà une histoire intéressante à raconter. Peut-être que l'aubergiste respecte scrupuleusement un code religieux, ou que les jeux de hasard ont provoqué une tragédie que personne ne souhaite revivre. Ou alors le propriétaire en avait assez des clients qui lui proposaient une partie de gwynt.
- Concernant la **réputation sur le Continent**, on obtient des chambres coûteuses.
- Et le nom dans tout ça ? Un adjectif positif suivi d'une arme. L'Épée chantante est la première idée qui vient à l'esprit, qu'on transforme en Chant de l'Épée pour des questions d'harmonie. Les idées affluent sans tarder. L'auberge est tenue par un ancien soldat, un vétéran des guerres nordiques. Par curiosité, on lance un dé sur le tableau de Parcours du livre de règles (page 25) pour connaître l'emplacement du relais de poste. On obtient Nazair, un État vassal de Nilfgaard.
- Pour ce qui est des **particularités**, on obtient 7, une soirée par mois avec un tarif réduit sur les boissons.
- Et sur le tableau des **clients intrigants**, on obtient 6 sur 2d6, un noble local qui se mêle aux roturiers.

Avec tous ces résultats, on commence à réfléchir à l'aspect de ce relais de poste, à son tenancier et aux raisons qui poussent les gens à s'y arrêter. Le portrait final vous attend à la page suivante.

DES CHAMBRES POUR LES MUTANTS

Nilfgaard est décidément plus ouvert sur la question des non-humains, mais pas au point de se montrer compréhensif envers les sorciers. Les employés de Caed ont interdiction formelle de louer des chambres aux sorciers. Ces derniers ont uniquement le droit de dormir dans la salle commune après la fermeture du bar. Comme le Chant de l'Épée ferme à minuit passé et rouvre aux premières lueurs de l'aube, les sorciers ont droit à une nuit de sommeil plus courte que le plus démuné des voyageurs. Pour Caed, tant mieux si les « mutants » partent au bout d'une nuit, sauf s'ils ont suffisamment d'or pour remplir ses coffres pendant un mois.

L'ARÔME ET LA TOUCHE FINALE

Le Chant de l'Épée est un exemple de taverne générée à l'aide des tableaux. Néanmoins, vous aurez remarqué que les services secrets impériaux n'apparaissent pas dans le résultat obtenu pour les clients intrigants. Cette entorse était intentionnelle et vous risquez de vous retrouver dans la même situation. Parfois, certains résultats jurent avec le reste. Avec un peu d'imagination, vous pouvez modifier un résultat pour l'adapter au thème que l'auberge vous inspire, ou pour établir un lien entre elle et le parcours de vos PJ. Dans notre exemple, nous voulions montrer au travers du Chant de l'Épée que toutes les entreprises de Nilfgaard, quelle que soit leur importance, contribuent au rayonnement de l'Empire.

EXEMPLE D'AUBERGE : LE CHANT DE L'ÉPÉE

Située à mi-chemin entre Cintra et Nazair, dans le col des montagnes d'Amell, Le Chant de l'Épée est le symbole de la réussite de Caed aep Clamadh, un ancien soldat qui a monté sa propre auberge.

Peu après la Deuxième Guerre nordique, Caed a acheté une petite caserne fortifiée érigée par l'armée nilfgaardienne dans les marches de Marnadal en prévision du siège de Cintra et l'a reconvertie en relais de poste. Les murs solides qui protègent l'établissement des monstres en maraude sont devenus le symbole d'un sanctuaire pour les voyageurs éreintés.

Cet emplacement a profité à Caed, qui n'a pas hésité à réaménager l'intérieur des baraques pour intégrer des chambres supplémentaires et ériger de nouvelles structures. Le Chant de l'Épée se targue de proposer une cabane spécialement dédiée aux bains, une forge, des écuries luxueuses et près de vingt chambres réparties dans quatre bâtiments. Pour financer ces travaux, Caed a dû trouver des fonds rapidement, ce qui l'a conduit à négocier un accord avec les services secrets impériaux. En échange de l'argent nécessaire à l'expansion de l'entreprise, la célèbre agence nilfgaardienne se sert du Chant de l'Épée comme d'une base d'opérations pour ses agents (gratuitement, vous vous en doutez) et a posté un receleur qui accepte de racheter les biens illégaux volés dans les Royaumes du Nord, pour la gloire de Nilfgaard.

Les voyageurs qui franchissent le col des montagnes d'Amell n'ont d'autre choix que de faire halte au Chant de l'Épée, à moins de vouloir passer la nuit en pleine nature sauvage, Caed a donc fixé ses tarifs en connaissance de cause. Ceux qui recherchent la paix et la tranquillité peuvent louer une chambre simple pour un tarif à peine inférieur à 100 couronnes rédaniennes (après application des frais de conversion). Les clients qui ne sont pas regardants sur leurs voisins de chambrée peuvent louer l'une des sept chambres doubles, ou dormir dans les bâtiments d'origine de la caserne qui accueillent jusqu'à quarante-quatre personnes. Pour les vagabonds sans le sou, il reste la salle commune dont le tarif est accessible, mais où la place et le confort sont limités.

Pour héberger les employés de l'auberge, on a fondé un petit hameau voisin dont Caed aep Clamadh est devenu le seigneur, titre qu'il a obtenu par la force et non grâce à son charisme, murmure-t-on. Pour adoucir sa réputation, Caed organise des fêtes chaque mois, le soir de la pleine lune. Lors de ces festivités arrosées, tout le monde, employés et clients inclus, peut boire tout son saoul pour seulement 12 couronnes. Les services secrets impériaux raffolent de ces soirées, car ils profitent de l'ébriété de la clientèle pour lui soutirer un maximum d'information avant qu'elle sombre dans un coma éthylique.

Le Chant de l'Épée, prix des services

Chambre	Prix
Simple (6)	98
Double (7)	50
Dortoir (11)	10
Salle commune	5 par personne

Service	Prix
Bain, froid	8
Bain, chaud	16
Écurie (par nuit)	2
Forgeron (par ouvrage)	32 + prix de l'ouvrage
Prêteur sur gages	1/3 de l'objet déposé
Salle privée (6 sièges)	3

