

PROPHEZINE

LES ENFANTS DE MORYAGORN

La Nymphe de Nacre



Crédits

Auteur
Le Sombre Fils

Mise en page
Bubu
Le Sombre Fils

Illustrations
Anne ROUVIN (Page 1 : AEPR AR Khy à table)
Flip (les portraits)
Le Sombre Fils (plan de l'auberge)

Relecture
Bubu
Feuille2Chene
Flip

Pour toutes informations : prophezone@prophezone.fr

Histoire

Le Faucon d'Or appartenait à un groupe d'inspirés de triste réputation. Ils payaient très cher le barman afin que ce dernier les prévienne de l'arrivée de petits groupes d'aventuriers. Ils profitaient de la nuit pour les mettre en pièces et accroître ainsi leur fortune et la puissance de leur étoile.

Un soir, ils attaquèrent un groupe d'aventuriers composé d'un combattant (Darus Tryls), d'un voyageur (Fralen), d'un couple de mages (Kolm et Sylma Talet) et de leur bébé (Hylann). Après un combat acharné, le combattant réussit à venir à bout des gredins mais ses compagnons n'eurent pas sa chance et trouvèrent la mort. Avant de rendre son dernier souffle, Sylma lui fit promettre de prendre soin de son enfant. Il accepta puis quitta l'auberge après avoir réglé le cas de l'aubergiste.

Plusieurs jours après son départ, il se mit à recevoir des messages de T'yli, son ange gardien comme il aimait l'appeler. Ses rêves le ramenèrent au Faucon d'Or.

Quand il arriva, l'auberge avait été pillée, les corps avaient été enterrés et un protecteur itinérant avait installé son campement devant l'établissement. Darus discuta longuement avec le soldat de Brorne et obtint le droit de reprendre l'exploitation de l'auberge.

Il renomma l'auberge la Nympe de Nacre, du nom de son ancienne compagnie. Il se rendit au village le plus proche pour trouver du personnel et de l'aide pour la remettre en état, et acheter tout ce qu'il fallait pour que l'auberge devienne un lieu agréable.

Cela fait maintenant dix ans que Darus a ouvert la Nympe de Nacre.

Géographie

La Nympe de nacre (en rouge sur la carte) se trouve sur la route qui relie Dungard à Yris, mais vous pouvez la placer sur une autre route commerciale sans le moindre problème.

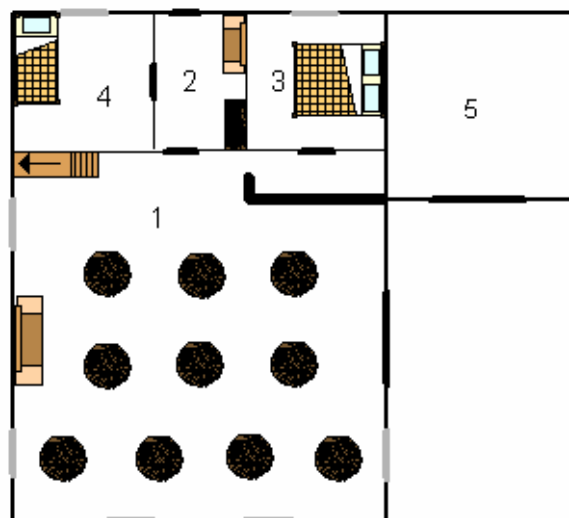


Présentation

La Nympe de Nacre est faite de solides pierres blanches percées de larges fenêtres, de belles poutres de chêne, d'une solide porte et d'un épais toit de chaume. L'étable adjacente est faite en rondins de bois.

A l'intérieur, il fait bon vivre, une douce odeur de viande rôtie flotte dans l'air et deux charmantes serveuses viennent prendre vos commandes, à moins que vous ne préfériez aller au bar pour être servi par le patron qui vous accueillera avec son sourire jovial.

- Le RdC :



1) **La grande salle** : Elle est très propre et bien éclairée de jour comme de nuit par la cheminée et les nombreuses lampes à huile. On y trouve une dizaine de tables et suffisamment de chaises. Une impressionnante épée à deux mains est fixée au dessus d'un large bar. Un escalier permet de monter à l'étage. Une porte permet d'accéder aux cuisines, elle est presque tout le temps ouverte. Derrière le bar, une porte s'ouvre sur la chambre de Darus.

2) **Les cuisines** : Les cuisines sont le domaine de Quelim et il le fait bien sentir aux intrus. Elles sont propres et fonctionnelles. Une marmite fumante ne quitte jamais l'âtre de la cheminée. Il y a une trappe pour accéder à la réserve et trois portes -permettant d'accéder à la grande salle, à la chambre de Quelim ou de sortir.

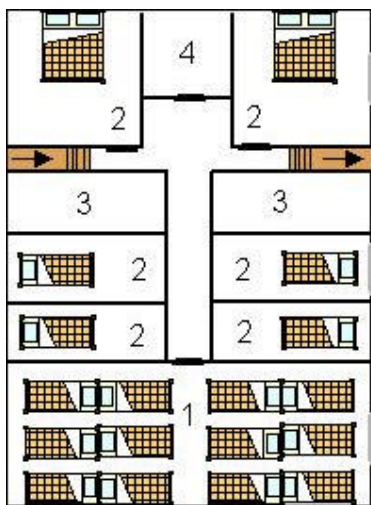
3) **La Chambre de Darus** : C'est une pièce simple avec des meubles solides et fonctionnels. Ses affaires d'aventurier sont rangées dans un grand coffre fermé à double tour.

4) **La chambre de Quelim** : C'est une pièce avec des meubles simples, et toujours en désordre.

5) **L'étable** : C'est un bâtiment solide, d'un seul étage en bois. Il y a quelques boxes pour les

animaux, et de quoi les nourrir. A toute heure, on peut y croiser Gyllin, le jeune garçon d'écurie.

- Le Premier étage :



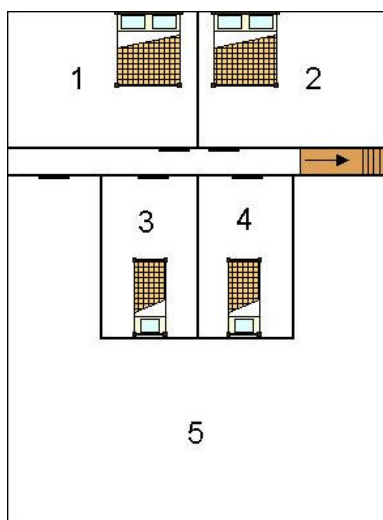
1) **Le dortoir** : C'est une grande pièce assez propre avec une douzaine de lits et autant de coffres, pour que les gens de passage puissent dormir sans craindre pour leurs biens. Il est nettoyé deux fois par semaine.

2) **Les chambres** : Ce sont de petites pièces avec un lit solide et confortable pour une ou deux personnes, un grand coffre et un meuble de toilette. Elles sont décorées avec goût et sont nettoyées tous les jours.

3) **Les bains** : Ces petites salles sont équipées de tout le nécessaire pour se laver. Il y a une réserve d'eau et de quoi en faire chauffer pour pouvoir prendre un bain chaud.

4) **Les latrines** : Elle sont nettoyées et la cuve est vidée tout les matins.

- Le second étage : (sous le toit)



1) **La chambre de Miléna** : La chambre est simple mais spacieuse. On y trouve un grand lit, une armoire et une petite table. Elle est aussi bien ordonnée que la chevelure de sa propriétaire.

2) **La chambre de Sybelle** : Elle est aussi spacieuse et elle a le même mobilier que celle de Miléna. Par contre, elle est décorée avec goût, et surtout elle est toujours bien rangée.

3) **La chambre de Hylann** : C'est une petite chambre avec un lit confortable malgré son ancienneté. On y trouve, près du lit, une petite boîte (magique) que Hylann conserve car c'est le seul souvenir de sa mère.

4) **La chambre de Gyllin** : C'est une petite chambre qui ne sert plus depuis 1an. Gyllin prend très à cœur son travail aux écuries au point de préférer y dormir.

5) **Réserve** : Le reste du grenier sert de réserve. Darus y a stocké une partie du vieux mobilier au cas où... Il y conserve aussi une partie de son équipement qui ne rentre pas dans le coffre de sa chambre et les possessions magiques de ses défunts compagnons Kolm et Sylma pour pouvoir les donner à leur fille, Hylann, quand elle sera en âge de comprendre. Un mage venant dans le grenier ressentira une forte émanation de magie mais sera incapable de la localiser car tout est dans un sac qui n'apparaît qu'aux personnes désignées.

Les services

La Nymphé de Nacre est considérée par tous les voyageurs et commerçants comme une très bonne auberge. Darus n'est pas obsédé par l'argent, comme certains commerçants, qui voulait lui racheter son affaire tout en le gardant comme aubergiste, mais en doublant les prix ; il s'arrange pour que les personnes qui travaillent pour lui ne manquent de rien et ça lui suffit.

Alcool fort :	5 df le verre
Bière :	2 df la chope
Vin fin :	5 df le pichet
Vin standard :	2 df le pichet

Ration de voyage : 50 df la semaine

Repas rapide :	1 df
Repas :	3 df
Repas gastronomique :	9 df

Bain :	4 df
Chambre simple :	14 df
Chambre double :	20 df
Dortoir :	4 df
Ecurie (monture)	4 df soins + nourriture

Ayant été lui aussi un aventurier, Darus propose à ses clients une petite liste de matériel toujours utile quand on doit voyager sur les routes de Kor.

Briquet à amadou	10 df
Couverture	20 df
Fiole d'huile	14 df
Gamelle	3 df
Gourde	7 df
Lampe à huile	15 df
Pierre à aiguiser	10 df
Sac de voyage	35 df
Torche	2 df

Quand Darus s'est installé, il cherchait un moyen de distraire ses clients le soir. Quand un vieux voyageur dépouillé par des brigands se présenta en demandant s'il pouvait dormir dans la grange, Darus lui offrit un repas, et pendant ce temps, le voyageur lui conta sa mésaventure. Quand il eut fini, Darus remarqua qu'une grande partie de l'assemblée tendait l'oreille pour écouter l'histoire. Il proposa au vieil homme de conter son aventure à ses clients en échange d'un bon lit. Depuis ce jour, tous les soirs ou presque, un voyageur, barde ou non, abreuve les convives de ses histoires en échange d'un repas et d'un lit.

Les protagonistes

Vous trouverez ci-dessous la description des PNJs que vous croiserez sûrement si vous allez à la Nympe de Nacre.

- Darus Tryls (combattant statut 3)

C'est un homme de haute stature et à la musculature imposante. Il a un regard perçant et le sourire jovial. Ses cheveux noirs sont parsemés de gris mais c'est la seule chose qui trahisse son âge.

For : 7 Res : 8
Int : 6 Vol : 5
Coo : 7 Per : 5
Pré : 9 Emp : 8

Physique : 7
Mental : 6
Manuel : 6
Social : 7

Chance : 2
Maîtrise : 8
Renommée : 4
Initiative : 3d

Seuils de blessure

Egratignure : 000
Légère : 00
Grave : 00
Fatale : 0
Mort : 0

Interdit :

Loi de l'arme

Privilèges :

Adaptation, Double attaque, Feinte, Riposte, Vigilance

Avantages :

Confidences, Santé de fer

Désavantages :

Serment, Personne à charge



Compétences :

Armes de choc 8, Armes de jet 8, Armes tranchantes 10 (épée à deux mains 12), Corps à corps 10, Athlétisme 6, Esquive 10, Castes 6, Estimation 4, Lire et écrire 4, Premiers soins 8, Eloquence 5, Marchandage 5, Psychologie 5, Commandement 7, Intimidation 7.

Equipement :

Dague de très bonne qualité (I : +2 D:for+7), une belle épée à deux mains accrochée derrière le bar avec son bracelet de combattant. Pour ce qui est dans le coffre de sa chambre à vous de voir ☺

- Quelim

C'est un petit homme grassouillet au crâne dégarni. Il a une voix forte et un vocabulaire peu châtié. C'est un très bon cuisinier mais il a très mauvais caractère.



For : 6 Res : 7 Physique : 4
Int : 6 Vol : 4 Mental : 3
Coo : 4 Per : 6 Manuel : 5
Pré : 4 Emp : 5 Social : 3

Initiative : 3d

Seuils de blessure

Blessé : (0-40) 000
Mort : (+40) 0



Compétences :

Armes de jet 3, Artisanat (cuisine) 7, Castes 1, Corps à corps 6, Esquive 4, Herboristerie 2.

Equipement :

Vêtement et gros couteau.

- Hylann

C'est une fillette (8 ans) menue, aux cheveux blonds indisciplinés et au regard timide. Elle est presque toujours vêtue d'une robe rouge.

For : 3 Res : 4
Int : 4 Vol : 8
Coo : 7 Per : 5
Pré : 4 Emp : 6

Physique : 2
Mental : 4
Manuel : 6
Social : 4

Chance : 4
Maîtrise : 2
Renommée : 0
Initiative : 4d

Seuils de blessure

Egratignure : 000
Légère : 00
Grave : 0
Fatale : 0
Mort : 0

Avantage :

Magie intuitive



Désavantage :

Curiosité

Compétences :

Corps à corps 4, Esquive 4, Castes 2, Herboristerie 2, Artisanat (cuisine) 4, Discrétion 2, Baratin 6, Sphère des rêves 4,

Sort :

Blocage mental

Equipement :

Vêtements, boîte à musique magique (en plus de la musique, Hylann peut y cacher ce qu'elle veut), quelques jouets.

- Sybelle et Miléna :

Sybelle (à droite) et Miléna (à gauche) sont les deux serveuses de la Nympe de Nacre. Ce sont deux très belles jeunes femmes qui ont toujours le sourire aux lèvres. Elles sont dynamiques et travaillent dur. Elles s'occupent de la petite Hylann comme si c'était leur sœur.



Il n'est pas rare que le soir après avoir fini de travailler elles remontent au bras d'un client pour un moment de détente. Darus n'apprécie pas trop mais il ne peut pas le leur interdire.

- Gyllin

C'est un jeune garçon (12ans) qui travaille aux écuries. Ses cheveux bruns sont toujours en bataille, et cachent quelques brins de paille. Il porte des vêtements simples et pratiques.

Il dort dans l'auberge depuis quelques mois. Cela remonte à la nuit où le destrier karien d'un ami de Darus est tombé malade pendant qu'il s'occupait de lui. Il restait près de lui sans savoir quoi faire quand un prodige arriva de nulle part et soigna la bête. Le prodige passa le reste de la nuit à lui apprendre comment prendre soin des animaux. Depuis ce jour, il ne quitte son étable que pour se laver et manger.