



## Les auberges et les tavernes dans Midnight

Article par Cerbère

La gestion des auberges et des tavernes dans Midnight fait sans doute partie des points les plus difficiles. Comment gérer une auberge alors que l'or et le commerce sont interdits ? Le rôle d'aubergiste ou de tavernier est déjà chose peu aisée dans un univers medfan « libre ». Celui-ci était parfois « élu » par les villageois pour accomplir cette tâche difficile mais nécessaire car c'est un pôle d'échange où se mêlent loisirs et affaires.

On peut donc supposer que ces lieux resteront et seront transmis de père en fils ou apprentis. Par contre l'ouverture, quant à elle, serait probablement difficile, voir impossible. Autant il est relativement facile d'obtenir des ressources à crédit en moment de paix, autant il est difficile d'en obtenir tout simplement en temps de guerre.

Les auberges et tavernes dans Midnight seront donc vraisemblablement des établissements avec une histoire et qui auront vu passer plusieurs propriétaires. Il serait intéressant de voir en ces bâtiments une source non négligeable de background. On est en droit de croire que les aubergistes et taverniers vivraient toujours grâce à cet esprit d'échange. Les villageois viendraient donc plus pour le service que pour le produit. Ils achèteraient des boissons, de la nourriture mais également un espace conviviale où ils pourraient échanger des nouvelles et des ragots.

Il est donc important de ne pas mettre des auberges, tavernes, relais dans tous les villages ou hameau. La peur des représailles, le manque de courage, l'absence d'entraide ayant probablement provoqué la fermeture de ceux-ci sans compter les ravages éventuels d'une patrouille d'orques. La gestion de l'auberge fonctionnerait donc grâce à l'entraide des gens. Le fermier paierait son ardoise en apportant un sac de blé ou de farine, le bucheron en apportant du bois pour l'hiver et ainsi de suite.

Oui, mais alors, les aventuriers ? Nos très chers Pj's, comment vont-ils être reçus dans cet écosystème bien rodé ? Eux qui ne se promènent pas avec un sac de farine sur le dos, eux qui sont considérés comme des étrangers. « Etrangers » équivaut à « source d'ennuis et de souffrance » dans Midnight ne l'oublions pas.

Dans des endroits où ils sont connus, on peut aisément dire qu'ils s'arrangeraient avec le propriétaire. On peut imaginer qu'ils auraient une ardoise ou qu'ils s'en sortiraient avec de simples nouvelles des régions voisines ou encore contre services rendus au préalable. Le vrai problème se situe, selon moi, dans les endroits où ils sont peu connus voir pas du tout. En plus de ne pas savoir qui est de confiance car l'Ombre est partout, ils devront trouver un moyen de rétribuer le propriétaire pour le gîte et le couvert.

La compétence artisanat peut s'avérer utile dans de telles circonstances. Une personne étant à l'aise derrière les fourneaux pourra peut-être proposer de faire la cuisine ou le service pour rembourser sa nuit. Une autre pratiquant le noble métier du bois pourra aisément consolider cette poutre qui menace de tomber depuis de nombreuses années. Une aide au fermier du coin en échange d'une nuitée ou deux sera également envisageable. Tous ces éléments peuvent

ralentir le rythme de la partie mais ils peuvent également être une source d'aventure(s), de rencontre(s), de relation(s) ou même de délation(s). Oui, l'Ombre est partout ! Certaines auberges peuvent être aussi le siège de la résistance un peu comme au cours de la seconde guerre mondiale. La cave ou pièce cachée servant de lieu pour entreposer des armes ou organiser des rendez-vous.

Un point important à ne pas oublier non plus est sans doute que la qualité et la quantité des produits présents dans ces établissements seront plus que limitées. On n'aura probablement qu'une seule sorte de bière faite par l'aubergiste. On aura l'impression d'avoir dans chaque auberge la même chose de son assiette ; les restes étant utilisés plusieurs jours de suite pour éviter tout gaspillage. De même en hiver, au lieu de mettre plusieurs buches dans le gîte, on n'en mettra qu'une seule et on réduira l'espace vital pour ne pas perdre de chaleur.

J'ai essayé de créer un tableau pour vous aider lors des échanges mais il est difficile de quantifier ces choses-là ou alors j'aurais dû rester trop vague ce qui n'aurait pas été vraiment utile. En effet, une bière vaut peut-être quelques centimètres de tissus pour un aubergiste tandis qu'un autre préférera une dizaine de clous en échange et un autre encore en demandera une quinzaine pour deux fois moins de bière. On est loin du système idyllique de troc du type île déserte où le pêcheur pêche pour tout le village, le bucheron coupe du bois, etc.

Je vais vous donner quelques exemples de tavernes ou d'auberges à incorporer un peu comme bon vous semble.

## **La taverne de Rothon Topry**

Un petit établissement dans le nord de Eisin. Celui-ci a connu des temps meilleurs. La dernière patrouille orque l'ayant incendié partiellement. Néanmoins, la partie avant est toujours utilisable. La salle avant peut contenir plus ou moins six tables avec le bar. Il reste une pièce à l'arrière où le toit n'a pas été détruit par le feu. Rothon y entrepose des denrées et parfois, il laisse des étrangers y dormir mais il vérifiera si la quantité des marchandises n'a pas bougé.

Il faut dire que Rothon n'a pas la vie facile depuis qu'il a repris cette taverne. Il a des dettes partout et le mauvais sort s'acharne sur lui. Il y a un mois une patrouille d'orque a incendié sa taverne parce qu'il n'avait plus de bière. Heureusement pour lui, la pluie ne voyait pas les choses de cette manière. L'hiver passé, des étrangers qu'il avait laissé dormir derrière l'ont assommé à la fermeture et lui ont pris toutes ses réserves. Résultats des courses, il a dû emprunter à ses amis du village. Ne dramatisons pas, personne ne va venir lui faire la peau parce qu'il ne rembourse pas mais Rothon a encore un peu de fierté.

La clientèle est exclusivement composée des habitants du village qui viennent ici pour se détendre ou pour noyer leur chagrin dans la bière de Rothon. En échange, ils lui donnent de quoi la faire justement et de la nourriture.

Un client interrogé : « Les étrangers chez Rothon ? C'est rare ! Et tant mieux, ils n'apportent que de la misère ! C'est sûr, on ne les aime pas beaucoup dans la région mais bon c'est pas pour ça qu'on les accueille à coups de gourdin. On ne sait jamais, après tout, c'est peut-être des agents de l'Ombre. Disons simplement qu'on évite de leur parler. C'est la meilleure chose à faire, croyez moi ! »

Rothon lui, il aime bien les étrangers mais attention il faut qu'ils paient comme tout le monde. Il a déjà assez d'ennuis sans faire crédit. Et puis, il aime bien écouter leurs histoires complètement dingue ça lui rappelle les histoires de son grand père.

## **L'auberge de l'enclume**

Le propriétaire actuel se nomme Kraain Berge. Un bon père de famille qui élève seul son fils de dix ans, depuis la mort de sa femme. Il a l'espoir que son fils Aldarim reprenne un jour l'auberge. Celle-ci est de bonne taille avec deux étages et elle semble ne jamais avoir connu les méfaits de la guerre. Le rez-de-chaussée est composé d'une grande salle où il y a le bar, les tables ainsi qu'une pièce de repos commune à l'arrière. La salle commune est utilisée de temps en temps par des gens de voyage ou des ivrognes qui n'ont plus la force de rentrer chez eux. Les chambres du premier sont utilisées par Kraain et son fils. De temps en temps des gens plus fortunés occupent également ces chambres. Le deuxième étage, quant à lui, n'est jamais utilisé. Il n'y a pas assez de client dans la région pour cela.

Les gens n'ont pas l'habitude de voir des étrangers car on ne peut pas dire que leur petite ville soit d'une grande importance. Pourtant dans le temps, celle-ci était sur le chemin de convois commerciaux mais les choses ont bien changé.

On n'a pas vu de patrouilles depuis presque trois ans et personne n'est là pour s'en plaindre, croyez moi ! Il faut dire qu'ils ont mieux à faire, dans le nord, avec cette bataille contre les fées.

La clientèle n'est donc pas hostile aux étrangers, ni même Kraain. Néanmoins, il n'est plus vraiment lui-même ces derniers temps. Tous les habitués pourront le dire à qui veut l'entendre. « Il ne prend plus vraiment soin de sa personne, on l'entend même parler tout seul ! En plus, il ne rit plus beaucoup. Enfin, c'est logique après tout son fils a disparu, il y a de ça un bon mois maintenant... Quoi ?! arrêtez de prendre cet air abruti, personne ne vous l'avait dit ?

Ouais, c'est triste... En plus, c'est à ce moment-là que des gens ont commencé à disparaître. Aldarim fût le premier, il était parti à la cueillette et il n'est jamais revenu. Peu de temps après, d'autres personnes ont disparu. Des étrangers et deux enfants du village. A mon avis, il y a un truc qui rôde dehors. Alors maintenant, on essaie de rester groupé quand on sort. C'est plus sûr, vous savez ! »

Ce que les gens ne savent pas s'est qu'Aldarim est mort. Une mort des plus accidentelle en plus. Alors qu'il montait dans un arbre pour cueillir une pomme, il a glissé et s'est rompu le cou en tombant. Son père l'a trouvé quelques heures après et l'a ramené chez eux. Etrangement le destin a voulu que personne ne remarque Kraain sur le retour. Seulement voilà, à son retour à l'auberge, il s'avéra que le garçon n'était pas tout à fait mort. Enfin si, mais il était devenu un affamé. Une pâle copie de ce qu'il était, avec une faim insatiable. C'est sans doute à ce moment que Kraain perdit la raison pour de bon. Il enferma son fil à double tours, au deuxième étage mais celui-ci commença à crier. Des cris de faim mais également d'enfant. Cela attira un voyageur d'une nuit qui avait loué une chambre au premier. Cette nuit-là, Kraain entendit des bruits de bagarre, puis des cris de peur et de souffrance. Ensuite vint le silence reposant de la nuit. C'est à ce moment que Kraain comprit qu'il devrait nourrir son Aldarim pour dormir en paix et ne plus entendre son agonie.

Bienvenue dans Midnight !

## La Taverne du Bienheureux

Cette taverne se situe dans le centre de Sharuun. Elle n'est composée que d'un rez-de-chaussée mais il compense amplement l'absence d'étages par son ampleur. Elle a gardé toute sa splendeur du temps jadis jusqu'à l'ornement en or.

Il faut dire qu'elle appartient à Tarim LourdePatte, un nain qui a été possédé par un démon mineur et sans importance du nom imprononçable de Xartstfoildrax. Celui-ci n'est pas assez puissant pour contrôler complètement Tarim mais suffisamment pour l'avoir influencé du côté sombre de son être.

Comme Tarim est quelqu'un de malin, il a vite compris qu'en faisant le jeu de l'Ombre, il y gagnerait plus qu'en faisant cavalier seul.

Il a donc créé un marché parallèle où il achète des informations pour ensuite les revendre plus chère à l'Ombre en échange de ressources et d'une protection personnel et immobilière.

C'est de cette manière que Tarim arrive à garder sa taverne en bonne état. En plus, il y a assez bien de clients, certes pas tous fréquentable, mais bon...

## La Cave des Purs

Non loin de la taverne du Bienheureux se trouve une auberge. Enfin les restes d'une auberge calcinée où les seules clients potentiels son les rats et la vermine.

Pourtant, il y a encore de la vie dans ce lieu. Il ne faut tout simplement pas regarder au-dessus mais plutôt en-dessous.

En effet, la vaste cave de l'auberge a été reprise par la résistance locale. Elle est devenue un endroit de rassemblement pour la coordination des opérations. D'ailleurs, on parle dernièrement de mettre le feu à la Taverne du Bienheureux. La résistance a également creusé un tunnel pour rejoindre les égouts de la ville et une autre cache. On trouve dans cette cave quelques armes, de la nourriture et des outils. Harfam et Tristan y vivent et garde la cache de toute intrusion.

Le risque le plus important provient sans doute des égouts où rodent des affamés. Surtout que la trappe qui mène a l'étage a été condamnée par la résistance en aidant un mur à s'effondrer sur elle.

**Auteur :** Cerbère (Webmaster@cerbere.org)

**Correction :** Naliah (naliah@cerbere.org)

