



PORT BAX

(Le Diamant du Durenor)

Une aide de jeu pour pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
par Darren Pearce, illustré par Gillian Pearce
Traduction et Relecture : Benoit Dubasseaud, Vincent Mottier



**Aide de jeu officielle pour Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.**

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, le Livre de Règles est un livre de référence complet et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

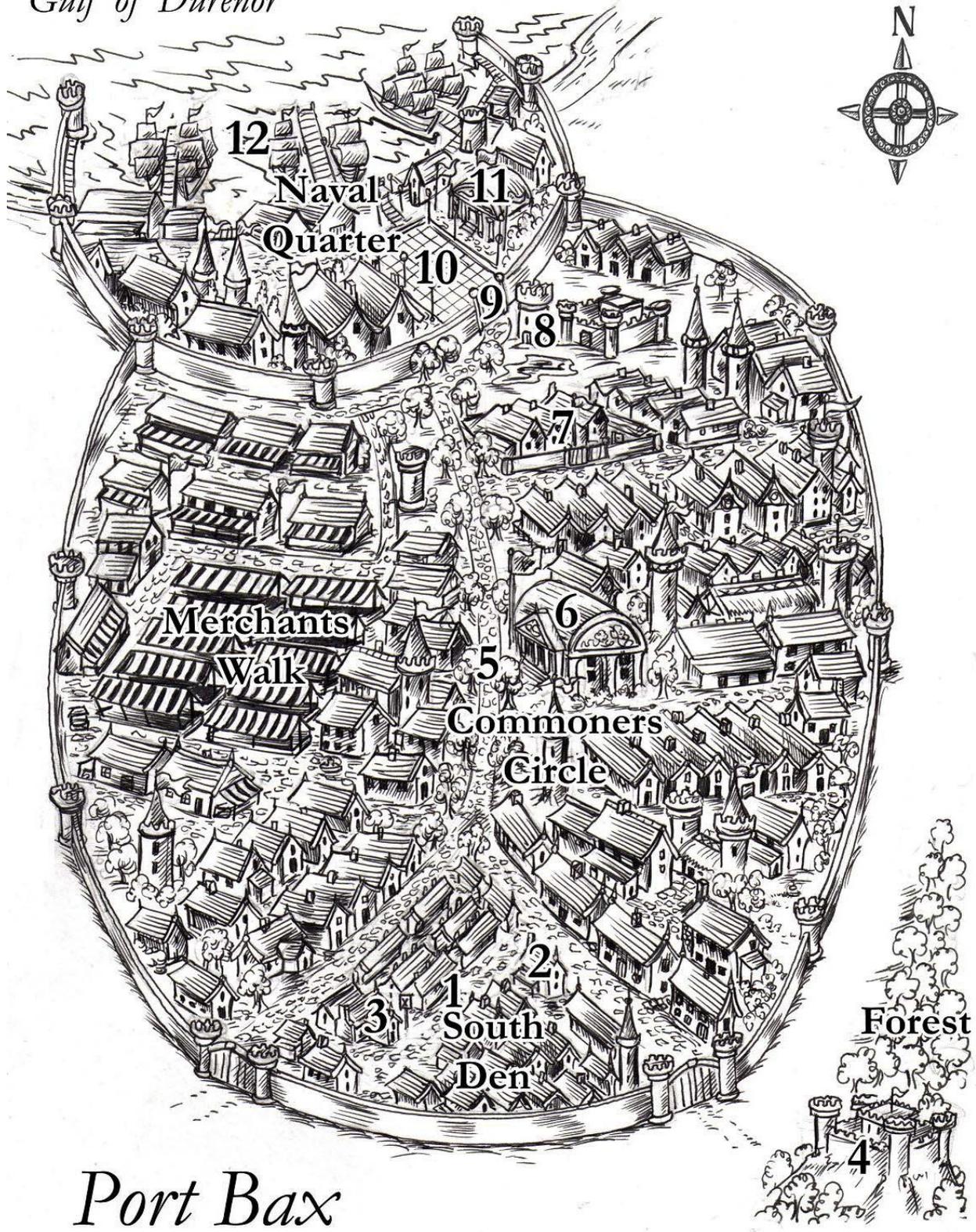
Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2012 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Au dixième jour de sa quête, Loup Solitaire découvrit Port Bax dans le livre-jeu *La Traversée Infernale*. Un endroit aussi important est un lieu parfait pour situer des aventures dans le cadre de jeu de Loup Solitaire ou pour enrichir une campagne. Ce qui suit est un aperçu des lieux importants du port, en commençant par un descriptif général de la ville, puis des endroits retrouvés dans *La Traversée Infernale*...

Gulf of Durenor



Port Bax

LE PORT

Port Bax possède une population de près de 10 000 âmes et est considéré comme le « Diamant de Durenor », c'est aussi le port d'ancrage de la marine du royaume et de la flotte de guerre qui mouille dans un océan d'une eau scintillante et aux rivages verdoyants.

Port Bax est enclavé dans la côte et la ville est entourée de remparts de pierre blanche teinte de couleurs vertes sur la façade océane, qui est dûe à la quantité impressionnante de mousses qui poussent sur ces remparts comme des bernacles qui s'accrochent à la coque d'un navire.

De nombreuses tours s'élèvent haut dans le ciel à l'abri de ces murs. La nuit, elles brillent à la lumière des lampes et des feux, conférant à la ville une beauté presque spectrale.

La cité portuaire mérite d'être vue, et nombreux sont les voyageurs à y avoir laissé leurs âmes et leurs cœurs. Sa beauté a été immortalisée à de nombreuses reprises par les bardes de la cité. L'une des chansons les plus populaires a été écrite par un célèbre ménestrel du nom de Jacques le Rossignol.

La majestueuse forêt de Durenor s'étend au-delà de la muraille orientale de Port Bax. Sis au sommet d'une colline voisine, un château scintillant semble veiller sur la ville d'un œil soucieux.

Le Chant des Tours Blanches

*Si j'étais un voyageur
Mon cœur resterait toujours
Où j'ai senti l'amour
Près d'un château et d'une
colline.*

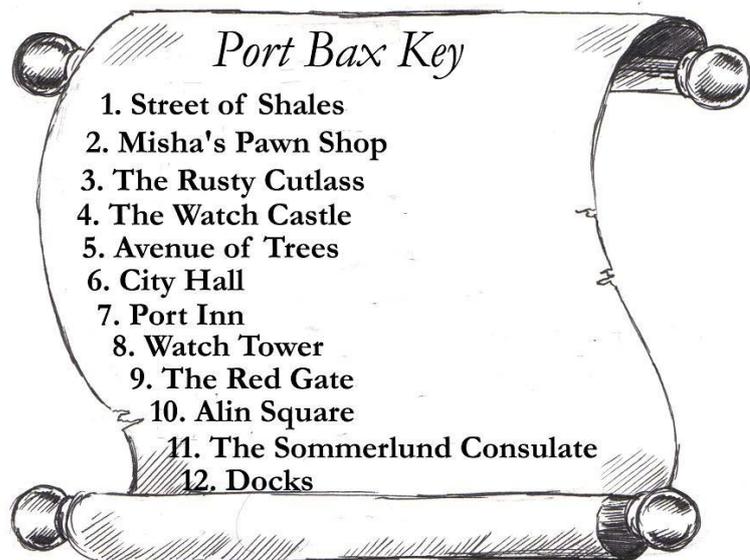
*Si j'étais un voyageur
Mes pieds seraient toujours
Baignés par ses eaux
Si calmes et si fraîches.*

*Durenor est mon Amour,
Mon ami et mon rival
Pour ce lieu je partirai,
Pour ces rivages je marcherai.*

*Voir les tours blanches,
Voir la Porte Rouge,
Voir Port Bax et ses tavernes,
Car tel est ma destinée.*

À l'intérieur de la cité

Lorsque l'on franchit l'une des nombreuses portes menant à l'intérieur de la cité, la première chose qui attire l'œil du voyageur est la propreté de l'endroit. Port Bax est une cité composée de bâtiments et de résidences bien tenus, divisée en plusieurs quartiers de taille plus ou moins égale. En partant des zones les plus méridionales, les endroits importants de Port Bax comprennent :



La Fosse du Sud (South Den) : la plupart des endroits les plus miteux de Port Bax sont situés à l'ombre du rempart sud du port. C'est ici que disparaissent tous les citoyens désireux de se faire oublier par la garde.

Le Quartiers des Marchands (Merchant Walk) : cette zone regorge de magasins et d'échoppes. Il est possible d'acheter ici toute une variété de biens et de produits, allant du plus courant au plus rare. Le quartier est relié à la rue commerçante dans la partie occidentale du Port.

Le Quartier Populaire (Commoners Circle) : la plupart des citoyens ordinaires de Port Bax vivent ici. La garde patrouille dans les rues nuit et jour. Sa position assez centrale implique que ceux qui désirent traverser ce quartier pour se rendre à la Porte Rouge doivent suivre l'Allée aux Chênes jusqu'à son extrémité nord puis doivent tourner à droite.

L'Allée aux Chênes (Avenue of Trees) : cette partie centrale de la ville traverse tout le Quartier Populaire et va jusqu'à la Porte Rouge. Le Palais se trouve au milieu de l'allée, à l'est. Les tavernes et auberges cossues abondent par ici.

La Place Alin (Alin Square) : c'est le quartier maritime de la ville. Il se trouve loin au nord, au-delà de la Porte Rouge. On y fait souvent référence comme étant le quartier noble de la ville car de nombreux seigneurs et dames y résident sous la protection des meilleurs gardes de Port Bax. Le Consulat du Sommerlund se trouve dans ce quartier. Il faut posséder un laissez-passer rouge délivré par la garde pour y accéder.

LES PORTES

Pour quelques couronnes d'or, il est facile de trouver ici un guide qui donnera aux nouveaux arrivants un bref aperçu des endroits importants de Port Bax. La Guilde des racoleurs possède un bureau (petit mais fonctionnel) dans ce secteur. Seuls les guides possédant un tabard blanc et des papiers délivrés par la Guilde sont autorisés à se rendre au-delà de la Porte Rouge.

Guilde des Racoleurs de Jabrus Cope

Tous les clients potentiels sont invités à se rendre dans la rue de la Chandelle où se trouve un bâtiment d'un seul étage dont le toit est fait de tuiles rouges. Le propriétaire, un certain Jabrus Cope, est un homme d'âge mûr arborant une tignasse de cheveux gris foncé et une barbe clairsemée. Un panneau de bronze un peu terne est suspendu au-dessus de la porte, y est écrit :

Vous avez besoin d'un guide ?

Nous fournissons :

Des visites en toute sécurité

Des trajets rapides vers les lieux marquants

Des guides bien vêtus et à la propreté irréprochable

Entrez donc !

Ceux qui ont affaire avec Jabrus se rendent rapidement compte qu'il s'agit d'un homme juste et assez bien élevé. Il peut cependant se montrer rude s'il a l'impression qu'on lui fait perdre son temps.

Jabrus est convaincu que son affaire est honnête et sérieuse. Ses prix sont à prendre ou à laisser. Il refuse de les négocier.

Le vieil homme maigrichon scrute silencieusement les nouveaux venus tel un aigle jusqu'à ce qu'ils lui expliquent qu'ils cherchent de l'aide pour trouver le Palais ou la Bouilloire de Cuivre. Ses yeux

brillent tandis qu'il montre un écriteau en bois sur le mur. « Les prix sont là, ils sont honnêtes et non négociables. Ici on paie d'avance : pas d'or, pas d'accord ».

Sur le panneau, on peut lire :

PRIX POUR UN GUIDE

Un lieu : 1 couronne d'or par visite

Visite de la cité : 1 couronne d'or pour quatre heures

Coût supplémentaire de 10 couronnes pour se rendre au-delà de la Porte Rouge

Présentation : quand il était un jeune homme du Sommerlund, les parents de Jabrus voyaient en lui une étoile montante digne d'entrer au Monastère Kai. Mais ils se trompaient. Leur fils était un enfant gâté et très têtu qui désirait partir à l'aventure et se montrait peu liant. Il quitta son foyer très jeune pour poursuivre ses rêves de gloire et de richesses. Un jour, Jabrus parvint aux environs de Port Bax. Tombé sous le charme de la cité et de son mode de vie, il s'y installa et commença à guider les gens à travers les rues pour quelques pièces de cuivre. Il développa au fil du temps une importante Guilde au sein du Port et s'est désormais mis en retrait, laissant aux autres le soin de faire ce travail.

Apparence : Jabrus est un homme maigre, aux traits émaciés et fatigués. Il semble beaucoup plus vieux qu'il ne l'est en réalité. Toutefois, son corps mince possède encore quelque force. Il a de fins cheveux grisonnants et ses yeux, vifs et étroits, sont continuellement plissés et semblent attentifs au moindre détail. En quelque sorte, il ressemble à une sorte de rapace avare à figure humaine. Ses doigts allongés aux ongles longs, sont parfaitement adaptés au tri des pièces et à l'examen de petits objets. Il porte des vêtements simples, une chemise et un pantalon ample assortis d'une lourde cape de laine.

LA FOSSE DU SUD

Plus un voyageur va vers le sud de Port Bax, moins les rues et les bâtiments sont bien entretenus. S'il n'y prête pas attention, il peut atteindre la zone que ses habitants appellent affectueusement la Fosse du Sud. Des constructions délabrées y sont éparpillées de manière erratique. Des visages envieux scrutent les passants. Une bourse visible attire l'attention et désigne en général les prochains « clients » potentiels.

La Boutique de Misha

C'est au cœur d'une zone miteuse connue sous le nom de "Rue du Rocher" que se trouve ce petit magasin. L'établissement est tapi en retrait par rapport à la rue, certainement pour plus de discrétion.

Une jeune fille connue sous le nom de Misha vit à l'intérieur de ce petit bâtiment délabré. Elle est la fille du maître de la Guilde des Voleurs. Nombreux sont ceux qui ont remis en cause le choix du sous-sol du magasin pour installer le siège de la Guilde, mais comme le maître de la Guilde le répète souvent : Quel meilleur endroit pour ranger un fromage rance que dans la botte d'un garde ?

Misha fournit une façade légale au recel de biens volés à Port Bax. De prime abord, elle apparaît aux citoyens du port comme une jeune fille charmante, et la plupart des gens pensent qu'elle fait de son mieux pour pérenniser l'affaire de son grand-père qui est malencontreusement décédé il y a deux ans. Misha est cependant une comédienne accomplie et son apparence est trompeuse.

Son histoire est évidemment un mensonge, une ruse destinée à empêcher les autorités de découvrir le véritable but du magasin. Toujours est-il que personne ne s'interroge sur le flot d'étrangers qui se présente à la porte de la jeune fille à toute heure du jour ou de la nuit.

Elle connaît parfaitement le rôle que son père a créé pour elle et est parfaitement à l'aise dans la peau de la jeune boutiquière qui travaille dur. Misha est une arnaqueuse de talent, très curieuse, qui tentera de découvrir tout ce qu'elle peut sur ceux qui se rendent à son magasin. Tous les éléments intéressants sont rapportés à son père ou à un contact. La Guilde peut ensuite décider de soulager les malheureux clients de leurs biens.

Misha porte généralement de jolies robes par-dessus des vêtements masculins plus pratiques en cas de fuite précipitée.

Elle vend de nombreux articles et propose des prix raisonnables pour toute marchandise, volée ou non. Bien sûr, si quelque chose attire son attention et qu'elle ne peut pas l'acheter, elle convainc son père de le lui procurer plus tard.

Misha achète les marchandises à 40 % de leur valeur, voire 60 % si elle vous trouve sympathique. Elle achète à 80 % de sa valeur réelle tout objet provenant d'un membre fiable de la Guilde ou d'un client recommandé.

Présentation : Misha est la fille dévouée du maître de la Guilde des voleurs et a grandi dans son ombre. Elle a développé les talents de son métier auprès d'individus peu fréquentables. Son adresse à la dague est le fruit de son propre talent naturel au maniement des armes blanches et d'un entraînement intensif auprès d'un ex-Seigneur Kai ayant échoué dans son apprentissage (Flamme Riante) et qui se faisait passer pour son grand-père.

Apparence : Misha porte ses cheveux blonds coupés court et ses yeux bleus brillent souvent d'un éclat malicieux. Elle porte des vêtements simples, une chemise d'étoffe verte et des chausses de cuir marron. Elle semble avoir environ 16 ans (bien qu'elle en a davantage) et cultive une attitude ambiguë, quoiqu'une personne dotée d'une bonne perception pourrait se douter qu'elle cache son jeu. Elle porte souvent une jolie robe d'un bleu ou d'un vert pastel, pour rendre encore plus crédible son image de pauvre petite boutiquière faisant de son mieux pour nouer les deux bouts.

La Guilde des Voleurs

Vaughn « Le Ratier » Gould est le chef incontesté de la Guilde des voleurs de Port Bax. La Guilde se dissimule sous la boutique de Misha. On y accède par une trappe dans l'arrière-boutique ou bien par un pan de mur amovible à la droite du magasin, à l'extérieur.

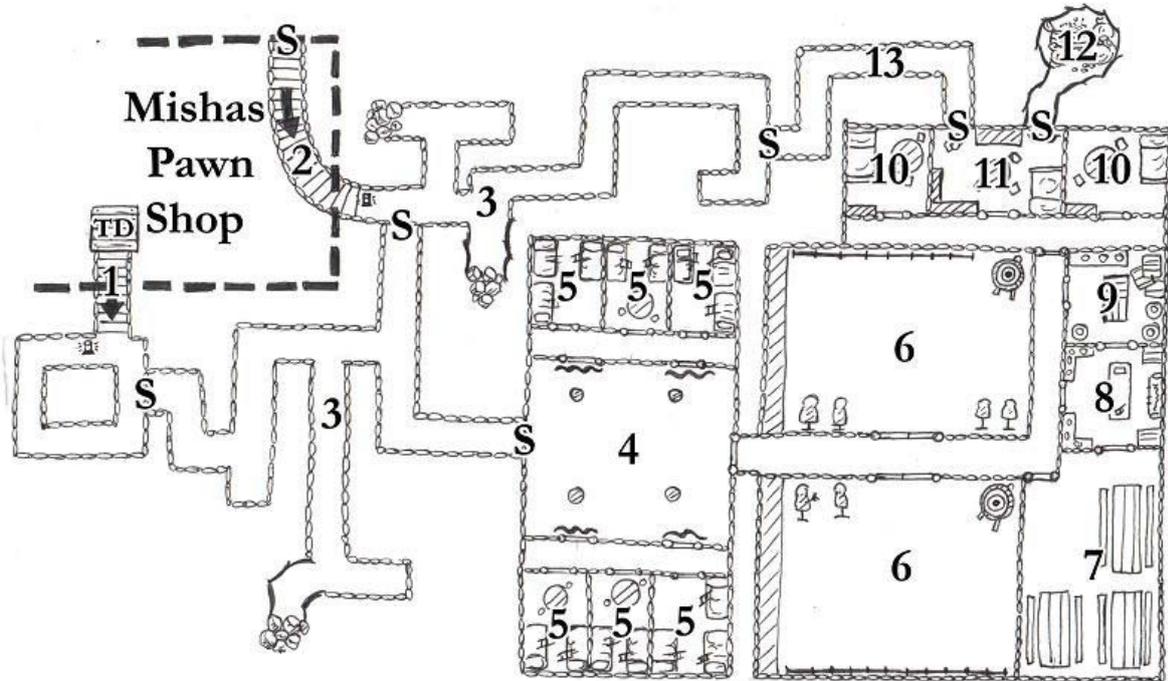
Si on y pénètre par l'échelle :

Le voleur passe par une petite trappe en bois dans le plancher puis descend une échelle en fer de 9 mètres. Au pied de celle-ci, le chemin est éclairé par une petite lanterne suspendue à un mur de terre et projetant une lumière jaune perceptible à travers le plancher.

Si on y pénètre par le mur extérieur :

Le voleur arrive devant un mur de briques dans la rue du Rocher. En cherchant bien, le voleur tombe sur une brique apparemment déchaussée qui pivote légèrement sous sa main. Un petit pan du mur s'écarte du passage dans un murmure, mû par un mécanisme ancien mais parfaitement intact. Il pénètre alors dans le trou du mur et suit un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Le voleur atteint ensuite un passage éclairé par la petite lanterne qui est parfois de couleur rouge (grâce à un verre de couleur), principalement en cas de danger.

Quel que soit l'itinéraire choisi pour se rendre à la Guilde, il faut éviter de nombreuses fausses pistes qui se trouvent sur ou sous les rues pavées du port. Seuls ceux qui savent interpréter les différents signes et indications peintes ou gravées seront capables de les suivre jusqu'à leur destination, la rue du Rocher.

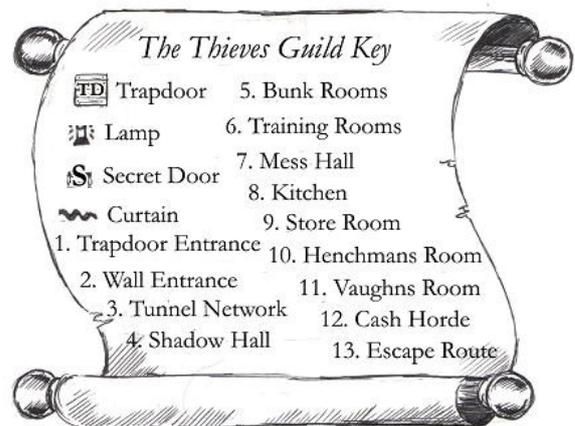


The Thieves Guild

La cachette de Vaughn jouit d'un confort spartiate. Les voleurs de moindre envergure se partagent différentes pièces tandis que le Ratier et ses proches logent dans de larges chambres. La Guilde des Voleurs dispose de salles d'entraînement au maniement des armes et à la pratique des arts de la maraude. Elle possède également un petit réfectoire où les membres peuvent se retrouver et nouer des liens.

Vaughn lui-même tient une sorte de « cour des ombres » une fois par mois, lors de laquelle les prétentions et les plaintes se font entendre, et l'on y établit les plans pour le mois suivant (racket, cambolages). C'est à cette occasion que la dîme mensuelle est perçue. La Guilde prélève 20% des gains des voleurs novices et seulement 10% des gains des membres reconnus.

Vaughn est un homme au corps noueux, vêtu de couleurs sombres, traditionnellement dans des tons de mauve et de noir. Son chapeau mou à large bord est son signe distinctif et lui sert à dissimuler sa calvitie. Son visage est assez amical tout en étant rusé, et ses yeux sont gris. Il soigne son apparence et est en permanence parfaitement rasé.



Son arme de prédilection est une paire de glaives à garde d'ivoire qu'il peut dégainer rapidement en cas de besoin.

Présentation : Le Ratier est un véritable enfant de Port Bax qui a grandi dans l'ombre. Il est capable de crocheter n'importe quelle serrure, désamorcer la plupart des pièges même si la situation est compliquée ou qu'il est difficile de se concentrer. Ses compétences semblent presque surnaturelles à ceux qui le connaissent. C'est un père attentionné pour sa fille unique, Misha, et il l'entraîne tout naturellement à le remplacer un jour à la tête de la Guilde. Le Ratier ne nourrit aucune estime pour les Maîtres des Ténèbres depuis que sa femme et Flamme Riante furent tués au cours de l'attaque de leur convoi par un Monstre d'Enfer.

Apparence : Vaughn est un homme mince en permanence vêtu de couleurs sombres. Il est totalement chauve et dissimule son crâne sous un chapeau mou noir à large bord. Il porte souvent une chemise de soie, des hauts-de-chausses en cuir et porte toujours des protections de cuir noir sur ses bras. Son visage assez amical laisse paraître un soupçon de ruse. Ses yeux gris silex sont en permanence attentifs à tout ce qui se passe autour de lui.

Le Vieux Coutelas

Il est des endroits de la Fosse Méridionale qui peuvent mener à la gloire ou à l'infortune. De nombreuses petites tavernes sont disséminées dans le secteur, et chacune sert sa propre spécialité de boisson infâme. On peut aussi y trouver d'autres choses, si l'on y met le prix. L'une de ces tavernes les plus connues est le Vieux Coutelas. Elle permet généralement aux citoyens moins regardants d'écouter toutes sortes de récits et d'histoires.

À l'intérieur, le Vieux Coutelas présente l'aspect d'une taverne bien disposée et relativement propre – selon les critères de la Fosse Méridionale. Le personnel de salle porte un gourdin et il y a toujours une nouvelle tâche de quelque chose sur la paille du sol, bien souvent du sang. Une bagarre éclate souvent lorsqu'un des clients s'ennuie. En règle générale, les bagarreurs n'utilisent pas d'arme mais leurs poings et toutes armes improvisées (chaises, bouteilles...) sur lesquelles ils auront réussi à mettre la main.

Le Ratier garde les yeux rivés sur le Vieux Coutelas, et ses hommes se rendent souvent à la taverne à la recherche de nouveaux talents ou de voleurs en activité ne payant pas leur dîme à la Guilde.

Plusieurs alcôves particulières séparées de la grande salle par des panneaux en bois sont disposées sur le côté. Ces alcôves servent à tenir des négociations discrètes ou organiser des jeux de hasard. Elles permettent également d'éviter les débordements de la salle commune grâce à une règle simple selon laquelle aucune bagarre ne doit impliquer les clients de ces alcôves. S'en prendre à un tel client se révèle souvent mortel pour le bagarreur, car les professionnels qui fréquentent les alcôves n'apprécient guère d'être dérangés.

Le propriétaire, Jeramiah Anse, s'occupe du comptoir du Vieux Coutelas. C'est un ancien capitaine de navire aux épaules larges dont l'œil droit, en métal, porte de curieuses gravures. Il aurait très bien pu choisir un œil de verre ordinaire, mais Jeramiah apprécie particulièrement l'effet déstabilisant que son œil a sur ses clients.

Au Vieux Coutelas, les prix peuvent varier en fonction de certains facteurs. Un client qui n'a aucun lien avec la Guilde du Ratier devra sans doute payer une ou deux pièces de plus pour ses consommations. Cette taverne sert une nourriture honnête et des boissons correctes si l'on compare aux autres troquets de la Fosse. En règle générale, ajoutez une ou deux pièces aux prix affichés dans le tableau Nourriture, boisson et logement de la page 168 du Livre de Règles.

Une liste approximative des prix, gravée au couteau sur une tablette de bois est clouée au mur à côté du comptoir. Les mots ont été peints à l'encre, mais le résultat reste à peine lisible. Jeramiah est cependant extrêmement fier de son écriteau, et tout commentaire négatif à l'encontre de ce dernier sera pris comme une insulte personnelle par le patron.

Jeramiah autorise les membres de la Guilde du Ratier et quelques autres élus à utiliser les pièces de l'étage. Plusieurs de ces pièces sont réservées aux jeux de cartes et disponibles pour d'autres activités.

Présentation : Jeramiah Anse a commencé sa vie comme manœuvre dans l'un des nombreux ports du Magnamund. Il s'est cependant très vite retrouvé du mauvais côté de la barrière et s'est embarqué à bord d'un navire qu'il croyait marchand. Il s'était en réalité embarqué sur le Cœur Brisé, célèbre navire pirate du cruel capitaine Bella Morr - une Boucanière Chadakine dotée d'un très mauvais caractère et d'une chevelure noire comme son cœur. Elle ordonna un jour à un de ses hommes qu'il décapite Jeramiah pour son insolence, mais dans un accès de rage, Jeramiah Anse saisit l'arme de son bourreau et lui ouvrit le ventre.

Cet acte de témérité impressionna suffisamment la pirate pour qu'elle autorise le garçon à vivre. Elle se contenta de lui prendre son œil droit. Après tout, il avait tout de même tué un membre de son équipage. Le garçon devint un homme et servit de nombreuses années comme pirate aux côtés de sa maîtresse, jusqu'au jour où elle lui offrit le commandement de son propre navire et lui fit ses adieux. Ce fut la dernière fois qu'il la vit. Il est aujourd'hui retraité et gère le Vieux Coutelas à Port Bax en espérant que Bella est toujours en vie et croise quelque part en mer.

Apparence : Jeramiah est un homme de grande taille, au teint halé, à la musculature impressionnante dépourvue de graisse. Il mesure un peu plus de deux mètres et garde généralement une grande hache à portée de la main. Les habitués du Vieux Coutelas l'ont déjà vu s'occuper de fauteurs de troubles avec sa hache tout en continuant à boire au bar. Jeramiah porte un pantalon à rayures et une chemise jaune et rouge vif.

LE QUARTIER DES MARCHANDS

Lorsque les voyageurs s'aventurent dans le nord de la ville, les bâtiments et les conditions d'hébergement s'améliorent radicalement. Le nombre de citoyens dans les rues augmente à mesure que l'on voit de plus en plus de membres armés de la garde, de jour comme de nuit. Juste avant l'extrémité de l'Allée aux Chênes se trouve une petite ruelle orientée à l'Ouest qui s'ouvre sur une véritable débauche d'échoppes aux couleurs vives et de vitrines décorées.

Ce secteur, connu comme le quartier des Marchands, propose une série de rues ordonnées avec une certaine rigueur militaire. Vu du ciel, elles forment un quadrillage allant vers l'ouest de la zone centrale de Port Bax.

Des bancs disposés à l'ombre des nombreux arbres de ce secteur offrent aux citoyens un instant de répit entre deux courses. Les colporteurs arpentent les rues en tentant de vendre leurs articles aux passants. Comme le commerce ici est réglementé, tout commerçant doit obtenir un laissez-passer blanc auprès de la Tour de Guet du Port.

La Quartier des Marchands regorge de boutiques très différentes les unes des autres. La liste suivante décrit les échoppes les plus intéressantes de ce secteur de Port Bax. Bien qu'elles ne soient pas décrites avec autant de détails que les autres endroits-clés, elles peuvent servir à donner vie à la cité et ajouter du piment et de la couleur à une aventure si le groupe décide de s'arrêter ici pour faire quelques emplettes.

La Boulangerie de Marguerite

On peut y acheter toutes sortes de bonnes choses, du pain frais et des gâteaux sortant du four et même des petits pains sucrés plus exotiques. Marguerite vend également des sucreries fines qui raviront les palais les plus délicats.

La Bouilloire de Cuivre

Un jeune Sommerlundois du nom de Pier dirige cet établissement. C'est un endroit de taille modeste, assez confortable et où les gens peuvent se rencontrer. C'est une taverne d'un genre raffiné où l'on ne sert pas d'alcool. Les plats les plus populaires comprennent une assiette de poisson frais du jour, servie avec des légumes, accompagnée de lait ou de jus de fruits et de légumes. La boisson principale de l'établissement est une sorte de thé noir obtenu avec de l'eau issue d'une très grande bouilloire en cuivre.

Selle et Bride

Voici le paradis des besoins équestres. Une femme du nom de Jeahne dirige ce magasin et s'y entend en matière de chevaux. Ses connaissances vont des soins de base aux traitements des maux et maladies des chevaux. Elle vend également des selles et d'autres pièces d'équipement d'équitation ou de soin.

Les Soies de Shaleen

Cette boutique fournit ce qu'il se fait de mieux en matières de soies exotiques et de magnifiques tissus de toutes sortes. Les propriétaires, Shaleen et sa fille Asheena sont deux femmes à l'air exotique originaires du désert de Telchos. Les voleurs potentiels seraient particulièrement malavisés de tenter de faire main basse sur leurs marchandises étant donné que tout le monde sait que ce sont des combattantes éprouvées.

Aux Armes de Bor

L'enseigne surplombant la porte montre une arme à feu bien particulière souvent utilisée par les Artilleurs Nains de Bor. C'est l'endroit rêvé pour les amateurs d'armes à feu. Ils peuvent y acheter du matériel d'entretien, de l'équipement, des munitions, etc. Ce magasin appartient à un artilleur du nom de Karlok. Il vend également différents modèles de fusils (aux nains uniquement!) qu'il a lui-même modifiés. Les statistiques de base de ces armes n'ont pas été modifiées mais leur aspect esthétique les rend différentes des archétypes classiques.

Karlok possède les compétences nécessaires à la modification d'armes et pourrait certainement augmenter le facteur de portée d'une arme d'au moins 6 mètres. Une telle modification devrait coûter au bas mot entre 50 et 100 Couronnes d'or, selon la race de l'acheteur.

Les Lames de Brillante

Tenu par un couple originaire de Durenor, il s'agit d'un grand bâtiment vomissant dans le ciel une fumée noire à longueur de journée. Il offre en même temps les services d'un forgeron et d'un armurier. Alban Brillante est propriétaire des lieux et armurier, tandis que sa femme Katrina s'occupe des travaux de forge. Ils proposent à la vente une sélection d'armes et d'armures et fournissent une grande quantité d'acier aux soldats de Durenor casernés dans la cité. Alban est un capitaine à la retraite au teint halé et il emploie seize personnes au sein de son établissement.

Articles de cuir de Tanner

Fils raté d'un noble du sommerlund qui a décidé qu'il ne voulait rien avoir à faire avec les Kaï ou leurs traditions, Hal Tanner s'occupe de ce magasin. Compétent dans le travail du cuir, il vend toutes sortes de pièces, de l'armure simple au sac à dos en passant par les besaces. Les pièces peuvent être achetées telles quelles, mais Tanner peut les personnaliser moyennant paiement. Il répare et remplace également les fourreaux et autres articles usés. Il vend également tout l'équipement nécessaire au travail du cuir.

Prix du Service :

Un monogramme nominatif personnalisé : 3 pièces d'argent

Mise en relief : 5 à 8 pièces d'argent

Gravure : 5 à 8 pièces d'argent

Réparations : d'une pièce d'argent à une Couronne d'or selon l'importance des dégâts.

Au Bazard des deux H

C'est l'endroit idéal pour les aventuriers désirant se fournir en équipement et articles divers. Cette grande boutique s'apparente à un marché et il est toujours possible d'y trouver un ou deux articles sortant de l'ordinaire. Hostad et Helfstad sont deux nains doués pour le négoce qui sont fiers de leurs marchandises et de leur qualité. Ils pratiquent en général des prix justes et se montrent rarement obtus ou impatients envers un client, à moins que ce dernier ne se soit montré insultant.

On peut y trouver notamment tous les biens des pages 162, 164, 166 du livre des Règles de Loup Solitaire. Le Meneur de Jeu peut également utiliser cet endroit comme amorce d'aventure, les deux nains se montrant particulièrement loquaces et avides d'indiscrétions diverses et variées.

LE QUARTIER POPULAIRE

Les pavés mal égalisés des rues du quartier sud du Port commencent à s'adoucir alors que la route continue jusqu'à la muraille de la Porte Rouge. Avant d'y arriver, il faut passer par "le Quartier Populaire", d'après le nom donné par ses habitants, principalement roturiers, à la partie centrale de la ville.

Ce quartier est parsemé de grandes demeures et de hautes tours aux pieds desquelles on peut trouver quelques auberges et tavernes. Ces dernières proposent de la nourriture, des boissons et des chambres de bonne qualité, mais elles font pâle figure à côté de l'Auberge du Port. Cette auberge occupe un grand bâtiment en pierre blanche à toit rouge qui domine une bonne partie du Quartier Populaire. Elle fournit de nombreux services et possède une étable pour les chevaux et est une halte confortable pour les diligences.

La célèbre Allée aux Chênes commence juste avant le Quartier Populaire qu'elle coupe au nord et au sud, pour s'achever à quelques pas de la puissante muraille séparant le Quartier Maritime de Port Bax du reste de la ville.

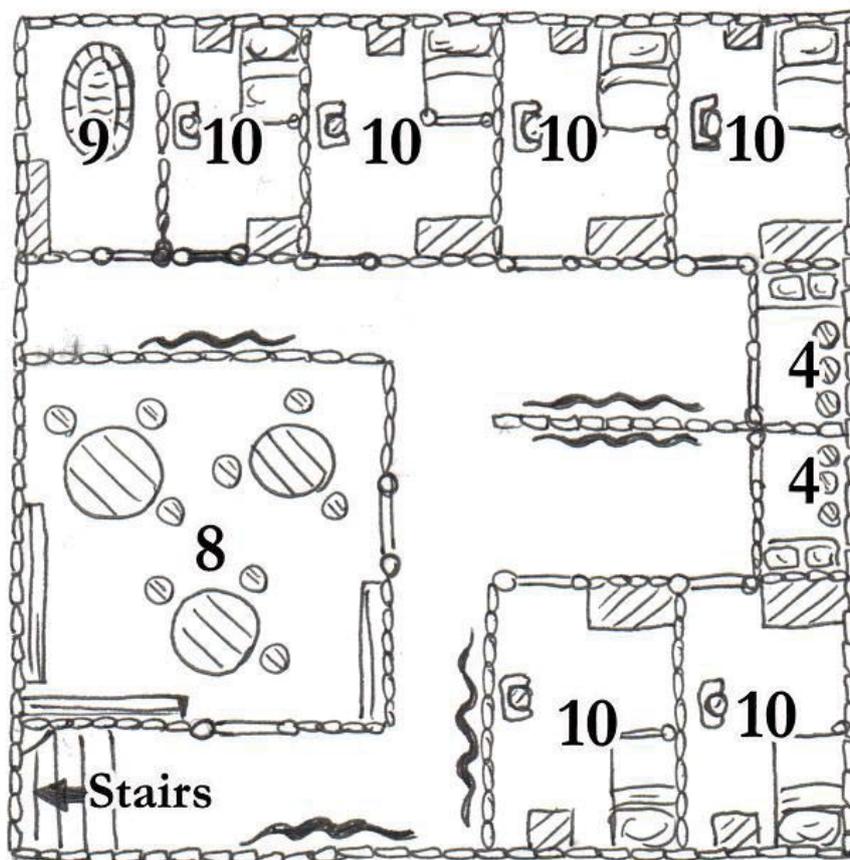
L'Auberge du Port

Les portes sont renforcées et la serrure est solide, d'excellente qualité et difficile à crocheter.

L'auberge compte trois étages et fournit une excellente étape aux voyageurs de passage en quête de repos. Les chambres sont bien tenues et d'une propreté presque immaculée. L'aubergiste est un certain Falstaff Crinnoir, un amateur des arts magiques.

Toutes les portes et fenêtres sont faites des matériaux les plus nobles et leurs serrures et loquets sont de la meilleure qualité. Crinnoir a investi des sommes colossales dans son auberge afin de protéger ses clients de l'attention des doigts agiles des membres la Guilde du Ratier.

Bien que la desserte se trouve à l'arrière, tous les clients sont accueillis à la porte principale par du personnel en tenue impeccable. Crinnoir fait en sorte que la qualité de ses services assure ainsi la bonne réputation de son auberge.



The Port Inn: First Floor

Une jeune femme, Hilde, habillée en noir et argent accueille les voyageurs à leur descente de diligence. Elle les fait ensuite entrer par la porte principale du bâtiment. À l'intérieur de l'Auberge du Port, le sol de la salle commune est couvert de riches tapis et les murs sont décorés de panneaux de chêne sculptés. Plusieurs tableaux ajoutent une touche de luxe à ce décor. Un homme souriant aux épaules larges attend derrière un comptoir et prend note des noms des clients.

Hilde est originaire de Durenor et essaye en permanence de satisfaire Crinnoir au mieux de ses compétences. Elle doit avoir une vingtaine d'années et est extrêmement serviable. Elle mène les invités à la porte principale et les confie ensuite à Antoine dans la salle principale.

Antoine Regale est une espèce de géant qui a grandi près du Monastère Kaï. Il était le fils d'un fermier jusqu'à sa rencontre avec Crinnoir et leur départ vers une longue vie d'aventures.

Cette vie s'est achevée par un accident qui a laissé à Antoine une jambe de bois et une profonde mélancolie.

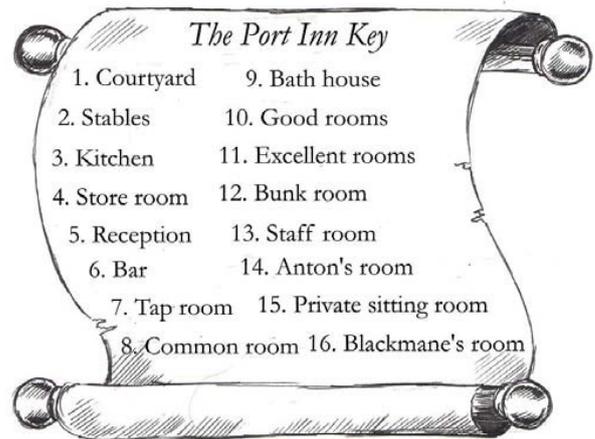
Présentation : Antoine est le fils d'un fermier mais n'avait aucun goût pour les tâches agricoles. Il s'est inscrit très tôt à l'école de combat de son village. Cette école avait été créée pour servir de préparation au Monastère Kaï. De nombreux jeunes hommes et femmes s'y inscrivent pour apprendre les rudiments du combat avec et sans arme. Antoine se révéla un élève brillant et commença à servir comme garde auprès de nombreux marchands et caravanes sillonnant les routes dangereuses reliant les villages, villes et cités du Magnamund. Cette activité lui permit d'économiser quelques pièces et c'est alors qu'il fit la connaissance d'un jeune magicien, Falstaff Crinnoir, un homme qui ne parvint jamais vraiment à rejoindre l'un des ordres de mages. Antoine et Falstaff entamèrent une lucrative carrière d'aventuriers qui leur rapporta leur part d'or et de gloire. Leur aventure tournèrent court le jour où Antoine perdit sa jambe (et faillit bien y laisser la vie). Son ami, attristé par cet accident eut l'idée d'utiliser leur or pour ouvrir une auberge à Port Bax. Aujourd'hui, Antoine aide son ami de son mieux, rêvant encore des jours glorieux mais satisfait de vivre au milieu des nombreux voyageurs et aventuriers de passage à l'Auberge du Port.

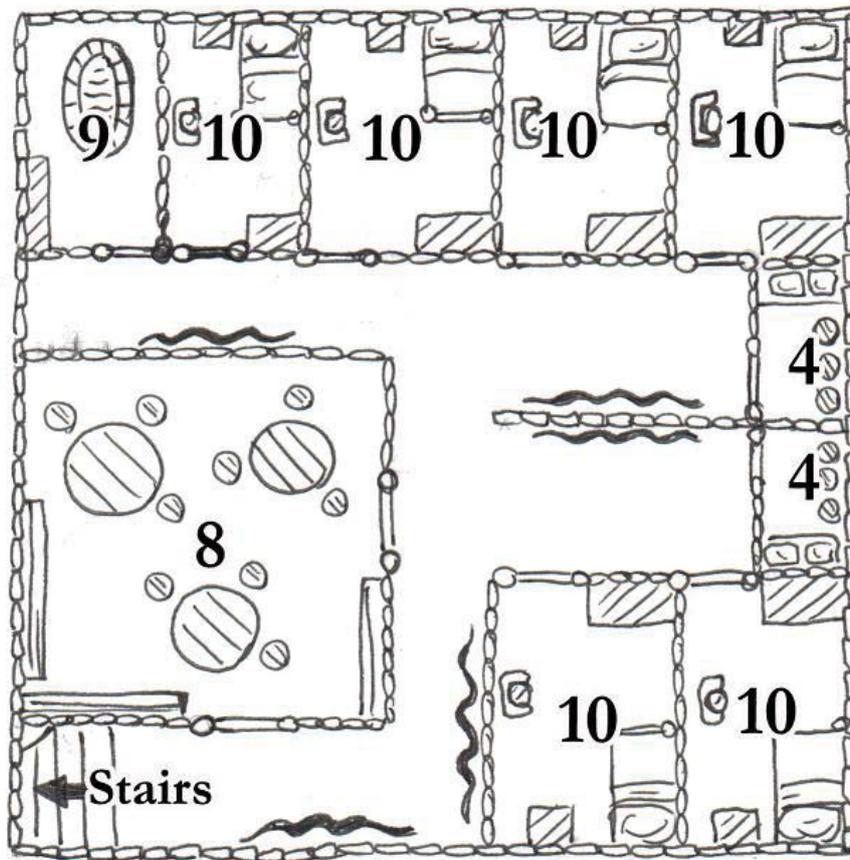
Apparence : Antoine a perdu beaucoup de sa vitalité de ses jeunes années. C'est un homme corpulent, légèrement enveloppé à force de profiter des bonnes choses de l'auberge. Il possède toujours la musculature de son ancien métier et cela explique sa carrure générale. Lorsqu'il est assis, il semble toujours toiser la plupart des gens du haut de ses deux mètres. Il porte l'uniforme traditionnel du personnel de l'Auberge du Port, fait d'un pantalon de cuir noir et argent et d'une tunique assortie.

L'auberge est propre, bien tenue et le personnel est sympathique. Plusieurs portes permettent de quitter la salle commune pour se rendre dans d'autres parties du bâtiment. Sur l'une de ces portes est clairement inscrit « Bar ». L'autre est entrouverte, dévoilant une volée de marches menant aux étages de l'auberge.

Le son d'une musique vous parvient lorsque vous pénétrez dans le bar et l'odeur de bière et de viande rôtie met l'eau à la bouche. Les tables de chêne ancien sont recouvertes de nappes plissées à motif et les quelques clients réguliers qui y sont assis dégustent un bon repas ou s'adonnent à un ou deux jeux de hasard. Un petit comptoir sert la nourriture et les boissons, de jour comme de nuit. Le personnel est habillé de la livrée de l'établissement et se déplace élégamment autour des tables de la clientèle.

Pour les tarifs, voyez le tableau Nourriture, Boisson et Logement qui se trouve à la page 168 et suivantes du Livre de Règles de Loup Solitaire.





The Port Inn: First Floor

Falstaff Crinnoir se trouve souvent derrière le comptoir de l'Auberge du Port. Ceux qui s'y rendent tomberont sur un homme d'une quarantaine d'années à l'air sévère et à l'attitude aristocratique.

Présentation : Lorsqu'il était enfant, Falstaff Crinnoir voulait rejoindre la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Cependant, il se détourna de cette voie (mais pas de la magie) après avoir vécu une mystérieuse expérience qui le traumatisa. Il se plongea dans les livres et étudia tout ce qu'il put jusqu'à ce que l'ennui le conduise à partir explorer le Magnamund. Il se lia d'amitié avec Antoine Regale et ils s'embarquèrent ensemble pour une glorieuse carrière d'aventuriers reposant sur les talents magiques de Falstaff et les aptitudes martiales d'Antoine. Quand ce dernier eut son accident, Falstaff se porta à son secours. Il parvint à mener son ami chez un puissant guérisseur, lui sauvant la vie. Les deux amis s'occupent à présent des clients de l'Auberge du Port. Falstaff a investi sa fortune dans la construction de son auberge afin de distraire son ami de ses problèmes.

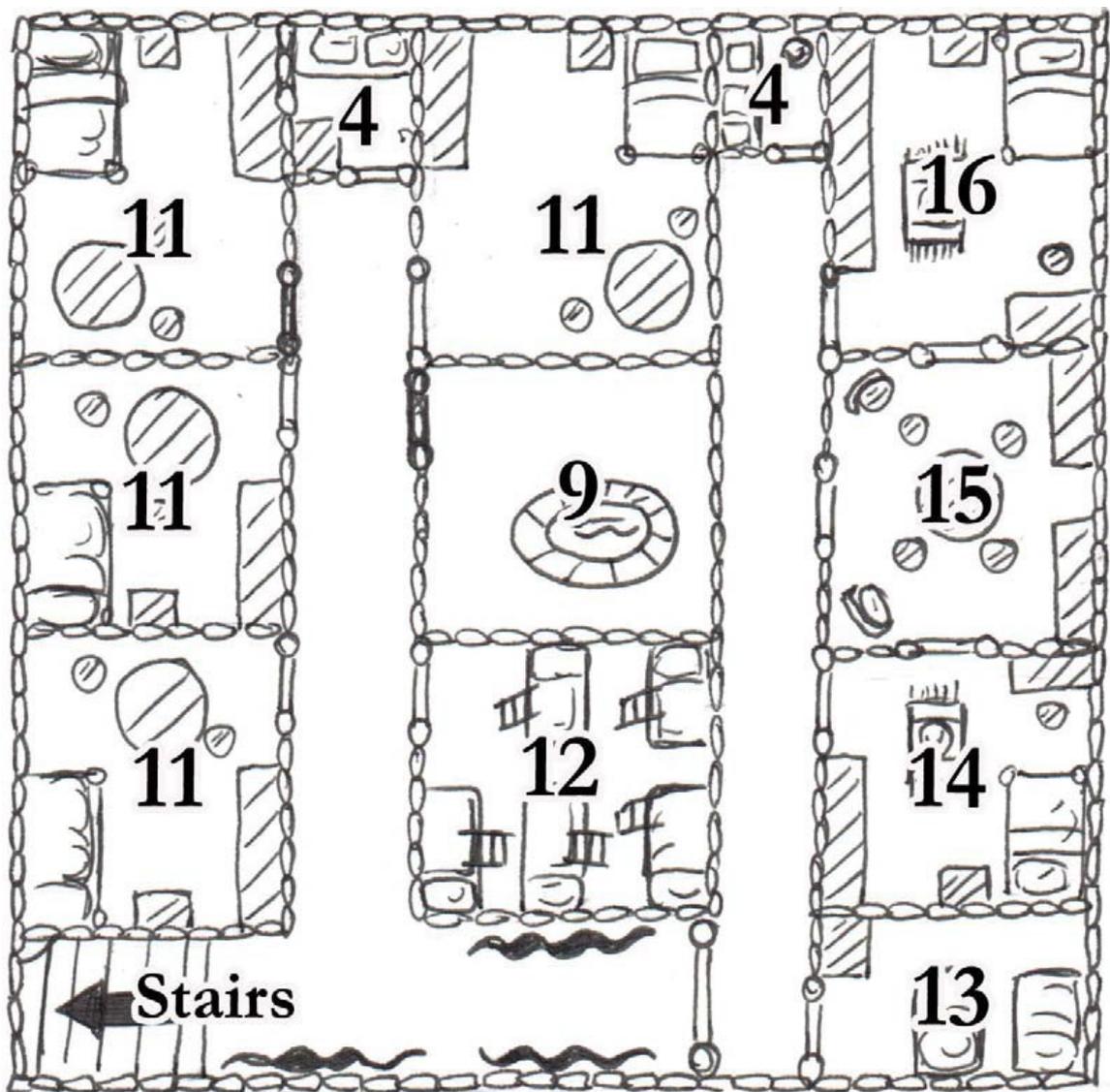
Apparence : Falstaff n'est pas grand (il ne mesure pas plus d'un mètre cinquante) mais sa personnalité compense sa taille. Crinnoir est un homme fier de son apparence. Il correspond à l'image que l'on se fait d'un magicien avec sa faible carrure, sa barbe noire de jais soignée et son attitude hautaine. Ses cheveux mi-longs sont maintenus en queue de cheval par une petite boucle d'argent et ses yeux d'un noir profond glacent la plupart des gens qu'il fixe du regard. Il porte un pantalon et une chemise noirs rehaussés d'une ceinture ouvragée. Il porte les couleurs de l'auberge lui aussi par dessus ses vêtements.

Les étages supérieurs de l'auberge font la part belle aux quartiers des invités. Toutes les chambres sont de bonne qualité dans l'établissement mais plusieurs chambres du troisième étage sont d'un luxe exceptionnel à Port Bax. Ces chambres coûtent entre le double et le triple du prix normal et sont protégées par des sorts magiques.

Certaines pièces du deuxième et du troisième étage méritent aussi une attention particulière. Crinnoir offre ces services supplémentaires à tous ceux de ses clients pouvant payer:

La salle commune est une salle confortable de taille moyenne qui contient de nombreuses tables et des chaises. Les conversations sont ici accompagnées du murmure d'une fontaine dans un coin de la pièce qui offre un spectacle magique de lumière et d'une douce musique jouée par des artistes de la ville ou de passage.

Du marbre de qualité délimite la zone des bains. Il est évident que le propriétaire a dépensé sans compter pour aménager ces lieux. De larges serviettes blanches sont pliées sur les tringles d'argent, préservant ainsi l'intimité de chacun.



The Port Inn: Second Floor

LA GRANDE ALLÉE AUX CHÊNES

Les personnes souhaitant se rendre à la Place Alin doivent d'abord franchir la Porte Rouge, située à la fin de l'Allée aux Chênes. L'allée elle-même parcourt la ville du Sud au Nord et coupe à travers le Quartier Populaire. Elle dessert un bâtiment important, le Palais, qui se trouve juste au milieu de l'allée, légèrement à l'est.

Le Palais

C'est un bâtiment de marbre blanc avec un dôme dont l'entrée est précédée de larges marches qui se trouvent à l'est de l'Allée aux Chênes. Un panneau d'affichage couvert de petites annonces pointe dans sa direction. Le bâtiment lui-même présente de larges colonnes soutenant une structure triangulaire plus petite juste au-dessus de l'entrée, faite de deux solides portes doubles en chêne renforcées de barres de fer.

C'est dans cet endroit que les autorités prennent les décisions quotidiennes et gèrent les affaires de Port Bax. De nombreux fonctionnaires arpentent les couloirs du bâtiment. Un personnage peut obtenir les services qu'il désire pour un prix modique.

Plusieurs responsables de la ville ainsi que le capitaine de la garde ont leurs bureaux dans ce bâtiment. Ils gèrent les questions de maintien de l'ordre qui ne nécessitent pas le recours à un tribunal. Si un personnage enfreint la loi et se fait prendre par la garde, il devra faire face à ces gratte-papiers.

Plusieurs gardes se tiennent ici à la disposition du bourgmestre actuel qui est un homme du nom d'Octavus Rienne. C'est un homme parfois un peu brutal, mais dans l'ensemble assez juste. Ce côté autoritaire lui a valu l'hostilité de la Guilde du Ratier.

Pour le Meneur de Jeu, le Palais est l'endroit idéal pour servir de point de départ à de nombreuses aventures.

La Tour de Guet

Au bout de l'Allée aux Chênes, la route bifurque à gauche et à droite. Sur la droite se trouve une grande tour de pierre blanche gardée par deux solides gardes en armes et armures. C'est la Tour de Guet, et l'écriteau suspendu à l'extérieur le confirme. Au-delà de la tour se tient la grande Porte Rouge menant à la Place Alin et au Quartier Maritime de la cité.

C'est ici que les voyageurs peuvent se procurer un Laissez-passer de couleur blanche pour le commerce ou un Laissez-passer Rouge permettant d'aller et venir librement sur la Place Alin et d'entrer dans le Consulat du Sommerlund.

Les aventuriers peuvent obtenir ici un Laissez-passer Blanc auprès d'un garde pour la somme de 10 Couronnes d'or. Ce laissez-passer autorise le personnage à installer une échoppe dans le quartier marchand de la ville. Un Laissez-passer Blanc peut servir de pièce maîtresse lors de différentes aventures.

C'est un officier de la Marine de Durenor qui accueille les aventuriers qui souhaitent avoir des Laissez-passer Rouges. Il interrogera ces derniers sur les motifs de leur présence dans le Quartier Maritime. En règle générale, les héros ne devraient être autorisés à franchir la Porte Rouge que s'ils ont des affaires urgentes à régler ou s'ils doivent embarquer sur un navire du Port (il faudra le prouver).

Si les personnages ont obtenu les bons documents auprès d'un contact en ville ou du bourgmestre lui-même, ils recevront un Laissez-passer Rouge et seront promptement amenés à la porte.

LA PORTE ROUGE

La Porte Rouge est le dernier obstacle qui sépare le Quartier Maritime du reste de la cité. Il s'agit d'une immense porte de bois rouge et de fer au milieu d'un mur de pierres, à la droite de la Tour de Guet. On peut voir d'ici au-delà du mur, les mats de plusieurs navires bercés par les flots. La Porte Rouge est gardée par deux hommes lourdement équipés portant l'uniforme, les armes et l'armure de la Marine de Durenor. À mesure que vous vous approchez, l'un des hommes les plus imposants s'avance et annonce : « Halte ! L'accès est strictement réservé aux porteurs d'un laissez-passer rouge. »

Le Quartier Maritime de Port Bax se trouve de l'autre côté de la Porte Rouge et de sa muraille. C'est dans cet endroit que les membres de la haute noblesse et les seigneurs et dames des grandes maisons de la cité sont protégés par l'élite de la garde.

LA PLACE ALIN

Après la Porte Rouge, la Place Alin est parcourue par des nobles aux beaux atours et des gardes chargés de la sécurité des demeures nobles qui parsèment ce secteur. Plusieurs candélabres s'alignent loin sur la gauche des quais jusqu'à la grève et au port. Ici sont amarrés les navires de la Marine sommerlundoise. Un grand bâtiment de pierre aux colonnes de marbre blanc est bâti sur la droite, presque au centre de la place. Le drapeau du Sommerlund qui flotte accroché à un solide poteau de bois indique qu'il s'agit du Consulat du Sommerlund.

En PL 5050, Loup Solitaire traversera la Porte Rouge pour s'embarquer dans un nouveau volet de sa périlleuse quête afin de sauver le monde des forces du Mal. Toutefois, il règne aujourd'hui sur la Place Alin une ambiance détendue mais vigilante. On ne prête aucune attention aux voyageurs, à moins qu'ils n'aient une apparente importance ou appartiennent à l'Ordre Kaï.

La majesté de la Place Alin est visible à travers la Porte Rouge. Les bâtiments de pierre et de marbre sont couverts d'étendards et d'armoiries. Des palissades délimitent les propriétés des nobles dans le Quartier Maritime. Elles sont gardées nuit et jour par des gardes en armure brillante. La place possède un sentier bordé de candélabres menant directement aux quais et, plus loin, au port. Sur les quais, les hauts mats des navires de la Marine de Durenor dansent au rythme des flots. Les colonnes extérieures soutiennent une arche de pierre incurvée. Il s'agit du Consulat du Sommerlund, siège de la représentation sommerlundoise à Durenor.

Le Port

Un sentier sur le côté de la route mène à une petite volée de marches. En bas, vous pouvez voir la partie basse du port et les quais eux-mêmes. Les bâtiments de guerre de la Marine de Durenor ondulent doucement au gré des eaux calmes. Une myriade de pavillons décore leurs nombreux mats. Les manœuvres et les dockers arpentent les quais en tous sens de jour comme de nuit, déplaçant des marchandises et s'occupant aussi des amarres des bateaux plus petits qui se présentent.

Les aventuriers peuvent s'embarquer ici pour de nouvelles aventures ou visiter les autres régions dignes d'intérêt. Il est possible de louer un bateau en y mettant le prix, et les dockers sont toujours disposés à se rendre utiles. Plusieurs combattants embarqués de la Marine de Durenor sont chargés

de faire régner l'ordre dans ce secteur. L'autorité portuaire possède d'ailleurs un petit bâtiment au bout de la jetée la plus longue.

Consulat du Sommerlund

Le symbole du Sommerlund flotte ici en haut du sommet d'un mât blanc de nacre. Ce bâtiment massif est un véritable palais de marbre brillant et d'or. Un large dôme surplombe un balcon en arcade, le tout sculpté dans le même marbre étincelant. L'arcade repose sur douze colonnes d'un blanc immaculé séparées par des escaliers de marbre. Ils mènent à une grande porte en chêne gravée du symbole du Sommerlund. Une cohorte de gardes est en faction dans ce secteur. Chacun est armé et cuirassé du meilleur équipement qui soit.

Aucune visite de Port Bax n'est complète sans un aperçu de cet immense bâtiment. Y siège la représentation du gouvernement du Sommerlund, c'est le point central de son pouvoir politique à Durenor. En PL 5050, Loup Solitaire achèvera une partie de son voyage et y rencontrera le célèbre Lieutenant Général Rhygar et ils s'embarqueront ensemble pour la Cité d'Hamardal.

L'intérieur du Consulat est aussi impressionnant que l'extérieur. Il est probable que les héros ne verront ce magnifique bâtiment que s'ils ont des affaires importantes à traiter avec les représentants sommerlundois. Il y a de nombreux bureaux et salles à l'intérieur du Consulat. Chacun abrite un important dignitaire veillant aux intérêts du peuple, nobles comme roturiers.

Les couloirs, décorés avec raffinement, arborent de nombreuses œuvres d'art mises en valeur par des sculptures de toutes tailles représentant les plus grands héros de l'histoire de Durenor et du Sommerlund. Des hommes drapés de vêtements amples arpentent le hall principal et ne vous prêtent aucune attention, absorbés par leurs affaires. Le bâtiment est si grand qu'il faut un moment pour prendre conscience de cet environnement. Plusieurs portes mènent plus loin à l'intérieur du Consulat et une porte en particulier donne sur une sorte de salle d'accueil.

Une petite porte en bois donne sur un bureau simple, la salle d'accueil du Consulat. Quelques fauteuils de cuir fournissent un confort appréciable à ceux qui désirent s'entretenir avec un fonctionnaire ou peut-être fixer un rendez-vous. Des clercs à l'air soucieux attendent, plume en main, derrière de larges bureaux couverts de paperasses. Ils tentent de répondre à toutes les questions qui leurs seront posées et de guider les visiteurs.

De nombreuses personnes veillent au bien-être des visiteurs et des invités du Consulat. Ici, le personnel prendra note des détails de la venue des visiteurs et remplit donc un nombre étonnant de formulaires. Les rouages de la bureaucratie ne cessent jamais de tourner et il est acquis depuis longtemps que la plupart des gouvernements produisent et consomment une quantité faramineuse de parchemins pour qu'elle fonctionne.

S'ils souhaitent rencontrer quelqu'un d'autre au sein du Consulat, le Meneur de Jeu devrait utiliser le profil d'Aristocrate pour déterminer les talents et compétences des clercs de haut rang susceptibles de les recevoir.

Il existe de nombreuses raisons pour que les joueurs souhaitent obtenir les conseils du Consulat ou rencontrer l'un de ses représentants. Comme Loup Solitaire lui-même, il se pourrait qu'ils fuient une attaque ou apportent des informations cruciales quant aux déplacements des Maîtres des Ténèbres, une rencontre avec des Monstres d'Enfer, etc.

Voici donc terminé ce bref descriptif de Port Bax. De nombreux autres endroits de la cité pourraient être détaillés. Il est donc recommandé au Meneur de Jeu d'ajouter à cette description autant de surprises qu'il le souhaite !