



THE  
**WITCHER**

**TAVERNES ET AUBERGES**

# Quitter la route

## Version Originale

Écriture et conception  
par :

Cody Pondsmith, Simon  
Goudreault & Linda Evans

Graphisme par :

Zuzanna Kapuścińska,  
Marek Madej & Christ  
Adiel Then

Direction artistique par :  
Jaye Kovach

Management de projet  
par : Aron Tarbuck

Mise en page par :  
J Gray

Gestion des affaires par :  
Lisa Pondsmith



## Version Française

Traduit par :  
MangCa

Relu par :  
Pseudonym

Mis en page par :  
Alexis.D



R. Talsorian Games, Inc.,  
2022 The Witcher : CD  
PROJEKT®, The  
Witcher® sont des marques  
déposées de CD PROJEKT  
Capital Group. Le jeu The  
Witcher © CD PROJEKT  
S.A. Développé par CD  
PROJEKT S.A. Tous droits  
réservés. Le jeu de Role The  
Witcher se déroule dans  
l'univers créé par Andrzej  
Sapkowski dans sa série de  
livres. Tous les autres droits  
d'auteur et marques  
commerciales sont la  
propriété de leurs  
détenteurs respectifs.

La version originale se  
trouve sur le site de  
R.Talsorian Games à  
l'adresse suivante :  
<https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/09/RTG-WI-DLC-TavernsandInns.pdf>

*“À la fin d'une longue journée, une taverne est un endroit où se réchauffer, se nourrir et s'abreuver. C'est aussi un endroit où les gens parlent plus librement qu'à la maison parce que les conséquences de déplaire aux étrangers est moindre. Gardez vos oreilles ouvertes et tenez toujours bon, on ne sait jamais ce qui pourrait être utile.”*

— Siriol d'Aran



Les tavernes et les auberges font partie intégrante de la vie du voyageur. Quiconque erre est obligé d'en visiter plusieurs au cours de son périple. Vous pouvez utiliser les tableaux ci-dessous pour générer un établissement mémorable la prochaine fois que les personnages de vos joueurs entreront dans une colonie à la recherche d'une pinte, d'un repas ou d'un endroit où se coucher.

## Types d'établissements

Les auberges sont de toutes formes et tailles, mais cinq types communs dominent le paysage du continent.

- Un bordel est un établissement où les clients se livrent à des activités sexuelles avec les employés. Il est souvent dirigé par une Matrone, qui supervise les activités quotidiennes et gère l'entreprise.
- Un club est un établissement privé ou semi-privé, souvent un hybride entre une taverne et un bordel, où l'admission est restreinte d'une manière ou d'une autre, souvent par un mot de passe ou un badge.
- Une auberge de relais est votre auberge traditionnelle en bord de route, située dans des endroits éloignés ou à la périphérie de villes. De nombreuses auberges de relais sont fortifiées d'une manière ou d'une autre et offrent de multiples services comme les soins aux chevaux et la forge.
- Une Cambuse est une alternative bon marché aux auberges, que l'on trouve souvent dans les grandes villes. Leurs logements sont plus dépouillés mais leurs propriétaires ne facturent pas beaucoup et ne posent pas de questions.
- Une taverne est un débit de boissons. Selon le lieu et les lois locales, le jeu est fréquemment autorisé dans les tavernes.

## Etablissements type

Lancez 1d6 pour déterminer de quel type d'auberge il s'agit.

| 1d6 | Type d'établissement |
|-----|----------------------|
| 1   | Bordel               |
| 2   | Club                 |
| 3-4 | Relais               |
| 5   | Cambuse              |
| 6   | Taverne              |

## Chambres disponibles

Déterminez le nombre de chambres et les types disponibles. Les jets ci-dessous sont pour des emplacements de taille moyenne. Pour les grands établissements, ajoutez 1d6 au total. Soustrayez 2 (minimum 1) pour les emplacements plus petits. Une salle commune peut contenir 2d6 personnes dormant sur des paillasses dans un seul et grand espace. Aucune intimité n'est possible dans la salle commune, et elle n'est disponible qu'après l'heure de fermeture.

| Type d'établissement | Chambre simple | Chambre double | Dortoir (4 personnes) | Salle commune disponible ? |
|----------------------|----------------|----------------|-----------------------|----------------------------|
| Bordel               | 2d6            | -              | -                     | Non                        |
| Club                 | 1d6            | 1d6            | -                     | Non                        |
| Relais               | 2d6            | 2d6            | 2d6                   | Oui                        |
| Cambuse              | 1d6            | 1d6            | 1d6                   | No                         |
| Taverne              | 1d6            | -              | -                     | Oui                        |

## Les prix

Les prix peuvent être trouvés page 93 du Livre de Base. Ces prix forment une moyenne. Vous pouvez les diversifier à votre guise, nous recommandons de les augmenter ou diminuer de 1d6 couronnes. Dans de grande villes, comme Novigrad, vous pouvez augmenter ces prix jusqu'à 2d6 couronnes.

## Services

Quels services sont disponibles dans l'auberge ? Pour chaque service, jetez 1d10 et comparez-le au SD. Si le jet bat le SD pour un service donné il est disponible. L'existence ou l'absence d'un service dans une auberge n'empêche pas l'existence de ce même service à proximité.

| Type d'établissement | Bains | Forgeron | Receleur | Jeux/Paris | Bains Privés | Écuries |
|----------------------|-------|----------|----------|------------|--------------|---------|
| Bordel               | SD5   | -        | SD6      | SD4        | SD4          | SD6     |
| Club                 | -     | -        | SD7      | SD3        | SD3          | SD5     |
| Auberge de relais    | SD5   | SD6      | SD9      | SD4        | SD7          | SD2     |
| Cambuse              | SD7   | -        | -        | SD6        | -            | SD8     |
| Taverne              | -     | -        | SD7      | SD2        | Sd6          | SD5     |

## Réputations dans le continent

Qu'est-ce qui permettrait aux gens de reconnaître l'établissement ? Qu'est-ce qui attirerait les voyageurs et les clients ? Lancez 1d10 pour chaque colonne. N'hésitez pas à faire preuve de créativité pour expliquer les combinaisons !

| 1d10 | Adjectif                                      | Attribut            |
|------|---|---------------------|
| 1    | Bon marché (moitié prix (voir Livre de Base)) | Bière               |
| 2    | Cher (double du prix (voir Livre de Base))    | Spiritueux/ alcools |
| 3    | Énorme  | Vins                |
| 4    | Petite  | Repas               |
| 5    | Louche  | Bains               |
| 6    | Luxeux  | Chambres            |
| 7    | Chaud   | Barman/Aubergiste   |
| 8    | Froid   | Videur              |
| 9    | Surcoté                                       | Meubles             |
| 10   | Elfique                                       | Privé               |

## Nom

Le nom de l'établissement en dit beaucoup au sujet de son histoire, ses services et son atmosphère. Voici quelques idées d'éléments qui aident à choisir un nom (les jets tout ça parfois c'est surfait nan ?)

| 1d10 | Élément  |
|------|--|
| 1    | Une direction cardinale (Nord-Sud-Est-Ouest)   |
| 2    | Une couleur  |
| 3    | Un animal  |
| 4    | Une arme   |
| 5    | Un titre (Roi, Reine, Seigneur,...)  |
| 6    | Un nombre ou un Chiffre  |
| 7    | Un adjectif positif (Heureux, accueillant, chaud, Amical,...)  |
| 8    | Un repère topographique notable proche (rivière, colline, vallée, montagne, bois, forêt, bosquet etc.) |
| 9    | Adjectif négatif (Fatigué, Colérique, Fâché, Triste, etc)  |
| 10   | Un Royaume (Lyrie, Rivie, Aedirn, Nilfgaard, Toussaint, Vicovaro, Rédanie)ou sont gentilé              |

## Spécificités

Chaque taverne du Continent est unique. Chacune a ses spécificités qui la font se différencier des autres, trouvez laquelle. Ou si vous vous sentez créatifs (ce que vous êtes on en doute pas ♥) créez la vôtre !

| 2d6 | Spécificité   |
|-----|---|
| 2   | Il y a des pierre de pouvoir à proximité qui créent des illusions et des images rémanentes    |
| 3   | Il y a un animal étrange ou un monstre en guise d'animal de compagnie/ mascotte               |
| 4   | L'établissement est tenu par un elfe ou un nain   |
| 5   | Il y a un signe particulièrement salace au-dessus de la porte                                 |
| 6   | L'établissement dispose de son propre barde pouilleux et dégingandé                           |
| 7   | L'établissement organise une soirée all-in 1 fois par mois pour une un prix fixe par personne |
| 8   | L'établissement est le lieu du tournoi régional annuel de Gwent                               |
| 9   | Il y a une drôle d'odeur tenace qui aura du mal à quitter vos vêtements                       |
| 10  | Il y a des cloches à chaque table afin de héler le personnel                                  |
| 11  | Il y a de drôles de trophées, et bibelots aux murs  |
| 12  | Il y a un drôle d'animal ou de monstre empaillé   |



## De passage

Les habitués vont et viennent au gré de la journée ou de la soirée, mais parfois des invités de marque ou simplement spéciaux arrivent, ceux dont l'entrée ne peut être ignorée. Jetez 2d6 pour voir qui vient briser la monotonie

| 2d6 | Client intéressant  |
|-----|---|
| 2   | Un Werebub ou un Vran qui ne parle ni la langue commune ni la langue ancienne                 |
| 3   | Un Sorceleur sur la Voie  |
| 4   | Un marchand étranger et son escorte   |
| 5   | Un criminel recherché désespéré pour un dernier verre avant de se faire attraper par la garde |
| 6   | Un noble local venu se mêler à ces sujets   |
| 7   | Un groupe de jeunes venus chercher les ennuis   |
| 8   | Un fermier à la recherche de son cochon, son oie, sa poule ou que sait-on                     |
| 9   | Un gros sanglier perdu et en panique qui saccage l'auberge/ la taverne                        |
| 10  | Un barde à la recherche du sujet de sa prochaine balade                                       |
| 11  | Un mage dont la téléportation ratée l'a mené jusqu'ici  |
| 12  | Un monstre à l'intelligence humaine déguisé   |



## Création de l'auberge de l'Épée Chantante

En utilisant les tableaux de ce DLC créons une auberge que votre table pourra visiter en partie.

- D'abord on lance 1d6 pour le **type d'établissement**, on fait 3; cette auberge est un relais
- Ensuite on jette 2d6 pour savoir combien de **chambres de chaque type sont disponibles**. Les auberges de relais sont simples, elles ont une seule vocation : loger le plus grand nombre possible de voyageurs. Nous faisons un 6 pour les chambres simples, 7 pour les doubles, et 11 pour les dortoirs. Avec ces résultats nous allons opter pour un seul grand dortoir de 44 places au lieu de 11 petite pièces. L'auberge commence à prendre forme
- Ensuite, on réalise un jet d'1d10 pour chaque **service** afin de déterminer leur disponibilité. Le seul SD que nous ne parvenons pas à dépasser est celui des jeux/paris. Notre auberge disposera donc de tout sauf des jeux d'argent qui seront interdits. Pourquoi ? Ça pourrait faire une histoire intéressante. Peut-être que l'aubergiste suit un code religieux strict ou, peut-être, que le jeu a conduit à une tragédie que personne ne veut répéter. Peut-être que le propriétaire en a simplement eu marre que les gens lui demandent une partie de Gwent.
- Sur le tableau de **réputations du continent** on obtient, Chambres Chères
- Pour le **nom** ? Un adjectif positif suivi d'un nom d'arme. L'Épée Chantante est la première chose qui nous vient à l'esprit. Déjà, les idées nous viennent, peut-être est-ce une auberge tenue par un ancien soldat ? Un vétéran des guerres nordiques. Par curiosité on utilise le tableau de Parcours de vie (comme décrit page 25 du livre de base) pour déterminer où est situé l'auberge. On obtient Nazair, état vassal de Nilfgaard.
- Pour le **client intéressant** on obtient 6 sur le 2d6, un noble local qui vient se fondre parmi ses sujets.
- Pour ses **particularités** on obtient 7, Soirées all-in 1 fois par mois

À partir de ces résultats, nous avons commencé à réfléchir à ce à quoi pourrait ressembler ce centre d'hébergement, qui l'exploiterait et pourquoi les gens le visiteraient. Le résultat final se trouve à la page suivante.

## Encarts : Mutants et chambres

Nilfgaard est décidément plus ouvert d'esprit en ce qui concerne les non-humains, mais cela ne s'étend en aucun cas aux sorciers. Les employés de Caed sont soumis à des ordres stricts, les sorciers ne peuvent pas louer de chambres. Ils ne sont autorisés à dormir dans la salle commune qu'une fois le bar fermé. Étant donné que L'Épée Chantante ferme après minuit et ouvre à l'aube, les Sorciers dorment beaucoup moins que même les voyageurs les plus pauvres. Pour Caed, c'est tant mieux si ces "mutants" partent au bout d'une nuit, à moins qu'ils n'aient assez d'or pour remplir ses caisses pendant des mois.

## La saveur à votre goût

L'épée chantante est un exemple de taverne générée à l'aide des tables. Cependant, vous remarquerez que les services secrets impériaux n'étaient pas le résultat obtenu sur la table des clients intéressants. C'était intentionnel et cela vous arrivera probablement aussi lorsque vous ouvrirez des tavernes. Parfois un résultat détonne avec le reste. Avec un peu d'imagination, vous pouvez modifier un résultat pour qu'il corresponde à un thème particulier auquel vous avez pensé pour votre établissement, ou pour lier l'auberge aux parcours de vie de vos PC. Dans ce cas, nous voulions montrer avec l'épée chantante comment chaque entreprise de Nilfgaard, aussi petite soit-elle, finit par travailler pour le bien de l'Empire.

## Exemple d'auberge : L'Épée Chantante

Situé à mi-chemin du col d'Amell entre Cintra et Nazair, L'Épée Chantante est la success story de Caed Aep Clamadh, ex-soldat devenu aubergiste et entrepreneur.

Peu de temps après la Seconde Guerre du Nord, Caed a acheté une petite caserne fortifiée érigée par l'armée nilfgaardienne dans la vallée de Marnadal en préparation du siège de Cintra et l'a transformée en auberge. Les murs robustes protègent l'établissement des monstres en maraude et agissent comme un symbole de sanctuaire pour les voyageurs fatigués de la route.

L'emplacement s'avéra profitable pour Caed, qui n'hésita pas à vider la caserne pour créer des chambres supplémentaires, et fit construire plusieurs autres bâtiments. L'Épée Chantante dispose désormais d'un bain public, d'une forge, de vastes écuries et de plus de 20 chambres réparties dans 4 structures. Tous ces ajouts signifiaient que Caed devait rapidement obtenir des fonds, ce qui l'a amené à conclure un accord avec les services secrets impériaux. En échange des fonds nécessaires pour développer son activité, les services de renseignement utilisent L'Épée Chantante comme base pour ses agents (gratuitement, bien sûr) et a posté un receleur disposée à acheter toutes les marchandises illégales volées dans les royaumes du Nord, tout pour la gloire de Nilfgaard.

Les voyageurs traversant le col de la montagne Amell n'ont presque pas le choix de s'arrêter à l'épée chantante, de peur d'être obligés de dormir dans la nature et, sachant cela, Caed a fixé ses prix en conséquence. Pour les voyageurs désirant la paix et la tranquillité, une chambre à occupation simple peut être louée pour un peu moins d'une centaine de couronnes redaniennes (après application des frais de conversion). Ceux qui ne rechignent pas à dormir à plusieurs dans la même chambre peuvent louer l'une des 7 chambres doubles, ou dormir dans le bâtiment d'origine de la caserne, qui peut accueillir 44 personnes. Les voyageurs pauvres peuvent utiliser la salle commune pour une somme modique, bien que les places et le confort soient limités.

Afin de loger tous les employés de l'auberge, un petit hameau a été construit à proximité, dont Caed Aep Clamadh a été fait le seigneur ; certains disent par la force plus que par le charisme. Afin de lisser sa réputation, Caed organise chaque mois des fêtes la nuit de la pleine lune. Au cours de ces nuits de réjouissances arrosées, n'importe qui, employé ou invité, peut boire tout ce qu'il veut pour seulement 12 couronnes. Les services secrets impériaux adorent ces soirées, car ils utilisent l'ébriété des clients pour leur soutirer le plus d'informations possible avant qu'ils ne s'évanouissent.

## L'Épée Chantante, Prix et Services

| Chambres      | Coût           |
|---------------|----------------|
| Simple(6)     | 98             |
| Double(7)     | 50             |
| Dortoir(11)   | 10             |
| Salle commune | 5 par personne |

| Service                 | Coût                   |
|-------------------------|------------------------|
| Bain, Froid             | 8                      |
| Bain, chaud             | 16                     |
| Forgeron (par pièce)    | 32+ le coût des pièces |
| Receleur                | 1/3 de la "prise"      |
| Stalle privée (6places) | 3                      |
| Écurie                  | 2                      |
| Service                 | Coût                   |

