

# L'auberge du centaure chevaleresque

**Auteur** : Mathieu Hatt  
**Email** : [mathhatt@yahoo.fr](mailto:mathhatt@yahoo.fr)

**Note** : Il s'agit de la description d'une auberge (une des plus en vue et des plus luxueuses) de la ville de WaterFall City, dont vous pouvez trouver la description aux adresses suivantes :

<http://clarn.celeonet.fr/wfc1.htm>

[http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall\\_city/](http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/)

L'histoire de cette auberge commence vraiment il y a quelques dizaines d'années, mais le bâtiment en lui même est vieux de presque 500 ans et n'a subi que peu de modifications depuis sa construction. Il a bien sûr été réparé et entretenu depuis, mais le caveau en particulier est particulièrement ancien bien que bien entretenu. Dans les mémoires de tous, il y a toujours eu une auberge à cet endroit, et cette adresse est associée à bien des histoires dans la mémoire collective de la cité. L'auberge du centaure chevaleresque est bien connue de la population, et n'importe qui pourra vous indiquer comment vous y rendre : c'est simple, il suffit de monter au premier étage de la cité, et de vous rendre au bâtiment du conseil de la cité, dont la hauteur dépasse largement celle des autres habitations de l'étage. En face de l'imposant escalier de ce dernier, se trouve un pâté de maisons en forme de L, et l'entrée de l'auberge est située au coin. Une imposante statue taille réelle d'un centaure en armure est d'ailleurs incrustée dans une niche du mur, et elle est difficile à rater.

A la fin du siècle dernier, deux aventuriers amis depuis de longues années découvraient la cité de WaterFall City. Il s'agissait de Cermir, un centaure et de Jeyna, une Laan de lignée modeste. Cermir était une créature imposante, très musclée et possédant un sens de l'honneur aiguisé. Fervent adorateur de Cay, il ne manquait pas une occasion de prouver sa valeur. Jeyna, elle, était une barde connaissant toutes les rumeurs du monde, passionnée d'histoire et de légendes. Ensemble, ils parcouraient les routes d'Emer à la recherche d'aventures. Ils étaient jeunes, enthousiastes et fougues. Bien que certaines mauvaises langues prétendent que la relation qui les liaient allait plus loin que la simple amitié avec de sordides allusions, Jeyna coupe l'herbe sous le pied de ces racontars qu'au-delà de l'amitié, ils étaient arrivés à se considérer comme frère et sœur, et non comme amants. Ils firent de la cité leur lieu de retrouvailles, de villégiature et de repos.

Malheureusement pour Jeyna, Cermir mourut, et la laissa seule, il y a déjà presque trente ans. Personne n'a jamais réussi à savoir comment c'est arrivé, et gare à celui qui oserait le demander à Jeyna... Toujours est il qu'elle renonça à partir de cette date à toute aventure, et décida de s'installer définitivement dans la cité qu'ils chérissaient tous deux pour y finir sa vie. Elle devint artisan, et travailla un temps comme cuisinière. Après quelques années, et grâce à l'argent accumulé pendant ses aventures, elle parvint à racheter l'auberge au propriétaire qui souhaitait se retirer, et la rebaptisa en l'honneur de son compagnon disparu. Elle engagea à grands frais un sculpteur pour façonner la magnifique statue qui orne dorénavant l'entrée de son établissement. Et depuis maintenant quinze ans, l'auberge du centaure chevaleresque s'est imposée comme un des établissements les plus réputés de la ville. La guilde des artisans de la cité l'a récompensée du titre de « Maître aubergiste », une grande reconnaissance de ses pairs.

Jeyna s'occupe encore personnellement de ses clients, mais elle a également plusieurs employés (*un cuisinier, quatre serveuses et femmes de chambres, et un garde*), qui l'aident à tenir son établissement. Elle adore discuter avec les clients, et a de très nombreuses histoires, légendes et anecdotes à raconter, en particulier de ses aventures avec Cermir. Mais si la conversation dérive sur la mort de ce dernier, elle se renferme et refuse d'en parler. Il s'agit d'une femme Laan âgée d'environ 90 ans (elle en paraît donc environ 45-50), qui semble

marquée par les années d'aventures. Elle affiche toujours un large sourire aux dents impeccablement blanches, mais son regard bleu est empreint d'une étrange tristesse en permanence. Ses longs cheveux noirs de jais coulent sur ses épaules ; elle est toujours extrêmement bien vêtue, généralement avec de longues robes luxueuses et des bijoux de qualité et de bon goût.

La nourriture est tout simplement excellente, et l'établissement propose des mets et des boissons très variés, empruntant des recettes à de nombreuses cultures. Les prix s'en ressentent et sont largement supérieurs à la moyenne de la cité (*environ +50%*), mais un repas à l'auberge du centaure chevaleresque ne s'oublie pas de sitôt. La clientèle est généralement d'une certaine classe sociale, et il n'y a jamais eu de bagarre d'ivrognes chez Jeyna. Elle paye d'ailleurs les services d'un homme armé qui veille en permanence à l'entrée à ce que les clients soient présentables, et déposent leurs armes dans le coffre de l'auberge. Tout le monde est accepté dans l'auberge, tant qu'il peut payer et se conduit bien.

Les chambres sont également d'un standing nettement supérieur à la plupart des auberges de la ville. Elles ne sont pas très nombreuses (l'auberge ne possède qu'une douzaine de chambre et une petite suite), mais sont spacieuses, ont toutes plusieurs grandes fenêtres (qui peuvent être verrouillées de l'intérieur), du mobilier de qualité, un lit confortable et des draps propres, ainsi que tout le nécessaire pour procéder à une toilette agréable, avec de l'eau chaude.

L'auberge est composée de deux étages en plus du rez-de-chaussée et d'un grand caveau au sous-sol. Juste après l'entrée (une porte massive en bois, décorée par une tête de cheval gravée) à côté de la statue de Cermir, se trouve une vaste entrée éclairée par la lumière du jour (une grande fenêtre au-dessus de la porte) et des lampes à huile accrochées au mur. Le couloir en pierres taillées, d'environ quatre mètres de large donne au bout à une cour avec un jardin. Le jardin est également accessible par une grande grille dans le mur d'enceinte qui le ceinture. Au bout opposé du jardin se trouve un accès vers les réserves pour y déposer des marchandises apportées par des chariots.

Au milieu du couloir sur la droite, une porte en métal dont seuls le garde de l'entrée et Jeyna possèdent la clé, donne sur une pièce dans laquelle sont entreposées les armes des clients. Cette pièce est protégée magiquement (*une alarme magique*), ce qui est suffisamment dissuasif pour la plupart des voleurs, bien que la protection ne soit pas très puissante : toute personne n'entrant pas par la porte avec la clé adéquate (*enchantée également*) déclenche l'alarme qui prévient les porteurs de la clé et lance sur l'intrus un sort de sommeil (*Essence, Spirit Mastery*).

La première ouverture à gauche dans le couloir donne accès aux écuries. Ces écuries sont relativement spacieuses et les chevaux y sont bien traités et nourris, moyennant une petite addition à la facture (*raisonnable et dans la moyenne des prix pratiqués*). La seconde ouverture donne sur un grand escalier de pierre qui descend au caveau. La troisième est l'escalier (en bois) qui mène lui aux étages supérieurs. Enfin, une porte en bois, la deuxième à droite dans le couloir, mène aux appartements privés de Jeyna (un petit salon, et une chambre à coucher), ainsi qu'aux petites chambres des employé(e)s.

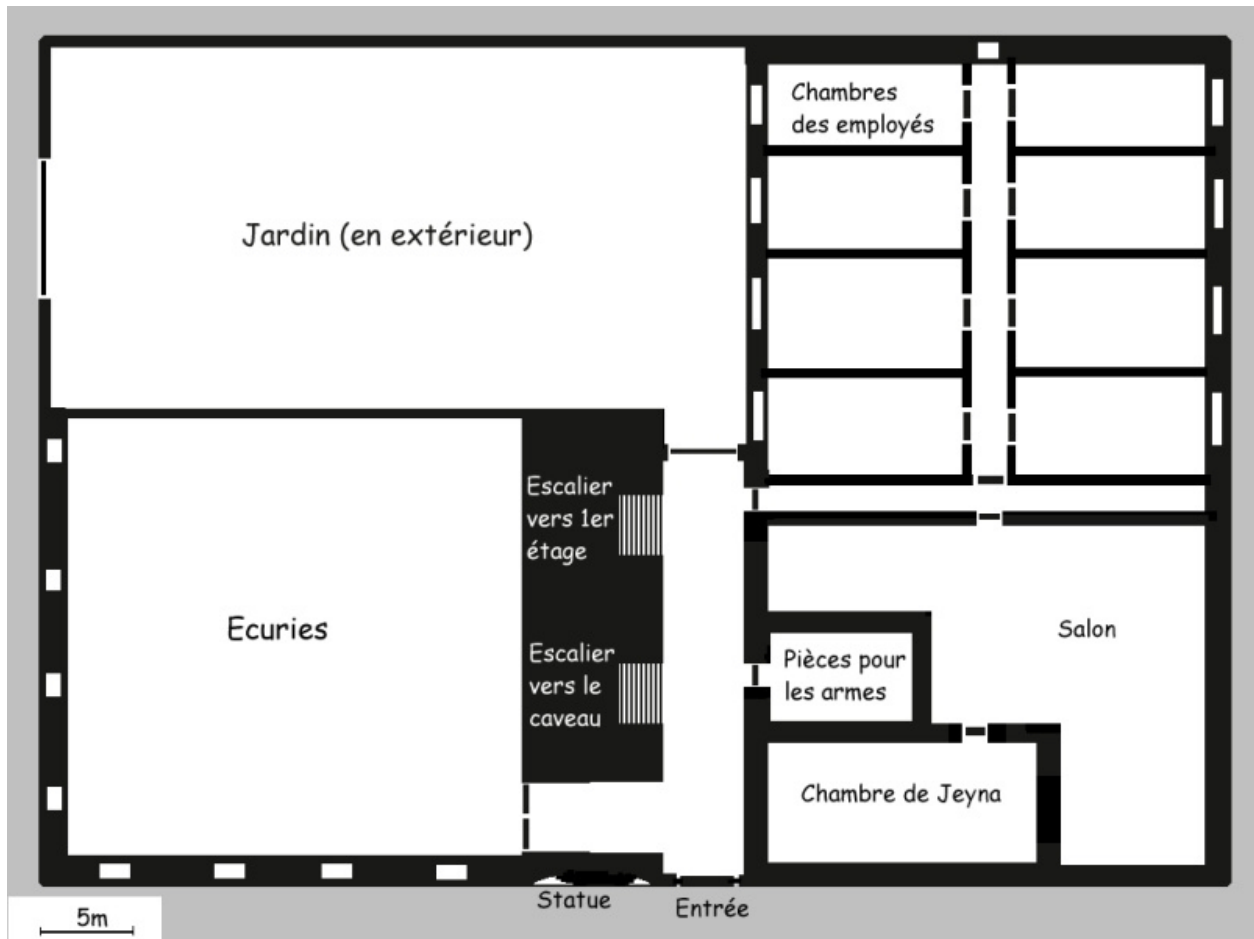
Le sous-sol est divisé en deux parties inégales. La première, la plus grande, est occupée par le grand caveau, manifestement âgé de plusieurs siècles, et se trouve à plusieurs mètres sous le niveau de la rue. Il s'agit d'une grande salle d'environ dix mètres de large et de presque trente de long, dont le plafond est situé à pratiquement cinq mètres de hauteur, en une voûte splendide et décorée de multiples sculptures et bas reliefs évoquant l'histoire de la cité et les épreuves surmontées par ses habitants. La salle est illuminée par de nombreuses lampes à huile accrochées au mur, entre de grands miroirs. De nombreuses tables en bois et des fauteuils de grande qualité sont installés dans la pièce, et un grand bar occupe une partie du mur droit de la pièce. La deuxième partie consiste en la cave à vin et les réserves de nourriture d'une part, et les cuisines d'autre part, qui sont accessibles par une petite porte en bois à côté

du bar, et qui possèdent également un accès vers les appartements privés au moyen d'un petit escalier en pierre et en colimaçon, réservé aux employés.

Le premier étage abrite 8 chambres (*pièces pratiquement identiques*).

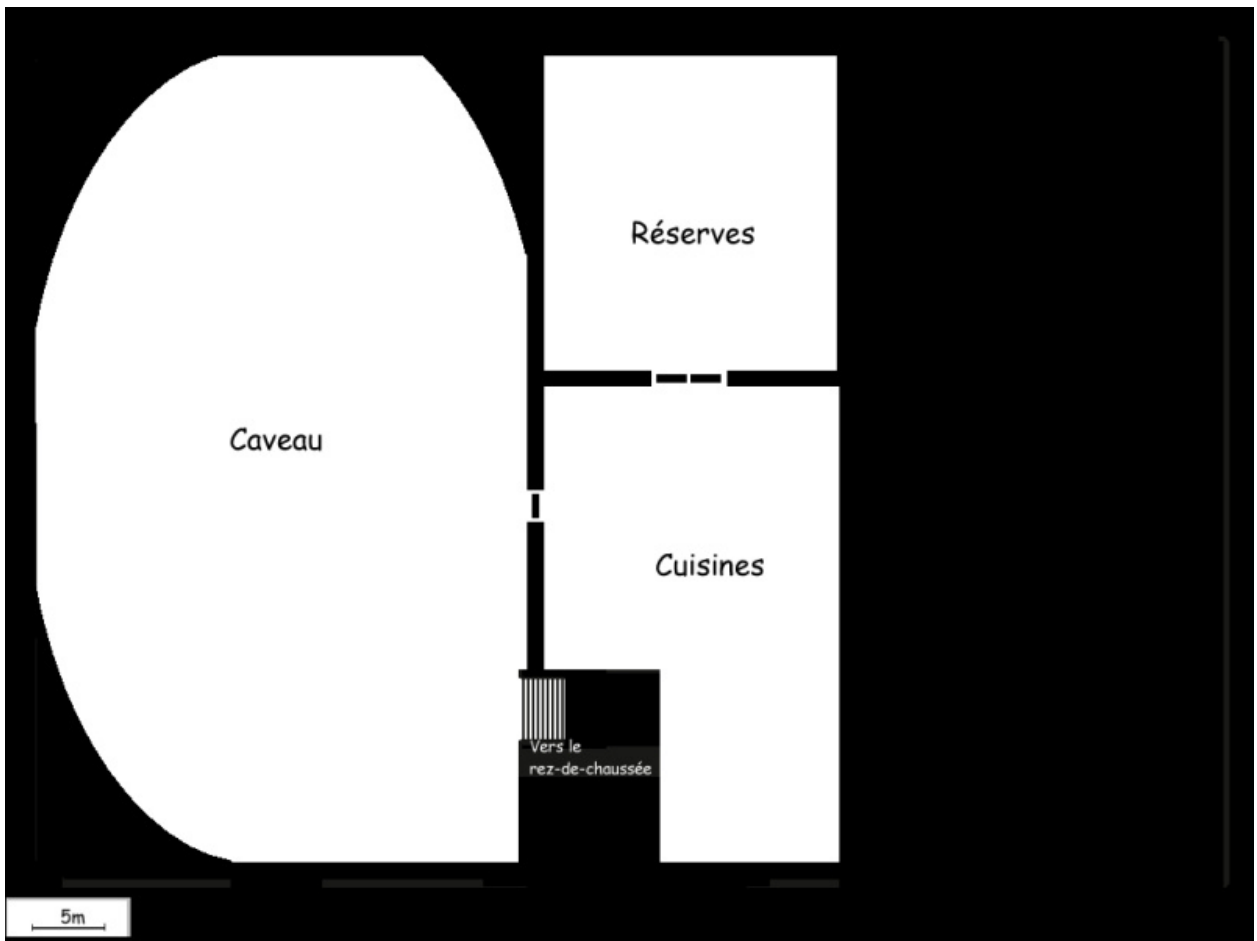
Le deuxième étage abrite 4 chambres et la suite (petit appartement). Evidemment cette suite est nettement plus chère (environ quatre fois le prix d'une chambre), mais ça ne l'empêche pas d'être assez souvent occupée par des notables ou des personnalités diverses.

## PLANS









## Réservé au MJ

Jeyna possède une face plus sombre, et seule une élite bien informée et très riche est au courant. C'est au sous-sol de son établissement que les adorateurs d'Inis s'adonnent à des orgies sexuelles dans lesquelles de nombreux notables et nobles viennent s'encanailler (tous n'ont pas forcément la foi envers la divinité des plaisirs charnels pour autant). Au cours de ces soirées, de nombreux complots se mettent en place.

Jeyna officie en tant qu'assistante au prêtre (qui fait le trajet régulièrement depuis Sel-Kai), et les cultes ont lieu une fois par semaine, sauf cas exceptionnels (si le prêtre de Sel-Kai n'est pas disponible, ou au contraire s'il y a des jours exceptionnels à fêter (conjonction des lunes etc.)), et invariablement au milieu de la nuit. Le passage secret qui mène à la salle des plaisirs est dissimulé derrière les tonneaux de vin de la réserve dans un coin de la pièce.

Malgré la présence d'un véritable prêtre d'Inis pour diriger les soirées, le culte d'Inis pratiqué chez Jeyna reste relativement « soft » et pour l'instant on ne compte aucune victime parmi les participants. Du reste, Jeyna n'est pas quelqu'un de maléfique, et son seul réel défaut est d'être totalement dépendante à une drogue que lui fournit régulièrement le prêtre d'Inis, et d'être sous son emprise en tant qu'esclave sexuelle personnelle. Si ce sortilège venait à être brisé, et qu'elle était libérée de cette dépendance, Jeyna serait sans doute beaucoup moins encline à continuer cette activité parallèle.

