

LA PETITE VILLE DE LA CHÈNEVRAIE

Ce bourg est plus un gros village qu'une véritable petite ville. Les maisons de Chênevraie sont presque toutes bâties selon les méthodes de construction traditionnelles (mur à colombages et à la toiture de tuiles de bois ou de chaumes), seul la prison est bâtie en moellons et mortier. La ville n'est pas assez riche pour se payer une enceinte, mais compense son déficit de défense passive par la présence d'une garde locale nombreuse et bien entraînée. La majorité de la population vit du produit de l'agriculture locale (céréale, petits maraîchages et un peu d'élevage), la très dynamique marchande Kérowyn Hucrelle et l'accueillant Aubergiste fournissant des débouchés évidents pour les excédents agricoles. Seul douze villageois n'exercent pas un métier directement lié à la terre, leur besogne se partagent en artisanats variés (forgeron, charron, maroquinier, menuiserie, bourrelier, potier...) et dans l'entretien de l'unique moulin local à traction animal. Les deux roublards (les frères Gurins) du coin partagent leur temps entre oisiveté et petites rapines. L'unique rôdeur du village (Aron Vertrait) travaille parfois pour la garde locale comme éclaireur et pisteur. Les arbustes poussant en bordure du bourg disparaissent durant la visite des personnages. Sans que les habitants le sachent, les végétaux s'animent à la nuit tombée et s'en vont d'eux-mêmes (il s'agit de nielleux, monstres décrits dans *La citadelle des ténèbres*).

👑 **La Chênevraie (bourg)** : conventionnel ; AL NB ; limite de 1000 po ; liquidités 45 000 po ; 901 habitants ; communauté ouverte (humains 79 %, halfelins 9 %, elfes 5 %, nains 3 %, gnomes 2 %, demi-elfes 1 % et demi-orques 1 %).

Dirigeant : Vurnor Leng, maire, Nob 7 humain.

Personnalités : Kérowyn Hucrelle, GdP 6 humaine (marchande) ; Dem « Corkie » Nackle, Prê 4 gnome (f ; Pélor ; guérisseuse) ; Félosial, HdA 3 demi-elfe (f ; sergent de la garde) ; Ben, Lu, Jym et Roda, HdA 4 humains et humaines (adjoints) ; Rurik Lutgehr, Exp 3 nain (forgeron) ; Garon, Exp 3 humain (aubergiste du Vieux Sanglier).

Autres : gardes, HdA 2 (12) ; Exp 3 (8) ; Rou 3 (2) ; Rôd 2 (1) ; GdP 1 (865).



Les endroits importants du bourg (se référer au plan) :

1- La prison. Cette bâtisse de pierre est plus une petite caserne qu'une prison. Chaque mur possède deux meurtrières à chaque étage. Les douze gardes, leurs quatre adjoints et le sergent Félosial se partagent les baraquements du premier étage. Le toit possède une petite casemate qui permet au garde guetteur de se protéger des embruns. Au rez de chaussé, on trouve trois cellules, une salle de réunions (servant à accueillir une partie de la population pour la protéger en cas de besoin) et une armurerie très bien fournie pour une petite ville (disposant d'une cache secrète avec quelques armes magiques).

2- La maison du bourgmestre. À la fois résidence du maire et Gran' salle pour les fêtes et banquets du village. Vurnor Leng dirige la communauté avec bienveillance et humilité car si elle ne se fait appeler que maire, c'est en fait un seigneur bailli régnant sur la région au nom de la couronne d'Urnst. D'ailleurs des personnages puissamment armurés parés de lointains blasons viennent lui rendre visite parfois.



Vurnor Leng : Nob 7 humaine ; FP 3 ; humanoïde de taille M ; pv 31 ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 11(17 en chemise de maille et écu) ; Att épée longue (+6 corps à corps, 1d8+1/19-20/X2) ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +0 ; Fo 12, Dex 13, Con 11, Int 13, Sag 14, Cha 15.

Compétence et dons : Connaissance (gestion de fief) +10, Connaissance (héraldique) +12, Diplomatie +9, Équitation +6, Intimidation +3, Langage secret +7, Psychologie +9, Renseignement +5, Représentation (orateur, harpe, chant) +6 ; Combat monté, Volonté de fer, Talent (héraldique), Talent (Connaissance[gestion de fief]).

3- La demeure de la guérisseuse. Corkie est très appréciée dans le village. Chênevraie ne possède pas de véritable temple, il y a bien un cairn dédié à Béorie (cf. *Atlas de Greyhawk* p 166) dans le bosquet d'arbre au sud du bourg mais aucune véritable bâtisse. Ainsi, cette gnome fait office d'autorité spirituelle pour la communauté.

La prêtresse concocte des potions et recopie des parchemins. Elle les donne à ceux qui font des dons à Pélor. Voici la liste des parchemins et potions disponibles. Chaque mois Corkie reconstitue son stock à raison 1d4 articles remplaçant ceux qui ont été utilisés.



Parchemins :

Bénédictio	25 po
Soins légers	25 po
Aide	150 po
Neutralisation	375 po
Guérison des maladie	375 po

Potions :

Soins légers (2)	50 po
Force de taureau	300 po
Soins modérés	330 po

De plus, Corkie jette aussi les sorts pour quiconque est prêt à faire un don (50 po pour les sorts de niveau 1, 100 pour les sorts de niveau 2). Elle est prête à donner une ou même des potions et parchemins à des prêtres de sa foi qui déciderait d'aider la communauté.

4- La maison bourgeoise des Hucrelles. Cette confortable bâtisse abrite Kérowyn Hucrelle, son mari et leurs deux filles. Cette marchande n'est qu'une des nombreuses sœurs de la puissante famille marchande Hucrelle de Pont-jed (la grande ville du nord-ouest). Pourquoi cette riche héritière a décidé de s'installer ici, il y a près de 15 ans ? Nul ne le sait. Mariée à un natif, elle y coule des jours paisibles. En plus, de tenir l'épicerie (en fait une échoppe ou presque tout peut se trouver dans la limite d'un prix de 1000 po), Kérowyn agit parfois en tant que porte-parole.



5- La forge de Rurik Lutgehr. Aussi loin que puisse se souvenir le plus vieux des anciens de la ville, Rurik à toujours été le forgeron du village. Les plus folles rumeurs circulent sur son extrême longévité, ceci n'empêche personne de lui acheter ses articles de ferronnerie, armes ou ustensiles, même si leur esthétique est parfois étrange.

6- Auberge du vieux sanglier. Garon tient un établissement sobre mais accueillant et surtout bon marché. Son « personnel » est en fait sa famille. Sa femme concocte un brouet consistant (2 pa) et son fils fait office de palefrenier. Le bâtiment fait deux étages. Au rez de chaussé la grande salle accueille les voyageurs, la cuisine et l'écurie avec six stalles. Le premier se partage entre le dortoir doté d'une douzaine de paillasses (5 pc la nuit), la chambre des aubergistes et la seule chambre de l'auberge (1 pa la nuit).

7- L'épicerie. Roland Purl gère se magasin pour la compagnie de commerce de la famille Hucrelle. Cette échoppe est un grand capharnaüm, les personnages pourront y trouver tous l'équipements non magiques d'un prix inférieur à 1000 po.