

# PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

## L'imprenable

### Crédits

#### **Auteur**

Le sombre fils

#### **Mise en page**

Bubu  
Le sombre fils

#### **Illustrateurs**

Chimères (Les personnages)  
Le sombre fils (Plan)  
Thierry MASSON (AEPR croissant lame)

#### **Relecture**

Bubu  
Chimères  
Flip  
Kay'le

Pour toutes informations : [prophezine@prophezine.fr](mailto:prophezine@prophezine.fr)

## Histoire

Avant de devenir un relais très réputé, l'Imprenable était un petit fortin. La garnison composée de combattants avait pour mission de protéger les caravanes, les voyageurs et d'éloigner les bandits sur la route entre Kendyr et Maurore en échange d'une taxe. La garnison était formée de jeunes novices qui étaient là pour gagner de l'expérience avant de pouvoir faire leurs preuves dans les Crocs.

Après une attaque massive des suppôts de Kalimsshah contre les Crocs, tous les combattants qui n'étaient pas indispensables à la sécurité de Kar ou de ses cités furent envoyés à la frontière pour remplacer les hommes morts au combat. Après un refus massif des commerçants et des voyageurs de voir la taxe de protection augmenter pour former de nouveaux soldats, les forts de protection furent vendus ou détruits.

Maître Frylor était à la tête d'une imposante caravane quand il décida de se fixer quelque part. Il était devenu trop vieux pour voyager. Il prit la route une dernière fois pour se rendre à Kendyr où il voulait ouvrir un comptoir commercial. Au milieu de ce voyage, il fit halte dans les ruines d'un fortin pour passer la nuit. Tout allait bien jusqu'à l'attaque d'un groupe de pillard, bien supérieur en nombre. Les défenseurs réussirent à les repousser grâce au reste des fortifications. A ce moment, Frylor changea d'avis et il se rendit à Kendyr pour négocier le droit de reconstruire le fortin pour un faire un relais. Une fois l'autorisation obtenue, il engagea des artisans pour rebâtir son relais qu'il rebaptisa l'Imprenable. Il confia la caravane à son fils aîné et garda le cadet pour l'aider.

Une fois les travaux finis, il chercha du personnel. Il trouva facilement un cuisinier et des serveuses mais ce dont il avait surtout besoin, c'était de mercenaires. Il renoua d'anciens contacts avec des membres de la compagnie flamboyante (le livret de Kroryn p. 31) pour en devenir membre à son tour. Cela lui permettait d'avoir toujours quelques hommes pour défendre son affaire.

De nos jours, son arrière petit fils Glenn dirige l'Imprenable avec l'aide de sa femme et de son fils. De nombreux caravaniers considèrent le relais comme une halte obligatoire.

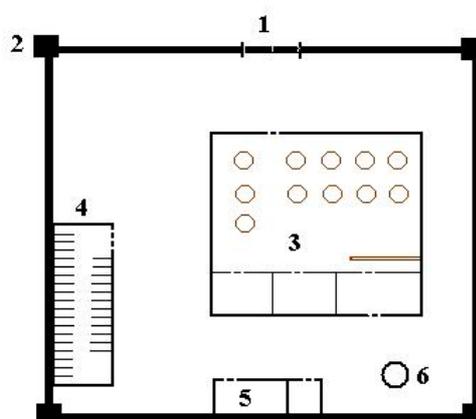
## Géographie

L'Imprenable (en rouge sur la carte) se trouve sur la route commerciale qui relie Kendyr à Maurore, mais vous pouvez la placer sur une autre route commerciale sans le moindre problème.



## Description

L'Imprenable est un petit fortin dans la plus pure tradition Karienne. Il a été construit avec d'imposants blocs de pierre. Les remparts sont hauts et solides. Aux quatre coins se trouvent de petites tours.



### La porte (1)

La porte à double battants est en bois avec de nombreux renforts en métal.

### Les tours de gardes (2)

Une tour se trouve à chaque coin des remparts. Elles les surplombent d'un étage. Elles offrent un bon poste d'observation pour les gardes ; qui se servent du rez-de-chaussée des tours comme dortoir. Ils sont quatre par tour.

### L'auberge (3)

Elle est construite avec les mêmes pierres que les remparts. Il y a de grandes fenêtres avec d'épais

volets en bois.

Au rez-de-chaussée, il y a une grande salle très accueillante avec une belle cheminée et de nombreuses tables. La cuisine est petite mais dispose de tout ce qu'il faut pour pouvoir nourrir tous les visiteurs grâce à une cave bien remplie. Dans un coin se trouve la salle des bains où quatre personnes peuvent se laver un même temps. Et pour finir on trouve également la chambre de Glenn.

Le premier étage se compose de dix chambres doubles et cinq individuelles. Le mobilier se compose d'un bon lit et d'une table avec un nécessaire de toilette.

Le second étage se compose de deux dortoirs pouvant recevoir trente personnes chacun, et d'un coin toilette avec une bassine et de l'eau.

Sous les toits se trouvent les chambres des quatre serveuses, d'Oldam et d'Umjyr, même si ce dernier ne l'utilise pas car il s'est aménagé une couche dans sa forge.

#### L'écurie (4)

C'est un grand bâtiment capable de recevoir toutes sortes de montures dans des box bien séparés pour éviter les problèmes. Il y a une réserve de nourriture et de foin.

#### La forge (5)

C'est un atelier qui donnerait envie à pas mal d'artisans des grandes villes. Il y a tout ce qu'il faut pour travailler le métal pour presque toutes les utilisations. On trouve également une petite chambre au fond de la forge.

Il y a enfin une réserve collée à la forge. On n'y trouve pas que les réserves du forgeron mais aussi de l'alcool et les équipements que Glenn met à la disponibilité de ses clients

#### Le puit (6)

Le puit est toujours plein même dans les périodes les plus chaudes.



### Les services

L'Imprenable offre de nombreux services à ses clients. Le premier propriétaire connaissait bien les besoins des caravanes et s'arrangea de son mieux pour leur fournir tout ce qui pouvait leur manquer.

Glenn, comme son père et son grand père avant lui, a rejoint la compagnie flamboyante. Il fait une ristourne de 50% aux membres qui en échange se chargent de tenir les pillards et voleurs de toutes espèces loin de son établissement.

La famille Frylor a tissé de nombreux liens avec les caravaniers, ce qui lui permet d'avoir des

marchandises de bonne qualité à des prix raisonnables même si elle se trouve loin des fournisseurs.

L'auberge fournit de nombreux services aux voyageurs :

Alcool fort :	4	df le verre
Bière :	2	df la chope
Vin fin :	4	df le pichet
Vin standard :	2	df le pichet

Repas rapide :	1	df
Repas :	3	df
Repas gastronomique :	9	df
Ration de voyage :	50	df la semaine

Bain :	4	df
Chambre simple :	14	df
Chambre double :	20	df
Dortoir :	4	df
Écurie (monture)	4	df soins + nourriture

Le père de Glenn a vite compris que les voyageurs étaient de très bons clients. Il ouvrit un petit magasin pour qu'ils puissent remplacer leur équipement en cas de besoin.

Briquet à amadou	10	df
Couverture	20	df
Fiole d'huile	14	df
Gamelle	3	df
Gourde	7	df
Lampe à huile	15	df
Pierre à aiguiser	10	df
Sac de voyage	35	df
Torche	2	df

Près de l'écurie, se trouve la petite forge. Umjyr, le forgeron, s'occupe des fers à cheval, de l'entretien et des réparations d'armes et d'armures en métal. Il se fait payer 4 Dracs de fer par heure de travail.



### Les protagonistes

#### Glenn Frylor (commerçant, statut 3)



C'est un homme d'une trentaine d'années au sourire accueillant. C'est un bourreau de travail prêt à tout ou presque pour satisfaire ses clients. Il prend le temps de discuter avec tous les visiteurs qui le désirent. C'est le propriétaire de l'Imprenable.

### **Nylamie** (sans caste)

C'est une belle jeune femme d'à peine trente ans, elle vit avec Glenn depuis un peu plus de dix ans. Elle lui a donné un fils, Oldam. C'est elle qui s'occupe de la cuisine.



### **Oldam** (sans caste)

C'est le fils de Glenn, il a 12 ans. Depuis peu, son père lui a demandé de s'occuper des animaux des caravanes et des voyageurs. Il est très fier de la confiance qu'on lui témoigne. Il prend grand soin des animaux.

### **Umjyr** (artisan, statut 2)



C'est un petit homme trapu d'une quarantaine d'années. Il parle peu à moins que son interlocuteur ne soit capable d'attirer son attention par des connaissances techniques. Il sort rarement de sa forge car sa jambe de bois rend ses déplacements difficiles.

### **Kynia** (combattant, statut 2)

Cette très jolie jeune femme est une combattante dans l'âme. Elle a été conditionnée pour le combat, au point de ne pas se rendre compte de l'effet que sa beauté produit sur les hommes. Glenn l'a trouvée près du relais et elle était la seule survivante d'une attaque de pillards. Elle est devenue Responsable de la sécurité.



### **Serveuses** (sans caste)

Quatre jeunes serveuses s'occupent du service, du rangement et du ménage. Le soir après le service, elles n'hésitent pas à prendre du bon temps avec les clients qui en ont les moyens.

### **Gardes**

Il y a trois combattants de statut un et douze soldats sans castes. Ils logent dans les tours et assurent la garde jour et nuit.