

COMMERÇANTS PNJs

Parmi les questions que les Maîtres du Donjon détestent le plus il y a celle-ci : "Comment s'appelle ce personnage ?". Inventer des PNJs intéressants et pertinents à la volée n'est pas toujours facile, surtout quand vos joueurs aiment le roleplay et veulent faire connaissance avec le tavernier. Ou l'armurier. Ou le fermier.

S'il y a bien un moment où il faut improviser des PNJs, c'est lors des emplettes. Vous savez vaguement ce qui est disponible, mais où ? Qui le vend, pourquoi ? A-t-il besoin de l'aide du groupe ?

Ce supplément contient 48 PNJs préconçus pour vous faciliter la tâche lorsqu'il s'agira d'animer des discussions roleplay, et ce avec un temps de préparation minimal. Il pourra également vous faire gagner du temps lorsque vous griffonnerez à la hâte la suite de votre campagne (nous sommes tous passés par là). Amusez-vous bien !

SOMMAIRE

Page	Commerçants
1	Alchimistes
-	Apothicares
2	Armuriers
-	Aubergistes
-	Avocats
3	Baillis
-	Barmaid
-	Barman
-	Brasseurs
4	Bricoleurs
-	Charpentiers
-	Cuisiniers
5	Facteurs d'arcs
-	Fermiers
-	Forgerons
6	Menuisiers
-	Palefreniers
7	Personnels de ménage
-	Prêteurs sur gage
8	Scribes
-	Soigneurs
-	Tailleurs
9	Tisserands
-	Crédits

ALCHIMISTES

Farian Bout'bouillon

gnome de genre masculin

Farian est un gnome âgé qui porte un monocle qui grossit son œil gauche dans des proportions perturbantes. Son échoppe est adjacente au plus beau quartier de la ville, et il a en conséquence tendance à faire payer très cher ses produits, sous prétexte que ce sont des "biens de luxe". Malgré cela, il est loyal envers ses amis et a même quelques contacts haut placés.

Quête : Farian voudrait se présenter aux prochaines élections, et il cherche quelqu'un pour évaluer la compétition.

Aylene Trangolor

elfe de genre féminin

Aylene est fine et assez grande, avec une chevelure blonde et pâle qui atteint presque ses hanches lorsqu'elle n'est pas tressée et coiffée sur sa tête. Ses concoctions ont la fâcheuse tendance d'exploser sans prévenir, mais elle propose des prix raisonnables et offre des plans de paiement à partir de sa petite boutique près des docks.

Quête : Une potion particulièrement effervescente a mis le feu à un tapis très onéreux d'un client, déclenchant par la suite un incendie. Aylene aurait besoin que le groupe s'assure qu'aucun indice ne la relie à cet incident.

APOTHICAIRES

Timm Huckleberry

halfelin de genre masculin

Timm - ou Docteur Huckleberry, comme l'appellent les autochtones - vit dans une petite maison au toit de chaume en dehors de la ville, avec un grand jardin potager florissant. Si de nombreuses plantes de son jardin sont quelconques, d'autres servent d'ingrédients pour ses diverses décoctions. Il n'a pas de dons magiques, mais pour les maladies courantes et les accouchements, ses compétences suffisent.

Quête : Quelque chose a creusé la nuit dans son potager - quelque chose de grand et de très discret.

APOTHICAIRES, SUITE

Thatcher

humaine de genre neutre

Thatcher possède une serre près du centre-ville, qu'iel entretient iel-même. Iel est petite, grincheuse et bien trop musclée pour que la plupart des gens s'y frottent, mais ses herbes sont impeccablement entretenues et ses prix sont justes. Iel a vécu toute sa vie dans cette ville et si vous réussissez à *percer son armure*, iel a peut-être quelques histoires à raconter.

Quête : Thatcher a besoin de quelques boutures dans la forêt voisine, mais la fille du boulanger va accoucher d'un jour à l'autre et iel ne peut donc pas aller les chercher.

ARMURIERS

Mariette Cooper

humaine de genre féminin

Mariette ressemble en tous points à une douce grand-mère, mais elle est aussi une artisane très habile. Elle est également connue pour faire ses tartes en les plaçant dans un endroit spécial près de sa forge, en les faisant tourner périodiquement. Sa forge se trouve à la périphérie de la ville, et il suffit de prêter l'oreille pour savoir si Mariette est chez elle ou non.

Quête : Freyna, la sœur de Mariette, quelque peu éloignée, lui a écrit une lettre. Mariette a préparé une réponse et a besoin de quelqu'un pour la lui remettre.

Athadna

Sangdragon de genre féminin

Athadna a une boutique très animée sur la place principale, avec des vitrines brillantes et un intérieur exigü. Son travail est toujours fait sur mesure - ici, pas d'armure standard. Ses prix sont donc plus élevés, mais cela fait d'elle une ressource bienvenue pour les aventuriers qui cherchent à améliorer ou à enchainer leur équipement.

Quête : Si les personnages souhaitent que leur armure soit enchantée, Athadna leur demandera probablement d'aller chercher des éléments inhabituels - au minimum, un parchemin d'un sort approprié.

AUBERGISTES

Jeanne Cœur

aasimar de genre féminin

L'Auberge de Jeanne, placée dans une paisible rue transversale sous l'ombre de grands arbres, est une particularité locale jalousement gardée. Les locaux sont réticents à la recommander pour protéger Jeanne, la modeste et compatissante propriétaire, de ceux qui pourraient profiter de sa bonté naturelle. En effet, Jeanne a tendance à offrir des chambres gratuitement à ceux qui arrivent à l'en convaincre, et paie généreusement les bardes pour qu'ils jouent dans la pièce commune.

Quête : Quelqu'un a jeté un sort de *sanctification* (Silence) dans la pièce commune afin que personne ne puisse y parler, et Jeanne essaie de déterminer qui est derrière, et qui plus est pourquoi ?

Martin McFyr

halfelin de genre masculin

Martin est bruyant, chahuteur et a un humour irritant. Son auberge, très passante et située en centre-ville, est le sujet de nombreux racontars et récits de soirées endiablées. Cependant, Martin tire sa fierté de la tête de lion qui surplombe la grande salle, trophée que Martin affirme avoir arraché au cadavre d'une chimère qu'il aurait tuée lui-même. Il n'est pas avare en récits sur ses aventures passées, qu'il conclue souvent sur une note positive. Personne cependant ne sait comment il est passé d'aventurier à aubergiste.

Quête : Martin est dans une situation désespérée, un magicien qu'il a autrefois affronté a retrouvé sa trace. Il demande au groupe de le distraire afin que la ville échappe au potentiel combat qui s'annonce.

AVOCATS

Édouard de Loitte

humain de genre masculin

Ser de Loitte est un noble particulièrement hautain qui utilise ses manières extravagantes pour dissimuler que sa connaissance du droit est au mieux médiocre. La plupart du temps, ses affaires sont des litiges immobiliers assez ennuyeux, mais il rêve du jour où il se trouvera sur une affaire retentissante. Il ne sait pas exactement en quoi consistera cette affaire, ce qui pourrait un jour lui attirer des ennuis.

Quête : Si le groupe se retrouve dans des ennuis sérieux, de Loitte peut être disposé à les défendre, s'il les juge suffisamment importants.

AVOCATS, SUITE

Jay / Jayna Milaeni

demi-elfe de genre fluide

Jay, ou Jayna, est une personne aux cheveux courts et gris qu'on trouve toujours avec plusieurs livres reliés en cuir sous le bras. C'est une procureur féroce connue pour avoir mis des brigands notoires derrière les barreaux, mais il y a des rumeurs selon lesquelles elle a refusé de recevoir des pots-de-vin en échange d'un changement de peine - même si la peine proposée est plus sévère.

Quête : Les principes de Jay / Jayna lui ont valu des ennuis. Il a reçu plusieurs menaces, et hier, il s'est réveillé avec un X rouge peint sur sa porte.

BAILLIS

Ekmeros

tieffelin de genre masculin

Ekmeros a rejoint la garde par pur désir de faire plus que ce qu'on attendait de lui. Son intégrité a été un moteur de sa carrière, et il tolère peu ceux qui transgressent la loi, même bien intentionné.

Quête : Ekmeros pourrait solliciter des personnages loyaux en temps de crise.

Humera Stalls

humaine de genre féminin

Humera est morte en service et a été ressuscitée par un clerc peu compétent qui l'a rendue partiellement paralysée. Cependant, son esprit est toujours aussi affûté, même si elle lutte pour s'exprimer, et elle dirige une équipe efficace.

Quest: Humera souhaite se venger de son tueur, et elle vient d'apprendre qu'il revenait en ville.



BARMAID ET BARMAN

Nysinil "Nellie" Khalune

elfe noire de genre féminin

Nellie a tendance à travailler le soir, après le coucher du soleil. Elle parle peu de ce qui l'a amené à travailler dans une auberge de la surface, mais ses tatouages à l'encre blanche lui couvrant le dos et les bras en disent long. Elle est dynamique, vive, et certains diraient même séductrice, mais elle ne couche jamais avec les clients.

Quête : D'autres elfes noirs traînent en ville, et ces hommes de main n'aiment pas que Nellie vive aussi ouvertement avec les gens de la surface - et en particulier d'autres elfes. Nellie est prête à payer pour que le groupe se débarrasse d'eux.

Confit

demi-elfe de genre masculin

Chacun a une explication différente sur comment Confit a fini dans son état, mais la fin est toujours la même : "Confit est silencieux et un peu bizarre, mais nous l'aimons bien". Surnommé ainsi pour son penchant pour les fruits, Confit parle rarement mais n'oublie jamais quand quelqu'un commande un verre au bar. Si les personnages sont gentils avec lui, il peut offrir quelques consommations gratuites.

Quête : Jam a le béguin pour une femme au marché, et souhaite l'aide du groupe pour la courtiser.

BRASSEURS

Anteric Cooper

tieffelin de genre neutre

Anteric est un timide tieffelin qui préfère la fabrication de bières et la distillation de liqueurs plus fortes à tout type de conversation. Cela dit, si quelqu'un exprime de l'intérêt pour ce qu'il fait, il est heureux de lui faire visiter les appareils délicats, en expliquant ce que chacun fait d'une voix douce. Lorsqu'il ne brasse pas, on peut trouver Anteric en train de pêcher au bord de la rivière locale, un livre à la main.

Quête : Un des nombreux livres d'Anteric contenait l'histoire d'un trésor enfoui - cependant, des notes griffonnées dans la marge semblent indiquer qu'il pourrait y avoir une part de vérité dans cette histoire.

BRASSEURS

Tiffany Hanovre

humaine de genre féminin

Tiffany surprend la plupart des gens lorsqu'ils apprennent qu'elle, et non son père, est responsable de l'exploitation brassicole de sa famille. À seize ans seulement, elle a déjà acquis une connaissance exceptionnelle du houblon et cultivait ses propres levures dans sa chambre à coucher jusqu'à ce que ses parents l'obligent à les emmener à la brasserie. Précoce, bien qu'un peu irritante, Tiffany a une main précise et un instinct inhérent pour faire de délicieuses bières.

Quête : Tiffany approche les personnages en panique, son père a été kidnappé !

BRICOLEURS

Owyn Kelrick

gnome de genre masculin

Owyn revêt avec fierté l'habit du stéréotype archétypal de son peuple à la perfection, se décrivant lui-même comme la plus pure expression de sa culture. Cela entraîne chez lui un certain dédain pour les gnomes moins conventionnels. Son atelier est toujours impeccable, chaque objet étant poli jusqu'à l'excès.

Quête : La propreté d'Owyn semble échapper à tout contrôle, et cela inquiète particulièrement ses voisins.

Helna Angonyu

humaine de genre féminin

Helna a appris à commercer à l'autre bout du monde, dans une ville qui tire sa force de grands mécanismes hydrauliques, d'où son appétence pour ce genre de techniques. Elle possède un perroquet du nom d'Abdeh qui répète régulièrement des phrases étranges pendant qu'elle travaille. Si quelqu'un demande, elle expliquera que c'est un animal errant.

Quête : Abdeh a dit quelque chose la veille qui a mis le feu à la moitié de l'atelier, son passé devient désormais bien plus intrigant.

CHARPENTIERS

Sohan yi Kaleel

humain de genre masculin

Sohan est accueillant et gentil, servant à tous ceux qui viennent à lui une tasse de thé à la menthe fortement sucré. Son travail est principalement effectué par un large groupe d'assistants, dont il a tiré un grand nombre de la rue. Sohan les dirige et leur apprend volontiers à façonner le bois pour qu'il soit à la fois solide et beau.

Quête : Sohan est toujours heureux de recevoir des échantillons de bois exotiques, particulièrement rares et beaux, mais faire un cadeau à l'un de ses apprentis lui ferait encore plus plaisir.

Yikara Scie-d-os

demi-orc de genre féminin

La boutique de Yikara a l'air neuve, et elle l'est vraiment. La demi-orc a toujours eu un don pour la charpenterie et adore construire des choses simples pour ses concitoyens. Cependant, elle est nerveuse à l'idée de créer une entreprise et manque un peu de confiance en ses compétences.

Quête : Yikara cherche de l'aide pour attirer de nouveaux clients.

CUISINIERS

Pigeon

halfelin de genre féminin

Pigeon mesure un peu plus de soixante centimètres mais a le caractère de quelqu'un qui serait trois fois plus grand. Elle punit le vol d'un coup sec de sa louche dans les rotules et dirige sa cuisine sévèrement mais avec efficacité. Malgré cela, on trouve souvent une foule d'enfants des rues devant la porte arrière, attendant les restes.

Quête : Pigeon officie comme traiteur pour un mariage et manque désespérément de personnel. Les personnages se proposeront-ils ?



CUISINIERS, SUITE

Harry Frendel

humain de genre masculin

Harry est un homme austère et maigre avec une barbichette grisonnante. Il a tendance à répondre aux questions, notamment sur la nourriture, par des phrases décousues qui peuvent ou non apporter une réponse claire. Son restaurant est situé juste à l'entrée de la ville et est donc une destination populaire pour les aventuriers fatigués et trop épuisés pour regarder plus loin.

Quête : Harry croit que quelqu'un sabote son restaurant et engage le groupe pour enquêter.

FACTEURS D'ARCS

Alma Sturmdrang

humaine de genre féminin

Alma est une femme bien en chair, étonnamment agile de ses mains. Elle porte ses cheveux en longues tresses élaborées pour les garder hors de son visage lorsqu'elle travaille à la fabrication de flèches. Elle les fabrique sur mesure pour certains clients, et fait appel à son sens aigu du jugement pour déterminer qui en est digne.

Quête : Toute flèche spéciale nécessite des matériaux spéciaux, aux frais du client évidemment.

Yari Arveene

humain de genre fluide

Yari s'habille impeccablement et a un penchant pour les soies claires. Le style de Yari s'exprime aussi à travers son artisanat : ses flèches sont magnifiquement réalisées et se prêtent le mieux aux enchantements, tout en coûtant un montant approprié. Sa tranquille boutique arbore un air de luxe, ce qui contribue à convaincre les clients.

Quête : Yari a une totale confiance en sa personne, mais ses parents vieillissants se sentent toujours déçus par son travail. Yari pourrait avoir besoin d'aide pour apporter la preuve de ses réalisations dans son domaine.

FERMIERS

Rune

elfe de genre masculin

Personne ne sait ce qui a amené Rune à une vie paisible de fermier, mais vus son bras manquant et la cicatrice qui recouvre son visage par ailleurs séduisant, on suppose que son histoire l'a marquée à vie. Aujourd'hui, Rune utilise une simple prothèse en bois et en cuir pour labourer sa terre. Malgré son apparence féroce, il est étonnamment doux et aimé des enfants du village.

Quête : L'aventure a tendance à suivre Rune malgré ses efforts pour l'éviter, et quelque chose de sombre hante ses rêves ces derniers temps.

Glenda Vertbois

demi-elfe de genre féminin

Glenda est une femme âgée et pieuse, avec des pratiques un peu étranges. Des pierres colorées et des morceaux de verre de plage tapissent le rebord de ses fenêtres, et les épouvantails qui protègent ses champs sont habillés de bouts de tissus brillants, bien que délavés. Sa personnalité est tout aussi colorée ; bien que gentille, elle est émotive et écervelée, ce qui fait d'elle un hôte volontaire mais difficile.

Quête : Si certains des personnages sont des lanceurs de sorts, Glenda est fascinée et insiste pour qu'ils lui montrent leurs pouvoirs.

FORGERONS

Riana Ilay'onan

elfe de genre féminin, armes

Personne ne comprend vraiment Riana : elle est vieille, même pour une elfe, et pourrait faire n'importe quoi d'autre, pourtant elle a choisi de tenir un magasin simple mais de grande qualité juste à côté de la place principale. Si on lui pose la question, elle se contente de sourire et de dire : "C'est là que j'ai décidé d'être". Son matériel est simple mais d'excellente facture, et ses prix sont raisonnables.

Quête : Si les personnages se lient d'amitié avec Riana, elle pourra leur demander d'apporter des fleurs sur la tombe de sa femme humaine, en leur disant doucement qu'elle aimait les lilas et les gypsophiles.



FORGERONS, SUITE

Ghegim "le Marteau"

demi-orc de genre masculin, maréchal ferrand

Malgré l'apparence et le surnom redoutables de Ghegim, il est étonnamment doux et se spécialise dans le ferrage des chevaux et la fabrication de matériel agricole. Son compagnon le plus proche est un border collie qu'il a nommé Princesse, et qui l'accompagne partout. Sa forge, située dans une rue secondaire où le bruit est moins gênant, est toujours impeccablement propre.

Quête : Un groupe de jeunes s'est mis à jeter des œufs sur la porte de Ghegim. Il ne souhaite pas que le groupe leur fasse du mal, mais il aimerait que le désordre cesse.

Hannah Primesifflet

humaine de genre féminin, ferronnerie décorative

Mademoiselle Primesifflet est spécialisée dans la ferronnerie décorative, et toutes ses pièces ont une forme impeccable. Cependant, en tant que personne, il est difficile de travailler avec elle, car elle exige un acompte de la moitié du montant total, couvert par un contrat lourd, long et fastidieux à compléter. Tout cela est présenté sur un ton de voix autoritaire et découpé qui rend toute tentative de désaccord frustrante au mieux.

Quête : Mlle Primesifflet a cultivé une personnalité irréprochable, ce qui rendrait particulièrement choquante la révélation de sa liaison avec un homme marié. Elle est prête à payer pour garder le secret.

Errick Kalke

humain de genre masculin, armes

Errick ressemble plus à un vieux sorcier qu'à un forgeron, surtout quand il met un peignoir pour aller réchauffer la forge le matin. Cela dit, sa boutique isolée au bout d'une ruelle tortueuse abrite des armes extraordinairement bien faites à des prix étonnamment raisonnables. Lorsqu'il travaille, il attache sa longue barbe et la jette par-dessus une épaule.

Quête : Il y a longtemps, Errick avait une fille, mais leur relation s'est détériorée et il n'a pas eu de nouvelles d'elle depuis des années. Une belle récompense attend les personnages s'ils lui apportent des nouvelles.

MENUISIERS

Theophilus Toubon

halfelin de genre masculin

Theophilus - "S'il vous plaît, appelez-moi Theo" - est un halfelin avec une étonnante moustache en guidon de vélo. Il est spécialisé dans la sculpture de jouets et d'instruments de musique pour enfants, mais il peut aussi sculpter tout ce qui est petit et délicat. Il abhorre cependant les constructions plus importantes, trop grossières.

Quête : Theo a donné à un enfant des rues un cheval de bois et quelqu'un l'a brisé. Il veut que le coupable soit retrouvé et réprimandé.

Sarthe Khilix

sangdragon de genre masculin

Sarthe est relativement petit pour un sangdragon. Il s'habille simplement et tient une boutique bien rangée à la périphérie de la ville. Sa spécialité est le mobilier, mais il peut s'occuper de tout ce qui lui passe sous la main. Ses manières discrètes en font un mentor populaire auprès des apprentis, mais il est sélectif dans ses choix.

Quête : Quelqu'un s'est introduit dans la boutique de Sarthe, mais il ne peut pas savoir ce qu'ils cherchaient car ils n'ont rien pris de valeur.

PALEFRENIERS

Leyana Sil'narin

elfe de genre féminin

Leyana est trapue et très musclée pour une elfe, elle le doit à son temps passé à soigner les chevaux. À l'opposé, ses manières sont douces et son toucher adroit. Elle a une affinité particulière avec les équidés, qu'elle considère plus intéressants que les humains et autres peuples intelligents. Sa connexion avec les animaux lui permet ainsi de refuser de louer un cheval si elle pressent que le client traitera mal sa monture.

Quête : Quelqu'un a volé un des chevaux de Leyana et elle demande réparation.



PALEFRENIERS, SUITE

Kiyik Skarran

sangdragon de genre masculin

Kiyik est grand et imposant, capable de maîtriser même le plus agressif étalon. Il n'est jamais cruel, mais il n'a pas besoin que les bêtes l'apprécient pour que le travail soit effectué. Il a la réputation d'être un excellent entraîneur, les chevaux les plus difficiles deviennent très obéissants après quelques séances.

Quête : Kiyik a récemment été adopté par un chat, et n'a aucune idée de ses besoins ni de comment en prendre soin.

PERSONNELS DE MÉNAGE

Caelita

tieffeline de genre féminin, femme de ménage

Caelita est timide et discrète auprès des clients, mais elle racontera son histoire si on lui demande. Sa grande sœur et elle ont été livrées à elles-mêmes dès leur plus jeune âge. Trop jeune pour travailler au bar comme sa sœur, Caelita travaille comme femme de ménage dans le même établissement.

Quête : Un personnage attentif peut remarquer les bleus sur les bras de Caelita, mais elle ne dévoilera pas leur origine.

Umek Wyverncloak

nain agenre

Umek n'est pas quelqu'un qui rechigne à la besogne. C'est juste qu'il lui est apparu que le job idéal est celui qui lui permet de composer tout en travaillant. Ainsi, il vient de célébrer sa vingtième année en tant que personne d'entretien. Si on lui demande si il ferait de l'écriture musicale un travail à plein temps, Umek ricanera et affirmera que "Ça retirerait tout l'amusement de la chose."

Quête : Umek a peu de contacts avec sa famille, mais il a reçu un message de son frère indiquant que leur mère est malade. Il ne serait pas contre un peu de compagnie sur les routes jusque là où réside sa famille.

PERSONNELS DE MÉNAGE, SUITE

Perceval Kulenov

humain de genre masculin

Perceval est beaucoup trop enthousiaste pour tout ce qu'il réalise. Arrêté dans sa jeunesse et condamné au travail forcé, il en a déduit que son destin était de prendre soin des espaces physiques d'autrui. À sa libération, il a trouvé un emploi pour ça, et son travail est toujours impeccable.

Quête : Perceval s'est vu offrir un poste de responsable, et il demande aux personnages d'empêcher cela pour qu'il puisse rester agent d'entretien.

Ghrega

gobeline de genre féminin

Ghrega, comme beaucoup de membres de son peuple, a une affinité avec ce qui brille plus que ce qui a de la valeur, ce qui la distrait parfois dans ses tâches. Ceci étant dit, elle est farouchement attachée à ses proches.

Quête : Rien ne plairait plus à Ghrega que quelque chose de nouveau et brillant.

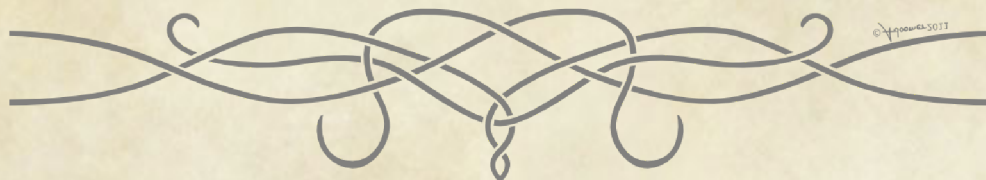
PRÊTEURS SUR GAGE

Mark le Fol du Destin

humain de genre masculin

Dire que Mark est excentrique est un euphémisme. Sa maison couverte de lichen n'est pas des plus rassurantes, et pourtant il offre d'excellents taux de change, de faibles intérêts et un stockage sécurisé de l'or et de la monnaie. Chaque pièce est examinée scrupuleusement, son œil de verre magique étant capable de déceler la plus petite trace de contrefaçon.

Quête : Un groupe de garçons du voisinage affirment que Mark est maléfique et qu'il invoque des démons. Les personnages découvriront-ils la vérité ?





PRÊTEURS SUR GAGE, SUITE

Emmett Zorotur

demi-orc de genre masculin

Emmett gère une clientèle particulière, celle que personne ne veut avoir et auprès de laquelle il est difficile de récupérer son argent. Ses taux d'intérêt sont élevés, ses critères très bas et sa descente impressionnante.

Quête : Emmett est toujours à la recherche d'hommes de main. Ce n'est pas un travail attrayant, mais la paie est bonne.

SCRIBES

Aikrin Cyldimel

aasimar de genre masculin

Aikrin a fait vœu de silence il y a de nombreuses années, et son écriture impeccable est désormais son unique moyen de communication. Il passe la plupart de son temps à dénicher des secrets enfouis, mais il prend des commandes pour régler ses factures.

Quête : Le groupe reçoit un mot. Aikrin est à la recherche d'un livre rare et paierait généreusement pour l'obtenir.

Shayla Embruns-sur-Rochers

gnome de genre féminin

Shayla est moins intéressée par ce qui est écrit que par transmettre des messages trop importants pour être écrits. Elle s'est construite une réputation d'une confiance inégalable parmi les nobles, les marchands et tous ceux qui ont des secrets à garder.

Quête : Shayla a disparu, et toute la ville s'émue de savoir quelle faction est responsable.

SOIGNEURS

Niji Kasbar

gnome de genre masculin

La magie de soin de Niji n'est pas toujours la plus puissante, mais il reste le premier choix de beaucoup pour un grand nombre d'afflictions grâce à sa meute de grands et affectueux chiens. Toutes et tous parlent des vertus curatives d'avoir un mastiff posé sur la poitrine. Les canidés sont chargés également des livraisons de médicaments et cataplasmes, ainsi il est fréquent de voir un gros molosse, un panier à la gueule, vagabondant avec détermination dans les rues.

Quête : Une des chiennes de Niji est malade, et il pense qu'elle a été empoisonnée. Mais par qui ?

Minerva Hawthorne

humaine de genre féminin

Minerva n'a pas la langue dans sa poche et ses médicaments sont amers, mais elle a une aisance pour déterminer ce qui trouble ses patients, que ce soit physique, psychique ou émotionnel. Elle n'est pas populaire pour autant, mais ça la rend efficace. Son cabinet est propre et soigné.

Quête : Un groupe de fées s'est installé chez Minerva et elle aimerait les voir partir. Dans la minute, s'il vous plaît.

TAILLEURS

Feuille

demie-elfe de genre féminin

Feuille travaille uniquement avec des fibres de plantes, mais ses compétences de tailleur et de brodeuse sont inégalées. Elle vend des pièces uniques et élégantes sur un étalage placé sous l'arbre central du village. Si elle apprécie un personnage, elle est capable d'inscrire un enchantement simple sur la broderie.

Quête : Feuille est inquiète au sujet d'une exploitation minière naine en dehors de la ville et de l'effet qu'elle pourrait avoir sur la rivière voisine.

TAILLEURS, SUITE

Benjamin Cordroit

humain de genre masculin

Benjamin, ou plutôt Ben, a un esprit joyeux qui imprègne l'ensemble de son étroite mais lumineuse échoppe. Son mari gère la comptabilité tandis que Ben confectionne tous les vêtements en vente. Il fabrique du prêt-à-porter de qualité, mais rien ne lui fait plus plaisir que d'avoir la chance de rafraîchir la garde-robe de quelqu'un.

Quête : Ben et son mari espèrent adopter un enfant, mais ils craignent que la personne avec qui ils travaillent n'ait de terrifiants projets.

TISSERANDS

Éléanore Boisver

halfeline de genre féminin

Éléanore a appris à tisser auprès de ses parents. Sa mère lui a enseigné la technique, tandis que son père lui a fabriqué le métier à tisser sur lequel elle a étudié. Aujourd'hui jeune adulte, elle a quitté la maison pour apprendre à connaître le monde extérieur, en emportant son outil avec elle.

Quête : Éléanore a le mal du pays et demande au groupe d'apporter un sac tissé à la main en cadeau à ses parents.

Hrett le Grand

humain de genre masculin

L'apparence imposante de Hrett paraît incongrue pour sa profession, mais son visage s'adoucit quand on lui pose des questions sur les tapis qu'il tisse. Les motifs sont riches et colorés, et pour un supplément, il ajoutera une scène d'aventuriers héroïques.

Quête : Un des clients de Hrett a commandé un étrange motif, et Hrett demande aux personnages ce que cela signifie. Le motif en question est un cercle d'invocation.

CRÉDITS

Ce supplément a été réalisé par *Dungeons & Djinns*. Vous pouvez trouver son travail sur [DM's Guild](#). Vous pouvez également suivre Sarah sur [Instagram](#).

Illustrations par [Adoomer](#), [Mathias Kollros](#) [Stephen Stark](#).

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

REMERCIEMENTS

Merci au scribe Gaspard pour la traduction et à l'aide de Kris pour la relecture attentive de certains personnages. Merci aussi à Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture régulière.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Benoit T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Lucas P., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..