

LES CENTRES D'INTÉRÊT DE MLIUEJ

par Grammar

PRÉSENTATION DE L'AIDE DE JEU:

Après avoir fait jouer le scénario Les Ombres de Muxtak, j'ai décidé de faire de la cité des brasseurs, la base de mes prochaines aventures.

J'ai donc entrepris de rédiger cette aide de jeu reprenant les lieux et le codage proposé par POC sur la ville de Mlinej (disponible sur ce site dans la section Scénarii et Plans) en y ajoutant une description sommaire, des PNJs, les différents services disponibles (adaptables facilement pour d'autres cités) qui sont une source possible de nombreuses intrigues de scénarios.

Pour réaliser tout cela, je me suis servi de la grande mine d'information qu'est l'Encyclopedun et de divers documents présents sur le site du JdR, je remercie donc tous ceux qui y ont participé et qui m'ont donc grandement aidé dans mon projet.

J'ai volontairement laissé de côté la description des brasseries (celle de Kanterbouref est disponible dans le scénario Les Zombies de Mlinej), du Marché aux bières et des commerces plus «classiques».

UTILISATION DE L'AIDE DE JEU:

Chaque page contient 2 fiches de centre d'intérêt.

Vous pouvez perforer ses fiches et les insérer dans un petit classeur qui sera à porter de main lors de vos séances dans la ville de Mlinej.

Libre à vous ensuite de modifier les prix ou les objets proposés dans chaque endroit.

Pour ma part j'utilise le verso des fiches pour noter les actions importantes des PJs dans ces lieux et les relations qu'ils ont pu tisser avec les PNJs proposés.

Bon jeu !

INDEX

LE POSTE DES GARDES (1)

CHATEAU DU SEIGNEUR MERLAC (2)

LA GUILDE DES VOLEURS (3)

LA GUILDE DES MARCHANDS (4)

CHEZ MURGOL (5)

TOUR DE MAITRE ZOMBLAF (6)

LE TEMPLE DE CHAKHOM (7)

LE TEMPLE DE DHUL (8)

LE TEMPLE DE LAFOUNE (9)

LE TEMPLE DE NIOURGL (10)

LE TEMPLE DE SLANOUSH (11)

LE TEMPLE DE CADDYRO (12)

LE TEMPLE DE PICRATE (13)

L'ECOLE DE BRASSAGE (14)

LE TEMPLE DE LA BIÈRE (15)

LE TABOURET À L'ENVERS (16)

LES 16 CHOPINES (17)

CHEZ BULINETTE (18)

LE BUREAU DES EMPLOIS (23)

LE BUREAU DE CHRONOTROLL (24)

AGENCE IMMOBILIÈRE (25)

RELAJ DE DILIGENCES (26)

LE POSTE DES GARDES (1)

DESCRIPTION :

- ☐ Grande caserne miteuse.
- ☐ Les gardes assurent la sécurité des cîdatins et raccompagnent les ivrognes chez eux.
- ☐ Une annexe contient une trentaine de cellules de dégrisement.

PNJS :

☐ Gornenel :

Humain de 50 ans, Clipitain de la Garde
Presque chauve, il fait une petite raie sur le côté avec ses quelques cheveux restants. Il fait fréquemment des pompes pour renforcer sa musculature déjà très importante.

Objectif : Faire respecter la loi.

Véritable trouillard, il a su monter dans les échelons avant tout par son charisme et sa grande connaissance des lois de la ville qu'il cite souvent pour impressionner son public.

(COU) 7 (INT) 13 (CHA) 13 (AD) 9 (FO) 13 (ATT) 8 (PRD) 9

☐ Patrof :

Humain de 27 ans, Sargent de la Garde
Grand maigrichon. Il peine à marcher avec tout son équipement de garde.
Pas très futé, il reste néanmoins courageux et habile avec une épée.

Objectif : Gagner le respect de son clipitain.

Il est le larbin du clipitain, les aventuriers auront donc plus souvent affaire à lui qu'à son chef.

(COU) 13 (INT) 7 (CHA) 8 (AD) 10 (FO) 9 (ATT) 10 (PRD) 11

AMENDES/PEINES :

- ☐ Délit mineur (petit vol, bagarre sur la voie publique) : 10 po
- ☐ Crime mineur (agression, vol important) : 100 po et expulsion de la ville
- ☐ Crime majeur (meurtre, dégradation importante) : mise à mort

CHÂTEAU DU SEIGNEUR MERLAC (2)

DESCRIPTION :

- ☐ Château délabré.
- ☐ D'étranges rumeurs circulent en ville sur le Seigneur Merlac, voilà de nombreuses années qu'il n'est pas sorti de son château et que personne ne l'a aperçu.

PNJS :

☐ Seigneur Merlac :

Humain de 36 ans, Seigneur.

Difficile à dire, il change d'apparence toutes les minutes.

Ne supporte pas qu'on le fixe. Il est un grand pratiquant du Nunchaku.

Objectif : Retrouver sa véritable apparence.

Le Seigneur Merlac a été victime, il y a bientôt 4 ans, d'un sortilège de Métamorphose Aléatoire, après qu'il est insulté sans le savoir un Grand Mage de la Métamorphose lors d'une partie de criquet.

(COU) 12 (INT) 10 (CHA) 8 (AD) 14 (FO) 9 (ATT) 13 (PRD) 10

☐ Karl :

Humain de 75 ans, serviteur.

Très âgé, il boite et se déplace très lentement. Voix distinguée.

Objectif : Aider du mieux qu'il peut son seigneur.

C'est lui qui recevra les aventuriers s'ils viennent au château. Il fera tout pour cacher ce qui est arrivé à son maître sauf si les aventuriers promettent de l'aider à retrouver son apparence (jet de CHA). Ancien lutteur.

(COU) 12 (INT) 12 (CHA) 10 (AD) 8 (FO) 7 (ATT) 14 (PRD) 10

BUTINS :

- ☐ **Nunchaku de Bronzli** : En possession de Merlac.
- ☐ **Set Armure de cuir «Mercenaire 100»** : Dans sa chambre.
- ☐ **4000 po** : Garder dans un coffre piégé (Advance Dispel Magic réussi où Stase disgracieuse de Von Gangb => fige les victimes durant six heures).

LA GUILDE DES VOLEURS (3)

DESCRIPTION :

- ☐ L'entrée est secrète et se fait en passant à l'intérieur d'un tonneau de bière.
- ☐ Le mot de passe change tous les jours (ils utilisent des noms de bière).
- ☐ On peut y apprendre à voler et à crocheter des serrures.

PNJS :

☐ Sosa :

Humaine de 27 ans, Maîtresse de la guilde des voleurs.

Vêtements noirs, plutôt mignonne si on pouvait voir sous son capuchon.

Objectif : Emmerder son frère (le Clipitain de la Garde).

Combattante agile et rapide, elle reste honnête pour une voleuse.

(COU) 8 (INT) 12 (CHA) 12 (AD) 15 (FO) 8 (ATT) 16 (PRD) 12

☐ Frêdo dit «La Poisse» :

Humain, voleur malchanceux

Habillé comme un ninja.

Objectif : Ne plus se faire arrêter.

Grand tacticien, il prépare ses plans avec minutie mais il y a toujours quelque chose qui vient tout faire foirer.

(COU) 12 (INT) 14 (CHA) 12 (AD) 13 (FO) 8 (ATT) 10 (PRD) 14

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Commanditer un vol** : le double de la valeur de l'objet volé

Effets : La réussite du vol dépend d'un jet de d20. La difficulté est fonction de l'objet à voler.

- ☐ **Le Vol pour le Nul** : 500 po

Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)

Effets : Le joueur gagne la compétence Chouraver.

- ☐ **Le Crochetage pour le Nul** : 500 po

Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)

Effets : Le joueur gagne la compétence Serrurier.

LA GUILDE DES MARCHANDS (4)

DESCRIPTION :

- ☐ Le bâtiment est richement décoré.
- ☐ L'entrée est bien gardée (les vigiles n'ont rien à voir avec ces trouffions de la garde).

PNJS :

☐ Charles de Grubok :

Humain de 54 ans, Maître de la guilde des marchands.

Grand et maigre, les cheveux gris et sales. Richement vêtu. Voix efféminée.

Objectif : Gagner encore plus d'or.

Cherche à protéger les intérêts de la guilde, c'est-à-dire le commerce.

(COU) 9 (INT) 14 (CHA) 10 (AD) 8 (FO) 8 (ATT) 8 (PRD) 8

☐ Thorur dit «La Fouine» :

Nain, homme à tout faire.

Nez allongé. Voix très grave. Sa barbe est toujours impeccablement peignée.

Objectif : Gagner de l'or.

Thorur est envoyé par Charles pour retrouver les mauvais emprunteurs, il est très efficace et dangereux.

(COU) 12 (INT) 11 (CHA) 9 (AD) 9 (FO) 14 (ATT) 14 (PRD) 13

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Déposer de l'argent** : n'importe quelle somme

Effets : Le personnage peut récupérer la somme placée dans n'importe quelle ville possédant une guilde des marchands (faire un jet d20, sur un 1 ou 2 l'argent a été volé par des brigands). Possibilité de prendre une assurance 10% de la somme déposée.

- ☐ **Faire un emprunt** : de 50 à 2000 po

Effets : l'emprunteur s'engage à rembourser la somme dans les 3 prochains jours sous peine de se voir dépouiller et écarteler.

- ☐ **Placer de l'argent** : n'importe quelle somme

Effets : 1 mois plus tard, le joueur lance un d20, entre 1 et 5 il perd tout son placement, entre 6 et 15 il récupère la somme initiale, entre 16 et 20 il double son placement.

CHEZ MURGOL (5)

DESCRIPTION :

- ☐ Dojo d'un maître d'armes nain assez réputé
- ☐ Différents apprentissages disponibles
- ☐ Possibilité d'y loger pendant l'apprentissage (pas gratuitement !!!)

PNJS :

☐ **Murgol :**

Nain âgé, maître d'armes

Barbe presque blanche. Il semble mou et fragile et parle très lentement.

Il cite constamment son oncle Drolin.

Il cherchera tout d'abord à s'assurer que les aventuriers peuvent se payer ses services qui sont assez élevés.

Objectif : Transmettre sa botte secrète à un aventurier qui en sera digne (en gros celui qui pourra déboursier le cout astronomique de cet apprentissage)
(COU) 9 (INT) 10 (CHA) 11 (AD) 12 (FO) 13 (ATT) 14 (PRD) 16

SERVICES DISPONIBLES :

☐ **Améliorer l'ATT ou PRD de 1 :**

Prix : 500 po Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)

☐ **Apprentissage de la botte secrète de l'oncle Drolin :**

Prix : 1500 po Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)

Pré-requis : (FO) 13 (ATT) 13 (PRD) 13

Description de la botte secrète de l'oncle Drolin :

Cette technique nécessite l'utilisation d'une hache à 2 mains, elle consiste à déséquilibrer l'adversaire en effectuant une parade puissante en enchainant rapidement avec un coup vertical pour fendre en deux l'adversaire.

Pour que cette technique fonctionne, il faut donc réussir à enchaîner un test de PRD, un test d'ATT et un test de FO. Un seul essai par jour.

TOUR DE MAITRE ZOMBLAF (6)

DESCRIPTION :

- ☐ Tour de sorcier biscornu.
- ☐ Il n'est pas rare d'entendre une explosion quand on passe près de la tour.
- ☐ De nombreux services magiques sont proposés.

PNJS :

☐ **Maître Zomblaf :**

Humain de 59 ans, mage généraliste de niv 9.

Corps émancié, les cheveux blancs coiffés en pétard.

Parle très rapidement. Répète souvent : Nom de Zéheuss

Objectif : Retourner vers le futur.

Offre ses services pour financer ses recherches pour réparer sa Doloreanne, la fameuse charrette spacio-temporelle-entropique, par laquelle il s'est retrouvé coincer dans le passé.

(COU) 12 (INT) 14 (CHA) 10 (AD) 12 (FO) 7 (ATT) 9 (PRD) 11

(Magie PHYS) 13 (Magie PSY) 12 (Résist.Magie) 11

SERVICES/SORTS DISPONIBLES :

☐ **Soin des blessures :**

Prix : de 15 à 100 po

☐ **Soudure Corporelle de Mazrok :**

Prix : 300 po

☐ **Gardien de l'essence primale :** (conserve un corps pendant 1 semaine)

Prix : 150 po

☐ **Dispel Magic :**

Prix : de 50 à 250 po suivant l'objet

☐ **Enchantement de feu :** (+1 aux dégats de l'arme pendant 1 semaine)

Prix : de 50 à 500 po suivant l'objet

☐ **Retour de la femme aimée :** (résultat garanti)

Prix : 50 po

LE TEMPLE DE CHAKHOM (7)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du dieu des Chats et des Rivières
- ☐ Au dessus du portail de bois sculpté de vaguelettes, le fronton proclame : Chakhom est un dieu. Chakhom est libre.
- ☐ Il y a de nombreux chats qui y vivent, ils sont considérés comme sacrés.

PNJ :

☐ **Vadironi:**

Humain âgé, grand prêtre de Chakhom
Longue barbe blanche.

Inventeur de la croquette pour dresser les chats

Objectif : Conquérir le monde à l'aide d'une armée de chats.

Il proposera directement aux aventuriers les nouvelles promotions sur les chatons, 2 achetés 1 gratuit ou sur les sachets de croquette de dressage.

(COU) 8 (INT) 12 (CHA) 10 (AD) 12 (FO) 8 (ATT) 10 (PRD) 12

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédiction de Chakhom** : Prix : 30 po

Effets : impossible de se noyer dans une rivière et +2 en AD pendant 1 heures

- ☐ **Chaton de base** : Prix : 10 po

Attributs : Une fois adulte : AT : 5 Esquive : 10 / Dégats 1D-3 / EV : 4

- ☐ **Chaton des montagnes** : Prix : 50 po

Attributs : Beaucoup plus grand et robuste

Une fois adulte : AT : 7 Esquive : 12 / Dégats 1D / EV : 9

- ☐ **Le sachet de croquette de dressage** : Prix : 50 po

Effets : En donnant une croquette chaque jour à un chat, il est possible de le dresser à effectuer des actions simples : va chercher, attaque, etc...

RELIQUE :

La pelote de laine de Chakhom :

Effets : Permet de relancer un jet d'(AD) manqué une fois par jour.

LE TEMPLE DE DHUL (8)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du dieu du Sommeil et de l'Ennui.
- ☐ Le temple est rempli de coussins et de lits où plusieurs adeptes de Dhul ronflent paisiblement.
- ☐ Le meilleur endroit de la ville pour renouveler sa literie.

PNJ :

☐ **Takapioncé :**

Jeune humain, grand prêtre de l'Ordre de la Béatitude de Swimaf
Blond avec un visage recouvert d'acnée.

Baille au début de chacune de ses phrases.

Objectif : En faire le moins possible

Takapioncé a récupéré la fonction de grand prêtre parce que personne d'autre ne voulait de cette tâche bien trop fatigante.

(COU) 6 (INT) 10 (CHA) 8 (AD) 8 (FO) 8 (ATT) 8 (PRD) 8

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédiction de Dhul** : Protection de la Couette Prix : 50 po

Effets : + 2 PR pour le prochain combat

- ☐ **Oreiller Béni** : Prix : 150 po

Effets : Après une bonne nuit de sommeil sur cet oreiller, l'aventurier obtient + 1 en (FO) toute la matinée.

- ☐ **Couverture Chauffante** : Prix : 150 po

Effets : Tant qu'il s'en enveloppera, l'aventurier n'aura jamais froid.

- ☐ **Infusion du Sommeil Profond** : Prix : 50 po

Effets : Contient 5 sachets d'infusion qui plongeront la personne qui en avalera une tasse dans un sommeil immédiat si échec à un jet de (FO).

RELIQUE :

Médailillon de la Dormition :

Effets : Double la récupération de PV pendant le sommeil.

LE TEMPLE DE LAFOUNE (9)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple de la déesse des Plaisirs...*Charnels*
- ☐ Le temple est rempli de nombreuses petites salles où ses adeptes peuvent essayer les fameuses 5000 positions du Manuel des Pratiques Douteuses.
- ☐ Très fréquenté en fait de journée.

PNJ :

☐ **Durexia :**

Elfe noire, grand prêtresse de Lafoune

Voix suave. Nymphomane. Ne porte que de la lingerie fine.

Objectif : Interdit aux moins de 18 ans.

Durexia est ouverte à toutes les propositions des aventuriers.

C'est une redoutable combattante à mains nues.

(COU) 8 (INT) 11 (CHA) 15 (AD) 14 (FO) 8 (ATT) 11 (PRD) 12

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédictio de Lafoune:** Prix : 50 po

Effets : + 2 CHA pendant 1 heure.

- ☐ **Huile bénie:** Prix : 10 po

Effets : un flacon d'huile très glissante.

- ☐ **Séance de prière privée :** Prix : 50 po

Effets : Redonne 2D6 PV.

- ☐ **Infusion de Désir :** Prix : 50 po

Effets : Contient 5 sachets d'infusion qui plongeront la personne qui en avalera une tasse dans état d'excitation élevé immédiat si échec à un jet de (COU).

RELIQUE :

Nuisette de la Tentation :

Effets : + 4 (CHA)

LE TEMPLE DE NIOURGL (10)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du dieu de la Maladie, de la Pourriture et de la Mort.
- ☐ Le temple est très sale et sent mauvais
- ☐ Lancer un dé en sortant du temple, entre 13 et 20, le personnage attrape la maladie de votre choix.

PNJ :

☐ **Micozus :**

Homme, grand prêtre de Niourgl

Sent très mauvais, la peau verdatre et recouverte de gros furoncles jaunes et rouges, se gratte constamment. Très aimable.

Objectif : Attraper la Zaibola.

Lancer un dé après avoir rencontré Micozus, entre 15 et 20, le personnage attrape la Bubonite Purulente.

(COU) 15 (INT) 9 (CHA) 5 (AD) 8 (FO) 10 (ATT) 8 (PRD) 8

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédictio (?) de Niourgl :** Prix : 50 po

Effets : Le personnage choisit d'attraper la maladie de son choix.

- ☐ **Cape de la Puanteur :** Prix : 150 po

Effets : -2 en (CHA).

Fonctionne comme la compétence Sentir des pieds.

- ☐ **Pus en flacon :** Prix : 50 à 1000 po

Effets : Contient les germes d'une maladie. Plus la maladie est grave plus elle sera chère.

RELIQUE :

Phalange Nécrosé de Niourgl :

Effets : Immunise le porteur contre toutes les maladies / Inflige une maladie par jour à une personne proche du porteur sur un résultat entre 15 et 20.

LE TEMPLE DE SLANOUSH (11)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du dieu des Secrets, des Vices, de la Perversion
- ☐ Le temple est construit comme un labyrinthe, il est nécessaire de réussir un test (INT) pour pouvoir s'y retrouver sous peine de s'y perdre pendant des heures.
- ☐ Le temple n'est pas ouvert le matin, le temps que les adeptes récupèrent de leur nuit de vices.

PNJ :

☐ **Nom inconnu :**

Origine inconnue, grand prêtre ou prêtresse de Slanoush
Son visage est masqué. Il ne parle pas de peur que l'on reconnaisse sa voix.
On attend du MJ un grand numéro de mime.
Objectif : C'est un secret.
Ce personnage est armé d'un fouet qu'il manie d'une main experte.
(COU) 9 (INT) 15 (CHA) 13 (AD) 10 (FO) 8 (ATT) 13 (PRD) 9

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédiction de Slanoush :** Prix : 50 po
Effets : + 2 INT pendant 1 heure.
- ☐ **Menotte en fourrure :** Prix : 10 po
Effets : Des menottes très confortables et résistantes.
- ☐ **Séance de prière privée :** Prix : 50 po
Effets : Fait perdre 1D6 PV
- ☐ **Infusion de Cauchemar :** Prix : 50 po
Effets : Contient 5 sachets d'infusion qui feront faire des cauchemars atroces à la personne qui en avalera une tasse complète (pas de récupération de PV possible).

RELIQUE :

Palmipède Vibrant de Nihilia :

Effets: CHA+2 COU+1 — il est jaune et résiste à l'eau

LE TEMPLE DE CADDYRO (12)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du dieu du Commerce et des Champignons.
- ☐ Le temple est richement décoré et le plus fréquenté de la ville.
- ☐ On peut y apprendre à reconnaître les champignons et l'art du marchandage.

PNJ :

☐ **Fier Bolet :**

Semi-Homme, grand prêtre de Caddyro
Cheveux roux bouclés. Sourire aux lèvres.
Dégage une aura d'honnêteté et de gaieté.
Objectif : Découvrir la recette légendaire de la Paupiette Farcie aux Girolles
Il aime raconter comment Caddyro s'est révélé à lui alors qu'il ingurgitait sa 5^e faniches aux champignons.
(COU) 10 (INT) 10 (CHA) 9 (AD) 12 (FO) 10 (ATT) 8 (PRD) 10

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Bénédiction de Caddyro :** Prix : 50 po
Effets : La première personne qui essaiera d'escroquer le personnage, dans les 3 prochaines heures, se verra affubler d'une énorme verrue sur le nez.
- ☐ **Couteau à champignons :** Prix : 15 po
Effets : + 3 pour débusquer et découper des champignons.
- ☐ **Flamèche aux champignons :** Prix : 5 po
Effets : Pendant une heure, permet de relancer les dés pour négocier un prix.
- ☐ **Cours de commerce accéléré :** Prix : 500 po
Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)
Effets : Permet d'obtenir la compétence Radin.

RELIQUE :

Panier à champignons de Caddyro :

Effets : On peut y ranger une quantité impressionnante d'aliments et le panier reste très léger.

LE TEMPLE DE PICRATE (13)

DESCRIPTION :

- ☐ Temple du déesse du Vin.
- ☐ Le temple est recouvert de sarment de vignes et de grappes de raisins.
- ☐ Il y a toujours une sacrée ambiance en soirée.

PNJ :

☐ Alequoteste :

Humain, grand prêtre de Picrate

Joues rouges. Sent la vinasse et le vomir. Complètement ivre.

Objectif : Ne jamais manquer de vin.

Ce personnage se balade toujours un verre de vin à la main. Il proposera un verre aux aventuriers avec du fromage et du saucisson.

(COU) 9 (INT) 15 (CHA) 13 (AD) 10 (FO) 8 (ATT) 13 (PRD) 9

SERVICES DISPONIBLES :

☐ Bénédiction de Picrate : Prix : 10 po

Effets : Permet d'éviter le mal de tête après une beuverie.

☐ Bouteille de Vin Frelaté: Prix : 5 po

Effets : + 2 (COU) -2 (INT)

☐ Grappe de raisins bénis : Prix : 20 po

Effets : Double la récupération de PV par des soins pendant 1 heure.

☐ Infusion de la Soif : Prix : 50 po

Effets : Contient 5 sachets d'infusion qui provoqueront pendant 1 heure, l'Appel du Tonneau à la personne qui en avalera une tasse.

☐ Cours d'oenologie : 200 po

Effets : Vous êtes capable de reconnaître la provenance et l'année de n'importe quel vin.

RELIQUE :

Pichet d'Abondance :

Effets: Réservoir sans limite de vin de bon qualité.

L' ÉCOLE DE BRASSAGE (14)

DESCRIPTION :

- ☐ Les plus grands brasseurs ont étudiés dans cette école.
- ☐ Elle accueille une trentaine d'étudiants.
- ☐ Une odeur de malt et d'houblon imprègne l'édifice.

PNJS :

☐ Dolgin :

Très vieux nain, Grand Maître du Houblon

Sa barbe blanche est nouée par des tresses compliquées.

Radoteur. Grand spécialiste en bière.

Objectif : Transmettre son savoir inestimable.

Il est très sensible à la flatterie.

(COU) 10 (INT) 14 (CHA) 12 (AD) 13 (FO) 10 (ATT) 10 (PRD) 10

☐ Piedenpla :

Semi-homme, Grand Maître de la Brasserie

Energique. Il est constamment en train de se moucher (il est allergique aux houblons).

Très musclé pour un semi-homme.

Objectif : Réussir à brasser la Bière Ultime.

Très bavard, il adore raconter les blagues cochonnes.

(COU) 8 (INT) 14 (CHA) 9 (AD) 14 (FO) 11 (ATT) 8 (PRD) 10

SERVICES DISPONIBLES :

☐ Cours d'Houblonologie : 200 po

Durée de l'entraînement : 1 mois (2 heures par jour)

Effets : Vous êtes capable de reconnaître la provenance et l'année de n'importe quelle bière.

☐ Cours de Brasserie : 500 po

Durée de l'entraînement : 3 mois (8 heures par jour)

Effets : Vous êtes capable de fabriquer votre propre bière.

LE TEMPLE DE LA BIÈRE (15)

DESCRIPTION :

- ☐ Taverne de qualité moyenne
- ☐ Très réputée pour son large choix de bières
- ☐ Concours réguliers de vidage de chopes et de fléchettes

PNJS :

☐ **Gérard Rambert dit «Gégé» :**

Humain de 50 ans, gérant

Parle fort (sourd d'une oreille)

Chante et chétif mais énergique, ne s'arrête pas de travailler pour parler.

Maniaque de la propreté des chopes.

Objectif : Il espère une 4ème capsule d'or pour sa Taverne.

Plutôt sympa avec les aventuriers.

(COU) 10 (INT) 12 (CHA) 9 (AD) 12 (FO) 7 (ATT) 7 (PRD) 9

☐ **Tholsum :**

Nain très âgé, client régulier

Toujours en train de raler sur la mauvaise qualité des bières et de la hausse de leurs prix. Il termine ses phrases par «bordel».

Il s'y connaît bien en bière.

Objectif : Il souhaiterait ouvrir sa propre taverne.

Peu locace sauf si on lui offre à boire

(COU) 10 (INT) 9 (CHA) 11 (AD) 8 (FO) 11 (ATT) 9 (PRD) 9

☐ **Grog :**

Ogre, vigile de la taverne.

Engagé par Gégé il plus de 5 ans après une bagarre entre clients qui a presque réduit la taverne à l'état de ruine.

Objectif : Protéger Gégé en échange de la binouse et de la bouffe.

Armé d'une énorme masse à 2 mains.

(COU) 11 (INT) 6 (CHA) 12 (AD) 7 (FO) 14 (ATT) 11 (PRD) 8

LE TABOURET A L'ENVERS (16)

DESCRIPTION :

- ☐ Hôtel malfamé
- ☐ Repaire de brigands en tout genre
- ☐ Jeux d'argents, paris, tueurs à gage, mercenaires

PNJS :

☐ **Rufus Carps dit «Molosse» :**

Humain de 42 ans, gérant.

Corps rempli de tatouage et de muscle.

Parle très peu.

Objectif : Se faire un max de pièces d'or.

Toujours prêt à arnaquer de pauvres aventuriers

(COU) 9 (INT) 11 (CHA) 11 (AD) 9 (FO) 13 (ATT) 9 (PRD) 10

☐ **Alak dit «Sept doigts» :**

Elfe noir, cleptomane.

Il a perdu 3 doigts à sa main gauche en essayant de voler la bourse d'un nain.

Il n'est pas voleur de métier, c'est juste qu'il ne peut pas s'empêcher de voler.

Objectif : Compléter sa collection de capsules collector Guiliness.

A chaque venue dans l'auberge, faire lancer un d20, sur un 1 le joueur se

sera fait voler sa bourse sans s'en rendre compte, sur un 20 il surprendra

Alak en flagrant délit de cleptomanie. Sur un autre résultat rien ne se passe.

(COU) 10 (INT) 8 (CHA) 8 (AD) 10 (FO) 8 (ATT) 8 (PRD) 12

☐ **Branlin Mouboc dit «Morfal» :**

Semi-homme, apprenti de la guilde des voleurs.

Parle toujours la bouche pleine.

Très gros.

Objectif : Pouvoir ouvrir un restaurant.

Peut mettre en contact les aventuriers avec la guilde des voleurs.

(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 8 (AD) 13 (FO) 8 (ATT) 8 (PRD) 11

LES 16 CHOPINES (17)

DESCRIPTION :

- ☐ Hôtel de très bonne qualité (5 Capsule d'or)
- ☐ Dégustation de bières de luxe.
- ☐ Toutes les serveuses y sont très souriantes (sourire très crispé)

PNJS :

- ☐ **Gustave du Tonneau** mais il préfère qu'on l'appelle «Gus» :

Humain de 46 ans, gérant.

Recoiffe sa chevelure rousse 2 fois par phrase. Très bien habillé.

Xénophobe, autodidacte, ancien serveur, le travail avant tout.

Véritable tyran auprès de son personnel.

Objectif : Devenir le chef de la guilde des marchands de Mlinej.

Ne laissera pas rentrer dans son hôtel des aventuriers inconnus.

(COU) 9 (INT) 12 (CHA) 13 (AD) 9 (FO) 8 (ATT) 7 (PRD) 7

- ☐ **Nicolas du Tonneau :**

Fils de Gustave, 22 ans, réceptionniste.

Forcé par son père de travailler comme réceptionniste

Il sait faire de très bonnes tartes à la pomme.

Objectif : Il demandera au groupe d'aventurier s'ils peuvent l'accepter dans leur compagnie. Il se fera tuer au prochain combat/piège des aventuriers.

(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 8 (AD) 10 (FO) 9 (ATT) 8 (PRD) 8

- ☐ **Harwyn :**

Jeune humaine, serveuse.

Blonde aux yeux bleues, forte poitrine, comme toutes les autres serveuses.

Très joli, sourire très crispé.

Objectif : Rêve de tuer son patron.

Fondra en larme si on la questionne sur son sourire forcé, elle expliquera que son patron les exploite, les paye une misère et ne fait que les rabaisser.

(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 14 (AD) 12 (FO) 7 (ATT) 6 (PRD) 8

CHEZ BULINETTE (18)

DESCRIPTION :

- ☐ Taverne / maison close
- ☐ Un des meilleurs coins pour glaner les derniers potins de la ville
- ☐ La partie «luxure» est cachée au public

PNJS :

- ☐ **Mathilde Pomdur dit «Bulinette» :**

Naine, gérante.

Son apparence peut en surprendre plus d'un, robe sexy mettant en avant sa poitrine généreuse.

Termine ses phrases par mon chou.

Objectif : Trouver l'amour.

Grande source d'information moyennant finance.

(COU) 10 (INT) 12 (CHA) 11 (AD) 11 (FO) 10 (ATT) 9 (PRD) 10

- ☐ **Pudival :**

Humain de 62 ans, vieux pervers

Regard vicieux. Il lui manque de nombreuses dents.

Termine ses phrases par «chérie» quand il s'adresse à une femme.

Objectif : Mater sous les jupes.

Il mettra la main aux fesses de l'aventurière ayant le plus de charisme.

Sa grande expérience lui permet de parer facilement les baffes.

(COU) 8 (INT) 9 (CHA) 8 (AD) 12 (FO) 8 (ATT) 8 (PRD) 13

- ☐ **Canelle :**

Demi-Elfe, une des «filles» de Bulinette.

Grande brune, très sexy.

Voix suave.

Objectif : Trouver un riche aventurier qui la comblera d'or.

Elle cherchera à séduire l'aventurier ayant le plus de charisme.

(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 14 (AD) 13 (FO) 7 (ATT) 7 (PRD) 8

LE BUREAU DES EMPLOIS (23)

DESCRIPTION :

- ☐ Sur une vieille pancarte décolorée, on peut lire : BEM
- ☐ Il y a une grande salle d'attente avec très peu de chaises.
- ☐ On prend un ticket en arrivant et on lance un dé 20

PNJS :

- ☐ **Clannel** : (résultat entre 1 et 10)

Humain de 23 ans, conseiller stagiaire à l'emploi

Pas sur de lui. Perdu dans ses papiers.

Bien coiffé et habillé.

Objectif : Devenir titulaire

Le petit nouveau du BEM. Il fera tout pour satisfaire les aventuriers.

(COU) 8 (INT) 9 (CHA) 9 (AD) 12 (FO) 7 (ATT) 7 (PRD) 8

- ☐ **Théoline** : (résultat entre 11 et 20)

Humaine de 56 ans, conseillère titulaire à l'emploi

Parle du nez.

Affreusement laide.

Objectif : Emmerder un max les aventuriers

Elle a tendance à rabaisser les aventuriers en leur proposant des emplois vraiment débiles. Ne divulgue pas toutes les informations. Manipule la somme des récompenses pour en mettre de côté (jet de Méfiance).

(COU) 10 (INT) 13 (CHA) 12 (AD) 9 (FO) 9 (ATT) 9 (PRD) 11

- ☐ **Caradog** :

Humain de 33 ans, demandeur d'emploi.

Se prend pour un célèbre aventurier.

Mégalomane. Constamment refoulé. Crie au scandale.

Objectif : Sauver la Terre de Fangh

Armé d'une épée rouillée, d'un bouclier et d'une armure rafistolée.

(COU) 13 (INT) 7 (CHA) 8 (AD) 8 (FO) 11 (ATT) 7 (PRD) 8

BUREAU DE CHONOTROLL (24)

DESCRIPTION :

- ☐ On peut lire sur l'enseigne : « Chronotroll, les Guêtres du Vent »
- ☐ Composé d'une salle d'attente et d'un petit bureau.
- ☐ 50% que l'attente soit très longue, un seul Troll pour toute la ville.

PNJS :

- ☐ **Greta** :

Jeune humaine, hôtesse d'accueil

Voix monocorde, souriante.

Objectif : Ne pas se tromper dans les commandes.

Un peu gourde, il peut arriver qu'elle inverse les commandes entre clients.

Entre 1 à 5, le colis n'est pas reçu par la bonne personne.

(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 11 (AD) 9 (FO) 8 (ATT) 7 (PRD) 9

- ☐ **Agaax** :

Troll, livreur

Très grand, fort et laid.

Il est chaussé de bottes de vitesse.

Objectif : Avoir de quoi s'acheter à manger et à boire.

Quand vous vous baladez en ville, mieux vaut ne pas être sur son chemin.

(COU) 10 (INT) 8 (CHA) 8 (AD) 11 (FO) 15 (ATT) 9 (PRD) 9

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Livraison d'un colis** : 50 Po pour 10 km
- ☐ **Envoyer un message** : 5 po pour 10 km

AGENCE IMMOBILIÈRE (25)

DESCRIPTION :

- ☐ On peut lire sur l'enseigne : « La maison de vos rêves est déjà chez nous »
- ☐ L'agence est constituée d'une pièce minuscule contenant un bureau et quelques armoires.
- ☐ La pièce sent le mois.

PNJS :

- ☐ **Sergio** : (résultat entre 1 et 10)
Humain de 35 ans, agent immobilier
Très maniéré. Il recoiffe souvent son énorme moustache.
Objectif : Ouvrir une boutique de haute couture.
Arnaqueur de première (jet de Méfiance), la plupart des maisons en vente sont sur le point de s'écrouler. Il deviendra honnête si on le menace et diminuera les prix ou proposera de payer les réparations.
(COU) 8 (INT) 12 (CHA) 12 (AD) 10 (FO) 7 (ATT) 7 (PRD) 8

ACHATS DISPONIBLES :

- ☐ **Maisonnette «pleine de charme»** : (la toiture est percée)
Description : 2 pièces (pièce principale et une chambre)
Prix : 2000 po
- ☐ **Maison «grand espace»** : (infestée de rats et de mites)
Description : 5 pièces (salon, cuisine, 3 chambres)
Prix : 8000 po
- ☐ **Maison «coup de foudre»** : (isolation pourrie)
Description : 7 pièces (salon, cuisine, 4 chambres, cave)
Prix : 12000 po
- ☐ **Tour de mage «fabuleuse»** : (prête à s'écrouler)
Description : de nombreuses étages et pièces secrètes
Prix : 25000 po
Butin secret : **Bâton des Ravages** (niv 5) (Dégats) 1D+5 (ATT/PRD) +1 (COU) +1

RELAJ DES DILIGENCES (26)

DESCRIPTION :

- ☐ L'endroit idéal pour trouver un transport.
- ☐ On peut y trouver des charettes, des montures.
- ☐ Leur qualité est plutôt moyenne.

PNJS :

- ☐ **Huctia** :
Humaine, gérante
Très belle femme blonde mais... elle sent le crottin de cheval.
Objectif : Avoir un enfant avec Fariel.
C'est une commercante redoutable mais honnête.
(COU) 10 (INT) 13 (CHA) 9 (AD) 8 (FO) 9 (ATT) 8 (PRD) 10
- ☐ **Fariel** :
Elfe sylvain, palefrenier, mari de Huctia
S'il n'est pas en train de coiffer ses magnifiques poneys, vous le trouverez en train de composer des chansons.
Il adore entendre les histoires d'aventure.
Objectif : Devenir un barde célèbre.
Il s'occupe très bien des animaux qui lui sont confiés.
(COU) 8 (INT) 8 (CHA) 12 (AD) 11 (FO) 9 (ATT) 8 (PRD) 10

SERVICES DISPONIBLES :

- ☐ **Transport en diligence** : 3 Po pour 10 km
- ☐ **Poney** : 80 po
- ☐ **Cheval de base** : 100 po
- ☐ **Cheval rapide** : 200 po
- ☐ **Elæen « la meilleure jument du relai »** : 1000 po
Elle est très rapide mais elle n'acceptera d'être montée que si sa crinière aura été correctement coiffée. Elle peut frapper avec ses pattes :
(AT) 8 (PRD) 6 Dégats : 2D / EV : 40

