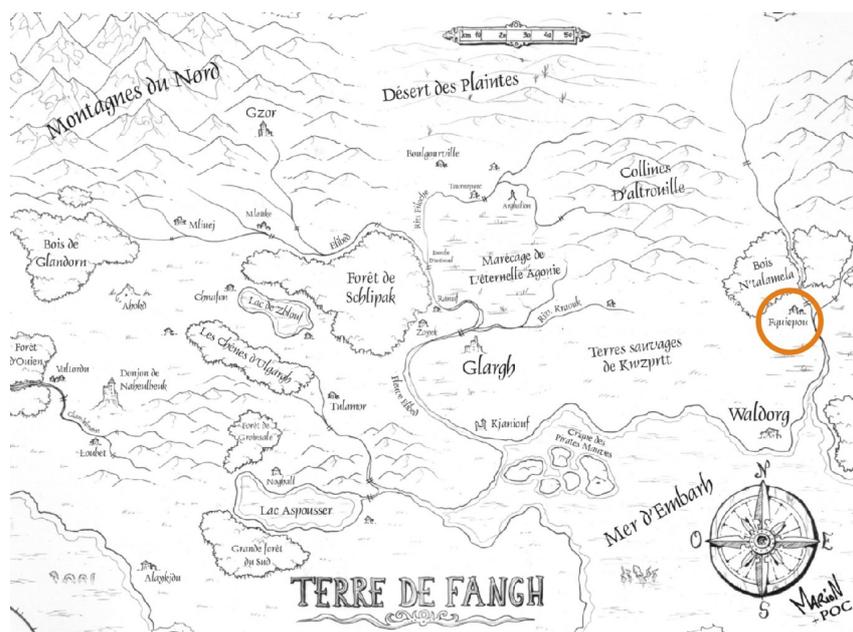


Fquiepou – Description (voir carte du MJ)

Surnommée « Joyau de l'Est », Fquiepou est une des grandes villes de l'Est, bien plus petite que Waldorg mais tout de même importante. La spécialité la plus connue de la ville est le célèbre Saumon de Fquiepou (utilisé comme ingrédient magique, mais qui sert aussi à laver n'importe quoi). Ils en gardent jalousement la recette depuis des générations. On y fabrique aussi un peu de bière, du vin, et on y pêche du poisson d'eau douce provenant du fleuve Syé et de la rivière Zoc.

Fquiepou se situe au sud du Bois N'talamela, et fait commerce avec les Sylvains et plusieurs autres ethnies. On peut y croiser des Nains de l'Est (ceux qui sont blonds, et qui utilisent plutôt le marteau que la hache – venant par exemple de la mine de Martenbur, dont le maire est Barbidul Sang-Noir). Le quartier nord-ouest est habité par quelques Sylvains, un endroit bien sûr évité par les Nains.



On peut également y croiser des semi-hommes puisque ceux-ci sont installés au sud des collines d'Altrouille. Il y a donc pas mal de possibilités d'interactions et d'aventures.

Le plan ne concerne que le centre de la ville, mais celle-ci s'étend plus loin dans toutes les directions, car elle est cernée par de nombreuses fermes et de nombreux champs. La terre est bonne et bien arrosée par ici. Il n'y a pas de fortifications et pas de porte à franchir pour entrer en ville.

L'endroit possède aussi sa halle aux poissons près des Pontons (2), où se négocient tous les jours les fruits de la pêche, à destination des commerces des alentours. On peut aussi emprunter un bac pour traverser le fleuve.

Le maire de la ville est **Barnabé de Paluchard**. La mairie (1) peut donner des missions, aussi bien que le Fortin (19), le bureau des emplois (21), l'office notarial (22), sans oublier les temples et certains commerçants. C'est varié.

Le fortin (19) est tenu par le **Commandant Muldoquet**, assisté du **clipitain Vainal**. 30 futurs soldats y séjournent en permanence. Le soir, on peut les croiser dans les tavernes autour du fortin...

Mulgor (3) a sa résidence sur cet îlot, c'est un mage de niveau 12 (généraliste et domestique). On peut aller chez lui en utilisant le bac, mais il n'est pas commode. Il rend des services contre de l'argent.

La **petite université de magie pratique** (12) accueille les jeunes et les forme avant qu'ils ne soient assez âgés pour partir à Waldorg. On y donne aussi des stages pour les aventuriers.

Au niveau des **temples**, il règne un climat particulier. Comme c'est une ville assez grande, on y retrouve plusieurs temples, mais ils ont été construits un peu trop près les uns des autres (surtout rue des Trois Temples). Les adeptes de **Lafoune** (8) espionnent souvent les jeunes elfettes sortant du **Temple de la Lune** (10), et leur font des blagues salaces du genre « Je suis nu sous mon imperméable ». Ils lancent des vannes aux adeptes de **Malgar**, dont le temple est juste en face du leur (9) – par ailleurs, ce temple est en activité, ce qui est assez rare. Le temple de **Petipani** (16) est le plus grand temple du Lembas de toute la région Est.

La **savonnerie Gilbert** (4) : On y fabrique du savon de Equiepon depuis des générations, sa famille a inventé la recette du produit, ce qui rend le patron assez fier de lui.

Son concurrent est **Marcellin** (5), un type un peu sournois, dont les ancêtres auraient dérobé la recette du savon à la famille Gilbert il y a bien longtemps. Ils se vouent une haine farouche. Marcellin, qui est loin d'être un saint, aurait par ailleurs vendu la recette à la famille de **Jean-Claude Morbier** (6), un autre concurrent.

Le **château de Célaiderien** (23) est impressionnant. Ce noble a fait fortune dans le commerce de bijoux elfiques. Il s'est installé près des Syltvains. Il est un peu paranoïaque et très riche, c'est pourquoi sa demeure est cernée de murs et gardée en permanence (par des Elfes...). On peut y voir un beau jardin.

La bijouterie célèbre de Célaiderien se trouve un peu plus loin dans le quartier (30). Elle est bien sûr gardée (le poste de garde est juste derrière, avec des renforts).

La **brasserie Balarik** (20) : elle est tenue par un Nain exilé pour avoir fait une erreur comptable. Il n'est pas trop content d'être voisin des Elfes car il est en bordure de leur quartier ! Mais il n'avait pas le choix c'était le seul local intéressant à acheter près de la rivière. Cette brasserie fabrique plusieurs sortes de bière ! La Balarik... Et à cause de lui, les Nains qui viennent faire leur provisions sont obligés de traverser le quartier des Elfes.

Le **quartier un peu chaud** est celui qui se trouve au nord de la mairie, avec la **guilde des Voleurs** (27) et le bistrot à vauriens de **Joe le Trembleur** (34). Cela pose quelques problèmes de voisinage à la **guilde des Marchands** (35) et à **l'hôtel de luxe** (26). Le poste de garde de la rue Childeric II tente de faire régner l'ordre.

Les tours de surveillance (S) servent à repousser ou détecter les attaques de pirates d'eau douce (humains ou gobelins, parfois même hommes-tritons) qui viennent parfois de l'Est en bateau pour faire leur « marché » à Equiepon.

Au sud, à partir de la rue du Fortin, commence la zone rurale : fermes, champs et autres élevages. Mais il y en a aussi vers l'ouest et vers le nord. À quelques kilomètres au nord commence le **Bois N'talamela**.

Les aventuriers peuvent acheter un plan de la ville (1 P.O.) à la Mairie (1) ou à la librairie (33).

Fquiepou – Centres d'intérêt (voir carte du MJ)

Indications usuelles de commerces classiques :

(P) Poissonnerie – (BL) Boulangerie – (B) Boucherie – (E) Épicerie – (H) Herboriste – (F) Forgeron
(G) Guérisseur – (T) Tailleur, vêtements – (S) Tours de surveillance côtière (gardes, balistes...) – (L) Librairie
Point noir : Taverne de base, bistrot / **Point bleu** : Taverne-auberge de base (où l'on peut dormir)
Bouclier orange : Poste de garde, geôles ou truc assimilé.

Lieux plus intéressants :

- (1) – La mairie de la ville avec son centre administratif et son collecteur de taxes
- (2) – Les Pontons : c'est là qu'on peut trouver des bateaux, pour le fret ou la pêche, et le bac pour traverser
- (3) – L'Isle de Malgor, mage de niveau 12
- (4) – La savonnerie Gilbert
- (5) – La savonnerie Marcellin
- (6) – La savonnerie Morbier
- (7) – Temple local de Caddyro
- (8) – Temple de Lafoune
- (9) – Temple de Malgar
- (10) – Temple de la Lune, où l'on parle de trucs elfiques
- (11) – Temple de Slanoush
- (12) – Petite Université Réformée de Magie Pratique
- (13) – Petit temple d'Adathie
- (14) – Temple de Dlul (Côtier des Pacificateurs du Baillement)
- (15) – Petit temple de Chakhom
- (16) – Grand temple de Petipani
- (17) – Tour locale des adeptes de Tzinntch
- (18) – Auberge de la Truite Grise : établissement de qualité moyenne, bon pour les infos et rencontres
- (19) – Fortin de Fquiepou : ici, on entraîne les miliciens de la ville et ceux des villages alentours
- (20) – Brasserie Balarik
- (21) – Bureau des emplois – Idéal pour trouver une mission
- (22) – Office notarial et bureau du Droit Fanghien : on peut y résoudre toutes sortes de questions administratives
- (23) – Le château : demeure protégée d'un noble Haut-Elfe, Célaiderien
- (24) – Chez Rusard : magasin d'objets magiques et boutique de sorciers, librairie
- (25) – L'attrape-peur : grand bazar franchisée du Donjon facile, magasin pour aventuriers
- (26) – Auberge de luxe « Le secret de la Syé » : on peut y croiser des nobles en voyage, de riches marchands
- (27) – Antenne locale de la Guilde des Voleurs de l'Est
- (28) – Cette tour ronde est la demeure de Salador l'Ancien : c'est un vieux sage au courant de tout
- (29) – Ferme de Pifanie, une dame un peu bizarre qui cultive de très beaux légumes, magiquement trafiqués
- (30) – Grande Bijouterie de l'Est : nombreux objets de valeur, objets uniques, reliques, décorations
- (31) – Les écuries de Fquiepou : on peut y louer / acheter des chevaux, chariots et autres
- (32) – Bureau Chronotroll : envoi de courrier, paquets, missions de livraison...
- (33) – Librairie « Chez La Plume » : vend de nombreux livres y compris de magie, le patron aime les ragots
- (34) – Chez Joe le Trembleur : bistrot favori des traîne-savates et autres bandits (ragots, PNJs...)
- (35) – Antenne locale de la Guilde des Marchands de l'Est : missions, informations, etc.
- (36) – Banque de Fquiepou : gardée en permanence, près du poste de vigilance

Fquiepour – Prix des denrées locales

Fquiepour exporte pas mal de sa production, et sur place on peut donc l'acheter moins cher (pour la revendre ailleurs, vu que c'est un peu loin de tout, et surtout derrière les plaines sauvages). C'est une ville qui permet de faire de bonnes affaires... On y fabrique du savon, de l'alcool et des bijoux. Le poisson s'exporte mal...

Les aventuriers pourraient prendre connaissance de tout ça en réussissant une bonne épreuve d'intelligence.

« Vous remarquez que certains produits que vous connaissez sont bien moins cher ici... »

Bien sûr, il faut aussi pouvoir transporter ces achats jusqu'à une ville assez éloignée...

DENRÉES	Prix sur place	Prix ailleurs
Savon de Fquiepour (la pièce)	5 P.A.	1 P.O.
Savon de Fquiepour (par 10)	4 P.O.	10 P.O.
Savon de Fquiepour (caisse de 100)	35 P.O.	100 P.O.
Bière Balarik Blonde (l'amphore, 3 pintes)	1 P.O.	3 P.O.
Bière Balarik Blonde (tonnelet, 15 pintes)	4 P.O.	20 P.O.
Bière Balarik Blonde (tonneau, 60 pintes)	15 P.O.	75 P.O.
Bière Balarik Spéciale (l'amphore, 3 pintes)	2 P.O.	6 P.O.
Bière Balarik Spéciale (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Bière Balarik Spéciale (tonneau, 60 pintes)	30 P.O.	150 P.O.
Vin Ambré de Fquiepour (l'amphore, 8 verres)	1 P.O.	2 P.O.
Grand cru Château-Rivage (l'amphore, 8 verres)	12 P.O.	25 P.O.
Liqueur des Jardins de Fquiepour (l'amphore, 8 verres)	20 P.O.	35 P.O.
Tunique "Elfe Sylvain" de Fquiepour	8 P.O.	15 P.O.
Robe elfique "Fabriquée à Fquiepour"	15 P.O.	60 P.O.
Chapeau de paille "Elfe Sylvain" de Fquiepour	3 P.O.	8 P.O.
Perle d'eau douce de la Syé (la pièce)	10 P.O.	22 P.O.
Sac en macramé du bois N'talamela	6 P.O.	18 P.O.
Bijou d'ornement de chez Célaiderien	Selon budget	Prix x 1,5
Bague de Charisme de Célaiderien (+2 CHA)	1800 P.O.	3000 P.O.
Saucisse sèche d'Altrouille	2 P.O.	4 P.O.
Pâté des semi-hommes d'Altrouille (la terrine)	3 P.O.	6 P.O.