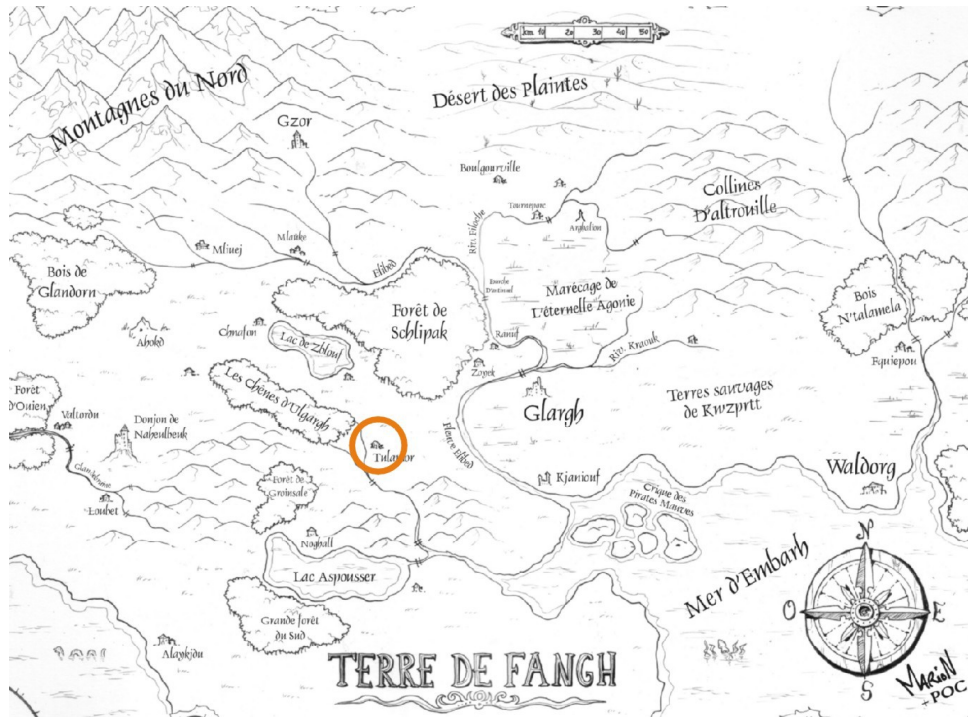


Tulamor – Description (voir carte du MJ)

Tulamor est un village assez important situé au sud de la forêt de Schlipak et une étape obligatoire pour de nombreux voyages. Il est situé à la jonction des routes Glargh-Zoyek-Noghall et Kjanionf-Plorodon-Chnafon-Mlinej. Depuis cet endroit, on peut également descendre par bateau la rivière jusqu'à la mer ou se rendre sur le lac Aspousser.

Le centre ville n'est pas très étendu mais beaucoup de hameaux sont rattachés à la ville et viennent s'y approvisionner, c'est donc une plate tournante commerciale assez intéressante et on trouve là pas mal d'échoppes.



Tulamor est assez proche de plusieurs centres d'intérêt : la grande forêt des Chênes d'Ulgargh, les collines de l'Est et les collines du Sud. En direction du nord s'étend la plaine du Ninejaddai, dans laquelle on trouve, par exemple, la Tour de Suak (qui a donné son nom au roman *Nahelbeuk* saison 5).

La ville est dirigée par le seigneur local **Philibert Galuzac**, ou plutôt par sa femme **Germaine** qui semble-t-il est plus habile que lui pour gérer les paperasses. Des familles riches et influentes se partagent les terres et les commerces de la ville, comme c'est le cas pour les fermiers **Janzal** (27) et pour les négociants **Tyroch** (24). Certains d'entre eux trempent d'ailleurs parfois dans des histoires pas très claires...

Au titre des personnalités locales on pourra citer la magicienne **Barmizua** (26), laquelle fait un commerce florissant de ses spécialités magiques, le nain **Kurwil** (30), célèbre tailleur de gemmes de la région, ainsi que **Francis** (28) le patron du bazar qui est toujours au courant de toutes les affaires louches ainsi que des bonnes adresses pour boire, manger et plus si affinités.

Pour ce qui est du danger, celui-ci peut venir de la forêt aussi bien que des collines, il y a donc souvent des monstres errants autour de la ville, et même parfois jusqu'aux postes de garde quand personne n'a réussi à les arrêter avant. Mais le périmètre est fermement sécurisé par les soldats du **clipitain Marzol**, et comme on dit en ville « Avec Marzol, tu fais pas ton mariolle ! ». Le chef du fortin est le **commandant Barnago**.

Tulamor – 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 – (L) Librairie.

Point bleu : Taverne de base, bistrot, auberge

Bouclier rouge : Poste de garde, geôles, fortin ou truc assimilé.

Lieux plus intéressants :

- (1) – La mairie de la ville avec son centre administratif et son collecteur de taxes
- (2) – Auberge « La pie batvarde », la plus réputée de la ville (qualité, bonne fréquentation)
- (3) – Auberge « La Spirloutte », nommée d'après la rivière (qualité correcte)
- (4) – Auberge « La porte Sud » (établissement médiocre, mauvaise clientèle)
- (5) – Bureau Chronotroll : envoi de courrier, paquets, missions de livraison
- (6) – Bureau des emplois – Idéal pour trouver une mission
- (7) – Temple local de Youclidh
- (8) – Temple de Slanoush
- (9) – Temple de Dlul (Pacificateurs du baillement)
- (10) – Petit temple d'Adathie
- (11) – Petit temple de Chakhom
- (12) – Antenne locale de la Guilde des Marchands du Centre : missions, informations, etc.
- (13) – Petite tour vraisemblablement occupée par un club de Tzinntch
- (14) – Temple d'Oboulos
- (15) – Fortin de Kjaniouf : ici, on entraîne les miliciens de la ville et ceux des villages alentours
- (16) – Bureau du Droit Fanghien, notaires : on peut y résoudre toutes sortes de questions administratives
- (17) – « L'escampette » : magasin d'objets magiques et boutique de sorciers, librairie
- (18) – « Mille attrapes » : Magasin pour aventuriers tenu par un jeune couple dynamique
- (19) – Q.G. local de la Guilde des Voleurs du Centre
- (20) – Banque de Tulamor, avec son poste de garde
- (21) – Les docks de Tulamor (fret, missions d'escorte, entrepôts)
- (22) – Distillerie « Kelkannie »
- (23) – Fabrique de saucisses sèches « La mordue »
- (24) – Villa et entrepôts des Tyroch : grande famille de négociants à Tulamor
- (25) – Grande écurie du Centre : écuries, achat de chevaux, location de matériel équestre, chariots
- (26) – Tour grise de la magicienne Barmizzva (niveau 10, services magiques payants)
- (27) – Fermes et granges de la famille Janzal, important propriétaire terrien de la région
- (28) – Bazar « Chez Francis », où l'on peut vendre et acheter n'importe quoi
- (29) – Élevage de dindons « Croq'lacuisse »
- (30) – Joailler « Les Trois Rubis », chez Kruzil, un marchand nain spécialiste des gemmes
- (31) – Tour ronde et assez haute, servant de base à « l'Observatoire Astronomique du Centre »
- (32) – Siège de la guilde des pêcheurs du Centre
- (33) – Siège de la guilde des chasseurs du Centre

Tulamor – Prix des denrées locales

Les spécialités du coin sont connues jusqu'à Mlinej ! Une importante fabrique de saucisses sèches d'excellente qualité (la maison « La mordue ») rivalise d'ingéniosité avec le spécialiste de la dinde fumée « Croq'lacuisse », et tous deux sont arrosés par les produits de la distillerie « Kelkannie » qui est connue pour ses spiritueux de qualité. On trouve aussi quelques tissus renommés, fabrication d'ateliers locaux réputés.

Saucisse sèche : chaque saucisse donne une ration de voyage, qui se conserve bien jusqu'à 25 jours.

Dinde fumée : ça sent tellement bon qu'il paraît que ça peut attirer les monstres carnivores à plus d'un kilomètre. Chaque ration se conserve 10 jours.

Spiritueux : ils sont réputés et peuvent servir de monnaie d'échange avec des brigands, aussi bien que de cadeau ou de biens commerciaux pour les plus grands crûs.

Vous pouvez donc décider d'acheter ces denrées sur place pour les revendre plus cher ailleurs, mais bien sûr, il faut aussi pouvoir les transporter jusqu'à une ville assez éloignée...

DENRÉES	Prix sur place	Prix ailleurs
Saucisse sèche aux herbes "La mordue" (la pièce)	5 P.A.	1 P.O.
Saucisse sèche au fromage "La mordue" (la pièce)	1 P.O.	2 P.O.
Saucisse sèche spéciale "La mordue" (la pièce)	2 P.O.	5 P.O.
Saucisse sèche spéciale "La mordue" (par 10)	15 P.O.	45 P.O.
Saucisse sèche surfine "La mordue" (la pièce)	3 P.O.	8 P.O.
Saucisse sèche surfine "La mordue" (par 10)	25 P.O.	70 P.O.
Liqueur aux fruits "Kelkannie" (l'amphore, 8 verres)	5 P.O.	12 P.O.
Liqueur aux fruits "Kelkannie" (tonnelet, 50 verres)	25 P.O.	65 P.O.
Liqueur Kelkannie forte (l'amphore, 8 verres)	12 P.O.	25 P.O.
Liqueur Kelkannie extra-forte (l'amphore, 8 verres)	16 P.O.	30 P.O.
Liqueur Kelkannie du Trépas (l'amphore, 8 verres)	30 P.O.	65 P.O.
Liqueur Kelkannie Tulamorientine (l'amphore, 8 verres)	20 P.O.	35 P.O.
Dinde fumée "croq'lacuisse" (1 ration)	5 P.A.	1 P.O.
Dinde fumée "croq'lacuisse" (10 rations)	4 P.O.	9 P.O.
Terrine fumée au dindon (la terrine, 6 rations)	2 P.O.	6 P.O.
Tissage fin de Tulamor (l'unité)	1 P.O.	3 P.O.
Tissage précieux de Tulamor (l'unité)	12 P.O.	25 P.O.
Tissage épais de Tulamor (l'unité)	15 P.O.	32 P.O.
Chemise de luxe de Tulamor (CHA+I)	70 P.O.	150 P.O.