

Mliuej – Centres d'intérêt (voir aussi : aide de jeu de Grimmar, jointe)

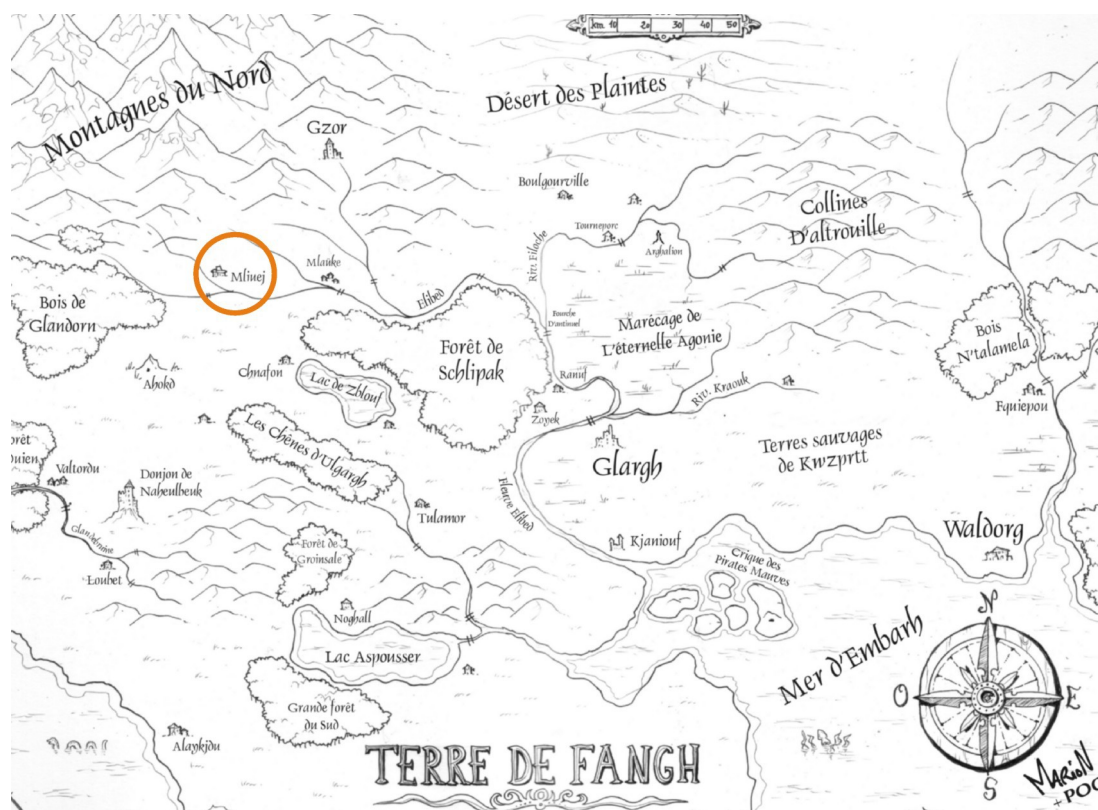
- (1) Postes de garde : À l'intérieur de la ville, ils sont là pour assurer la sécurité des gens (et ramener les ivrognes chez eux...)
- (2) Château du seigneur local : un grand édifice avec des jardins et des dépendances
- (3) Le siège de la guilde des voleurs régionale (nord-ouest)
- (4) Le siège de la guilde des marchands régionale (nord-ouest)
- (5) Chez Murgol : Un maître d'armes Nain assez réputé
- (6) Tour de Maître Zomblaf : un mage ensorceleur niveau 9 qui peut rendre des services (payants)
- (7) Voir la liste des temples un peu plus bas
- (14) École de brassage, pour apprendre à faire de la bière
- (15) Le Temple de la Bière (auberge, taverne) : établissement de qualité moyenne
- (16) Le Tabouret à l'Enters (auberge, hôtel) : établissement de qualité médiocre, repaire de brigands
- (17) Les 16 Chopines (auberge, hôtel) : établissement de bonne qualité
- (18) Chez Bulinette (pub, taverne) : ne propose pas l'hébergement, bonne source d'information
- (19) Brasserie Goulize
- (20) Brasserie Chapeaumou
- (21) Brasserie Kanterbouref
- (22) Brasserie Guiliness
- (23) Bureau des emplois : propose du travail ou des missions de mercenariat
- (24) Bureau de Chronotroll : pour envoyer des messages, des paquets
- (25) Agence immobilière travaillant sur la région
- (26) Relai diligences, écuries : pour trouver un transport ou acheter/vendre/échanger des montures
- (27) Marché aux bières : une grande place d'échange avec un bâtiment couvert de forme bizarre

Commerces : (A) magasin d'aventurier/armurier "Chez Bubu" (B) librairie (C) bazar/droguerie (D) boutique sorciers (E) herboriste (F) couturier (G) poissonnerie (H) serrurier (I) boulangerie (J) boucherie (K) fruits et légumes (L) guérisseur

Temples : (7) Chakhom (8) Dlu (Swinaf) (9) Lafoune (10) Niourgl (11) Slanoush (12) Caddyro (13) Picrate

Puces noires : autres tavernes de moindre importance — **Puces grises :** autres brasseries de moindre importance

Mlinej – Description de la ville et localisation



Il n'est pas d'endroit en Terre de Fangh proposant plus de variétés de bières que cette ville.

Mlinej est une ville assez importante, nichée à la base des montagnes du Nord et arrosée de plusieurs sources menant au fleuve Elbed. Le terrain aux alentours, extrêmement fertile, est dédié à la culture de houblon, de malt, de céréales et de fruits servant à fabriquer plus de 500 variétés de bières. La configuration même de la ville est assez étrange : le centre est presque complètement constitué de tavernes, la basse ville contient les habitations, et la périphérie héberge les brasseries. Dans la banlieue, on trouve les fermes exploitant les plantations.

Les habitants sont assez curieux, car ils se livrent quotidiennement à un étrange manège. Partant des habitations le matin, ils travaillent dans les brasseries, puis vont à midi hanter les tavernes, avant de repartir travailler. Le soir, ils reviennent dans les tavernes, et ainsi de suite, consommant alors les produits qu'ils fabriquent dans la journée. Ces processions à heures fixes donnent lieu à de véritables « bouchons » de badauds à demi ivres, raison pour laquelle les rues principales sont larges et bien dégagées.

La ville doit produire énormément afin de pouvoir exporter, considérant la consommation des habitants. Les Nains vivant sous les montagnes un peu plus haut, et viennent plusieurs fois par an faire leurs stocks (en profitant pour visiter les tavernes), sachant aussi qu'à Mlinej on ne refuse pas de servir un Nain, comme ça peut être le cas dans certaines villes aux lois étranges. Des bateaux fluviaux partent chaque semaine pour emporter les bières les plus fines vers Glargh, cité dans laquelle a lieu, de jour comme de nuit, une grande foire proposant tous les produits de la terre de Fangh.

Il existe une légende concernant le nom de la ville et sa consonance étrange. En effet, il fut répertorié par Ouarge Gutten, un cartographe voyageur qui avait passé la nuit sur place. A l'époque ce n'était qu'un village blotti autour de deux ou trois brasseries, et Gutten avait tenté en vain de comprendre le baragouin des habitants,

lorsqu'il les interrogeait à la taverne pour savoir quel était le nom de ce village si accueillant. Gutten devait choisir entre EKduje, Arhghwhah, Mliueukjeu, Jaeivacjemenzoif et Bouztoijavévomirrh et finalement apposa « Mliuej » sur son registre (afin que le nom soit à peu près lisible).

On a de fortes chances de rencontrer des Nains à Mliuej et d'acheter du matériel fabriqué par les Nains. Ils sont très appréciés et respectés dans cette ville, car ils sont bon clients pour les brasseurs.

Mliuej – prix des bières locales à emporter

Certaines bières, un peu rares ou fameuses, sont très connues et sont vendues plus cher dans d'autres villes. Les aventuriers peuvent en embarquer pour se faire de l'argent, s'ils disposent d'un chariot ou d'un moyen de transport. Les prix indiqués « ailleurs » concernent en général Glargh, il est possible de les ajuster en fonction de l'éloignement du lieu choisi pour réaliser la vente du stock. Attention à bien abriter votre chargement du soleil !

DENRÉES (BIÈRES)	Prix sur place	Prix ailleurs
Bière Guiliness Classique (l'amphore, 3 pintes)	1 P.O.	3 P.O.
Bière Guiliness Classique (tonnelet, 15 pintes)	4 P.O.	20 P.O.
Bière Guiliness Classique (tonneau, 60 pintes)	15 P.O.	75 P.O.
Bière Guiliness Épique 12° (tonnelet, 15 pintes)	20 P.O.	90 P.O.
Bière Chapeaumou Blonde (l'amphore, 3 pintes)	5 P.A.	2 P.O.
Bière Chapeaumou Blonde (tonnelet, 15 pintes)	2 P.O.	15 P.O.
Bière Chapeaumou Blonde (tonneau, 60 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Bière du Temple (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	50 P.O.
Bière du Temple (tonneau, 60 pintes)	55 P.O.	250 P.O.
Bière Goulize Ambrée (l'amphore, 3 pintes)	5 P.A.	2 P.O.
Bière Goulize Ambrée (tonnelet, 15 pintes)	2 P.O.	15 P.O.
Bière Goulize Ambrée (tonneau, 60 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Bière Burdul pêche-framboise (tonnelet, 15 pintes)	20 P.O.	90 P.O.
Bière Burdul fraise (tonnelet, 15 pintes)	25 P.O.	110 P.O.
Bière Kanterbouref Spéciale (l'amphore, 3 pintes)	1 P.O.	2 P.O.
Bière Kanterbouref Spéciale (tonnelet, 15 pintes)	4 P.O.	15 P.O.
Bière Kanterbouref Spéciale (tonneau, 60 pintes)	15 P.O.	55 P.O.
Bière du Bretteur, Prestige (tonnelet, 15 pintes)	16 P.O.	100 P.O.
Bière du Bretteur, Prestige (tonneau, 60 pintes)	110 P.O.	450 P.O.
Bière Bragoularde aux orties (tonnelet, 15 pintes)	20 P.O.	90 P.O.
Bière La Finaude brune (l'amphore, 3 pintes)	5 P.O.	20 P.O.

Mlinej – prix spécifiques des denrées

De part la proximité des mines et des industries naines, les armes fabriquées par les Nains sont moins chères à Mlinej que dans la plupart des villes (les prix affichés sont plus bas, ce qui n'empêche pas de marchander pour obtenir une remise supplémentaire). Les caractéristiques des armes sont disponibles dans le tableau de l'armement.

DENRÉES (ARMES et ARMURES)	Prix sur place	Prix ailleurs
Matériel Durandil(TM)	20% de remise	Pas de remise !
Matériel estampillé "Artisan Nain"	10% de remise	Pas de remise !
Cottes de mailles en général	10% de remise	Pas de remise !
Casques tous modèles	25% de remise	Pas de remise !
Haches et marteaux tous modèles	15% de remise	Pas de remise !
Armes et armures enchantées	5% de remise	Pas de remise !

Les montagnes proches de Mlinej fournissent également un certain nombre de produits qui sont plus cher ailleurs. Ces produits concernent aussi un certain nombre d'ingrédients magiques.

DENRÉES (DIVERS)	Prix sur place	Prix ailleurs
Peau d'ours noir tannée	20 P.O.	50 P.O.
Liqueur Champignons des mines (l'amphore, 8 verres)	20 P.O.	35 P.O.
Perle des ruisseaux (la pièce)	12 P.O.	26 P.O.
Saucisse sèche à l'ours des montagnes	3 P.O.	6 P.O.
Dent d'ours	1 P.A.	3 P.A.
Poudre de granite	2 P.A.	5 P.A.
Soufre en poudre	5 P.A.	1 P.O.
Bougie à la graisse d'ours	5 P.A.	1 P.O.
Poudre de diamant	3 P.O.	5 P.O.
Poudre de malachite	5 P.O.	8 P.O.
Poudre noire des gobelins	6 P.O.	8 P.O.
Poudre de Tritbil	6 P.O.	10 P.O.
Poil de barbe de nain bleu	6 P.O.	10 P.O.
Plume d'aigle des montagnes	6 P.O.	10 P.O.
Champignon explosif	6 P.O.	10 P.O.
Cimetweiss	6 P.O.	10 P.O.
Sphère d'or	5 P.O.	10 P.O.
Poudre de mithril	7 P.O.	10 P.O.

Mlieuj – rencontres spéciales

La présence de nombreux nains et aventuriers ivres dans les rues de la ville peut amener à tomber dans des situations conflictuelles dangereuses et inattendues. Voici quelques idées pour vos rencontres à Mlieuj (en dehors des habituelles rencontres de villes disponibles dans le tableau des « rencontres urbaines »).

Patron de taverne à moitié fou (niveau 1) — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	5	15	1	1D+2 (tesson)	8	6
7	6	12	1	1D+1 (gourdin)	7	6

Ce patron de taverne pense que les aventuriers lui doivent de l'argent et les agresse pour obtenir paiement d'une ardoise de 22 pièces d'or. Il est armé soit d'un tesson de bouteille, soit d'un gourdin. Aucune attaque spéciale.

Magie débutant ivre (niveau 1) — Résistance magie : 8

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	8	15	1	1D+2 (feu)	12	10

*Boule de feu à chaque assaut. Ce jeune mage ivre pense qu'il est super fort et attaque les aventuriers sans raison.

Nain ivre mort et vindicatif (niveau 1) — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	10	30	3	1D+2 (hache)	16	20

Ce nain complètement bourré hurle dans la rue que personne n'est meilleur que lui au combat. Armé d'une hache rouillée, il attaque le premier aventurier qui s'approche de lui.

Coup spécial : coup de boule dans les parties ! De temps en temps le Nain peut tenter une épreuve sur 12 pour mettre un coup de tête dans les parties génitales d'un humain ou humanoïde de taille standard. Une esquive réussie sur AD peut protéger le héros. Dégâts : 6 BL directs et perte de 3 assauts !

Marchand paranoïaque et son escorte (niveau 1) — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	5	15 (marchand)	1	1D+2 (dague)	8	6
8	10	25 (escorte)	2	1D+3 (épée)	7	10

Ce marchand paranoïaque croise les aventuriers dans la rue et pense qu'ils en veulent à leur argent. Il va les agresser verbalement puis en venir aux mains avec l'aide de son acolyte, un aventurier qui l'escorte.

Garde bourré (niveau 2-4) — Résistance magie : 10

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	13	30	4	1D+4 (épée)	14	30

Coup spécial : Tous les 3 assauts, il tente une charge bousculante qui lui coûte un assaut — sur une épreuve à 12 il peut mettre au sol un adversaire (qui lui-même peut résister en réussissant une épreuve de FO).

Un garde chevronné, malheureusement ivre, pense que les aventuriers sont des criminels et tente de les arrêter à lui tout seul. Il leur demandera de se rendre avant de leur sauter dessus comme un sauvager.

Nains paranoïaques (niveau 3-6) — Résistance magie : 10

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	12	40	5	2D+2 (hache)	18	40
12	12	40	6	1D+6 (marteau)	16	40
14	12	45	4	2D+2 (hache)	18	45

Plusieurs nains (ou un seul) descendus des montagnes, assez chevronnés, pensent que les aventuriers sont là pour leur dérober leur chargement. Bien engoncés dans leurs armures et équipés d'armes de bonne qualité, ils insultent les aventuriers puis attaquent immédiatement.

Vieux mage bourré (niveau 3-6) — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12*	10	35	4**	1D+5*	16	50

* Attaque au bâton enchanté au corps à corps quand il n'aura plus d'énergie astrale, ou s'il est acculé

** Robe enchantée 2 en PR avec un bonus de 2 PR magiques

Il reste assez d'énergie astrale au mage pour les sorts suivants :

- 1 ensablement oculaire (épreuve sur 14) sur une cible qui devra tenter de résister à la magie pour échapper au sort. Sinon appliquer les malus suivant à la cible pendant 1D6 assauts : AT-5 PRD-6 AD-5
- 1 éclair en chaîne (épreuve sur 14) : 2D+3 par cible sur une zone circulaire de 10 m
- 3 boules de feu majeures (épreuve sur 14) occasionnant 3D de dégâts sur une cible (ignore 50% de l'armure naturelle)

Le mage sort d'une taverne, bourré, et voit les aventuriers : il pense reconnaître des malandrins qui ont tenté de lui dérober ses objets magiques plusieurs années auparavant et les attaque.

Prêtre d'Oboulos chasseur d'hérétiques (niveau 3-6) — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12*	10	35	4**	1D+5*	16	50

* Attaque au marteau enchanté au corps à corps

** Robe enchantée 2 en PR avec un bonus de 2 PR magiques

Le prêtre peut lancer les prodiges suivants :

- 1 prodige de Terreur d'Oboulos : chaque cible qui rate son test de résistance à la magie sera en proie à la panique pendant 5 assauts — un dispel magic peut éventuellement casser l'effet. « Tête vide » immunise contre ce prodige.
- 3 flagellations d'Oboulos (épreuve sur 14) occasionnant 2D+2 de dégâts sur une cible (ignore l'armure)

Ce prêtre à moitié fou trouve les aventuriers en train de glander dans la rue. Il détermine donc qu'ils sont des hérétiques d'Oboulos et qu'ils doivent être punis par sa main ! Il attaque après avoir lancé un ou deux sermons concernant les bienfaits du Travail.