

Pointesable



Ville Haute

- **0. Prêteur sur gage** - (PNJ : *Arist Fenlek, prêteur sur gage, investisseur. Sa maison a un toit rouge en face de la cathédrale.*)
- **1. Cathédrale** - (PNJ : *Abstalar Zantus*)
- **2. Cimetière** - (PNJ : *Naffer Vosk, entretient l'ossuaire. Doigt tordu/démarche boiteuse et sinistre.*)
- **3. Cerf Blanc** - (PNJ : *Garridan Viskalai qui est le frère du prévôt*)
- **4. La Voie du Nord** - (PNJ : *Veznutt Parroh, Bibliothécaire et magicien*)
- **5. Bijoutier** - (PNJ : *Maver & Penna Kesk*)
- **6. Falaise du dépotoir** - (PNJ : *Gorvi, entretient la décharge*)
- **7. Cabane de Gorvi** - (PNJ : *Gorvi, Demi-orc Eboueur*)
- **8. Sage** - (PNJ : *Brodert Quink*)
- **9. Serrurier** - (PNJ : *Volioker Briskalberd*)
- **10. Garnison de Pointesable** - (PNJ : *Prévôt Belor Cigue et la milice*)
- **11. Hôtel de ville de Pointesable** - (PNJ : *Maire Kendra Déverin*)
- **12. Armurerie de Savah** - (PNJ : *Savah Bevaniky*)

Ville Basse

- **13. Chez Risa** - (PNJ : *Risa Magravi, varisienne énigmatique tenant une taverne*)
- **14. Tannerie de Rovansky** - (PNJ : *Larz Rovansky le tannier (cuir et fourrure)*)
- **15. Forge du Chien Rouge** - (PNJ : *Das Korvut Forgeron avec un caractère mal embouché*)
- **16. Le Garde-manger du Cloportes** - (PNJ : *Alivar « Cloporte » Podiker, herboriste et jardinier*)
- **17. Solutions en bouteille** - (PNJ : *Nisk Tander, demi-elfe et alchimiste*)
- **18. Taverne de Dent-cassée** - (PNJ : *Kesk « Dents-cassé » Berini - déclame régulièrement sur la scène politique*)
- **19. Maison des Pierres Bleues** - (PNJ : *Sabyl Sorn, tient le monastère depuis la mort de son père. Maître d'Aethan.*)
- **20. Verrerie de Pointesable** - (PNJ : *Famille Kaijistu*)
- **21. Les délices de Pointesable** - (PNJ : *Alma Avertin, tient une boulangerie, a élevé Aethan comme son fils. Elle est très attristé par la mort de l'une des ces 2 jumelles.*)
- **22. Au Gobelin Curieux** - (PNJ : *Chask Haladan, libraire et un des anciens du village.*)
- **23. Theatre de Pointesable** - (PNJ : *Cyrdak Drokkus : Acteur grandiloquent, vadrouilleur et propriétaire du théâtre*)
- **24. Guilde des Charpentiers** - (PNJ : *Aesrik cor de guerre, un nain qui voue une adoration quasi hérétique pour le bois.*)
- **25. Scierie de Pointesable** - (PNJ : *Banny harker et ibor épine tiennent la scierie pour le compte des scarnetti. Maj : Banny est mort dans le tome 2.*)
- **26. Le Bazar** - (PNJ : *Ven Vinder, propriétaire du bazar le mieux approvisionné de Pointesable. Il a 2 magnifiques filles Catherine et Shayliss. Très possessif envers elles. Maj : Attristé par la mort de Catherine dans le tome 2.*)
- **27. Académie de Turandarok** - (PNJ : *Mi-école,mi-orphelinat, l'académie est dirigée par l'aventurier à la retraite Iloari Gandéthus.*)
- **28. Maison de madame Mvhasi** - (PNJ : *Vieux manoir abritant une ancienne historienne et Oracle varisienne. Très respecté par les varisiens. A recueilli Arilnor.*)
- **29. L'épicerie** - (PNJ : *Olmur Danvakus, Halfelin, s'occupe de gérer ce grand marché.*)
- **30. Aux vêtements fins de Vernah** - (PNJ : *Rynshinn Povalli, possède un commerce de couture. Son frère Todias à une dent contre le fils du découpeur... Arilnor.*)
- **31. Le Chariot de Wheens** - (PNJ : *Bilivar Wheen vend des chariots.*)
- **32. Moulin des Scarnetti** - (PNJ : *Courrin Westherwill s'occupe du moulin pour les scarnettis.*)
- **33. La Myxine** - (PNJ : *Le propriétaire est un unijambiste grégaire, nommée Jargie Quinn. Il est toujours possible de boire «*

l'eau » de l'aquarium de Norah, la myxine pour gagner quelques pièces).

- **34. Le marché au poisson de Valdemar** - (PNJ : *. Turch Sterglus, un pêcheur à la retraite dirige le marché aux poissons. Il a cinq fils.*)
- **35. Marché de Pointesable** - (Au début de chaque semaine, le marché des fermiers augmente de façon radicale la sélection de produits disponibles à l'épicerie tandis qu'à la fin de la semaine, ce sont des marchands de Magnimar, Galduria, Nybor, Wartle et au-delà qui viennent approvisionner le marché.)
- **36. La boucherie de Pointesable** - (PNJ : *Chod Bévuk*)
- **37. Le Dragon Rouillé** - (PNJ : *Ameiko Kaijistu, ancienne aventurière, a ouvert l'auberge avec l'argent gagné de sa vie précédente. Elle possède un des restaurants les plus appréciés en raison de sa nourriture exotique et épicée. Béthana Corwin, une halfeline agée, travaille avec elle.*)
- **38. Les écuries du gobelin écrabouillé** - (PNJ : *Daviren Hosk s'occupe de l'écurie*) : ancien rodeur qui voue une haine particulière envers les gobelins.)
- **39. Brasserie des Deux Chevaliers** - (PNJ : *Gaven déverin tient la brasserie seul depuis la mort de son frère. Gaven est un ancien paladin d'abadar et cousin du maire.*)
- **40. La ligue mercantile de Pointesable** - (PNJ : *Sire Jasper Korvaski, est un ex Paladin d'abadar. Il aurait une liaison avec Cyrdak Drokkus qui scandalise les scarnettis.*)
- **41. Boutique de Pointesable** - (PNJ : *Hayliss Korvaski, frère de Jasper, ouvre ouvertement son mépris envers les scarnettis et n'hésite pas à volontairement augmenter les prix pour eux.*)
- **42. La musette de l'homme gras** - (PNJ : *La taverne appartient à un homme obèse Gressel Tenniwar, soupçonné de faire partie de la szarni.*)
- **43. Le Chaton des Pixies** - (PNJ : *Kaye Tésarini est la matrone bordel du coin.*)
- **44. Le Serpent à Plumes** - (PNJ : *Vorvashali Voon est un rouquin qui tient le Magasin exotique de pointesable. On peut trouver chaque semaine différents objets magiques.*)
- **45. Chez Hannah** - (PNJ : *Hannah Vélérin est une prêtresse de Gozreh et une sage femme) Elle est la grande tante d'Ysindril.*)
- **46. Chantier naval de Pointesable** - (PNJ : *Belven Valdemar, fils du noble tenant le chantier naval. Il reprit les affaires de son père.*)

Manoirs

- **47. Manoir des Valdemar** - (PNJ : *le vieil Éthram Valdemar est actuellement malade et ses jours sont comptés.*)
- **48. Manoir des Scarnetti** - (PNJ : *Titus Scarnetti contrôle le moulin de Pointesable et l'industrie du bois. Les Scarnetti sont de loin la famille la plus conservatrice de Pointesable et ils s'accrochent aux vieilles valeurs chélixiennes qui sont souvent dépassées de nos jours.*)
- **49. Manoir des Kaijitsu** - (PNJ : *Noble venant d'une lointaine contrée. Contrôle la verrerie et la joaillerie. MAJ : Décédé (Tome1).*)
- **50. Manoir des Deverin** - (PNJ : *Kendra Déverin, partage le manoir avec son frère Danic et sa belle soeur Vana. Le fils de Danic, Simic est un ami d'enfance de Renlor.*)