



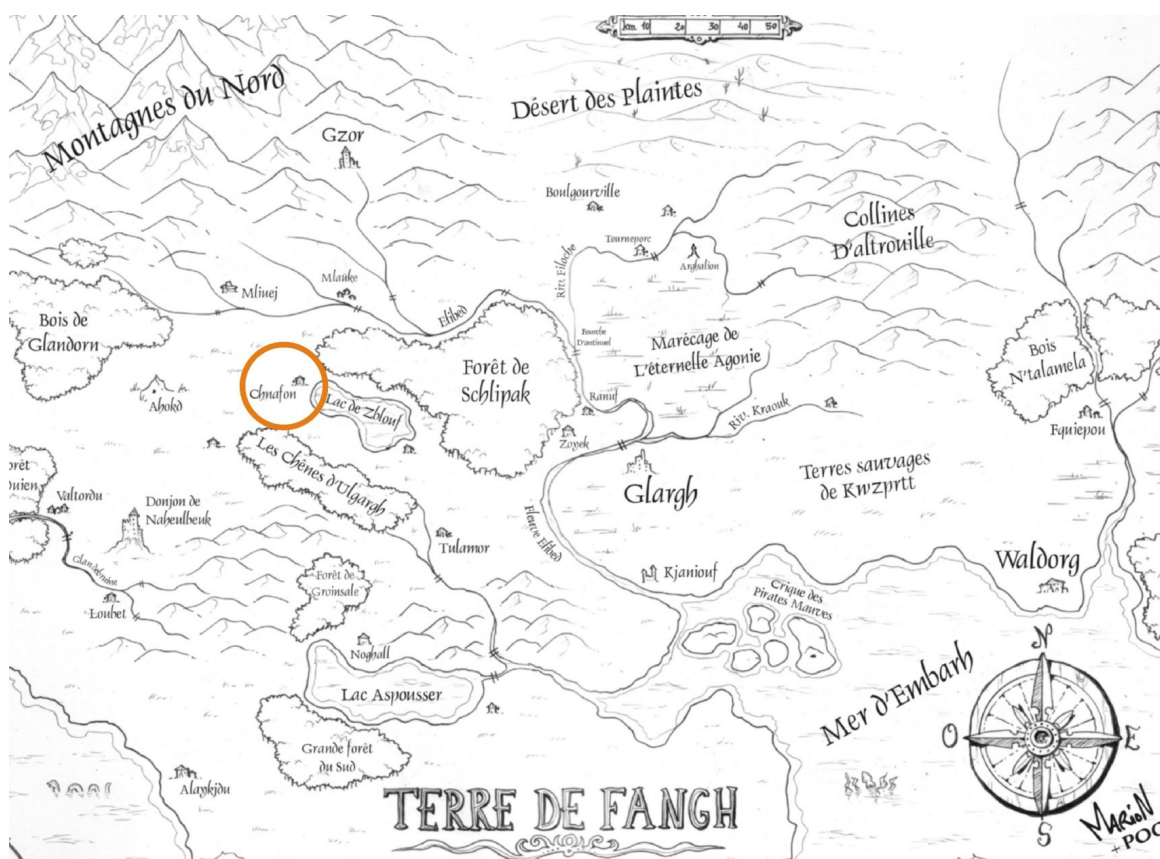
Chnafon – Centres d'intérêt

- (1) Accès à la ville : on ne peut entrer (théoriquement) en ville qu'en passant par les deux portes à l'est et à l'ouest
- (2) Postes de garde : à la sortie de la ville, les gardes peuvent demander un pot-de-vin. À l'intérieur de la ville ils sont là pour assurer la sécurité
- (3) Château du seigneur local : un grand édifice avec une cour intérieure
- (4) Le siège de la guilde des voleurs régionale (centre-ouest)
- (5) Le siège de la guilde des marchands régionale (centre-ouest)
- (6) Chez Yeruk Stormblade : Un maître d'armes assez réputé
- (7) Tour de Rufus D'Ombrelune : un mage ensorceleur niveau 8 qui peut rendre des services (payants)
- (8) Voir la liste des temples en bas
- (15) École de magie
- (16) Le Rat d'Égoût Lubrique (auberge, taverne) : repaire de vauriens et brigands, qualité médiocre
- (17) La Chaise Boiteuse (auberge, hôtel) : établissement de qualité moyenne
- (18) Le Kraken Velu (auberge, hôtel) : établissement de bonne qualité
- (19) Les Saltimbanques (pub, taverne) : ne propose pas l'hébergement, bonne source d'information
- (20) Les Filets Bleus (grand hôtel) : établissement de bonne qualité, ne propose pas la restauration
- (21) Club Surivili (club privé) : auberge et hôtel de qualité réservé aux notables – sur recommandation uniquement
- (22) Caserne, là où les gardes s'entraînent et logent
- (23) Banque centrale de Chnafon
- (24) Bureau des emplois : propose du travail ou des missions de mercenariat
- (25) Bureau de Chronotroll : pour envoyer des messages, des paquets
- (26) Agence immobilière travaillant sur la région
- (27) Relai diligences, écuries : pour trouver un transport ou acheter/vendre/échanger des montures

Commerces : (a) Magasin d'aventurier/armurier "L'oubliette" (b) Librairie (c) bazar/droguerie (d) boutique sorciers (e) herboriste (f) couturier (g) poissonnerie (h) serrurier (i) boulangerie (j) boucherie

Temples : (8) Braav' (9) Dlul (Grand Sommier) (10) Oboulos (11) Niourgl (12) Slanoush (13) Caddyro (14) Tzinttch

Chnafon – Description de la ville et localisation



Chnafon se situe sur la rive ouest du Lac de Zblouf. Cette ville n'offre rien de particulièrement intéressant, mais reste tout de même une assez grande bourgade sur la région, du moins si on le compare à la plupart des autres villages de cette plaine. Les gardes à l'entrée possèdent un sens civique développé et ils sont connus pour raquetter les voyageurs. On trouve là quelques temples et même une petite école de magie (l'une des seules sur la partie ouest du territoire).

Situé en bordure du Lac de Zblouf, la localisation était pourtant prometteuse. On pensait bien, au départ, qu'on pourrait vivre des produits issus du lac : moules d'eau douce, écrevisses juteuses et poissons divers. Hors, une facétie géologique née d'une secousse sismique dota le lac d'un fort courant ouest-est, repoussant la plupart des poissons à l'autre bout du plan d'eau. La présence de gros animaux inconnus à forte dentition et appétit développé découragea les pêcheurs quant à l'utilisation de barques. Pour pêcher, il faut donc effectuer une randonnée de plusieurs kilomètres, et quand on revient, le poisson a eu le temps de pourrir. Il faut donc éviter d'acheter du poisson à Chnafon, surtout en été. Heureusement, le terrain irrigué permet de faire pousser quelques légumes. Le manque d'enthousiasme des habitants n'a pour le moment donné lieu à aucune création digne d'intérêt, si ce n'est le concours de la plus grosse patate qui se tient tous les 5 ans.

Après bien des conseils d'administration, aucun dignitaire de la ville n'avait réussi à proposer un nom correct pour les habitants : Chnaffonais, Chnaffoniers, Chnaffonnains, Chaffounnonais, etc. Afin d'éviter qu'on leur pose la question, il fut simplement décidé de ne pas mettre le nom de la ville sur la carte, et de la laisser sur une pancarte à l'entrée. À la suite de nombreuses réunions, il fut noté dans le cahier de compte-rendu une phrase du genre "bah, on verra bien". On voit surtout que depuis le temps, le nom du village passe toujours pour un éternuement.

Les habitants sont donc chroniquement fâchés avec tout le monde, et même avec les promeneurs que la proximité de la forêt maudite de Schlipak n'aurait pas repoussé.