

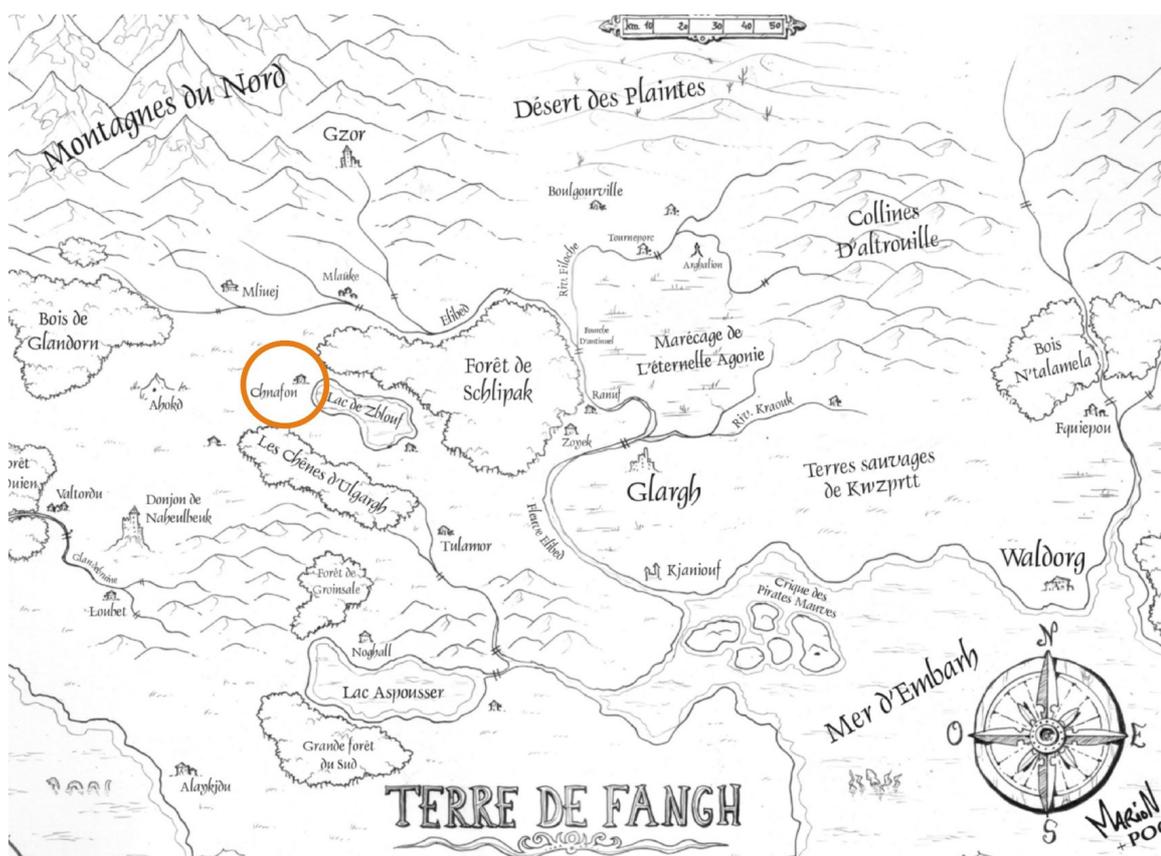
Chnafon – Centres d'intérêt

- (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)
- (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) Relais 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 (k) guérisseur

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 racketter 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.

Chnafon – population et situation générale

La ville est dirigée par la famille de **Grandvent** (Hubertin, et dans une moindre mesure sa femme Géraldine et son crétin de fils Sofok). Ces gens sont installés dans le **château de Chnafon** (3). Notez que les descriptions avancées de ces personnages, ainsi qu'un plan et une description complète du château sont par ailleurs disponibles dans le site (voir : *Château de Chnafon*), à votre disposition pour y monter des missions plus ou moins dangereuses.

Il est assez difficile de travailler en haut haut lieu à Chnafon car tout le monde y est plus ou moins corrompu, étant donné que le seigneur local lui-même n'est vraiment pas très clair. Ainsi on pourra trouver au cœur de nombreuses intrigues **Rufflak Santanza** (responsable de la sécurité de la ville et chargé de la gestion des gardes), et **Xavier de Niva** (un noble lui aussi, mais qui se trouve être le chef de la guilde des voleurs). Du coup, on ne sera pas étonné de savoir que les gardes à l'entrée de la ville rackettent parfois les voyageurs...

Personnalité assez honnête, **Yeronimus Bloch** est le patron de la guilde des marchands locale.

La caserne (22) est assez grande, on y entraîne une partie des militaires et miliciens postés en garnison dans les villages et postes avancés aux alentours de la ville. Il ne faut pas trop plaisanter à Chnafon car on a vite fait de se retrouver en prison pour un délit mineur, les gardes en profitant généralement pour vous subtiliser vos effets personnels. Cette caserne est l'endroit parfait pour commencer une carrière de SOLDAT (voir l'extension du même nom) car elle permet d'arroser rapidement la région avec des missions variées.

Au niveau du commerce et des services, la ville est assez bien pourvue, avec des personnalités comme **Rufus d'Ombrelune** (7), mage de niveau 8 installé à son compte et qui rend des services payants. On trouve en ville à peu près tout ce qui est nécessaire à un aventurier, mais d'une qualité légèrement moindre que les plus belles pièces d'équipement vendues à Glargh ou Waldorg.

Vous pouvez articuler vos missions d'enquête autour des établissements suivants : le fameux **Rat d'égoût lubrique** (16), pub généralement infesté de brigands et la taverne **Les Saltimbanques** (19) qui est une adresse pour les bons informateurs. Elle est notamment fréquentée par **Gigno**, le patron du bazar (C) qui est une très bonne source de renseignements variés puisqu'il voit passer à peu près tout le monde dans sa boutique et qu'il est un vrai pilier de bistrot. Ajoutons-y le club privé réservé aux riches, le **Surivili** (21) auquel on n'accède pas sans montrer patte blanche. Ce dernier se révèle être le point central de nombreuses affaires louches menées par les nobles de la ville.

Chnafon – Prix des denrées locales

Chnafon a une situation géographique centrale et un paysage alentour diversifié, autant de spécifications qui font qu'on y trouve pas mal de choses. En conséquence, il est possible d'y acheter des denrées pour les revendre un peu plus cher ailleurs, ou bien plus cher selon qu'on voyage au long cours. On peut par exemple trouver un peu moins cher les denrées de Zuruk et d'Ahokd (sans avoir à se rendre sur ces zones dangereuses), deux régions proches qui font commerce avec Chnafon. La présence des fameuses grottes de Grask non loin de là donne accès à pas mal d'affaires dans le domaine des gemmes et des produits alchimiques.

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

DENRÉES	Prix sur place	Prix ailleurs
Gemme : Klokolum de Grask, brut (par U.G.)	25 P.O.	35 P.O.
Gemme : Klokolum de Grask, taillé (par U.G.)	120 P.O.	150 P.O.
Gemme : Zacorite de Grask, brute (par U.G.)	17 P.O.	25 P.O.
Gemme : Zacorite de Grask, taillée (par U.G.)	65 P.O.	90 P.O.
Poudre rouge de Zuruk (alchimie, la dose)	4 P.O.	5 P.O.
Champignon noir d'Ahokd (alchimie, la dose)	7 P.O.	10 P.O.
Étoffe d'Ombre de Zuruk (tissu, l'unité)	20 P.O.	35 P.O.
Charbon de boulorne (marché noir, la dose)	7 P.A.	1 P.O.
Cristaux bleus de Quartz (alchimie, la dose)	7 P.O.	10 P.O.
Cristaux de Malank (alchimie, la dose)	80 P.O.	100 P.O.
Jus de barnase (alchimie, la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Poudre noire des gobelins (la dose)	6 P.O.	8 P.O.
Vin blanc de Chnafon (l'amphore, 8 verres)	2 P.O.	4 P.O.
Grand cru blanc de Chnafon (l'amphore, 8 verres)	12 P.O.	25 P.O.
Souvenir du lac de Zblouf (bibelot)	15 P.O.	32 P.O.
Perle Mauve du lac de Zblouf (la pièce)	10 P.O.	22 P.O.
Algue noire de Zblouf (drogue, marché noir, la dose)	6 P.O.	18 P.O.
Coquille de moule géante de Zblouf (bibelot)	10 P.O.	20 P.O.
Bière aux framboises (l'amphore, 3 pintes)	2 P.O.	6 P.O.
Bière aux framboises (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Terrine au triton de Chnafon (la terrine)	3 P.O.	8 P.O.
Dent de monstre aquatique (la pièce)	5 P.O.	8 P.O.