

# L'Ogre de Chnafon (une page)

Le scénario a lieu à Chnafon. Récupérez le plan "description de Chnafon", les chiffres entre parenthèses correspondent aux chiffres sur le plan.

## Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

- Des troubles secouent le sud de la ville depuis quelques jours
- Chaque nuit des créatures apparaissent et disparaissent — pillages, agressions, attaques sur gardes
- qui ? magie ? petits monstres - grande créature sentant mauvais
- gardes moroses, pas d'enquête officielle — marchands et citoyens mécontents également

## La mission

Les aventuriers se promènent en ville et constatent les dégâts. Ils discutent avec des gens qui se plaignent du problème. Personne ne leur commande vraiment la mission mais on parle de "multiples richesses qui s'envolent". Ils peuvent discuter avec les marchands ou bien les responsables des guildes, sachant que les gardes leur diront toujours que leurs responsables n'ont pas ordonné d'enquête officielle. Ils ont du mal à s'organiser.

## Ruflak Santanza

Ruflak est un homme d'une trentaine d'années, brun aux yeux bleus avec une barbiche, assez porté sur les filles. Les gardes en parlent et le craignent. On ne sait pas où il habite mais il fréquente le **Club Survivili**.

- Club réservé aux notables (costume de rigueur) — possibilité d'entrer sur épreuve CHA
- Planque possible dehors ou bien à l'hôtel des filets bleus, puis filature

Ruflak entre au club à peu près tous les soirs vers 23H. Il repart 1 ou 2H plus tard, avec une fille au bras. Accompagné de deux gardes. Il arrive à pied et repart de même, avec ses gardes qui le laissent à sa porte.

Il habite une belle maison dans la rue des Apprentis (quartier nord-est de la ville), près de la tour du mage Rufus d'Ombrelune (7). Il n'est pas très loin de la caserne (22) aussi sa rue est fréquemment parcourue par des gardes, PRUDENCE.

## 3 options

- Fouiller la maison de Ruflak : notice du collier de stabilité, objets de valeur, facture au nom du mage Rufus d'Ombrelune — PREUVES A GARDER, dossier incomplet, témoignage du mage nécessaire après avoir vu l'Ogre en action et constaté la présence du collier
- Capturer Ruflak et l'obliger à parler — CHA, torture... Info OK mais ensuite ? Ruflak est le chef de la milice... il faut jouer serré ou on se retrouve en taule
- Attendre l'arrivée des créatures, la nuit, et les prendre en filature ou les affronter — ils se replient jusqu'au souterrain en cas de souci — on peut alors croiser Santaza qui est là pour refermer la grille et recevoir une partie du trésor. Collier : bonne épreuve d'INT pour comprendre qu'il est étrange.