



## 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 Survili (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) Niourql (12) Slanoush (13) Caddyro (14) Tzinntch