

De la contrebande pour Mademoiselle

Partie 1 – Introduction

C'est à la suite de leur arrivée à La Croisée qu'Églantine et Kivran iront parcourir les petites annonces de l'Auberge et Taverne « Du Buveur de Lait ». L'endroit, reconnu pour être le lieu de rencontre idéal aux aventuriers de passage à La Croisée, est équipé d'un immense pan de mur dédié aux recherches diverses (emplois, main d'œuvre, ressources, etc...). Parmi les annonces, une ressort du lot et semble faire référence à des marchandises à liquider :

Annonce

Un commerçant anonyme a besoin de quelques contacts afin de liquider des marchandises.
Voir le tavernier pour plus de détails.

Une première approche de la part de la forestière auprès du tenancier, Asmir, ne fut guère concluante. Ce dernier jugea que son groupe n'était pas assez étoffé pour ce genre de mission. Il faut dire qu'elle était alors seule avec Kivran, toujours muet dans son rôle de garou sanguinaire apprivoisé...



C'est en marge d'une autre quête que le groupe décida de prendre quelques minutes afin de retourner voir le tavernier; cette fois, tous ensemble. Visiblement soulagé de pouvoir enfin dédier cette mission à quelqu'un, Asmir donnera alors au groupe un petit coffret de bois. Enfin débarrassé de l'objet, le tavernier s'éloigna quelque peu de l'objet et ajouta tout simplement que le « problème » est maintenant le leur!

Une détection de la magie de la part de Kitsune lui révéla alors que le coffret est manifestement magique. Les quelques questions posées au tenancier ne donnèrent que très peu de pistes sur la personne qui apporta l'objet à ce dernier. Il leur exposa qu'au nombre d'aventuriers et de figures différentes qui passent dans le village, il ne connaît presque personne par leur nom. Bref, une personne inconnue, probablement payée pour lui amener l'objet, est venue lui donner le coffret et l'avertir de donner l'objet à un groupe jugé compétent par ce dernier. Il est certain que le petit mot attaché s'adressant au tenancier le pressait quelque peu à s'en débarrasser :

*La prochaine personne ou groupe qui touchera ce coffret sera marqué.
À vous de le donner aux bonnes personnes.*

C'est à l'intérieur d'une cabine louée à la l'auberge en question qu'Églantine osera ouvrir le coffret. Après coup, rien ne semble s'enclencher et seule une carte d'accès à un coffre de sécurité de la Guilde Marchande de La Croisée est retrouvée à l'intérieur.

Malgré la promesse de partir à l'aube à la Forêt de Maître Ulteg pour la quête du maintenant défunt Ulysse Petit-Pied, la curiosité poussera la majorité des aventuriers à vouloir connaître le contenu du coffre de la guilde et pousser plus loin l'investigation. La forestière et le demi-orc iront chercher son contenu.

Une lettre se trouve à l'intérieur du coffre de sûreté :

« De la contrebande pour Mademoiselle »
Mission secrète de la Guilde Marchande de La Croisée

BONJOUR,

SACHEZ, PREMIÈREMENT, QUE SI VOUS ÊTES TOMBÉS SUR CETTE LETTRE, QUELQU'UN QUELQUE PART VOUS SURVEILLE ET VEILLERA À CE QUE SON CONTENU RESTE SECRET... LES MOYENS QUELQUES FOIS FUNESTES PEUVENT ÊTRE EMPLOYÉS AFIN DE VOUS FAIRE TAIRE.

BREF, PASSONS OUTRE CETTE RECOMMANDATION ET PASSONS AUX CHOSES SÉRIEUSES.

JE NE ME NOMMERAI PAS ET JE FERAI EN SORTE DE RESTER ANONYME JUSQU'À LA FIN DE CETTE QUÊTE. J'AI CONFIANCE EN MES CONTACTS ET SI VOUS LISEZ CES LIGNES C'EST QU'ILS VOUS JUGENT APTES À REMPLIR LE CONTRAT QUE VOUS AVEZ SIGNÉ, SANS NÉCESSAIREMENT LE SAVOIR, DÈS QUE VOUS AVEZ OUVERT CE COFFRE.

EXPOSONS LE PROBLÈME :

COMME TOUTE BONNE GUILDE MARCHANDE, NOUS NOUS RETROUVONS SOUVENT AVEC DES PRODUITS PLUS OU MOINS FIABLES ET PARFOIS TOUT SIMPLEMENT CONTREFAIS. REVENDRE LE TOUT EST UN VRAI CALVAIRE ET CELA SIGNIFIE DES PERTES.

NOUS AVONS MIS LA MAIN SUR QUELQUES DOCUMENTS INCRIMINANT UN MEMBRE DE LA GUILDE DES VOLEURS DE SOMBRE-LUNE. CETTE DERNIÈRE SERAIT UN CONTACT QUI ASSURE L'ÉCOULEMENT DES MARCHANDISES À LA CROISÉE.

EXPOSONS LA SOLUTION :

CETTE VOLEUSE S'APPELLE 'FÉNIA', UNE NAINES QUI HABITE À LA CROISÉE MÊME. VOUS ALLEZ DEVOIR LA FAIRE PARLER : QUI AMÈNE LES PRODUITS DE CONTREBANDE ? COMMENT ? ETC ETC... QUAND VOUS EN AUREZ FINI DE L'INTERROGATOIRE, TUEZ-LA. INSCRIVEZ CE QUE VOUS SAVEZ À LA SUITE DE CETTE LETTRE ET REVENEZ LA METTRE DANS LE COFFRE. LAISSEZ PASSER UNE NUIT ET REVENEZ CHERCHER VOTRE PART DU GÂTEAU POUR LES INFORMATIONS DÈS LE LENDEMAIN MATIN. ÉVIDEMMENT, LE PRIX DONNÉ SERA PROPORTIONNEL AUX RENSEIGNEMENTS DONNÉS.

-E

De retour à la cabine louée, les deux acolytes mettent alors au courant le reste du groupe de la découverte. La lettre poussera Argèle à divulguer certaines informations qu'elle connaît sur la **Guilde des Voleurs de Chambelland** aussi appelée **Guilde de Sombre-Lune**. Cette dernière se divise en deux parties : une première basée sur le vol et les larcins du genre et une seconde, plus « assassine », utilise le meurtre comme un des nombreux moyens d'obtenir leurs convoitises.

Bien que les deux organisations soient sous le même giron, elles demeurent aux mœurs et aux méthodes très différentes. Présente directement sous les villes de Chambelland et de Sombre-Lune et délimitée par la frontière entre la Province de la Capitale et celle de Mordem, la Guilde de Sombre-Lune observe des règles strictes quand il vient le temps d'agir et les conséquences d'une imposture peuvent être funestes; comme la gnome eut la malchance de voir à Etten-sur-le-Lac. Elle vit un meurtre de sang-froid se perpétrer. Un de membre de la Guilde, l'apprenti Faandel, peu subtil dans ses agissements, en fut la victime. C'est d'ailleurs à cette ville qu'elle rencontrera une femme « contact » de la guilde qui acceptera de la laisser en vie, malgré ce qu'elle sait, en voyant ses « talents ». Des objets appartenant à un des voleurs grièvement blessé furent subtilisés par la gnome. De plus, Argèle fut capable, à quelques reprises, de se faire passer pour une membre en règle de la guilde; dont à Primm afin d'obtenir des informations dans le Quartier Gris et un contact : une commerçante louche de ce même quartier.

La porte est maintenant ouverte afin d'infiltrer officiellement la Guilde des Voleurs de Chambelland. Quelques objets seraient en leur possession et serviront aux quêtes de Kivran (quêtes « Les Lames d'Ystolgar - La Lame de Soumission »). Enfin, Argèle voit l'opportunité de faire avancer les choses en plus de pouvoir entrer elle-même au sein d'une organisation reconnue à travers toutes les Terres Gelées!

Malgré tout, la lettre inquiète les aventuriers. Qui les surveille actuellement ? Doit-on en venir au meurtre de la voleuse, Fénia ? Tous sont d'accord à éviter cette funeste demande.... Or, comment répondre aux demandes ?

Un événement soudain changera alors la donne.

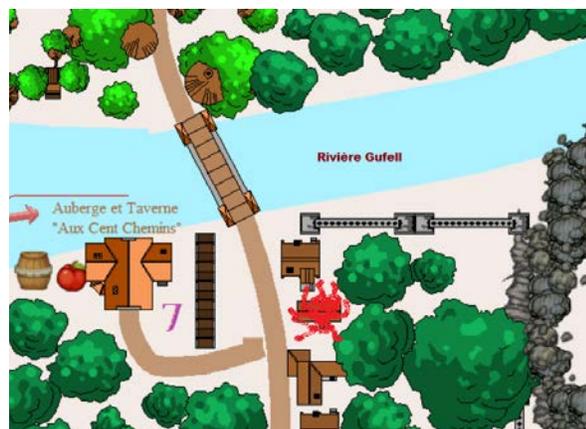
Toujours à l'intérieur de la cabine louée, un bruit d'explosion à l'extérieur se fera entendre par quelques aventuriers qui se précipitèrent dehors. Des gardes, ainsi que des civils, accourent alors vers un panache de fumée non-loin. Visiblement, une maison est en flamme.



À leur arrivée à l'incendie, le constat est accablant : une violente explosion fit voler les fenêtres de la maison en éclats et des flammes courent maintenant à la grandeur de la demeure. Quelques observations tentent à démontrer qu'une personne gît sur le sol à l'intérieur du brasier.

Une brève enquête auprès des voisins abasourdis établira que la maison appartient à une femme, naine, du nom de Féniá.

Les gardes firent une chaîne humaine afin de faire le pont entre la rivière Gufell et la maison incendiée afin d'apporter de l'eau et ainsi protéger les maisons et arbres avoisinant. De plus, des apprentis-mages conjurèrent de l'eau afin d'aider à éteindre le tout. C'est alors que Kitsune utilisa un puissant sort qui puisa l'eau de la rivière afin d'éteindre rapidement le brasier. Sous les regards reconnaissants et d'admiration, Himemiko fut capable de limiter les dégâts et éviter le pire!



Malheureusement, une observation sera faite par Églantine, Grommash et Argèle : une personne est bel et bien morte calcinée dans la demeure. Afin de vérifier le tout, Kitsune n'hésitera pas à se concentrer sur un sort permettant de solidifier le toit vacillant et les quelques poutres de soutien encore debout. Les trois autres acolytes discutèrent d'une manière plus ou moins sécuritaire de repêcher le corps.

Églantine ira faire un premier survol et constatera rapidement qu'une trappe ou un passage dérobé semble avoir été creusé au sous-sol encore relativement intact. Afin d'éviter les soupçons, elle lancera quelques débris et de la suie afin de le cacher des yeux curieux. Argèle, informée de ce fait, commencera son enquête.

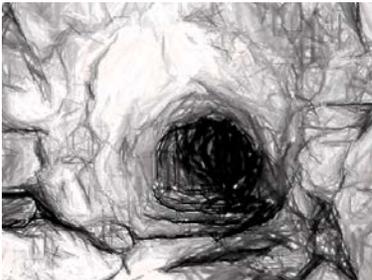
La gnome découvrira, sur le corps de la défunte naine, un insigne de la Guilde de Sombre-Lune. Elle arrachera ce dernier afin de le cacher des autorités. Pour la rogue et la forestière, c'est confirmé : quelqu'un est passé devant et c'est débarrassé de la voleuse Fénia avant même qu'ils puissent l'interroger. Plus besoin de la tuer, elle l'est déjà! Mais bon, rien ne pourra être fourni à la Guilde Marchande et la surveillance dont ils sont victimes risque de ne pas aimer ce revirement de situation.



Pendant ce temps, Grommash monte la garde à l'extérieur et aidera à sortir le corps de la maison. Les gardes et le maire, Pierre Verte-Feuille (oncle d'Églantine), viendront constater les dégâts et remercier le groupe pour leur intervention rapide et efficace.

Les aventuriers demanderont alors à faire enquête. Le maire accepta avec enthousiasme et laissa quatre gardes pour faire le guet afin d'éloigner les curieux.

Les acolytes ont maintenant le champ libre afin de découvrir ce qui s'est réellement passé. Le demi-orc aura la tâche de divertir et s'assurer que les gardes ne sont pas trop curieux; il restera l'extérieur. La prêtresse continua son sort afin de s'assurer que la structure tienne le coup tandis qu'Églantine et Argèle iront voir le fameux passage dérobé.



Après avoir enlevé quelques pierres, les *dancing lights* de la gnome dévoileront un passage à hauteur de nain sur une bonne distance. Toutefois, à quelques pieds de l'entrée, les *dancing lights* semblent avoir « frappé » un obstacle qui les éteindra. Argèle trouve le phénomène très étrange et soupçonne une magie d'en être responsable. Ils feront alors appel à la prêtresse.

Grommash et Kitsune viendront rejoindre les deux autres, voyant que les gardes sont véritablement à leur affaire et de dos à la scène. La prêtresse détectera une puissante magie tout le long du passage qui semble pourtant sans fond. La gnome commencera alors à détecter les pièges et les runes. Cette investigation dévoilera la présence de runes protectrices et après 20 minutes d'étude, des symboles runiques ressortent du lot. Ce sont les mêmes qui se retrouvent sur la dague dérobée dans les effets de l'apprenti de la Guilde de Sombre-Lune lors de leur passage à Etten-sur-le-Lac. En sortant la dague de son coffret, les symboles s'illuminent alors dévoilant un symbole, devant eux, couvrant le trou comme le ferait un portail. La flèche vers le haut dans un encadré est le symbole utilisé par la Guilde de Sombre-Lune afin de marquer les entrées sûres de la guilde ou des endroits associés.

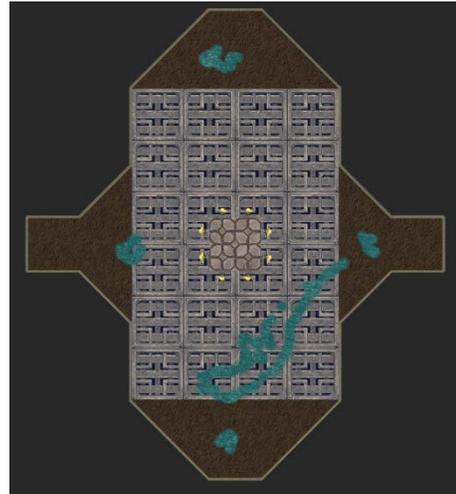


C'est à la file que les aventuriers passeront le portail.

Partie 2 – Les Épreuves

Sans le savoir d'emblée, les aventuriers venaient de traverser un portail vers les installations souterraines de la Guilde de Sombre-Lune. Cette dernière est située sous les villes de Chambelland et Sombre-Lune beaucoup plus au Sud de leur point de départ.

Le portail se refermant derrière eux, ils seront pris au piège dans une salle qui a toutes les allures d'un bassin sous-terrain d'eau. La guilde étant installée dans les canalisations des deux villes, l'hypothèse demeure plausible.



Le sol sur les côtés est boueux et le centre de la pièce est recouvert d'un grillage laissant entrevoir de la tuyauterie et des mécanismes. Le pilier central est orné de torches allumées à tous les pieds. La lumière est suffisante afin d'éclairer tout le dôme haut d'une douzaine de pieds.

« Bienvenue à la première Épreuve »

L'annonce de bienvenue, prononcée d'une voix féminine, retenue dans le dôme et sera accompagnée d'un bruit de cliquetis. Des engrenages se mettent alors en marche et des tuyaux commencèrent alors à jeter de l'eau dans la pièce.

Les soupçons sont confirmés, il s'agit bel et bien d'un réservoir d'eau! À environ 1 pied d'eau, les tuyaux cessèrent. Les aventuriers observèrent chaque recoin afin de trouver une issue. Seule une étrange case lumineuse apparaît à un mur lorsqu'Argèle y présente la dague de la guilde.

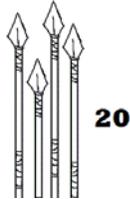
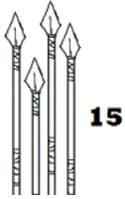
C'est alors que commencent à défiler des images aléatoires dans ladite case : des images de dagues, de flèches, de pics et de gouttes d'eau. À l'aide de la dague, la gnome réussit à arrêter le défilement sur une image. Ils devront arrêter le défilement plusieurs fois avant de tomber sur l'image de l'issue.

- Voir la page suivante pour la liste des symboles -

Voici les définitions des symboles possibles :



Flèches empoisonnées FORT DD15 ou DD20
Si raté : Réflexe -1



Pics sortant du sol et des mûrs REF DD15 ou DD20
Si raté : Dégâts (1d8)

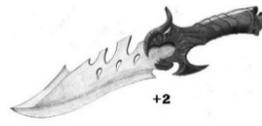


Déversement d'eau (1 ou 2 pieds) ou
Évacuation d'eau (1 ou 2 pieds)

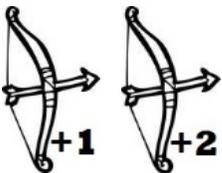


FORT 15

Activation d'une rune « Vol de Vie » FORT DD15
Si raté : ponction de vie sur un rayon donné



Ajout de 1 ou 2 personnes en mêlée lors de
la seconde épreuve.



Ajout de 1 ou 2 personnes en attaque à distance lors de la seconde
épreuve.

X Rien



Trésor



Issue et fin de la première épreuve.

Le mécanisme magique est aléatoire et des jets de Réflexe permettent de mieux utiliser le hasard à son avantage. Les règles sont simples :

1- Lancer 2d20

Le premier sert au jet de Réflexe DD15 de base (**DÉ DE RÉFLEXE**)

Le second sert à déterminer le symbole (voir la page suivante pour les dispositions de symboles aléatoires) (**DÉ DE SYMBOLES**)

2- Déterminer le symbole validé (Voir la table des symboles à la page suivante)

- a. Si le jet de Réflexe DD15 (**DÉ DE RÉFLEXE**) est réussi, la personne peut choisir entre trois combinaisons autour du chiffre obtenu par le **DÉ DE SYMBOLES**. Par exemple, pour un DÉ DE SYMBOLE arrêté sur le 7, la personne a le choix des combinaisons suivantes : 5-6 et 7 OU 6-7 et 8 OU 7-8 et 9. Lancer **1d3** pour déterminer le symbole validé. Le réflexe permet alors de se donner une chance afin d'obtenir un « bon » symbole.
- b. Si le jet de Réflexe (**DÉ DE RÉFLEXE**) est raté, le symbole validé est automatiquement celui du **DÉ DE SYMBOLES**.

3- Éliminer le symbole de la ligne

Chaque numéro de 1 à 20 présente au moins un symbole de départ et d'autres différents par la suite. Lorsqu'un symbole est validé, il est biffé et c'est le second qui sera mis dans le prochain tour aléatoire. Ainsi, les issues sont plus loin dans les piges et le symbole ne se fait pas voir avant quelques tours...

Le dernier symbole d'une ligne est celui qui reste dans la pige aléatoire.

4- Subir la conséquence!

Selon le symbole validé, il faudra en subir les conséquences! Voir la page précédent pour les détails.

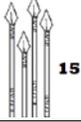
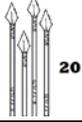
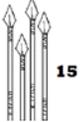
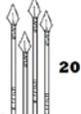
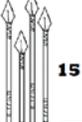
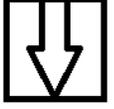
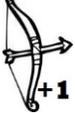
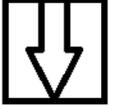
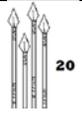
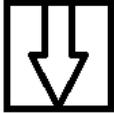
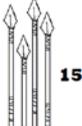
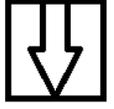
5- Conséquences de tours

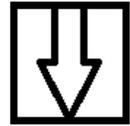
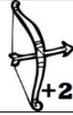
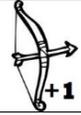
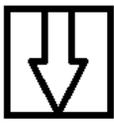
À tous les tours, un compteur (en bas du tableau des symboles) calcule ces derniers. À certains tours, des conséquences établies arrivent. Par exemple, au cinquième tour de pige, 1 pied d'eau est automatiquement ajouté dans le bassin.

6- Enfin l'issue!

Obtenir le symbole d'issue ouvrira la porte de la seconde pièce des épreuves. Toute l'eau de la pièce actuelle s'y engouffrera... Attention au torrent!

Table des symboles aléatoires

1			
2			
3			 
4			
5			
6			
7	 FORT 15	 +2	 +2  -1
8	 +1	 FORT 15	 FORT 15 
9	 FORT 15	 +1	
10	 20		
11			
12	 +1	 +1	 15 
13	 +1	 15	 20

14		 FORT 15		
15	X			
16				
17				
18				
19				
20				

CONSÉQUENCES DE TOURS

1	2	3	4	
6	7	REF DD +5	9	

Il faudra 7 tours afin de réussir à trouver l'issue de l'épreuve 1. L'eau accumulée demanda d'ailleurs à Kitsune de lancer un sort de « marche dans le vide » à Argèle et elle-même. Par chance, le socle des symboles au mur reste à la hauteur de la gnome et cette dernière pu continuer le travail.

Quelques attaques de flèches empoisonnées pimenteront l'épreuve venant priver Argèle d'un point de Réflexe. Toutefois, Kitsune viendra palier au malus par un sort. Bien qu'à cette étape la pige des dagues et des arcs semblent ne rien faire, les aventuriers formèrent une solide opposition pour la seconde épreuve.

L'ouverture de l'issue viendra créer un torrent vers la seconde pièce. Églantine perdra pied mais les réflexes de Kitsune, toujours en lévitation, lui permettront d'éviter une trop grosse chute et des blessures.

C'est maintenant hors de danger de noyade qu'Argèle voudra étudier les mécanismes de la pièce. Très bien structurés, les pièges peuvent servir à lancer des flèches (empoisonnées ou pas), diffuser des gaz et même des pics acérés dans toute la pièce! Il lui sera même impossible d'en extraire le moindre mécanisme; un travail fin a été fait ici par la guilde des voleurs... Ne voulant pas retarder le groupe plus longtemps, elle abandonnera le projet.

La descente vers la seconde pièce se fait en douceur et en silence. La pièce en contrebas est éclairée et quelques coups d'œil permettent de voir qu'il y a des personnes à l'intérieur.



La gnome se cachera afin de les dénombrer.

En tout, 4 archers 

et 2 personnes en mêlée 

se tiennent debout face à la porte entrouverte.

La pièce à des airs d'arène avec un piédestal tout au fond. Des trappes d'eau sont présentes au sol ainsi qu'un complexe système de tuyauterie au plafond et sur les murs.

Malgré les efforts de cache-cache de la gnome, un des commandants en mêlée s'adressera alors à eux.

« Bienvenue à la seconde épreuve. Êtes-vous prêts ? »

La gnome lancera même un projectile vers une des personnes en avant voulant créer une attaque sournoise. Malheureusement, un voile magique arrête le projectile qui tombera alors au sol. Les gens présents dans la pièce ne réagirent pas plus... Or, ils presseront les aventuriers à avancer dans la pièce. Ce qu'ils feront enfin.

Derrière eux, la porte se ferma et un système de verrouillage bruyant viendra sceller le tout.

« **Bienvenue à la seconde épreuve.** » répéta le personnage en mêlée qui semble être le commandant du groupe.

« **Les règles sont simples :**

- 1- **Outre vous, personne de mon groupe ne doit mourir.**
- 2- **La seule victoire sera que nous lâchions nos armes ou vous nous rendez inconscient et vous nous les arrachiez des mains.**
- 3- **Les personnes de mon groupe qui lâcheront les armes ne pourront plus vous attaquer.**
- 4- **Bref, deux issus possibles au combat : vous mourrez tous ou nous abdiquons tous.**

Vous êtes prêts ? »

Visiblement, les aventuriers doivent obéir à des règles qui ne leur sont pas familières. Ils devront user de stratégies afin d'obtenir la reddition des personnes qui se trouvent devant eux. Toutes ces personnes portent des armures identiques et sont forts probablement des membres en règle de la Guilde des Voleurs de Sombre-Lune. Les tester à effectuer ce genre de combat leur permettra de se mettre en valeur autrement que par la force physique et la qualité de leurs armes. Ces atouts complémentaires sont nécessaires à un bon voleur ou à un membre accompli de la guilde.

Intimidation, pouvoirs spéciaux, combats en portant des blessures non-létales et utilisation de la diplomatie ne sont que quelques exemples de manières ingénieuses à utiliser lors de ce combat.

Dès que les aventuriers affirment être prêts, le voile magique devant eux tombe et le combat commence alors.

Bien que les adversaires utilisent leurs armes contre les aventuriers afin de les tuer. Chaque personne du groupe utilisa des moyens créatifs afin de remporter l'épreuve.

KITSUNE

Himemiko utilisa le fameux « Cri de Guerre » afin de laisser sortir sa frustration dès le début du combat. L'orientale était déjà très en colère d'être prise au piège dans ses galeries. Ainsi, elle réussit à littéralement assommer un des personnages en mêlée qui tomba et lâcha les armes dès le second tour! Le cri réussit alors à montrer au chef des adversaires que le groupe devant eux est bien plus qu'un simple groupe d'amateurs.

ARGÈLE

La gnome utilisa le sort « Charme Voyous » octroyé par ses gants (Locky) afin d'induire des fausses informations à 3 des adversaires. Elle réussit alors à convaincre le commandant que ce dernier connaît la gnome et aurait promis de les protéger. La stratégie fonctionna tellement bien qu'à partir de ce moment, le commandant échoua volontairement la plupart de ses attaques d'opportunité, octroya un bonus à Argèle lorsqu'il l'attaque et tous les dégâts contre les aventuriers sont du non-létal. Malgré ce dernier fait, les points de vie de Kitsune étant déjà bas, il réussit tout de même à l'assommer. Toutefois, le commandant protégea le corps afin d'éviter qu'un de ses alliés viennent lui faire un coup de grâce.

ÉGLANTINE

Leader dans l'âme, Églantine n'a pas eu peur de s'avancer et d'utiliser l'intimidation afin de faire tomber les armes.

La forestière menaça de tuer le second mêlé qui avait jeté les armes si les autres ne jettent pas les armes. Ce dernier la mise au courant du fait que les règles sont claires et qu'il ne doit pas mourir. Or, son intimidation face à d'autres personnages en attaques à distance réussira.

Partie 3 – Les secrets du Marché

Une fois le combat terminé. Les adversaires se réuniront, toujours confus de « connaître » Argèle. Plusieurs diront que le combat n'était pas du tout représentatif de leurs capacités. Un vent de panique animera même les membres de la guilde qui se retirent alors de la pièce par la porte qui s'ouvrit sur l'estrade.

Lorsque les aventuriers suivront, trois membres de la Guilde de Sombre-Lune, visiblement hauts gradés les accueilleront.



Selena, une humaine aux airs analytiques commencera la conversation.

Elle se déclina comme la maîtresse de la Guilde des Voleurs de Sombre-Lune – la partie « vols et larcins » située sous Chambelland.

Argèle la reconnue alors. C'est elle qui avait tuée Faandel à Etten-sur-le-Lac et qui avait invité Argèle à faire un petit saut à la guilde un de ces jours...

Très impressionnée par les efforts déployés lors de la seconde épreuve, Selena visa directement Argèle en lui demandant comment elle fait pour les convaincre et induire cette confusion chez ses adversaires. La gnome reste alors floue dans ses explications; se contentant de vanter ses talents. Locky resta muet devant l'interrogatoire, voulant probablement se faire discret...

La seconde personne se surnomme « Maskine ». La femme est habillée tout de noir et porte un masque.

Sa voix est reconnaissable car c'est celle de la première annonce à la première épreuve.

Visiblement issue de la portion « assassine » de la Guilde de Sombre-Lune, Maskine n'inspire pas confiance aux aventuriers, en particulier Kitsune qui sera automatiquement révoltée par son approche. L'attitude de méfiance et les réponses promptes de l'orientale feront rire Maskine qui n'hésitera pas à la qualifier « de meilleure prospecte ».





Le troisième personnage présent est Ęnĥr. L'elfe des bois semble plus posé que les deux autres et calmera le jeu afin de donner un certain climat de confiance à la discussion.

Il mettra en garde Himemiko afin que cette dernière porte attention à ses agissements vis-à-vis Maskine. Cette dernière pourrait utiliser l'orientale contre ses propres valeurs advenant une alliance future avec la guilde.

Le groupe des trois émissaires de la Guilde de Voleurs accueilleront les aventuriers dans leurs locaux; sans nécessairement les présenter aux principaux membres. La raison est simple : leur venue dans l'enceinte de la guilde se fait derrière les portes closes et dans le secret le plus total.

Les aventuriers seront amenés dans une petite pièce adjacente ressemblant à un bureau. Seul Ęnĥr restera avec le groupe. L'Elfe des bois est vraisemblablement le plus « neutre » du groupe et le plus responsable. Ce dernier mettra cartes sur table à propos de la fameuse mission « De la contrebande pour Mademoiselle ».



Le forestier commencera à expliquer au groupe le rôle primordial d'une guilde de voleurs dans une communauté. Ces derniers sont capables d'obtenir des objets rares, contrôler des entrées de marchandises et établir des liens commerciaux. Toutes les actions posées ont une influence directe sur les prix des marchandises.

Par exemple, les guildes marchandes stockent des marchandises afin d'en contrôler le passage chez les marchands. Cette action a une influence directe sur son prix qui montera artificiellement en induisant une rareté au bien. Toutefois, les guildes de voleurs sont capables de contrer le tout en concluant des marchés plus libres avec les marchands, en allant chercher à la source des biens et en établissant des marchés « clandestins » qui servent de catalyseur à la fluctuation artificielle des prix.

Ces adeptes d'**Opalitek**, *Dieu Mineur des Voleurs et des Secrets*, utilisent la formation d'alliances secrètes, les vols et parfois même des meurtres stratégiques afin d'arriver à établir une notoriété et enrichir tous les membres de la guilde.

Ēnîr expliqua que le marché de La Croisée est très lucratif mais est étroitement contrôlé par la Guilde des Marchands de La Croisée. Leurs manières de fonctionner les place en haut de la liste des dirigeants sur tous les points.



La milice, les marchés, les auberges, les tavernes et même la mairie de La Croisée sont sous le contrôle de riches propriétaires membres de cette guilde marchande. Les tentacules de cette organisation sont jugées malsaines par plusieurs car ils sont capables de contrôler toutes les marchandises et les prix de l'endroit.

La Guilde des Voleurs voudrait faire tomber quelques barrières et ouvrir le marché. Ainsi, l'établissement de certains marchés clandestins permettrait d'obtenir des biens rares et des prix souvent plus avantageux. De plus, les autorités et les propriétaires de commerces pourraient faire leur travail et profiter d'un plus grand libre-marché.

Partie 4 – Passer sous le radar

La lettre laissée dans le coffre de la guilde marchande était un leurre pour les aventuriers. Selena, la maitresse de la guilde, avait déjà mis quelques espoirs envers Argèle qui avait attiré son attention à Etten-sur-le-Lac. La gnome avait déjà fait ses preuves en enquêtant, de temps en temps, sur la guilde des voleurs. Selena voyait en elle et son groupe, une chance de mener à bien une mission d'enquête passant sous le nez de l'Œil.



Qu'est-ce que l'Œil ? Il s'agit du nom donné au haut dirigeant de la Guilde de Sombre-Lune. Selena est la maitresse de la portion « vols et larcins » et une autre personne est responsable de la portion « assassine ». Ces deux personnes sont sous le giron de l'Œil qui unifie les deux clans sous le nom de Guilde de Sombre-Lune.

L'Œil est en fait un artéfact datant de la fondation même de la guilde. Lorsqu'Ënîr voulu en dire plus, Selena l'arrêta d'un regard évocateur. Pour le moment, les aventuriers ne seront pas initiés aux fondements de la guilde. Ils devront faire leurs preuves avant toute chose.

Depuis longtemps, la Guilde des Voleurs de Sombre-Lune tente de faire passer des marchandises clandestinement à La Croisée. Or, la Guilde Marchande semble « blindée ». Des convois entiers furent attaqués faisant des dizaines de morts et de blessés. Bref, la lettre n'est pas tout à fait fausse; il existe vraiment un réseau voulant faire passer des marchandises clandestines... Toutefois ce n'est pas la Guilde Marchande de La Croisée qui recherche les fraudeurs mais bien la Guilde des Voleurs qui cherche à découvrir les liens existant entre les attaquants et la guilde marchande. En fait, seuls les trois acolytes rencontrés par les aventuriers sont véritablement à la base de la quête.

L'Œil est aux faits des attaques mais refuse de déclarer une guerre ouverte avec la Guilde Marchande. Une déclaration de guerre ouverte est nécessaire à la formation de corps d'élites afin d'attaquer les structures de la Guilde Marchande de La Croisée. Avec cette déclaration, la Guilde des Voleurs pourra « légalement » aller et venir à La Croisée afin de mettre les plans à exécution. Sans cette autorisation venant de l'Œil, la moindre personne provenant de la Guilde de Sombre-Lune prise en flagrant délit par la Guilde Marchande ne sera pas protégée par les autres membres de la Guilde de Sombre-Lune. De ce fait, une **Déclaration de Guerre Ouverte** est un processus instauré dès le fondement de la Guilde afin de concentrer les forces sur des missions en particulier et ne pas diluer ces mêmes forces sur de futiles quêtes.



Avec cette Déclaration de Guerre Ouverte, multiples vols, infiltrations, corruption, intimidation et quelques meurtres stratégiques pourraient aider la Guilde des Voleurs à percer les défenses de la guilde marchande. Ainsi, ils pourraient établir des marchés alternatifs, faire des alliances et aider les autorités officielles de la ville, dont le maire et ses sous-fifres, à reprendre les rênes du village. Tout ceci sans oublier le fait d'aider les commerçants à profiter d'un marché plus libre et de s'enrichir plutôt que de tout donner à la méga-organisation qu'est la Guilde Marchande de La Croisée.

Le refus de l'Œil à déclarer cette guerre ouverte est perçue par plusieurs membres de la guilde comme une faiblesse.

Pourquoi agit-il ainsi ?

Est-ce que les commandes viennent de son niveau ?

L'Œil a-t-il des liens avec la Guilde Marchande et ne veut pas leur déclarer cette guerre par alliance ? Si oui, la Guilde de Sombre-Lune ne retire absolument rien de bon de cette alliance clandestine qui ne serait profitable qu'à l'Œil lui-même.

La Guilde de Sombre-Lune est sur un déclin constant depuis plusieurs décennies. Selena, Ęnr et Maskine sont de ceux qui croient que la faute revient à l'Œil qui doit être remplacé.

OBJECTIF DE MISSION



Si une relation peut être trouvée entre la guilde marchande, les attaques des convois de la Guilde des Voleurs, et optionnellement avec l'Œil, ce dernier ne pourra pas se défilier.

La preuve sera alors faite que la décision de ne pas agir fut néfaste pour l'intégrité de la Guilde de Sombre-Lune.

Ce sera assez pour lancer le processus de destitution et la Guilde de Sombre-Lune pourra regarder l'avenir avec de meilleures perspectives en libérant graduellement les marchands de La Croisée et son administration du joug de la guilde marchande.

Mener cette enquête par des membres présents dans la guilde serait très difficile; ça pourrait attirer l'attention de l'Œil et faire échouer tout le projet. Argèle et ses compagnons sont alors les candidats idéaux : en plus d'avoir des vues sur certains objets de la guilde, Argèle voudrait probablement en faire partie en plus du fait qu'ils ne sont connus que par les trois personnes montant la stratégie en cours. Ces trois comparses montèrent une stratégie afin d'attirer les aventuriers vers eux.



Premièrement, le commerçant Asmir était de mèche avec un contact de la Guilde des Voleurs. La description d'Argèle et du groupe lui avait été donné afin de remettre la quête à eux seulement.

Bref, il ne répondait jamais positivement à Églantine jusqu'à ce que cette dernière amène tout le groupe dont la gnome...! L'aubergiste est au courant des démarches de la Guilde des Voleurs mais seulement la partie qui dit qu'une fois le joug de la guilde marchande terminé, il sera maître chez lui et pourra embrasser des profits de nouveau. Ainsi, Asmir est de mèche sans être totalement aux faits des démarches.

Comme bien d'autres commerçants, l'aubergiste voit la venue prochaine de la Guilde des Voleurs comme une certaine bénédiction...

Deuxièmement, le coffre de la guilde des marchands dans lequel était placée la lettre était muni d'une alarme magique permettant d'alerter Selena.

L'alarme avisa les trois complices de la guilde de voleur afin de mettre en branle le plan.

Ainsi, dès la remise de la lettre au groupe, les voleurs ont placé le corps de la fausse Fénià et mirent le feu à la maison à l'aide de projectiles magiques avant de repartir par le portail du sous-sol. L'appât était maintenant au bout de la perche.



La troisième partie et non la moindre, est l'implication du maire, Pierre Verte-Feuille. L'oncle d'Églantine est au courant des démarches de la Guilde de Sombre-Lune et il coopère.

Lui aussi ne connaît pas tous les rouages mais il sait que la venue de la guilde lui permettrait de reprendre les commandes, établir de nouvelles alliances et enfin couper les ficelles de la marionnette qu'il est face à la Guilde Marchande de La Croisée.

Ainsi, quand il donna le feu vert à Églantine et ses amis afin d'enquêter sur les lieux de l'incendie, il plaça des gardes de confiance afin de les « surveiller ». Bref, il laisse le champ libre aux aventuriers afin de mener l'enquête.

Partie 5 – Préparer un meilleur avenir

Si les aventuriers réussissent l'objectif, le remplacement de l'Œil de la Guilde de Sombre-Lune aura lieu.

Selena étant sur la liste des probables remplaçants, elle tentera, dès maintenant, de se tenir loin des démarches. Il ne faut pas que l'affaire se retourne contre elle. De plus, Maskine est une membre toute aussi probable au poste de plus haute dirigeante, elle se contenta de faire passer les épreuves d'entrée aux aventuriers avant de s'effacer de la mission. Ne reste alors qu'Ënîr, neutre dans les discussions et en harmonie avec les préceptes d'Opalitek. Ce dernier sera leur seul et unique contact direct avec la Guilde de Sombre-Lune le temps de la quête.

C'est avec quelques réserves de la part d'Églantine et surtout Himemiko, qu'ils accepteront le défi. Ils se verront tous remis une dague officielle de la Guilde de Sombre-Lune ainsi qu'une armure spéciale.



La dague magique est aussi une clé permettant d'ouvrir des portails magiques, découvrir des caches secrètes de la guilde et s'identifier officiellement auprès des autres membres. Les aventuriers devront l'avoir sur eux en tout temps afin de s'identifier au besoin.

Argèle échangera la dague de Faandel par une nouvelle à son nom. Ladite dague fait des dégâts de **FROID** et peut pétrifier une personne suite à une attaque réussie (les attaques sournoises sont plus efficaces à pétrifier la personne).



L'armure de la Guilde de Sombre-Lune est en cuir cloutée. Dans un revers se retrouve le sigle de la guilde bordé.

D'une protection de **+1**, elle possède tout de même des bonus à ne pas négliger. Lorsque la personne la porte, elle octroie un bonus magique de **+2** aux mouvements silencieux en plus d'offrir une protection de base contre les attaques de **FROID**. Ces attaques sont automatiquement diminuées de moitié et si le jet de sauvegarde est réussi contre l'attaque, elle peut les bloquer complètement.

Maintenant des membres clandestins de la Guilde de Sombre-Lune, les aventuriers se feront donner le nom d'un certain Gulian qui serait probablement à Primm ou aux alentours. Ce personnage aurait été cité par quelques personnes comme étant un lien probable avec les adversaires.

Sans être nécessairement l'instigateur des attaques contre les convois de la guilde de voleurs, Gulian aurait probablement des choses à raconter sur le sujet. Bref, Ênîr fonde des espoirs envers le groupe afin de retrouver cette personne et la faire parler; le tout dans le but de remonter à la source des attaques et avoir des preuves tangibles de l'implication de la Guilde Marchande de La Croisée.

C'est avec ces objets, une adhésion rapide à la guilde en poche et quelques informations afin de débiter l'enquête que les aventuriers retourneront en sécurité dans le sous-sol de la maison incendiée de La Croisée. Ênîr rouvrira le portail afin de procéder.

Partie 6 – J'ai deux yeux, tant mieux.



La quête prendra une tournure un peu spéciale dans un endroit assez inusité : Porten'gar!

Les limbes des Nordiques renferment une organisation regroupant les défunts membres de la Guilde de Sombre-Lune et Argèle sera vite sous leur radar.

À l'arrivée des aventuriers à la Cité d'Aasterian, un énigmatique nain rouquin attirera leur attention à la place publique. Argèle le suivra discrètement jusqu'au commerce qui abrite tous les Passeurs de la Cité. Ces gens sont littéralement les guides de l'endroit.

Le mystérieux Nain Nordique se décline comme un membre de la VRAIE guilde de Sombre-Lune qui est présente à la Cité des Âmes. Il invite Argèle et ses comparses à louer la chambre 12 d'une auberge en particulier du quartier de la Cité. À 20hres le soir-même, il leur donne rendez-vous à la chambre en question.

Le soir venu, les acolytes entrent dans la chambre 12. Dans la penderie, un uniforme de mage ajusté à Naïlo est présent ainsi que sa dague des voleurs. D'entrée de jeu, il semblerait que le mystérieux nain veule que tous les membres du groupe d'Argèle fasse partie de la Guilde, même celui qui n'a pas passé les épreuves sur Terre pour « mériter » sa place.

Au fond de la pièce un mystérieux coffre en métal attire leur attention. Il est installé sur une plaque d'acier solidement visée au plancher de la chambre. Une chose est certaine : il est quasi impossible de partir avec le coffre... À moins de détruire la moitié du plancher et ainsi faire un bruit épouvantable... Et sans oublier le poids du coffre en tant que tel! Des glyphes démontrent à Argèle que ce dernier appartient à la Guilde de Sombre-Lune, cependant, cette magie runique est trop puissante pour la gnome.

Maarten vient alors les rejoindre à 20hres passées. S'excusant de son retard, il remarque que Naïlo a déjà pris ses nouveaux effets personnels de la guilde. Il s'informe alors auprès du Draco-Elfe afin de s'assurer de sa pleine collaboration. Ce dernier n'hésite pas à même le remercier.



Le nain est très sympathique; souriant et très avenant, il semble donner une impression de « leader charismatique » qui sait que le bien-être de ses « ressources » passe avant toute chose.

D'entrée de jeu, il demande aux aventuriers leurs impressions sur leurs premiers contacts avec la Guilde de Sombre-Lune sur Mündus. Plusieurs n'hésiteront pas à décrier le côté très sombre de la guilde qui mélange à bon escient meurtres et vols; deux entités qui ne devraient pas toujours cohabiter. Un certain goût amer est visible, surtout par Kitsune qui ne porte pas Maskine dans son cœur.



Maarten dit être énormément désolé de la situation. Prenant entre ses mains un pendentif présentant un œil. Il les met alors expressément au courant de la trahison dont lui et ses quatre acolytes ont été les victimes jadis.

Formant un groupe appelé « Les Cinq Doigts de la Main », les cinq personnes possédaient l'**Œil des Voleurs**.

La Guilde de Sombre-Lune aurait été créée il y a bien des millénaires par nul autre qu'**Opalitek**, le *Dieu Mineur des Voleurs et des Secrets*, qui aurait été de passage sur Mündus. Ce dernier, capable d'être d'une neutralité exemplaire, avant fondé deux « branches » car il savait très bien que les mortels sont incapables d'une telle tâche. Il fonde alors la partie des Voleurs et la partie des Assassins. Les deux parties étaient contrôlées par une personne distincte qui possédaient, respectivement, chacun un artéfact : un **Œil de Sombre-Lune** (un Œil pour les Voleurs et un Œil pour les Assassins).



Les deux organisations devaient travailler de concert mais possédaient des règles bien différentes :

- Chez les voleurs, le meurtre était interdit. Une recherche de richesses, d'exclusivités, de marchés clandestins, d'artéfacts etc... étaient toutes des raisons d'exister pour eux.
- Chez les assassins, les meurtres devaient être commandités (aucune vengeance personnelle de la part des membres étaient tolérée). De plus, toutes les conséquences de leurs actions devaient être étroitement étudiées avant d'agir.

Les deux **Yeux de la Guilde de Sombre-Lune** sont en fait des artéfacts divins qui permettent une certaine communication avec Arnväld. De ce fait, les deux dirigeants peuvent, périodiquement, obtenir des indices ou bien des quêtes spéciales directement de leur Divin!

Toutefois, la mauvaise réputation et le manque de ressources des assassins aura raison des règles établies. L'Œil en place décidera alors de porter le coup de grâce aux voleurs et unifier la Guilde de Sombre-Lune. Ainsi, ils auraient accès aux marchés, aux richesses et aux contacts des Voleurs. En volant l'Œil des Voleurs, ils pourraient avoir accès aux missions de ces derniers

Il y a de cela environ 500 ans, les assassins organisèrent un guet-apens aux Cinq Doigts de Main afin de les tuer. Ils moururent tous, dont l'Œil des Voleurs, Maarten. Or, un étrange phénomène arriva : Maarten apporta avec lui son Œil des Voleurs à Porteng'ar!

Ce pied-de-nez face aux assassins a sûrement une origine divine. Il faut dire qu'Opalitek lui-même avait précisé qu'aucun mortel n'avait les capacités nécessaires à réunir les deux Yeux de Sombre-Lune.

Pris aux dépourvus et face à l'absence de l'œil des Voleurs, les assassins n'eurent guère le choix de taire l'affaire. Ils nommèrent leur Œil comme seul et unique dirigeant et l'unification aura lieu tout de même.

Malheureusement, l'Œil des Assassins ne reçoit pas les indices et les quêtes des voleurs. Ce fait explique la lente descente des affaires du côté des voleurs... Et le pourquoi l'Œil actuel ne déclare pas de guerre ouverte face à la Guilde Marchande de La Croisée... Bref, les voleurs sont dans une impasse depuis la mort des Cinq Doigts de la Main.

C'est ici que les aventuriers entrent en jeu. L'Œil des Voleurs étant à Porten'gar, ils représentent la seule et unique manière de le ramener sur Mündus. Une fois sur Terre, l'artéfact pourra possiblement communiquer avec son porteur afin de franchir d'autres étapes.

Maarten est clair, le manque d'expérience et les connaissances limitées de la Guilde de Sombre-Lune de la part d'Argèle l'exclut de la liste du prochain Œil officiel des Voleurs; ils doivent trouver **LA** bonne personne pour le titre.

Seule une personne ayant de l'expérience, qui se veut neutre, analytique, compréhensive et ferme dans ses intentions de faire respecter les lois de la Guilde peut espérer remporter le titre. Cette personne a déjà été rencontrée par le groupe... Il s'agit d'Enir! L'elfe des bois est tout de suite ressorti des discussions du groupe comme la personne la plus neutre qui sait comment mener à bien leur mission.

Maarten a réussi à instaurer un climat de confiance. Pour la première fois, la Guilde des Voleurs ne semble pas un endroit si mauvais. Les bases fondatrices de l'organisation ayant été ébranlées par les assassins, les aventuriers, en particulier Argèle, voient une opportunité afin de rétablir les choses.

Afin de les initier correctement et de s'assurer de leur allégeance, le Nain Nordique donne alors à Argèle les rênes d'une mission de récupération ici même à la Cité d'Aasterian. Il s'agit d'une liste de choses à se procurer (voler de préférence), qui serviront à la Guilde.

La « récup » est un poste d'entrée dans la Guilde de Sombre-Lune. Ces personnes servent les intérêts de différentes personnes présentes dans l'organisation (mages, herboristes, alchimistes, etc...). Ils reçoivent périodiquement une liste d'items à se procurer. Ils possèdent un sac spécial dont tous les items versés tombent automatiquement dans le coffre « blindé » de la chambre 12. Les émissaires de la Guilde viennent alors chercher les items en question lorsque la liste est complétée.

Un sac spécial est alors donné à Argèle avec la liste des items suivants :

1- 2 racines de Mantiak

Disponible dans la plupart des boutiques d'alchimie.

Nous recommandons la **Boutique de tante Ermionne** dans le marché public de la Cité. Elle offre aussi des cours. Pourquoi ne pas se servir de son amabilité légendaire ?



2- 4 minéraux bruts (moyens) d'argent

Disponible dans toutes les forges.

3- 1 branche de Chêne de Dïir

Le Chêne de Dïir est rare et utilisé pour faire des arcs.

Les armureries peuvent en avoir mais toutes les milices sont plus susceptibles d'avoir des branches brutes car elles préfèrent travailler eux-mêmes leurs arcs.

4- Une fiole de sang de Brelon-Guerrier

Le Brelon-Guerrier est une race aujourd'hui disparue de la Terre de dragonniers. Ici à Aasterian, ils sont bel et bien « vivants ». Il existe des fioles de sang dans les laboratoires du Quartier de Hurle-Vent.

Usez de stratégie pour entrer et déambuler dans le Hurle-Vent.

5- Le fourreau à parchemins de Bêlgruf Tolak

Les parchemins contenus dans le fourreau que Bêlgruf transporte peuvent être grandement utiles pour la Guilde. Volez-le!

Le fourreau est magique et Bêlgruf doit défaire les liens avec un mot magique. Sans quoi, il est impossible de partir avec le fourreau.

Il vous faudra le faire parler et le voler. Le mot peut être à peu près n'importe quoi mais avec bien du travail vous pourrez

Bêlgruf, en plus d'avoir le coude léger, est un joueur d'arrache-tentacules invétéré du bar « La Licorne perdue » de la Cité.

Après 22hres, vous pouvez vous joindre à lui et passer à l'offensive comme bon vous semble.

Maarten est aussi très clair sur les règles de la Guilde (la VRAIE comme il se plait à le rappeler) :

- 1- Aucun meurtre n'est toléré.
- 2- Si vous êtes découverts, en tant que recrues, vous ne serez pas épaulés par les autres membres de la guilde afin de vous échapper de votre borbier.
- 3- Agissez de manière à répondre aux attentes (pas plus, pas moins).

C'est la liste en main que les aventuriers feront leur avancée vers la porte d'entrée officielle de la Guilde de Sombre-Lune.

Partie 7 – Rebienvenue dans la Guilde!

Les objets nécessaires afin d'entrer dans la Guilde de Sombre-Lune présente à Aasterian sont maintenant en la possession des acolytes.

- Le **Mantiak** sera volé par Argèle à la boutique d'alchimie.
- Les **métaux bruts d'argent** seront achetés par Grommash... Et ce malgré les innombrables essais de vol.
Cette épreuve prouvera au demi-orque qu'il n'est pas un voleur. Au fond de lui, il ne sent pas ce besoin de subtiliser les biens d'autrui – c'est tout à son honneur de se percevoir ainsi!
- Le **Chêne de Dīr** sera ravi des coffres de la Garde par Argèle à l'aide d'Églantine qui fera une très bonne diversion.
- C'est avec quelques difficultés et des *bluffs* plus ou moins convainquants que Naïlo réussira à mettre la main sur une fiole de **sang de Breton-Guerrier**. Il faut dire que l'intervention d'une connaissance, Juvann, fut d'une grande aide afin de monter une stratégie basée sur le mensonge!
- Ce sont tous les acolytes qui auront la tâche de « corrompre » le mage Bêlgruf afin qu'il relâche sa garde et leur donne le **fourreau de parchemins**. Le joueur compulsif avait presque réussi à déjouer la stratégie des aventuriers avant d'enfin céder face à un mensonge bien ficelé : les aventuriers seraient les destinataires finaux du fourreau. Une chance que le mage ne sait jamais vraiment à qui il doit laisser ses trouvailles... Nous avons eu droit à une partie d'Arrache-Tentacules très arrosée!

Maintenant les cinq objets envoyés dans le coffre de guilde, il est temps de passer à l'étape suivante : avoir accès à la Guilde en question!

Maärten donnera rendez-vous aux aventuriers à la fameuse chambre 12. Cette dernière est celle appartenant de manière permanente à la Guilde. Elle sert de repère pour entrer dans l'enceinte de Guilde de Sombre-Lune via un portail. De plus, elle sert aux récupérateurs afin d'y dormir lorsqu'ils sont hors de la Guilde.

L'Œil officiel de la Guilde ouvrira alors le portail vers la Guilde. Ce dernier est dans la garde-robe de la chambre! Ce n'est pas sans prudence que les acolytes s'y engouffrent. Argèle fera même des vérifications autour des runes présentes avant de s'y aventurer... L'expérience de la dernière entrée dans la Guilde et les épreuves sont encore très fraîches à sa mémoire!

De l'autre côté du portail, les aventuriers arrivent dans une immense grotte aménagée. Nous y retrouvons de grandes tables, une taverne, des espaces de commerces, des pièces aménagées pour y dormir, un feu de camp et des endroits pour faire la cuisine. Les voleurs forment une véritable société secrète autosuffisante! L'organisation d'Aasterian est véritablement ce que la Guilde de Sombre-Lune devrait être : paisible, complète et conviviale pour ses membres!

Maärten continuera à marteler son discours de neutralité prônée par la Guilde. Les vols doivent répondre à des critères sévères et les préjugés doivent être calculés avant d'agir. Pour arriver à cette fin, la Guilde est dirigée par cinq « privilégiés ». Les **Cinq Doigts de la Main** étaient ces dirigeants sauvagement assassinés il y a 500 ans. Ils furent abordés brièvement par Maärten mais maintenant au cœur de l'organisation, ces derniers peuvent se présenter aux aventuriers – voir l'organigramme à la suite des présentations.

- **Maärten**, nain nordique
[Voleur émérite]

Œil de Guilde de Sombre

Il est le dirigeant officiel. Il porte l'**Œil des Voleurs de Sombre-Lune** qui est en fait un pendentif divin qui serait, selon les croyances, en lien avec **Opalitek** lui-même. De cet artéfact, le divin pourrait donner des missions, des indices et des aides précieuses afin de mener à bien les desseins de la Guilde.

En tant que dirigeant officiel, toutes les décisions, les quêtes et les demandes effectuées à la Guilde doivent passer entre ses mains.



- **Valois Cœur-Vaillant**, humain
[Forestier / Voleur]

Maître du Trésor et Chef de Mission

Il est le bras-droit de l'Œil. Il est en charge de coordonner les missions obtenues à la Guilde. C'est lui qui voit à mettre les bons effectifs aux bons endroits.

Les quêtes obtenues par l'Œil ne représentent qu'une infime partie des missions de la Guilde; le reste vient des demandes de la population.

Valois est le responsable de la trésorerie. Il surveille les finances de la Guilde. Ce rôle est nécessaire à ce genre de personnage car les effectifs peuvent coûter chers.



- **Ninivers « Nini » Courtes-Pattes**, gnome

[Maîtresse des Runes / Voleuse]

Maîtresse de la Magie et Cheffe Mystique

Le principal rôle de Nini est de voir à la coordination des ressources « mystiques » de la Guilde.

Les mages, les Maîtres des Runes, les sorciers, les oracles et toutes les personnes présentant des affinités avec la mana et la clairvoyance sont sous sa responsabilité.

Elle-même Oracle de naissance, elle voit à ce que la Guilde ne manque pas de ressources mystiques.

Son rôle est essentiel car la grande majorité des voleurs ne connaissent pas la magie – ses effectifs et ses contacts permettent alors de contrôler ces compétences qui sont habituellement des lacunes pour les voleurs.



- **Urela Rewalenn**, elfe des bois

[Barde / Voleuse]

Maîtresse des compétences

Toute bonne Guilde a besoin de son « touche-à-tout ». Urela est responsable de « l'éducation » des membres.

L'elfe des bois tient une impressionnante bibliothèque et voit à ce que tout le monde puisse perfectionner ses compétences. Ces dernières permettent alors de spécialiser les gens et leur donner un rôle spécifique dans l'organisation.

Urela donne aussi des cours aux nouveaux venus et est responsable de voir à la réputation de l'organisation! C'est par l'entremise de son éducation, ses écrits et ses chansons qu'elle répand les bons coups de l'organisation. Ainsi, elle s'assure que des oreilles de futurs « clients » puissent entendre parler d'eux...



- **Soleg dit « Le Doyen »**, nain nordique

[Politicien / Huscarl / Voleur]

Maître des Secrets

Le poste de « Maître des Secrets » est d'une importance capitale. Il s'agit de la personne capable d'infiltrer les organisations de hautes instances afin d'y retirer les secrets. Soleg est un ancien politicien qui fut jadis Huscarl. Ses contacts et ses compétences à retirer des informations et falsifier des documents permettent aux voleurs de franchir certaines barrières politiques.

Le Maître des Secrets est celui qui vérifie les rumeurs et qui est capable de tirer les vers du nez de ses interlocuteurs. Il participe rarement aux « vols » proprement dit mais agit plutôt en coulisse. La falsification est un atout plus grand que le vol à la tire pour ce genre de personne.

Soleg est appelé « Le Doyen » à cause de son âge avancé.





Maärten Tiel
Gil des Voleurs
 Nain Nordique (Voleur émérite)
 Basé à Aasterian

Guilde de Sombre-Lune
(Aasterian)
 « Les Cinq Doigts de la Main »



Membres Privilèges de la Guilde de Sombre-Lune (Aasterian)



Valois Cœur-Vaillant
 Humain (Forstier/Voleur)
 Maître du Trésor / Chef de missions



Urelia Relawenn
 Elfe des Bois (Bard/Voleuse)
 Maitresse Barde / Maitresse des Compétences



Soleg dit « Le Doyen »
 Nain Nordique (Politique/Voleur)
 Maître des Secrets



Niniher « Nini » Courtes-Pattes
 Gnome (Maitresse des Runes Nordiques/Voleuse)
 Maitresse Mâge / Mystique

C'est autour d'un bon repas et de bonnes boissons que les aventuriers pourront commercer avec les voleurs. Ces derniers seront très accommodants afin d'aider le plus possible à leur cause. Maärten et ses comparses portent de grands espoirs face à eux... En particulier Argèle qui possède les qualités recherchées pour faire une bonne voleuse dans leur organisation... sur Mündus bien sûr!

Des prix très avantageux seront alors donnés aux aventuriers afin de « moderniser » leurs équipements et vendre les possessions jugées inutiles. Certains iront voir des personnes en particulier chez les **Cinq Doigts de la Main** afin d'obtenir des faveurs. Églantine, par exemple, ira voir la *Maîtresse des Compétences* pour acquérir des livres de compétences. Tant qu'à la gnome et Naïlo, ils iront voir la *Maîtresse des Runes* afin de comprendre et enlever une puissante rune de protection apposée sur des livres spécialement protégés par l'ancien dirigeant de Hurlle-Vent. Elle réussira, en une soirée, à déchiffrer et détruire les runes. Elle passera une bonne partie de la nuit à concevoir la recette de la rune de protection afin de la donner à Argèle! Cette dernière pourra, dès maintenant, concevoir des runes qui peuvent détruire des objets s'ils sont manipulés par des personnes distinctes. La rune est puissante et malléable car on peut y ajouter des conditions; qui augmentent, évidemment, la difficulté de fabrication. Malheureusement la partie de la rune qui permettait d'effacer les écritures demeure un mystère. La puissance de son concepteur est trop grande pour permettre à Nini d'en savoir plus en si peu de temps.

Des rencontres au sein de l'organisation se feront aussi très intéressantes. C'est accompagnée de Grommash que Kitsune ira voir une renarde bleue qui se tient près du feu de camp. La « mendiante » cache bien son rôle. Capable de voir et analyser à vue les objets intelligents, elle donnera quelques indices à Kitsune en vue de sa quête afin de retrouver sa sœur au Temple Aouri.



La renarde bleue repentie annoncera que le Temple n'est accessible que lorsqu'un sacrifice d'un croyant est fait. Cette annonce vient mettre des bâtons dans les roues aux acolytes qui ne savent pas à qui demander une telle faveur.

Elle les somme alors de se faire au moins un allié à Outre-Tombe. Malgré les différences, les Disciples de la Lumière auront besoin de personnes « fiables » afin de les aider. La seule manière sera de rendre service et obtenir des faveurs en retour...

La renarde bleue est assez claire, le passage à Outre-Tombe risque de mettre les « êtres de Lumière » sur les chemins très périlleux.

Maintenant l'Œil officiellement remis à Argèle, l'organisation d'Aasterian rétablie ainsi les choses. L'artéfact doit retourner sur Terre et être remis à la personne la plus apte à reformer la Guilde de Sombre-Lune sur les bases d'antan.