



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE PARCHEMIN VOLÉ



Image © Wizards of the Coast

LE PARCHEMIN VOLÉ

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR KRAHOR

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 8

© Le Scriptorium, tous droits réservés

SYNOPSIS

Dans ce scénario, les PJ vont devoir retrouver un parchemin qui appartient au roi. En enquêtant en ville, ils vont pouvoir découvrir peu à peu l'existence d'une guilde secrète réunissant de nombreux voleurs et assassins de la région et de ses alentours. Cette guilde détrouse petit à petit les habitants de la ville par des vols personnels (vols d'objets de valeur aux nobles...) ou par des détournements de marchandises... Ayant fait cette découverte, les PJ vont devoir trouver l'emplacement caché de la guilde, pénétrer ses murs et récupérer le parchemin du roi.

AU MAÎTRE DU JEU

Ce scénario s'adresse à 4 PJ dont l'orientation est laissée au choix. L'aventure se déroulera selon cette orientation (combat, ruse...). Il est conseillé au maître du jeu de lire l'aventure avant de la jouer pour se préparer et l'adapter selon son style de jeu et celui de ses joueurs. L'histoire ou les indices trouvés par les joueurs au cours de l'aventure pourront être développés pour les rendre plus intéressants...



Jaolor

INTRODUCTION

La ville de Horga est une ville légendaire de par ses activités et sa beauté. La ville s'élève sur une colline rocheuse et domine les vastes étendues. Beaucoup de voyageurs viennent contempler la vaste cité et ses nombreux commerces. La ville est depuis quelques temps très agitée, en effet, de nombreux commerces ne reçoivent pas toutes les marchandises commandées. Mais ce n'est pas tout, beaucoup d'objets de valeurs appartenants aux nobles de la cité disparaissent mystérieusement. Jaolor, le futur roi de la ville est très inquiet ces temps-ci : le parchemin royal a disparu, or c'est celui-ci qui confère les pouvoirs au nouveau roi de la cité. Sans celui-ci, Jaolor ne pourra pas prétendre au trône... Il lui faut impérativement récupérer le parchemin avant que cela ne se sache ou bien renoncer à diriger la belle cité. Seulement Jaolor ne sait pas du tout par où commencer, et comment procéder pour récupérer son bien. Il a toutefois entendu parler des exploits des aventuriers dans la région, et compte bien mettre la main sur eux pour l'aider à résoudre le mystère de cette disparition. Jaolor envoie donc des messagers à la recherche des aventuriers.

Les aventuriers sont donc convoqués par roi en personne, celui-ci leur expose les faits et insiste sur le fait que la récupération du parchemin est cruciale et que s'ils le récupèrent, ils seront couverts d'honneur et de richesses (Jaolor a les moyens d'offrir une récompense généreuse). C'est avec ces informations qu'il quitte les aventuriers :

- La ville est assez mouvementée depuis quelques temps.
- Certains commerçants ont des problèmes de marchandises.
- Personne en particulier ne lui en veut, et il est même très apprécié et populaire parmi les habitants d'Horga.

LA CITÉ D'HORGA

Horga est une cité de 10 000 habitants avec un mélange étonnant de races (30% Humains, 20% Halfelins, 18% Elfes, 5% Nains, 5% Gnomes, 5% Demi-elfes, 3% Demi-Orques, 14% Autres) ce qui est sûrement expliqué par l'hospitalité de la cité. Morga est parsemée de commerces, de tavernes et d'échoppes de tous types. L'important nombre de commerces explique la faible population par rapport à la superficie de la cité. Les habitants sont souvent des familles de commerçants, des nobles ou bien des voyageurs en séjour prolongé dans la cité.

Les aventuriers vont devoir se renseigner sur les événements récents, voilà ce qu'ils pourront glaner dans différents lieux populaires (tavernes, places...) :

1- Certains commerçants ont remarqué des problèmes de livraison : il manque toujours un peu de marchandise par rapport à ce qui est commandé.

2- Il y a récemment eu trois meurtres dans la cité, et les victimes n'avaient pourtant aucun ennemi en particulier.

3- Beaucoup des nobles de la ville (les plus riches) se mettent à engager des mercenaires pour surveiller leurs appartements quand ils s'absentent.

4- La taverne du « sanglier qui parle » a un nouveau propriétaire, c'est étrange car elle était autrefois très populaire, et marchait pour le mieux, on a dû payer assez cher l'ancien propriétaire pour qu'il abandonne son gagne pain.

5- Cette même taverne est devenue assez lugubre et le gérant est très inhospitalier.

6- Le vieux gnome Trimble doit être celui qui connaît le mieux la ville, il pourra sûrement renseigner les PJ s'ils cherchent un endroit ou une personne particulière en ville.

Histoire :

Hexuto est un grand voleur. Il s'est installé il y a longtemps à Morga pour y exercer ses talents. Peu à peu, Hexuto se fit remarquer par la population car depuis son arrivée beaucoup de biens précieux disparaissaient. C'est pourquoi il s'est exilé un moment de la ville pour ne pas éveiller plus de soupçons. Pendant ce temps, Hexuto rassembla secrètement des voleurs et des assassins des différentes contrées, pour finalement former un groupe. De plus en plus

nombreux, ils se mirent à la recherche d'un endroit pour entreposer les richesses accumulées et subvenir aux besoins de tous les membres. Hexuto se mit alors à la recherche d'un tel lieu et son regard se porta naturellement vers la ville de Morga qu'il connaissait très bien. En effet il avait jadis découvert, en parcourant les souterrains de la ville, une vieille caverne cachée, assez grande pour accueillir les effectifs du culte. Avec l'aide et le financement du géant du feu Borth, la guilde s'est fondée dans cette caverne reconstruite, et peut facilement exercer ses missions au sein de la ville, tout en restant cachée. Borth a fini par devenir le dirigeant de la guilde (allant contre l'envie d'Hexuto) et de ses membres. Prévoyant de prendre le pouvoir dans la cité, Borth a fait dérober le parchemin au roi pour semer le trouble. Quand le pouvoir et l'organisation seront bien affaiblis, Borth tentera de prendre le pouvoir par la force.

LES INDICES

En allant enquêter dans des endroits logiques de la cité, les PJ devraient pouvoir découvrir peu à peu les indices suivants qui pourront les mettre sur une piste :

- Si les aventuriers vont parler à un commerçant qui a eu des problèmes, il leur dira que les livreurs affirmaient avoir remis toute la marchandise à des hommes qui lui transmettraient. (*En fait, ces hommes sont des hommes de la guilde, ils ne transmettent qu'une partie du tout*).

- Si les aventuriers décident d'aller parler à la famille d'une victime, celle-ci dira qu'elle était assez curieuse avant le meurtre, qu'elle parlait d'agissements bizarres dans la ville et qu'elle avait décidé d'en savoir un peu plus, la famille n'a pas cherché à en savoir plus car leur enfant traînait souvent dans les rues de la ville et rapportait toujours une anecdote...

- Si un aventurier interroge un noble qui s'est fait voler un objet, celui-ci répond qu'il ne veut aucun ennui et désire simplement récupérer son bien (les nobles d'Horga sont assez désagréables en général).

Les aventuriers auront sûrement le réflexe d'aller enquêter dans la taverne du « sanglier qui parle ». Si c'est le cas, ils seront accueillis par le gérant, Tortuo,



qui leur demandera aussitôt ce qu'il veulent (tout le monde dans la grande salle se tourne vers les PJ). Si les PJ arrivent à s'en sortir en bluffant (DD 21) (en se faisant passer pour des touristes qui ont soif...), Tortuo ne se méfiera pas et les laissera venir boire tout en les pressant pour qu'ils sortent vite. Une fois dans la taverne, les PJ peuvent discrètement écouter les conversations des autres (Perception auditive ou Détection DD 18), ils peuvent entendre un homme qui demande comment faire pour prendre le chemin le plus court dans les souterrains et ainsi éviter les créatures qui y rôdent. L'autre homme qui lui répond se méfie et parle à voix basse inaudible pour les PJ.



Tortuo

Peut-être que les aventuriers iront questionner l'ancien propriétaire de la taverne du « sanglier qui parle ». Celui-ci s'est installé dans une maison dans un quartier d'habitations, il répondra aux questions des aventuriers : il dira simplement que l'homme qui lui a acheté la taverne paraissait pressé. Il lui a proposé d'aller demander à d'autres propriétaires, ce n'est pas cela qui manque en ville, mais il disait vouloir cette taverne précisément. Donc il a rapidement accepté l'offre proposée.

Si les aventuriers enquêtent suffisamment dans la cité, tout en étant attentifs, ils pourront peut-être remarquer un voleur appartenant à la guilde. En effet, celui-ci désire adhérer à la guilde et débute un peu dans l'escamotage ; on peut assez facilement le remarquer s'intéressant, observant particulièrement un passant, si on ne le quitte pas du regard, on pourra le voir bousculer la personne, puis repartir

avec sa bourse. Les aventuriers peuvent l'interroger s'ils parviennent à le rattraper. Pris de panique, il succombera facilement à une intimidation ou une menace des PJ. Il ne saura pas trop quoi répondre, en balbutiant, il parlera vaguement d'un certain Tortuo, qui se trouve à la taverne du « sanglier qui parle », que c'est là bas qu'on lui a donné l'ordre de ramener quelque chose qui a de la valeur pour qu'il soit accepté. Son employeur ne lui a rien révélé, il ne sait quasiment rien de ces hommes. Lui, il voulait seulement entrer dans ce groupe pour gagner de l'argent facilement.

La Guilde :

Le Cadenas est le nom donné à la guilde par ses membres. Elle a été fondée par un voleur nommé Hexuto, qui connaissait bien les fondations de la cité (voir la section Histoire). Sa direction a été reprise par un géant de feu nommé Borth qui a financé la construction. La guilde compte plus de 100 membres. Celle-ci s'est fondée dans le but de s'enrichir suffisamment et ensuite prendre par la force le contrôle de la cité pour bâtir la plus grande guilde de voleurs. Sur les conseils et les plans de Hexuto, Borth envoie les membres de la guilde dans des missions secrètes dans la ville. Ces missions peuvent aller du « simple » vol personnel aux détournements des nombreuses marchandises qui entrent et sortent de la ville. Pour des raisons de sécurité, les membres recrutés sont d'abord testés pour confirmer leurs capacités. Tous les membres revêtent une combinaison noire quand ils se déplacent au sein de la guilde, mais ils se déguisent en civils pour les opérations en ville. Une bague marquée du sceau de la guilde est le seul signe distinctif quand ils ne sont pas en combinaison. C'est la preuve ultime d'appartenance à la guilde. Le Cadenas a pris possession de la taverne du « sanglier qui parle » pour l'utiliser comme point de rencontre, ou comme premier contact pour les nouveaux prétendants adhérents. Mais la taverne a surtout été choisie pour son ouverture qui mène aux souterrains.

Les aventuriers auront peut-être l'idée de suivre un transport de marchandise qui entre ou sort de la ville. Avec un peu de chance, ils tomberont sur une opération de la guilde. Le Cadenas se débrouille pour écarter les vrais livreurs (qui transmettent en dernier lieu la marchandise). Ainsi, les aventuriers verront les hommes censés transporter la marchandise se séparer : un groupe emporte une petite par-

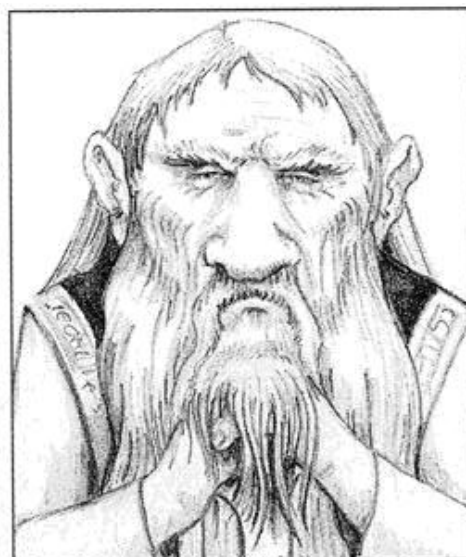
tie vers la taverne du « sanglier qui parle », l'autre emporte le reste au commerçant. Si les PJ veulent en découvrir plus en interceptant les hommes de la guilde, ces derniers resteront muets et fidèles. En cas de forte pression des aventuriers (tests d'intimidation etc...), les hommes tenteront d'inventer un mensonge à la hâte (les aventuriers peuvent facilement le sentir) mais ne dévoileront jamais leur secret car ils ont trop peur des représailles de leur chef (qui risquent d'être pires que toutes les menaces que peuvent lancer les PJ). Après leur interrogatoire (normalement sans succès, sauf s'ils ont utilisé des moyens magiques), les PJ ont tout intérêt à ne pas laisser filer les hommes (voir *les risques*).

Si les aventuriers ont appris l'existence du vieux gnome Trimble, ils peuvent aller le rencontrer facilement car tout le monde en ville saura où il se trouve. Ce dernier adore parler et renseigner les gens, il suffit que les PJ se montrent assez polis et posent les bonnes questions pour qu'il dévoile tout son savoir. Trimble sait les choses suivantes :

- Il y a de cela 20 ans, un homme qui se faisait appeler Hexuto s'est installé en ville. A partir de ce moment là, des nobles de la ville se faisaient voler des objets et bibelots précieux. On le soupçonna tout de suite et ce soupçon fût confirmé par la découverte des objets volés chez lui. Il réussit toutefois à fuir hors de la cité avant de se faire arrêter par la garde royale. On ne l'a plus revu à partir de ce moment là.

- Lors de la construction de la ville, il a été bâti un souterrain qui devait servir de passage secret pour le premier roi qui n'était pas très apprécié. Mais aujourd'hui, ces souterrains ne sont plus du tout empruntés à cause des créatures qui y rôdent. On s'en sert d'égouts et de dépotoir.

- Pour accéder au souterrain, on peut passer par la tour du roi, il existe un passage derrière un rideau dans la chambre du roi. Il y a aussi trois autres ouvertures réparties dans la ville mais il ne les connaît pas.



Trimble

LES RISQUES

En enquêtant, les aventuriers laisseront sans doute quelques traces ou des soupçons. En effet, s'ils ne se montrent pas assez discrets dans leur quête d'informations, par exemple s'ils interrogent des gens dans la taverne du « sanglier qui parle », ou bien si un homme de la guilde les remarque, s'ils font parler d'eux, s'ils laissent s'enfuir l'apprenti voleur ou les hommes qui ont détourné la marchandise (voir plus haut), des hommes du Cadenas seront envoyés pour les suivre et confirmer les faits. Alors, des assassins du Cadenas tenteront de supprimer les aventuriers dans leur sommeil.

Assassins (4) : Humains Roublards de niveau 5

VERS LA GUILDE

Avec tous les indices qu'ils auront pu récolter dans Horga, les aventuriers ont dû comprendre qu'un mystérieux groupe est responsable des vols récents, et qu'il s'est établi au sein même de la ville. Le regard des PJ devrait logiquement se porter vers les souterrains abandonnés. Ils doivent donc se préparer à affronter les créatures qui y rôdent pour ensuite pénétrer dans une guilde dont ils ne connaissent pas l'importance ni même le dirigeant. Pour trou-



ver l'entrée des souterrains, les aventuriers peuvent soit se renseigner auprès de Trimble (voir plus haut) ou auprès de certains vieux résidents de la cité qui pourront envoyer les aventuriers vers la tour du roi en disant que l'un des prédécesseurs utilisait des passages souterrains bâtis sous la ville.

Si les aventuriers cherchent à pénétrer les souterrains par la tour du roi, ils se rendent dans sa chambre (avec son autorisation) mais aucun passage ne s'y trouve. En effet, celui-ci se souvient avoir jadis demandé à sa garde que l'on bouche cet accès pour éviter la désagréable odeur qui s'en dégage. Jaolor accepte tout de même, si c'est dans le but de récupérer son parchemin, que les aventuriers détruisent la partie bouchée (il demande même à sa garde d'aider les PJ dans leur tâche). Ainsi, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à franchir le passage, ils devront ensuite déblayer les gravats pour se frayer un passage.

Si par contre ils n'ont pas eu connaissance de l'entrée dans la tour du roi, les aventuriers essayeront sans doute d'entrer par la taverne sur laquelle ils ont certains soupçons. C'est une tâche assez ardue car il faut soit se faire passer pour un des leurs (chose impossible s'ils se sont déjà fait remarquer) et voler quelque chose pour se faire accepter au sein de la guilde (il faut aussi jurer fidélité, dire comment on a eu connaissance de la guilde, dire pourquoi on veut y entrer...) ; soit forcer le passage sous des menaces, des coups (ce qui est là la pire des solutions).

En dernière solution, si les PJ sont assez malins, ils peuvent avoir l'idée de pénétrer les souterrains par une ouverture pour les déchets ou les égouts (comme l'a dit Trimble, les souterrains sont utilisés comme égouts et dépotoir), avec un peu de chance et de hasard ils trouveront leur chemin vers la guilde en atterrissant quelque part dans les souterrains...

Quoi qu'il en soit, les PJ devront rejoindre les souterrains s'ils souhaitent récupérer le parchemin.

LES SOUTERRAINS

Pour accéder à la guilde, les aventuriers vont devoir emprunter les dangereux souterrains. Ils commencent par des cavernes humides creusées à même la roche. Ces cavernes ne sont plus entretenues depuis longtemps et une odeur très désagréable y règne due aux nombreux déchets qui jonchent le sol de certaines cavernes.

La première partie des souterrains (voir plan) est assez dangereuse et plongée dans l'obscurité. En effet, de nombreuses créatures errantes ont creusé ici des cavernes. En traversant cette partie, les aventuriers ont donc de fortes chances de croiser une ou plusieurs d'entre elles.

A chaque nouveau croisement, jeter 1d100 et se reporter à la table ci-dessous.

Résultat	Créature rencontrée
1-40	Aucune
41-46	1d6 trolls
47-52	1 ombre des roches
53-58	1d4 ettins
59-64	2d6 zombies (grands)
65-70	2d6 squelettes (grands)
71-76	1 atch-atch
77-82	1 bulette
83-88	1d6 allips
89-94	1d3 âmes-en-peine
95-100	1 mohrg

Après avoir traversé les souterrains creusés à même la roche infestés de créatures dangereuses, les aventuriers déboucheront dans un tunnel assez long. Plus loin, le passage s'élargira et offrira deux issues :

- L'une conduit vers un souterrain semblable au précédent qui rejoint les autres entrées secrètes de la ville (bouchées), c'est le passage creusé à même la roche

- L'autre est un couloir « aménagé », avec des murs de maçonnerie et des torches fixées au mur. Ce couloir mène à une salle de garde (la salle avec les renforcements), ici quatre gardes de la guilde rôdent et discutent assez fort pour que les aventuriers puissent les entendre (Perception auditive DD 12). C'est à ce moment là que les PJ vont devoir commencer à décider de la stratégie à prendre. Ils peuvent soit utiliser la manière discrète et contourner la salle des gardes en passant par leurs appartements

provisoires (salle au nord ouest de la carte) où un cinquième garde dort profondément. Dans ce cas ils devront être discrets durant toute leur « visite » dans la guilde. Ou bien ils peuvent utiliser la manière « forte » et tuer les quatre gardes (le combat réveille le garde qui dort). S'ils sont en difficulté, les gardes tentent de rebrousser chemin vers la guilde pour demander du renfort. Après quoi les aventuriers auront le passage tranquille. De cette manière, ils peuvent aussi récupérer les vêtements des gardes et leurs bagues (Détection/Fouille DD 24 pour remarquer ces bagues spéciales). Toutefois, cette méthode est elle aussi risquée car un membre venant ou allant à la guilde risque de découvrir les corps s'ils ne sont pas cachés, et sonner l'alerte (si les PJ ont pensé à les cacher, ledit membre ne se doutera de rien mais le fera quand même remarquer un peu plus tard à un garde ou un membre).

Quelle que soit la manière, une fois que les aventuriers auront passé les gardes ils pourront se rendre facilement à la trappe qui descend dans le dernier couloir qui mène à la guilde...

LA GUILDE

Les personnages arrivent face à la grande porte d'entrée de la guilde. Ici, un garde vérifie les entrées.

- Si les personnages possèdent les vêtements qu'ont tous les membres (en les ayant récupéré aux gardes), le garde de la porte ne leur prête guère attention et les laisse passer sans vérifier la bague. Si toutefois ils font preuve de quelques attitudes qui sont susceptibles de dévoiler leur vraie identité (stress apparent, questionnent le garde, observent l'environnement...), le garde vérifiera.

- Si les personnages ont contourné les gardes ou n'ont pas récupéré leurs vêtements, le garde vient les voir. Il faut que les PJ trouvent une très bonne raison (Bluff DD 30) pour que le garde croie en un oubli et ne les attaque pas. Sinon il attaque les aventuriers, selon ses ordres.

Le garde est un Géant du givre, il est donc très imposant et impressionnant pour des personnages de taille M.

Garde de l'entrée : Géant du givre

Une fois le garde passé, les PJ vont entrer dans la guilde. Il y a environ autant de membres de jour que de nuit (certains vont voler la nuit, d'autres font leur mission le jour), il y a peut-être un plus grand nombre de membres dormant la nuit, donc les dortoirs sont plus remplis.

Les personnages auront sans doute choisi leur méthode pour parvenir à récupérer le contrat du roi (s'ils se doutent qu'il est dans la guilde). Ainsi, les membres réagiront différemment selon ce choix :

- Ils attaqueront les aventuriers (selon le nombre qu'ils sont dans le lieu où ils se trouvent) si ceux-ci ne sont pas déguisés et ne se montrent pas discrets. Dans ce cas les aventuriers devront faire preuve de force et de courage face à tous ces combats.

- Ils regarderont les aventuriers et se montreront très curieux en les questionnant (savoir s'ils sont nouveaux, s'ils ont déjà rencontré Borth, quels tests ils ont dû passer pour être acceptés, quelle est leur prochaine mission...) si ils sont déguisés en membres de la guilde. Dans ce cas les aventuriers devront être rusés pour se faire remarquer le moins possible et répondre correctement aux questions posées (soit en sachant les réponses soit en improvisant ou en détournant les questions avec des tests de bluff, diplomatie, connaissances...)

- Ils ne remarqueront pas les aventuriers très discrets, ou bien s'ils se doutent de quelque chose (erreur de discrétion de la part des PJ) organiseront une chasse à l'homme dans la guilde pour les retrouver puis les attaquer (ils abandonnent s'ils ne trouvent rien au bout de 20 minutes). Dans ce cas là, les aventuriers devront être très discrets et intelligents pour éviter le plus possible de se faire repérer (tests de discrétion, déplacement silencieux...).

- Etc.

Description des salles

La plupart des salles décrites ci-dessous sont occupées par des membres de la guilde, on considèrera pour les rencontres qu'ils sont tous du même niveau, et que seules les races varient. On peut trouver deux types de membres :

Membres type 1 : Roublards de niveau 5, Roublards de niveau 7

Membres type 2 (ou gardes) : Guerriers de niveau 5, Guerriers de niveau 7



PREMIER SOUS-SOL

Cet étage est le plus fréquenté de la guilde, les membres sont souvent par groupe de 4 à 6 dans les couloirs et les pièces peu fréquentées (dortoirs...), et par groupe de 8 à 10 dans les pièces très fréquentées (taverne, salles à manger...). Les occupants de cet étage sont pour la plupart de niveau 5 (roublards ou guerriers).

A) et B) Ces salles souvent petites servent la plupart du temps de placard ou d'entrepôt pour diverses choses comme des armes, de la nourriture, du vin... Parfois elles sont aussi utilisées comme vide ordure.

1) C'est le couloir d'entrée, il fait 6m de large et est assez fréquenté par les membres qui entrent et sortent souvent. (3 passages par heure). Des rideaux décorent les murs et l'un d'entre eux « cache » un stock d'armes.

2) Cette longue salle est utilisée comme salle de réunion, quand une annonce doit être faite. De nombreuses chaises sont disposées, et elles sont assez souvent occupées par des membres de la guilde qui souhaitent discuter entre eux quand la « taverne interne » ne peut plus accueillir personne. Des rideaux décorent le mur, et l'un d'entre eux cache un passage vers des dortoirs.

3) Cette longue salle sert de trône pour Zerygwa, un yuan-ti qui s'est mis au service de Borth pour gagner rapidement l'argent dont il a besoin. En échange il prête ses bras et son légendaire vice pour la réalisation de certaines missions. Zerygwa est toujours accompagné de ses quatre suivants. Dans le dos du trône, un passage secret, sous forme de dalle en pierre pivotante, protège l'entrée vers la salle du butin, où la plus grosse partie des trésors volés sont déversés.



Zerygwa

Zerygwa : Abomination Yuan-ti, rôdeur niveau 3
Suivants (4) : Yuan-ti sang-mêlé

4) Cette pièce est un dortoir, ces lits sales sont rarement occupés. Les caisses et meubles qui parcourent la pièce contiennent les quelques richesses des occupants (160 po).

5) Cette grande salle est la chambre réservée à un membre important de la guilde : Barator, un géant de feu et le frère de Borth. Il s'assoupit souvent dans cette chambre, sur son immense lit. Dans son bureau, on peut trouver 600 po.

Barator : Géant du feu

6) Cette salle est la salle à manger des « résidents » de la partie sud de cet étage. Des plats non terminés traînent encore sur la grande table. Les ragoûts encore présents ne semblent pas très appétissants.

7) Cette partie contient les appartements de Zerygwa et de ses suivants. Un passage secret permet le passage vers la salle du butin.

8) Un Golem d'argile est installé ici, et surveille la salle du butin. Il attaque tous les intrus sans se poser de questions.

Garde de la salle du trésor : Golem d'argile

9) C'est la salle du trésor, elle est protégée par d'épais barreaux en acier. Elle contient la plupart des richesses volées par la guilde. Des bijoux, des armes, de l'or... Il y en a pour un total d'un trésor d'une créature de FP 20. Un petit tunnel est creusé dans la roche et mène au deuxième sous-sol (en salle 8).

10) Une mauvaise odeur qui se dégage des déchets de la salle B hante cette salle transitoire et un peu fourre-tout.

11) Cette salle sert de stockage pour toutes les armes de la guilde. Il y en a de tous types, et beaucoup de membres restent souvent dans cette salle pour choisir une arme. Parmi les meilleures, il y a 3 armes de maître et une épée courte +1.

12) Une table et quelques chaises sont installées dans cette salle où certains membres viennent souvent discuter au calme de nouveaux plans, ou d'anecdotes.

13) Cette grande salle est la « taverne interne » de la guilde. On y sert un faible choix de boissons et quelques plats. Etant le seul moyen de distraction de la guilde, la taverne est souvent pleine de monde. Les salles adjacentes sont :

- A) Un stock de nourriture et de boisson.
- B) Une sorte de cuisine improvisée.

14) Ce couloir est assez fréquenté.

15) Cette pièce a été délaissée et n'est plus trop utilisée. Elle servait autrefois de cuisine quand il n'y avait plus de place dans la taverne. Un couloir taillé

à même la roche descend dans une sorte de caverne où semble vivre un gnome. Celui-ci est en fait un membre comme les autres qui s'est rendu compte qu'il a fait une erreur, il se cache donc pour éviter les missions et les représailles. Pour se nourrir, il utilise les restes de nourriture de la salle 15. Si les PJ le découvrent, il essaie de fuir par tous les moyens, ou bien se met à genou en suppliant les PJ de ne pas dévoiler son secret (s'ils sont déguisés et que le gnome les prend pour des membres).

16) Dans cette pièce sont rangés toutes les caisses et les tonneaux de vins de qualité volés aux marchands. C'est souvent qu'un membre s'enferme dans la pièce pour s'enivrer.

17) Cette salle est un petit dortoir.

18) Cette grande pièce est l'un des plus grands dortoirs de l'étage.

19) Cette salle est un grand dortoir. Il est apprécié car bien isolé et silencieux.

20) Cette très grande pièce est la salle à manger des « résidents » de la partie nord de l'étage. Il s'y trouve une grande table et des réserves de nourriture en abondance.

21) et 22) Quand on entre dans cette grande pièce, on entend des bruits de combats et de chocs d'armes métalliques contre des boucliers. Les nombreux mannequins disposés confirment qu'il s'agit de la salle d'entraînement du niveau. Les guerriers utilisent plus souvent cette pièce que les roublards.

23) Cette salle où est installé un lit est l'infirmerie de la guilde. Le prêtre demi-elfe et ses assistants soignent tous les types de blessures des membres, et les nombreux accidents survenant lors des entraînements de la salle adjacente.

24) Ces couloirs sont les plus décorés et surtout les plus fréquentés au sein de la guilde.

25) Cette salle est un dortoir, petit mais qui accueille néanmoins de nombreux lits.



DEUXIÈME SOUS-SOL

Cet étage est moins « mouvementé » et plus tranquille que le premier. Ainsi, les membres sont par groupe de 3-4 dans les couloirs et la plupart des salles. Par contre, les résidents de cet étage constituent l'élite du Cadenas, ils sont donc pour la plupart de niveau 7 ou plus. C'est à cet étage que résident Borth et Hexuto.

C) Ces pièces souvent petites servent de locaux personnels aux membres dits « privilégiés ». Ces membres s'en servent pour ranger toutes leurs affaires encombrantes (coffres contenant des babioles en tous genres, meubles, armes personnelles...). Quand ils ne sont pas utilisés comme tels, ces locaux servent souvent de dépôts de tous types.

1) Cette grande salle remplie de tables en bois sert un peu à tout. Parfois les membres y sont convoqués pour prévoir une opération de grande importance, certains membres se rejoignent ici, d'autres y mangent... D'une manière générale, cette salle est la salle de réunion. Un passage secret fermé magiquement conduit vers le dangereux troisième étage.

2) De hautes caisses en bois remplissent la salle. Elles contiennent des marchandises telles que des potions, des élixirs, ou encore des boissons diverses (vin, bière...).

3) Cette salle est un dortoir assez spacieux et confortable.

4) Glowin, un magicien, vit dans cette salle aménagée pour le confort. On lui a réservé cette grande salle car il occupe une place importante et essentielle au sein de la guilde. Il met ses sorts de vision, de téléportation et de métamorphose au profit de la guilde.

Glowin : Elfe magicien niveau 10

5) Cette salle aux dimensions importantes sert un peu à tout. Y sont entreposés de nombreuses caisses et quelques lits.

6) Une eau sale et très chaude provenant des profondeurs inonde une partie de cette caverne. La guilde s'en sert pour détruire tous les déchets.

7) Sur le sol de cette salle est gravé et illustré un plan. Il s'agit en fait du plan de la ville, la guilde s'en sert pour mettre au point les itinéraires et établir des plans pour les opérations nécessitant de connaître la ville.

8) Dans cette salle sont entreposés les objets les plus précieux. Seuls Borth et Hexuto connaissent l'emplacement du passage secret et ont la clef qui permet de l'ouvrir. Un tonneau vide fait office de passage vers le tunnel qui mène au niveau inférieur. Hexuto a verrouillé le passage vers ce niveau et disposé des pièges pour éviter qu'une créature du niveau inférieur ne monte accidentellement dans cette salle.

9) Cette immense salle est la salle principale, elle est protégée par une grille à l'entrée dont seul un garde a la clef et décide du droit de passage. Les belles colonnes qui décorent et soutiennent la salle soulignent l'importance de cette salle. 6 gardes patrouillent et bloquent l'accès vers la salle 11 où se trouve le chef de la guilde en personne, Borth. C'est par cette grande salle que les hommes de confiance où ayant un rôle important viennent s'adresser à Borth. Les autres empruntent la salle 10.

10) Pour affirmer son autorité, Borth a fait construire une « cage » dans la salle principale. Ceux qui désirent se présenter ou parler au chef de la guilde le font à travers cette cage. C'est une forme d'humiliation de la part du chef, mais certains membres préfèrent cette méthode plutôt que de parler à leur chef en face à face.

11) C'est sur cette estrade que Borth passe la plus grande partie de son temps. Il ne donne pas vraiment trop d'ordres et laisse cette tâche à Hexuto. Sur une sorte d'autel de pierre sont posés ses objets les plus importants. Parmi eux son épée à deux mains, son casque, ses gants, mais pas le parchemin qui confère au roi ses pouvoirs (il est en salle 14). Si les aventuriers veulent parler à Borth, il faut déjà qu'ils trouvent une bonne raison. Ensuite, si on accepte de les mener au chef, cela se fera par la salle 10 et surveillés par les gardes. Borth acceptera n'importe quelle requête sensée de la part des aventuriers (comme les faire entrer dans la salle principale, leur montrer le parchemin et non leur donner, les récompenser d'or, dévoiler des informations pas

trop confidentielles...) en échange d'un certain service : La guilde gagnant en membres, elle a besoin de place. Borth a donc décidé de bâtir un nouveau sous-sol. Seulement ce sous-sol, encore à l'état brut (cavernes) est infesté de créatures dangereuses. Beaucoup des membres d'élite ont tenté leur chance mais ont échoué dans leur tâche et manqué d'y laisser leur peau. Depuis, plus personne ne veut tenter sa chance. Il y a bien sûr quelques volontaires qui veulent s'attirer la bienveillance de leur chef mais ils sont trop jeunes et inexpérimentés. Toutefois, si les aventuriers acceptent de rendre ce service, ils peuvent souhaiter être accompagnés de ces volontaires (qui sont au nombre de 3 roublards de niveau 3) Ainsi, Borth n'accepte de rendre un service que s'il voit cette condition remplie car pour lui, l'aménagement de ce sous-sol est très important.

12) Cette salle n'a rien de particulier, certains membres de la guilde viennent parfois discuter ici pour ne pas être dérangés. Le passage secret cache une salle qui est en fait le prolongement d'un local. Dans cette salle éclairée est retenu un molosse satanique, il s'agit en fait du chien de « garde » de Borth. Ce dernier l'a enfermé là pour qu'il ne gêne pas les membres de la guilde. Le molosse est solidement enchaîné par une grosse chaîne en fer de 6m (qui laisse une certaine liberté de mouvement au molosse). Des restes de viande en décomposition constituent son unique repas.

13) Cette salle est un dortoir.

14) La porte est fermée à clef, et l'entrée est surveillée par un garde : cette belle pièce aménagée est la chambre de Borth. Un bureau, deux lits, une peau et un gros coffre remplissent la pièce joliment décorée. Sur son bureau sont gribouillés de nombreux plans incompréhensibles qui ont sûrement un lien avec son projet de prendre possession de la ville. Le gros coffre est fermé à clef et protégé par un piège (DD 30 crochetage pour ouvrir, DD 30 Fouille pour trouver le piège et DD 30 pour le désamorcer). En effet, il contient non seulement une grosse partie des richesses de Borth (2000 po et 4 gemmes d'une valeur de 1000 po chacune), mais aussi le parchemin qui lui permettra peut-être de prendre le pouvoir plus facilement à Horga.

15) Cette salle est la salle à manger. Elle est réservée pour les grands festins, pour les célébrations, les annonces... A la guilde aussi on sait festoyer !

16) Des mannequins en bois sont installés, des armes cassées jonchent le sol : cette salle est la salle d'entraînement réservée aux membres d'élite de la guilde. Hexuto travaille parfois ses techniques de combat dans cette salle. Un prêtre gnome veille à soigner les blessés.

17) Cette grande pièce est la bibliothèque de la guilde. Celle-ci est pour l'instant pauvre et dépourvue de livres intéressants, et donc très peu fréquentée. Seuls quelques membres qui cherchent le calme viennent parfois s'installer ici.

14 C) C'est la chambre de Hexuto, elle ne contient rien d'intéressant.

G) Ce bureau est celui d'Hexuto. Il y passe le plus clair de son temps, à mettre au point des stratégies et des plans d'attaques, tout en surveillant à ce que personne ne pénètre la salle 8. S'il n'est pas dans son bureau, c'est qu'il est dans la salle d'entraînement.



Hexuto

Hexuto : Humain voleur niveau 12



TROISIÈME SOUS-SOL

Ce sous-sol n'a pas encore été aménagé par la guilde. Borth prévoit de le faire seulement il n'est pas parvenu à se débarrasser des créatures qui y rôdent (il a peut-être fait la requête aux PJ). En effet, ce sous-sol est resté à l'état brut, et des créatures dangereuses ont creusé leurs grottes dans ce souterrain. Une colonie de Driders s'est installée et menace la survie des autres créatures. Ce sont eux qui ont installé les torches dans certaines parties qu'ils occupent.

1) Une colonie de kobolds chassés de leur grotte par un ogre (voir 3) s'est installée dans cette grotte. Ils sont plutôt peureux, n'osent pas trop sortir de leur grotte et ont donc du mal à se nourrir.

Kobolds (10)

2) Aucune créature n'est installée dans cette grotte.

3) Un ogre mage a senti la présence potentielle d'un trésor non loin (par l'arrivée des hommes de la guilde). Il s'est donc installé dans les environs et a pris possession de cette grotte en chassant la colonie de kobolds qui s'y trouvait. L'ogre mage attend donc l'arrivée de nouveaux hommes pour découvrir le chemin qui mène à la guilde.

Ogre mage

4) Cette grotte est vide.

5) Deux araignées monstrueuses ont fait leur nid dans cette grotte. Des petites créatures plus faibles se sont fait avoir par leurs filets. Elles cohabitent plus ou moins avec la colonie de Driders (voir 6).

Araignées monstrueuses, gigantesques (2)

6) Cette caverne et ses alentours ont été colonisés par la tribu de Driders qui n'ont qu'un seul but : s'approprier ces souterrains. Ils s'organisent donc pour anéantir toutes les créatures qui y rôdent (les Driders ne sont pas tous dans cette caverne, mais répartis entre les différents endroits déjà « conquis »)

Driders (4)

7) Deux Driders dégustent leurs victimes.

Driders (2)

8) Cette caverne n'est pas habitée.

9) Un Drider de la colonie déguste sa victime dans cette grotte.

10) Cette grotte est le point d'approvisionnement en eau de la colonie Drider. Deux d'entre eux sont ici.

Driders (2)

11) Un ravageur gris protège et nourrit deux bêtes éclipseantes.

Ravageur gris

Bêtes éclipseantes (2)

12) Cette partie est inoccupée.

13) Un groupe de charognards rampants se promène entre cette partie et la caverne n°14.

Charognards rampants (5)

14) Voir 13.

15) Cette partie est inoccupée.

16) Un groupe d'ombres des roches a creusé des tunnels et s'est retrouvé dans cette caverne où ils se sont installés.

Ombres des roches (3)

17) Les créatures fréquentent souvent cette partie mais aucune n'en a fait sa caverne ou son nid.

18) Cette caverne est inoccupée

19) et 20) La partie nord-ouest de ces souterrains est traversée par l'écoulement d'une eau sale et très chaude (c'est la même qu'en salle 6 du deuxième sous-sol). Une cryohydre a fait son nid ici en attendant des proies pour les brûler dans son souffle.

Cryohydre à 10 têtes

CONCLUSION

Si les PJ ont usé de la méthode forte, ils auront dû nettoyer toute la guilde et récupérer le parchemin dans les appartements de Borth.

Si ils se sont déguisés et se sont fait passer pour des membres de la guilde, pour aller rencontrer en personne le chef Borth, celui-ci leur aura fait part de sa requête. Alors, si les PJ réussissent à éliminer les créatures du souterrain, Borth se montre très amical avec les héros et accepte presque n'importe quelle demande sensée des aventuriers (après, c'est aux PJ d'improviser pour récupérer le parchemin).

Si les aventuriers se sont faufilés à travers la guilde sans se faire repérer (en utilisant les chemins les moins fréquentés, les plus courts...), ils devront s'immiscer dans les appartements de Borth (et devront donc forcément tuer le garde qui est posté devant l'entrée) et voler le parchemin du roi.

Enfin, ils auront pu utiliser un autre type de méthode, ou plusieurs à la fois...

De la même manière qu'ils sont entrés, les aventuriers devront ressortir et rapporter les informations et le parchemin au roi (si les aventuriers n'ont pas réussi à récupérer le parchemin ou viennent demander des renforts, le roi répond que sa garde est trop occupée et ne peut en aucun cas aider les aventuriers dans la tâche qui leur a été personnellement confiée).

Quand le roi apprend la nouvelle, il est tout d'abord déconcerté par le fait qu'une telle organisation puisse se bâtir sous ses yeux sans que personne ne s'en aperçoive, puis reconnaissant envers les aventuriers qu'il remercie chaleureusement.

Quoi qu'il arrive, le roi reprend vite ses esprits et rassemble toute sa garde, et demande de l'aide aux communes avoisinantes pour mettre fin à cette guilde et rendre leurs biens à tous les nobles et les commerçants.

En ce qui concerne la récompense, le roi offre le choix aux aventuriers :

- Soit il offre une récompense de 20 000 po chacun

- Soit il propose aux aventuriers d'accompagner les gardes pour anéantir les membres de la guilde. S'ils le font, il acceptera de leur léguer la guilde (sans les biens qu'elle possède) pour qu'ils en fassent quelque chose d'attractif pour la ville (hôtel...).

Après cet exploit, les aventuriers seront renommés dans toute la commune, et une fête dans Horga sera organisée en leur honneur.

Mais Borth et Hexuto parviendront peut-être à échapper aux gardes, et peut-être chercheront-ils le moyen de se venger des aventuriers qui ont mis à mal, à eux seuls, des projets établis sur des années...



ANNEXE

BORTH

Borth vient du plan du feu où il a passé la majeure partie de sa vie. Là bas, il régnait sur une petite société qui travaillait pour lui. Mais son « entreprise » s'épuisa vite et le géant ne gagnait plus rien. Borth s'est donc décidé à s'installer dans le plan matériel et asservir des hommes à son compte.

Il a alors profité en découvrant le secret d'Hexuto de l'occasion pour avoir la mainmise sur cette future guild. Il a donc financé la construction de celle-ci pour enfin affirmer son autorité sur Hexuto et prendre la direction de la guild, à son bénéfice. Malgré cela, il y a une certaine entente entre le chef et son second qui partagent plus ou moins les mêmes buts. Les membres, eux, n'apprécient pas trop le Géant et en ont peur.

Personne dans ce monde n'a vraiment entendu parler de Borth car il n'y a rien fait en particulier. Dans la guild, il n'est pas vraiment un élément indispensable même s'il affirme son utilité. Il sait juste faire peur et diriger et se sert d'Hexuto pour le reste.

Comme tous ceux de sa race, Borth est brutal et impitoyable. Il ne sait pas pardonner et est prêt à tout pour parvenir à ses fins.

Géant du feu Guerrier 4

Géant (Feu) de taille G

Dés de vie : 15d8+75 (142 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en armure à plaques (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 23 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle, +7 armure à plaques), contact 8, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +11/+25

Attaque : épée à deux mains +2 de feu (+27 corps à corps, 3d6+19+1d6 de feu/17-20) ; ou coup (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 de feu (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+19+1d6 de feu/17-20) ; ou 2 coups (+20 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+10 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : immunité contre le feu, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +20, Vol +10

Caractéristiques : For 31, Dex 9, Con 21, Int 16, Sag 14, Cha 11

Compétences : Artisanat (un au choix) +10, Détection +18, Diplomatie +7, Escalade +13, Intimidation +10, Saut +13

Dons : Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée à deux mains), Enchaînement, Science de la destruction, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Science du renversement, Spécialisation martiale (épée à deux mains) Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Facteur de puissance : 14

Trésor : normal

Alignement : loyal mauvais

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de leurs rochers est de 36 mètres.

HEXUTO

Hexuto a débuté sa carrière de voleur dans des bourgs et des villes d'importance négligeable. Quand il se sentit prêt, il commença à planifier des vols plus importants dans des grandes villes. Il arriva à Horga où il débuta une vraie carrière de voleur, mais se fit vite soupçonner par les habitants de la cité. Avant d'éveiller plus de soupçons, Hexuto préféra se retirer et continuer sa progression avant de se faire trop connaître des autorités. Par la suite, il a regroupé les voleurs qu'il a rencontrés dans son périple, et a eu l'idée de former une guild pour mettre en commun les richesses accumulées.

Même s'il reproche à Borth de lui avoir volé sa place, ses relations avec lui sont plutôt bonnes car ce dernier ne lui donne pas de tâches ingrates et le respecte en tant que grand stratège. Les membres de la guild admirent son talent et le remercient de les avoir accepté au sein du Cadenas.

Son rôle dans la guild est de planifier toutes les opérations risquées, et de réaliser lui-même les plus ardues. C'est lui-même qui a dérobé le parchemin du roi, ce qui fait sa grande fierté.

Par-dessus tout, Hexuto apprécie qu'on reconnaisse son talent et qu'on lui fasse remarquer. Il est prévoyant, pointilleux et grand stratège. Il ne se lance jamais dans quelque chose avant d'y avoir longuement réfléchi.

Humain Roublard 12

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 12d6+24 (66 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+6 Dex, +4 armure de cuir +2, +2 amulette d'armure naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : Rapière +2 acérée (+17 corps à corps, 1d6+4/15-20), arc court (+15 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : Rapière +2 acérée (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/15-20), Rapière +2 acérée et épée courte +1 (combat à deux armes) (+15/+10 et +15/+10 corps à corps, 1d6+4/15-20 et 1d6+2/19-20) arc court (+15 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+6d6), Attaque handicapante.

Particularités : esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges (+4).

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 22, Con 14, Int 20, Sag 10, Cha 15

Compétences : Acrobaties +23, Bluff +17, Connaissances (folklore local) +22, Crochetage +23, Désamorçage/Sabotage +22, Détection +15, Déplacement silencieux +23, Discrétion +23, Diplomatie +17, Fouille +22, Intimidation +17, Perception auditive +15.

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal

Alignement : loyal mauvais

ZERYGWA

Zerygwa a passé le début de sa vie parmi les siens. Dans la hiérarchie, il occupait une place assez privilégiée, mais sans influence et à ses yeux, il méritait mieux. Il a donc décidé de quitter son clan, suivi

de 4 de ses plus fidèles suivants. Il rencontra Borth après que la guilde fût construite, leurs buts se rejoignant, ce dernier lui proposa d'y venir. Avidé de pouvoir réunir rapidement des sommes pour ses projets, Zerygwa accepta et mit son vice au profit de la guilde.

Il y occupe une place assez importante et aime se montrer comme le dirigeant du premier étage de la guilde. C'est un peu vrai quelque part, son trône met en avant ce profil qu'il se donne.

Zerygwa aime montrer sa supériorité et inflige souvent des humiliations aux membres du Cadenas. C'est ainsi qu'il se donne une certaine autorité...

Abomination Yuan-Ti Rôdeur 3

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 12d8+36 (90pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 23 (-1 taille, +4 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +12/+21

Attaque : Ciméterre +1 (+18/+13/+8 1d6+6/18-20), morsure et venin (+17 corps à corps, 2d6+6 et venin)

Attaque à outrance : Ciméterre +1 et épée courte de maître (+16/+11/+6 1d6+6/18-20 et +16, 1d6+2/19-20), morsure et venin (+17 corps à corps, 2d6+6 et venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : Pouvoirs magiques, facultés psioniques, venin, étreinte, constriction.

Particularités : RM 16, Ennemi juré (humains), Empathie sauvage (+6)

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +13

Caractéristiques : For 20, Dex 18, Con 17, Int 18, Sag 18, Cha 16

Compétences : Artisanat (armes) +19, Connaissances (folklore local) +19, Concentration +20, Détection +24, Discrétion +18, Déplacement silencieux +14, Perception auditive +24

Dons : Combat à deux armes, Combat en aveugle, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Pistage, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal

Alignement : neutre mauvais



GLOWIN

Glowin s'est mis au service du Cadenas pour avoir l'impression d'appartenir à une famille. Il aime se sentir entouré, et sentir qu'on a besoin de lui et de ses pouvoirs. C'est le cas, car chaque jour sa magie est indispensable au bon déroulement des opérations.

Elfe (m) magicien 10**Humanoïde (elfe) de taille M**

Caractéristiques : voir p118 du Guide du Maître (PNJ)

ASSASSINS

Caractéristiques : voir *membres de type 1*

MEMBRES DE TYPE 1**Humain Roublard 5****Humanoïde (humain) de taille M**

Dés de vie : 5d6+5 (22 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 armure de cuir cloutée de maître), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque* : Rapière de maître (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20), arc court (+7 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+3d6).

Particularités : esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges (+1).

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +2, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 8

Compétences : Acrobaties +12, Crochetage +12, Désamorçage/Sabotage +10, Détection +15, Déplacement silencieux +12, Discrétion +20, Equilibre +6, Estimation +10, Fouille +10, Perception auditive +8, Saut +2

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 5

Trésor : -- (partagé avec la guilde)

Alignement : généralement mauvais

* La version de l'arme peut varier

Humain Roublard 7**Humanoïde (humain) de taille M**

Dés de vie : 7d6+14 (38 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+5 Dex, +4 armure de cuir cloutée +1), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque* : Rapière +1 (+11 corps à corps, 1d6+3/18-20), arc court (+10 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+4d6).

Particularités : esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges (+2).

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 20, Con 14, Int 14, Sag 9, Cha 8

Compétences : Acrobaties +15, Crochetage +15, Désamorçage/Sabotage +12, Détection +17, Déplacement silencieux +15, Discrétion +21, Equilibre +9, Estimation +12, Fouille +12, Perception auditive +10, Saut +2

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative, Esquive

Facteur de puissance : 7

Trésor : -- (partagé avec la guilde)

Alignement : généralement mauvais

*La version de l'arme peut varier

MEMBRES DE TYPE 2 (OU GARDES)**Humain Guerrier 5****Humanoïde (humain) de taille M**

Dés de vie : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +8 harnois de maître, +2 écu en bois), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque* : Epée bâtarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+5/18-20), arc long composite (+7 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : --

Particularités : --

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux -1, Escalade +1, Saut +3

Dons : Arme de prédilection, Attaque en puissance

ce, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée bâtarde).

Facteur de puissance : 5

Trésor : -- (partagé avec la guilde)

Alignement : généralement mauvais

*La version de l'arme peut varier

Humain Guerrier 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d10+28 (66 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+2 Dex, +9 harnois +1, +2 écu en bois), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +7/+11

Attaque* : Hache de guerre naine +1 (+12/+7 corps à corps, 1d10+7/18-20), arc long composite

de force (+10/+5 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : --

Particularités : --

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +1, Escalade +3, Saut +5

Dons : Arme de prédilection, Attaque en puissance, Esquive, Maniement d'une arme exotique (Hache de guerre naine), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (Hache de guerre naine), Tir à bout portant.

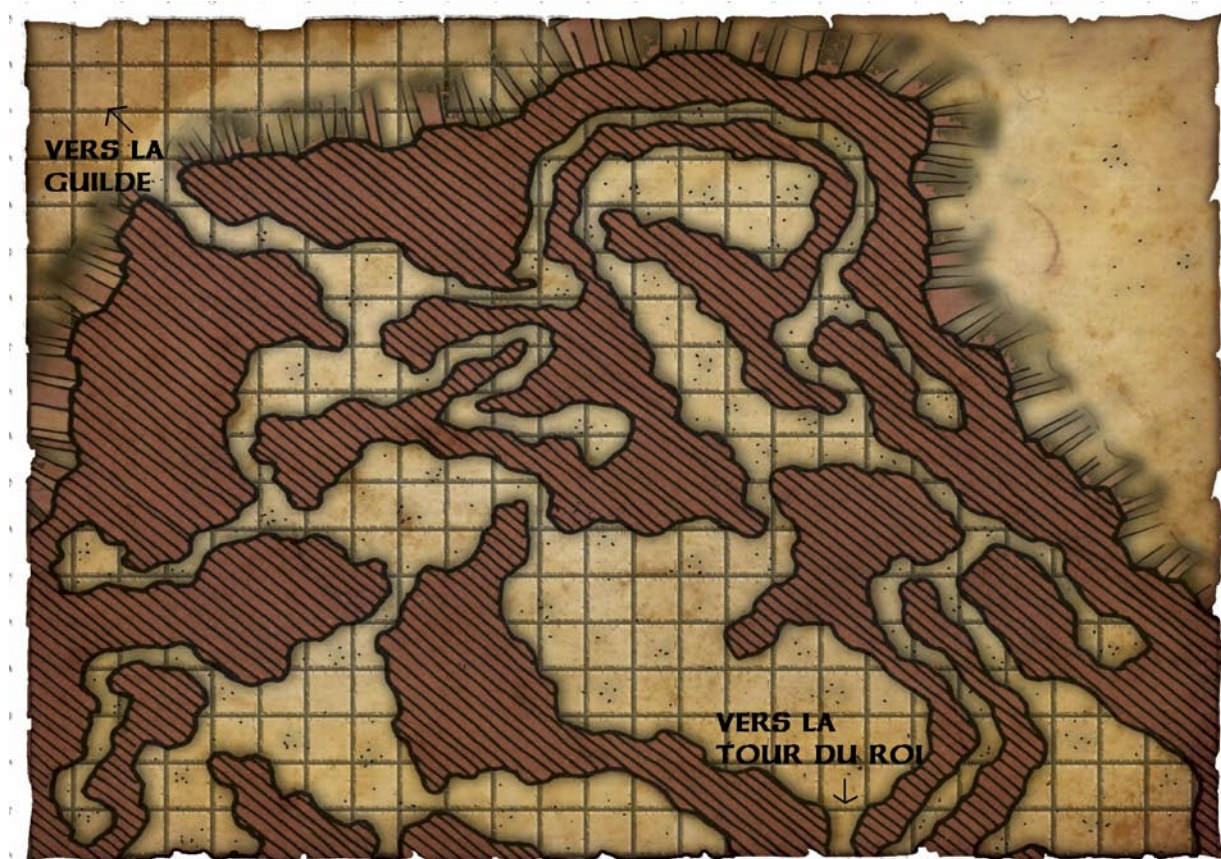
Facteur de puissance : 7

Trésor : -- (partagé avec la guilde)

Alignement : généralement mauvais

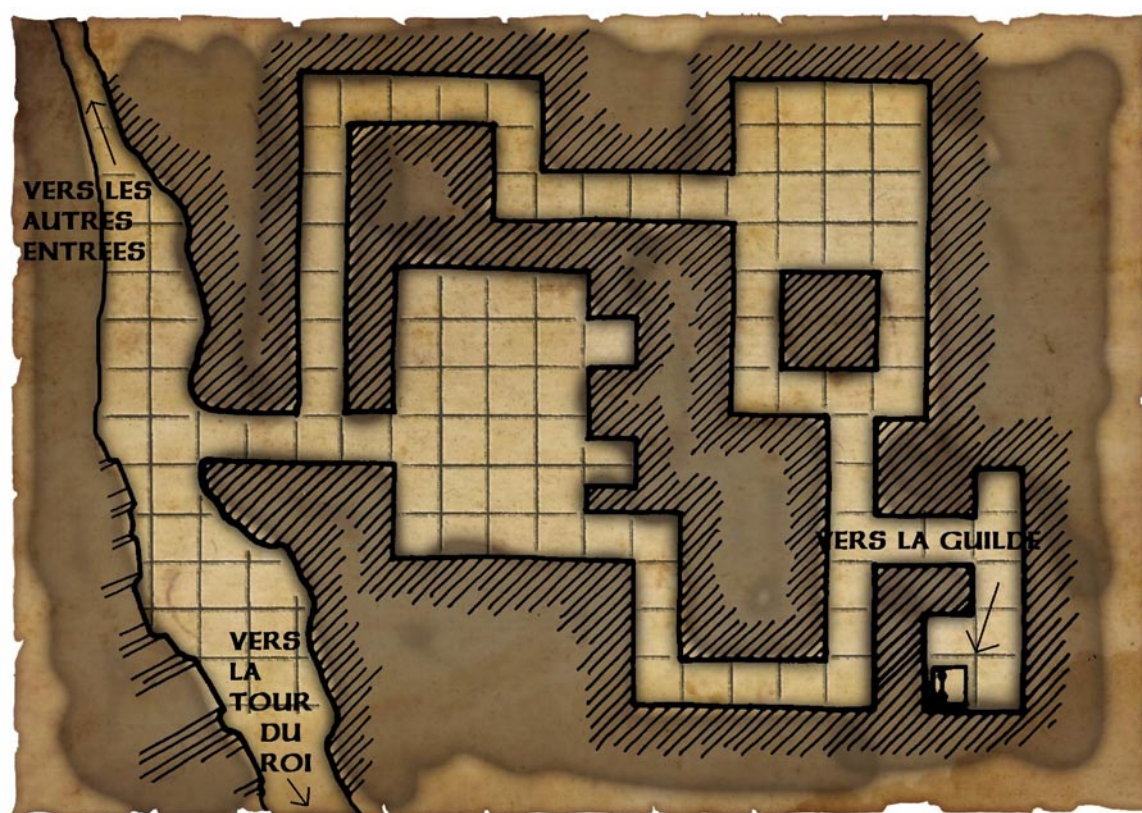
*La version de l'arme peut varier





Souterrains partie I

18



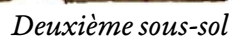
Souterrains partie 2



Premier sous-sol



SECOND LEVEL





Troisième sous-sol

