

La guilde de l'Ordre Nouveau

Pour ce scénario, il est nécessaire de se procurer les plans de Glargh. Une équipe de 3 à 6 aventuriers de niveau 5 minimum est recommandé. Si un groupe inexpérimenté mais subtil et ne comportant pas d'elfe dans son équipe tente le scénario, il a tout de même une chance, à condition d'user uniquement de diplomatie.

L'histoire peut commencer n'importe où. Un messenger d'origine elfique aborde le groupe d'aventuriers et leur expose son problème : La forêt de Schlipak est en danger ! Des rumeurs venant de Glargh affirmeraient qu'une guilde elfiphobe aurait été fondée dans le but d'éradiquer la race elfique... Et leur cible première serait la forêt de Schlipak. Le messenger promet alors aux aventuriers que la reine des Lunelbars saurait les récompenser grassement s'ils allaient à Glargh pour :

- 1)Vérifier que cette guilde existe.
- 2)Si oui, prévenir les elfes.
- 3)Démanteler la dite-gilde avant qu'elle ne passe à l'action.

Après quoi l'elfe leur remet un pigeon voyageur qu'ils enverront au peuple Lunelbar (l'oiseau connaît le chemin) pour dire ce qu'il en est. Notez que le pigeon peut s'enfuir s'il juge que la situation est trop dangereuse pour lui et que sa cage est ouverte, bien sûr.

Si les aventuriers ne sont pas à Glargh, ils doivent s'y rendre et là c'est au MJ de se débrouiller pour les rencontres au cours du voyage. Arrivé à la ville, les aventuriers pourront constater qu'il n'y a presque personne. Ils pourront alors demander à un PNJ quelconque de leur dire pourquoi et il répondra que tout le monde est au stade (ou du moins ce qu'il en reste). Arrivés là-bas, ils verront la carcasse d'un démon majeur et une partie de la ville (dont le stade) entièrement détruite, sans doute par l'ancien monstre. Là, une foule est attroupée et écoute le discours d'un personnage en armure entouré de gardes portant le même insigne que lui : une tête d'elfe dans un cercle barré. Le discours parle du manque total d'organisation de la Caisse des Donjons et l'accuse d'être responsable du désastre sur lequel la foule marche. Comme, d'après les rumeurs, la Caisse des Donjons serait contrôlée par des elfes bureaucrates, l'orateur accuse donc les elfes de tous les maux de la cité. Il invite ensuite la population à rejoindre la Guilde de l'Ordre Nouveau, qui débarrassera la Terre de Fangh de tous ses problèmes en établissant un nouvel ordre anti-elfique.

Si le groupe comporte un elfe sylvain, demi-elfe, elfe noir, haut-elfe, l'orateur montrera alors du doigt l'individu en question en l'insultant et la foule en colère le rouera de coups.

Trois solutions logiques s'offriront alors aux aventuriers :

1. Fuir : la foule ne fera pas attention au groupe et poursuivra l'elfe jusqu'à ce qu'il meure, perde connaissance ou leur échappe.
2. Protéger leur compagnon: il suffira d'un mort dans la foule pour la décourager, ou l'énervé (choisissez selon votre humeur).
3. Rejoindre la guilde ou, si un elfe est présent dans le groupe, trahir leur compagnon en le tuant ou en le livrant à la foule : Celle-ci acclamera les aventuriers et les portera jusqu'à l'orateur qui les félicitera et leur donnera une médaille avec l'insigne de l'Ordre Nouveau gravé dessus. Il les forcera ensuite à signer pour rejoindre la guilde. S'ils refusent, ils sont mal partis: Les gardes, l'orateur et la foule les attaquent et impossibilité de fuir.

Au premier mort, quelque soit le choix, les gardes de la ville accourent et mettent tout le monde aux arrêts. Selon le choix, la foule aidera le groupe, le livrera aux gardes ou ne fera que le gêner.

Solution 1 ou 2 : Dans le cas de la fuite ou de la survie éventuelle du groupe face à la foule énervée, un PNJ les aidera en les faisant passer par un endroit secret qui mène à une taverne quelconque. Il se présente comme un membre de la Caisse des Donjons et leur demande d'infiltrer l'Ordre Nouveau pour découvrir qui est à sa tête et l'assassiner en échange d'une récompense de 2000 pièces d'or (prix négociable). Les aventuriers pourront accepter ou non, cela n'aura pour effet qu'une récompense plus ou moins grosse s'ils réussissent la quête qui leur a été confiée au début. Le commanditaire en tout cas leur révèle le siège de la guilde (vous pouvez décider de la mettre n'importe où dans la ville tant que cela respecte la carte et ses légendes).

Voir description et plan de la guilde : la suite de la quête s'y trouve.

Solution 3 : Si les aventuriers ont signé pour rejoindre la guilde, l'orateur et son escorte les mène directement au siège de la guilde. *Voir description et plan de la guilde : la suite de la quête s'y trouve.*

Description de la guilde

La Guilde de l'Ordre Nouveau est une organisation dont le but officiel est de tuer tous les elfes de la Terre de Fangh. En vérité, elle cherche surtout à prendre la place de la Caisse des Donjon qu'elle juge avec mépris comme une guilde désordonnée et faible. Ses membres payent chacun une somme fixe tous les mois et en retour la guilde s'engage à les protéger des elfes et de la Caisse des

Donjons. Son siège est divisé en 3 niveau, dont un souterrain.

Niveau 1 : L'entrée

Il y a deux moyens d'entrer dans le siège de la guilde : En tant que visiteur(1) et en tant que recrue(2). On peut y trouver des membres et des miliciens de diverses classes (mais en majorité des guerriers). Les visiteurs passent par l'entrée principale et sont invités à rester à cet étage. Les pointes acérées des lances des miliciens de l'Ordre Nouveau sont là pour leur rappeler aimablement. On ne peut pas faire grand chose lorsqu'on est visiteur, sinon s'inscrire dans le registre des membres actifs de la guilde en (3). Si l'on souhaite servir la guilde avec ses armes, on entre par l'entrée de l'annexe, et un vieil homme assis à une table vous inscrit, vous fournit une cape et une armure portant l'insigne de l'Ordre Nouveau, ainsi qu'une lance et une épée. Derrière lui, une arène est disponible pour que les miliciens puissent s'entraîner. On ne peut monter au niveau 2 (3) ou descendre au niveau -1 (4) que si l'on y a été invité.

Lorsque les aventuriers arrivent dans le bâtiment, ils peuvent parler à divers membres qui discutent (ils ne font en fait que répéter ce qu'il y a écrit sur les tracts qu'on distribue à l'entrée) et se renseigner sur la guilde et son fonctionnement. S'ils essaient de monter ou de descendre, des miliciens les interpellent et les informant qu'ils n'ont pas le droit de passer. S'ils passent en force, tous les miliciens présents les attaquent, ce qui est mauvais. Pour les groupes les plus faibles, je suggère de dissuader les joueurs en disant : « Vous êtes sûrs ? Certains ? Pas de regret ? Parce que, si vous faites ça, vous êtes mal, hein... » par exemple. Pour descendre sans problème, il faut s'engager dans la milice. Le vieux en voyant les aventuriers dit que la guilde a besoin de gens de leur trempe pour une mission spéciale et les envoie au niveau -1, escortés par deux miliciens.. Si les aventuriers sont accompagnés du mystérieux orateur, il les emmène directement au niveau -1 par l'escalier en (4).

Niveau -1 : La face cachée de la guilde

En descendant les escaliers, on sent que règne une atmosphère beaucoup moins accueillante et chaleureuse qu'au niveau 1. Il fait frais et humide. En (1), On peut voir l'orateur mystérieux accompagné de ses fidèles lieutenants : Bob Ilapointt, dirigeant des miliciens archers, Tara Tatan, dirigeante des miliciens guerriers, Ronald Ygno, chef des miliciens mages et Tandy Nite, chef des miliciens voleurs. Ils sont tous expérimentés et bien équipés.

En (3) et (4), des cages contiennent divers prisonniers appartenant à la CDD ou à la race elfique, voire les deux. Sur une table de torture, un elfe gît, inconscient, attaché et couvert de marques immondes. Derrière la table, une porte secrète (qu'on peut découvrir après une recherche) ne peut être ouverte qu'avec la clé magique de l'orateur qu'il a sur lui en permanence. Pour ouvrir le

passage, il faut enfoncer la clé dans un orifice du mur et tourner. Au bout du tunnel derrière la porte, en (2), il y a le bureau du maître de guildes, Viktor Hastur. C'est un mage cultiste de Gzor de niveau 6. Il a fait un pacte avec ce dernier pour obtenir des sorts occultes. Il peut donc lancer des sorts de magie généraliste et de magie noire de niveau 1 à 6.

Glargh : une ville en plein chaos.

Lorsque les aventuriers seront dans les rues de la ville, un certain désordre régnera. Et le chaos augmentera au fur et à mesure du temps. Il convient donc de présenter ce chaos avec gradation (commencer par des petits incidents mineurs qui se multiplient avant de voir arriver les plus graves). Ils pourront voir des bagarres, des lapidations d'elfes, des combats entre gardes municipaux et gardes de l'Ordre Nouveau(dans lesquels on pourra prendre parti), des exécutions publiques et illégales d'elfes et de membres de la CDD, des barricades, des bâtiments brûlés... bref, c'est la panique. Et d'ailleurs, les gardes étant plutôt à cran, mieux vaut rester discret car rien que le fait d'être sur le lieu d'un crime fait de quelqu'un un coupable en ces temps là...

Niveau 2 : Le dortoir de la guilde

Ici, on peut se reposer si l'on fait partie de la milice et s'il y a un lit de libre. Devant chaque lit, il y a un coffre où sont rangés quelques affaires personnelles des miliciens. Les aventuriers peuvent se reposer s'ils se sont engagé. Les lits sont plutôt confortables, ils gagnent donc 2 points de vie par heure de repos.

Quand les aventuriers arrivent au sous-sol,

1. S'ils sont accompagnés, l'orateur se présente : son nom est Eric Imartine et il est le fidèle serviteur du maître de guildes:Viktor Hastur. Il leur demande d'aller voir un membre de la CDD à la taverne et de lui soutirer des informations concernant l'emplacement exact du Centre de la Caisse des Donjons. Tous les moyens sont bons. Mais Eric demande de ne pas tuer la cible avant d'avoir eu des informations. Si les aventuriers n'en tirent rien, ils doivent le ramener au siège de la guilde vivant pour qu'il soit interrogé. Ils (re)trouvent le vieux qui donne la quête d'infiltration de la guilde. S'ils ne l'ont pas déjà rencontré, il sort son baratin que j'ai déjà mentionné dans le scénario. Sinon, il leur dit que le Centre de la Caisse des Donjons se trouve dans la forêt de Schlipak et qu'il n'en sait pas plus(il le leur avoue plus ou moins difficilement selon le ton que le groupe adoptera). Les aventuriers peuvent considérer que c'est suffisant ou non. S'ils considèrent que c'est tout ce que sait le vieux, ils peuvent retourner à la guilde.

En rentrant dans la guilde pour donner à Eric les informations qu'il cherche (ou faire torturer l'informateur), les gardes les laisseront passer au niveau -1 sans problème. Arrivés là-bas, Eric les félicite et leur dit que c'est une grande

victoire pour le Nouvel Ordre, qu'ils ne seront pas oubliés. Il les amène ensuite dans le bureau du maître de guilde, et les laisse seuls avec lui. S'ils veulent le tuer, c'est le moment. Les lieutenants n'interviendront pas avant qu'ils ne soient sortis du bureau. Sinon, ils peuvent lui dire qu'ils peuvent savoir où est le Centre de la Caisse des Donjons grâce au pigeon voyageur, qui connaît le chemin, ou grâce au messenger qui viendra les voir une fois le pigeon envoyé (si ces idées leur traversent l'esprit). Dans ce cas, il reçoivent 4000 pièces d'or et 60 points d'XP et les troupes de l'Ordre nouveau vont attaquer le QG de la Caisse des Donjons. Sinon, ils reçoivent 2000 pièces d'or et 30 points d'XP et les troupes de l'Ordre Nouveau vont carrément raser la forêt de Schilpak. Si les aventuriers tuent l'adepte de Gzor, ils peuvent trouver sur lui un peu d'or et son équipement (*voir scénario pour les descriptions des PNJ*). Sur son bureau, on peut trouver diverses paperasses inutiles. Sur le haut de la pile de papier, une chanson en l'honneur de Gzor intitulée Gzor reviendra.

2. Si les aventuriers ne sont pas accompagnés, l'orateur ne se présente pas, et étant en pleine séance de torture, considère le groupe comme des témoins gênants. Lui et ses lieutenants attaquent donc les aventuriers... et vu qu'ils sont tous de niveau 10, ça risque de faire mal. S'ils réussissent à vaincre Eric et ses lieutenants, le maître dort, affalé sur son bureau derrière la porte secrète. Les aventuriers peuvent donc le tuer facilement s'ils ne le réveillent pas.

Si les aventuriers ont décidé de continuer leur quête jusqu'au bout sans trahir les elfes, il pourront aller réclamer leur récompense à la taverne où se trouve le membre de la Caisse des Donjons, puis envoyer leur pigeon avec un message pour dire que la mission est accomplie (s'ils sont assez intelligents). Ils pourront ensuite faire ce que bon leur semble en attendant le lendemain où le messenger arrivera avec un laissez-passer elfique leur permettant d'aller partout en territoire elfique sans qu'on les embête, une récompense de 2000 pièces d'or et un ticket gratuit pour une séance de relookage à l'institut de beauté elfique (valable uniquement pour les elfes). Je propose de donner 200 points d'XP si les aventuriers ont accepté une quête sur deux (celle de la CDD ou celle des elfes) et 400 s'ils ont accepté les deux (et s'ils ont demandé la récompense à la CDD et aux elfes)

Quêtes optionnelles

A donner avant la fin de la quête principale.

1. Pyrrus Glaut, mage de la guilde, compte faire exploser le bâtiment de la caisse des donjons à l'aide d'un sortilège, mais il a besoin que quelqu'un fasse le guet pendant l'incantation. Il propose de partager la somme de la récompense

qu'il recevra d'Eric avec le groupe. Si les aventuriers acceptent, ils se rendent avec lui au lieudit et doivent attendre qu'il termine son sort... Sauf que des gardes arrivent ! Le groupe peut essayer de les faire fuir, de les attaquer, de les baratiner ou de dénoncer le mage. Si Pyrrus finit son incantation, le bâtiment explose, et lui avec. Les aventuriers pourront alors récupérer l'intégralité de la récompense (100 pièces d'or) s'ils parviennent à convaincre Eric que c'est grâce à eux qu'a eu lieu l'explosion. Si Pyrrus est interrompu, lui seul explose et si des gardes sont témoins, ils récompenseront le groupe de la somme de 100 pièces d'or. Fin de la quête : 50 points d'XP.

2. L'Ordre Nouveau veut faire une grande exécution exemplaire sur toutes les places publiques. Cependant, cela risque de ne pas passer inaperçu. C'est pourquoi il veut que le groupe aille donner des pots-au-vin à tous les postes de garde. Il leur donne donc 1800 pièces d'or à diviser entre les 18 postes de garde de la ville (si je me suis trompé sur le nombre de postes, adapter le prix au véritable nombre) pour que les gardes ne passent pas par les places publiques durant leurs patrouilles. Les aventuriers pourront garder la somme pour eux (mais pas de gain d'XP), remplir leur tâche et obtenir 50 points d'XP, ou prévenir les gardes du projet de l'Ordre Nouveau et gagner 100 pièces d'or et 50 points d'XP.