

# Les guildes peuvent fournir un éventail étourdissant d'aventures. Cinq exemples sont fournis ici. ces scénarios sont ouverts et peuvent être jouer comme une simple rencontre ou se transformer en une campagne prolongée.

## L'ordre des herboristes et apothicaires:

Zilbur Englecut (NG, gnome mâle) sert dans l'Ordre des herboristes et Apothicaires depuis plus de 50 ans. Pendant tout ce temps, il n'a jamais été aussi préoccupé qu'il est maintenant. Partout dans le quartier pauvre des gens sont touchés par une terrible maladie. Zilbur, le maître apothicaire de la guilde et le plus compétent a été appelé à enquêter. Il a découvert que le coupable n'est pas une maladie, mais un poison subtil qui agit lentement. Les bonnes nouvelles sont que les malades ne sont pas contagieux. Les mauvaises nouvelles, c'est qu'ils sont tous susceptibles de mourir à moins que quelqu'un ne trouve une petite quantité de feuilles d'Izeba pour zilbur, une plante rare qui ne pousse que dans les marécages. Malheureusement, les marais sont également le lieu d'habitation d'une tribu de lézards et le voyage est trop dangereux pour que zilbur le tente lui-même.

Pour ajouter un sentiment d'urgence, un des personnages pourrait avoir accidentellement ingérer le poison dans une taverne locale. Une fois qu'ils seront revenus avec l'antidote, l'aventure continuera avec la chasse aux empoisonneurs. Le poison est de l'essence d'huile de naga, une concoction extrêmement rare à base de graisse de naga mélangée avec certaines herbes. Contrairement à la plupart des poisons, les dégâts initiaux de l'essence de Naga n'apparaissent que deux jours après l'ingestion et la mort une semaine plus tard.

## La Fraternité des nettoyeurs de rues.

Quelque chose de grand et de monstrueux rôde dans les rues de la ville pendant la nuit. Tol Ramer, à la tête de la confrérie des nettoyeurs, approche les aventuriers pour obtenir de l'aide. Un membre de la guilde a disparu la nuit dernière, et seuls des lambeaux de ses vêtements ont été retrouvés. Les membres de la guilde sont généralement en bon termes avec les voleurs et autres pickpockets, et Tol est convaincu qu'ils ne sont pas responsables, il pense par contre que la disparition est liée aux bouses étranges que la confrérie a retrouvés les nuits précédentes.

Tol ne reconnaît pas ces excréments, car ils n'appartiennent pas à l'un des habitants de la ville.

Tol a passé 15 ans de sa vie à nettoyer les rues de la ville et c'est la première fois qu'il découvre quelque chose qui lui fait vraiment peur. Il a signalé ce fumier et la mystérieuse disparition aux guets de la ville, mais il a peur qu'il ne soit déjà trop tard. La guilde a amassé des fonds pour payer les aventuriers s'ils acceptent de rechercher la chose..

La mystérieuse créature pourrait être un groupe de gricks, un nid de Kruthik, une lamia solitaire qui utilise ses pouvoirs d'illusion pour rester caché, un minotaure qui s'est récemment échappé d'un labyrinthe antique sous la ville, ou même une meute de molosse d'ombres qui se sont libérés du contrôle magique d'un mage local, aujourd'hui décédé .

## L'association des poissonniers

Il y a des troubles sur le marché aux poissons, et les membres de l'association des poissonniers ne sont pas contents. Ida doigt-lisse (humaine, mauvaise) dirige l'association et n'est que trop heureuse de pouvoir expliquer aux Pjs la mauvaise nouvelle. S'ils acceptent de l'écouter, ils peuvent entendre Ida leur raconter que tout le problème viendrait du 'Chat Noir' qui a été vu sur le marché il y a quelques jours. Depuis cet événement, les clients restent à l'écart, se plaignent de la disparition d'objets de valeur gardent la main serrée sur les cordons de leur bourse.

Elle demande aux Pjs de faire face aux pickpockets (et au Chat Noir, s'ils peuvent le trouver) en utilisant tous les moyens nécessaires, car la garde de la ville évite le marché aux poissons.

Ida est sincère dans son désir de voir pris les pickpockets, mais ce n'est, bien sûr, qu'une partie de l'histoire. Le marché est d'ordinaire le domaine d'un groupe de voleuses bien organisé, un groupe peu scrupuleux de jeunes filles qui prennent exemple sur Ida elle-même. Les filles sont intelligentes et choisissent soigneusement leurs cibles. La menace du Chat Noir a jeté un pavé dans la mare. Ida a passé des années à corrompre le guet pour rester sur le marché avec ses filles, et elle a peur que si elle cherche de l'aide auprès d'eux elle ne sera jamais en mesure de s'en débarrasser. C'est pour ça qu'elle s'est mise à la recherche d'un groupe d'aventuriers peu scrupuleux.

## La guilde des aubergistes

Eva Landow (femelle demi-elfe) dirige la Tasse du Berger, une petite taverne à la périphérie de la ville. Elle a récemment découvert que quelqu'un faisait passer du whisky en contrebande dans la ville, évitant les lourdes taxes sur l'alcool que prélève la guilde des aubergistes. Mais cette découverte accidentelle lui coûte cher. Elle n'en sait pas beaucoup plus sur les opérations de contrebande, mais les coupables ont commencé à répandre la rumeur selon laquelle la Tasse du Berger serait la plaque tournante du réseau. Seul la parole d'un client régulier qui siège au conseil municipal lui a permis d'éviter les amendes, les peines de prison ou pire. La guilde des aubergistes se moque bien d'Eva mais elle reconnaît que le réseau de contrebande est une menace à terme pour tous les tenanciers de la ville et elle a accepté d'engager des aventuriers pour enquêter.

## La guerre des guildes

Elerian (LB mâle elfe) représente les intérêts des ouvriers du textile et des commerçants de la ville. Récemment, plusieurs convois partis pour les villes voisines ont été dépouillés. Les ouvriers du textile ont enquêté avec l'aide de la Guilde des charretiers et cochers qualifiés, dirigés par Rolf Soulpié, mais ont été incapables de retrouver les voleurs. Le problème a donné lieu à un conflit sans précédent entre les deux guildes qui travaillent habituellement en étroite collaboration. Elerian est réticent à engager des gardes armés pour assurer la protection des convois car cela augmente les frais d'expédition, mais il est conscient que s'il perd le prochain envoi de soie fine cela pourrait détruire la réputation de la guilde et de le faire perdre sa place à la tête de la guilde. Mai la tension entre les deux guildes a encore monté d'un cran, car Rolf considère que l'embauche de gardes extérieurs comme une accusation contre ses propres hommes.

L'une des deux parties entre en contact avec les Pjs, soit elerian afin de les embaucher comme gardes, ou rolf pour leur demander de traquer les voleurs.

La situation est en réalité encore plus compliqué qu'elle n'y paraît. Ethel Lemeilleur est à la tête de l'alliance des tailleurs et des drapiers, c'est lui qui a engagé les voleurs, afin de créer de la tension entre ses collègues. En revendant les tissus volés à un prix inférieur du tiers de ceux d'Elerian il a dans l'espoir de forcer celui ci à baisser les prix sur les textiles qu'ils vendent.