

Aide de jeux

Le Bazar aux Assassins



DnD



Le bazar aux assassins

Aide de jeu pour D&D & Pathfinder

« Quel étrange marché!

Je ne pensais pas qu'un si petit village pouvait attirer autant de voyageurs du monde entier ! On dit pourtant que la région est dangereuse et infestée de brigands. Mais si l'empereur venait ici, il serait surpris de l'activité et de la convivialité des marchands ! Cet endroit est un petit paradis terrestre bien caché, si vous voulez mon avis. »



L'organisation : Glamrek, le havre des assassins

Glamrek est un petit village difficile d'accès. Il se trouve dans une région très reculée et il n'y a guère que les marchands itinérants les plus téméraires qui s'y rendent. En effet, le village se trouve au beau milieu d'une dangereuse zone de non-droit dont l'empire n'a, à vrai dire, que faire. Le village est encerclé de monts pointus et décharnés, au cœur d'une vallée aride. À part le marché, il n'y a guère d'activité ici. Ce « bazar », comme il est appelé par les villageois, est en revanche très fourni et fait venir des voyageurs de tout l'empire et de tous les royaumes frontaliers. On y trouve des articles très difficiles à obtenir, et une foire aux reptiles des plus cocasses. En fait, si ce marché attire tant de gens, c'est simplement parce que tous les assassins de l'empire viennent y faire leurs petites emplettes.

Voilà une dizaine d'années qu'un vieil assassin, Borco le gnome, s'est installé ici. Il a fait savoir à tous ses anciens collègues son intention de ne pas raccrocher malgré son âge, mais, ne pouvant plus accomplir lui-même ses méfaits et n'ayant pas la fibre politique d'un véritable chef de guildes, il s'est lancé dans le commerce de produits illicites : poisons, matériel d'intrusion, objets magiques meurtriers. En moins de dix ans, le marché de Glamrek est devenu une petite entreprise privée attirant tous les grands pontes du monde de l'assassinat. Il a donc fallu s'organiser pour rester discret et maintenir le calme et la sérénité au petit village, qui ne se doute d'absolument rien. À cet effet, Borco a fait circuler dans le milieu une charte de bonne conduite dans laquelle il exprimait sa volonté : faire de Glamrek et de son bazar une plaque tournante de matériel pour assassin, ainsi qu'un havre de paix pour les employés des guildes. Ici, toutes les guildes ont passé un accord de



principe autorisant Borco à gérer la communauté clandestine de l'intérieur. Pour tous les assassins en ville, la voix du gnome est la loi.

À Glamrek, tout fonctionne dans le calme et la discrétion la plus totale. Les habitants du village eux-mêmes ne comprennent rien au développement soudain du bazar. Aujourd'hui, la renommée grandissante du village et les rumeurs à son sujet commencent à devenir de véritables menaces pour le bazar. De nombreux royaumes sont victimes chaque année des produits mortels achetés à Glamrek, et l'on dit qu'un assassin de la guilde de la Cendre aurait récemment révélé l'existence du marché. Si cela se confirme, ce pourrait être la fin d'un « rêve » pour de nombreux récents résidents du village.

Le lieu : Le bazar de Glamrek

Situé en bordure du village, le bazar de Glamrek est adossé aux vestiges d'une haute et vieille muraille derrière laquelle s'est peu à peu construit le village. Ce mur de pierres effritées protège le bazar des regards extérieurs, et son ombre massive permet aux marchands de se livrer à leur commerce illégal en pleine journée, sans encourir le moindre risque ni éveiller l'attention des quelques gardes du village. Le bazar, installé à flanc de colline, est divisé en 3 parties bien distinctes:

Le « marché » jouxte le village. C'est là que la plupart des Glamrekis viennent acheter des produits de première nécessité : animaux de montagne, domestiques ou de traits, farine, céréales, légumes, lait, viande et épices. Les allées sont assez larges, couvertes de pierres et de graviers, et les échoppes sont à l'image de toutes celles que l'on peut trouver dans le bazar : hautes et pleines à craquer de marchandises.

Les rideaux de peau qui recouvrent les mâts et les toitures en bois donnent à ce fouillis coloré un cachet particulier, rappelant un peu les marchés nomades du sud de l'empire.

Les « marches » constituent l'ensemble des échoppes qui se sont entassées ces trois dernières années à flanc de montagne, juste à côté du mur. Cette zone du bazar a été investie par les nombreuses guildes d'assassins pour 2 raisons simples : pouvoir offrir toute l'année à leurs employés les produits dernier cri en matière de mort violente, et entretenir des relations privilégiées avec les autres guildes (les espionner, en fait). À ce propos, l'année dernière a eu lieu un règlement de compte sanglant dans les marches du bazar. 8 morts furent à déplorer (un chef de guilde en visite serait décédé à cette occasion). Il serait injuste de parler des marches sans évoquer leur foire aux bestiaux, et, surtout, leur foire aux reptiles. Les assassins étant amateurs de reptiles plus ou moins venimeux (plutôt plus que moins, si vous voulez mon avis), c'est assez naturellement que les meilleurs éleveurs des pays orientaux sont venus s'installer ici, où leur commerce est plus que profitable, malgré le racisme parfois violent des Glamrekis.

Le « mur » est le centre névralgique des activités secrètes du bazar. Dissimulées dans la grande ombre de l'antique muraille (du lever jusqu'au coucher !), les sombres échoppes des forgerons et des marchands vendent exclusivement des marchandises ayant une fonction « cachée ». Ici, la luminosité, déjà faible à cause de la grande ombre, est étouffée par les grandes tentures de peaux fermant les échoppes et par l'étroitesse des allées. Trois marchands principaux sont connus de tous les assassins du village : Borco le gnome (1), bien sûr, pour son autorité suprême et ses outillages magiques divers et variés, Cirindelle, l'elfe aux cheveux blancs (2), pour ses liqueurs, charmes et autres poisons introuvables dans le reste de l'empire, et Brasada, le nain borgne (3), pour ses équipements escamotables ou creux, et ses mécanismes barbares.

Chaque échoppe possède son lot de représentants de guilde, comme Farceur, le jongleur du bazar (4), ambassadeur de la guilde des Morts en fête. Autant dire que les badauds et les étrangers non affiliés attirent vite l'attention, surtout s'ils ont la mauvaise idée de se montrer un peu trop curieux et de vouloir acheter les meilleures marchandises à des prix raisonnables.

À chaque fois que ces curieux décèdent accidentellement en ville, leurs cadavres sont découpés en morceaux par l'unique boucher du marché, le demi-elfe Yarrick le Rouxdou (5). Les Glamrekis sont d'ailleurs très friands de ses côtes de bœuf.



Le PNJ : Borco, le gnome marchand

Borco est un retraité. Pendant des dizaines d'années, il a trimbalé sa vieille carcasse de ville en ville, utilisant ses dons d'illusionniste et d'assassin pour gagner de quoi vivre jusqu'à ce qu'il s'engage pour la guilde de la Main froide. La Main froide œuvrait dans tout l'empire, et son credo était l'assassinat des hommes de foi. Les gnomes assassins passant relativement inaperçus, Borco égorgeait les puissants fidèles et les prêtres les plus audacieux avec une certaine facilité.

Et puis l'âge commença à se faire sentir, et de vilaines douleurs articulaires commencèrent à réduire ses facultés. Il était temps pour lui de se reconverter. Ses convictions politiques aussi s'étaient effritées avec le temps, et, s'il restait passionné par la pratique de son travail, son intérêt pour la cause était vacillant. Alors il s'engagea sur un autre chemin : le commerce. Il chercha un lieu retiré, dans une zone franche (qui appartient maintenant à l'empire), où il installa une échoppe pour vendre les multiples objets que sa richesse et ses talents lui avaient permis d'accumuler. La suite, vous la connaissez, et après 10 ans, le gnome est le maître incontesté du bazar, et tous les assassins en ville le respectent. Sans lui, toutes les guildes de Glamrek se seraient déjà entretuées.



Borco entretient toujours des liens étroits avec la Main froide. En fait, depuis que son commerce se montre très lucratif, il s'est trouvé un nouveau hobby : retrouver des objets magiques aux pouvoirs étranges à partir desquels il invente ensuite toutes sortes de pièges mortels. Ce sont par exemple de simples aventuriers qui récupérèrent pour lui l'anneau d'hypnose des reptiles. Et c'est avec cet anneau qu'il inventa sa dernière « œuvre » en date, la boîte assassine. Le fonctionnement est simple ; il s'agit d'une boîte sans fond (cf GdM, profondeur maximum) à l'intérieur de laquelle il « glisse » un serpent venimeux géant, un agamaka. La boîte se retrouve chez la personne à assassiner, le serpent en sort et fait le reste du travail.

Borco, gnome (masculin) LM. Rappelons-nous que le gnome est à la retraite et qu'il préfère demander à son jeune fiston **Gloumo (Rou6/Ass4)**, de faire le sale boulot à sa place. Borco emploie souvent des aventuriers n'ayant rien à voir avec les guildes pour des missions dans l'empire. On dit que Usman le paralysé (6), une victime de Borco ayant survécu à son poison, a juré sur le nom de son dieu de se venger. Il s'est récemment installé à Glamrek et attend qu'un membre de son culte se présente ici et veuille bien juger le gnome sur la place publique. Une telle exécution en plein centre du bazar sera chose amusante !

Les créatures : les agamakas, les serpents assassins.

Borco dut s'en prendre physiquement à Yornos, le dresseur de nageas (7), pour que celui-ci accepte de lui livrer régulièrement les rares agamakas de son échoppe. Yornos aurait pourtant dû se douter, après le meurtre de sa fille, que le gnome était prêt à tout. Et comme sa guilde, les Pythons armés, n'ont pas osé soutenir le dresseur de serpent, celui-ci a tout perdu : son unique fille, sa femme, son honneur, sa jambe droite, et ses serpents favoris, ceux qui faisaient sa renommée. Les agamakas, originaires d'un désert reculé du sud et élevés par une tribu sauvage, sont aujourd'hui la propriété exclusive de Borco. Ces serpents constrictors géants assurent depuis quelques mois l'essentiel de ses revenus. Hypnotisés, les serpents n'ont pas d'autre choix que de lui obéir, en échange de quelques points d'Intelligence temporaires. C'est déjà la quatrième fois que les agamakas sévissent et assassinent une personnalité de l'empire ou des royaumes frontaliers. A chaque fois, les enquêteurs



(des PJ ?) n'ont retrouvé au pied des victimes empoisonnées qu'une boîte magique en acier vide, et une étrange mare de liquide organique.

En effet, les agamakas ont ceci de particuliers qu'ils n'utilisent leur venin qu'en dernier recours. Et pour cause, ce venin les tue et consume leurs chairs, jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur le sol que les deux petites poches qui contenaient le liquide venimeux et acide.

Agamaka, serpent constrictor géant. FP : 9 ; animal de taille TG ; DV 8d8+11 ; pv 45 ; Initiative +3 ; VD 6 mètres (4 cases) escalade et nage ; CA 15 (-2 en taille, +3 en Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12 ; BBA +8 ; Lutte +23 ; Att morsure (+13 corps à corps, 1d8+10) ; Espace occupé/allonge : 4,5 m/ 3m ; AS étroite, constriction (1d8+10), venin ; Part odorat ; JS Réf +10, Vig +8, Vol +4 ; For 25, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 2.

Compétences. Détection +9, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +17, Natation +15, Perception auditive +9.

Dons. Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance.

Environnement. Désert de sable chaud.

Venin (Ext). Ce venin puissant est rarement utilisé par les assassins, puisque ses propriétés venimeuses disparaissent moins de 5 mn après expulsion. Par contre, il est utilisé par les agamakas pour dissuader les grands prédateurs du désert de les manger. Le serpent asperge d'acide la créature qui va lui porter le coup de grâce. S'il est ingurgité trop prestement, c'est son venin acide qui se répand alors dans l'estomac de son prédateur. Toute créature entrant en contact avec son venin doit faire un jet de Vigueur (DD 16, partiel). Effet initial et secondaire : l'acide tue immédiatement les êtres vivants aspergés dans rayon de 3 m autour de l'agamakas. Si les cibles réussissent leur jet de sauvegarde, elles encaissent tout de même 10d6 points de dégâts. Pour le serpent, le jet de sauvegarde est obligatoire et son DD est de 26.

L'objet : l'anneau d'hypnose des serpents

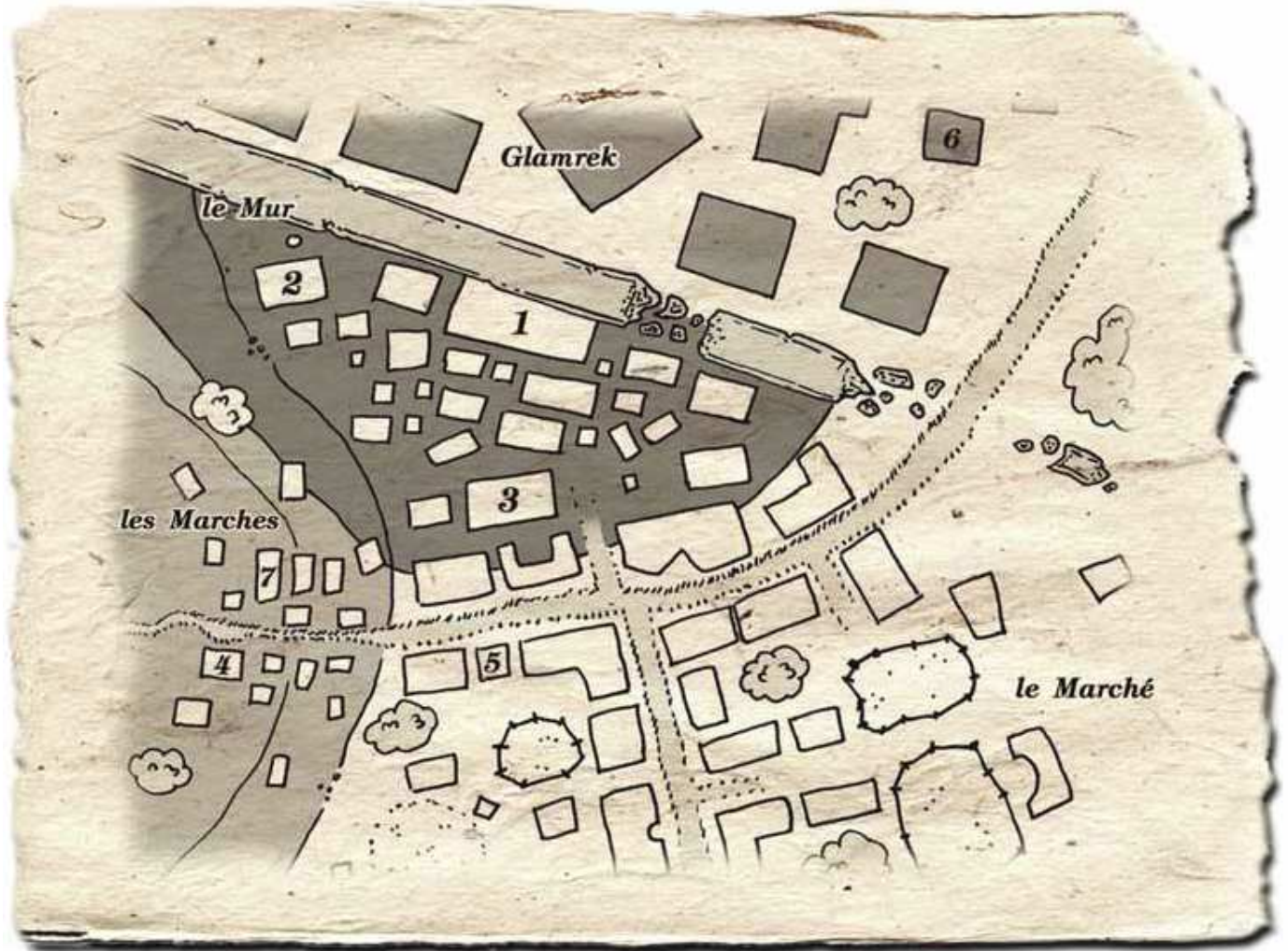
Retrouvé dans une antique sépulture envahie par des centaines de singes agressifs, l'anneau d'hypnose des serpents appartenait autrefois à Ghimaru le pleutre. Ce prince couard l'utilisait pour envoyer ses serpents favoris éliminer les rares prétendants à son trône. Cet anneau plat de métal blanc est lisse à l'extérieur et couvert de gravures serpentines à l'intérieur. Il offre plusieurs pouvoirs à son porteur :

- Celui de communiquer à volonté avec tous les serpents (comme le sort communication avec les animaux mais ne fonctionne qu'avec ces derniers).
- Celui de transférer par contact jusqu'à 6 points de valeur d'Int à un serpent (jet de Volonté DD 14 + modificateur de Cha, annule pour 24 heures), pendant une durée égale en jours au niveau du porteur de l'objet. Cela n'est pas la personnalité qui est transférée, mais seulement la capacité à comprendre les choses et à mémoriser. Le personnage qui possède l'anneau ne peut transférer que ses propres points d'Int, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses sur son comportement si sa valeur devient très basse (à la discrétion du MD). L'autre problème que représente ce précieux pouvoir est qu'un 20 naturel sur le jet de Volonté du serpent entraîne un transfert permanent de 1d4 points d'Int du personnage vers le serpent (chose que Borco ne sait toujours pas, le malheureux) !
- Celui d'hypnotiser par contact un serpent (à la fois) et de lui donner un ordre simple. Si celui-ci échoue son jet de Volonté (DD 10 + modificateur de Cha, annule), il devient loyal envers son nouveau maître et obéira à son ordre du mieux qu'il peut. Cet ordre doit pouvoir être compris par le serpent (cf les deux pouvoirs précédents). Il reste sous les effets de cette hypnose pendant un nombre de jours égal au niveau du porteur de l'anneau. L'ordre que donne Borco le plus souvent est le suivant : « Sors de ta boîte dès que le seigneur X est seul dans sa chambre et asperge-le de ton venin. »





Le plan : le bazar de Glamrek



Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, MonteCook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



DnD 2013

Illustrations et plan : Damien Coltice
Mise en ligne: Syrinity pour DnD