

Guilde du Dernier Souffle

Les membres de cette guilde (que l'on appelle plus communément Détrouseurs de Cadavres) vivent du pillage des morts tombés au combat. Née dans la puanteur des charniers des grandes batailles de la guerre des trois ducs, cette guilde a dû réorienter son petit commerce avec la fin de la guerre. Ses membres suivent maintenant discrètement les groupes d'aventuriers pour détrousser leur cadavre après un combat malheureux.

Les aventuriers vouent une haine tenace aux membres de cette guilde qu'ils appellent charognards, prétendant même que les moins scrupuleux seraient prêts à aider des héros à passer de vie à trépas... Il va sans dire que ce ne sont que balivernes, la guilde ayant un code d'honneur très strict et une patente en bonne et due forme ! Les pontes de la guilde vont même jusqu'à prétendre que leurs escouades seraient accompagnées de prêtres œcuméniques prompts à prodiguer les derniers sacrements aux héros tombés au combat...

Le mode opératoire des escouades de la guilde du Dernier Souffle consiste à repérer et espionner les groupes d'aventuriers dans les tavernes ou autres lieux publics, les suivre dans les donjons et piller les cadavres des morts du groupe ou des monstres qu'ils ont occis.

Code d'honneur

- Ne jamais piller un vivant
- Ne jamais laisser un cadavre dévêtu
- Prodiguer l'extrême onction lorsque c'est possible

PNJ de la Guilde

Voici les membre d'une escouades de la guilde du Dernier Souffle :

Varn "le Siffleur"

Humain voleur de 54 ans, maigre et toujours vêtu de noir pour passer inaperçu dans les tunnels obscurs. C'est un spécialiste reconnu pour l'expertise du butin de l'escouade. Il parle souvent aux cadavres qu'il fouille, convaincu qu'ils lui répondent... Ne croit pas à la valeur de l'argent et refuse donc toute transaction financière et ne pratique que le troc.

CA 14, PV 8, ATT 1 x Dague +4 (1d4), DP intermédiaire, F -1, D +4, C +0, I +1, S +0, Ch -3, AL N, NV 2

Ghol Thar

Demi Orque guerrier muet de 40 ans, c'est une montagne de muscle capable de porter des charges énormes. C'est un expert au combat au corps à corps qui impressionne par sa stature et son allure brutale. On prétend que sa langue a été coupée pour qu'il ne puisse révéler les méfaits de son escouade.

CA 12, PV 18, ATT 1 x Hache à deux mains +4 (1d10), DP intermédiaire, F +4, D +0, C +2, I -2, S -3, Ch -3, AL N, NV 2

Mireza

Elfe prêtresse œcuménique d'un âge avancé (mais difficile à évaluer), elle propose de soigner des survivants contre rémunération et prodiguer l'extrême onction aux morts. Elle est fort habile à l'arc long et semble pratiquer toutes les langues courantes.

CA 13, PV 14, ATT 1 x Arc long +4 (1d8) ou Épée longue +2 (1d8), DP intermédiaire, F +2, D +4, C +2, I +5, S +4, Ch +3, AL N, NV 2

Sorts (+4) : Renvoi des Morts Vivants, Arme Sacrée, Bouclier de la Foi, Guérison des Blessures

Graines de scénarios

Nous sommes suivis...

Les groupe des aventuriers est espionné et suivi par une escouade du Dernier Souffle. Que feront les personnages lorsqu'ils s'apercevront qu'ils sont suivis dans le donjon ? Vont-ils combattre l'escouade ou en faire des alliés ? Que feront les membres de l'escouade en cas de combat ? Et s'il tourne mal ?

Samu

Lorsque votre groupe a été décimé après un combat (avec au moins un mort dans le groupe et des blessés), l'escouade du Dernier Souffle peut proposer ses services de soin contre rémunération, sous la forme du pillage des cadavres des aventuriers décédés.

TPK

Si votre groupe subit un TPK (Total Party Kill, tout le groupe est décimé) et qu'il transportait un objet de quête indispensable pour le suite de la campagne, vous pouvez faire intervenir une escouade du dernier souffle pour piller les cadavres. Les personnages qui prendront la relève auront pour première tâche de retrouver les pilleurs pour récupérer les précieux objets.