

## La Guilde Étrange : Au-delà des Conventions

La Guilde Étrange est une organisation aussi mystérieuse que fascinante, regroupant des individus aux talents et aux pratiques qui défient les normes établies. Loin des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des cercles magiques conventionnels, ses membres s'adonnent à des disciplines rares, des recherches oubliées ou des arts jugés trop... singuliers par le commun des mortels. Ils sont alchimistes aux méthodes douteuses, érudits d'anciennes civilisations perdues, collectionneurs d'artefacts maudits, ou encore maîtres d'armes aux styles de combat inusités.

Ce qui unit les membres de la Guilde Étrange n'est pas un serment, un dieu ou un profit, mais une curiosité insatiable pour l'inconnu, une tolérance mutuelle pour les excentricités de chacun, et un rejet farouche de la médiocrité. Ils opèrent souvent dans l'ombre, leurs repaires étant des lieux improbables – un observatoire désaffecté, une bibliothèque souterraine oubliée, un navire fantôme échoué. On dit que leurs réunions sont des événements surréalistes, où se côtoient des créatures d'outre-monde, des machines à remonter le temps bricolées et des théories conspirationnistes murmurées. Bien qu'ils puissent paraître désorganisés, leurs réseaux sont étonnamment vastes et leurs informations, bien que souvent cryptiques, sont d'une valeur inestimable pour ceux qui savent les décrypter.

## PNJ Typiques de la Guilde Étrange



- **Maître Silas**  
**Cendrefeuille, l'Archiviste des Paradoxes** : Vieux, maigre et voûté, Silas est un homme dont le regard vif trahit une intelligence fulgurante. Il passe ses journées entouré de piles de parchemins, de livres reliés de peau inconnue et d'objets hétéroclites qui semblent défier la gravité. Silas n'est pas un mage classique, mais un **"collecteur de chroniques improbables"**. Il est capable de retrouver des récits oubliés, des prophéties ignorées ou des schémas techniques de machines qui n'auraient jamais dû exister.

Sa méthode est la déduction par l'absurde, et il a une fâcheuse tendance à parler par énigmes. Il est souvent en quête de l'objet ou de l'information manquante qui complètera l'une de ses innombrables théories du tout. Il peut offrir des indices cruciaux, mais ses requêtes sont souvent étranges, comme lui rapporter un "grain de sable de la plage où les étoiles ne brillent pas" ou "la dernière larme d'un gobelin mélancolique".



- **Dame Valeriana "Val" Voilebrume, l'Ingénue Machiavélique** : À première vue, Valeriana est une jeune femme charmante et souriante, toujours vêtue de tissus soyeux et aux manières impeccables. On la croirait issue de la plus haute noblesse, mais sous cette façade se cache une **"ingénieure des automates émotionnels"**. Val crée des mécanismes d'une complexité ahurissante, non pas pour la guerre ou le travail, mais pour reproduire des émotions humaines ou

provoquer des réactions spécifiques. Ses créations peuvent être des boîtes à musique qui racontent des histoires mélancoliques, des bijoux qui changent de couleur selon l'humeur de leur porteur, ou des jouets d'enfants qui murmurent des secrets oubliés. Elle est fascinée par les interactions sociales et peut apparaître comme une aide bienveillante, mais ses motivations sont toujours empreintes d'une curiosité scientifique parfois dérangeante. Elle pourrait proposer aux aventuriers une "aide" qui se révèle être une expérimentation grandeur nature sur leurs réactions face à des situations artificiellement complexes.

## **Scénario : L'Harmonie Dissonante**

La Guilde Étrange est secouée par un événement inhabituel : la **disparition de l'Échoire**, un instrument de musique ancien et unique qui, selon la légende, est capable de créer des mélodies parfaites capables d'influencer la réalité elle-même. Mais cet instrument, plutôt que d'être simplement volé, semble s'être "**désassemblé de lui-même**", ses fragments se dispersant à travers le monde en des lieux improbables et souvent dangereux. Chaque fragment émet une vibration étrange qui attire ou repousse certaines entités, ou altère temporairement les lois de la physique dans sa zone.

Maître Silas Cendrefeuille est obsédé par la récupération de ces fragments, car l'Échoire est non seulement un artefact d'une importance capitale pour ses recherches sur la "musique des sphères", mais aussi le seul moyen de comprendre pourquoi il s'est désassemblé et quelles conséquences cela pourrait avoir. Dame Valeriana Voilebrume, elle, est intriguée par le phénomène et voit dans ces fragments l'opportunité de créer de nouveaux automates capables de reproduire des émotions "fragmentées" mais elle pourrait chercher à exploiter la situation pour ses propres expérimentations plutôt que d'aider directement à la restauration de l'instrument.

Les aventuriers pourraient être engagés par Silas pour retrouver ces fragments avant qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains, ou avant que leurs effets étranges ne provoquent des catastrophes. Ils pourraient être confrontés à des créatures attirées par les fragments, à des environnements altérés par leurs vibrations, ou à d'autres factions cherchant à exploiter le pouvoir de l'Échoire. La quête ne serait pas seulement une course contre la montre, mais aussi une exploration des limites de la réalité, guidée par les indices énigmatiques de la Guilde Étrange et les motivations complexes de ses membres.



Note: les images sont générées par l'IA