

## La guilde des Longs Doigts

La Guilde des Longs Doigts est une institution bancaire tentaculaire, ancienne et discrète, administrée par une caste de gobelin austère, méticuleuse, et terrifiante de professionnalisme.

Elle ne cherche ni la gloire ni la reconnaissance publique : elle prospère dans l'ombre, entre les lignes des contrats et dans les silences gênés des débiteurs.

Présente dans toutes les grandes cités et jusque dans certains bastions reculés, la Banque offre des prêts à hauts risques et intérêts délirants, destinés aux :

- Aventuriers mal équipés et trop confiants,
- Guildes mercenaires au bord de la faillite,
- Seigneurs désespérés ruinant leur domaine pour financer une guerre de trop.

Devise officielle :

*"On prête avec le sourire, on encaisse avec les dents."*

*(Devise officieuse, griffonnée à la plume rouillée dans un registre : "Si t'as pas les moyens, t'as intérêt à avoir des os solides.")*

La Banque ne croit pas en la clémence, ni en l'héroïsme, et encore moins aux histoires de fortune glorieuse et de dragons à piller. Elle croit aux intérêts composés, aux clauses piégées, et à la puissance des contrats bien ficelés.

Chaque prêt est accompagné de :

- Un contrat notarié, long comme une corde de pendu,
- Trois témoins douteux (souvent un borgne, un scribe corrompu, et un enfant au sourire sinistre),
- Des copies scellées envoyées dans toutes les archives majeures, y compris celles des temples de justice, des guildes marchandes, et parfois même des maisons nobles.

Si un débiteur tarde à rembourser, la Banque déclenche alors ses "clauses de recouvrement", prévues dans les petites lignes :

- Visites insistantes, souvent aux heures les plus dérangeantes.
- Menaces feutrées, formulées en termes polis mais glaçants (*"Il serait regrettable que votre main d'épée devienne inutilisable dans les jours à venir."*)
- Et, si nécessaire, expéditions punitives, coordonnées par des équipes de recouvreurs — appelés familièrement "les Chiens Gris" — formées au pistage, à l'interrogatoire, et à la récupération brutale d'actifs.

Le plus impressionnant ? Tout cela est légal. Impeccablement.

Chaque opération, chaque menace, chaque lame tirée est couverte par une clause, un sceau, ou une note de bas de page.

La Banque ne tue pas pour l'argent.  
Elle fouille, traque, presse, et punit pour le principe.  
Et elle ne se trompe jamais deux fois sur le même emprunteur.

---

## **PNJ Typiques de la Banque :**

### **Le Directeur**

Vieux gobelin sec et rigide comme une lame, toujours tiré à quatre épingles. Il dirige la guilde depuis le siège central de la banque (dans une ville à définir par le MJ) dans une pièce close sans fenêtres. Il parle peu, ne sourit jamais, et prend ses décisions d'un simple clignement d'œil. Il n'est jamais seul : deux assistants notent chaque mot et chaque geste.

**Rôle :** Gestion de la guilde, supervision, décision finale sur les "cas irrécupérables".

### **L'Inspecteur**

Gros registre sous le bras, lunettes cerclées de fer, il contrôle les comptes des clients à intervalles aléatoires. Il connaît les chiffres mieux que sa propre vie et peut réciter les taux d'intérêt de tête. Il est également chargé d'estimer les possessions saisissables d'un emprunteur.

**Rôle :** Audit des clients, calcul des dettes, estimation de valeur avant saisie.

### **Le « grand chef » de La Main Grise**

Chef d'équipe des recouvreurs le « Grand Chef » est un vétéran des opérations de terrain. Taciturne, discret, méthodique. Il préfère casser des rotules que hausser la voix. Il sélectionne personnellement les missions de récupération.

**Rôle :** Commandement des opérations musclées, exécution des poursuites.

### **Le Gratteur**

Jeune gobelin nerveux et blafard, formé à la lecture des contrats, il accompagne souvent les Chien Gris pour faire lire (une dernière fois) les termes de l'accord à la "cible". Il est souvent ignoré... à tort. Il connaît chaque clause et sait trouver un vice de procédure utile au moment décisif.

**Rôle :** Légaliste sur le terrain, justification des actions de la Banque.

### **Le Clerc de Nuit**

Gère les dossiers des clients disparus, morts, ou "non localisables". Il travaille seul dans les caves de la succursale, entouré d'archives poussiéreuses et de registres à moitié brûlés. C'est lui qui lance les ordres d'exhumation ou de saisie post-mortem.

**Rôle :** Traitement administratif des morts et disparus, analyse des dettes irrécouvrables.

## Le Porte-Coffre

Garde du corps personnel du Directeur et transporteur d'or. Musclé, silencieux, masqué. On dit qu'il ne parle plus depuis que des voleurs ont essayé de lui faire dire la combinaison d'un coffre. Il transporte les fonds importants de la Banque et exécute les sentences les plus brutales.

**Rôle** : Sécurité, dissuasion, transport des sommes majeures.

---

## Économie et Pratiques de la Banque

*"Tu crois qu'ils t'ont prêté pour te voir réussir ? Ils t'ont prêté pour te voir payer."*

La Banque des Longs Doigts ne survit pas malgré la mort de ses clients : **elle prospère grâce à elle**. Son modèle économique est parfaitement rôdé, nourri par des siècles de dettes, de cadavres et de peur entretenue.

## La dette est éternelle

Le contrat de prêt stipule clairement que **la dette ne s'éteint pas avec la mort**. Elle est transmissible aux :

- **Compagnons d'armes survivants**,
- **Héritiers légaux** (qu'ils le veuillent ou non),
- Voire aux **employeurs ou commanditaires** si le contrat inclut une clause de caution.

Ceux qui rentrent au village sans leur camarade tombé seront **accueillis par un agent de la Banque**, souriant, mais accompagné.

## Récupération sur cadavre

Les recouvreurs gobelins — surnommés **Chiens Gris** — suivent souvent à distance les groupes d'aventuriers ayant emprunté, ou surveillent les entrées de donjons à fort taux de mortalité.

Dès qu'une rumeur de décès se répand, ils foncent :

- Récupérer l'or,
- S'emparer de l'équipement,
- Revendre le cadavre s'il a encore un prix.

Un mort sans remboursement est toujours **une pièce à récupérer quelque part**.

## Taux usuraires et clauses abusives

Un prêt "modeste" de 100 PO revient souvent à **rembourser 180 PO ou plus** :

- **"Frais de risque exceptionnel"** si le groupe est inexpérimenté.

- **"Taxe de protection de biens prêtés"** pour justifier la présence des recouvreurs.
- **"Intérêt progressif journalier"** (oui, journalier).

Ces frais rendent **chaque remboursement une course contre le temps**, et la moindre hésitation, un gouffre.

### Marché secondaire des dettes

L'insolvabilité n'est pas une perte, tout peut être réutilisé :

- **Nécromants** cherchant des corps ou des âmes.
- **Cultes obscurs** à la recherche de candidats désespérés.
- **Marchands d'esclaves** prêts à tout pour un débiteur endetté jusqu'à l'os.

Un aventurier qui disparaît ne disparaît **pas de leurs livres de comptes**.

### La terreur est rentable

La réputation de la Banque est son **plus grand actif**. Tout le monde sait que :

- **Fuir sa dette attire la lame.**
- **Mentir attire la corde.**
- **Tenter de voler la Banque attire le pire.**

Ce climat d'épée au-dessus du crâne pousse nombre d'aventuriers à **payer rubis sur l'ongle**, quitte à vendre un artefact ancien ou pactiser avec pire qu'eux.

---

### L'Encre de Pus

*Marquage corporel discret, durable, non magique*

*"Tu crois qu'on oublie les dettes ? Même ta peau s'en souvient." – Le Gratteur*

### Origine et Composition

L'Encre de Pus est une pâte noire, épaisse, légèrement odorante, **utilisée par la Banque des Longs Doigts pour marquer les emprunteurs au moment de la signature du contrat**. Elle est surnommée ainsi en raison de sa texture et de son mode de pénétration dans la peau.

Elle est concoctée à base de :

- **Bile de rat noir**, pour sa viscosité et sa capacité à pénétrer les pores.
- **Champignon d'ombre** (un petit champignon grisâtre poussant sur les cadavres), broyé pour produire une teinte terne mais indélébile.
- **Suie de cheminée de forge**, réduite en poudre fine.

- Un agent fixant : **sang de sangsue bouillie**, servant à sceller les pigments dans la peau.

Cette encre n'est pas un tatouage : elle **s'infiltrer sous la couche superficielle**, comme un poison sans effet, mais laisse une **décoloration réactive**.

### Application

Lors de la signature, l'emprunteur est piqué avec une **plume imbibée de l'Encre de Pus** à la base du pouce ou de l'intérieur du poignet (endroit peu visible, mais facile à contrôler).

Le marquage laisse une **tache gris-brun**, qui semble disparaître après une heure ou deux. En réalité, la marque **reste sous la peau**, invisible à l'œil nu... sauf si on la stimule.

### Révélation de la Marque

La marque peut être révélée de plusieurs façons :

1. **Chiffon imbibé d'huile grasse aux cendres de bouleau** : frotter la zone fait ressortir la tache, comme un tatouage au henné.
2. **Chaleur prolongée** (torche proche, bain chaud) : la marque noircit légèrement sous l'effet de la transpiration.
3. **Exposition à certains acides faibles** (vinaigre, urine fermentée) : la réaction donne une couleur vert-de-bile visible quelques heures.

### Utilité pour la Banque

- **Pisteurs et recouvreurs** transportent souvent des chiffons révélateurs ou utilisent des lampes spéciales à huile acide.
- Certains clerks de la Banque **enregistrent la forme et position exacte de chaque marque** dans les registres.
- **Chaque succursale a sa propre forme de symbole ou numéro**, permettant d'identifier la ville d'origine de la dette.

### Effacement de la Marque : Le Bain de Solde

Une fois la dette remboursée intégralement, le débiteur peut se rendre à la succursale de la Banque pour **demande la levée de la marque**. Ce processus est connu sous le nom de "**Bain de Solde**" :

#### Rituel :

1. Le débiteur est emmené dans une salle spéciale, souvent souterraine, aux murs couverts de graffitis de débiteurs "libérés".
2. Un assistant racle légèrement la peau avec une lame de cuivre rougie, sans couper profondément.
3. On applique une **pommade à base de graisse de taupe, de sel de cendres, et de jus de pruche**, qui brûle légèrement la zone.

4. Le client subit une **transpiration intense pendant une heure**, parfois accompagnée de visions fiévreuses.
5. Si tout se passe bien, **la marque s'efface définitivement**.

Refuser de passer par le Bain de Solde laisse la marque en place, ce qui peut attirer à nouveau les recouvreurs en cas d'erreur ou d'héritage de dette.

Il est à noter que les Chien Gris éliminent souvent les quidams à qui il manque un doigt à leurs mains. On ne sait jamais ...

---

### Graine de Scénario :

Note : la plupart des scénarios commence par un engagement des PJ par la guilde, mais les PJ peuvent être un groupe de Goblin qui travaille pour la Guilde ce qui peut changer la direction du scénario.

### Scénario 1 : "Le Poids des Promesses"

*"Un seigneur local a signé un emprunt pour défendre ses terres. Il est mort. Son fils refuse de payer. La Banque, elle, refuse de l'oublier."*

#### Synopsis :

Les PJ sont contactés par un intendant gobelin de la Banque pour escorter un petit convoi de "négociation" jusqu'à la ville (nom à choisir par le MJ), où le nouveau seigneur **refuse d'honorer la dette de son père**.

Officiellement, il s'agit d'un simple déplacement de diplomates et de scribes.

Mais une fois sur place, les PJ découvrent que :

- La Banque **veut saboter discrètement la position du jeune seigneur**, pour récupérer les terres hypothéquées.
  - L'un des membres du convoi transporte **une copie falsifiée du contrat**, plus accablante encore.
  - **Un autre groupe d'aventuriers a été engagé par le seigneur**, pour intercepter ou éliminer les "négociateurs".
- 

### Scénario 2 : "La Marque du Chien"

*"Ils ne paient pas. Mais ils savent où tu dors."*

#### Synopsis :

Un aventurier anonyme meurt brutalement devant une taverne — **empoisonné, la peau déchirée, la marque d'Encre de Pus arrachée** au couteau. Les autorités ne s'en mêlent pas. Trop peur. Trop de contrats.

La Guilde des Longs Doigts approche les PJ : **un recouvreur d'élite (un "Chien Gris") a disparu, et on pense qu'un groupe de débiteurs s'organise pour faire tomber les succursales une par une.**

La mission est simple (sur le papier) :

- Retrouver les tueurs.
- Comprendre comment ils effacent les marques.
- Décider quoi faire du meneur... **un ancien clerc de la Banque lui-même, disparu depuis trois ans.**

---

### Scénario 3 : "Nettoyage de Printemps"

*"Certains clients ne paient pas. D'autres parlent. Ce n'est pas acceptable."*

#### Contexte :

Les PJ sont approchés par un agent de la Banque (un gobelin en robe trop propre, au sourire graisseux).

Ils reçoivent **une mission officielle** :

"Nettoyer une vieille succursale abandonnée dans les égouts de (ville du MJ), à la demande du Conseil de la Banque."

#### Objectif apparent :

- Explorer les lieux.
- Éliminer toute présence nuisible.
- Récupérer les documents et coffres abandonnés.

#### Mais...

- La succursale est **occupée par un ancien agent renégat**, devenu fou et obsédé par le "véritable sens de la dette".
- Il a attiré des **sans-abris et des parias** qui refuse de laisser la place
- Des documents confidentiels **compromettants pour la Banque** sont toujours là, au fond de ce donjon mal famé

---

### Scénario 4 : "Dette de sang"

*"On n'hérite pas que des armes de son père. On hérite aussi de ses erreurs."*

#### Contexte :

Un soir d'orage, dans une bourgade poussiéreuse, les PJ sont **invités à un enterrement**, celui d'un ancien mentor, d'un frère, d'un ancien compagnon, ou simplement d'un type bon à rien qu'ils connaissaient tous.

Après la cérémonie, un gobelin arrive, sobrement vêtu, tenant un parchemin à la main.

Il déclare d'un ton neutre :

“Par la clause IX, paragraphe 3, le défunt ayant désigné les présents comme ‘héritiers de cœur’, **la totalité de sa dette vous revient, solidairement.** Signature enregistrée. Trente jours.”

**Ce que contient la dette :**

- 800 PO à rembourser à la Guilde des Longs Doigts.
- Une **grosse partie de la somme a déjà été dépensée** pour un projet personnel foireux (une mine, une maîtresse, un faux trésor...).
- Les témoins du contrat sont **introuvables ou morts.**

La pression monte à mesure que les jours passent.

Et au 31e jour... les Chiens Gris seront là.

**Scénario 5 : “Les Coffres de .....”**

*“Le donjon est vieux, piégé, instable. Mais les registres disent qu’un coffre y dort encore. Un coffre à nous.”*

**Contexte :**

Les PJ sont engagés (ou poussés par la nécessité) pour explorer les ruines de la **Crypte de .....**, un ancien sanctuaire effondré, aujourd’hui squatté par des pillards, des bêtes faméliques et des choses non-identifiées.

La Guilde des Longs Doigts affirme que **l’un de ses coffres blindés** y est encore enfoui, laissé là après un “incident de gestion” vieux de 40 ans.

**Objectif :**

**Récupérer le coffre.**

**Ne pas l’ouvrir. Ne pas regarder à l’intérieur.**

La Banque promet une récompense correcte, **ainsi qu’une annulation de dette** à un ou plusieurs membres du groupe si l’un d’eux a une dette envers la guilde.

Mais...