

La Guilde des Oreilles Creuses

« Écoute assez longtemps et le monde te répondra... »

Siège Apparent

Nichée au sommet de la vieille Tour des Murmures, dans un quartier que plus personne ne sait nommer, la guilde n'a ni boutique, ni façade. Son existence se chuchote dans l'ombre. La Tour n'a pas de porte visible. Elle s'ouvre à ceux qui savent *écouter*. La rumeur dit qu'il faut y **penser un mot** pour y entrer... et l'oublier à jamais.

La Vérité Cachée

La Guilde ne vole pas, ne manipule pas les faits : elle **écoute**. Elle récolte les **mots interdits**, les **phrases jamais finies**, les **secrets chuchotés dans le noir**. Elle vend le silence, efface les paroles dangereuses, et peut **faire disparaître une vérité** aussi sûrement qu'un poignard.

Ils n'agissent pas : ils écoutent. Ils ne possèdent rien : ils enregistrent. Et parfois, ils parlent... une seule phrase. Et cela suffit à briser des empires.

Membres Notables

L'Oreille : Archiviste elfe au corps couvert d'inscriptions tatouées, formant la prophétie du silence. Ce qu'elle dit sort toujours en anagrammes... mais jamais par hasard.

Le Chuchotement : Être voilé de bandelettes, il ne parle qu'une seule fois tous les dix ans. Sa phrase devient réalité — gravée dans le monde comme dans la pierre. Il choisit ses mots avec la lenteur d'un oracle et le poids d'un dieu.

L'Écho : Effaceur de rumeurs, il porte une flûte sans trous et un carnet sans pages. Il supprime les souvenirs en fredonnant des berceuses oubliées... et parfois, il s'oublie lui-même.

Graines de Scénarios

Le Secret Brisé : Un noble est retrouvé mort, la bouche cousue, tenant un fragment de phrase. L'autre partie de la phrase a été volée. L'enquête mène vers une étrange tour sans porte...

Le Testament Effacé : Un riche marchand meurt en léguant sa fortune "à celui dont le nom ne peut être dit". Mais personne ne se souvient de ce nom — il a été effacé de toutes les mémoires. Seule subsiste une mélodie fredonnée par sa veuve, qui pourrait contenir la clé. Les héritiers font appel aux PJ, ignorant que la Guilde surveille chaque note.

Mots Volés d'un Dieu : Une statue parle en rêve à une ville entière. Des phrases sans sens mais obsédantes. Les membres de la Guilde craignent qu'un Langage Primordial ait été réveillé — et veulent embaucher les PJ pour visiter une ancienne ruine afin de rendormir ce qui s'est réveillé.

« Nous ne sommes pas gardiens du silence. Nous sommes ceux qui savent ce qu'il pèse. »