



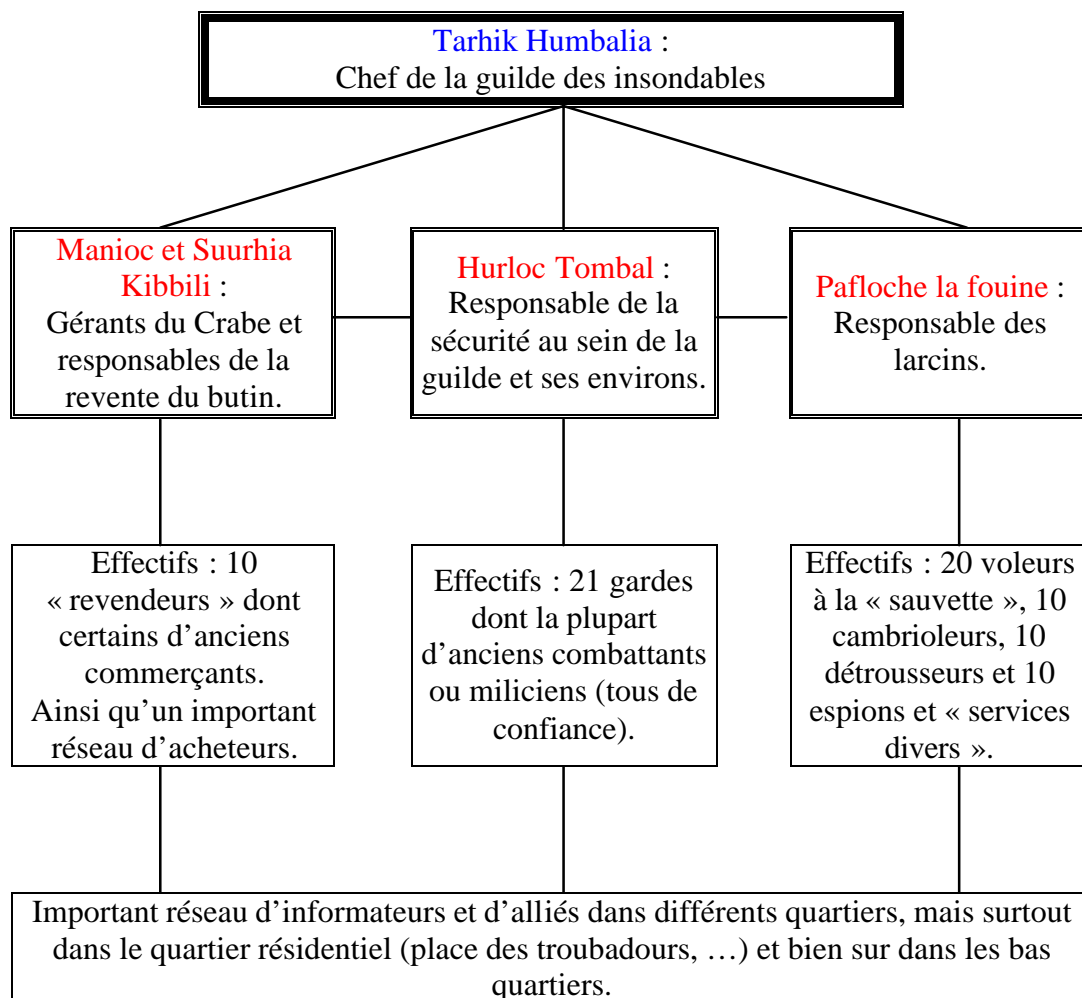
La guilde des insondables

La guilde des insondables est l'une des deux guildes de voleurs existantes à Lapeyronnie. Le terme d'« insondables » vient du fait que les autorités n'ont jamais débusqué leur repaire, car celui-ci est situé dans les bas quartiers de la ville non loin des remparts, et dissimulé dans les sous-sols de la taverne du « Crabe à une pince ».

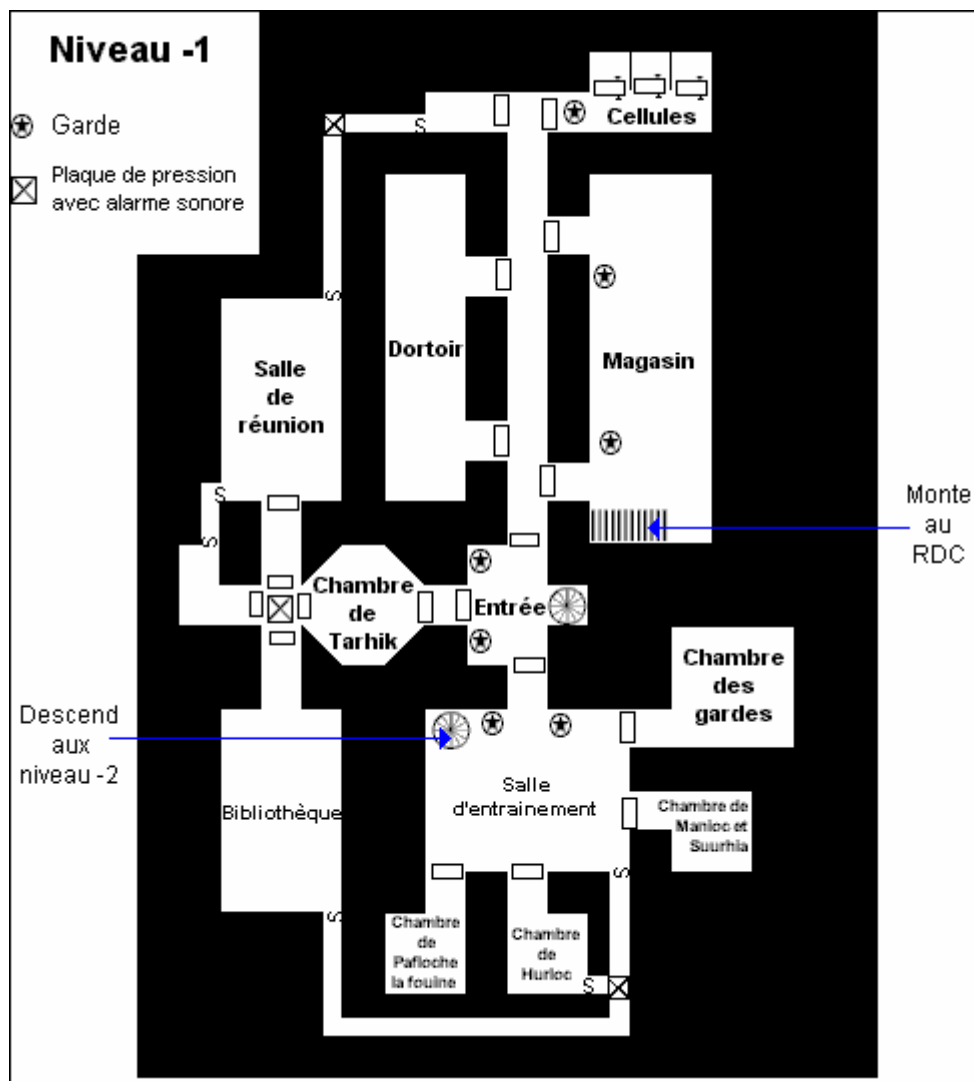
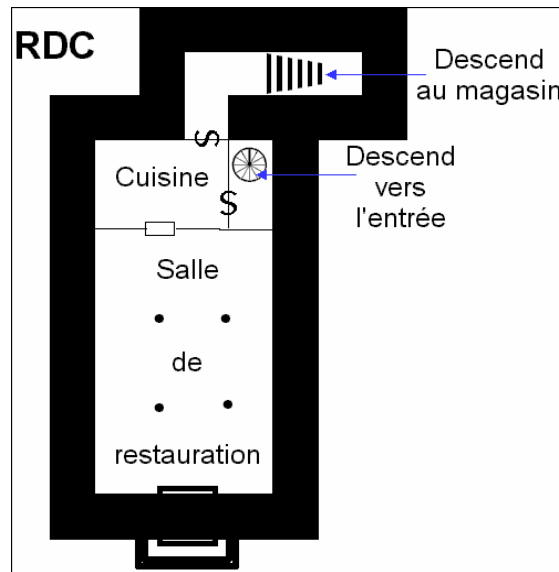
Cette taverne tire son nom de son premier tenancier, un marin à qui il ne restait plus qu'une main après un abordage ayant mal tourné. Elle est ouverte depuis le milieu de la matinée jusqu'à environ de minuit, on peut y boire et y manger à peu près tout, en effet, cet établissement est très apprécié des habitants des bas quartiers ainsi que des aventuriers, car les tarifs y sont très raisonnables.

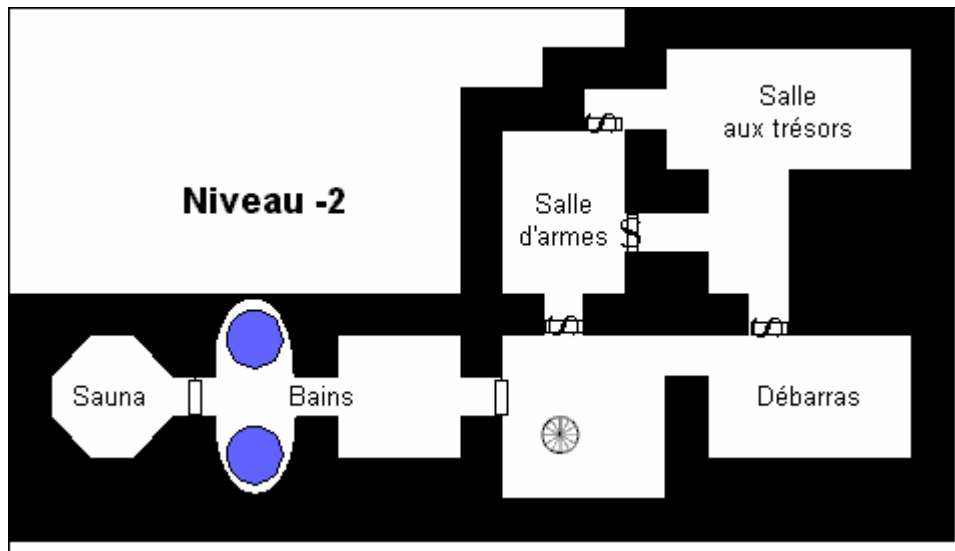
Les gérants actuels du Crabe, Manioc et Suurhia Kibbili, ne sont en fait que deux des lieutenants de Tarhik Humbalia, plus communément surnommé « Tarhik le Grand » de par sa grande taille. Il mène de main de fer sa guilde, et rêve depuis son accession au pouvoir de devenir le prince voleur de la ville, et est persuadé que cela ne tardera plus.

L'organisation :



Les plans :





Les personnages :

Tarhik le Grand :

Tarhik est le chef de la guilde des insondables depuis près de 10 ans, il est très respecté en son sein ainsi que dans les bas quartiers. Il appartient toujours à la caste des commerçant, mais sa place de dignitaire est très instable car ces pères ont eu vent de ces projets de domination. Malgré cela il reste très confortablement installé à ses deux postes surtout grâce à son ingéniosité.

Caste : Commerçant
Age : 36 ans

Statut : Dignitaire
Taille : 1 m 95

Carrière : Voleur
Masse : 100 kg

FOR 8
INT 9
COO 8
PRE 11

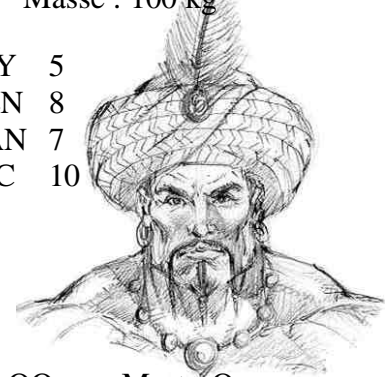
RES 7
VOL 10
PER 9
EMP 10

PHY 5
MEN 8
MAN 7
SOC 10

Armure : 10
Initiative : 5



Chance : 7
Maîtrise : 1



Egratignure : OOO Légère : OOO Grave : OO Fatale : OO Mort : O

Compétences : armes tranchantes 10, baratin 8, castes 6, commandement 8, connaissance des dragons 5, corps à corps 7, discrétion 5, éloquence 6, estimation 10, intimidation 8, lois 8, marchandage 8, pickpocket 7, psychologie 6, vie en cité 10.

Manioc Kibbili :

Manioc est l'époux de Suurhia, depuis l'accession au pouvoir de Tarhik. C'est sans aucun doute son plus fidèle ami et allié, en fait, ils se connaissent depuis le berceau et se sont toujours fait aveuglément confiance ce qui leur a valu de se sortir de bien des mauvais pas. Commerçant hors pair, il est bien normal qu'il soit donc le responsable de la revente du butin au sein de la guilde. A savoir qu'au sein de sa caste personne ne connaît son second emploi (voleur), uniquement celui de tavernier.

Caste : Commerçant
Age : 36 ans

Statut : Négociant
Taille : 1 m 75

Carrière : Joueur
Masse : 75 kg

FOR 6
INT 7

RES 5
VOL 8

PHY 3
MEN 6

COO 6
PRE 9

PER 7
EMP 8

MAN 5
SOC 8

Armure : 12
Initiative : 3



Chance : 4
Maîtrise : 2



Egratignure : OOO Légère : OO Grave : OO Fatale : O Mort : O

Compétences : armes tranchantes 8, baratin 10, castes 4, corps à corps 6, éloquence 4, estimation 10, intimidation 8, jeu 6, lois 8, marchandage 10, pickpocket 7, psychologie 6, vie en cité 6.

Suurhia Kibbili :

Suurhia est l'épouse de Manioc, et l'aime plus que tout, et d'ailleurs elle a tout abandonné pour lui, en effet, elle était promise à un grand avenir au sein de la caste du à son statut ainsi qu'à ces talents de fine diplomate. Enfin à présent, elle est chargée des relations commerciales avec son mari, et tient également avec lui la taverne du Crabe à une pince.

Caste : Commerçant
Age : 32 ans

Statut : Dignitaire
Taille : 1 m 65

Carrière : courtisane
Masse : 55 kg

FOR 5
INT 7
COO 6
PRE 9

RES 5
VOL 8
PER 7
EMP 8

PHY 3
MEN 6
MAN 5
SOC 8

Armure : 6
Initiative : 3



Chance : 6
Maîtrise : 1



Egratignure : OOO Légère : OO Grave : OO Fatale : O Mort : O

Compétences : armes tranchantes (dague) 4, baratin 6, castes 4, chant 8, corps à corps 4, danse 8, diplomatie 8, éloquence 8, estimation 6, jeu 4, lois 6, marchandage 6, pickpocket 4, psychologie 8, séduction 8, vie en cité 8.

Hurloc Tombal :

Hurloc est un fier et puissant combattant, mais ce qui l'intéresse plus que tout c'est le pouvoir et l'appas du gain, tout ceci Tarhik le lui a promis et déjà apporté en parti. Il est tout naturellement responsable de la section de protection de la guilde et ses environs, ainsi que de la formation des hommes dans ce qui touche de près ou de loin au domaine des armes.

Caste : Combattant
Age : 28 ans

Statut : Maître d'armes (4)
Taille : 1 m 85

Carrière : Mercenaire
Masse : 95 kg

FOR 9
INT 7
COO 6
PRE 5

RES 8
VOL 8
PER 7
EMP 6

PHY 8
MEN 6
MAN 5
SOC 3

Armure : 20
Initiative : 3



Chance : 2
Maîtrise : 8



Egratignure : OOO Légère : OOO Grave : OO Fatale : OO Mort : O

Compétences : acrobaties 6, armes contondantes 8, armes tranchantes 10, bouclier 6, castes 5, commandement 8, corps à corps 8, éloquence 4, esquive 8, intimidation 8, jeu 4, lois 8, psychologie 4, stratégie 8, vie en cité 4.

Pafloche la fouine :

Pafloche est un sans caste, car il aime bien aller où bon lui semble et ceci Tarhik l'a bien compris, en effet, ce dernier lui laisse un champ d'action assez conséquent. Ainsi, la fouine peut s'exprimer pleinement dans son art : le vol, dans tous les sens du terme, ce qui le place fort logiquement à la tête de la section des voleurs, cambrioleurs et autres espions. D'ailleurs c'est également lui qui est chargé de former les nouvelles recrues

Age : 25 ans

Taille : 1 m 70

Masse : 75 kg



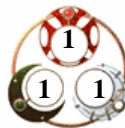
FOR 7
INT 7
COO 9
PRE 8

RES 6
VOL 8
PER 8
EMP 6

PHY 5
MEN 5
MAN 8
SOC 5

Armure : 12
Initiative : 5

Chance : 10
Maîtrise : 0



Blessé : OOOOO

Mort (41 et +) : O

Compétences : acrobaties 10, athlétisme 6, dagues de jet 10, castes 3, commandement 8, contrefaçon 6, corps à corps (spé dagues) 8, discrétion 8, escalade 6, esquive 10, estimation 8, lois 8, vie en cité 8.

Les voleurs et espions :

FOR 4
INT 5
COO 7
PRE 4

RES 5
VOL 5
PER 6
EMP 5

PHY 2
MEN 4
MAN 6
SOC 2

Armure : 8
Initiative : 3

Chance : 5
Maîtrise : 1



Blessé : OOOO

Mort (41 et +) : O

Compétences : acrobaties 5, armes tranchantes (dagues) 6, baratin 6, corps à corps 4, crochetage 6, déguisement 5, discrétion 5, escalade 5, estimation 4, pickpocket 6.