

Comment structurer une guilde de voleurs

https://www.reddit.com/r/DnDBehindTheScreen/comments/4fn5i8/missions_for Rogues_and_a_to olbox_of_links/

Les guildes de voleurs sont emblématiques de D&D. Elles sont en effets intéressantes à gérer pour les MD et il est intéressant pour les joueurs de se confronter avec, ou de travailler pour elles. Les missions qu'une guilde peut donner aux PJ sont une synthèse de tout ce que le jeu peu offrir. Les intrigues de telles aventures, requièrent souvent des qualités supérieures dans les domaines de la furtivité, du combat, ou la résolution des énigmes.

Note du traducteur : J'ajoute des informations utiles provenant de l'excellent supplément 'Den of Thieves', que je conseille à tous les passionnés de ce sujet. J'ajoute les résultats de mes 'recherches' personnelles. Les informations concernent le nombre de personnes vivant d'activité criminelles ou illégales, ainsi que le nombre de personnes pouvant travailler directement ou indirectement pour une organisation criminelle.

Dans une ville ou une agglomération de quelque importance, le nombre de personnes vivant du crime est de 1 à 3% de la population totale. Ce chiffre dépend bien sûr de la ville (sa population, sa culture, le type de gouvernement etc...). Près de la moitié peuvent éventuellement travailler pour une organisation criminelle (ce ne sont pas forcément tous des voleurs).

Les voleurs (y compris les assassins) représenteront 0.3% de la population totale, et le tiers de ces personnes seront de niveau 1 ou 2 seulement. Ces chiffres montrent bien qu'une bonne partie des membres (ou des affiliés pour être plus précis) de la guilde ne sont pas des voleurs, mais appartiennent à d'autres classes.

Qu'elles sont les étapes à suivre pour créer sa guilde de voleur ?

- Comme d'habitude, on doit se poser les bonnes questions.
- Quelle est la structure organisationnelle de la guilde ?
- Dans quelle mesure la Guilde exerce-t-elle un contrôle sur la société ?
- Quelles sont les activités de la guilde ?
- Quel type de sécurité la Guilde a-t-elle mis en place pour se protéger elle et ses intérêts ?
- Comment la Guilde recueille-t-elle l'information ?
- Quels types de biens la Guilde contrôle-t-elle ?
- Qu'elles sont les conditions d'entrée pour les nouveaux membres ?
- Quels types de tâches les membres peuvent-ils faire pour la Guilde ?

Structure des guildes

Elles peuvent prendre plusieurs formes. Il y a les guildes traditionnelles du type 'Mafia' où le boss est au pouvoir depuis longtemps. Il y a aussi des guildes de bandes de rue, ou de gangs, qui change régulièrement de chef. Il y a les guildes cellulaires, où les membres ne connaissent pas ceux pour qui ils travaillent, et qu'une petite partie des autres membres (beaucoup de guildes d'assassins travaillent de cette manière). Il peut y avoir aussi n'importe quel type d'organisation qui pourrait vous convenir.

Si vous voulez une guildes de type 'mafia', qui sont certainement les plus courantes, car les plus familières pour nous), vous pouvez la structurer comme suit :

- Niveau 1 – Ces voleurs ne sont pas officiellement membres de la guildes. Ils n'ont pas encore fait leurs preuves, et sont généralement utilisés dans les activités de la rue, ou comme coursiers/messagers, ou comme homme de main pour les rackets, ou les trafics de drogues. Ils peuvent aussi être utilisé comme force de combat pour assurer la protection des activités de prostitutions, ou de jeux.
- Niveau 3 – C'est en général le niveau auquel le voleur entre de plein droit dans la guildes. Ils gèrent les basses couches des activités et des groupes. Ils doivent reverser à leurs supérieurs directs une bonne part de leurs revenus (parfois jusqu'à 75%).
- Niveau 5 – Ce sont des membres reconnus de la guildes. Il supervise ou ont des rôles importants dans une ou plusieurs activités de la guildes, et ont la charge de contrôler les voleurs sous leurs ordres. Eux aussi payent une part non négligeable de leurs profits (de 40% à 50% en général).
- Niveau 7 – Il s'agit des chefs de niveau intermédiaires. Les 'sergents' de la guildes. Ils servent en général de conseillers ou d'homme de confiance pour les niveaux 9 et supervisent les petites activités. Ils redonnent 30% de leurs revenus à la guildes.
- Niveau 9 – Les chefs des activités ou des branches. Il s'assure que la branche fonctionne bien et qu'elle est rentable, et gèrent la logistique de cette activité. Ils reversent en général 10% de leurs revenus à la guildes.
- Niveau 13 – les vrais patrons. Ils ne reversent rien à la guildes et gèrent en général des branches d'activités entières. Ils s'occupent aussi de gérer la sécurité et le renseignement dans la branche.
- Niveau 17 – Les conseillers du maitre de la guildes. Ils ne payent rien à la guildes et se partagent le contrôle des différentes branches. Si la guildes comporte une branche d'assassins, c'est à ce niveau qu'elle est gérée.
- Niveau 20 – Le Maitre de la guildes, qui contrôle et connait tout. Il donne les instructions et fixe la politique de la guildes. Ils sont ceux qui en retirent le maximum de profits. La plupart des maitres de guildes sont anonymes et personne ne sait vraiment qui ils sont. Ils disposent souvent d'une couverture officielle, et peuvent être des hommes politiques, des seigneurs ou de riches hommes d'affaires.

Si vous voulez organisez votre guildes comme une bande des rues, par exemple des sangliers de la 9^{ème} rue, tous les nouveaux arrivés, ou ceux qui orbitent autour de la bande, seront appelés des pourceaux, seront plutôt mal considérés, et se verront confiés les boulots les plus ingrats. Ils pourraient être de niveau 1 ou 2. Ceux qui seront plus intégrés et qui se sont fait bien voir, seraient appelés les sangliers sanguinaires, et bénéficieraient d'un minimum d'autonomie, tout en s'assurant que la guildes ferait du profit avec eux. Ils pourraient être de niveau 3 à 8 par exemple. Les voleurs les plus habiles et les plus forts, vont gérer la guildes comme une sorte de confédération. Ils seraient

appelés les porcs, et régleraient leurs conflits par des meurtres, des duels ou des batailles pour que les chefs soient toujours les meilleurs, et les plus redoutables. Une fois par an, ils éliraient leur chef, le sanglier, qui décide de la répartition annuelle des prises entre les membres, et a le droit de revoir les règles du groupe.

Une guilde plus compartimentée, de type Assassins pourrait être organisée en strates et en cellules, avec des connexions limitées entre les niveaux. Avec un puissant « Grand maître des assassins » (comme on l'appelle dans le 1e PHB) pour contrôler tout un réseau d'assassins tout en gardant leur identité secrètes des autres. Les assassins de niveau inférieurs seraient contrôlés directement au-dessus d'eux dans la hiérarchie. Les ordres du Grand Maître et les contrats seraient soit transmis par le Grand Maître ou par l'intermédiaire des niveaux hiérarchique dans l'échelle (qui peuvent avoir aussi des rapports avec la population).

En dessous d'un certain niveau, disons niveau 5, les assassins sont considérés de bas niveau, et sont de simples exécutants. Ils ne montent dans la hiérarchie, que lorsqu'un des assassins de plus hauts niveaux est tué et qu'un poste plus élevé se libère dans la structure.

Les communications entre les niveaux et les cellules sont toutes clandestines. Soit un lieu (ou plusieurs) est choisi. Il s'agit généralement d'un endroit neutre, qui peut servir de boîte aux lettres anonymes, et contenir des messages jusqu'à ce qu'ils soient ramassés. Mais les communications peuvent aussi utiliser des moyens magiques, s'ils sont disponibles, ou tout autre moyen de communication à distance et surtout anonyme.

En fait, vous avez tout loisir pour organiser votre guilde. Essayez de penser comme un criminel, et demandez-vous quels sont les moyens les plus sûrs, pour assurer la sécurité de vos activités illégales.

Evolution du niveau d'influence de la guilde

Vous devez décider du niveau de puissance réelle de votre guilde. L'implantation est-elle récente ? Les membres de la guilde sont-ils en train de lutter pour étendre son influence ? Peut-être la guilde est déjà une vieille institution, mais que son autorité est contestée ? Peut-être que la guilde est en lutte pour le contrôle d'un territoire avec des nouveaux venus.

La guilde peut aussi être installées depuis longtemps avec de nombreux appuis en haut lieux.

Répondre à ces questions est importants pour savoir quels niveaux de sécurisation la guilde a mis en place. Pour avoir une idée de la quantité et de l'importance des informations dont bénéficient les membres. N'oubliez pas que votre guilde peut être en train de grandir ou être en perte de vitesse. Considérer plusieurs guildes, en concurrence, dans le même espace peut être un moyen, pour le meneur de jeu, de créer des dynamiques propices à de nombreuses aventures. C'est aussi une excellente introduction pour les PJ.

Des nouveaux venus – Quelle organisation ont-ils adoptée ?

L'organisation n'exerce qu'un contrôle limité sur les gangs locaux, et sur ses propres membres. Peut-être il y a-t-il déjà une autre organisation plus puissante, en perte de vitesse ou non, qu'il faut combattre.

Ces petites guildes vont et viennent, apparaissant çà et là, et cherchant à s'imposer de manière violente et souvent sanglante. Seuls les plus forts vont survivre. Tous PJ voulant créer sa guilde devrait commencer à ce niveau. Laissez-le se battre pour s'imposer ou pour être vaincu. Cela fera de toutes les façons une belle histoire.

Les Parvenus – La Guilde est maintenant suffisamment grande et organisée pour contrôler une zone importante. La guilde a probablement désormais un siège social, pas trop important, peut être dans les caves d'une taverne miteuse, ou dans l'arrière salle d'une auberge ou d'une boutique. Les autorités sont désormais au courant de son existence, et peuvent chercher à arrêter son activité. Beaucoup de gardes de la ville n'hésiteront pas à intervenir contre la guilde, mais une partie d'entre eux est déjà achetée. Il peut exister d'autres organisations rivales, et la guilde pourrait essayer soit de les absorber, soit de les supprimer pour avoir une plus grosse part du gâteau.

Les locaux – L'organisation criminelle est maintenant une institution sérieuse. Elle contrôle désormais toute un quartier de la ville, et elle fait ressentir son influence sur l'ensemble de la cité. Il peut y avoir deux ou trois maisons de la guilde, et la population sait qu'il faut rester à l'écart.

Les rackets et les chantages à la protection sont maintenant répandus, et la guilde soit chasse les indépendants soit les incite à rejoindre la guilde. La milice locale commence à avoir des réticences à intervenir dans les zones réputées sous le contrôle de la guilde. S'il y a encore des organisations rivales, elles connaissent maintenant les limites de la guilde, mais les incidents de frontière sont assez courants, sauf bien sûr si une trêve a été signée.

Les habitants de la zone sous le contrôle de la guilde, participent activement à la défense, en informant celle-ci de toute activité qui pourrait attenter à ses intérêts, ou de tout étrangers qui pénétrerait la zone. Ils refuseront pour la plupart de s'impliquer contre la guilde ou d'aider les autorités contre elle, mais s'ils sont menacés pourrait se retourner contre elle, s'ils étaient en contrepartie protégés.

La Famille - Arrivée à ce niveau, la guilde peut commettre des crimes et s'assurer qu'il n'y aura pas de représailles de la part des autorités.

Les incidents extrêmement médiatisés font toujours l'objet d'une enquête, mais la Guilde et la Garde ont passé des accords garantissant dans l'ensemble la tranquillité de la guilde.

Les citoyens sont très conscients du problème de la criminalité, et vivent dans la peur. Il y a au moins une douzaine de maisons de guilde existantes, et tout le monde dans la ville est au courant de leur localisation. Les trafics et les activités de la guilde se font sentir dans toute la ville. Corrompues ou craintives, les autorités laissent faire. Plus de la moitié des activités sont sous le contrôle de la guilde, directement ou indirectement et sa richesse est formidable. Il n'y a qu'une ou deux guildes de ce niveau-là, et si elles ont probablement fait une trêve depuis longtemps, des conflits ponctuels éclatent de temps en temps.

Les nouvelles guildes sont impitoyablement repérées et éliminées, et aucun nouveau voleur ne peut s'établir sans prêter allégeance à la guilde.

L'institution – Le gouvernement sait que la coopération avec la Guilde assure une paix relative

Dans la ville. Certains gardes et des membres de l'autorités idéalistes pensent encore qu'ils sont libres de toute influence de la part de la Guilde, mais ils sont minoritaires et ont tendance à disparaître mystérieusement dans la nuit. Il y a peu ou pas d'organisations criminelles rivales en ville. Près de 100% des entreprises sont contrôlées par la Guilde et rien n'entre ou ne sort qu'ils ne connaissent ou n'en tire un profit. Les nouveaux voleurs sont recrutés (ou tués) et les informateurs de la guilde sont légion. Payer le tribut à la guilde entraîne qu'il n'y a plus d'attaque. La guilde prend l'argent des rackets comme le gouvernement prend celui des impôts. Si une nouvelle guilde cherche à s'installer, cela ne peut se finir que dans un bain de sang, et les adversaires sont publiquement et immédiatement écrasés. Les gens ne vivent pas réellement dans la peur, car la guilde est installée depuis si longtemps, que les gens n'imaginent pas qu'un autre mode de vie soit possible, et ils évitent instinctivement les endroits où la guilde exerce ses pratiques douteuses, et toutes opérations illégales sera immédiatement signalée à qui de droit appartenant à la guilde. Les membres de la guilde ne cachent pas leur appartenance à celle-ci, et ses cadres vivent luxueusement, et sont même considérés comme des notables. Les lieux de réunions de la guilde sont nombreux, et personne n'est jamais bien loin de ces endroits.

Activités des guildes (rackets)

Il y a tout un ensemble d'activités qui peuvent rapporter de l'argent à la Guilde. Chacune de ces activités fait face à ses propres problèmes d'organisation, de sécurité, et a des taux de rendements spécifiques. Si dessous on peut trouver les activités les plus courantes, mais toutes les guildes ne sont pas impliquées dans toutes ces activités, car cela serait un peu difficile à gérer.

Généralement 4 ou 5 activités sont suffisantes pour avoir des revenus confortables pour une guilde locale. Une guilde au niveau institution peut tout à fait exercer une influence dans tous les domaines concernés.

Trafic de drogues - La Guilde peut être impliquée dans les chaînes de production des drogues à n'importe quel niveau. Ils peuvent importer, produire, distribuer le produit. La distribution directe est beaucoup plus risquée, mais a un taux de rendement élevé car il n'y a pas d'intermédiaire à payer.

Prostitution - Cela prend habituellement trois formes : les bordels, où les clients viennent à un endroit fixe ; les racoleuses qui font le trottoir et qui s'occupent des clients dans un endroit à proximité (soit à l'intérieur, soit à l'extérieur) ; et les call-girls, où les prostituées vont rendre leurs services à domicile.

La protection – Un vieux classique. Les habitants, les marchands ou les artisans doivent payer toutes les semaines ou tous les mois, une assurance pour éviter que leur maison ou leurs magasins ne soient détruits ou attaqués.

La contrebande - Il s'agit de déplacer des marchandises illégales à l'intérieur ou à l'extérieur des centres de population ou au-delà des frontières. Les biens peuvent être tout ce qui est interdit, des stupéfiants, aux armes, en passant par les esclaves.

Cambriolage – C'est tout simplement les vols dans les magasins ou les maisons.

Crimes de rues – Pickpocket et agressions- Ce sont des crimes d'opportunités exécutés par des voyous et des petites mains de la guilde.

Fraude (falsification et contrefaçon) - Il s'agit d'une activité pour une élite entreprise uniquement par des experts ne faisant pas partie de la guilde, mais travaillant pour elle.

Si s'agit de la contrefaçon et la création de faux documents, de papiers d'identité, de documents pour les voyages, des permis d'armes, ou d'autres formes de papiers officiels. La contrefaçon de faux objets, sert habituellement à falsifier les œuvres d'art ou de la monnaie, mais peut également être utilisé pour créer de faux objets magiques ou des armes qui n'ont pas de pouvoirs réels, mais qui ont pu être enchanté pour le faire croire.

Enlèvement – Capture et emprisonnement de personnes soit pour les échanger contre de l'argent ou des informations, soit pour d'autres choses.

Chantage – L'extorsion d'argent à des personnes ou des organisations contre l'assurance de ne pas révéler des secrets dommageables à leur sujet.

Assassinat – Les meurtres pour des raisons politique, en général en échange de faveurs ou d'argent.

Recel et Ecoulement des marchandises – L'évaluation et l'achat des objets volés.

Jeux – L'activité des jeux regroupe les salles de jeux et les casinos, et les jeux de re (jeux de dés ou bonneteau dans les rues).

Esclavage - En général cette activité sert à deux choses distinctes – le travail et le sexe. Les esclaves peuvent être de n'importe quelle race ou âge.

Alchimie/fabrication de poison - La création de potions et de poisons soit pour l'usage de la guilde soit pour d'autres utilisateurs. Les poisons ne sont en général pas vendus à des clients extérieurs de peur d'être utilisés contre la guilde.

Sécurité dans la guilde

La sécurité concerne autant la Sécurité des locaux ou des activités de la guilde. Plus une guilde est importante, et plus elle aura besoin d'avoir des forces de protection. Pour les petites guildes, la protection peut consister en deux gros bras surveillant une taverne, mais à l'autre bout de la chaîne, pour une institution par exemple, plusieurs centaines, voire plusieurs milliers, de personnes peuvent être impliquées dans la défense des sites ou des activités. Les gardes peuvent être de n'importe quelle classe ou combinaison de classe. La guilde peut aussi utiliser des chiens ou des animaux sauvages pour surveiller ses sites sensibles.

Les mesures de sécurité incluent la mise en place des portes renforcées en métal, des barres aux fenêtres, et des éléments architecturaux fournissant des mesures défensives, comme des postes d'observation, des meurtrières, des herses et des pièges.

Les pièges dans les bâtiments de la guilde seront soit mortels soit incapacitant ou capturant. Certains bâtiments de la guilde ont de fausses entrées, qui ne mènent qu'à des zones piégées.

Renseignements

Il y a de nombreuses façons de recueillir des renseignements. Tout cela est vital et prioritaire pour une guilde doit être utilisé et manipulé par un des responsables. Les sources de renseignements

La guilde dispose de plusieurs sources d'informations :

Les informations venant des habitants - Les habitants, qui ont peur de la Guilde, fournissent des renseignements précieux sur les patrouilles de la milice, les nouveaux arrivants dans le coin, ou encore toute activité criminelle non perpétuée par la Guilde, ou tout ce qui semble en général être important.

Les personnes contraintes – Tous ceux qui payent une 'taxe' à la guilde, ou qui font l'objet d'un chantage ou ont un être kidnappé, fournissent des renseignements à la guilde, soit pour ne pas être tué, ne pas faire éclater un scandale ou pour permettre le retour d'un être cher.

Les espions - Ce sont parfois des voleurs de haut niveau qui sont infiltrés dans les instances gouvernementales, d'autres guildes ou dans l'armée. Ce sont souvent des taupes, infiltrées depuis si longtemps qu'ils sont au-dessus de tout soupçon. L'infiltration de nouveaux espions est toujours une mission délicate et dangereuse. Ils travaillent directement avec les responsables de la guilde (en fonction de leur niveau bien sûr). Certains ont aussi des compétences d'assassin. Certains ne sont pas des voleurs, mais simplement des personnes travaillant pour la guilde soit pour de l'argent, soit par la contrainte.

Ces réseaux de renseignements demandent beaucoup de temps et d'argent à mettre en place, et demande aussi beaucoup de ressources pour les contrôler. Les guildes les plus récentes utilisent en

général la terreur pour constituer leur réseau, tandis que les guildes déjà installées utilisent plutôt l'argent et la cupidité.

Les actifs de la guilde

Les actifs de la guilde sont directement liés au niveau de contrôle de la guilde sur la société. Les actifs dans leur définition englobent l'argent comptant réel, tous les types de trésor, objets magiques, armures, armes, mais aussi toutes les marchandises produites ou garanties par les entreprises qu'ils contrôlent. Ils peuvent prendre des formes infinies, des navires aux chevaux, à la nourriture, à l'alcool etc...

La liste est quasi infinie.

Les conditions d'admission à la guilde

Quand quelqu'un qui veut se faire admettre dans une guilde, on lui parle en général d'un test à réussir. C'est assez bizarre car que ce passe-t-il si le test est raté ?

La guilde va-t-elle se débarrasser du maladroit (le chasser ou le tuer) ou faire autre chose ?

Donc il vaut mieux éviter les tests si vous voulez que vous joueurs rejoignent la guilde. Si le PJ traine dans les parages, fait ce qu'on lui dit, et reste loyal à la guilde, il devrait pouvoir entrer dans la guilde même à un niveau inférieur.

branche l'alchimique

Fabrication de potions ou de poisons pour l'usage interne de la guilde ou pour des clients extérieurs

Mission facile

D10	Mission
1-2	Aller chercher quelques réactifs de base et revenir à la Guilde sans se faire prendre.
3-4	Livrer une arme empoisonnée sans être pris.
5-6	Créer un poison de base en quantité, et le livrer à un client, être payé et retourner sans se faire attraper.
7-8	Créer une potion de base en quantité et la livrer en territoire ennemi. Retour avec l'argent.
9-10	Créer une potion ou une potion inconnue dans votre niveau de compétence.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Récolter des réactifs intermédiaires en territoire ennemi et s'échapper.

3-4	Créer une potion ou une potion inconnue dans votre niveau de compétence.
5-6	Voler une cargaison de marchandises alchimiques ennemies valant au moins 500 po.
7-8	Créer une potion intermédiaire en quantité et faire la livraison en territoire ennemi. Revenir avec l'argent.
9-10	Détruire le laboratoire alchimique d'un ennemi et évasion.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Créer une potion ou une potion inconnue selon votre niveau de compétence.
3-4	Mélanger avec succès deux potions avancées et obtenir un résultat favorable.
5-6	Créer une potion avancée en quantité et le livrer en territoire ennemi. Revenir avec l'argent.
7-8	Superviser la mise en œuvre réussie d'au moins 40 empoisonnements avec un poison avancé.
9-10	Réduisez votre temps de création de 25%.

Assassinat

Meurtre en échange de rémunération, pour des raisons politiques, commerciales ou de simple vengeance.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Suivre une cible jusqu'à un endroit donné puis l'observer pendant 4 heures. Ne pas se faire prendre ou être repéré. Signaler tout contact et revenir faire le rapport.
3-4	Tuer une cible en embuscade, à un endroit donné puis s'échapper. Aller ensuite chercher le paiement.
5-6	Empoisonner une cible avec un poison de contact et dans un environnement fréquenté. Puis réussir à s'échapper.
7-8	Suivre une cible jusqu'à un emplacement donné puis observer 1 heure. Déclencher un piège fixe et s'échapper.
9-10	Empoisonner une cible avec un poison à ingestion dans un endroit public. S'enfuir.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Tuer une personnalité politique (donc protéger. S'échapper.
3-4	Tuer une cible chez lui et voler des biens pour une valeur d'au moins 500 po.
5-6	Tuer une cible avec du poison ingéré uniquement, à heure et date précises.
7-8	Tuer plusieurs cibles avec un piège fixé à l'avance.
9-10	Tuer un groupe de cibles dans un lieu public et récupérer le paiement de l'opération.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Tuer une cible royale (ou très en vue dans le gouvernement) lors d'un de ces déplacements, s'échapper et s'en attribuer le mérite (laisser sa marque par exemple).

3-4	Tuer une cible politique ayant une fonction publique avec un poison de contact. Évasion.
5-6	Tuer un groupe de cibles réparties sur plusieurs site le même jour. Demandez le paiement pour cette opération.
7-8	Tuer plusieurs cibles avec du poison à ingestion uniquement, à heure et date précises.
9-10	Tuer plusieurs cibles sans laisser de traces et en faisant en sorte que la mort soit naturelle ou accidentelle.

Chantage

Extorquer de l'argent, ou d'autres valeurs ou informations, de certaines personnes en échange du silence sur des faits gênants les concernant.

Mission facile

D10	Mission
1-2	1-2 Récupérer le paiement dans un lieu de dépôt sans être vu. Retourner à la Guilde.
3-4	Suivre une cible et observer pendant 4 heures sans être vu. récupérer des informations compromettantes sur la cible donnant la possibilité de la faire chanter et de récupérer au moins 10 po/mois. Revenir
5-6	Percevoir le paiement auprès d'une cible en territoire ennemi. Évasion puis retour à la Guilde (avec l'argent).
7-8	Recueillir des preuves contre une cible en territoire ennemi. Revenir.
9-10	Recueillir des preuves sur une cible dans un lieu public sans se faire voir. Retourner à la Guilde.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Recueillir des preuves sur une cible politique (ou en vue) sans être repéré.
3-4	Percevoir le paiement d'une cible en public, et s'échapper sans être identifié.
5-6	Suivre une cible désignée et l'observer pendant 24 heures sans être vu. Récupérer des informations compromettantes sur la cible donnant la possibilité de la faire chanter et de récupérer au moins 100 po/mois. Chantage possible sur 6 mois.
7-8	Percevoir un paiement auprès d'une cible politique (ou en vue) en territoire ennemi. Évasion et retour à la Guilde.
9-10	Recueillir suffisamment de preuves pour faire chanter 3 cibles dans un mois.

Mission difficile

D10	Mission
-----	---------

1-2	Recueillir des preuves sur une cible royale (ou importante dans le gouvernement) sans être identifié. La valeur du chantage doit être au moins de 1000 po/mois pendant 3 mois. 3-4 faire chanter au moins trois victimes pendant au moins un an. Le chantage doit rapporter au moins 500 po/mois. 5-6 Réussir à faire chanter 1 cible pour 750gp/mois pendant au moins 3 mois. 7-8 Recueillir des preuves pour faire chanter 3 cibles politiques (ou personnalités) pendant un mois. 9-10 Recueillir suffisamment de preuves sur vos 'alliés' pour vous assurer une porte de sortie si besoin.
3-4	Faire chanter au moins trois victimes pendant au moins un an. Le chantage doit rapporter au moins 500 po/mois.
5-6	Réussir à faire chanter 1 cible pour 750gp/mois pendant au moins 3 mois.
7-8	Recueillir des preuves pour faire chanter 3 cibles politiques (ou personnalités) pendant un mois.
9-10	Recueillir suffisamment de preuves sur vos 'alliés' pour vous assurer une porte de sortie si besoin.

Cambriolage

Extorquer de l'argent, ou d'autres valeurs ou informations, de certaines personnes en échange du silence sur des faits gênants les concernant.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Voler 10gp de marchandises d'une maison.
3-4	Voler 20gp de marchandises à une entreprise.
5-6	Entrer par effraction dans un endroit protégé (banque, coffre-fort, château) et s'échapper avec un butin d'une valeur de moins 20 gp.
7-8	Désarmer 3 pièges et recevoir un colis. Échapper et rapportez le colis à la guilde.
9-10	Placer un endroit ciblé pour un vol/braquage sous surveillance sans être vu pendant 4 heures. Retour à la Guilde.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Pénétrer dans un magasin protégé par des défenses magiques. Voler au moins pour 500 po de marchandises. Retourner à la Guilde.
3-4	Voler 250 Gp de marchandises d'une maison ou d'une entreprise.
5-6	Pénétrer dans une chambre forte et s'échapper avec un butin d'une valeur au moins 500 po
7-8	Voler un objet gardé sous une surveillance constante. L'objet devrait valoir au moins 250 po
9-10	Voler un objet dans un lieu du pouvoir (palais d'un roi, d'un gouvernement, d'une ambassade) et revenir. La valeur de l'objet n'a pas d'importance, mais il devrait être unique et reconnaissable entre tous.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Entrer par effraction dans un lieu du pouvoir (palais d'un roi, d'un gouvernement, d'une ambassade) et revenir. La valeur de l'objet doit être d'au moins 1000 po.
3-4	Entrer dans un lieu protégé en permanence par des gardes et par la magie. Y voler un objet d'une valeur au moins égale à 5000 po.
5-6	Voler un artefact à n'importe quel endroit. Échapper et garder l'objet en votre possession pendant au moins 48 heures.
7-8	braquer un véhicule (de marchandises, ou de transport de valeurs) pour un butin valant au moins 1000 po puis échapper aux recherches.
9-10	Entrer par effraction dans une maison de guildes (autre que la guildes des voleurs s'il vous plaît) et voler un objet qui est unique et mémorable. Conservez-le pendant au moins 48 heures en votre possession.

Arnaque

Mission facile

D10	Mission
1-2	Escroquer une victime pour une valeur de 10 po (ou équivalent en marchandises). S'enfuir.
3-4	Escroquer une victime pour une valeur de 20 po (ou équivalent en marchandises). S'enfuir.
5-6	Escroquer une victime et obtenir d'elle la promesse d'un versement de 10 po supplémentaires plus tard.
7-8	Escroquer une victime en récupérant votre investissement initial tout en gardant l'argent de la victime
9-10	Escroquer 3 victimes en une journée. Tout montant supérieur à 5 po est acceptable

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Arnaquer une victime et lui extorquer au moins 500 po (ou l'équivalent en marchandises).
3-4	Arnaquer une cible sur 500gp (ou l'équivalent en marchandises) et obtenir de la victime un autre versement ultérieur de 100 po.
5-6	Escroquer une victime et la faire arrêter avant de vous échapper.
7-8	Arnaquer une victime et récupérer votre investissement initial tout en gardant l'argent de l'escroquerie. Évasion.
9-10	Exécuter une arnaque qui prend 3 mois pour être finalisée et prendre au moins 1000gp (ou l'équivalent en marchandises) à la victime.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Arnaquer une victime pour 1000 po (ou des marchandises équivalentes) et faire arrêter la cible avant de vous échapper.

3-4	Escroquer une personnalité politique ou en vue, pour au moins 500 po ou des marchandises équivalentes.
5-6	Exécuter 3 escroqueries réussies en 1 mois pour une valeur d'au moins 250gp (ou l'équivalent en marchandises) chacune.
7-8	Escroquer une victime d'une somme au moins 1000gp (ou l'équivalent en marchandises) et s'échapper sans utiliser de subterfuge (au grand jour).
9-10	Être accepté comme agent/représentant reconnu dans le monde des affaires/politique/royal dans une arnaque à vie.

Recel

L'achat ou la vente d'objets volés

Mission facile

D10	Mission
1-2	Identifier et évaluer correctement des marchandises d'une valeur de 10 PO
3-4	Identifier et évaluer correctement un objet magique mineur
5-6	Identifier et évaluer correctement un objet maudit mineur
7-8	Identifier 3 objets contrefaits
9-10	Revendre pour au moins 20 PO de marchandises

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Identifier et évaluer correctement des marchandises d'une valeur de 500 PO
3-4	Identifier et évaluer correctement un objet magique majeur
5-6	Identifier et évaluer correctement un objet maudit majeur
7-8	Identifier 3 objets contrefaits et trois faux en 1 mois
9-10	Revendre pour au moins 500 PO de marchandises

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Identifier et évaluer correctement des marchandises d'une valeur de 1000 PO
3-4	Identifier et évaluer correctement un artéfact
5-6	Revendre une série d'objets magiques
7-8	Identifier et évaluer des marchandises en plein territoire ennemi et revenir à la guilde avec la marchandise
9-10	Revendre pour au moins 1000 PO de marchandises

Contrefaçon/fraude

Une activité de spécialiste, et seulement confiée à ceux qui ont les compétences requises. La fabrication de faux papiers permet de fabriquer de fausses lettres de créances, des lettres de

recommandations, des licences de ports d'armes, et toutes sortes de papiers officiels. La contrefaçon consiste à reproduire un objet (ou de la monnaie), mais peut aussi consister à créer de faux objets magiques dépourvus bien sûr de tout pouvoir, mais ayant été enchanté pour paraître en avoir.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Voler un papier officiel sans se faire prendre et revenir à la guilde
3-4	Voler un papier officiel en territoire ennemi, sans se faire prendre et revenir à la guilde
5-6	Faire un faux ou un objet contrefait et l'utiliser sans se faire prendre
7-8	Créer 3 objets contrefaits ou trois faux d'une valeur de 20 PO
9-10	Utiliser avec succès un faux ou un objet contrefait 3 fois

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Contrefaire ou faire un faux d'un objet gouvernemental, et le vendre pour 500 PO
3-4	Contrefaire ou faire un faux d'un artiste reconnu, et le vendre pour 500 PO
5-6	Voler des documents gouvernementaux, et les utiliser pour faire 3 faux ou contrefaçon
7-8	Créer 3 objets contrefaits ou trois faux d'une valeur de 250 PO chaque
9-10	Fabriquer des passeports pour une organisation politique secondaire (un gouvernement étranger par exemple)

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Créer un faux/contrefaçon de niveau gouvernemental et le vendre pour au moins 1000 PO.
3-4	Créer des faux pour 20 personnes pour être utilisés lors d'une transaction
5-6	Créer des papiers d'identité pour paraître au niveau du roi.
7-8	Voler le matériel pour fabriquer des passeports des identités et des documents officiels pour 3 organisations politiques différentes.
9-10	Fabriquer une contrefaçon d'un objet connu et exposé au public et faire l'échange entre les deux.

Jeux

Soit dans des lieux dédiés comme les casinos soit dans la rue (jeux de dés, bento, etc....)

Mission facile

D10	Mission
1-2	Gagner au moins 10 PO en 1 jour
3-4	Gagner au moins 5 PO contre trois personnes différentes en 1 jour
5-6	Réussir à tricher et gagner ainsi au moins 10 PO
7-8	Dépouiller tous les participants d'une partie
9-10	Réussir à tricher et gagner ainsi au moins 20 PO

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
-----	---------

1-2	Gagner au moins 250 PO en 1 jour
3-4	Gagner au moins 50 PO contre trois personnes différentes en 1 jour
5-6	Réussir à tricher et gagner ainsi au moins 500 PO
7-8	Dépouiller tous les participants lors d'une partie et réussir à les convaincre de rejouer le lendemain
9-10	Réussir à tricher et gagner au moins 100 PO contre un joueur professionnel

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Allez dans un établissement de jeu, tricher et gagner 1000 PO sans se faire prendre.
3-4	Gagner au moins 1500 PO en 1 jour
5-6	Réussir à tricher et gagner au moins 500 PO contre un joueur professionnel
7-8	Gagner à un jeu contre 19 autres participants
9-10	Réussir à truquer un jeu mécanique ou une course pour gagner au moins 1000 PO

Enlèvement

La capture et la rétention de personne pour les échanger contre de l'argent ou des actions/informations particulières.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Suivre une cible pendant 4 heures sans se faire remarquer
3-4	Suivre et observer une cible en territoire hostile pendant une heure, puis revenir à la guilde.
5-6	Enlever 1 cible mineure (sans importance spéciale) et la retenir pendant au moins 48 heures. Exiger (et obtenir) une rançon d'au moins 10 PO.
7-8	Enlever 2 cibles mineures (sans importance spéciale) et les retenir pendant au moins 24 heures. Exiger (et obtenir) une rançon d'au moins 20 PO.
9-10	Maitriser une cible violente (ou dangereuse) et la retenir prisonnière au moins 8 heures.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Enlever 1 cible majeure et la retenir pendant au moins 24 heures. Exiger (et obtenir) une rançon d'au moins 500 PO.
3-4	Suivre une cible pendant 24 heures sans se faire remarquer
5-6	Enlever plusieurs cibles et les retenir pendant ne heure. Demander et obtenir une rançon d'au moins 50 PO par personne enlevée

7-8	Enlever une personnalité politique (une personne en vue) et obtenir une rançon d'au moins 250 PO. Relâcher la cible en vie.
9-10	Enlever une cible se déplaçant dans un véhicule en mouvement.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Enlever plusieurs cibles se déplaçant dans un véhicule en mouvement.
3-4	Enlever une cible de rang royal (ou gouvernemental) et réussir à obtenir une rançon d'au moins 1000 PO. Libérer la cible en vie.
5-6	Enlever une cible de rang royal (ou gouvernemental) dans un endroit public et réussir à obtenir une rançon d'au moins 500 PO.
7-8	Enlever au moins 10 cibles au même moment, et les retenir prisonnières pendant 30 jours.
9-10	Enlever une cible ennemie en plein territoire hostile, et réussir à obtenir une rançon d'au moins 500 PO.

Trafic de drogue

La guilde peut être impliquée à toutes les étapes de ce trafic, de la production à la distribution.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Acheter des produits d'une organisation rivale, pour au moins 10 PO et revenir à la guilde.
3-4	Récupérer les sommes dues à la guilde auprès d'un mauvais payeur.
5-6	Protéger le transport de marchandises des visées des organisations rivales pendant 24 heures.
7-8	Vendre des marchandises pour une valeur d'au moins 10 PO.
9-10	Vendre des marchandises pour une valeur d'au moins 20 PO.

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Vendre des marchandises pour une valeur d'au moins 500 PO en 1 mois.
3-4	Acheter des produits sur le territoire d'une organisation rivale, pour au moins 500 PO et revenir à la guilde.
5-6	Assurer le transport de marchandises dans le territoire ennemi (pour une valeur de 500 PO), récupérer les sommes dues, et revenir à la guilde.
7-8	Mettre en place au moins une dizaine de distributeurs pour les produits de la guilde, et maintenir le réseau en place pendant au moins 1 mois.
9-10	Démarrer un atelier de fabrication et arriver à ne production mensuelle valant au moins 250 P par mois.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Vendre des produit pour au moins 1000 PO en une semaine.
3-4	Détruire une chaine de production ennemie et revenir

5-6	Mettre en place au moins une vingtaine de distributeurs pour les produits de la guilde, et maintenir le réseau en place pendant au moins 3 mois.
7-8	Assurer le transport de marchandises dans le territoire ennemi (pour une valeur de 1000 PO), récupérer les sommes dues, et revenir à la guilde.
9-10	Prendre le contrôle d'une chaîne de production ennemie.

Prostitution

La prostitution se présente sous trois formes différentes : les bordels ou maisons closes, qui se déroule en un endroit donné et connu de tous ; le tapinage, dans la rue ; et les call-girls qui se rendent directement chez les clients.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Gagner au moins 10 PO en une journée
3-4	Réussir à protéger une employée d'un
5-6	Exfiltrer une employée du territoire ennemi et revenir
7-8	Gagner au moins 20 PO en 1 jour
9-10	Recruter une nouvelle recrue et en tirer un revenu d'au moins 5 PO par jour

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Gagner au moins 250 PO en une journée
3-4	Recruter 10 nouvelles recrues et en tirer un revenu d'au moins 100 PO par jour
5-6	Exfiltrer trois employées du territoire ennemi et revenir
7-8	Découvrir l'antidote d'une maladie épidémique affectant les employées
9-10	Mettre en place un nouveau centre d'exploitation et le maintenir pendant 30 jours

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Mettre en place trois nouveaux centres d'exploitation et le maintenir pendant 3 mois
3-4	Gagner au moins 1000 PO en une journée
5-6	Recruter dix nouvelles recrues et en tirer un revenu d'au moins 500 PO par jour
7-8	Recruter de nouvelles employées en territoire ennemie et revenir sans se faire remarquer.
9-10	Découvrir qui a assassiné une de vos employées

Protection/racket

Un vieux classique de la criminalité organisée. Les habitants où les commerçants doivent payer une assurance pour éviter que leur affaires/maisons ne soient victimes de voyous violents ou d'accidents.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Intimider une victime pour la forcer à accepter une protection contre un prix de 10 PO par semaine.
3-4	Intimider une victime pour la forcer à accepter une protection contre un prix de 20 PO par semaine.
5-6	Récupérer des recettes extorquées par nos ennemis et revenir à la guilde
7-8	Faire pression avec succès sur un mauvais payeur
9-10	Exercer des représailles sur un mauvais payeur sans se faire prendre

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Intimider une victime pour la forcer à accepter une protection contre un prix de 250 PO par semaine.
3-4	Négocier une augmentation des cotisations pour une protection de +25%
5-6	Détruire un racket mis en place par les ennemis et revenir
7-8	Négocier une augmentation des cotisations pour une protection de +50% mais réduire la fréquence de paiement à 2 fois par mois
9-10	Mettre en place des pièges physiques ou magiques pour détruire l'habitation ou l'affaire d'un mauvais payeur.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Intimider une victime pour la forcer à accepter une protection contre un prix de 500 PO par semaine.
3-4	Intimider une personnalité politique pour qu'elle accepte de payer une protection.
5-6	Négocier une augmentation des cotisations pour une protection de +75%
7-8	Négocier une augmentation des cotisations de protection pour dix clients protection de +50%
9-10	

Esclavage

Cette activité recouvre deux types d'activités différentes. L'esclavage de travail (ouvrier agricoles, mineurs, professeurs, etc..) et l'esclavage sexuel. L'esclave peut être de tout sexe/race ou âge en fonction du marché.

La guilde s'occupe de l'esclavage illégal bien sûr, et le développement de cette activité dépend donc essentiellement des lois du pays.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Vendre un esclave pour une valeur de 100 PO
3-4	Vendre un esclave pour une valeur de 200 PO
5-6	Faire transiter un esclave à travers un territoire ennemi et revenir avec à la guilde
7-8	Intimider 10 esclaves
9-10	Faire l'acquisition d'un nouvel esclave et le vendre en 48 heures pour au moins 100 PO

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Vendre 10 esclaves pour une valeur de 1000 PO
3-4	Monter sur embuscade sur un groupe ennemi, lui voler au moins 3 esclaves et réussir à s'enfuir
5-6	Fomenteur une révolte mineure des esclaves. Au moins 25% des esclaves en révolte.
7-8	Trouver une nouvelle source d'approvisionnement en esclave apportant au moins 500 PO de bénéfices par mois.
9-10	Vendre au moins 10 esclaves et intimider l'acheteur pour qu'il rende au moins un des esclaves.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Etablir une nouvelle base d'opération rapportant au moins 1000 PO par mois.
3-4	Détruire une installation ennemie et s'échapper en emportant le plus de marchandises possibles.
5-6	Fomenteur une révolte majeure des esclaves. Au moins 75% des esclaves en révolte.
7-8	Assurer le transport de marchandises à travers le territoire ennemi, et vendre au moins 10 esclaves pour une valeurs d'au moins 1000 P.
9-10	Vendre 100 esclaves et assurer un profit d'au moins 10000 PO.

Contrebande

Cette activité implique de faire du trafic de marchandises illicites, dans les grands centres de population ou près des frontières. Les marchandises peuvent être de n'importe quel type, allant des narcotiques, aux armes en passant par des esclaves.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 10 PO.
3-4	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 20 PO.
5-6	
7-8	
9-10	

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 500 PO.
3-4	Transport de ma marchandise à travers un territoire hostile et revenir
5-6	Assurer le transport de marchandises en passant par un poste de contrôle important.
7-8	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 250 PO en contournant des défenses magiques.

9-10	Assurer le transport de marchandises par les airs d'une valeur au moins égale à 250 PO.
------	---

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 100 PO.
3-4	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 500 PO en contournant des défenses magiques.
5-6	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 5050 PO en utilisant les moyens de transport officiel.
7-8	Assurer le transport de marchandises d'une valeur au moins égale à 500 PO en utilisant la téléportation.
9-10	Transport de ma marchandise vivante à travers un territoire hostile et revenir

Pickpocket

Cette activité recouvre deux types d'activités différentes. L'esclavage de travail (ouvrier agricoles, mineurs, professeurs, etc..) et l'esclavage sexuel. L'esclave peut être de tout sexe/race ou âge en fonction du marché.

La guilde s'occupe de l'esclavage illégal bien sûr, et le développement de cette activité dépend donc essentiellement des lois du pays.

Mission facile

D10	Mission
1-2	Grâce au pickpocket récupérer 10 PO par jour
3-4	Grâce au pickpocket récupérer 20 PO par jour
5-6	Subtiliser un papier officiel
7-8	Détrousser 3 cibles en une journée
9-10	Détrousser une cible pour une valeur de 30PO

Mission de difficulté moyenne

D10	Mission
1-2	Grâce au pickpocket récupérer 250 PO par jour
3-4	Détrousser un ensemble de cibles pour une valeur de 100 PO
5-6	Détrousser une cible politiquement importante
7-8	Détrousser 10 cibles en 1 journée
9-10	Voler un objet magique sans se faire remarquer.

Mission difficile

D10	Mission
1-2	Détrousser un personne de rang royal d'un objet de valeur ou personnel

3-4	Détrousser une personne politiquement importante pour une valeur d'au moins 500 PO
5-6	Subtiliser au moins 3 objets magiques en 1 journée
7-8	Détrousser un maître d'une guilde (éviter la guilde des voleurs svp) pour une valeur d'au moins 500 PO
9-10	Voler un artefact