

Campagne pour Guildes : El Dorado



1. Rentrée des classes

Cette campagne est inscrite dans le background de Guildes : El Dorado, cependant elle peut être utilisée indifféremment pour Guildes : La quête des Origines. Il s'agit des premières années de nos chers Aventuriers, les années collège si l'on veut. Le 1^{er} scénario débute à la rentrée des classes à l'Académie de Mandril sur l'île de Lys. La campagne suivra l'évolution de nos Guildiens en herbe pendant 3 ans, jusqu'à la remise de leur Guilder Constellé. Alors ils partiront sous l'aile d'une nouvelle guilde vers le Continent. Là, au choix du MJ, soit ils se dirigeront directement à la barrière (El Dorado) soit une centaine de scénarii les y mènera (Quête des Origines).

Attention : ces scénarii nécessitent un maximum de quatre joueurs, que chaque personnage ait un background bien développé. Le MJ pourra en avoir besoin pour plus impliquer les PJ. Il faut un Venn'Dys (désolé pour ces contraintes mais en même temps, les feuilles de perso sont forcément faites à ce moment... il faut juste faire la suggestion...). Tous les joueurs ont entre 12 et 18 ans maximum. En terme de règles, les coups de bol et mésaventures à choisir s'arrêtent à l'enfance (formation à un métier). Les scénarii sont en partie inspirés des événements décrits dans les coups de bol et mésaventures à l'Académie. Il s'agit ici de les faire jouer en jeu aux PJ, ainsi que leur acquisition progressive des compétences d'Aventuriers.

La rentrée des classes

C'est la rentrée ! Tous nos petites têtes blondes ont préparé depuis une semaine leur beau cartable en cuir neuf, leur encrier et leurs rouleaux de papier. La majorité des élèves sont des Venn'Dys de bonne famille (y compris les PJ ?), mais les autres maisons sont aussi représentées (Ashragor en bonne deuxième place). La mésaventure « famille collante mais généreuse » de mon cru serait très amusante à choisir pour un des PJ : toute la famille est là pour dire aurevoir à leur petit bichon (les 7 cousins étaient nécessaires) et lui prodiguer de bons conseils sur les endroits où bien frotter quand on prend sa douche. Bref, il suffira au MJ de se replonger dans ses souvenirs difficiles de rentrée en 6^{ème} et de retranscrire cette atmosphère au cours des scénarii. Il faut qu'ils aient la honte, ils en seront d'autant plus proches. Les Pj assistent au discours d'accueil du directeur, le Docte Andréa Cavallero, ancien sénateur reconverti. C'est un bonhomme intelligent, plein de compassions, et très fier de ses élèves. Il sera toujours à leur écoute. Il leur sert donc le speech habituel de l'élite intellectuelle de la région, que les adolescents doivent se montrer responsables, et blablabla. Les PJ peuvent remarquer à ce moment l'arrivée pour le moins impressionnante d'un jeune Venn'Dys, qui s'étale tout bonnement sur le trottoir de l'entrée de l'académie, en sortant d'une diligence. C'est... Fabrizio, un nom que bientôt vos PJ



maudiront : ce petit surdoué (12 ans) aristocrate est une petite calamité sur pattes. Il est plus que malchanceux (échec critique quand jet à -3 de la difficulté), mais en contrepartie, il a plein de points de destin, ce qui lui permet d'être toujours miraculé en cas de vrais dangers. Il fera tout pour faire partie de la « bande » et leur causera plein de problèmes.

Les PJ prennent connaissance un peu de l'Académie, visitent les lieux, leurs chambres (mettre les PJ deux par deux - c'est exclusivement un internat, même si la famille habite Mandril). Ils apprennent les horaires de l'établissement, que le MJ devra bien connaître et faire respecter à la lettre comme dans une vraie école : virer au bout de trois désobéissances (très rigolo en jeu) (j'ai insisté moi-même sur le quotidien des PJ, les repas... ça peut donner un aspect nouveau et intéressant au JDR).

Réveil : 7h00

Petit déjeuner : 7h30

Cours : 8h00 - 12h00

Déjeuner : 12h15

(après-midi libre)

Dîner : 19h00

Couvre-feu : 20h30

(interdiction formelle de sortir de l'Académie après cette heure)

Les 1^{ers} cours commencent : les PJ choisissent leurs matières (c.a.d. les compétences d'académie qu'ils veulent développer). C'est l'occasion de leur apprendre un peu le background : les différentes ethnies, les lois du Continent, les différentes guildes... Les professeurs sont tous des Guildiens purs et durs, qui ne jurent que par ça. Sauf... le prof de Guildes, qui a un discours ouvertement insultant envers la plupart des Guildes, ne parlant que de leurs défauts respectifs. Assez paradoxal... (le cours de Guildes a lieu le lendemain)

En début d'après-midi, Fabrizio vient voir les PJ et d'autres enfants pour les entraîner en ville (il est de Mandril) parce qu'il y a une fête foraine. Vient qui veut (demander à ceux qui viennent ce qu'ils ont sur eux). Dans le centre, des tentes ont été montées (le MJ devra donner une description des ruelles palpitantes de vie, de couleur, des gens aux habits bigarrés...). Si un PJ traîne un peu, un dresseur d'ours l'accostera, du type vieux boulingueur au visage buriné, un peu éméché, pour lui dire que la vie est dure sur le Continent, qu'il a été prisonnier 2 ans dans les Dynasties Fantômes, qu'il a tué des dizaines d'autochtones et qu'il regrette pas... (les PJ doivent au cours de la campagne bien comprendre que le Continent est le centre de tous les désirs, mais aussi des déceptions... au MJ de faire ressortir ce trait au cours de leurs rencontres avec des PNJ).

Au détour d'une petite ruelle, les PJ peuvent remarquer (dif 6) qu'une personne en face est poursuivie par d'autres. En s'approchant, ils se rendent compte que c'est un jeune adolescent, mal fagoté, poursuivi par deux policiers qui lui crient de s'arrêter. Il bouscule les PJ, un rouleau à la main. Il leur tend le papier en passant (s'ils le prennent pas, il le fourre dans le sac de l'un des PJ, s'ils en ont un). Son regard n'exprime que détresse. Les



policiers continuent de courir après. Ils perdent la piste à la rue suivante, plus peuplée et reviennent vers les PJ pour savoir ce qu'ils ont vu. Ils sont habillés de gris, portent un gros sabre, qu'ils ne rengainent pas en présence des PJ. Si ceux-ci regardent le rouleau avant de le rendre ou le gardent sans dire mot, il s'agit du plan d'un gros bâtiment, avec des points dessus, et un dessin au dos : une licorne des mers, suivi de 8h00.

L'enfant fait partie d'un réseau de petits délinquants des rues, réuni sous la direction du recherché et fameux Corin-sans-visage, un Kheyza admiré par sa maison et détesté des autres : il s'est fixé pour but de déstabiliser chaque maison en leur « jouant des tours ». Voleur hors pair, maître du déguisement, on ne sait rien de lui, à part qu'il aurait volé une des reliques les plus importantes des Ashragors en pleines Terres Mortifères, mystifié le Consortium Varante Venn'Dys (groupe de marchands), et serait l'amant de la favorite de l'Empereur des Felsins... Rien que ça. D'autant plus que son nouveau plan risque de lui valoir plus que quelques poursuites. Il a endoctriné quelques jeunes étudiants et paumés pour former un parti anarchiste à Mandril, afin d'organiser la chute du pouvoir. Le plan, c'est celui du Palais de Justice de Mandril. Les points, les emplacements des bombes. Le fait qu'il tombe dans les mains des Pj n'était pas vraiment voulu. Cependant, Corin réagit vite, et décide de s'en servir. Il va les aider à empêcher la catastrophe. Pendant ce temps, le Doge (président de la République) sera soit disant assassiné, et Corin en profitera pour prendre la place du Petit Duc (chef de la police secrète). Un homme de paille sera mis à la place de l'ex-doge. Je dis « soit disant » car Corin est tout sauf un criminel. Il est l'ami personnel du Doge à qui il a sauvé la vie quelques années plus tôt. A charge de revanche, il va prendre les rennes de la ville quelques temps. Histoire de rigoler un peu. Mais aussi de se débarrasser de la coalition anti-gilde Venn'Dys, représentée par Le Mécanisme, qui grossit dangereusement. Corin croit en les Guildes. Il est le seul à connaître ce plan en entier.

La licorne des mers est un bar. Les anarchistes s'y réunissent à 8h00 du soir chaque soir. Si les PJ trouvent l'endroit et s'y rendent à l'heure dite (le MJ doit rappeler aux PJ sans les forcer, qu'ils jouent des enfants et que les enfants sont souvent curieux...), alors ils y trouveront une auberge typique, pittoresque, avec ses piliers de comptoir. Les PJ s'ils observent un peu, verront un petit groupe de jeunes les précédant, qui s'adresseront à l'aubergiste, qui leur fait un clin d'œil (dif 9). Pour entendre ce qu'ils disent, si les PJ se trouvent au comptoir, dif 9, sinon dif 12. Ils prononcent un mot de passe. Alors, l'aubergiste les laisse passer derrière une tenture. Les PJ peuvent soit prétexter être nouveaux, ou attendre que l'homme détourne son attention du rideau. Il acceptera finalement de les laisser entrer pour le 1^{er} cas (car enfants). Si les PJ ont tout raconté à la police, ils auront un entretien avec un officier qui leur expliquera d'aller quand même au rendez-vous, d'infiltrer. Ils seront dûment récompensés.

Dans l'antre de l'anarchisme...

Les PJ arrivent dans un couloir menant à une large pièce voûtée. Une trentaine de personnes (moyenne d'âge : 20 ans) s'y affairent. Certains discutent, d'autres regardent des papiers sur les murs. Les discussions sont politiques, sur les événements organisés par le Mouvement Anarchiste ; sur les murs, des listes de noms, des plans, des dates. Les PJ peuvent apercevoir dans un coin (dif 18) que le jeune homme à la carte les désigne du doigt à un autre personnage assis (*Corin en jeune homme*). Il se lève ensuite, et se place sur une estrade.

« Bonjour à tous. Pour les nouveaux arrivés, bienvenue. Pour les anciens, merci de nous rester fideles. Je suis Fedrico De Vulcani, le premier membre du Mouvement Anarchiste, et coordonateur. Nous sommes à l'aube de notre achèvement. Après demain, le Palais de Justice volera en petits morceaux, et ce magnifique feu d'artifice frappera d'un premier coup cette société gangrenée et bourgeoise dans laquelle nous vivons. La 1^{re} marche va être franchie. Aussi, je vous recommande la plus extrême vigilance jusque là. Une petite erreur, qui va vite être rattrapée, nous a fait perdre le plan des dispositifs dans le Palais. Cependant, il me sera aisé de la retracer avant demain. Restez planqués demain. Et prenez garde à cette fouine pourrie de petit Duc. Il est en chasse. Demain, même heure et endroit pour la distribution des rôles. Vous avez des questions ? »

Et la réunion se termine. Les PJ pourront remarquer le regard perçant, déterminé, brûlant même de l'orateur. Il a dans l'œil une étincelle de folie prête à faire péter tout le reste.

La discrétion est de rigueur pour rentrer dans l'Académie. Il faut franchir le grille du parc, puis traverser la cours sans être vu (des colonnades faciliteront), et, le plus dur, arriver jusqu'aux chambres à l'étage sans faire grincer le parquet. Des surveillants (des 3^{èmes} années) guettent jusqu'à 10h00. A eux de négocier s'ils se font griller.

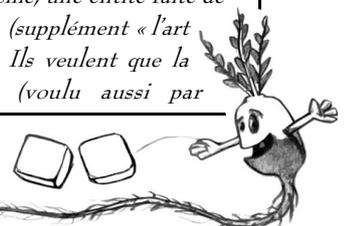
Le professeur suspect...

(demander chaque matin ce qu'ils font de la carte... s'ils l'ont encore.)

Le lendemain, au cours général obligatoire d'introduction (quelques soient les options choisies), le professeur de Guildes, Paliermo Lombardo i Coreciana, grand homme mûr et émacié, présente d'une manière tout à fait surprenante les différentes guildes existantes (insiste sur les points sombres de leurs histoires : esclavage, tuerie, escroqueries...) puis en 2^{ème} partie, dresse un tableau plus que décourageant sur la création d'une gilde, sa gestion...

En gros, c'est impossible d'en créer une car il faut un maître incontesté, une 50aine d'Aventuriers et des sous. Le cours s'achève. La plupart des étudiants font la gueule. Ils sont parce qu'ils veulent être guildiens, quelques uns seulement sont là par dépit ou parce que leur famille leur a ordonné de le faire. Si les PJ veulent parler au prof, il les écouterait dans son bureau uniquement.

Ce cher monsieur est un membre inestimable du Mécanisme, secte Venn'Dys qui adore le Mécanisme, une entité faite de rouages qui leur dictent leurs actes (supplément « l'art étrange »). Ce sont des fanatiques. Ils veulent que la technologie se répande partout (voulu aussi par



Puissance Jaune – il n'en est cependant pas l'instigateur, mais tant mieux). Et ça marche. L'exportation de tromblons (fusils à poudre) nouvellement inventés est en cours d'organisation. Les autochtones et guildiens en raffolent. Et c'est un moyen aussi d'affaiblir les partis ennemis. Ils se précipitent dans la guerre sachant leur avantage matériel jusqu'à se rendre compte que ceux d'en face ont la même chose. Et là, c'est le carnage. Outre ce fait, noter bon professeur de son côté a intégré une prestigieuse académie pour décourager les jeunes Venn'Dys d'intégrer des Guildes. La maison est bien plus importante. Il tuerait pour elle. Les Guildes ne sont qu'un ramassis de déchets sans avenir qui pillent sans remords, de manière anarchique et basée uniquement sur le profit. Il faut que cela cesse. La Maison Venn'Dys étant la plus forte, elle est aussi la plus apte à arrêter ce massacre. Il a fait partie avant de la Bise Noire (organisation Venn'Dys – Ashragor, qui aux débuts des Guildes, avait fait assassiner systématiquement tous les dirigeants principaux des Guildes), mais tout s'était écroulé car les Ashragors ne savaient pas être discrets. Il serait conseillé que, si un des PJ est Venn'Dys, son père ait fait partie de la Bise Noire ou fasse partie du Mécanisme, sans que son enfant le sache. Il lui a juste seriné toute son enfance que la Maison passait avant la Guilde.

Le professeur reconnaîtra l'enfant d'un membre d'une des organisations en lui demandant son nom. Son discours sera d'insister sur le fait que ce qu'il disait en cours est vrai. Qu'en connaissance de cause, les Guildes existantes ne valent rien. Mais que si les PJ sont intéressés, il leur propose de faire partie d'une nouvelle guilde qui se crée, qui elle ne prônera pas le pillage organisé et sera principalement composée de Venn'Dys (les PJ savent que c'est interdit de faire une Guilde avec une seule maison), et il ajoute : « mais pas uniquement, j'entends ». Cette Guilde s'appelle la Guilde des miroirs. Son fils l'a créée, elle organise un marché de lunettes et verres de toute utilité (*en vérité, c'est une couverture pour vendre les tromblons*). Si les PJ n'ont pas l'air emballé, il n'insistera pas mais retiendra de manière vigoureuse les PJ Venn'Dys après l'entretien, prétextant qu'il voudrait mieux connaître leur famille respective. Là, son discours changera légèrement. Les guildes ne sont pas une bonne solution. La Guilde des miroirs n'en est pas une. C'est un nouveau type d'organisation qui se veut indépendante du Sénat, qui se base surtout sur les Rivages. Elle n'aura pas pour premier but le profit. Elle répondra aux lois Venn'Dys et pas guildiennes. Il leur fera l'honneur de les parrainer. Le professeur reconnaîtra l'enfant d'un membre d'une des organisations en lui demandant son nom. Son discours sera d'insister sur le fait que ce qu'il disait en cours est vrai. Qu'en connaissance de cause, les Guildes existantes ne valent rien. Mais que si les PJ sont intéressés, il leur propose de faire partie d'une nouvelle guilde qui se crée, qui elle ne prônera pas le pillage organisé et sera principalement composée de Venn'Dys (les PJ savent que c'est interdit de faire une Guilde avec une seule maison), et il ajoute : « mais pas uniquement, j'entends ». Cette Guilde s'appelle la Guilde des miroirs. Son fils l'a créée, elle organise un marché de lunettes et verres de toute utilité (*en vérité, c'est une couverture pour vendre les tromblons*). Si les PJ n'ont pas l'air emballé, il n'insistera pas mais retiendra de manière vigoureuse les PJ Venn'Dys après



l'entretien, prétextant qu'il voudrait mieux connaître leur famille respective. Là, son discours changera légèrement. Les guildes ne sont pas une bonne solution. La Guilde des miroirs n'en est pas une. C'est un nouveau type d'organisation qui se veut indépendante du Sénat, qui se base surtout sur les Rivages. Elle n'aura pas pour premier but le profit. Elle répondra aux lois Venn'Dys et pas guildiennes. Il leur fera l'honneur de les parrainer.

Un après-midi explosif

Au repas de midi, le directeur annonce que l'après-midi sera consacré à une visite de la ville, ainsi que demain, où les petites têtes blondes auront le privilège de visiter les appartements du Doge, ainsi que... le Palais de Justice. Si les PJ décident de prévenir le directeur de l'incident qui va se produire, il demande déjà s'ils en sont bien sûrs, puis de prévenir au plus tôt la police. Il s'en chargera, rassurera les PJ et leur dira de profiter quand même de leur après-midi.

Pour l'après-midi, la visite est guidée par le professeur d'Histoire des Rivages. Au MJ de faire un peu de remplissage (un plan de la ville sera disponible sur Internet). Les PJ qu'ils soient avec eux ou seuls à explorer, devront jeter un dé toutes les heures. Si tous les PJ font simultanément un 1, une bombe leur pète à la gueule, en passant près de tel bâtiment. Si aucun ne fait de 1, rien ne se passe. Si une personne en fait un, ça pète pas loin, histoire de renverser le malchanceux. Quoiqu'il arrive, à la fin de la journée, ça pétera dans les environs. Bien sûr, notre petit Fabrizio sera miraculé, le seul debout de toute la rue. La police débarque. Le petit Duc arrive en tête.

C'est un petit homme de la trentaine, un peu de calvitie, à la démarche et au regard très tranchés. Ses joues sont recouvertes de petites crevasses dues à une acné persistante. Il n'a pas l'air aimable du tout. Mais cela ne l'empêche pas d'être un des hommes les plus respectés de l'Île du Lys. C'est grâce à lui que les rues sont sûres. Et tout le monde semble le reconnaître. On ne le croise pas souvent. Il est suivi de quelques hommes imposants, ses hommes en gris, masqués. Ils sont sa police secrète. En arrivant sur les lieux, il donne les ordres et on l'écoute. Si les PJ sont blessés, ils sont amenés à l'hôpital, sinon au commissariat pour un témoignage plus poussé. Dans les deux cas, une annonce est faite : la police va fouiller les affaires de toutes les personnes présentes pendant l'explosion et s'excuse d'avance pour la brutalité de la démarche. Les PJ ont intérêt à ne pas avoir la carte, ou à la planquer vite fait.

Si les PJ ont fait un accord avec la police, ceux-ci s'étonnent de les avoir trouvés sur les lieux. De nature très suspicieuse, la police demandera déjà un rapport de la petite réunion de la veille, puis fera un interrogatoire musclé des petits PJ afin d'être sûr de bien saisir leurs convictions politiques (anarchistes ou non) (*les hommes en Gris doivent passer pour des hommes grossiers, méprisants et manipulateurs*).

Au dîner, le directeur fait un discours aux étudiants pour les prévenir, qu'en vue du danger qu'ils ont couru aujourd'hui, le couvre-feu sera reporté à 19h30. Si les PJ l'ont prévenu, il annoncera l'annulation de la visite du lendemain.

Si les PJ ressortent le soir, ce sera rebelotte pour retourner dans l'Académie après le couvre-feu. S'ils vont à la licorne des mers, pas de réunion ce soir, mais un vieux loup de mer les aborde, au visage caché par une écharpe. Seuls ses yeux sont

visibles (*c'est Corin déguisé, méconnaissable, sauf cette étincelle dans le regard – dif 18 pour le regard et 25 pour l'allure générale*). Il leur paie un verre, se présente : Corin-sans-Visage (seul un PJ Kheyza connaîtra ce nom, les autres savent qu'il est quelqu'un de connu, mais c'est tout). Il commence à raconter son expérience de guildien (Lames d'or), qu'il a vécu les plus belles périodes de sa vie là-bas, des histoires abracadabrantes, et surtout invraisemblables sur les actes épiques qu'il aurait accomplis. Il est fier de la nouvelle génération encore plus motivée par la découverte et l'Aventure. Il leur demande ce qu'ils veulent faire après la remise des Guilders constellés. Quand le sujet du choix des Guildes est abordé, il devient tout de suite plus sérieux et se propose comme maître d'une Guilde que les PJ pourraient créer eux-mêmes de toute pièce. Ils leur suffiraient de trouver un nom, une éthique et les 50 autres personnes (à peu près l'effectif des 1^{ères} années de l'académie). A eux de voir. « La vie est un jeu, il ne faut pas rater le coche. C'est votre chance... ». Il se lève alors et leur dit : « maintenant, rendez-moi cette carte, et je vous laisserai tranquille. »

Quoiqu'il arrive, il partira au bout d'un moment, non sans avoir préalablement soulevé son écharpe, montrant aux PJ un sourire tout aussi effrayant que son regard, au milieu du visage... du petit Duc (*c'est un maître en déguisement ! Il a pris son apparence pour le remplacer demain.*). « A demain, les amis... ». Et il s'éclipse le temps d'un clin d'œil (*c'est un maître en discrétion !*). Si les PJ veulent se renseigner sur le nom de Corin, ils trouveront aisément des infos auprès du directeur, du prof de Guildes ou autre adulte un minimum au courant des affaires des Rivages.

Le 14 Juillet, ou les enfants apprenant à voler

Au MJ de gérer seul cette dernière journée, car il y a beaucoup de possibilités. Si la police ou le directeur sont au courant pour le plan, l'attentat est annulé suite à une intervention musclée de la Police secrète en présence du Petit Duc (*le vrai*). Si les PJ sont témoins de cette intervention, ils verront le vrai petit Duc entrer dans le Palais de Justice avec ses hommes. Il y a clairement un affrontement à l'intérieur. Le petit Duc en ressort finalement, une entaille sur la joue (*là, Corin s'est débarrassé du vrai Duc et ressort tranquillement du Palais avec l'apparence de ce dernier*). Les PJ par la suite seront vivement remerciés d'avoir empêché une catastrophe, se voient recevoir la médaille d'honneur de l'Académie. Ils peuvent faire les démarches administratives (2mois) pour recevoir la médaille officielle de Mandril délivrée par le Doge en personne (très avantageux pour la renommée et donc leur place au sein d'une Guilde). On leur annoncera que le Doge a été assassiné à peu près au même moment que l'explosion aurait due avoir lieu. C'était donc une diversion, mais cela ne retire rien du prestige acquis par les PJ, qui ont un peu plus de mal à s'intégrer à leur promotion à Académie. Ils sont souvent jalouxés ou pris en modèle.

Si personne n'a été prévenu, l'explosion aura lieu. Cependant, le Palais aura été évacué juste avant pour un soi-disant incendie qui n'a pas eu lieu. Etrange...

Dans les deux cas, le faux petit Duc fera convoquer les PJ dans son bureau pour leur demander ce qu'ils ont décidé pour la

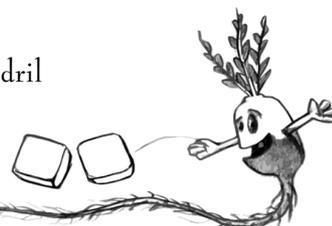
Guilde. Il serait inconvenant que les PJ décident de dénoncer Corin à ce stade là, car personne ne les croirait. Le prof de Guildes jouera au même jeu avec les PJ Venn'Dys (surtout s'ils ont empêché l'attentat). Aux PJ de choisir.

A la cérémonie de remise des médailles de Mandril, le nouveau Doge les félicite. Ce dernier a la prestance d'un manche à balais. Un jet de rusé dif 12 permettra aux PJ de remarquer qu'un homme le suit partout et semble lui souffler la réplique. Ca, c'est un vrai homme de paille...



Illustration de Roland Barthélémy tirée de « L'art guildien » édité par Multisim.

Voir au dos : la carte de Mandril



Plan de Mandril (Ile de Lys)

Voici la carte annotée de Mandril. Dans le prochain numéro de Jus De Radis, la carte non annotée (pour les PJ) sera disponible. Certains lieux n'ont pas de rapport avec le scénario «Rentrée des classes» mais en auront un avec les deux suivants appartenant à la campagne.

