

Actions possibles

Liste de services de la guilde de l'Ombre

La guilde de l'Ombre est particulièrement bien installée dans les duchés de Castelia, de Proche Aetulya et évidemment de Camelia. Ainsi, vos joueurs disposent de quelques menus services que la guilde peut leur rendre. Cependant, chaque action sera déduite de leur salaire final. De plus, la guilde tient avant tout à rester discrète. La limite des actions permises est donc laissée à votre discrétion.

Les méthodes létales

- La guilde dispose d'assassins prêt à rendre service si des témoins deviennent trop gênants. Leurs actions sont discrètes et le résultat garanti. C'est cependant un excellent moyen pour attirer l'attention des juges et de l'accusation.
 - Des gros bras sont prêts à mettre des coups de pression sur n'importe quel témoin ou officiel impliqué dans l'affaire. Cela attirera cependant l'attention de la garde. Mais si c'est ce que les joueurs veulent, c'est largement possible.
 - Il est possible de déclencher une émeute le jour du procès. La guilde dispose des bons agents pour cela. Attention cependant, la situation pourrait dégénérer et prendre des dimensions cataclysmiques.
-

Les méthodes détournées

- Dans la région, la guilde peut compter sur nombre d'artisans de qualité. Faussaires, serruriers, tout un panel de possibilités est couvert pour le confort de ses agents. Leurs services sont cependant onéreux et il faudra être certain de leur utilité avant d'y faire appel.
 - La guilde peut aisément diffuser des rumeurs et des fausses informations. Idéal pour détourner l'attention de l'accusation et faire gagner du temps aux joueurs.
 - Trouver et marchander des informations reste le cœur de métier de la guilde. De fait, se renseigner pour le compte des joueurs est toujours possible.
-

Les coups de pouce

- Ben Doublemain dispose d'un agent pour contacter les joueurs. C'est un gamin qui apparaîtra pour renseigner les joueurs quand la situation l'exige.
- Ben Doublemain, et la guilde, peuvent tenir au courant les joueurs de l'évolution de la situation et des actions de l'accusation. Déplacements de témoins, coups de pression et prises en filature des joueurs, autant de choses que la guilde peut repérer pour prévenir les principaux concernés.
- La guilde dispose aussi de quelques contacts dans la garde. Les joueurs peuvent y faire appel pour rencontrer les différents témoins, en cellule ou assignés à domicile.