

LA COMPAGNIE DES TUNNELS

Aide de jeu pour Castles & Crusades

D'après une idée originale d'Arnaxe.

«...»

Le Baron Dekmar de Tolzen fixait les flammes de l'âtre depuis un bon moment. Ce que venait de lui annoncer le capitaine de la milice urbaine ne présageait rien de bon.

Depuis trois semaines déjà, les hommes d'armes de la milice traquaient sans relâche une bande de kobolds, vermine aussi malfaisante qu'insaisissable, qui à la nuit tombée pillaient sans vergogne les greniers municipaux et se réfugiaient le jour dans le dédale des égouts de la cité.

Malgré tous leurs efforts, les hommes de guet n'avaient jamais réussi à capturer ne fût-ce qu'un seul de ces petits chapardeurs.

La Guilde des Marchands s'était déjà plainte à plusieurs reprises des pertes occasionnées par les kobolds.

Le Baron ne savait plus que faire.

C'est alors qu'il avisa un parchemin chiffonné qui dépassait d'une pile de dossiers en cuir, au coin de son antique bureau.

Il extirpa la bout de papier froissé et y jeta un coup d'oeil distrait.

**Des gobelins dans vos tunnels?
Des mutants plein vos égouts?
Des morts-vivants dans vos cimetières?
Une seule solution...
La Compagnie des Tunnels.**

**La Compagnie des Tunnels est une confrérie
assermentée et reconnue par
l'Assemblée des Nains de la Montagne Basse.**

**Nos hommes d'armes et nos rôdeurs débloquent et
éliminent toute vermine pour une somme modique.
Nos bureaux sont ouverts
tous les jours de l'aube au crépuscule.
Devis gratuit.**

Le Baron reposa le parchemin sur le haut de la pile, se gratta le menton d'un air pensif puis, de l'air de celui qui vient de prendre une décision, se saisit d'une clochette posée là et l'agita fébrilement.

Quelques instants plus tard, son secrétaire fit son entrée.

Le Baron lui tendit le parchemin.

« Faites mander sur le champ cette Compagnie des Tunnels. La municipalité a besoin de ses services », dit-il en agitant le papier.

«...»

Quelques mots sur la Compagnie

La Compagnie des Tunnels est une libre compagnie, une confrérie reconnue par l'Assemblée des Nains de la Montagne Basse, organisme reconnu dans la plupart des royaumes et sur tout le territoire de l'Empire.

Cette confrérie a pour but (lucratif) de nettoyer les catacombes, les cimetières, les égouts et autres tunnels de la vermine qui l'infeste.

Par vermine, on sous-entend les gobelins, les kobolds, les mutants, les morts-vivants, les rats, les araignées géantes, les blobs et autres gelées corrosives, etc.

Le tarif pour un «nettoyage» dépend bien entendu de l'endroit à nettoyer et du type de monstres à exterminer.

Tous les trésors et objets collectés lors du nettoyage deviennent la propriété de la Compagnie.

Une prime (représentant un pourcentage des trésors récupérés) est versé aux membres du groupe de nettoyage.

Les membres de la Compagnie

La Compagnie des Tunnels est une confrérie uniquement composée de nains; il est bien question de rôdeurs humains ayant travaillé avec la Compagnie pendant une courte période mais ce genre de collaboration est assez rare et de toute façon limité dans le temps.

Les nains membres de la Compagnie sont des guerriers ou des rôdeurs.

La Compagnie n'emploie pas de magiciens mais utilisent des armes magiques, généralement des armes portant des runes magiques.

Un membre nouvellement inscrit au registre de la Compagnie porte le grade de *novice*. Ensuite la progression au sein de la Compagnie suit le tableau ci-dessous:

<u>Niveau</u>	<u>Grade</u>
1	Novice
2 à 5	Apprenti
6 à 10	Compagnon
11+	Maître

Tout membre de la Compagnie qui atteint le niveau 11 n'est pas automatiquement nommé *maître* mais il est susceptible d'être appelé pour siéger au Conseil d'Administration de la Compagnie qui comptant dix membres, tous au grade de *maître*.

Un membre de la Compagnie touche une solde, variable suivant son grade au sein de l'organisation.

Un novice touche une solde de 2 pièces d'argent par jour.

Un apprenti peut espérer toucher une pièce d'or par jour.

Un compagnon touche un salaire de 10 pièces d'or par semaine; il est logé, nourri et blanchi par la Compagnie.

Un maître perçoit une solde allant de 50 à 100 pièces d'or par semaine, suivant son niveau et son ancienneté.

Les avoirs de la Compagnie

La Compagnie des Tunnels est une confrérie vieille de plusieurs siècles. Elle a des avoirs dans la plupart des grandes cités de l'Empire.

Généralement, toute cité digne de ce nom abrite un manoir de la Compagnie.

C'est dans ces manoirs que la Compagnie héberge ses compagnons.

Un manoir comprend généralement une salle de réunion, un réfectoire et des cuisines, un dortoir, une armurerie et une forge ainsi que des greniers pouvant contenir des réserves pour plusieurs mois.

Chaque manoir fonctionne comme une ville dans la ville et peut, le cas échéant, vivre en autarcie (en cas de guerre par exemple).

Si la richesse de la Compagnie attise la convoitise et la jalousie de certaines familles nobles, les pouvoirs municipaux apprécient grandement les services des compagnons des Tunnels, même si ces services ne sont pas gratuits loin de là.

A l'heure actuelle, la Compagnie des Tunnels est fort active dans les cités frontalières de l'Empire, là où la vermine goblinoïde est encore très active, là où la corruption de la magie noire est encore présente, là où il y a encore d'antiques donjons et de sombres tunnels hantés par de sinistres créatures.

Créer un groupe pour la Compagnie des Tunnels

Un groupe de PJ appartenant à la Compagnie des Tunnels sera une groupe composé exclusivement de nains.

Si certains joueurs sont réticents à interpréter ce genre de personnage, le MJ pourra exceptionnellement accepté des humains mais pas plus de 25% du groupe. La Compagnie des Tunnels est une confrérie naine et doit le rester.

Pour rappel, la race des nains possède certaines aptitudes qui l'a rendu particulièrement apte à la traque dans les souterrains et les tunnels sombres.

Les nains possèdent une vision nocturne appelé infravision qui leur permet de voir dans les endroits sombres comme à la lueur de la pleine lune.

Les nains n'apprécient pas la compagnie des elfes et exècrent les elfes noirs.

Ils haïssent aussi profondément les orques, les gobelins et toutes les races goblinoides en général. Cette haine leur confère un bonus de +1 à l'attaque contre ces créatures.

Ils souffrent par contre d'un malus de -4 en Charisme lors de toute interaction avec ces mêmes créatures; ce n'est pas si grave puisque le premier réflexe d'un nain face à un goblin est de frapper d'abord et de parler ensuite.

Un nain possède un sens inné de l'orientation lorsqu'il se déplace sous la terre. Il sait d'instinct à quelle profondeur il se trouve et dans quelle direction il marche.

Dans les souterrains, les nains ne sont jamais perdus.

Les nains sont très résistants à la magie, ce qui est souvent très utile dans des donjons et des tunnels défendus par des enchantements aussi divers que déplaisants.

Les nains bénéficient d'un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre la magie.

Un nain n'a peur de rien ou presque. Il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre la peur (très utile face aux morts-vivants qui usent et abusent de l'horreur qu'ils peuvent susciter chez les mortels).

Les nains sont le plus souvent costaux. Cette constitution hors du commun leur confère une certaine résistance aux poisons (bonus de +2 contre les poisons).

Les nains sont des sculpteurs nés. Ils ont une affinité naturelle avec la pierre et le travail de la pierre n'a aucun secret pour eux.

Ils savent reconnaître et apprécier un travail de la pierre (+2 à +4 au test de Sagesse).

En outre, les nains sont des experts en ce qui concerne le travail du fer et la forge des armes, des armures, des casques et des boucliers.

Il existe plusieurs races de nains.

Le Nain dit «commun» répond au profil décrit ci-dessus.

Le Nain des Profondeurs est originaire des royaumes souterrains où le soleil ne brille jamais.

Son infravision est encore plus développée mais il ne supporte pas la lumière du jour (malus de -4 à toutes ses actions en plein jour).

Le Nain des Profondeurs a appris à combattre efficacement certaines races souterraines telles que les elfes noirs (appelés aussi drows). Il bénéficie donc d'un bonus de +2 lorsqu'il affronte de tels adversaires.

Le Nain des Profondeurs possède une affinité encore plus grande avec la roche (bonus de +5 au test de Sagesse).

Le Nain des Forges vit depuis plusieurs générations à la surface. Si son infravision est intact, il ne possède pas l'affinité des autres nains pour la pierre.

Par contre, son expertise en ce qui concerne la forge des armes, des armures, des casques et des boucliers est nettement plus grande.

Un Nain des Forges aura automatiquement une arme +2.

En outre, les ajustements raciaux des nains restent d'application pour toutes les sous races naines, à savoir +1 en Constitution et -1 en Dextérité.

Les nains rôdeurs bénéficient d'un bonus de +2 pour détecter les trapped, les passages secrets et les pièges.

Le nain compagnon des tunnels pourra opter pour la classe de Guerrier ou de Rôdeur.

Le Guerrier est un combattant; son rôle principal est l'extermination de la vermine.

L'arme de prédilection du Guerrier Nain est la hache de guerre ou le marteau.

Les nains utilisent aussi les arbalètes dont la puissance de tir correspond bien à leur caractère téméraire et brutal.

Les ajustements et les aptitudes de la classe de Guerrier restent d'application.

Le Rôdeur joue un rôle d'éclaireur dans les groupes de la Compagnie des Tunnels.

En effet, certains donjons sont truffés de pièges qu'il convient de repérer, de neutraliser ou d'éviter.

Le Rôdeur ouvre généralement la marche et s'assure que la zone est sans danger. Il repère aussi les traces des monstres et en informe le groupe.

Le Rôdeur dispose d'un matériel adhoc pour détecter et neutraliser les pièges (comme la corde plombée qui permet de déclencher les pièges à distance).

Les ajustements et les aptitudes de la classe de Rôdeur restent d'application.

Si des humains intègrent un groupe de la Compagnie, ils seront guerriers, barbares ou rôdeurs.

Les magiciens ne sont pas autorisés à se joindre à un groupe de compagnons des tunnels.

Par contre, la Compagnie fait grand usage d'armes magiques qu'elle achète fort cher à la Guilde des Mages.

Les missions de la Compagnie des Tunnels

Un scénario mettant en scène un groupe de Compagnons des Tunnels est articulé autour des éléments suivants.

Comme dans le texte introductif de la première page, les grandes cités de l'Empire sont souvent confrontées à la vermine qui infeste leurs égouts.

Ici, la Baron Dekmar de Tolzen, intendant de la cité de Blackmoor, a un sérieux problème avec de la vermine kobold qui pille sans vergogne les greniers municipaux.

La milice locale est incapable de mettre un terme aux pillages des kobolds qui se terrent dans les égouts.

Par chance, la cité de Blackmoor abrite un manoir de la Compagnie des Tunnels; le Baron ne voit pas d'autre issue que de faire appel à la Compagnie pour éradiquer la nuisance kobold.

Le tarif pour ce genre d'opération est en général de 250 pièces d'or, la cité étant d'importance moyenne et les kobolds des ennemis peu dangereux.

Bien entendu, et comme signalé plus haut, les trésors et le butin que les Compagnons récupéreront au cours de l'opération reviendra à la Compagnie (ce qui ajoute encore à l'aspect très lucratif de ce genre d'activité).

La Compagnie va donc convoquer un groupe de «nettoyeurs» et leur remettre un ordre de mission.

Le groupe devra remettre à la Compagnie un rapport de mission stipulant le nombre de monstres neutralisés et une liste exhaustive des trésors récupérés.

Chaque compagnon recevra une prime en rapport avec la valeur des trésors découverts et récupérés.

Pour les PJ arrivés au grade de *compagnon* la réparation de l'équipement endommagé et les soins seront pris en charge par la Compagnie sur base du rapport de mission.

Compagnon des Tunnels prêt-à-jouer

BorDur CasqueDacier est un nain originaire dy Royaume nain de Mordak, dans les Monts Gris.

Avide d'aventures et de hauts faits, il a quitté son foyer et est monté au nord; il s'est installé à Blackmoor et s'est mis au service de la Compagnie des Tunnels où ses talents de guerrier et son marteau de guerre sont très appréciés.

Grade dans la Compagnie

Novice (niveau 1)

Classe

Guerrier

Caractéristiques

For* 18 (+3), Dex 13 (+1), Con* 16 (+2),
Int 9 (+0), Sag 10 (+0), Cha 10 (+0)

(*) caractéristiques principales



Combat

CA 14 (cotte de mailles +3, bouclier de métal +1, casque d'acier - héritage familiale)

Attaque (mêlée) = d20 +3 +1

Attaque (distance) = d20 +1 +1

Capacités raciales:

Animosité envers les elfes

Orientation souterrain

Ennemis mortels (gobelins)

Expertise défensive contre les géants et les ogres

Résistance à la magie +3, à la peur +2, aux poisons +2

Travail de la pierre

Spécialisation martiale (+1)

Équipement

Marteau de guerre 1d8, Dague 1d4, Huile d'entretien pour armes et armure, tunique épaisse, cape, bottes et gants de cuir, rations pour 3 jours, 5 torches, couverture et sac de toile 7 pièces d'or

Synopsis d'aventures

Voici quelques idées d'aventures.

Saleté de kobolds

Le Baron Dekmar de Tolzen engage une équipe de nettoyage de la Compagnie des Tunnels pour «nettoyer» les égoûts de la cité (cfr. texte introductif page 1); dans les profondeurs des tunnels malodorants de Blackmoor, une bande de kobolds, quelques bestioles des égoûts et un petit butin (des objets volés par les kobolds).

L'idée directrice de ce synopsis est fort simple; les PJ descendent dans les égoûts et après un petit moment passé à crapahuter dans les conduits et à exterminer la vermine, ils finissent par découvrir le repaire des kobolds (dans un collecteur des eaux); petite scène de massacre, récupération du maigre butin, rapport de mission à la Compagnie.

Une petite aventure simple et efficace pour se mettre en jambes.

Des morts qui marchent

Les Moines Sombres font appel aux services de la Compagnie. S'il est de notoriété publique que la Nécropole est le théâtre à la nuit tombée des promenades nocturnes de quelques morts-vivants respectables tels que le Roi-Lyche Ishaar ou le comte Vladoromir, l'activité non-morte dans cette zone a augmenté de façon dramatique au cours des trois dernières semaines. Il y a trop de non-morts qui hantent les tombes.

Les Moines Sombres ne sont pas arrivés à déterminer l'origine de cette multiplication des morts-vivants, toujours est-il qu'il est devenu quasiment impossible de travailler dans ces conditions, aussi ont-ils fait appel aux compétences si particulières des membres de la Compagnie des Tunnels.

Les PJ découvriront que les morts-vivants, des zombies et quelque squelettes animés, sont le fruit des incantations d'un jeune nécromancien amateur.

Ils devront donc renvoyer les morts ad patres et neutraliser le nécromancien.

Les douves sont pleines de grenouilles mutantes

La milice de Blackmoor a rapporté quelques faits assez étranges: les sentinelles ont signalé la présence dans les douves au sud de la cité de créatures mutantes; ces choses ressemblent à des batraciens mais en nettement plus gros.

Face à ce fléau inconnu, les autorités locales font appel une fois de plus à la Compagnie des Tunnels.

Les PJ devront donc traquer les créatures et surtout découvrir pourquoi subitement les douves sont pleines de grenouilles mutantes.

Il y a un marais un peu au sud-est de la cité en suivant la rivière. Là, une étrange pierre est remontée des profondeurs.

Il s'agit d'un prisme malfaisant, une sorte de pierre de magie noire qui a corrompu la flore et la faune, créant des grenouilles mutantes mais aussi d'autres bestioles que les PJ ne manqueront pas d'exterminer.

Une fois la zone nettoyée, ils devront détruire la fameuse pierre; pour ce faire, ils devront peut-être faire appel aux services de la Guilde des mages.

Une pierre magique, même maléfique, risque d'attirer la convoitise de certains sorciers locaux.

