

les Cahiers du <sup>Paperolles et</sup> Marques-pages  
Vastemonde

# Ballade pour un Oiseau-Lyre

TEXTES ET PLANS : John Grümph

MERCI À LA BANDE POUR LES COUPS DE MAIN ET LES RETOURS :  
Rafael Colombeau, François Lalande, Meredith Davoust.

**BALLADE POUR UN OISEAU-LYRE** est une campagne d'exploration se déroulant dans le Vastemonde, qui devrait conduire des personnages débutants jusqu'au niveau cinq ou six – si tout va bien pour eux et s'ils survivent aux épreuves et aux difficultés, ils auront protégé le Vastemonde d'une menace majeure, vaincu une secte maléfique, découvert de nombreux secrets, forgé quelques alliances aussi étranges que solides, acquit une batcave, un (petit) astronef, un pied-à-terre à Basile-du-Bout-Monde, quelques artefacts et un accès rapide à plusieurs domaines du Vastemonde.

**L'**un des personnages visite ses parents dans son village natal, Anvil-sur-Lyre, à quelques jours de la Route principale qui traverse le domaine de Fulgence-de-Montaigu. Ses compagnons, tous membres avec lui d'une petite lame mercenaire, l'accompagnent.

Ça tombe bien : depuis quelques semaines, d'inquiétants incendies ont détruit granges et fermes des environs, bois, landes et cultures. Plusieurs grosses bêtes, y compris les animaux d'un facteur local de Titan&Fils, ont été retrouvées déchiquetées et brûlées. Les autorités locales (et le facteur de Titan&Fils) sont disposées à payer les personnages s'ils veulent bien trouver la source de ces destructions et mettre fin à ses agissements.

**B**ALLADE POUR UN OISEAU-LYRE est une campagne d'exploration : les personnages s'enfoncent dans un complexe fermé immense, découvrent ses secrets, surmontent ses pièges et obstacles, affrontent ses occupants ou s'allient avec eux. Leurs motivations et leurs récompenses sont à la fois matérielles (des trésors et des lieux dont ils peuvent s'emparer) et spirituelles (défendre le Vastemonde, découvrir des histoires anciennes, se faire des amis).

L'argument de l'histoire est le suivant : il y a bien longtemps, au début des âges sombres (cf. page 25 du premier cahier), une terrible aberration extra-dimensionnelle menaça l'intégrité du Vastemonde. Un groupe d'aventuriers, liés au culte du Gardien immobile (cf. page 52), parvint à la contenir et à l'enfermer dans un monolithe de pierre abyssale. Grâce à l'un d'entre eux, Grégoire d'Anvil, un puissant archimage, ils créèrent une série de caches à l'intérieur même du Mur (cf. page 15) et y dissimulèrent le monolithe, sous la garde d'une confrérie de chevaliers. Mais le temps a passé et les aventuriers ont disparu, tandis qu'a été oubliée leur ancienne mission. Les poches inter-dimensionnelles ont longtemps été abandonnées jusqu'à ce que, ici et là, s'installent d'autres créatures – et notamment une terrible secte d'assassins de Basile-du-Bout-du-Monde, liée à un culte d'Ayip-Ki, le dieu du meurtre.

Les personnages sont amenés à découvrir les premiers lieux, puis à prendre conscience des menaces qui s'y dissimulent. Charge à eux, s'ils le désirent, de reconquérir les diverses caches pour éliminer ces menaces et se tailler un domaine pour eux-mêmes.

La campagne est organisée en dix lieux interconnectés. Chaque lieu est l'occasion d'une grosse aventure indépendante qui révèle des informations sur la suite et offre ses propres récompenses. La maîtresse de jeu est invitée à lire les différentes descriptions afin de bien comprendre les articulations possibles entre tous ces endroits et la manière de gérer les dynamiques sociales possibles – alliances, hostilités et tout ce qui peut exister entre. De même, toutes les solutions et conséquences des choix possibles des joueuses ne sont pas listées : c'est autant un donjon qu'un bac-à-sable ouvert et la maîtresse de jeu peut adapter ses descriptions sans se sentir obligée de coller à toutes les propositions.

**D**oici une brève description des lieux et des aventures qui s'y déroulent.

**1. LA VIEILLE TOUR.** Une adoratrice du Père-des-Monstres, pyromane et folle à lier, s'est installée dans des ruines abandonnées avec ses compagnons monstrueux. Il faut la déloger et la détruire. L'exploration de la tour soulève de nouvelles questions et opportunités quand un passage magique est découvert vers des lieux inconnus.

**2. LA COMMANDERIE.** L'ancienne commanderie des chevaliers a été envahie par des créatures abyssales maléfiques et transformée en incubateur géant pour leurs œufs. De mystérieux golems continuent de protéger une partie des lieux, tandis que les personnages découvrent les secrets du culte du Gardien immobile.

**3. LE TEMPLE DU GARDIEN IMMOBILE.** Le temple abrite la prison de pierre de l'aberration venue des Confins, mais le monolithe présente des faiblesses qu'il faut absolument réparer pour empêcher l'inéluctable libération de la créature. Une aventure difficile, dans un environnement rendu dangereux par les émanations extra-dimensionnelles suintant du monolithe, mais une mission essentielle pour le Vastemonde !

**4. LE PALAIS DES OISEAUX.** Palais personnel de Grégoire d'Anvil, totalement abandonné, l'endroit est une sorte de havre pour les personnages – s'ils peuvent supporter la manière de fantôme qui l'habite encore et les soumet à d'innombrables épreuves et énigmes qu'ils doivent résoudre pour accéder aux ressources des lieux, y compris un passage vers un domaine paradisiaque.

**5. LA COLLECTION DRACONIQUE.** Grégoire d'Anvil créa ce lieu pour une amie à lui – histoire qu'elle ait un lieu où cacher certaines de ses collections et ses trésors. Les lieux sont protégés bien sûr – des sécurités automatiques et des squelettes-gardiens – mais ses ressources sont immenses ! Et puis, qu'aperçoit-on au loin, par un passage qui donne sur un domaine boisé ? Ne serait-ce pas un astroport abandonné ?

**6. LE LABYRINTHE.** Quand les assassins prirent possession de l'ancienne base mercenaire sous Basile, le fantôme encore présent au Palais des Oiseaux leva immédiatement de puissantes défenses : un labyrinthe piégé et gardé par d'innombrables créatures magiques. Qui oserait s'aventurer par-là sans une clef ?

**7. LA NÉCROPOLE DES OMBRES VOLÉES.** Jadis temple d'Ana-Anki et cénotaphe destiné à accueillir les dépouilles des membres de la lame de Grégoire d'Anvil (et son propre tombeau), la nécropole est devenue le lieu de dépôts des ombres des victimes de la secte des assassins. Toutefois, les morts-vivants se sont emparés des lieux et cherchent un moyen de se libérer et de se venger – et tous ne sont pas des victimes innocentes. Peut-on trouver un terrain d'entente ?

**8. LE TEMPLE D'AYIP-KI.** Devenu le centre d'entraînement des assassins de la secte, l'endroit pue la mort et le cadavre. On y assassine, on y torture – et des dizaines de prisonniers affaiblis attendent leur dernière heure. Les apprentis sont fanatisés, drogués, motivés et nombreux : prendre d'assaut le complexe ne sera pas une mince tâche.

**9. L'ASTROPORT PERDU.** L'endroit est abandonné depuis longtemps et de nombreuses créatures sauvages y chassent ou y vivent. Mais ses hangars abritent encore de vieilles barques capables de voyager dans l'Astral – si on pouvait les remettre en état.

**10. LA TOUR DES ASSASSINS.** Une vieille tour anonyme au cœur du Quartier des Géants de Basile-du-Bout-du-Monde abrite les maîtres-assassins et leurs disciples. Qui les chassera et détruira leur secte ?

## **A**NVIL-SUR-LYRE

Les personnages sont membres d'une petite lame mercenaire – ce sont des aventuriers débutants, mais ils ont déjà accompli plusieurs missions avec succès. Profitant d'un passage par le domaine de **FULGENCE-DE-MONTAIGU**, l'un des personnages a obtenu de ses camarades de pouvoir effectuer un petit détour pour aller saluer ses parents, des paysans relativement fortunés vivant dans l'arrière-pays, à quelques jours de la Route.

**ANVIL-SUR-LYRE** est une petite communauté, d'à-peine plus de quelques centaines d'habitants, mais c'est un village ancien, solide, bien construit, aux maisons protégées par des murs épais. À l'époque de l'empire draconique, le village fut un avant-poste militaire destiné à conquérir les terres sauvages du domaine ; plus tard, on dit qu'il servit de base à un seigneur de guerre. De ces temps anciens ne subsistent plus que les ruines d'un château au cœur du village et divers vestiges militaires perdus dans les bois voisins.

Le village est calme, raisonnablement prospère, ancré dans un terroir éloigné des zones dangereuses des frontières du sauvage. Pourtant, depuis quelques semaines, des incendies criminels ont détruit des récoltes, des bois, des bâtiments – dans la campagne et jusque sur les abords du village. Des bêtes – du bétail et des animaux sauvages – ont été retrouvées, lacérées et brûlées. Chacun est inquiet – d'autant qu'**ANTUN GRISBAR**, le paisible garde-champêtre appointé par la Guilde de la Terre qui battait la campagne pour trouver des indices, a disparu depuis deux jours.

Les guildes locales, ainsi que **LEONIDE**, le facteur de Titan & Fils pour la région, sont prêts à mettre la main à la poche pour payer les services de la lame mercenaire des personnages.

*La véritable histoire du village est liée à une grande dynastie d'aventuriers, de soldats et de magiciens dont nous auront souvent l'occasion de reparler dans d'autres cahiers : la famille d'Anvil. Disons seulement d'eux que toutes les générations des d'Anvil, depuis la chute des géants, ont produit des hommes et des femmes d'exception qui ont toujours défendu le Vastemonde et ses habitants.*

*À l'époque de l'empire draconique, un certain capitaine Déomor d'Anvil fut chargé d'ouvrir la région à la colonisation et de repousser les frontières du sauvage. Il fit construire une petite forteresse et s'assura de son rôle. À l'époque de ses petits-enfants, toute la province était suffisamment sûre*

*pour que l'un d'eux, Grégoire d'Anvil, un magicien prometteur, se bâtisse un pied-à-terre, confortable et tranquille, au-dessus d'un petit lac, à quelques kilomètres du village.*

*Grégoire d'Anvil était un aventurier de cœur et il rejoignit bientôt une lame mercenaire dont les exploits sont encore racontés de nos jours à Merkhos. Au cours de ses aventures, le magicien affronta une terrible créature extra-dimensionnelle venue des Confins (cf. page 19). Avec ses compagnons et l'aide du Culte du Gardien immobile (cf. page 52), il put la capturer et l'enfermer dans une prison de pierre. Il restait à dissimuler la prison elle-même. On présume que Grégoire d'Anvil fut l'un des premiers magiciens qui parvint à « creuser » le Mur qui sépare le Vastemonde des Abysses – en tout cas, il fut l'un des maîtres de la discipline et peu d'archimages sont encore capables de tels exploits. En partant de son petit palais dans les collines près d'Anvil-sur-Lyre, il commença à développer un réseau de poches dimensionnelles dans le Mur, en commençant par une commanderie pour les chevaliers du Gardien immobile, un temple-prison pour l'aberration, un petit palais pour lui-même, un autre pour l'une de ses amies dracènes, et ainsi de suite jusqu'à une base d'entraînement pour les membres de sa lame mercenaire avec un accès direct à Basile-du-Bout-du-Monde. Tout est relié à son propre palais, mais la Commanderie et le temple étaient séparés des zones réservées aux mercenaires.*

*Mille cinq-cents ans plus tard, ce réseau a été oublié, abandonné, perdu – en grande partie du moins : la prison existe toujours et présente quelques faiblesses structurelles ; certains lieux ont été envahis par des créatures maléfiques, d'autres ont été totalement abandonnée ; et sous Basile, l'ancien repaire de la lame mercenaire est devenu l'ancre d'une secte d'assassins liée à Ayip-Ki, le dieu du meurtre.*

**À PROPOS DES ARMOIRIES DES D'ANVIL.** Le principal élément du blason de la famille d'Anvil est bien évidemment une enclume : un truc lourd et dur sur lequel on peut venir battre et fracasser n'importe quoi. On retrouve cet emblème sur les linteaux des grandes portes du château en ruine, surmonté de trois ronces entremêlées qui étaient la marque de Déomor. Dans la tour en ruine et ensuite dans le complexe souterrain, l'enclume est accompagnée d'un oiseau-lyre stylisé, qui est la marque de Grégoire.

## 1 LA VIEILLE TOUR

Les personnages battent la campagne pendant un ou deux jours avant de trouver des indices les conduisant à une vieille tour dans la forêt : bosquets incendiés, cercles de végétation carbonisés, animaux lacérés et brûlés. Ils retrouvent aussi les possessions du garde-champêtre Antun Grisbar, mais aucune trace de lui. Une légère fumée montant dans le ciel les conduit finalement à une colline boisée surplombant un petit lac ; au sommet, on aperçoit les vestiges d'une tour émergeant des arbres et arbustes.

Une fouille précautionneuse de la colline permet de découvrir des traces de passage menant à un escalier menant sous la surface (11), mais aussi d'autres points d'entrée possibles : une verrière de cristal mêlée d'orichalque, recouverte de terre et d'humus (au-dessus de 14a) ; quatre puits de lumière étroits (donnant en 12, 13, 14b et 14c). Il est aussi possible d'escalader la tour pour pénétrer par la plate-forme d'observation en 19 ou encore par le balcon en 18 (bien qu'il soit très difficile de l'apercevoir depuis le bas de la colline). Si les personnages traînent trop longtemps sur la colline, des Albastis les attaquent (cf. Bestiaire du scénario).

Tout le complexe souterrain sent le brûlé et l'ozone. Il est parfois difficile de respirer.

**11. LE VESTIBULE.** Un escalier en pierre, abîmé par le temps, couvert d'humus et tout juste dégagé, mène à un vaste vestibule protégé des intempéries extérieur par un voile tissé de matériaux élémentaires. Le sol est poussiéreux et dissimule le sceau de Grégoire d'Anvil (l'enclume et l'oiseau-lyre). On peut toutefois y lire de nombreuses traces de passage : les pieds griffus des Albastis mais aussi les pieds nus d'une humaine.

**12. REPAIRE DES ALBASTIS.** La porte vers le couloir d'entrée et la zone 14 est ouverte. La porte vers 17 est fermée. La pièce servait jadis de penderie où Grégoire suspendait ses capes, enlevait ses bottes et ainsi de suite. Les vieux meubles sont abîmés et les sols souillés par les Albastis. C'était aussi, au travers d'un passage maintenant dissimulé derrière les meubles, une voie pour rejoindre rapidement la salle 20 et plus loin la Commanderie. Plusieurs créatures y dorment habituellement.

**13. REPAIRE DES ALBASTIS.** Anciennes réserves, les murs sont tendus de taquets français sur lesquels venaient reposer étagères et caisses. La plupart ont été bouffé par les vers et tombent en poussière quand on les touche. Les deux portes sont ouvertes. Là encore, plusieurs Albastis dorment là quand ils ne sont pas en chasse dehors ou auprès de leur maîtresse.

**14. REPAIRE D'ALITA.** ALITA est une jeune humaine, gravement défigurée dans un incendie quand elle était encore une enfant. Rejetée par ses camarades à cause de ses difformités et de son apparence, percluse de douleurs insupportable, elle a trouvé dans le Père-des-Monstres (cf. page 63) la réponse à sa détresse. Elle a acquis des pouvoirs de pyrotechnie terrifiants et se complaît désormais dans la destruction et la torture. Entourée des Albastis qui ont trouvé en elle une chef de meute à leur mesure, elle a été attirée jusqu'à la vieille tour par la magie de la porte (20) et cherche un moyen de l'ouvrir, sans bien comprendre ce qu'elle cherche.

14a. La vaste pièce sous la coupole de cristal est plongée dans le noir. Alita y passe beaucoup de temps, à demi-perdue dans des songes délirants. Le mobilier a presque complètement disparu, rongé par les vers, brûlé par la jeune femme ou mis en pièce par les Albastis. Au pied d'un mur, sous les restes d'un ancien miroir, on peut trouver de magnifiques bijoux au milieu de la poussière (pour une valeur d'environ 350 pièces).

14b. Alita a installé là un sanctuaire à la gloire du Père-des-Monstres. Les murs sont couverts de suie et rien n'a survécu aux explosions de feu qu'elle y a déclenché pour appeler son mentor maléfique – c'est sans doute l'une de ces combustions qui a provoqué le filet de fumée aperçu par les personnages, passant par le puit de lumière dans le plafond. Une partie de sa puissance réside toujours ici et les personnages peuvent sentir la température monter rapidement quand ils entrent dans la pièce avant qu'une explosion de feu ne les engouffre (3d6 dégâts de feu, jet de Réflexes pour demi-dégâts). L'explosion se produit tous les trois tours tant que les personnages restent dans la pièce. Près du mur du fond, on peut trouver des loupes fondues de métaux précieux (pour une valeur d'environ 100 pièces).

14c. Deux prisonniers ont été jetés dans cette pièce : le premier est **ANTUN GRISBAR**, enlevé il y a deux jours et torturé par Alita qui cherche des informations sur la porte en 20 ; le second est **WALDEC TEROM**, un jeune homme réduit à une loque hurlante de peur et de douleur, esclave sexuel et punching-ball d'Anita, entre ses mains depuis plusieurs mois maintenant. Antun peut fournir des informations quant aux questions que posait Alita.

**15. SALLE DE RÉGÉNÉRATION.** Alita a placé un artefact magique au centre de la pièce, un petit plateau d'hexite don du Père-des-Monstres. Quand quelqu'un se trouve à portée, le plateau provoque une décharge de flammes qui inflige 5d6 dégâts de feu à toute personne présente (jet

de Réflexes pour demi-dégâts) ou redonne tous ses points de vie à une créature invulnérable au feu.

**16. LA SALLE DU PHŒNIX.** Alita et ses Albastis ont capturé un phœnix qu'elle garde dans cette pièce sombre. L'animal est affaibli, malade, mais elle ne le laisse pas mourir et renaître, lui redonnant chaque jour un peu de puissance sous la forme d'une décharge de feu. La créature peut devenir un compagnon-animal si on la laisse mourir et renaître sous la forme d'un œuf (cf. page 171).

**17. MAMAN ALBASTI.** La pièce abrite la mère de la meute d'Albasti, une créature puissante et mauvaise qui vient défendre Alita aussitôt que celle-ci l'appelle. Une portée de trois jeunes créatures dort dans un coin de la pièce, près de l'escalier (qui monte vers 19 ou descend vers 20). Sous la poussière, le long d'un mur, on peut trouver une épée courte +1 de belle facture qui devait jadis être suspendue devant une tapisserie précieuse.

**18. LE BALCON.** Le balcon donne sur le flanc de la colline, à l'aplomb du lac. La vue est magnifique et donne envie de rénover l'endroit et de s'y installer !

**19. LA TOUR.** Le sommet de la tour abrite un observatoire astral, avec des tables de pierre qui coulissent pour déterminer les places des astres et des constellations au-delà de la Voûte. On y trouve aussi un calendrier scientifique perpétuel (cf. page 27). Il est fort probable que des Albastis y dorment ou y paressent selon l'heure de la journée.

**20. LA PORTE.** Tout au pied de l'escalier, on trouve une curieuse porte en airain. Elle porte la marque de Grégoire d'Anvil (l'enclume et l'oiseau-lyre) et une curieuse serrure – non pas un trou, mais une forme à compléter.

Le personnage dont les parents habitent le village proche se rappelle instantanément avoir vu quelque-chose d'équivalent traîner chez lui : une pièce de métal étrangement découpée, portant le même emblème, et soudée à un long manche pour servir de tisonnier et de pelle à cendre dans la grande cheminée de sa maison ! C'est effectivement la clef et il suffit d'aller la chercher pour ouvrir la porte sans difficulté !

Une fois ouverte, les personnages peuvent pénétrer dans le complexe sous le mur et rejoindre la salle 21 de la Commanderie. Bien entendu, ils peuvent prendre un peu de repos et se soigner avant de retourner explorer cette mystérieuse ouverture !

## 2 LA COMMANDERIE

Les membres de l'Ordre du Gardien immobile n'ont jamais été très nombreux. Par ailleurs, la taille du Vastemonde, la diversité des missions de l'ordre et les risques encourus (ainsi que les nombreuses disparitions passées inaperçues) favorisent l'oubli des connaissances. C'est ainsi que, mille cinq-cents ans après la fondation de la Commanderie du Monolithe, cette dernière a été complètement oubliée par les membres actuels de l'ordre.

La Commanderie servait de refuge, de centre de commandement, d'entraînement et d'information pour les chevaliers du Gardien immobile. L'endroit – comme tout ce qui se situe dans le Mur, en fait – est en bon état général de conservation (pas comme les vestiges de la vieille tour) : pas de pourriture, d'insectes xylophages ou de gravats inconvenants.

Par contre, une colonie de créatures abyssales agressives (des Hexaoccis) a trouvé un passage (par le puit de la zone 23) jusqu'à la Commanderie. Toute la partie droite (zones 22, 23, 29, 27 et 28) est maintenant une couveuse qui abrite des nounous et des soldats protecteurs – les températures y sont étouffantes, mais l'atmosphère est extrêmement sèche. La partie gauche (zones 24, 25, 26) leur est interdite par trois golems qui défendent encore les anciennes salles de prestige.

**21. VESTIBULE.** Le mur de droite porte l'emblème de Grégoire d'Anvil ; celui de gauche, le symbole du Gardien immobile. La porte est chaude au toucher (pas brûlante, certes, mais chaude).

**22. NARTHEX.** L'entrée de la Commanderie abrite des Hexaoccis qui surveillent la porte menant en 25. Les autres portes sont seulement entrouvertes et il est assez facile de les fermer, voire de les bloquer.

**23. CLOÎTRE.** La salle centrale de la Commanderie était jadis un lieu de promenade, de jeux, de discussions, de rencontres, perpétuellement éclairée par une sphère de lumière magique. Ses murs étaient décorés de grandes et belles tapisseries représentant diverses régions du Vastemonde. Au centre, un large bassin aux eaux perpétuellement pures permettait à tous de se relaxer en bonne compagnie.

Aujourd'hui, la salle abrite une colonie de créatures abyssales monstrueuses. Le bassin est vide et une faille s'est ouverte dans son plancher, qui mène sur les Abysses ; devant, gisent les restes d'un golem abattu par les Hexaoccis. Toutes les portes vers les zones 27 à 29 sont ouvertes ; celles vers les zones 22, 24 à 26 et 30 sont fermées.

Fermer le passage vers les Abysses est possible – c’est une tâche que le fantôme de Grégoire (cf. le Palais des Oiseaux) pourra accomplir à condition qu’il soit mis au courant par les personnages et que ceux-ci accomplissent quelques tâches simples. Dès lors, la Commanderie sera relativement aisée à nettoyer et à sécuriser.

**24. GRANDE SALLE.** Salle de réunion et d’assemblée, la grande salle de la Commanderie contient encore deux immenses tables en bois d’enclume (cf. page 67) et d’innombrables bancs du même genre. L’endroit est gardé par un golem qui attaque systématiquement les Hexaoccis pour les empêcher de pénétrer dans les lieux ; les personnages, s’ils portent la clef, ne l’activent pas. Deux étendards magiques sont posés entre les murs qui mènent à la porte d’airain :

**ÉTENDARD D’HYPÉRION.** L’étendard émet une lueur plus ou moins forte à la volonté de son porteur (comme le sort *Lumière*) mais qui s’étend sur l’ensemble d’une salle, sans limite de portée. La nuit, en pleine nature, l’étendard peut éclairer une zone comme le feraient les lumières d’un stade de football.

**ÉTENDARD DE L’ESPRIT CLAIR.** Les personnages à 12 pas ou moins de l’étendard ignorent les effets des points de folie qu’ils ont pu subir.

Près de la porte d’airain qui mène au Temple du Gardien immobile, une bouche magique s’active quand les personnages s’approchent : elle fut jadis installée là comme une alarme permettant de prévenir la Commanderie si quelque chose se passait mal dans le temple. Et c’est bel et bien le cas depuis une petite centaine d’années maintenant...

**25. SCRIPTARIUM.** L’immense salle hypostyle (c’est-à-dire avec des colonnes partout au milieu du passage) était la salle d’étude et d’enregistrement de la Commanderie. Un golem se tient au milieu de la salle immobile et réagit comme celui en 24. La pièce est dans un état épouvantable : de durs combats ont eu lieu ici entre les golems et les Hexaoccis ; les cadavres des bêtes vaincues ont été traînés dans un coin ; tout le contenu des étagères et des pupitres a été jeté au sol, piétiné, mélangé, souillé de sang et de viscères. Bonne chance pour reclasser les anciens journaux et compte-rendu de mission, les rapports d’enquête, les notes descriptives des créatures affrontées et ainsi de suite. Toutefois, un peu de temps passé à fouiller ici permet de trouver deux encriers magiques (avec encre infinie de la couleur que l’on souhaite, y compris métallique), mais aussi peut-être des indications sur la nature de l’endroit, sur le culte du Gardien immobile, sur la mission des chevaliers et sur l’existence du temple au monolithe.

**26. GYMNASE.** La vaste pièce servait de salle d'entraînement et d'exercice pour les chevaliers de l'ordre. Il reste encore des dizaines d'armes et d'armures d'entraînement rangés le long des murs, avec des poids, des balles et autres sacs et poteaux de frappe. Un golem se tient près de la porte et réagit comme celui de la salle 24.

**27. CUISINES ET SALLES COMMUNES.** Ces pièces sont plongées dans l'obscurité et abritent les œufs et les petits Hexaoccis, sous la garde de leurs nounous. Cela fait tellement longtemps que les créatures sont installées là que les sols disparaissent sous une épaisse couche de débris et de saletés. Il fait incroyablement chaud et sec – comme en plein désert, avec le même effet si on reste là trop longtemps. Quelques tours d'exercice physique intensif (comme un combat) suffit à couper le souffle et à infliger un désavantage à toutes les actions.

**28-29. CHAMBRES.** Comme précédemment, les pièces sont étouffantes et obscures. Les diverses chambres ont été dévastées par des années d'occupation. Toutefois une fouille complète permet de réunir l'équivalent d'un trésor communautaire de 3DV (cf. page 176).

**30. PASSAGE.** L'endroit est obscur et chaud, mais les Hexaoccis ne s'en approchent pas. Au bout de la pièce, une porte en airain mène au Palais des Oiseaux (zone 4).

## **3** LE TEMPLE DU GARDIEN IMMOBILE

Le temple du Gardien immobile fut construit à la fois comme un lieu de culte et comme une prison pour une aberration extra-dimensionnelle venue des Confins. Abandonné et oublié depuis plusieurs siècles, l'endroit est désert ou presque. Le monolithe-prison « fuit » et l'influence délétère de la créature se développe tout doucement, comme un suintement imperceptible mais aux conséquences catastrophiques.

Les zones 31, 32, 33, 37 et 39 sont encore relativement libres de cette influence, mais le reste du complexe est devenu très dangereux et les « dendrites » de l'aberration, ainsi que son influence non-euclidienne, présentent de véritables menaces pour les personnages.

Dans les zones non-protégées, les personnages sont soumis à deux menaces : d'une part, ils courent le risque d'encaisser des points de folie (jet de sauvegarde une première fois quand les personnages entrent en 34 ou en 38, puis une seconde fois quand ils rentrent en 40) ; d'autre part, 1d4-1 dendrites apparaissent dans chaque salle qu'ils traversent (34, 35, 36, 38) et qu'ils doivent combattre – elles réapparaissent tant que le monolithe n'a pas été définitivement sécurisé.

Il est possible de refermer la prison – des chaînes d'airain et d'anhaum rangés en 39 et qu'il faut changer régulièrement. Ce n'est pas une tâche bien compliquée (en dehors des dangers environnementaux) et, si les personnages ne trouvent pas la solution par eux-mêmes, le fantôme de Grégoire (cf. le Palais des Oiseaux) pourra les orienter et les informer.

L'ensemble du temple est en très bon état, peu poussiéreux, avec un mobilier en bon état, mais il est plongé dans l'obscurité. Les portes sont fermées mais pas à clef. Il n'y a aucun piège.

**31. NARTHEX.** Une petite entrée avec une tapisserie représentant le Dieu cornu saluant Hypérior.

**32. TEMPLE DU GARDIEN IMMOBILE.** Le temple est richement décoré. Autour de l'autel, plusieurs consoles supportent des reliquaires précieux liés aux divers cultes du Dieu cornu avant qu'il ne devienne le Diable. Sur l'autel se trouve un épieu magique extrêmement ancien (sa lame est un silex taillé et la hampe semble être constituée de bois fossilisé). Une certaine aura de danger entoure l'objet et il n'est pas avisé de s'en emparer sans bien y réfléchir.

**LANCE DU TUEUR.** Cet épieu +3 accorde un avantage de combat contre toutes les aberrations venues des Confins. Son porteur devient le dernier d'une très longue lignée de chasseurs et son esprit est bientôt envahi par un seul désir : traquer et détruire ses ennemis, à l'exception de toute autre chose – repos, amour, amitié, projets, etc.

**33. BASSIN PURIFICATEUR.** Un grand bassin permet de se laver avant d'entrer en 34 ou en sortant de là. Son aura bénéfique est ce qui tient l'influence de l'aberration à l'écart des zones encore protégée.

**EFFETS.** En se lavant les mains et le visage dans la vasque pour la première fois, les personnages récupèrent instantanément tous leurs points de vie et effacent toutes leurs blessures. Il est possible à chacun de remplir une gourde, donnant l'équivalent de cinq potions de soin par personnage (cf. page 210).

**34. SALLE DE GARDE.** Une grande table, une demi-douzaine de chaises confortables, un vaisselier, un garde-manger, quelques jeux de plateau, des dés, des cartes – de quoi passer le temps lorsqu'on est de garde dans le temple. Et 1d4-1 dendrites prêtes à attaquer les personnages.

**35. SACRISTIE.** Une pièce simple, décorée de nombreuses tapisseries aux thèmes religieux reprenant les légendes de la création du monde ; une penderie où sont accrochés quelques habits sacerdotaux ; une boîte en osier contenant une paire de gants épais (magiques, avec les mêmes propriétés qu'un anneau magique +1). Et 1d4-1 dendrites prêtes à attaquer les personnages.

**36. CHAPELLE.** Un lieu de méditation et de concentration avant de devoir se rendre en 40 ; un simple autel avec une statue du Dieu cornu taillée dans un énorme morceau de jade (son prix doit être aussi impressionnant que son poids). Et 1d4-1 dendrites prêtes à attaquer les personnages.

**37. BUREAU.** Ce vaste bureau, confortable et bien rangé, était celui du chef de la Commanderie. Une grande porte d'airain mène au Palais des Oiseaux (la même clef que précédemment est nécessaire pour l'ouvrir). Un grand portrait au mur représente Grégoire d'Anvil, entouré d'une multitude d'oiseaux exotiques – son nom est noté en-dessous. La pièce contient l'équivalent de possessions individuelles riches pour 7DV (cf. page 176).

**38. BASSIN PURIFICATEUR.** Comme en 33, mais ici la vasque a été brisée et le filet d'eau qui coule du mur n'a aucune propriété magique. Par contre 1d4-1 dendrites se tiennent prêtes à attaquer les personnages.

**39. RÉSERVES.** La pièce est protégée de l'influence de l'aberration. Sur quelques étagères posées sur des taquets français, on trouve du matériel de nettoyage pour le temple, des outils et des restes de cuir, de bois ou de métal. Surtout, accrochées au mur, pendent quatre énormes double-chaînes d'airain et d'anhaum, aux anneaux impressionnants et qui pèsent leur poids. Chacune d'entre elle permet de sécuriser le monolithe durant deux ou trois siècles avant que leur pouvoir ne soit corrodé par l'influence de la bête.

**40. SALLE DU MONOLITHE.** Tout au fond de cette impressionnant temple hypostyle (oui, toujours plein de poteaux en travers du chemin) se dresse une immense pierre abyssale noire dont la surface semble parfois agitée de frissons inquiétants. Une lourde chaîne corrodée l'entoure, très abîmée et à deux doigts de tomber en poussière. 1d4 dendrites (plus une par personnage) sont prêtes à passer à l'action – une nouvelle dendrite apparaît à chaque tour tant que les personnages restent dans la salle.

Si les personnages parviennent à renforcer la prison, ils se débarassent d'un point de folie chacun !

## 4 LE PALAIS DES OISEAUX

Le Palais des Oiseaux était la propriété personnelle de Grégoire d'Anvil. Ça l'est toujours. La zone toute entière est un refuge et une ressource pour les personnages, mais ils devront surmonter plusieurs épreuves pour en gagner tous les droits.

Quel que soit leur point d'entrée, les personnages qui franchissent une porte d'airain vers le palais se retrouvent dans un couloir et, face à eux, se tient un étrange personnage, un peu fantomatique mais souriant, qui se présente :

*« Bonjour à vous, bien chers visiteurs. Je suis Grégoire d'Anvil, le propriétaire et inventeur des lieux. Je vous invite à répondre à cette énigme et à respecter sa réponse. Ne pas nuire est ma première règle. Des efforts constants pour me conserver. L'indifférence est ma récompense. Qui suis-je ? »*

La réponse est « *la Paix* ». Les personnages qui tentent de passer en force se retrouvent éjectés de l'autre côté de la porte la première fois et... quelque part dans le Vastemonde la seconde. Sur une bonne réponse, Grégoire laisse les personnages passer et les invite à avancer.

La même chose se reproduit à chaque fois que les personnages veulent entrer dans une salle pour la première fois. Le fantôme, toujours souriant, s'arrête devant la porte, se tourne vers eux et leur pose une énigme avant de leur permettre, éventuellement, de rentrer dans la pièce et de profiter de ses ressources.

Grégoire ne répond à aucune question précise tant que les personnages n'ont pas atteint son bureau – il s'installe alors sur son grand et confortable fauteuil et bavarde volontiers, donnant les informations en sa possession. En attendant, lui-même est curieux et veut tout savoir de ses visiteurs : qui ils sont, ce qu'ils font là, ce que sont leurs objectifs ou leurs demandes, et ainsi de suite...

En attendant, tout ça ressemble fortement à une visite façon « Maisons & travaux » ou « Architecte d'intérieur hebdo ». Tout est propre, rangé, raffiné, pensé, sophistiqué et de bon goût.

**41. LES APPARTEMENTS PRIVÉS.** L'énigme est la suivante : « *C'est un lieu d'invention et d'affliction. On y meurt mille fois et plus, et puis un jour tout à fait. Gare à ce qu'il cache !* » La réponse est « *un Lit* ». Trois grandes pièces confortables composent les anciens appartements de Grégoire.

**A. L'ANTICHAMBRE.** Un salon confortable qui abrite une manière de cabinet des curiosités, toutes sortes d'objets que Grégoire a ramené de ses aventures – petites statuettes, bibelots précieux, objets du quotidien finement décorés, crânes de créatures étranges, planches d'insectes épinglés, médailles et plaques commémoratives, petits portraits de camarades disparus, fossiles, fleurs séchées, animaux empaillés et ainsi de suite. Rien de vraiment onéreux ou de follement précieux, mais beaucoup de souvenirs d'une vie très bien remplie.

**B. LES BAINS.** Une grande pièce aux belles mosaïques bleues, blanches et vertes ; un bassin où coule une eau toujours à la température idéale ; une table de massage. Sur l'un des murs, une magnifique peinture de paysage qui semble comme une fenêtre sur l'extérieur, avec un décor qui évolue sans arrêt selon le temps et la saison. Quiconque se baigne ici se débarrasse de toutes ses maladies et ses petites douleurs chroniques.

**C. LA CHAMBRE.** Une chambre confortable, un grand lit, deux autres peintures de paysage dynamiques ; des commodes et des penderies pour des habits précieux ; d'autres pour des vêtements de voyage et tout un assortiment de matériel d'exploration – y compris quelques objets magiques simples mais utiles : cape et bottes elfiques, corde magique, gant de rangement, sac sans fond... Au-dessus du lit est accrochée une épée +1 de simple facture – la première arme magique de Grégoire. Quiconque dort dans le lit récupère de toutes ses blessures.

**42. LA GRANDE SALLE.** L'énigme est la suivante : « *Je suis grande et belle et folle. Certains me cherchent et d'autres me fuient. Je suis toujours au bout du chemin et parfois je viens toquer aux portes. Qui suis-je ?* » La réponse est « *l'Aventure* ». Autour d'une immense table prête à accueillir d'innombrables invités s'assemblent divers salons confortables et bien éclairés. Aux murs, des étagères et des bibliothèques abritent une vaste collection artistique – vases et poteries peintes, délicates statuettes, boîtes ouvragées contenant des gemmes et des bijoux magnifiques. L'endroit est chaud, mais bien aéré. Les portes sont ouvertes vers le petit salon (44) et au-delà vers le premier solarium (45) – un agréable vent chaud s'engouffre jusqu'ici, accompagnant une multitude d'oiseaux exotiques et

colorés qui vont et viennent, se lissent les plumes, perchés aux dos des chaises, ou roucoulent doucement en haut des étagères avant de repartir vers l'extérieur. (On notera la présence de serviteurs invisibles qui nettoient inlassablement les inévitables souillures psittaciques.) Dès lors que les personnages ont accès à cette pièce, ils trouvent toujours à manger sur la table centrale – de quoi grignoter, des fruits exotiques et, trois fois par jour des plats chauds.

**43. LE BUREAU.** L'énigme est la suivante : « *Vous pouvez me donner sans jamais me perdre, mais quoi qu'il arrive, vous ne m'aurez jamais tout entier. Qui suis-je ?* » La réponse est « *le Savoir* ». Le bureau comprend deux portes en airain : celle qui mène à la Commanderie accepte la clef en possession des personnages ; celle qui mène à la collection draconique semble nécessiter une autre sorte de clef. Le bureau est grand, ses murs couverts de rayonnages où s'entassent livres et grimoires, cahiers mal assemblés et carnets de voyage.

Le fantôme de Grégoire est un phénomène étrange. Il semble qu'il ne s'agisse pas seulement de l'ombre du magicien restée à traîner, mais aussi de son âme ; il est lié à sa création dans le Mur et ne peut plus la quitter – non plus que son âme, contrairement à l'ordre naturel des choses. Ce n'est donc pas, techniquement, un non-mort, mais quelque-chose d'unique.

Grégoire d'Anvil n'a pas vraiment conscience du temps qui passe. Il a à peine conscience que son corps est mort et qu'il survit seulement au cœur de son palais, en compagnie de ses oiseaux et de ses serviteurs invisibles.

Grégoire peut expliquer de nombreuses choses aux personnages, répondre à leurs questions, leur esquisser un plan général de son domaine et même leur donner des missions – ce sont des mercenaires comme lui et s'ils respectent le code ancien, il est prêt à devenir leur mentor et à les équiper.

Grégoire a beaucoup de pouvoir encore sur son domaine au cœur du Mur. Il a créé le Labyrinthe ex-nihilo quand il a senti les assassins s'installer sous Basile ; il peut refermer la faille vers les Abysses au sein de la Commanderie (les personnages devront seulement aller poser quatre sceaux magiques en 25, 26, 28 et 29, sur les murs les plus extérieurs) ; il a conscience de l'état du monolithe en 40 et donne la solution aux personnages pour aller remettre des chaînes.

Grégoire peut encore donner aux personnages la clef de la porte vers la collection draconique – sa vieille amie, la dracème Makala, est décédée depuis longtemps et son trésor est à qui veut le prendre, mais il est encore protégé et Grégoire ne peut pas grand-chose lui-même à ce sujet.

Grégoire d’Anvil était un aventurier et un mercenaire. Il connaît la vie des personnages sur la route. Il ne peut rien faire à leur place et il est assez sage pour ne pas tenter de réfléchir pour eux non plus. Mais il peut devenir un mentor et une ressource importante, leur apprendre des tours, les introduire dans certains milieux et enfin les lier à la très extraordinaire famille d’Anvil.

**44. LE PETIT SALON.** Le petit salon est aisément accessible depuis la grande salle. L’endroit est envahi d’oiseaux exotiques divers qui rendent sa fréquentation parfois difficile à cause du niveau sonore général – sans compter que de très nombreux oiseaux semblent « parler » et tenir des conversations totalement absurdes : le résultat de l’effort incessant de Grégoire d’enseigner le langage aux oiseaux du domaine.

**45. LE PREMIER SOLARIUM.** La vaste terrasse n’est plus dans le Mur, mais sur le Vastemonde, au cœur de l’Aronak, un domaine tropical, à flanc d’une haute mesa surplombant une forêt pluvieuse. Les cieux sont envahis d’oiseaux magnifiques le jour et de chauve-souris géantes la nuit. Quelque part, à une distance raisonnable (quelques jours tout au plus), on peut rejoindre la Route qui traverse le domaine – un immense et large fleuve aux eaux tumultueuses. Nul doute qu’il y a fort à faire dans la région pour qui s’y intéresse ; il suffit d’emprunter l’escalier qui descend de la terrasse et suivre les bornes de pierre installées par Grégoire.

**46. LA SALLE DE MUSIQUE.** L’énigme est la suivante : « *Je conduis les armées à la guerre et les morts au repos, les amants à l’amour et les pieds au galop. Qui suis-je ?* » La réponse est « *la Musique* ». La salle de musique est bien équipée – fauteuils confortables pour l’audience, acoustique parfaite (et encore améliorée par la magie, collection extensive d’instruments de grande qualité, bibliothèque de partitions et ainsi de suite. Tout date un peu – les instruments ont parfois changé, la musique est celle d’une époque ancienne et on ne trouve aucun de nouveaux cristaux enregistreurs vendus par la Maison du Haubert d’Argent (cf. page 41). Toutefois, ça serait un lieu idéal pour opérer de tels enregistrements, avec des artistes d’exception, avant de les vendre à la maison draconique.

**47. LES LOGIS DES SERVITEURS.** L'énigme est la suivante : « *S'il faut quatre gobelins pour fabriquer dix chaises en quatre jours, combien faut-il de jours à huit gobelins pour fabriquer vingt-cinq chaises ?* » La réponse est « *cinq* ». Autour d'une vaste pièce commune se trouvent quatre chambres et une salle de bain. Tout est impeccable, rangé, mais on n'y trouve aucun effet personnel. Les personnages qui rentrent ici pour la première fois découvrent une rangée de serviteurs invisibles (devenus, pour l'occasion, un peu plus translucides et perceptibles) qui les saluent. Dès lors, ils sont autorisés à leur donner des ordres ou à leur demander des services particuliers. La porte vers le solarium est ouverte et on peut sentir l'air du large – d'ailleurs, une mouette, perchée sur un fauteuil, regarde les personnages d'un air suspicieux.

**48. LE SECOND SOLARIUM.** La terrasse du second solarium donne sur une série de falaises granitiques face à un océan terrible et magnifique. D'immenses colonies d'oiseaux marins nichent là et emplissent les cieux. Un escalier descend à une petite crique où subsistent encore deux ou trois embarcations qu'on peut à peine traiter de navires vu leur état – mais ça doit être suffisant pour caboter le long de la côte jusqu'à un petit port à quelques jours d'ici et de là rejoindre la Route du domaine de Saint-Cyricus-des-Tempêtes (cf. page 295).

**49. L'OFFICE ET LES CUISINES.** L'énigme est la suivante : « *De la farine, du miel, du beurre, trois œufs entiers, une lichée de pomme-chenille. Qu'ai-je oublié ?* » La réponse est « *du Lait* », pour faire des crêpes, le plat préféré de Grégoire. Les cuisines, très bien équipées, sont l'apanage des serviteurs invisibles du palais. Les personnages peuvent s'en servir bien sûr, mais ils sentent alors tout le poids de la désapprobation des serviteurs peser sur eux – toujours polis et respectueux, mais infiniment désappointés. Ceci étant, toute nourriture préparée ici peut se conserver plusieurs semaines en aventures.

**50. LES RÉSERVES.** L'énigme est la suivante : « *Donne-moi, un t'aimera sans partage ; prends-moi, tous te haïront ; gagne-moi et tout est à recommencer ; perds-moi et tout est fini... Qui suis-je ?* » La réponse est « *la Vie* ». Les réserves contiennent de la nourriture « en stase » (rangée dans de grands coffre de bois ouvragés) et presque tout ce dont on peut avoir besoin en matière de matériel d'aventure non-magique : sacs, tentes, gourdes, cordes, pelles, couvertures et ainsi de suite. Plusieurs sacs prêts à l'emploi sont rangés le long d'un mur.

## LA COLLECTION DRACONIQUE

**5** Makala était un dragon exilé de l'astral qui vécut vers la fin de l'empire draconique et le début des âges sombres. Elle disparut un jour laissant derrière elle un héritage bien caché que personne ne revendiqua. C'était aussi une amie de Grégoire d'Anvil qui créa pour elle une cache dans le Mur afin qu'elle y dissimule et protège ses possessions et ses trésors.

Rappelons que les dragons sont syllogomanes (cf. page 34) : ce sont des collectionneurs compulsifs. Si le trésor de Makala est immense (un peu moins de deux mille mètre-cubes de fatras empilés sur quatre mètres de hauteur dans toutes les pièces et le long des couloirs, soit une soixantaine de containers modernes de six mètres), il est composé à quatre-vingt-dix-neuf pour cent de brocantes empilées, sans intérêt et sans valeur – sauf pour d'autres collectionneurs ou pour des archéologues à la recherche d'objets ayant plus de mille ou deux mille ans d'existence. Qui veut d'une collection de rouets et de fuseaux empilés au hasard ou d'une autre de couteaux pliants de vigneron ?

Par contre, ça prend de la place et c'est poussiéreux : les salles sont grandes sur les plans, mais elles sont incroyablement encombrées et il n'y a bien souvent que la place de s'y déplacer et d'y échanger quelques coups avec les squelettes-gardiens. Les objets sont entassés les uns sur les autres ou sur (ou sous, ou dans) d'innombrables meubles précieux – tables, consoles, commodes, buffets, etc.) Toutes les pièces connaissent ce même chaos qui ne sera pas rappelé dans les descriptions ultérieures. Nous laissons le soin à la maîtresse de jeu de créer des obstacles instables et prêts à s'effondrer et de placer du terrain difficile presque partout.

Toutefois, en cherchant bien – et en y consacrant au minimum quelques jours et un paquet de sorts de détection – il est possible de sortir des collections l'équivalent d'un trésor légendaire pour 10DV ! Il faut juste nettoyer le niveau de ses gardiens, désamorcer les pièges et se garder des empoisonnements aux spores et des effondrements d'étagères.

**NOTE SUR LES GARDIENS-SQUELETTES.** Un squelette de base est DV1, mais il est aisé d'en trouver de plus puissants si besoin. Par ailleurs, la maîtresse de jeu est invitée à varier les effets en dotant certains d'entre eux de capacités un peu spéciales : aura de feu ou de glace, invulnérabilité aux armes non-magiques, téléportation de combat, petits sorts un peu embêtants, etc.

On utilise la même clef pour ouvrir les portes vers le Palais des Oiseaux et vers la Nécropole (zone 7).

**51. SALLE DES ANTIQUITÉS.** S'entassent ici des œuvres primitives originaires de toutes les cultures de l'ancien temps, humaines ou non, y compris quelques rares objets elfiques d'avant leur disparition : vénus préhistoriques, objets rituels des premiers cultes à la Vieille Déesse et au Dieu cornu, armes anciennes, etc. On y croise aussi **QUELQUES SQUELETTES** (un par personnage) qui montent la garde éternellement. La porte sur le couloir vers 53 est **PIÉGÉE** (détection d'ouverture ; déclenchement instantané ; mot de passe ou désamorçage par décharge électrique ; désintégration de zone visant le matériel, cf. page 278). La lourde porte vers la terrasse est aussi piégée de la même manière, mais uniquement en venant de l'extérieur (le mot de passe est gravé sur une plaque à l'intérieur).

**52. TERRASSE.** La terrasse se trouve sur le Vastemonde et donne sur un paysage de douces collines boisées au climat tempéré, dans le domaine d'Andrecent. À quelques centaines de mètres, on aperçoit les vestiges d'un bâtiment ancien à l'architecture impériale, qui jouxte une grande étendue pavée : sans doute ce qui reste de l'un des tous premiers astroports sur le Vastemonde.

**53. SALLE DES STÈLES ET MÉDAILLES.** Des pierres gravées, des bornes sculptées, des panneaux de métal et de bois ; des centaines de caisses pleines de médailles et de monnaies anciennes, provenant de tout le Vastemonde, des Abysses et de l'Astral. De l'une des grandes stèles, posée contre un mur et qui semble au premier abord supporter les os fossilisés d'une créature indistincte sort **UN DRAGON D'OS**. **TROIS AUTRES GARDIENS-SQUELETTES** sont présents.

**54. SALLE DES PEINTURES ET MIROIRS.** Cette immense salle est vraiment encombrée. Des dizaines de tableaux encadrés ou non, de miroirs, de rouleaux de toiles, s'entassent ici. La moindre lumière se réfléchit dans toutes les directions et projette autant d'ombres inquiétantes. **UNE OMBRE** vit dans l'une des miroirs – en plus de ses capacités habituelles, elle peut se déplacer librement de miroir en miroir au prix d'une manœuvre.

**55. SALLE DES BIBELOTS.** Des étagères et encore des étagères, aux rayonnages couverts de petits objets sans beaucoup d'intérêts, beaux parfois, précieux certainement, innombrables en tout cas. **CINQ SQUELETTES** aussi, beaucoup plus gros que les bibelots et moins inoffensifs.

**56. SALLE DES BANNIÈRES ET TISSUS.** Des rouleaux de tissus précieux, des brocards, des tulles et des dentelles ; des coffres entassés plein de robes et de toges ; des étendards le long des murs pris sur diverses armées. **UNE MEUTE DE RATS GÉANTS** niche ici et profite des couloirs pour aller chasser au-delà de la salle 52 en passant par des ouvertures qu'ils ont rongé dans le bas des portes. Les rats géants attaquent les intrus.

**57. SALLE DES ARMES ET OUTILS.** Des armes et quelques armures, mais surtout des outils de tous types et pour toutes les professions, en de nombreux exemplaires chacun. Et, quelque part dans la pièce, **UNE MIMIQUE** bien cachée.

**58. SALLE DES STATUES.** Plein de statues de l'âge classique – des monsieurs et des madames tout nus ou avec juste un drapé sur l'épaule. **TROIS STATUES** sont des créatures animées qui s'éveillent quand les personnages entrent dans la pièce.

**59. SALLE DE LA VAISSELLE.** La porte depuis le couloir extérieur est piégée (détection de présence ; piège instantané ; mot de passe ou désamorçage mécanique avec désavantage ; une aiguille injecte un poison immédiatement mortel à n'importe quel dragon, mais qui n'inflige que 1d8 dégâts nécrotique à une autre créature). Là encore, de la vaisselle, de métal, de bois ou de cristal, des poteries, des chaudrons et des casseroles, des verres, des coupes, des hanaps, des couverts et des louches. C'est un fatras instable et fragile. Sans doute reste d'un vieux plat mal lavé, **UN LIMON VERT** s'est développé dans la pièce et couvre plusieurs zones du plancher et du plafond.

**60. SALLE DU COFFRE.** Une salle entièrement vide, à l'exception d'un énorme coffre de plusieurs mètres de long, de large et de haut, en bois d'enclume cerclé d'airain, complètement insensible à toute magie, invulnérable aux dégâts, sans serrure visible ni ouverture. De quoi se creuser la tête un bon moment, mais vraiment, pas moyen de l'ouvrir. **SIX SQUELETTES** gardent le coffre.

## LE LABYRINTHE

**B** Le labyrinthe est une sorte de blague et il est peu probable que la maîtresse de jeu emmène les personnages dans un tel dédale. Le labyrinthe a été créé par Grégoire d'Anvil quand il a senti que des forces maléfiques s'installaient dans l'ancienne base de sa lame sous Basile. Il est destiné à les empêcher d'atteindre son palais sans pour autant briser définitivement la route (sait-on jamais).

Le labyrinthe est constitué de trois réseaux de couloirs indépendants, qui ne se croisent qu'en deux points : un passage entre le réseau menant au palais et le réseau central ; un autre entre le réseau central et le réseau menant au temple d'Ayip-Ki. Les deux réseaux extérieurs n'ont aucun contact.

Des pièges parsèment les couloirs, comme indiqué ci-dessous. Par ailleurs, à chaque fois que les personnages tournent un coin de couloir, la maîtresse de jeu doit tirer 1d8 dans la table suivante pour déterminer la présence ou non de **CHASSEURS MAGIQUES** qui attaquent automatiquement les visiteurs (à moins que ceux-ci ne soient particulièrement discrets). Les chasseurs restent sur place quelques tours, s'ils ne voient personne, puis disparaissent dans les murs. Si les personnages restent trop longtemps dans le même couloir, la maîtresse de jeu est invitée à tirer de nouveau dans le tableau.

1-3. Aucun chasseur.

4-5. 1d4 chasseurs.

6-7. 2d4 chasseurs.

8. 2d8 chasseurs.

Ça c'est pour la théorie et ça concerne essentiellement ceux qui tentent de pénétrer dans le labyrinthe depuis le temple d'Ayip-Ki. Grégoire peut tout simplement effacer le labyrinthe pour les personnages et leur donner directement accès à la porte du Temple des assassins s'ils le désirent. Ils peuvent aussi les inviter à visiter les lieux, à leurs risques et périls, pour aller ramasser tout le matériel que quelques générations d'assassins malheureux ont abandonné là avec leurs cadavres.

**61. PIÈGE.** Plaque de pression ; Petit bruit de mise en route ; désamorçage mécanique fin ; Destruction par magie de l'armure la plus lourde du groupe.

**62. PIÈGE.** Détection de magie active ; déclenchement immédiat ; désamorçage par lancement de n'importe quel sort ; drain de magie (perte de 1d4 matrices de sort, en partant des plus puissantes).

**63. PIÈGE.** Détection de mouvement ; déclenchement en 1d4 tours ; énigme à résoudre (une voix désincarnée dit « *Je brûle et je conserve. Qui suis-je ?* » ; une seule réponse acceptée : *la Glace*) ; 2d8 dégâts de froid à toute personne dans une zone de 12 pas de rayon autour de celui qui a déclenché le piège, même si celui-ci n'est plus au même endroit.

**64. PIÈGE.** Plaque de pression ; petit bruit ; rester immobile jusqu'au petit bruit suivant au bout de 1d8 tours ; 2d8 dégâts de feu.

**65. PIÈGE.** Détection de vie ; déclenchement immédiat ; sacrifice (1d4 points de caractéristiques) ; désintégration du vivant.

**66. PIÈGE.** Fosse ; déclenchement immédiat ; jet de Réflexes ; 2d8 dégâts de chute + poison 1d4 Force.

**67. PIÈGE.** Détection de pensée malveillante ; déclenchement immédiat ; jet de Volonté ; 2d8 dégâts nécrotiques + décharge mentale 1d4 Sagesse.

**68. PIÈGE.** Rayons lumineux ; déclenchement au bout d'un 1d4 tours ; aucun désamorçage ; Fièvre des tombeaux (cf. page 168).

**69. PIÈGE.** Fil et goupille ; déclenchement immédiat ; désamorçage simple apparent ; en fait, qu'on désamorce ou pas le fil, le vrai piège est juste à côté et déclenche un éclair de foudre pour 2d8 dégâts sur la longueur du couloir (doublé sur les armures métalliques).

**70. PIÈGE.** Détection de présence ; déclenchement immédiat ; jet de Vigueur ; 1d8 dégâts par niveau en cas de réussite ou mort en cas d'échec.

## **Z** LA NÉCROPOLE DES OMBRES VOLÉES

Grégoire créa cette zone dans son domaine quand le premier de ses compagnons de lame mourut. C'était une nécropole destinée à accueillir les dépouilles de ses amis et la sienne. Tous sont enterrés là à l'exception d'un seul qui disparut dans un domaine inconnu.

Plus tard, quand les assassins d'Ayip-Ki prirent possession de la tour à Basile et de la zone adjacente, ils découvrirent le tombeau et le transformèrent en nécropole-prison.

En effet, ces assassins ont accès à des armes très particulières qui volent l'ombre de leurs victimes ; celles-ci, au-lieu de rejoindre les Limbes (d'où elles peuvent éventuellement être rappelées pour interrogatoire ou résurrection), sont emprisonnées dans des cubes magiques et conservées à l'abri, effaçant effectivement les vies des victimes de l'histoire du Vastemonde.

Il y a quelques décennies, suite à un accident de manipulation, des ombres ont fuit de leurs cubes et se sont emparées de quelques apprentis assassins. La secte a rapidement scellé la grande porte de la nécropole et enfermé les non-morts qui attendent depuis lors. Certains sont sauvages ; on doit pouvoir traiter avec les autres ; mais la plupart sont des psychopathes dangereux et il n'est pas certain qu'il soit prudent de les relâcher sur le Vastemonde.

**71. SALLE GRAVÉE.** Les murs de cette salle éclairée par quelques lampes à huile sont sculptés de bas-reliefs relatant les exploits de la lame mercenaire de Grégoire. Quelques statues ont été abîmées par les assassins, d'autres profanées de manière obscène ou incongrue, la plupart couvertes de graffitis et de libelles orduriers.

**72. LABORATOIRE.** Le laboratoire sert à la fabrication de divers poisons violents et mortels. Creusets et alambics s'alignent sur les tables et le long des murs se dressent plusieurs grands meubles apothicaires et des étagères couvertes de bocaux et de flacons étiquetés. **LE MAÎTRE ALCHIMISTE ET SES TROIS APPRENTIS** travaillent et vivent ici, à demi-anémiés par les vapeurs délétères et l'absence de lumière. On peut trouver ici un certain nombre de préparations alchimiques simples (cf. page 121) mais aussi quelques préparations de la liste suivante :

**1. GANT DE LOUP.** Jusqu'au prochain répit, les mains du personnage se transforment en pattes griffues et puissantes, infligeant les dégâts d'une arme lourde.

**2. MAINS DE FEU.** Le personnage développe des pouvoirs pyrokinétiques limités jusqu'au prochain répit. Il peut enflammer ses mains et avant-bras, allumer un feu, cracher quelques flammes. Il ne peut pas infliger plus de 1d8 points de dégâts par attaque, mais il reste bon nombre d'usages pratiques à cette préparation.

**3. MORTE-GORGE.** Quiconque respire cette poudre toxique ne peut plus parler, chanter ou lancer de sorts jusqu'au prochain repos.

**4. ŒIL ROUGE.** Le personnage bénéficie d'une vision dans le noir jusqu'au prochain répit, mais ses yeux brillent rouges dans les ténèbres.

**5. ONGUENT GÉLATINEUX.** Le personnage devient transparent jusqu'au prochain répit. Ce n'est pas vraiment de l'invisibilité et il peut refléter certaines lumières ou causer des effets visuels étranges, mais il peut agir normalement.

**6. PASSE-MURAILLE.** Le personnage peut traverser les murs solides, en pierre ou en terre, au prix de 1d4 dégâts physiques par pas parcouru. Une couche de métal peut soit interdire le passage, soit considérablement augmenter le coût. L'effet dure quelques instants seulement.

**7. POMMADE ÉLASTIQUE.** Le personnage devient mou et élastique. Il peut s'étendre ses membres sur plusieurs mètres pour manipuler des objets à distance ou passer dans un espace particulièrement étroit. L'effet dure jusqu'au prochain répit.

**8. TRANCHE-VIE.** Quiconque respire cette poudre doit effectuer un jet de Vigueur avec un désavantage ou il est paralysé jusqu'au prochain répit.

La porte menant vers la zone 75 a été barrée et encore renforcée pour empêcher les non-morts de sortir. Il est assez facile de la dégager de ce côté, mais pratiquement impossible depuis l'autre côté sauf à utiliser des moyens magiques coercitifs (comme un Carillon d'ouverture, un Cor de destruction, voire un Ceinturon de force des géants). La solution peut résider dans un sort de Passe-muraille ou de Portail dimensionnel (pourquoi pas un parchemin fourni par Grégoire si on lui demande).

**73. RÉSERVE.** On rangeait ici le nécessaire pour nettoyer les tombeaux ; aujourd'hui, c'est l'autre d'un **CUBE GÉLATINEUX** qui élimine tous les déchets du laboratoire et de la forge (ainsi que ceux des créatures qui travaillent ici). Gare s'il s'échappe – c'est pas nerveux comme créature, c'est même assez indifférent au tapage qui l'entoure, mais c'est obstiné.

**74. FORGE.** C'est ici qu'**OLGURI3**, **NAIN DES COMBINATS ET MAÎTRE-ASSASSIN**, fabrique les lames d'ombre qu'utilisent les assassins de la secte. Au moment de tuer, ces lames volent l'ombre de leur victime et se transforment en petits cubes d'hexite. Les cubes-prisons sont désormais entreposés là, en tas le long d'un mur... On peut trouver une petite quantité d'Hexite en lingots dans des étagères.

**75. PYRAMIDE DE CRÂNES.** L'immense salle sous dôme était conçue comme un lieu de mémoire et de recueillement. Durant les premières décennies de leurs activités, les assassins ont empilé ici des milliers de crânes jusqu'à constituer une grande pyramide en son centre – tous les crânes ne sont pas ceux de leurs victimes, heureusement, car ils n'ont pas hésité à piller plusieurs cimetières de Basile. Une douzaine des non-morts les plus sauvages traînent ici et patientent éternellement en attendant l'ouverture des portes (prendre les caractéristiques des Goules).

**76. TOMBEAU D'ANDREOS.** Andreos était un Voleur. Sur les murs, des tapisseries retracent quelques-uns de ses exploits, comme le vol d'une gemme magique au cœur d'Irkalla ou la libération d'une princesse orque des réserves d'une cuisine draconique. Sur son sarcophage de pierre, gravé de rouages et de symboles techniques, se trouve un petit coffre en bois, protégé par un ingénieux casse-tête et un piège à aiguille empoisonné : à l'intérieur se trouve un Anneau de vision vraie. La pièce abrite **QUATRE CHEVALIERS NON-MORTS** qui jouent aux échecs en échangeant régulièrement leurs places. Ils sont concentrés sur le jeu et ne prêtent guère attention aux personnages sauf pour les inviter à jouer (mais ils sont vraiment très bons).

**77. TOMBEAU D'ALPAÏDE.** Alpaïde était une Guerrière. Sur les murs, des tapisseries retracent quelques-uns de ses exploits, comme son combat contre une famille de géants dans les montagnes ou sa défense d'une communauté halfelin contre des gobelins longimanes. Son sarcophage de pierre est décoré de motifs floraux complexes. Il y avait, posée là, une épée +3 tueuse de géant, mais elle est à présent entre les mains de Dagaric, l'un des Chevaliers non-morts. **DAGARIC** est à la tête d'une **PETITE TROUPE DE NON-MORTS**. Ils attendent patiemment, depuis longtemps, qu'une opportunité se présente de retourner sur le Vastemonde et de se venger des assassins. Mais Dagaric et plusieurs de ses suivants ne sont

pas pour autant des gens très recommandables – leur assassinat n’a pas été commandité parce qu’ils étaient des citoyens exemplaires. D’abord accueillants et ouverts, ils sont en vérité fourbes, menteurs, élusifs. Ils peuvent se montrer agressifs si les personnages ne les aident pas à partir d’ici – il feront tout pour s’emparer des clefs dès lors qu’ils apprennent leur existence.

**78. TOMBEAU DE MEROWIG.** Merowing était un Paladin du Dieu cornu. Sur les murs, des tapisseries retracent quelques-uns de ses exploits, comme son action salvatrice lors de la grande épidémie de Morbus astral à Basile-du-Bout-du-Monde ou sa quête du Reffet de Lune pour repousser et détruire un esprit corrompu (peut-être la première manifestation connue de la Ténèbre). Son sarcophage en pierre est simple, portant seulement le symbole du Gardien immobile et celui du Dieu cornu ; dessus est posée une épée simple dans un fourreau de cuir – les non-morts n’ont pu s’en emparer car il s’agit d’une Épée sainte (cf. page 197). La pièce est sinon vide.

**79. TOMBEAU DE KRODOHILDE.** Krodohilde était une Rôdeuse. La porte qui mène à ce tombeau a été fermée et renforcée de l’extérieur : la salle renferme UN NON-MORT PARTICULIÈREMENT SAUVAGE ET AGRESSIF qui, s’il est libéré, s’attaquera à tous les habitants de la zone pour les détruire. Sur les murs, des tapisseries retracent quelques-uns des exploits de Krodohilde, comme sa longue traque d’une puissante et vieille guivre complètement folle et meurtrière ou son œuvre diplomatique pour ramener la paix entre plusieurs clans du sauvage dans le domaine des Garennes spectrales. Son sarcophage de pierre est décoré de figures animales et végétales entremêlées. Krodohilde est la seule à n’avoir pas été inhumée ici – elle disparut dans un domaine lointain au cours d’une mission en solo et Grégoire fut incapable de la retrouver.

**80. TOMBEAU DE GRÉGOIRE D’ANVIL.** Le tombeau de Grégoire est un grand sarcophage de pierre de facture assez simple, mais portant ses armes (l’enclume et l’oiseau-lyre). Aucun non-mort n’est parvenu à pénétrer ici jusqu’à présent. Sur les murs, des tapisseries retracent quelques-uns des exploits du magicien, y compris la capture de l’aberration emprisonnée dans le Monolithe, mais aussi ses amours pour une jeune femme qu’il dut abandonner à l’appel du devoir – on découvre ainsi qu’il a eu une descendance non légitimée jusqu’à présent (et pourquoi pas le personnage originaire d’Anvil-sur-Lyre ou un autre ?) Sur le sarcophage est posé un Bâton des arcanes.

## **8** LE TEMPLE D'AYIP-KI

La lame mercenaire de Grégoire d'Anvil et de ses compagnons commença modestement, mais acquies bientôt une réputation bien méritée. Ils achetèrent tout d'abord une vieille tour au cœur du Quartier des Géants à Basile-du-Bout-du-Monde (informations complètes à paraître), ce qui les mettait en contact immédiat avec d'innombrables domaines ; puis, après ses premières créations dans le Mur, et pour gérer l'afflux de demandes, Grégoire construisit un complexe lié à la tour – un lieu d'entraînement et d'éducation, avec toutes les installations nécessaires pour accueillir des apprentis et des visiteurs.

L'endroit, longtemps abandonné, fut redécouvert par une petite secte d'assassins liés au culte d'Ayip-Ki. Ils mirent un long moment avant de parvenir à ouvrir la porte d'airain mais, dès lors, ils accédèrent à la zone d'entraînement (qui transformèrent en base secrète dédiée au dieu du meurtre) et à la nécropole (qui devint leur prison d'ombres). Toutefois, Grégoire les empêcha toujours d'accéder à son palais en créant le Labyrinthe.

Une certaine activité règne dans le complexe – de nombreux apprentis assassins vivent et s'entraînent ici. En dehors des quatre démons présents dans les salles 82 à 85 et de la garde permanente de la salle 81, la maîtresse de jeu peut organiser la présence (et le nombre) des apprentis selon ses besoins, les méthodes d'approche des personnages et ainsi de suite. Si l'alerte est donnée, ils se regroupent rapidement ; sinon, ils vaquent à leurs occupations – études, repos, sommeil, repas, nettoyage, etc.

**81. LE CHARNIER.** L'ancienne salle de repos aux belles mosaïques à motifs végétaux possédait un vaste bassin où les gens se baignaient, se reposer ou travailler leur musculature ; aujourd'hui, le bassin est un charnier où les apprentis assassins jettent les morceaux de leurs victimes. Une effroyable odeur de chair en décomposition envahit le complexe et ses couloirs ; le bassin grouille d'asticots qui macèrent dans les jus pourris. Il est nécessaire d'effectuer un jet de Volonté pour ne pas encaisser un point de folie. Au fond du bassin (presque comme un miroir de la salle 23) se trouve un passage vers les Abysses par où passent les démons et diabolins qui viennent enseigner ici. En tout moment, au moins QUATRE APPRENTIS surveillent l'endroit pour repousser toute créature abyssale qui voudrait pénétrer ici.

**82. SALLE DE TORTURE.** Dans cette salle, OLIONIMARIS, DÉMON DE PLAISIR au corps couvert de plaies ouvertes et suintantes, enseigne l'art de la torture sur des prisonniers. La pièce comporte tout un assortiment de

chevalets, de vierges de fer, de poulies et de chaînes et de longues tables couvertes d'instruments menaçants. S'il se défend quand on l'attaque, il reste neutre dans toute querelles entre les personnages et les assassins. Il ne répond aux questions que si on le paie.

**83. SALLE D'ANATOMIE.** Dans cette salle, **MALINACORNE, DÉMONE DE SAVOIR**, au corps parfait et sculptural mais à la tête en forme de cube noir, enseigne l'anatomie et la physiologie, en démontrant chaque point par la dissection de prisonniers. Elle n'hésite pas à attaquer les personnages et même ne leur rend pas la tâche impossible – elle serait bien contente de mettre un terme à son contrat en « mourant » ici.

**84. SALLE DE COMBAT.** Dans cette salle, **GOFIUS, DÉMON DE COMBAT**, semblable à une ombre diffuse à la tête encapuchonnée, enseigne les arts de combat les plus sournois et les plus mortels. Il attaque les personnages avec les apprentis présents, comme une nouvelle leçon à donner.

**85. SALLE DE MÉDITATION.** Dans cette salle, **EMSULCHA, DÉMONE DE VOYAGE** enseigne l'art du déplacement, la patience, l'immobilité, la discrétion et l'observation à ses élèves. Elle se défend si on l'attaque et sinon, laisse ses élèves se débrouiller, sans bouger de son tapis de méditation.

**86. TEMPLE D'AYIP-KI.** L'ancienne salle de réunion a été transformée en temple à la gloire d'Ayip-Ki. L'endroit est terrifiant et horifique. L'autel est taché du sang des sacrifiés ; les grandes tentures noires représentent des scènes de meurtre et de torture. Il est nécessaire d'effectuer un jet de Volonté pour ne pas encaisser un point de folie. **UNE GOULE (DV4)** est attachée à une chaîne près de l'autel, mais elle a assez de liberté de mouvement pour venir attaquer des personnages inattentifs. **LE GRAND-PRÊTRE** est presque toujours présent avec **DEUX OU TROIS APPRENTIS** : son travail est de les subjuguier et de les entraîner toujours plus loin dans le délire de la secte. Les apprentis sont tous de jeunes gens perdus, à la recherche de quelque chose, d'un accomplissement, d'une mission, d'une fraternité : toute chose que la secte leur offre et c'est au grand-prêtre qu'il appartient de conclure le lavage de cerveau, chaque jour.

**87. GEÔLES.** Des cages à animaux sont entassées contre les murs et contiennent une douzaine de prisonniers de tous âges, tous sexes et tous peuples – ce sont des victimes aléatoires enlevées au détour des rues de Basile et qui servent de sujets d'expérimentation et de démonstration dans les salles 82 à 84. Les prisonniers marinent dans leurs déjections et sont à peine nourris. Il y a presque toujours **UN OU DEUX APPRENTIS** présents dans la salle.

**88. SACRISTIE.** La sacristie est un lieu terrifiant. Les maîtres-assassins se réunissent ici pour consommer des drogues psychotropes et « s'amuser » avec les prisonniers et les prisonnières. Malgré son apparent confort (fauteuils, coussins, tables basses), l'endroit pue la souffrance et la mort. Des pots de porcelaine, posés sur une console, contiennent diverses drogues à ingérer ou à fumer, certaines très rares et très puissantes. **DEUX CHARMES ANTI-TOXINES** sont rangés dans un tiroir de cette console.

**89. DORTOIRS.** Une douzaine d'apprentis peuvent s'entasser dans cette pièce, dans des lits superposés sur plusieurs niveaux. C'est inconfortable et ça pue le corps pas lavé, mais les apprentis n'y viennent que pour dormir entre leurs entraînements et leurs corvées.

**90. SALLE COMMUNE.** Une grande table, un fourneau, des chaises et c'est à peu près tout. Parfois des apprentis en train de manger ou de discuter. Au bout du couloir, une ultime porte d'airain mène dans la tour des assassins (zone 10).

## L'ASTROPORTE PERDU

**D**epuis la terrasse de la collection draconique (salle 52), on aperçoit à quelques centaines de mètres les vestiges d'une construction jouxtant une vaste esplanade pavée. C'est clairement un astroport, bien que de conception ancienne. Les personnages bénéficient ici de deux opportunités : d'une part, un accès direct au Domaine d'Andrecent (dont la Route doit passer tout au plus à quelques jours d'ici) ; d'autre part, un accès à un point de départ vers l'Astral... Reste à aller explorer tout ça.

Le bâtiment rectangulaire en brique à la pouzzolane n'est pas dans le meilleur état qu'on puisse trouver, mais il a tenu le choc et, plus de mille cinq-cents ans après l'arrêt des activités, il est encore debout – sans doute grâce à la quantité indécente de matériaux élémentaires dont il a été tissé. Attention aux zones fragilisées toutefois.

**91. HANGARS.** Trois immenses hangars forment la base du bâtiment, juste au bord de l'esplanade. Ils contiennent encore tout un matériel de réparation et d'entretien pour astronefs, rangés sur divers établis le long des murs. Les deux hangars de droite sont vides, mais celui de gauche contient encore une sorte de **GRANDE BARCASSE ASTRALE**, posée sur des cales. Ce n'est pas le plus grand ou le plus bel astronef du monde ; sa conception est très ancienne et son confort incertain. Mais diable, c'est un astronef ! et il semble en condition correcte. Vu le prix et la rareté d'un tel engin, c'est une aubaine unique pour un groupe de mercenaires ! Il suffira sans doute de le faire vérifier par un spécialiste et d'apprendre à le manœuvrer. Par contre, les hangars abritent **UNE PETITE COLONIE DE CRAPAUDS GÉANTS**, toxiques et territoriaux, qui n'aiment pas les visiteurs et leur font savoir – d'abord par un concerto de coassements injurieux, ensuite par des attaques obstinées.

**92. VESTIBULES.** Tout le premier niveau du bâtiment est devenu l'ancre d'**UNE BÊTE ÉCLIPSANTE** et de ses petits. C'est la seule menace réelle des lieux, mais elle connaît le terrain et chasse les personnages en profitant des passages et des portes, cherchant à les surprendre en petits groupes avant de s'éclipser et de revenir plus tard – elle est patiente et sournoise jusqu'à ce qu'on s'approche de ses trois petits. Ceux-ci sont réfugiés à l'étage (salle 98). Ici et là, dans les pièces, les personnages peuvent tomber sur d'étranges statues : ce sont les victimes d'un basilik qui habita ici il y a plusieurs siècles. Il est parti depuis bien longtemps, fort heureusement.

**93. CUISINES.** Peu de choses à sauver de l'endroit, à part quelques vieux pots et UN **TABLIER DE RÉSISTANCE AU FEU**.

**94. SALONS.** Les planchers sont fragiles et abîmés. Le mobilier était jadis somptueux, mais ce n'est plus que du débris fragile. Reste toutefois une très belle armure en 94b, jadis montée sur un présentoir, aujourd'hui étalée au sol (**ARMURE D'ÉCAILLE DE DRAGON**).

**95. SEUIL.** Le palier du premier étage est fragile, mais la Bête éclip-sante en connaît tous les dangers. On trouve des traces de passage et il est sans doute possible d'identifier la nature des empreintes dans l'escalier.

**96. RÉSERVES.** Les produits chimiques qui étaient entreposés là réagissent à l'ouverture de la porte (**PIÈGE** : 1d8 dégâts de feu et 1d8 dégâts acide à celui qui est devant, jet de Réflexes pour demi-dégâts).

**97. CHAMBRES.** Des chambres vides, au mobilier détruit par le temps. En fouillant bien, on doit pouvoir en tirer un trésor de chef de guerre pour 3DV (cf. page 176).

**98. SUITE.** Les trois petites Bêtes éclip-santes se cachent ici tant qu'il y a des visiteurs dans la maison. Elles ne sont pas encore capables de se débrouiller seules. Menacer les petits peut entraîner deux réactions de la mère : soit elle attaque à outrance (avantage à tous les jets et ainsi de suite), soit elle prend ses petits et s'enfuit (à condition que les person-nages lui laissent des opportunités). Si la mère est tuée, il est éventuel-lement possible de recueillir les bébés et, après quelques mois d'élevage, d'en faire des compagnons animaux.

**99. CHAMBRE.** La pièce est entièrement remplie de toile d'araignée. **UNE ARAIGNÉE GÉANTE** incroyablement vieille et terriblement intelli-gente vit encore ici – un trou dans le plafond lui permet de sortir pour capturer des oiseaux. Elle s'appelle **MIKRIA**. Elle ne se préoccupe pas tel-lement des personnages, mais peut engager un dialogue étrange avec un lanceur de sorts. Si on la croit, elle a connu la Dracène Makala et même Grégoire d'Anvil ! Peut-on la croire ? En tout cas, elle n'est pas agressive ni malveillante.

**100. CHAMBRE.** Trois squelettes gisent dans la pièce – c'était des aventuriers perdus ici il y a quelques siècles sans doute. Les causes de leur mort sont difficiles à déterminer, mais il est probable qu'ils sont décédés de nécrotique suite à une rencontre avec une créature plus forte qu'eux. L'un des squelettes porte un anneau sigillaire qui l'identifie comme un seigneur important du domaine – peut-être que sa famille appréciera d'obtenir des informations sur un aïeux disparu.

## 10 LA TOUR DES ASSASSINS

La tour des assassins est un bâtiment de plusieurs étages dans l'un des quartiers les plus anciens et les plus peuplés de Basile-du-Bout-du-Monde, le Quartier des Géants (description complète à venir dans un prochain cahier consacré à la Vastecité).

L'architecture est ancienne, le bâtiment droit de nulle part. De l'extérieur, il ne paye pas de mine et se fond au milieu des autres.

Pour cette dernière partie, la maîtresse de jeu est invitée à adapter la difficulté de la zone à la puissance effective des personnages (fonction de leur niveau, de leur équipement, de leur magie et de l'intelligence tactique des joueuses). Il y a plusieurs maîtres-assassins accompagnés de leurs disciples et tout en haut un Grand-maître. La maîtresse de jeu peut activer jusqu'à quatre maîtres avant le Grand-maître ; elle peut aussi en ignorer certains (qui sont en mission au loin et qu'il faudra traquer dans d'autres aventures). Chaque maître combat avec son disciple, mais si besoin, un maître d'un étage supérieur peut descendre pour renforcer son collègue. Dans tous les cas, il faut jouer l'attrition des ressources des personnages jusqu'à ce qu'ils affrontent le Grand-maître.

**101. GRANDE SALLE.** Cette grande salle aveugle est complètement vide en dehors de quelques caisses et tentures. Une large porte menant sur une ruelle étroite et discrète constitue l'unique passage vers l'extérieur, si on exclue la trappe bien cachée qui mène sur les tunnels et les égouts sous le quartier.

**102. SALLE DE GARDE.** Une petite pièce généralement gardée par un ou deux apprentis.

**103. PORTAIL.** Une pièce sombre où s'ouvre la porte d'airain qui mène vers le temple d'Ayip-Ki. La porte est ouverte en permanence. Le Grand-maître possède une copie de la clef de Grégoire d'Anvil qui lui permet d'ouvrir les portes du complexe ou de les fermer.

**104-105. RÉSERVE.** De la nourriture et du matériel rangé dans des étagères ou des caisses. Rien de très intéressant.

**106-109. LES ÉTAGES DES MAÎTRES.** Chaque étage est composé d'un palier, d'une pièce commune, de la chambre du disciple et de la chambre du maître. Tout est spartiate et peu confortable, mais on y voit quelques objets précieux en exposition. Tour à tour les personnages auront à affronter **MAÎTRE VOSH**, **MAÎTRESSE AEMIRYN**, **MAÎTRESSE KAIL** et **MAÎTRE DAOKRI**. Chaque étage renferme un trésor personnel riche dépendant des DV du maître, ainsi que **PLUSIEURS POTIONS DE SOIN**.

**110. LE GRAND-MAÎTRE.** L'étage du grand-maître est beaucoup plus confortable et cosy que les étages inférieurs. Sa porte est PIÉGÉE (Détection de personne non-autorisée ; action au bout de 1d4 tours ; annulation de magie ; désintégration du vivant). Le grand-maître n'hésite pas à fuir par une fenêtre (anneau de Bond) s'il sent qu'il peut y laisser la vie. La chambre renferme un trésor personnel riche pour XDV (ne pas oublier de fournir les objets magiques au grand-maître pour le combat).



#### NOTES FINALES

Cette aventure commence à Anvil-sur-Lyre et finit dans un long combat final contre les assassins à Basile. Mais, en vérité, chaque maîtresse de jeu pourrait choisir de la faire commencer de n'importe où : il existe plusieurs entrées possibles tout au long du chemin.

Les personnages (de plus haut niveau) enquêtent sur la secte d'assassins et trouvent leur repaire. Dès lors, ils peuvent tenter de remonter la route.

Les personnages peuvent entrer dans le complexe par l'un des trois accès donnant sur des domaines (salles 45, 48 et 52 – il faudra légèrement amender la possibilité de passer entre la collection et le palais aux oiseaux pour aider les personnages).

Les personnages peuvent arriver par les Abysses après une aventure dans les profondeurs du monde (salles 23 ou 81).

## ALBASTIS

*Demi-humanoïdes bestiaux et magiques dotés d'un oeil incandescent, de grands crocs, de cheveux épais, d'ongles de cuivre, de dents de fer et de défenses de sanglier, adeptes de la destruction.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
1	8	Vigueur	7	5+

**GRIFFES ET DENTS** 1d4+2 physiques et 1d4 de feu.

**INVULNÉRABLE AU FEU.**

**PYROKINÉSIE.** 1d4 dégâts de feu gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

**VISION DANS LE NOIR.**

## AMAN ALBASTI

*Matriarche albasti, agressive, malveillante, rusée.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
3	7	Vigueur	7	3+

**GRIFFES ET DENTS** 1d8+2 physiques et 1d4 de feu.

**INVULNÉRABLE AU FEU.**

**PYROKINÉSIE.** 1d4 dégâts de feu gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

**VISION DANS LE NOIR.**

## LITA

*Jeune humaine défigurée par le feu, adepte du Père-des-Monstres, folle à lier, qui se complait dans la destruction et la souffrance d'autrui et se régénère dans les flammes.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
4	8	Volonté	6	6+

**ÉPÉE COURTE** 1d8 physiques.

**INVULNÉRABLE AU FEU.**

**PYROKINÉSIE.** 1d4 dégâts de feu gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

**MAGIE DU FEU.** Lance les sortilèges *Mains brûlantes*, *Lumière*, *Boule de feu*, *Création élémentaire (feu)*, *Transmutation élémentaire (vers le feu)*.

**RÉGÉNÉRATION.** Récupère 4d8 points de vie à chaque fois qu'elle se baigne dans les flammes.

**VIF.** Initiative +2d8

## **H**EXAOCCIS SOLDATS

*Blattes humanoïdes abyssales semi-intelligentes à six membres terminés par d'affreuses griffes, constituant une société militariste et conquérante aux hiérarchies bien comprises.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
1	6	Vigueur	5	6+

**GRIFFES** 1d8+2 physiques.

**TACTIQUES DE MEUTE.** Deux Hexaoccis agissant de conserve, adjacents ou non, n'effectuent qu'une seule attaque avec un avantage.

**VISION DANS LE NOIR.**

**IMMUNITÉ AUX ENVOÛTEMENTS.**

## **H**EXAOCCIS NOUNOUS

*Grosses blattes humanoïdes abyssales chargées de surveiller les oeufs et de protéger et nourrir les larves de la communauté.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
3	6	Vigueur	5	4+

**GRIFFES** 1d8+2 physiques + Paralyse.

**PARALYSIE.** Jet de Vigueur ou *paralyse* pendant 1d8 minutes. Un allié adjacent peut dépenser une action pour autoriser un nouveau jet.

**VISION DANS LE NOIR.**

**IMMUNITÉ AUX ENVOÛTEMENTS.**

## **D**ENDRITES DE L'ABERRATION

*Émanations semi-matérielles de l'aberration emprisonnée dans le monolithe de pierre abyssale, se manifestant sous la forme d'agglomérats de poussières sombres et coupantes.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
2	9	Réflexes	4	3+

**DENDRITES** 1d8 nécrotique.

**TACTIQUES DE MEUTE.** Deux dendrites agissant de conserve, adjacentes ou non, n'effectuent qu'une seule attaque avec un avantage.

**SENS ABSOLU.** Ignore les illusions, l'invisibilité, les conditions de lumière et ainsi de suite.

**INTANGIBILITÉ.** Toute attaque obtenant un nombre impair au d20 est totalement ratée.

## **D**RAGON D'OS

*Construction artificielle magique, semblable à une manière de golem d'os en forme de petit dragon.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
5	5	Tous	6	2+

**GRIFFES** 2d8+4 physiques.

**IMMUNITÉ À TOUS LES SORTS ET POUVOIRS.** Excepté ceux qui peuvent affecter la terre.

**SOUFFLE.** Dégâts électriques de zone, égaux aux points de vie actuels de la créature, trois fois entre deux répit.

**RÉSISTANCE AUX ARMES NON CONTONDANTES.**

**VISION DANS LE NOIR.**

## **S**TATUES ANIMÉES

*Belles statues classiques de monsieurs et de madames tout-nus, enchantées pour protéger les trésors du dragon.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
3	3	Vigueur	5	2+

**MAINS NUES** 1d8+2 physiques.

**IMMUNITÉ À TOUS LES SORTS ET POUVOIRS.** Excepté ceux qui peuvent affecter la terre.

**PRÉDATEUR.** Bonus de +2 à l'attaque.

**VISION DANS LE NOIR.**

## **H**HASSEURS MAGIQUES

*Créatures magiques artificielles opalines flottant dans l'air comme des fantômes des traditions anciennes, possédant une tête de méduse et de longs membres mous.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
4	5	Vigueur	3	6+

**FOUETS** 1d8+2 + Paralyse, deux fois.

**RÉSISTANCE MAGIQUE.** 10+ sur 1d20.

**VISION DANS LE NOIR.**

**PARALYSIE.** Jet de Vigueur ou *paralyse* pendant 1d8 minutes. Un allié adjacent peut dépenser une action pour autoriser un nouveau jet.

**INTANGIBILITÉ.** Toute attaque obtenant un nombre impair au d20 est totalement ratée.

## **A**PPRENTIS ASSASSINS

*Humanoïdes originaires de tous les peuples, embrigadés dans la secte pour une multitude de raison, mais complètement fanatisés à défaut d'être encore bien entraînés.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
1	7	Volonté	6	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

## **M**AÎTRE ALCHEMISTE

*Vieil homme fatigué et malade, ancien maître-assassin à la retraite aujourd'hui chargé de fabriquer des préparations alchimiques.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
6	8	Vigueur	6	4+

**LAME LONGUE** 1d8+2 physiques.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**POISON.** 1d4 dégâts physiques gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

## **O**LGUR13

*Vieux nain, ancien maître-assassin à la retraite, chargé de fabriquer les lames d'ombre des assassins.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
6	3	Vigueur, Réflexes	5	3+

**MASSE** 2d8+4 nécrotiques.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**RÉSISTANCE MAGIQUE.** 12+ sur 1d20.

**VISION DANS LE NOIR.**

**FOURBE.** Une fois par tour, Olgur13 peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

**VIF.** Initiative +1d8.

## **C**HEVALIER NON-MORT

*Ombre incarnée dans le corps d'un apprenti assassin — selon les circonstances, le corps a commencé ou non à se décomposer un peu, donnant un air de zombie à certains et de momie à d'autres.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
3	7	Vigueur	6	2+

ARME selon technique.

IMMUNITÉ AUX MALADIES, POISONS ET ENVOÛTEMENTS.

VISION DANS LE NOIR.

PROFESSIONNELS. Capacités d'une classe au choix.

## **N**ON-MORT SAUVAGE

*Énorme non-mort boursoufflé et fou-furieux, doté d'une force incroyable et de capacités monstrueuses effrayantes : quelle ombre les assassins ont-ils capturé pour que cela donne un tel résultat ?*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
7	3	Vigueur	7	2+

GRIFFES 2d8+2 nécrotiques, deux fois.

FRÉNÉSIE. Le non-mort peut effectuer une seule attaque de griffes avec un avantage.

CROCS. Si deux attaques de griffes atteignent le même adversaire au même tour, le non-mort ajoute 3d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

IMMUNITÉ AUX MALADIES, POISONS ET ENVOÛTEMENTS.

VISION DANS LE NOIR.

## **D**LIONIMARIS, DÉMON DE PLAISIR

*Démon humanoïde au corps couvert de plaies ouvertes, la tête enfermée dans un casque de métal rouge.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
5	5	Tous	6	4+

LAME COURTE MAGIQUE 1d8+4 (+2 au toucher).

ALLERGIE À HYPÉRION. Ne peut se trouver sous les rayons directs du soleil sans être rapidement détruit (1d4 tours).

RÉSISTANCE À LA MAGIE. 15+ sur 1d20.

INVULNÉRABLE AU DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES.

INVULNÉRABLE AUX ARMES NON MAGIQUES. +1 minimum.

VIF. Initiative +2d8

VISION DANS LES TÉNÉBRES.

VOL.

**M**ALINACORNE, DÉMONE DE SAVOIR  
*Démone humanoïde au corps féminin parfait et sculptural, mais à la tête en forme de cube noir, capable de faire apparaître et disparaître à volonté toutes formes de tatouages et de marques sur sa peau.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
5	5	Tous	6	4+

**LAME LONGUE MAGIQUE** 1d8+4 physiques (+2 au toucher).

**ALLERGIE À HYPÉRION.** Ne peut se trouver sous les rayons directs du soleil sans être rapidement détruite (1d4 tours).

**RÉSISTANCE À LA MAGIE.** 15+ sur 1d20.

**TÉLÉPATHIE.** Y compris *Charme*, à volonté.

**INVULNÉRABLE AUX ARMES NON MAGIQUES.** +1 minimum.

**VIF.** Initiative +2d8

**VISION DANS LES TÉNÈBRES.**

**VOL.**

**PROFESSIONNELLE.** Possède les capacités et sortilèges du Barde.

**S**OFIUS, DÉMON DE COMBAT  
*Démon de combat au corps d'ombre diffuse, à la tête lourdement encapuchonnée, maniant deux lames argentées, patient, attentif et insaisissable pédagogue.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
5	5	Tous	6	4+

**DEUX LAMES MAGIQUES** 1d8+4 physiques, deux fois (+2 au toucher).

**ALLERGIE À HYPÉRION.** Ne peut se trouver sous les rayons directs du soleil sans être rapidement détruit (1d4 tours).

**RÉSISTANCE À LA MAGIE.** 15+ sur 1d20.

**IMMUNITÉ À LA SURPRISE.**

**PRÉDATEUR.** Bonus de +2 à l'attaque.

**INVULNÉRABLE AUX ARMES NON MAGIQUES.** +1 minimum.

**VIF.** Initiative +2d8

**VISION DANS LES TÉNÈBRES.**

**VOL.**

**MENEUR.** Accorde un avantage à un allié à chaque tour.

**PROFESSIONNEL.** Possède les capacités du Guerrier.

## **MSULCHA, DÉMONE DE VOYAGE**

*Démone à l'apparence féminine, au visage et au corps rond, serré dans une toge au tissu gris, possédant quatre bras et une immense queue de cheval rousse.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
5	5	Tous	6	4+

**LAME LONGUE MAGIQUE** 1d8+4 physiques (+2 au toucher).

**ALLERGIE À HYPÉRION.** Ne peut se trouver sous les rayons directs du soleil sans être rapidement détruite (1d4 tours).

**RÉSISTANCE À LA MAGIE.** 10+ sur 1d20.

**IMMUNITÉ À LA SURPRISE.**

**INVULNÉRABLE AUX DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES.**

**INVULNÉRABLE AUX ARMES NON MAGIQUES.** +1 minimum.

**VISION DANS LES TÉNÈBRES.**

**VOL.**

**PROFESSIONNELLE.** Possède les capacités du Moine.

**PAS DE CÔTÉ.** Se téléporte à vue à volonté.

## **GRAND-PRÊTRE D'AYIP-KI**

*Vieil homme, ancien maître-assassin, marqué par sa profonde dévotion pour le dieu du meurtre et pas ses responsabilités au sein de la secte.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
6	7 (5)	Volonté	7	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Le Grand-prêtre possède les objets magiques suivants : fléau acide +1, anneau de protection +2, serre-tête de persuasion.

**FOURBE.** Une fois par tour, le grand-prêtre peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

## **D**ISCIPLE ASSASSIN

*Apprentis assassins ayant réussi leur formation et destinés à devenir des maîtres de l'ordre.*

<b>DV</b>	<b>CA</b>	<b>JS</b>	<b>VITESSE</b>	<b>MORAL</b>
3	6	Vigueur	7	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**FOURBE.** Une fois par tour, le disciple peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

## **M**ÂÎTRE VOSH

*Humain d'une trentaine d'année, au physique austère et passe-partout, les yeux fiévreux et fanatiques.*

<b>DV</b>	<b>CA</b>	<b>JS</b>	<b>VITESSE</b>	<b>MORAL</b>
6	6 (5)	Réflexes	7	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Maître Vosh possède les objets magiques suivants : lame +2 de feu, anneau de protection +1, chaussons d'araignée, anneau de télékinésie.

**FOURBE.** Une fois par tour, Maître Vosh peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

**VIF.** Initiative +2d8

**M**AÎTRESSE AEMIRYN  
*Hobgobeline fine et rapide, accompagnée de son long serpent familier, habillée de manière suggestive et provocante.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
7	6 (4)	Vigueur	7	4+

ARME selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour la repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Maîtresse Aemiryn possède les objets magiques suivants : lame longue +2 invoquée, anneau vampirique, baguette de métamorphose, amulette d'armure naturelle +2.

**FOURBE.** Une fois par tour, Maîtresse Aemiryn peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

**SERPENT.** Morsure empoisonnée, 1d4 dégâts physiques gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

VIF. Initiative +2d8

**M**AÎTRESSE KAIL  
*Jeune sidhe complètement folle, délurée et légère, mais cruelle et malveillante pour qui tout cela est un jeu.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
8	6 (5)	Volonté	7 (9)	4+

ARME selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour la repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Maîtresse Kail possède les objets magiques suivants : lame +2, bottes de rapidité supérieures, cape elfique, anneau d'immunité au poison.

**FOURBE.** Une fois par tour, Maîtresse Kail peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

VIF. Initiative +2d8 (+1d8)

**MAGIE.** Lance des sorts comme un Barde de son niveau.

**M**AÎTRE DAOKRI  
*Humain d'origine démoniaque, la figure dissimulée sous une capuche pour camoufler deux petites cornes un peu étranges et une complexion bleutée.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
9	6 (4)	Réflexes	7	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Maître Daokri possède les objets magiques suivants : lame longue +2, armure +2 invoquée, flûte de fascination, harpe de suggestion, havresac magique.

**FOURBE.** Une fois par tour, Maître Daokri peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

**VIF.** Initiative +2d8

**TÉLÉPATHIE.** Y compris *Charme*, à volonté.

**G**RAND-MAÎTRE DES ASSASSINS D'AYIP-KI  
*Humain charismatique et beau, aux longs cheveux sombres et au faciès avenant, particulièrement élégant et bien habillé, avec ce qu'il faut d'attitude pour en imposer sans s'imposer.*

DV	CA	JS	VITESSE	MORAL
10	6 (3)	Tous	7	4+

**ARME** selon technique.

**DISCRÉTION.** Désavantage pour le repérer. Chances de surprise augmentées.

**OBJETS MAGIQUES.** Le Grand-maître possède les objets magiques suivants : épée vorpale, baguette d'invocation, anneau de protection +3, écharpe de résistance à la magie, éventail des vents du nord.

**FOURBE.** Une fois par tour, le Grand-maître peut tirer au hasard une pénalité dans le tableau des risques de combat et l'appliquer à l'un de ses adversaires.

**VIF.** Initiative +2d8

**POISON.** 1d4 dégâts physiques gratuits par tour (comme pour la manœuvre).

**MAGIE.** Lance des sorts comme un Barde de son niveau.