

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Les Rôdeurs de la Nuit



Défis Fantastiques



folio  
junior

Graeme Davis

# Les Rôdeurs de la Nuit

Défis Fantastiques/29

*Traduit de l'anglais  
par Nicolas Grenier*

Illustrations de John Sibbick

Gallimard

© Steve Jackson et Ian Livingstone  
pour la conception de la série Défis Fantastiques.

© Graeme Davis, 1987, pour le texte.

© John Sibbick, 1987, pour les illustrations.

© Éditions Gallimard, 1988, pour la traduction française.

# Sommaire

[Comment combattre les sbires du Port du Sable Noir](#)

[La Feuille d'Aventure](#)

[Combats](#)

[Talents Inavouables](#)

[Le Port du Sable Noir](#)

[L'Aventure](#)

## Comment combattre les sbires du Port du Sable Noir

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un sac contenant des provisions (nourriture et boisson) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

## Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Voici comment on peut se servir de la chance : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE.



# Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon – ou si vous décidez de toute façon de combattre –, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Lancez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Lancez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le résultat obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre – reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir page 15).
5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 15).
6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage, voir page 15).
7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos

points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

### **Combat avec plus d'une Créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

#### *Utilisation de la chance dans les Combats*

À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *Malchanceux* cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de chance chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

## Fuite

Vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous infligera automatiquement une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 15). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouvez.

## **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

### *Habileté*

Vos points HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILITÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILITÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILITÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Boire la Potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre HABILITÉ à son niveau de départ.

### *Endurance et Provisions*

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats pleins de risques, aussi, soyez prudent !

Votre sac contient des Provisions pour dix repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment excepté lorsque vous êtes engagé dans un combat. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre ENDURANCE à son niveau initial.



## *Chance*

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement *Chanceux*. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre CHANCE à son niveau initial et augmentera de 1 point votre CHANCE de départ.

## **Équipement et Potions**

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos pérégrinations. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez un sac dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer, une torche et un briquet, et enfin 5 Pièces d'Or.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'HABILETÉ. La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'ENDURANCE. La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de CHANCE en ajoutant 1 point à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de CHANCE dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre CHANCE, il faudra donc y ajouter ce point).

Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous

également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions : aussi, choisissez-la avec discernement !

### **Objets Spéciaux**

Au cours de votre aventure, vous aurez l'occasion de vous procurer divers objets qui pourront vous être utiles dans la suite de votre aventure. Un voleur doit être en mesure de se déplacer avec légèreté et souplesse en toute circonstance ; vous devez donc veiller à ne pas vous encombrer de tout un bric-à-brac. Vous n'emporterez pas plus de six objets dans votre sac. Vos Provisions et votre Potion comptent chacun pour un objet : inscrivez-les dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*. Votre arme, votre cuirasse, vos pièces d'or ne sont pas des Objets Spéciaux.

## Talents Inavouables

En plus de votre HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE, vous disposez de trois Talents Inavouables qui vous ont été inculqués au cours de vos équipées nocturnes en compagnie de membres de la Guilde des Voleurs. Choisissez-en trois et inscrivez-les dans la case *Talents Inavouables* de votre *Feuille d'Aventure*. Ces talents sont :

Décrypteur : permet de déchiffrer les codes secrets et les inscriptions mystérieuses.

Monte-en-l'Air : c'est l'aptitude à escalader les murailles les plus abruptes.

Crocheteur : permet d'ouvrir les serrures compliquées et de percer les coffres-forts.

Vide-Gousset : c'est l'habileté à subtiliser les objets dans les poches mêmes de leur propriétaire.

Passe-Murailles : c'est la faculté de se confondre avec les murs ou de se dissimuler dans l'obscurité.

Pas de Loup : c'est l'aptitude à se mouvoir sans faire le moindre bruit ni déplacer un souffle d'air.

Cache-Tampon : permet de découvrir les objets qu'on souhaite, justement, que personne ne découvre.

Prenez bonne note des talents que vous avez choisis. Ils vous seront utiles plusieurs fois au cours de l'aventure. Mais les voleurs eux-mêmes ont leur honneur, alors ne prétendez pas posséder des talents qui vous sont inconnus !

## Le Port du Sable Noir

Le Port du Sable Noir ! Qui donc ici-bas ignore encore le nom de l'abjecte Cité des Voleurs ? Des hauts remparts de Zengis aux souks de Shazar, sa sinistre réputation emplît d'effroi et attire les canailles de toutes espèces comme des mouches autour d'un pot de miel. Vous-même, ayant passé l'essentiel de votre enfance à faire le désespoir de vos parents, vous n'avez pas attendu qu'ils vous chassent. Vous avez quitté le modeste petit bourg qui vous avait vu naître pour « voler » de vos propres ailes et élargir le champ de vos méfaits. Suivant consciencieusement vos penchants malhonnêtes, vous avez rapidement échoué dans les bas-fonds du Port du Sable Noir où la toute-puissante Guilde des Voleurs n'a pas tardé à remarquer en vous un sujet brillant. Elle vous a prestement incorporé parmi ses novices. Après plusieurs années d'un apprentissage complet et rigoureux, le moment est enfin venu de prouver votre valeur. Ce soir, vous allez comparaître solennellement devant l'assemblée de la Guilde réunie au grand complet et l'on vous assignera une mission aussi délicate que périlleuse. Du succès de ce coup solitaire vont dépendre votre carrière et votre avenir : en cas de réussite, vous serez promu membre de plein droit de la prestigieuse Guilde ! Sinon, ce sera la honte de l'échec, ou peut-être pire... Mais vous préférez ne pas y penser et vous consacrez tous vos efforts à ne pas laisser transparaître votre émotion, car vous pénétrez à l'instant dans – si l'on peut dire – le saint des saints, l'arrière-salle du bouge sordide qui tient lieu de quartier général à la Guilde des Voleurs. Dans l'atmosphère enfumée de la vaste pièce, vous reconnaissez les visages torves de tous les voleurs à la tire, coupeurs de bourses, faux infirmes, monte-en-l'air, tricheurs, escrocs, aigrefins et fripouilles de toute espèce qui forment l'élite de la pègre du Port. Tous sont venus en cette occasion solennelle : votre mise à l'épreuve ! À commencer par le plus célèbre d'entre eux, Rannik le Rouge, Maître incontesté de la Guilde qui, debout au milieu de la pièce, vous fait signe d'approcher jusqu'à lui avant d'imposer d'un geste le silence à l'assemblée.

*Tournez la page...*

— Si quelque membre de cette honorable société connaît une raison valable qui interdise à ce novice de se soumettre à la Haute Épreuve, selon les traditions sacrées de notre Guilde, qu'il parle... ou qu'il ferme son clapet pour l'éternité ! lance-t-il d'une voix tonnante qui fait se nouer votre estomac, bien que vous sachiez qu'il ne s'agit là que de la formule rituelle d'ouverture du cérémonial.

Aucune voix – à votre grand soulagement – ne s'étant élevée, le grand Rannik se tourne vers vous.

— Il y a une semaine, vous dit-il, un marchand nommé La Braise a fait l'acquisition d'une pierre précieuse unique qu'on appelle l'Œil du Basilic. Il l'aura sans doute cachée quelque part à l'intérieur de la cité ou à proximité de ses murs. L'emblème de ce marchand est une Pièce d'Or. C'est là le seul indice que je puis te fournir. Ton Épreuve consiste à trouver et dérober l'Œil du Basilic. Le soleil vient à l'instant de se coucher et tu as jusqu'à l'aube. Pas de question ?

Vous hochez la tête en silence et il ajoute :

— Bien, mon gars, alors il ne me reste plus qu'à te dire d'être prudent, de te servir de ta tête et de ce qu'on t'a appris. Bonne chance à toi !

Un murmure d'approbation parcourt les rangs de l'honorable assemblée tandis que vous quittez la salle pour rassembler votre équipement. Bien que vous l'ayez déjà vérifié une bonne douzaine de fois, vous éprouvez à nouveau le besoin de le passer en revue avant de quitter le siège accueillant de la Guilde. Une façon de calmer votre angoisse et votre excitation à cet instant crucial ! Vous disposez d'une épée, de quelques Pièces d'Or, d'une lanterne sourde, d'une torche, d'un briquet à silex, d'un peu de nourriture et d'une gourde de potion magique, avec un bon sac pour emballer le tout. Après vous être assuré que tout est bien en ordre, vous quittez discrètement le bouge par une des nombreuses portes dérobées et vous commencez à vous enfoncer dans le labyrinthe tortueux des sombres ruelles du Port du Sable Noir.

## 1

Aussitôt dans la rue, vous passez en revue les lieux où vous pourriez glaner quelques renseignements sur la cachette de la fameuse pierre. Vous savez que les maisons de la plupart des marchands de la ville se trouvent du côté de la Porte des Champs. Si vous pouviez trouver la demeure de La Braise, probablement pourriez-vous y récolter des informations fort utiles. Par ailleurs, l'hôtel de la Guilde des Marchands se trouve juste de l'autre côté de la place du Marché, et si La Braise est un marchand important – comme tout le laisse supposer – il y a probablement des bureaux. Enfin, il y a le Nœud Coulant, le quartier sordide entourant le siège de la Guilde et au cœur duquel vous vous trouvez. Vous n'avez certes aucune chance d'y apercevoir l'ombre d'un marchand (aucun ne serait assez fou ou stupide pour oser s'y risquer !) mais c'est encore le meilleur endroit à des lieues à la ronde pour collecter les rumeurs et les bavardages instructifs. Par où allez-vous entamer vos recherches ?

La Guilde des Marchands Rendez-vous au [129](#)

La maison de La Braise Rendez-vous au [156](#)

Le Nœud Coulant Rendez-vous au [203](#)

## 2

L'eau est glacée et, en frissonnant, vous commencez à patauger en direction du centre du bassin quand une brusque succession de petites douleurs très vives aux deux jambes vous fait soudain sursauter. Vous étouffez un juron et vous réalisez avec horreur que vous êtes attaqué par une bande de minuscules mais voraces Piranhas d'eau douce ! Vous tirez aussitôt votre épée et vous vous mettez à frapper frénétiquement tout autour de vous pour tenter de vous dégager, soulevant de grandes éclaboussures sans pour autant toucher beaucoup de ces féroces petits monstres : vous n'arrivez pas à distinguer grand-chose dans l'enchevêtrement d'herbes et de nénuphars qui encombrent l'eau du bassin. Affrontez le groupe des Piranhas comme s'il s'agissait d'un ennemi unique et réduisez de 1 point votre Force d'Attaque pour ce combat.



PIRANHAS  
HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [8](#).

3

Vous essayez d'ouvrir la porte, mais elle est fermée à clef. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [259](#). Dans le cas contraire, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte ornée d'un emblème en forme de poisson (rendez-vous au [163](#)), quitter le siège de la Guilde des Marchands et chercher des indices au domicile de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou partir à la recherche de l'Œil du Basilic armé des seules informations que vous possédez déjà (rendez-vous au [144](#)).

4

Après avoir soigneusement cherché l'endroit le plus propice à l'escalade, vous entamez votre ascension. Si vous utilisez une corde et un grappin, rendez-vous au [15](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [257](#).

5

Votre arme fend l'air en sifflant. Elle va frapper la torche avec une précision diabolique et la fait sauter de son logement. La torche tombe sur le sol où elle grésille quelques instants avant de s'éteindre. Vous prenez la précaution d'éteindre la flamme de votre propre torche – pour éviter qu'elle projette à son tour une ombre maléfique – et vous avancez maintenant dans une totale obscurité, cherchant à tâtons le long des parois de la caverne l'ouverture qui vous permettrait d'en sortir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [94](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [220](#).

## 6

Entre confrères, il faut savoir s'entraider ! Vous vous approchez donc sans hésitation de la cage et vous concentrez vos efforts sur le verrou qui cède bientôt à vos habiles sollicitations. C'est alors que vous pouvez vous demander si vous n'avez pas commis une légère erreur d'appréciation : aussitôt libre, le Nain vous saute à la gorge comme une bête sauvage ! D'un vif bond de côté, vous parvenez à l'éviter de justesse et il va rouler sur le sol à quelques pas de là. Mais, dès qu'il se relève et fait volte-face pour attaquer de nouveau, il se met à grandir à vue d'œil, sa peau se couvre d'écaillés et une crête de solides épines osseuses lui pousse au sommet du crâne et le long du dos. Vous tirez aussitôt votre épée et vous poussez un abominable juron en réalisant que vous venez de tomber tête baissée dans le piège d'une des créatures les plus vicieuses et dangereuses que vous pouviez rencontrer : un Démon Métamorphe à qui vous allez devoir maintenant vendre chèrement votre peau !

### DÉMON MÉTAMORPHE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, quittez la pièce et rendez-vous au [155](#).

## 7

Sans perdre une seconde, vous tournez les talons et vous sortez en courant de la maison pour vous perdre dans le dédale des ruelles avoisinantes où vous poursuivez votre course en faisant de nombreux crochets afin de semer d'éventuels poursuivants. Une fois certain d'être hors de danger, vous vous arrêtez et vous reprenez votre souffle en réfléchissant calmement à la situation. Ce tintamarre a sûrement tiré du lit toute la maisonnée, et vous décidez d'accorder généreusement une heure à ces braves gens pour se rendormir avant de leur rendre une nouvelle visite. Vous pouvez la mettre à profit pour aller jeter un coup d'œil à l'hôtel de la Guilde des Marchands – si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [129](#)), ou vous contenter d'attendre. Dans un cas comme dans l'autre, vous n'aurez aucune difficulté à pénétrer une nouvelle fois dans la maison – la serrure n'a maintenant plus de secret pour vous. Il vous suffira de vous rendre au [276](#).

## 8

Parvenu sain et sauf sur l'étroit socle, vous restez un moment cramponné à la statue, retenant votre souffle, avant de vous baisser pour examiner l'inscription. Vous dégagez de la main la couche de feuilles mortes et de brindilles qui la recouvre et vous parvenez à déchiffrer les mots suivants :

Solide cœur de pierre, tu es mon ennemi.  
Jamais ne vole, flèche ! C'est ton triste sort.  
Mais quand ta pointe vise au loin l'humble logis,  
Largement s'ouvrira la porte de la mort.

Plongé dans un abîme de perplexité, vous vous grattez la tête en vous demandant quelle peut bien être la signification de ce message sibyllin. Mais lorsque vous vous relevez en prenant appui sur la statue, vous tressaillez : elle bouge légèrement ! En la poussant dans un sens, puis dans l'autre, vous comprenez qu'elle pivote sur son axe. La flèche est donc probablement la clef qui permet d'accéder à l'intérieur du Galgal, à condition de la placer dans la bonne position. Dans quelle direction allez-vous la pointer ?

Vers le Galgal Rendez-vous au [294](#)

Vers la maison Rendez-vous au [346](#)

Vers la pierre levée au pied du Galgal Rendez-vous au [383](#)

## 9

Repoussant les joueurs mécontents à grands coups de tabouret, vous parvenez à vous frayer un chemin jusqu'à la porte et vous vous fondez dans la nuit, vous arrêtant de courir après avoir laissé loin derrière vous la taverne du Rat et du Furet. Vous revoilà en train de rôder dans les sombres ruelles du Nœud Coulant, à la recherche du meilleur moyen de poursuivre vos recherches. Vous pouvez essayer de vous renseigner auprès d'un mendiant (rendez-vous au [26](#)), rendre visite à Mme Ishtar (rendez-vous au [117](#)) ou quitter le quartier du Nœud Coulant (rendez-vous au [387](#)).

## 10

À peine avez-vous collé votre oreille contre la porte qu'une des planches de sa partie supérieure s'abat brutalement sur votre crâne ! Étourdi par le coup, vous perdez 2 points d'ENDURANCE avant de réaliser que la « porte » a soudain pris une forme vaguement humaine d'une taille imposante ; vous devez affronter un redoutable Golem de Bois !

### GOLEM DE BOIS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Dès que vous aurez remporté un Assaut, rendez-vous au [123](#).

## 11

Sans quitter votre adversaire des yeux, vous vous efforcez de vous convaincre que vous êtes le jouet de votre imagination : qui a jamais vu quelqu'un se battre contre son ombre ? Mais lorsque vous faites un brusque bond de côté pour éviter une nouvelle charge de la silhouette immatérielle, son épée heurte la paroi de la caverne avec un bruit métallique qui n'a manifestement rien d'imaginaire ! Votre ombre possède exactement les mêmes totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous ; combattez-la comme n'importe quel autre adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [237](#).

## 12

Vous vous jetez à plat ventre, et la chose vous manque d'un cheveu. Elle semble hésiter une fraction de seconde au-dessus du cadavre de l'infortuné voleur avant de s'y plonger, pénétrant dans la chair morte comme de l'eau dans une éponge. Le corps sans vie est aussitôt secoué par un violent spasme, puis il bondit sur ses pieds. Vous sentez vos cheveux se hérissier sur votre crâne lorsque son regard vitreux se fixe dans le vôtre et qu'il commence à avancer vers vous d'un pas traînant. Allez-vous affronter ce Mort Vivant (rendez-vous au [82](#)) ou tenter de vous enfuir (rendez-vous au [192](#)) ?

### 13

Très, très lentement, vous enfoncez votre main dans la niche et vous saisissez la clef entre deux doigts avant de la retirer une infinie délicatesse, sans que le Scorpion quitte son immobilité. Vous poussez un profond soupir de soulagement, vous enfoncez la clef dans la serrure et la puissante porte de fer s'ouvre sans difficulté. Rendez-vous au [79](#).

### 14

D'abord goguenards, les regards des joueurs rassemblés en cercle autour de vous se font bientôt surpris puis admiratifs en découvrant l'aisance et la dextérité avec lesquelles vous maniez le couteau. La pointe de la lame tranchante frappe le bois de la table entre vos doigts à un rythme saccadé, de plus en plus rapide, les frôlant dangereusement sans jamais les toucher. La minute écoulée, vous plantez fièrement le couteau devant vous sous une véritable ovation avant d'empocher avec un large sourire les 10 Pièces d'Or que les parieurs vous tendent sans rechigner. Vous en profitez pour engager la conversation, mais vous comprenez au bout de quelques minutes qu'ils n'ont rien de bien intéressant à vous apprendre. Il vous faut trouver une nouvelle source de renseignements, mais laquelle ? Allez-vous demander à Shilum le Chauve ce qu'il sait de La Braise (rendez-vous au [195](#)) ou sortir du Rat et du Furet pour tenter votre chance ailleurs dans le Nœud Coulant (retournez au [203](#)).

### 15

Vous parvenez sans trop de difficulté à vous hisser presque au sommet du mur pour découvrir avec horreur qu'il est hérissé de tessons qui ont peu à peu entaillé votre corde à mesure que vous grimpez ! À l'instant où vous allez prendre appui sur le faîte du mur, le dernier brin de corde encore intact cède à son tour. Corde et grappin sont désormais inutilisables : rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [257](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [209](#).

## 16

Vous faites avec précaution le tour du Palais à la recherche de la partie de l'édifice la plus propice à une escalade. Puis, après avoir jeté un rapide coup d'œil autour de vous sans apercevoir âme qui vive, vous commencez à grimper. L'ascension est assez facile et vous êtes presque parvenu au faîte du mur quand un cri venant de la rue interrompt votre élan. Un des Gardes du Palais vous a repéré ! Allez-vous continuer l'escalade en laissant le Garde donner l'alarme (rendez-vous au [146](#)) ou sauter dans la rue afin de vous enfuir (rendez-vous au [391](#)) ?

## 17

Vous retenez votre souffle et, essayant de ne pas trembler, vous entreprenez de désamorcer le piège. Après quelques interminables secondes, un déclic se fait entendre et une poignée de fléchettes, pas plus grosses que des épingles, s'éparpille sur le sol. Leurs pointes gluantes brillent faiblement dans la pâle clarté de la lune : du poison ! Un poison mortel destiné aux voleurs imprudents... ou maladroits. Après avoir poussé un soupir de soulagement, vous vous apprêtez à vous mettre à l'ouvrage sur la serrure de la porte désormais inoffensive. Mais l'écho d'un bruit de bottes vous parvient soudain. Au même instant, le Garde inconscient se met à gémir. Vous prenez aussitôt la poudre d'escampette par une ruelle qui longe le Palais, préférant chercher quelque autre endroit pour vous y introduire. Inutile de rester sur place et d'avoir à fournir des explications pour le moins embarrassantes. Rendez-vous au [210](#).

## 18

Bondissant comme un chat sur le toit du Palais, vous gagnez le mur opposé le long duquel vous vous laissez rapidement glisser jusqu'à la rue. Pas assez vite cependant : les Gardes vous y attendent déjà et ils vous abattent froidement à l'instant où vos pieds touchent le sol. Vous n'avez pas été bien inspiré de vouloir pénétrer dans le Palais et votre aventure s'achève au pied de ses sombres murailles.



## 19

Vous vous approchez et vous touchez l'épaule de la silhouette accroupie. Elle se retourne aussitôt en exhalant une sorte de chuintement sinistre et vous frémissez d'horreur en découvrant le rictus inhumain d'une Goule dont les yeux brûlant de haine et de vice accrochent les vôtres. Vous avez commis l'imprudence de troubler le festin nocturne de cette créature infernale et vous devez maintenant tout faire pour éviter de figurer à son menu.

### GOULE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si la Goule parvient à vous toucher quatre fois, rendez-vous au [171](#). Si vous la tuez, rendez-vous au [57](#).

## 20

Vous vous penchez et vous posez la main sur le disque, sans remarquer immédiatement le fil d'argent qui le relie au second Guerrier de Cristal. Avant d'avoir pu comprendre ce qui vous arrive, vous sentez la lame de l'épée de cristal vous chatouiller désagréablement la nuque ! Votre seul espoir est de dégager le disque en évitant de déclencher à nouveau le mécanisme du piège. Si vous possédez le talent de Vide-Gousset, rendez-vous au [208](#). Sinon, rendez-vous au [49](#).

## 21

Averti par votre sixième sens, vous vous figez sur place. Il y a quelque chose d'anormal dans cette chambre forte, quelque chose d'extrêmement étrange et malsain qui émane d'un des coffres, et vous en ressortez vivement en refermant soigneusement les lourdes portes de fer derrière vous. Vous avez entendu assez d'histoires épouvantables au sujet de ces chambres fortes factices que certains font construire dans le but de tromper les innocents voleurs : elles contiennent des pièges destinés à les réduire en chair à saucisse, alors que les valeurs sont cachées quelque part ailleurs, bien à l'abri ! Qu'allez-vous faire maintenant ? Fouiller les bureaux (rendez-vous au [90](#)), aller fureter dans l'hôtel particulier de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou partir à la recherche de l'Œil du Basilic sans vous fatiguer à rechercher des informations supplémentaires (rendez-vous au [144](#)) ?

## 22

En vous dirigeant vers le Pont qui Chante. Il vous semble avoir entendu parler d'un endroit qui se trouverait sous cet édifice. Et si c'était justement là qu'était caché l'Œil du Basilic ? Arrivé sur place, vous empruntez une volée de marches descendant jusqu'à la berge et vous découvrez, tapie sous l'arche du pont, une petite cabane de bois sur la porte de laquelle on a inscrit :

### PASSEZ VOTRE CHEMIN

Si vous frappez à la porte, rendez-vous au [307](#). Mais si vous possédez le talent du Crocheteur, ou si vous avez un jeu de clefs, vous pouvez tenter d'ouvrir la serrure (rendez-vous au [141](#)).

## 23

Succombant à vos Assauts, le cadavre s'effondre sur le sol. Mais, tandis que vous contemplez sa silhouette immobile étendue à vos pieds, vous voyez avec horreur le visage d'un bleu spectral se dégager comme un liquide suintant des chairs mortes et s'élever dans les airs pour se stabiliser à la hauteur de vos yeux avec un rictus diabolique. Vous avez affaire à un Esprit Pirate, qui dévore les âmes et s'empare des corps des morts et des vivants, un adversaire aussi terrifiant que redoutable ! Si vous disposez d'une arme magique, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [111](#).

## 24

Vous progressez dans l'obscurité en vous guidant à tâtons le long d'un mur. Vous arrivez bientôt devant un mur à angle droit, puis vous sentez sous vos doigts un renforcement et une porte de bois. Vous tentez de la pousser, de la tirer, mais elle refuse de s'ouvrir. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [324](#). Sinon, rendez-vous au [245](#).

## 25

Osant à peine respirer, vous vous frayez un chemin avec d'infinies précautions entre les ossements et autres macabres débris. Les nerfs à fleur de peau, vous avez l'impression de progresser ainsi depuis une

éternité sous la terrible menace des sombres orifices. Vous ne pouvez vous empêcher de laisser échapper un soupir de soulagement quand, enfin, vous les avez dépassés. Aussitôt, les Larves jaillissent de leur trou et, bien que vous soyez désormais hors d'atteinte de leurs gueules voraces, cette démonstration de l'acuité exceptionnelle de leur ouïe vous fait frissonner des pieds à la tête d'une terreur rétrospective. Lorsque vous aurez cessé de trembler, rendez-vous au [84](#).

## 26

Vous arpentez sans hâte apparente les ruelles sordides du Nœud Coulant à la recherche de quelque mendiant. N'importe lequel fera l'affaire puisqu'ils sont tous d'honorables membres de la Guilde des Voleurs. Justement, vous ne tardez pas à reconnaître dans la pénombre de la ruelle la courte silhouette de ce bon vieux Bargh la Roulette qui se dirige vers vous en faisant grincer son petit chariot. Bargh est un ancien soldat qui a perdu ses deux jambes à la guerre. Depuis lors, il est réduit à mendier dans les rues pour assurer sa subsistance. Il vous reconnaît immédiatement et vous salue d'un bref hochement de tête assorti d'un clin d'œil complice.

— Alors, fils, vous dit-il, en train de passer ton Épreuve, pas vrai ?

Vous acquiescez d'un hochement de tête et vous lui demandez s'il sait quelque chose au sujet de La Braise.

— Ce que je sais de ce drôle de pistolet ? Pas grand-chose, j'en ai peur, mon gars, vous répond-il en haussant les épaules. Rien de plus que tout le monde, en tout cas. Juste que c'est un marchand, un gros, qui a une sacrée baraque dans le coin de la Porte des Marchands et un bureau à la Guilde des Marchands. Je ne vois guère que te dire de plus rapport à cet oiseau. Probable qu'il est du genre discret. Désolé, fiston !

Qu'allez-vous faire ?

Remercier Bargh d'une Pièce d'Or. Rendez-vous au [234](#)

Aller à la taverne du Rat et du Furet. Rendez-vous au [309](#)

Rendre visite à Mme Ishtar. Rendez-vous au [117](#)

Quitter le Nœud Coulant. Rendez-vous au [387](#)

## 27

Vous sortez de la caverne avec une telle hâte que vous ne remarquez pas la rangée de petits orifices qui s'ouvrent dans la paroi du tunnel à hauteur d'homme. À l'instant où vous passez à leur hauteur, six dards en jaillissent dans un sifflement aigu. Lancez un dé pour savoir combien vous ont atteint. Chaque dard qui vous a touché vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux* vous pourrez récupérer la moitié des points ainsi perdus (arrondissez à l'unité supérieure). Si vous êtes toujours en vie, suivez le tunnel et rendez-vous au [191](#).

## 28

Vous tirez votre épée et en quelques enjambées vous allez vous placer dos au mur pour affronter les trois grosses Brutes qui s'avancent vers vous en roulant des épaules. Les autres clients font précipitamment le vide autour de vous. Affrontez vos assaillants un par un.

Première BRUTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Deuxième BRUTE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Troisième BRUTE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Soutenez sans faiblir trois Assauts, puis rendez-vous au [332](#).

## 29

Persuadé que la clef du mystère, celle qui vous mènera à l'Œil du Basilic, est enfermée dans ce coffre, vous tentez d'en forcer le couvercle. À l'instant où vous vous y attaquez, vous sursautez en entendant une sorte de déclic à l'intérieur, immédiatement suivi d'un grincement sinistre venant du second Guerrier de Cristal. D'un bond, vous vous retournez vers lui, mais pas assez rapidement pour empêcher la lame de cristal de son épée de s'abattre sur votre cou, le tranchant net. Votre aventure se termine à l'instant où votre tête cesse de rouler sur le sol.

### 30

Vos cheveux se hérissent sur votre tête à mesure que vous approchez du Galgal. Dans la nuit noire, vous avez l'impression de sentir planer autour de vous l'ancien pouvoir de ce lieu macabre, et les sombres silhouettes des arbres dont les branches gémissent lugubrement dans la brise nocturne vous font penser à d'horribles monstres agitant leurs griffes pour s'emparer de vous... Vous vous efforcez de chasser de votre esprit ces pensées absurdes pour vous concentrer sur ce que vous avez à faire. Pour commencer, vous faites le tour du Galgal. En pure perte : vous ne parvenez pas à dénicher la moindre ouverture sur toute la surface du monticule herbeux. Vous remarquez bien une pierre levée sur un côté du tumulus mais, là non plus, il n'y a aucune entrée. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).

### 31

Disloqués par vos Assauts redoublés, les ossements des deux Squelettes s'éparpillent sur le sol où ils tombent en poussière. Mais vous n'avez guère le temps de savourer votre victoire, car le troisième Squelette, celui qui gisait sur le socle funéraire, commence à se dresser à l'instant même où ses gardes s'effondrent, foudroyés. Empoignant la gigantesque épée posée à son côté, il s'avance lentement vers vous.

#### SEIGNEUR SQUELETTE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Chaque blessure que vous inflige le Seigneur Squelette vous coûte 2 points d'ENDURANCE et lui permet d'ajouter 1 point à sa Force d'Attaque, mais uniquement pour l'Assaut suivant. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [288](#).

### 32

Vous faites discrètement le tour de la plus petite maison. Vous découvrez ce qui semble être la seule entrée. Aussi silencieusement que possible, vous faites jouer la poignée, mais sans résultat : elle est verrouillée. Si vous possédez le talent de Crocheteur et si vous voulez

vous en servir, rendez-vous au [211](#). Si vous ne le possédez pas, ou si vous ne voulez pas en faire usage, vous pouvez vous attaquer à la demeure qui se trouve de l'autre côté de la rue et dont l'emblème est une Pièce d'Or (rendez-vous au [384](#)) ou renoncer à visiter les maisons pour vous rendre au siège de la Guilde des Marchands. Dans ce cas, revenez sur vos pas jusqu'à la place du Marché et rendez-vous au [129](#).

### 33

Les barreaux de la cage ne résistent qu'un instant au Démon Métamorphe : il les tord aussi aisément que s'ils étaient en fer blanc avant de bondir sur le sol et de se ruer sur vous en poussant un rugissement féroce.

#### DÉMON MÉTAMORPHE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, quittez cette pièce et rendez-vous au [155](#).

### 34

La pièce forme un carré d'environ six mètres de côté. Elle est entièrement taillée dans le roc, ce qui vous donne une idée de la grande profondeur à laquelle vous vous trouvez. Elle est vide, à l'exception d'un grand lézard brun or qui gît dans son sang dans un coin. Allez-vous vous approcher du corps du lézard pour l'examiner (rendez-vous au [228](#)) ou quitter immédiatement la pièce et continuer de suivre le tunnel (rendez-vous au [252](#)) ?

### 35

Vous parvenez à tirer votre épée juste à temps pour parer l'attaque de la créature, une Goule que vous avez dérangée dans son festin nocturne. Vous devez maintenant tout faire pour éviter de figurer à son menu.

#### GOULE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si la Goule vous blesse quatre fois, rendez-vous au [171](#). Si vous la tuez, rendez-vous au [57](#).



### 36

Ces maudits Gardes sont malheureusement trop nombreux. Vous vous battez avec l'énergie du désespoir, mais la lutte est par trop inégale. Après quelques minutes de combat, vous recevez un choc violent à l'arrière du crâne et tout devient noir. À votre réveil, vous êtes étendu sur la paille humide d'un cul-de-basse-fosse du donjon, les chaînes aux pieds. Il n'est plus temps de penser à votre Épreuve : jamais vous ne deviendrez membre de la Guilde des Voleurs. Profitez donc du peu de temps qui vous reste à vivre. Votre aventure s'achève ici, dans le calme et la tranquillité.

### 37

Vous bondissez en avant et vous frappez l'Ogre de toutes vos forces sans lui laisser le temps de reprendre ses esprits. Hurlant de rage et de douleur, le monstre se redresse aussitôt pour se défendre.

#### OGRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [342](#).

### 38

Ce Garde a eu l'excellente idée d'ôter son casque, et vous lui assenez par-derrière un bon coup sur la tête. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [205](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [310](#).

### 39

En examinant attentivement le symbole, vous reconnaissez les courbes de l'écriture secrète de la Guilde des Voleurs. Mais le message est incomplet : l'infortuné voleur a dû trouver la mort avant d'avoir pu l'achever. Ce qu'il a eu le temps de tracer pourrait être une partie du symbole de l'Illusion, mais vous ne pouvez en être sûr. Dans l'impossibilité de trouver une explication plus évidente, vous vous recueillez quelques instants pour adresser une prière au Dieu des

voleurs afin qu'il veille sur l'âme de votre malheureux collègue dans l'autre monde et, tant qu'à faire, sur la vôtre dans celui-ci. Ce pieux devoir accompli, rendez-vous au [302](#).

#### 40

Essayant de ne pas céder à la panique, vous bloquez votre respiration et vous vous jetez de toutes vos forces contre la porte... qui ne bouge pas d'un centimètre. En revanche, vous vous meurtrissez si cruellement l'épaule dans le choc que vous ne pouvez réprimer un cri de douleur. Un cri très bref, mais suffisant pour permettre à quelques milliers de minuscules Spores de pénétrer dans votre corps par votre bouche entrouverte. En quelques secondes, vos yeux se brouillent de larmes, vous suffoquez et vous roulez sur le sol, secoué par une inextinguible quinte de toux, avec l'atroce conscience de vous rapprocher de la mort à chaque nouvelle inspiration. Sans pouvoir rien y faire... Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

#### 41

À peine avez-vous coupé le fil que le Guerrier de Cristal se met en mouvement et se rue sur vous.

### GUERRIER DE CRISTAL HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 13

Si vous combattez avec une hache de pierre, affrontez le Guerrier de Cristal normalement. Sinon le seul instrument contondant qui vous soit offert est le pommeau de votre épée. Dans ce cas, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 2 points pendant ce combat. Si vous êtes vainqueur, emparez-vous du disque d'obsidienne et fourrez-le dans votre sac (sans oublier de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [316](#).

## 42

La situation semble désespérée, vous ne parvenez pas à trouver la moindre issue. Il ne vous reste qu'une solution : retourner au quartier général de la Guilde des Voleurs et avouer votre échec. Votre aventure s'achève ici.

## 43

Vous atteignez la grande dalle de pierre à l'extrémité du tunnel. D'aussi près, ses dimensions paraissent vraiment colossales : la dalle emplit toute la hauteur et la largeur du tunnel, et ne mesure pas moins de soixante centimètres d'épaisseur. Allez-vous tenter de la déplacer (rendez-vous au [348](#)) ? Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, vous pouvez chercher un mécanisme dissimulé (rendez-vous au [303](#)). Si vous préférez contourner la dalle, rendez-vous au [198](#).

## 44

Un des Gardes fait prestement disparaître votre or dans son gousset avec un sourire entendu.

— Bon, ça ira pour cette fois, mon gars, vous dit-il. Disons qu'on ne t'a pas vu. Allez, file et gare si nous tombons encore sur toi !

Vous n'attendez pas qu'on vous le dise deux fois et vous décampez prestement tandis que la patrouille reprend sa ronde. Rendez-vous au [177](#).

## 45

Vous vous avancez à pas de loup le long de la galerie jusqu'au palier situé à son extrémité, mais vous vous figez presque aussitôt en voyant s'ouvrir une des portes, la première sur votre droite. Une silhouette fantomatique sort silencieusement de la chambre et s'avance vers vous. De près, vous constatez qu'il s'agit d'un jeune homme aux yeux étrangement vides, vêtu d'une chemise de nuit blanche.

*Tournez la page...*

Qu'allez-vous faire ?

Tenter de vous dissimuler. Rendez-vous au [215](#)

Sortir en courant de la maison. Rendez-vous au [110](#)

Attaquer. Rendez-vous au [281](#)

## 46

Brûlant d'excitation et de convoitise, vous pénétrez dans la chambre au trésor. Elle contient bien plus d'or et de bijoux que vous ne pourriez en emporter, mais (un rapide examen vous le confirme) rien qui ressemble à l'Œil du Basilic. Toutefois, si cet objet est l'objectif essentiel de votre Épreuve, rien dans les règles de la Guilde ne vous interdit de profiter de toutes les occasions pour étoffer votre butin, et vous ne pouvez résister à l'envie de lester vos poches de quelques poignées de ces pierres précieuses si généreusement offertes. Mais, à l'instant où vous tendez la main pour vous servir, la pile d'or et de bijoux s'anime soudain, elle se dresse dans les airs puis s'abat sur vous et, avant d'avoir eu le temps d'esquisser un geste, vous vous retrouvez étroitement enlacé dans les puissants anneaux d'un énorme Serpent aux écailles luisantes comme du cuivre... Son étreinte se resserre et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Peut-être avez-vous déjà entendu parler du Scitalis, ou Serpent Trésor ? Vous venez de tomber dans son piège, aussi oubliez pour l'instant vos rêves de richesse : c'est votre vie qu'il faut défendre !

### SCITALIS

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous remportez le premier Assaut, le Serpent ne subit aucune blessure mais vous parvenez à vous libérer de l'étau de ses anneaux. Si c'est lui qui remporte l'Assaut, vous demeurez prisonnier et il resserre son étreinte, vous faisant perdre de nouveau 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut impérativement parvenir à vous libérer avant de pouvoir frapper le Serpent. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [168](#).

## 47

Vous allez jusqu'à la porte sur la pointe des pieds, puis vous collez votre oreille contre le panneau et vous retenez quelques instants votre souffle pour écouter. Il n'y a pas un bruit, tout est parfaitement calme chez les domestiques. Vous avez le choix maintenant entre :

Ouvrir la porte. Rendez-vous au [255](#)

Monter l'escalier. Rendez-vous au [368](#)

Jeter un coup d'œil à l'armure. Rendez-vous au [62](#)

## 48

À demi assommé par votre chute, vous rampez avec l'énergie du désespoir pour tenter de vous dissimuler dans l'ombre du bâtiment, prêt à voir à tout instant la monstrueuse Gargouille s'abattre sur vous. Serrant les dents, vous entendez avec terreur son battement d'ailes se rapprocher inexorablement... puis décroître et s'éloigner ! Au bout de quelques instants, vous osez rompre votre immobilité et lancer un coup d'œil furtif vers le ciel, pour apercevoir la Gargouille de nouveau perchée au faîte du toit. L'étrange créature n'a manifestement pas vu où vous étiez tombé, et vous remerciez silencieusement les divinités. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Et maintenant ? Vous pouvez tenter d'entrer par la porte de derrière (rendez-vous au [159](#)) ou grimper jusqu'au toit (rendez-vous au [4](#)).

## 49

Le front inondé de sueur, faisant un effort surhumain pour ne pas trembler, vous soulevez, millimètre par millimètre, le disque au-dessus du fil d'argent. Vous êtes près de réussir mais une malencontreuse goutte de sueur vient traîtreusement vous chatouiller la base du nez. En dépit de vos efforts désespérés, vous ne parvenez pas à retenir un violent éternuement dont la secousse vous fait lâcher le disque d'obsidienne qui retombe lourdement sur le fil. Dans la seconde qui suit, l'épée du Guerrier de Cristal s'abat sans pitié sur votre nuque et votre tête va rejoindre le disque d'obsidienne au fond du coffre. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

## 50

Constatant avec satisfaction que la porte n'est pas verrouillée, vous l'ouvrez sans bruit et vous vous glissez dans la pièce à pas feutrés. C'est une chambre à coucher, assez simplement meublée d'une armoire, d'une coiffeuse et d'un petit lit à une place d'où monte le souffle régulier d'un dormeur, un enfant à en juger par la taille de la forme allongée sous les couvertures. La pièce ne semble contenir ni ornement, ni objet de valeur, seulement quelques poupées posées sur la coiffeuse ou négligemment répandues sur le plancher. Vous en êtes là de vos investigations lorsque, soudain, le craquement d'une latte du parquet sous votre pas rompt le silence. Retenant votre souffle, vous concentrez toute votre attention sur la forme endormie. Celle-ci se met à murmurer quelque chose d'inintelligible en remuant légèrement. Allez-vous poursuivre votre investigation (rendez-vous au [60](#)) ou sortir prestement de la chambre (rendez-vous au [201](#)) ?

## 51

Pour la seconde fois, vous vous jetez de tout votre poids contre la porte, mais sans plus de succès. Elle reste obstinément fermée. Les Spores forment maintenant dans l'air un nuage compact et, bien que le masque improvisé dont vous avez couvert votre visage vous offre une certaine protection, vous vous doutez bien, hélas, que ce n'est pas pour longtemps. Vos yeux s'emplissent bientôt de larmes et vous commencez à suffoquer lorsque les Spores envahissent votre nez et votre gorge. Pleurant et crachant, vous ne tardez pas à rouler sur le sol, en proie à une inextinguible quinte de toux, avec, jusqu'à la fin, la conscience atroce que chaque inspiration fait pénétrer plus profondément les Spores mortelles dans votre corps. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

## 52

La forme du symbole vous est familière, mais vous ne parvenez pas à vous souvenir de sa signification. Vous vous mordez les doigts de ne pas avoir passé plus de temps à étudier les signes secrets au cours de



votre entraînement, car vous avez peut-être sous les yeux un indice d'une extrême importance. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [314](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [212](#).

### 53

Au cas où vous l'ignoreriez, la magie est sans effet sur les Golems de Bois. Votre arme magique se trouve donc privée de son pouvoir et vous devez l'utiliser comme une arme ordinaire pour la durée de ce combat.

GOLEM DE BOIS  
HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [136](#).

### 54

Votre cœur fait un bond dans votre poitrine lorsque vous reconnaissez le signe qui indique l'existence d'un mécanisme d'ouverture caché. Il y a donc bien quelque part un moyen de sortir d'ici, mais où ? Vous reprenez votre calme pour reporter votre attention sur les murs de la chambre forte, et vous découvrez que la brique sur laquelle on a griffé le symbole n'est pas cimentée. En la retirant, vous découvrez dans la cavité ainsi libérée un petit levier. Vous l'abaissez et les lourdes portes s'ouvrent puis se referment derrière vous. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez jeter un coup d'œil au secrétaire (rendez-vous au [90](#)), quitter le siège de la Guilde des Marchands pour aller fureter au domicile de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou vous lancer à la recherche de l'Œil du Basilic sans chercher à rassembler plus d'informations (rendez-vous au [144](#)).

### 55

Vous introduisez la clef gravée de la lettre G dans la serrure de gauche, et celle qui porte un D sur la serrure de droite, puis vous les tournez d'un même mouvement. Rendez-vous au [335](#).

## 56

Vous glissez la main dans l'anfractuosit  et vous ne tardez pas   effleurer du bout des doigts quelque chose de saillant, probablement le levier d clenchant le m canisme d'ouverture de la porte. Sans h siter, vous le tirez. Il se produit un d clic et vous retirez aussit t votre main, cribl e de minuscules dards, avec un grognement de douleur. Un instant plus tard, vous l chez entre vos dents une bord e de jurons en voyant la vilaine teinte jaune verd tre que prend votre membre bless  :   l' vidence, ces dards sont empoisonn s !   l'aide de votre main valide, lancez quatre d s. Si le r sultat est inf rieur ou  gal   votre total d'ENDURANCE, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si le r sultat est sup rieur   votre total d'ENDURANCE, vous perdez 4 points d'ENDURANCE et pour faire bonne mesure, 1 point d'HABILET . Retournez au [43](#).

## 57

La Goule s'effondre sur le sol   vos pieds. Elle agonise dans un dernier soubresaut, puis rend son  me au diable. Apr s avoir repris votre souffle, vous jetez un coup d'oeil   son repas inachev  pour d couvrir, avec d go t, qu'il s'agit d'un corps humain. Surmontant votre naus e, vous fouillez rapidement le cadavre   demi d vor  et vous r cup rez sur lui 2 Pi ces d'Or et une dague. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [246](#).

## 58

Si vous poss dez le talent de Crocheteur, lancez deux d s. Si le r sultat est inf rieur ou  gal   votre total d'HABILET , rendez-vous au [139](#). Si le r sultat est sup rieur   votre total d'HABILET  ou si vous ne poss dez pas le talent de Crocheteur, rendez-vous au [221](#).

## 59

Tandis que vous vous efforcez d'atteindre l'autre extrémité de la pièce sous un déluge de projectiles en tout genre, vous repérez du coin de l'œil une porte dans un renforcement. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [126](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [317](#).

## 60

Vous continuez à avancer avec précaution quand l'occupant du lit – une fillette – se dresse brusquement sur son séant en poussant un hurlement strident ! Vous n'avez d'autre choix que de décamper avant que cette hystérique n'ameute toute la maisonnée. Vous courez jusqu'à la place du Marché en réfléchissant à votre prochain objectif. Il serait trop dangereux de retourner chez La Braise et vous allez donc devoir vous passer des renseignements que vous auriez pu y glaner. Cela vous laisse deux possibilités : aller au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)) ou bien, si vous estimez avoir récolté suffisamment d'informations pour trouver l'Œil du Basilic, vous lancer immédiatement à sa recherche (rendez-vous au [144](#)).

## 61

Étouffant précipitamment votre lanterne, vous reculez vers la partie la plus sombre de la pièce, mais la chance n'est pas avec vous : votre coude heurte un objet qui s'écrase avec un grand bruit sur le sol. Aussitôt, la lourde respiration s'interrompt et vous entendez un sourd grognement. Quelle que soit la créature qui dormait ici, vous pouvez vous féliciter de l'avoir réveillée ! Vous devez prendre une décision rapide. Allez-vous filer en escaladant la gouttière, si vous ne l'avez pas déjà essayé (rendez-vous au [225](#)), grimper jusqu'au toit par un autre moyen (rendez-vous au [4](#)) ou rester immobile (rendez-vous au [119](#)) ?

## 62

L'armure doit dater d'un siècle et elle est en parfait état. C'est un objet splendide, incrusté d'or et d'argent, dont vous pourriez probablement tirer une somme rondelette si vous aviez la possibilité de l'emporter.

Poussant un soupir de regret, vous êtes sur le point de vous en détourner quand vous remarquez, derrière l'armure, un petit objet qui brille d'un éclat jaune à la lueur de votre lanterne. Vous ne parvenez pas à voir de quoi il peut s'agir, et vous n'êtes pas sûr de pouvoir l'atteindre. Si vous voulez, malgré tout, essayer de vous en emparer, rendez-vous au [147](#) si vous possédez le talent de Vide-Gousset. Si vous ne le possédez pas, rendez-vous au [109](#). Si vous n'avez pas envie de vous emparer de l'objet, vous pouvez emprunter l'escalier (rendez-vous au [368](#)) ou vous approcher de la porte sous la cage d'escalier (rendez-vous au [47](#)).

### 63

Vous vous bouchiez le nez et la bouche aussi hermétiquement que possible, espérant vous protéger ainsi du plus gros des Spores, puis vous prenez votre élan et vous foncez sur la porte, l'épaule en avant. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [190](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [390](#).

### 64

Mme Ishtar hausse les épaules et déclare d'un ton las :

— Tu es mignon, mon petit, mais il faut bien vivre. Comment veux-tu que je joigne les deux bouts si je me mets à travailler à l'œil ?

Sa réplique a le mérite de la clarté et de la franchise : inutile d'espérer lui soutirer quoi que ce soit sans argent ! Si vous acceptez son prix, rayez 2 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [289](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, vous devez partir et prendre une nouvelle décision. Vous pouvez aller à la taverne du Rat et du Furet (rendez-vous au [309](#)), essayer de trouver un mendiant, (rendez-vous au [26](#)) ou tenter votre chance ailleurs au [387](#).

### 65

Vous ne parvenez pas à détourner votre regard à temps et les grands yeux jaunes aux prunelles incandescentes du monstre légendaire viennent se fixer droit dans les vôtres. Tel est le dernier spectacle que vous contemplerez en ce bas monde : instantanément, le regard du Basilic vous change en pierre. Votre aventure s'achève ici.

## 66

Shilum le Chauve ramasse votre argent d'un air maussade, il s'éclaircit la gorge et crache derrière son épaule avant de vous déclarer d'un ton impassible :

— La braise, c'est ce qui reste d'une bûche quand elle a brûlé. Il en a plein la cheminée, sers-toi si ça te dit.

Vous essayez de lui expliquer, avec un sourire gêné, que vous vouliez parler de La Braise, le marchand, mais il vous coupe la parole sans ménagement :

— Braise, ça veut aussi dire pognon, oseille, et pour ce que tu m'as donné, je t'en ai bien dit assez, grogne-t-il. Maintenant, écluse ton godet et tire-toi vite fait !

Considérant la carrure et l'humeur du gargotier, vous préférez suivre son conseil et, après avoir vidé votre verre d'un trait, vous gagnez la sortie aussi rapidement que la dignité vous le permet. Que décidez-vous de faire une fois dehors : essayer de trouver un mendiant (rendez-vous au [26](#)), rendre visite à Mme Ishtar (rendez-vous au [117](#)) ou tenter votre chance ailleurs (rendez-vous au [387](#)) ?

## 67

Brandissant votre torche, vous vous rapprochez de votre ombre. Elle perd de sa substance à mesure que vous avancez, et elle paraît sentir le danger que la lumière représente pour elle. Elle ne fait donc aucun geste hostile lorsque vous vous dirigez vers l'ouverture du tunnel qui permet de sortir de la caverne. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [381](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

## 68

Vous ne parvenez pas à apercevoir celui qui s'amuse à vous bombarder ainsi avec le mobilier mais, lorsque vous voyez une table basse s'élever devant vous et s'envoler dans votre direction, vous comprenez que cette pièce est hantée par un Esprit Frappeur ! Vous pouvez quitter la pièce par le même chemin (rendez-vous au [121](#)) ou la traverser jusqu'à l'issue opposée (rendez-vous au [339](#)).

## 69

Vous vous engouffrez dans un tunnel sortant de la salle pour échapper aux Spores mortelles. Au bout de quelques dizaines de mètres, vous tombez sur une bifurcation. Le tunnel part dans plusieurs directions différentes comme dans un labyrinthe. Avez-vous une carte ? Si c'est le cas, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [81](#).

## 70

Vous collez votre oreille contre la porte et vous écoutez pendant un bon moment sans rien percevoir. Qu'allez-vous faire ?

Pénétrer dans cette pièce. Rendez-vous au [50](#)  
Écouter à la porte de gauche. Rendez-vous au [277](#)  
Écouter à la seconde porte de droite. Rendez-vous au [76](#)

## 71

Vous vous êtes entaillé le doigt, pas trop profondément. Le plus ennuyeux est que vous avez perdu la partie et vos camarades de jeu exigent leur paiement. Avez-vous 5 Pièces d'Or ? Si c'est le cas, donnez-les et rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [227](#). Si vous n'avez pas cette somme, rendez-vous au [112](#).

## 72

Grimpant à toute vitesse, vous parvenez à mi-hauteur du mur avant que les Coupe-Jarrets aient seulement pu réaliser ce qui se passait. Rendez-vous au [226](#).

## 73

Jurant entre vos dents, vous réalisez que vous n'arriverez pas à causer le moindre mal à la Gargouille sans arme magique. Mais il y a peut-être un autre moyen de vous en débarrasser. Si vous possédez :

Une corde et un grappin Rendez-vous au [125](#)  
Un manteau à capuchon Rendez-vous au [263](#)  
Une lourde chaîne Rendez-vous au [340](#)

## 74

Le Garde n'a pas l'air particulièrement vigilant. Il est négligemment appuyé contre le mur à un ou deux mètres de la porte, et sa façon de dodeliner de la tête indique clairement qu'il n'est pas loin de dormir debout. Si vous possédez le talent de Pas de Loup, vous pouvez tenter de vous glisser derrière lui à son insu (rendez-vous au [326](#)). Si vous ne le possédez pas, rendez-vous au [372](#). Mais rien ne vous empêche de faire le tour du bâtiment dans l'espoir de trouver une entrée non gardée (rendez-vous au [210](#)).

## 75

Vous vous approchez avec précaution des arbres, les yeux fixés sur l'endroit où vous avez cru déceler un mouvement. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du bosquet quand quelque chose bouge de nouveau. Vous n'avez donc pas la berlue, mais l'obscurité est trop profonde pour savoir de quoi il s'agit. Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [358](#). Sinon, rendez-vous au [127](#). Vous pouvez aussi aller directement à l'hôtel de la Guilde des Marchands en évitant de passer sous les arbres (rendez-vous au [246](#)).

## 76

Vous restez un bon moment l'oreille collée contre la porte avant de vous décider à entrer. Après avoir tout doucement manœuvré la poignée et poussé la porte, vous découvrez un vaste lit à baldaquin au fond duquel un jeune homme dort en ronflant légèrement. Un rapide coup d'œil sur le reste de la pièce ne vous révèle rien qui soit digne d'intérêt et vous regagnez le corridor en refermant soigneusement la porte derrière vous. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Écouter à la porte la plus proche. Rendez-vous au [70](#)

Écouter à la porte d'en face. Rendez-vous au [277](#)

Essayer la porte à l'autre bout du palier. Rendez-vous au [321](#)

Si vous décidez de quitter cette demeure, il vous reste encore une ou deux possibilités. Si vous estimez avoir, d'ores et déjà, récolté assez d'informations, partez à la recherche de l'Œil du Basilic (rendez-vous

au [144](#)) ou allez fureter au siège de la Guilde des Marchands dans l'espoir d'y dénicher quelques renseignements supplémentaires si vous n'y avez pas déjà fourré votre nez (rendez-vous au [129](#)).

## 77

Seuls quelques vestiges de plates-bandes qui émergent encore, çà et là, d'un fouillis végétal envahi de ronces et d'herbes folles, rappellent au visiteur que cette petite jungle fut probablement jadis un jardin fleuri au gazon impeccable et aux bosquets soigneusement taillés. Vous vous frayez un chemin en direction de l'espace noirci sur lequel s'élevait autrefois le manoir et vous remarquez, à quelques mètres sur votre gauche, la silhouette d'une statue dominant l'enchevêtrement de la végétation. Voulez-vous l'examiner de plus près (rendez-vous au [301](#)) ou inspecter les fondations de la demeure aujourd'hui disparue (rendez-vous au [287](#)) ?

## 78

Vous tirez votre épée, adossé au mur le plus proche, pour faire face à la bande des Coupe-Jarrets. Un brigand à la silhouette particulièrement imposante se détache du groupe rassemblé en demi-cercle autour de vous en faisant cliqueter avec un bruit sinistre la lourde chaîne qui se balance au bout de ses énormes poings velus.

— Oh, oh ! s'exclame-t-il avec un ricanement grasseyant. Mais c'est que ça a une épée ! Allez, mon mignon, fais-nous voir un peu comment tu t'en sers !

Ne vous sentant pas le cœur de refuser une aussi charmante invitation, vous vous ruez aussitôt sur lui.

### COUPE-JARRET HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si, à un moment du combat, vous obtenez un double as, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, poursuivez le combat. Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#).



## 79

La porte franchie, vous débouchez dans un tunnel qui, après quelques mètres, se divise en deux branches opposées. Si vous choisissez d'aller sur la gauche, rendez-vous au [241](#). Si vous prenez à droite, rendez-vous au [351](#).

## 80

Vous pénétrez furtivement dans l'étroite impasse latérale qui est, à votre grand soulagement, totalement déserte. Allez-vous tenter d'ouvrir la porte (rendez-vous au [159](#)), grimper le long de la gouttière (rendez-vous au [225](#)) ou, réflexion faite, rebrousser chemin et continuer de faire le tour du bâtiment (rendez-vous au [271](#)) ?

## 81

Vous fiant, faute de mieux, à votre instinct, vous vous engagez dans le premier tunnel qui s'ouvre sur la gauche sans pour autant avoir la certitude de ne pas vous tromper. Et, en effet, votre instinct ne doit pas être infallible, car vous ne tardez pas à vous rendre compte que vous êtes au milieu d'un inextricable labyrinthe de boyaux et de tunnels. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [178](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [370](#).

## 82

Vous vous campez fermement sur vos jambes, l'épée au poing, et vous laissez le Mort Vivant venir jusqu'à vous de son pas traînant, prêt à lui asséner une botte foudroyante aussitôt qu'il sera à notre portée.

### MORT VIVANT HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Étant donné la lenteur de votre adversaire, vous pouvez, si vous le désirez, prendre la fuite après avoir remporté un Assaut (rendez-vous au [192](#)). Rendez-vous au [23](#) si vous parvenez à le mettre hors de combat.

### 83

Vous vous dirigez vers la porte mais, juste avant de l'atteindre, vous marchez sur quelque chose que le tapis dissimulait. Presque instantanément, vous percevez le bruit étouffé d'un déclic. Rendez-vous au [106](#).

### 84

Quelques mètres plus loin, le tunnel s'élargit à nouveau et, sur ses parois, la roche brute laisse place à un assemblage de pierres soigneusement taillées comme auparavant. Vous arrivez bientôt à la hauteur d'une porte donnant sur la droite. Allez-vous écouter à la porte (rendez-vous au [10](#)), essayer de l'ouvrir (rendez-vous au [140](#)) ou continuer sans y prêter attention (rendez-vous au [374](#)) ?

### 85

Vous faites fonctionner vos méninges à toute allure pour en arriver à la conclusion suivante : le moyen le plus simple de vous débarrasser de votre ombre consiste évidemment à cesser de la projeter. Oui, mais comment faire ? Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [184](#). S'il est supérieur ou si vous ne possédez pas le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [311](#).

### 86

Vous préférez jouer la prudence et vous assurer que le Nain vous dit bien la vérité, d'autant que certains détails éveillent des doutes dans votre esprit. Les traces de sang laissées par le voleur dont vous avez trouvé le cadavre indiquent en effet que c'est dans cette salle qu'il a été mortellement blessé. Or il n'y a rien d'autre ici que ce Nain qui, lui, n'a pas la moindre égratignure...

— Je veux bien te libérer, l'ami, mais je voudrais d'abord que tu me dises qui est le Grand Maître de notre Guilde ? lui dites-vous d'un ton égal, sachant qu'il ne peut l'ignorer s'il est bien le voleur qu'il prétend être.

Pour toute réponse, le Nain se jette avec des grognements de rage contre la paroi de sa cage, glissant les bras entre les barreaux pour tenter de vous prendre au collet. Vous reculez pour vous mettre hors de

portée mais, alors qu'il continue à gesticuler de plus belle, vous réalisez avec effroi et stupéfaction qu'il grandit à vue d'œil... Sa peau se couvre d'écailles verdâtres et son dos d'une crête de solides épines osseuses ! En quelques secondes, le Démon Métamorphe a achevé sa transformation et, poussant un rugissement féroce, il empoigne les barreaux de sa cage et les tord avec une inquiétante facilité. Si vous voulez rester là et affronter ce monstre, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez décamper avant que le Démon ait eu le temps de se libérer, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [229](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [367](#).

## 87

Vous maintenez le disque d'obsidienne à l'horizontale et vous l'avancez avec précaution dans le rayon lumineux. Lorsqu'ils entrent en contact, vous constatez avec soulagement que le disque absorbe la lumière mortelle sans subir le moindre dommage. Retenant votre souffle, vous commencez à glisser lentement une main sous l'obsidienne pour saisir le joyau. Mais, dans l'excitation du moment, vous avez mal estimé le poids du disque qui, très vite, se révèle terriblement difficile à porter d'une seule main. Malgré tous vos efforts, votre main échappe à votre contrôle et commence à trembler, faisant dangereusement vaciller le disque... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [214](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [380](#).

## 88

En regardant plus attentivement, vous remarquez un léger scintillement dans la couche de moisissures qui recouvre l'extrémité du tunnel. Intrigué, vous découvrez qu'il s'agit d'un morceau de métal... qui a tout l'air d'une poignée de porte ! Vous vous apprêtez à la dégager de sa gangue pour la manœuvrer, quand vous faites une seconde découverte : légèrement sur le côté et au pied de la porte, sous la couche de moisissures, s'élève un renflement que vous aviez, au premier abord, pris pour une quelconque irrégularité de la paroi rocheuse. Mais, vu de près, vous découvrez qu'il s'agit en fait d'un corps humain, ou du moins

de ce qu'il en reste. Les minuscules champignons ont pris racine sur la dépouille et s'y sont développés au point de la recouvrir entièrement. Mais sa silhouette est encore reconnaissable : vous ne pouvez vous tromper, il s'agit bien d'un cadavre ! Cette macabre trouvaille introduit un certain trouble dans votre esprit, et vous reculez de quelques pas pour réfléchir. Vous vous rappelez avoir entendu dire que certaines formes de moisissures ont la fâcheuse particularité de dégager dans l'air un nuage de Spores dès que quelque chose dérange leur immobilité végétative. Des spores empoisonnées dont l'inhalation provoque une mort quasi instantanée, offrant ainsi à la moisissure un appréciable apport de matière organique sur laquelle elle peut croître et se développer. Votre problème est donc le suivant : comment parvenir à ouvrir la porte sans remuer l'irritable couche de moisissures qui la recouvre ? Si vous possédez le talent de Vide-Gousset, rendez-vous au [197](#). Et si ce n'est pas le cas, allez-vous choisir d'enflammer les moisissures à l'aide de votre torche (rendez-vous au [160](#)) ou vous boucher le nez et la bouche, prendre votre élan et enfoncer la porte en espérant qu'elle cédera à la première tentative (rendez-vous au [115](#)) ?

## 89

Le Coffre Tueur ne viendra plus jamais déranger un honnête voleur dans son travail après ce que vous lui avez fait subir. Pour allumer le feu, il fera en revanche un excellent combustible ! Vous fouillez rapidement la chambre forte sans rien trouver qui soit digne d'intérêt, hormis un petit sifflet d'argent. (N'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de le prendre, il ne fait pas partie des objets que vous pouvez transporter dans votre sac.) Et vous vous mettez en quête d'un moyen de vider les lieux. La porte est malheureusement solidement verrouillée : vous avez beau la secouer dans tous les sens, elle refuse obstinément de s'ouvrir et, un malheur n'allant jamais seul, il n'y a pas le moindre trou de serrure, si bien que vous ne pouvez même pas essayer de la crocheter. Réduit à l'impuissance, vous vous laissez gagner par le désespoir, lorsque votre regard rencontre soudain un symbole gravé sur le mur. Si vous possédez le talent de Décrypteur, rendez-vous au [54](#). Si vous ne possédez pas ce talent, rendez-vous au [349](#).

## 90

Vous entreprenez une fouille méthodique du bureau. Il comporte trois tiroirs : les deux premiers sont verrouillés mais le troisième contient les clefs. Après les avoir vidés et avoir passé au peigne fin l'ensemble du meuble, vous étalez à la lumière vos trouvailles : une clef gravée de la lettre G, 10 Pièces d'Or, un acte de propriété indiquant que La Braise s'est rendu récemment acquéreur d'un terrain nommé le Haut du Galgal et une lettre du Sorcier Brabantius annonçant à La Braise que la propriété du Haut du Galgal a été remise en état selon ses instructions (Notez sur votre *Feuille d'Aventure* tout ce que vous emportez et comme les deux documents constituent un indice de choix, notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure* afin de pouvoir les consulter à loisir.) Vous pouvez à présent examiner la porte de fer (rendez-vous au [377](#)), quitter subrepticement le siège de la Guilde des Marchands à la recherche d'autres indices au domicile de La Braise si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [156](#)) ou partir à la recherche de l'Œil du Basilic sans essayer de récolter des renseignements supplémentaires (rendez-vous au [144](#)).

## 91

Retenant votre respiration, vous vous jetez contre la porte sans perdre une seconde. Pourvu qu'elle veuille bien céder du premier coup pour vous permettre d'échapper au nuage mortel ! Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [190](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [40](#).

## 92

Vous ouvrez la porte et vous lancez la bouteille dans la pièce. Elle éclate contre un mur et son contenu, en se répandant, dissipe presque instantanément l'obscurité magique. Si vous avez déjà tué le monstre qui s'y trouve, rendez-vous au [34](#). Sinon rendez-vous au [200](#).

## 93

Le signe indique que la porte est piégée. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [153](#). Si ce n'est le cas, cherchez un autre moyen d'entrer en vous rendant au [210](#).

## 94

À tâtons le long des parois de la caverne, vous finissez par trouver l'entrée du tunnel. Mais vous jugez plus prudent de ne pas allumer votre torche avant d'avoir laissé la dangereuse caverne loin derrière vous et vous continuez à avancer à l'aveuglette dans le tunnel. Soudain vous faites un faux pas et vous tombez à genoux. Au même instant, un claquement sec est immédiatement suivi du bref sifflement d'une nuée de petits dards, à quelques centimètres au-dessus de votre tête. Votre heureuse chute vous fait gagner 1 point de CHANCE car les dards vous auraient sûrement atteint si vous n'aviez pas trébuché. Relevez-vous, allumez votre torche et rendez-vous au [191](#).

## 95

Vous ressortez de la pièce aussi furtivement que possible. Le chien était d'une taille effrayante, et il serait en outre extrêmement fâcheux qu'il réveille toute la maisonnée avec ses aboiements. Après avoir soigneusement refermé la porte derrière vous, vous décidez d'aller fureter à l'étage. Rendez-vous au [368](#).

## 96

Vous frappez sauvagement le Coupe-Jarret le plus proche, mais il parvient à parer le coup avec son gourdin et le cercle de ses acolytes se resserre autour de vous. Vous empoignez votre épée à deux mains et vous reculez en faisant de larges moulinets jusqu'au profond renforcement d'une porte à laquelle vous vous adossez. Cette position vous offre une relative protection, obligeant vos assaillants à vous attaquer un par un. Affrontez les trois premiers Coupe-Jarrets normalement.

Premier COUPE-JARRET  
HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Deuxième COUPE-JARRET  
HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Troisième COUPE-JARRET  
HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à les envoyer en enfer, rendez-vous au [196](#).

## 97

Bondissant comme un chat, vous tentez de vous faufiler entre les Gardes. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [188](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [162](#).

## 98

Le Golem de Bois s'embrase au contact de votre torche, et il se met à tituber en tentant désespérément d'étouffer les flammes qui le dévorent en crépitant joyeusement. Prudemment, vous restez hors de portée jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un petit tas de cendres. Rendez-vous au [136](#).

## 99

Le premier Guerrier de Cristal gît fracassé sur le sol. Vous vous tournez maintenant vers le second. À votre grand soulagement, il reste parfaitement immobile. Vous reportez votre attention vers le coffre, qui est solidement verrouillé. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [360](#). Dans le cas contraire, il vous est impossible de l'ouvrir : il ne vous reste qu'à quitter cette salle. Rendez-vous au [316](#).

## 100

Vous examinez le motif gravé sur la pierre pendant un long moment avant de lui trouver une certaine ressemblance avec le signe qu'utilisent les voleurs pour le mot « objectif », autrement dit : cible ou victime. Voilà qui est bien étrange... Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas encore trouvé le moyen de pénétrer dans le Galgal, aussi inspectez le jardin. Rendez-vous au [77](#).

## 101

Le Garde plisse les yeux en examinant la somme que vous lui tendez dans votre paume ouverte. – C'est tout ? s'exclame-t-il en éclatant d'un rire gras. Par les cornes du diable, la Guilde des Voleurs doit se trouver dans une sacrée mauvaise passe ! Sans transition, il brandit sa pique et se rue sauvagement sur vous, vous obligeant à lâcher vos Pièces d'Or qui vont rouler en tintant dans le ruisseau pendant que vous esquiviez d'un bond son attaque et tirez rageusement votre épée. Rendez-vous au [131](#).

## 102

Vous n'avez aucun mal à reconnaître ce symbole : c'est un signe secret utilisé par la Guilde des Voleurs. Un autre voleur est donc parvenu jusqu'ici avant vous. Vous préférez ne pas penser à ce qui a pu l'empêcher d'arriver jusqu'à l'Œil du Basilic ! Le message signale l'existence d'un passage secret. Après avoir tâtonné pendant quelques instants, vous exercez une franche poussée sur le socle qui glisse aussitôt sans heurt vers l'arrière, découvrant une volée de marches qui descend abruptement. Rendez-vous au [300](#).

## 103

Vous avancez silencieusement jusqu'à la table et vous remarquez que le morceau de papier a tout l'air d'une lettre. Puisqu'elle est déjà ouverte, vous n'avez aucun scrupule à la lire. Elle est adressée à un certain capitaine Marlin et se rapporte à une traversée qu'il doit effectuer pour le compte d'un négociant du nom de Silas Lafritte. Mais le nom de La Braise n'apparaît nulle part et vous en êtes fort troublé. Si, après mûre réflexion, vous estimez vous être trompé de maison, vous pouvez discrètement vider les lieux et vous rendre au [384](#) pour visiter celle qui se trouve de l'autre côté de la rue et dont l'emblème est une Pièce d'Or. Si en revanche vous désirez mener plus loin vos présentes recherches, rendez-vous au [318](#) pour examiner la porte qui est au bout du vestibule.

## 104

Le coffre-fort est solidement encastré dans le mur derrière le tableau. Vous estimez l'épaisseur de sa porte à quelque dix centimètres. Même en abattant le pan de mur qui l'entoure, jamais vous n'arriveriez à le forcer, aussi concentrez-vous toute votre attention sur le système d'ouverture. Il comporte deux serrures de part et d'autre d'un levier central.

*Tournez la page...*



Si vous avez en votre possession une clef gravée de la lettre G, rendez-vous au [273](#). Si vous avez une clef gravée de la lettre D, rendez-vous au [124](#). Si les deux clefs sont en votre possession, rendez-vous au [55](#). Si vous n'avez aucune clef, vous pouvez tenter d'ouvrir le coffre, à condition de posséder le talent de Crocheteur, rendez-vous au [165](#). Mais vous pouvez aussi fouiller le bureau (rendez-vous au [143](#)), à moins que vous ne préfériez quitter la pièce par le palier (rendez-vous au [325](#)) ou par la fenêtre (rendez-vous au [306](#)).

### 105

Hors d'haleine, vous vous éloignez en titubant des deux Gardes que vous venez d'occire sans vous attarder à fouiller leurs cadavres ensanglantés. Le vacarme du combat a pu être entendu et des renforts pourraient surgir à tout instant. Vous progressez en rasant les murs et en évitant les endroits trop éclairés et les grandes artères, à la recherche de la demeure de La Braise. Rendez-vous au [177](#).

### 106

Un petit panneau s'ouvre brusquement à la base du mur, dévoilant une niche d'où jaillit une petite créature d'allure étrange, ressemblant à une sorte de boule de poils montée sur deux pattes de poulet. Un Ouin-Ouin ! Cette bestiole n'est guère plus dangereuse qu'un gros rat pour le commun des mortels. Mais les voleurs la redoutent comme la peste en raison de la puissance de son organe vocal. Les barrissements mêlés d'un troupeau d'éléphants ressemblent à de la musique douce comparés au soupir d'un seul Ouin-Ouin. Si vous avez le malheur de laisser le temps à celui-ci de pousser son cri, on va l'entendre jusque sous les murailles de Zengis, et vous verrez rappliquer tous les Gardes des environs avant d'avoir pu dire : « Vingt-deux ! » Vous devez donc lui régler son compte d'un coup et d'un seul. Attaquez-le normalement.

#### OUIN-OUIN

HABILETÉ : 1 ENDURANCE : 2

Si vous parvenez à le tuer dès le premier Assaut, rendez-vous au [398](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [388](#).

### 107

Vous vous jetez de toutes vos forces contre la porte et un épais nuage jaune moutarde envahit l'étroit tunnel à la seconde où le choc fait vaciller le panneau de bois vermoulu. Mais la porte ne s'ouvre pas et vous ne parvenez pas à retenir votre respiration assez longtemps pour faire une nouvelle tentative. Les yeux brouillés de larmes, incapable de refouler les millions de minuscules Spores qui envahissent votre nez et votre gorge, vous vous effondrez sur le sol, secoué par une inextinguible quinte de toux avec l'atroce conscience de vous rapprocher un peu plus de la mort à chaque nouvelle inspiration, sans pouvoir rien y faire... Votre aventure s'achève ici.

### 108

Après vous être assuré que le champ est libre, vous grimpez le long de la gouttière. C'est une escalade facile pour laquelle il importe peu que vous possédiez ou non le talent de Monte-en-l'Air. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [238](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [375](#).

### 109

Agenouillé sur le plancher, vous glissez avec précaution le bras derrière l'armure et bientôt quelque chose effleure le bout de vos doigts. En essayant de tendre un peu plus le bras pour l'atteindre, vous heurtez très légèrement l'armure. Vous avez l'impression de l'avoir à peine touchée, mais ce simple contact suffit à déséquilibrer son assemblage précaire : elle vacille un instant avant de s'effondrer sur le sol dans un épouvantable vacarme. Un chien se met aussitôt à aboyer derrière la porte que surplombe le palier, et vous entendez des gens s'agiter à l'étage. Allez-vous filer à toutes jambes sans demander votre reste (rendez-vous au [7](#)) ou rester sur place et affronter quiconque aurait la prétention de vous déranger dans votre travail (rendez-vous au [336](#)) ? Vous pouvez aussi vous cacher en espérant ne pas être découvert. Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [170](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [254](#).

### 110

Aussi rapide et silencieux qu'un félin en maraude, vous vous glissez hors de la maison et vous regagnez l'obscurité protectrice de la place du Marché. Allez-vous vous rendre au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)) ou tenter de trouver l'Œil du Basilic à l'aide des renseignements que vous avez glanés (rendez-vous au [144](#)) ?

### 111

Prenant votre courage et votre épée à deux mains, vous frappez la créature de toutes vos forces, mais votre lame ne rencontre que le vide, elle traverse sa substance immatérielle sans lui causer le moindre mal. Vous cédez à la panique et vous prenez vos jambes à votre cou, poursuivi par le ricanement satanique de l'Esprit Pirate. Vous n'avez pas fait trois pas que vous le sentez plonger au plus profond de vous-même et, inexorablement, aspirer votre âme. Votre aventure s'achève ici.

### 112

Lorsque, d'une voix étranglée, vous avouez que vous n'avez pas de quoi payer, les trois hommes se lèvent d'un air furieux. L'un d'eux vous saisit au collet et vous soulève sans ménagement de votre siège avant de vous envoyer contre le mur. Qu'allez-vous faire ?

Vous battre avec eux. Rendez-vous au [28](#)

Prendre la fuite. Rendez-vous au [333](#)

Leur proposer autre chose. Rendez-vous au [283](#)

### 113

Vous vous triturez les méninges. Il y a quelque sorcellerie à l'œuvre ici, un phénomène diabolique qui dépasse votre entendement. Il vaut donc mieux éviter de l'affronter bille en tête, d'autant que l'idée de vous battre contre votre ombre vous déplaît au plus haut point. Mais vous savez qu'une ombre se forme lorsqu'un corps solide arrête la lumière. Donc, si vous placez une autre source de lumière, par exemple votre torche, entre vous et votre ombre, cette dernière devrait logiquement

s'évanouir. Sans laisser à votre double ténébreux le temps de passer à l'attaque, vous élevez votre torche bien haut devant vous, de façon que son éclat dissipe l'ombre que vous projetez contre la paroi de la caverne. Faites des vœux pour que la sorcellerie veuille bien se conformer aux lois de la physique et rendez-vous au [67](#).

## 114

Vous étouffez votre torche et vous filez vous cacher dans l'ombre avant que l'Ogre soit tout à fait réveillé. Vous n'avez jamais vu d'Ogre auparavant, mais il vous suffit de jeter un bref coup d'œil à celui-ci lorsqu'il déplie son imposante carcasse pour vous féliciter de n'avoir pas cherché à l'affronter avant d'y être contraint. À peine debout, l'Ogre se dirige vers vous sans l'ombre d'une hésitation, se contentant de humer délicatement l'air à intervalles réguliers. Votre moral baisse de plusieurs crans : l'obscurité qui vous dissimule au regard ne fait pas obstacle à l'odorat aiguisé de cette gourmande créature. Tirez votre épée pour affronter l'Ogre plein d'appétit, non sans diminuer de 2 points votre Force d'Attaque en raison de l'obscurité. Rendez-vous ensuite au [328](#).

## 115

La solution la moins hasardeuse semble de vous couvrir le nez et la bouche aussi hermétiquement que possible pour vous protéger du plus gros des Spores, et de vous jeter contre la porte dans l'espoir de parvenir de l'autre côté avant d'en avoir respiré assez pour passer de vie à trépas. De quoi disposez-vous pour vous protéger le visage ? Si vous avez un manteau noir à capuchon, ou quelques guenilles autour des jambes, rendez-vous au [63](#). Si vous n'avez ni l'un ni les autres, vous allez tenter d'échapper aux Spores mortelles en retenant simplement votre respiration. Rendez-vous au [172](#).

## 116

Réveillés par votre chute, la plupart des habitants de la rue sont maintenant à leur fenêtre, et certains brandissent qui une lanterne, qui un chandelier, pour essayer de découvrir la cause du tintamarre qui les a tirés du lit. Blotti dans une encoignure de porte, vous faites des vœux pour qu'aucun de ces curieux ne découvre votre présence, et vous poussez un profond soupir de soulagement lorsque, au bout de quelques interminables minutes, tous ces braves et honnêtes gens se décident enfin à se recoucher. Évitant toute précipitation, vous ne bougez pas de votre cachette pendant une poignée de minutes encore pour leur laisser le temps de retrouver le sommeil, et vous en profitez pour réfléchir à la suite des opérations. La gouttière est désormais hors d'usage, mais si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air, vous pouvez toujours vous hisser jusqu'aux fenêtres (rendez-vous au [238](#)). Si vous ne possédez pas le talent de Monte-en-l'Air, vous avez le choix entre plusieurs solutions. Si par exemple vous disposez du talent de Crocheteur, vous pouvez ouvrir la porte principale (rendez-vous au [276](#)). À moins que vous ne préfériez rendre une petite visite au siège de la Guilde des Marchands en passant par la place du Marché (rendez-vous au [129](#)). Si aucune de ces solutions ne vous convient, rendez-vous au [144](#) pour essayer de dénicher l'Œil du Basilic sans informations supplémentaires.

## 117

En traversant le sombre dédale des ruelles sordides du Nœud Coulant pour vous rendre à la chaumière de Mme Ishtar, votre vue exercée vous permet d'entrevoir les silhouettes inquiétantes de mendiants, détrousseurs et autres coupeurs de bourses rôdant furtivement dans la pénombre, à la recherche de quelque mauvais coup. Mais aucun d'entre eux ne s'avise de vous importuner car, dans ces bas-fonds où la Guilde règne en maître, nul n'ignore que vous êtes un novice en train de passer son Épreuve. Vous arrivez donc sans encombre devant la petite chaumière délabrée où demeure Mme Ishtar. Elle paraît surprise lorsqu'elle vous ouvre la porte, mais elle accepte sans rechigner de vous lire l'avenir moyennant 2 Pièces d'Or. Si vous les avez, rendez-vous au [289](#). Si vous ne les avez pas ou si vous ne voulez pas payer, rendez-vous au [64](#).

### 118

Vous parvenez sans trop de difficulté à faire sauter le couvercle du coffre, et vous y découvrez un disque d'obsidienne noire, si parfaitement poli que la flamme de votre torche s'y reflète comme dans un miroir. Vous tendez la main pour vous en saisir. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

### 119

Vous vous figez sur place, le cœur battant à tout rompre, quand une voix plaintive se met à gémir :

— Ne cognez pas, par pitié ! J'ai rien fait de mal, je voulais juste dormir à l'abri.

Vous comprenez aussitôt que vous avez affaire à un mendiant qui s'est faufilé jusqu'ici pour passer la nuit au sec. Allez-vous vous faire passer pour un Garde et lui intimer l'ordre de vider les lieux (rendez-vous au [330](#)) ou le rassurer en lui avouant que vous êtes un ami (rendez-vous au [291](#)).

### 120

À peine avez-vous commencé à examiner la chambre forte que vous percevez un mouvement du coin de l'œil gauche. Vous faites aussitôt volte-face, pour découvrir avec stupeur qu'un coffre se précipite sauvagement sur vous ! Cette chose a, en fait, toute l'apparence d'un coffre ordinaire, mais pourvu de pattes trapues. Le vaste couvercle qu'il fait claquer d'une façon très expressive est garni de rangées de crocs qui feraient pâlir d'envie le plus affamé des crocodiles !

Vous vous ruez aussitôt vers la sortie, mais la lourde porte de fer se referme brutalement sous votre nez ! Vous voilà contraint de vous mesurer à ce Coffre Carnivore.

### COFFRE CARNIVORE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur de cet encombrant accessoire, rendez-vous au [89](#).

## 121

Vous battez précipitamment en retraite mais vous devez vous jeter à plat ventre pour esquiver une nouvelle attaque de l'Esprit Frappeur – vous enragez de ne pouvoir faire goûter la morsure de votre épée à cet adversaire dépourvu de toute substance !

### ESPRIT FRAPPEUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 0

Pour livrer ce combat, qui n'en est pas vraiment un, contre cet adversaire qu'il vous est impossible d'atteindre et même de voir, lancez comme d'habitude les dés pour déterminer votre Force d'Attaque et celle de l'Esprit Frappeur. Si vous êtes vainqueur, vous ne l'aurez pas blessé, vous serez simplement parvenu à esquiver son projectile. Si, en revanche, l'Esprit Frappeur est vainqueur, vous êtes touché et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Votre affrontement dure un seul Assaut : à son terme, vous aurez atteint la porte et vous pourrez vous mettre à l'abri dans le tunnel. Revenez alors à la bifurcation et empruntez l'autre branche du sous terrain. Rendez-vous au [351](#).

## 122

Vous vous glissez furtivement dans l'ombre d'un porche et vous vous figez dans une totale immobilité. Seuls vos yeux restent en mouvement, et vous ne tardez pas à voir arriver un couple de Gardes en patrouille. Essayant de vous faire le plus petit possible, vous retenez votre souffle lorsqu'il parviennent à votre hauteur, mais ces deux balourds passent devant vous sans rien remarquer et s'éloignent du même pas tranquille. Vous laissez échapper un profond soupir de soulagement quand leurs imposantes silhouettes disparaissent au coin de la rue et vous repartez à la recherche de la demeure de La Braise. Rendez-vous au [177](#).

## 123

Quelle sorte d'arme utilisez-vous pour combattre ? Si elle est d'essence magique, rendez-vous au [53](#). Si vous vous servez d'une torche, rendez-vous au [98](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [183](#).

## 124

Vous enfoncez la clef dans la serrure de droite et vous la tournez tout doucement. Si vous possédez le talent de Crocheteur, vous devez pouvoir, de l'autre main, ouvrir en même temps la serrure de gauche (rendez-vous au [335](#)). Si vous ne possédez pas ce talent, rendez-vous au [202](#).

## 125

Suspendu d'une main à la gouttière, vous extirpez fébrilement de l'autre le grappin de votre sac, vous le faites brièvement tourner et vous le lancez contre la Gargouille qui s'apprête à nouveau à fondre sur vous. N'oubliez pas de rayer corde et grappin de votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous touchez de plein fouet l'immonde Gargouille (rendez-vous au [232](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous la manquez (rendez-vous au [389](#)).

## 126

Vous avez presque atteint la porte lorsque vous remarquez une bizarre fente dans le plafond, une fente dans laquelle pourrait fort bien se loger une herse aux pointes bien aiguisées ! Continuez-vous de vous diriger vers cette porte (rendez-vous au [317](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin et quitter la pièce par la porte donnant sur le tunnel (rendez-vous au [152](#)) ?

## 127

Vous vous dirigez vers les arbres aussi silencieusement que possible, écarquillant les yeux pour tenter de retrouver l'endroit exact où vous avez cru voir quelque chose bouger et, ce faisant, vous posez malencontreusement le pied sur une petite branche morte dont le craquement rompt le silence de la nuit. Presque aussitôt, une silhouette jaillit de l'obscurité et se précipite sur vous. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [35](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [313](#).



## 128

Sur la pointe des pieds, vous vous frayez lentement un chemin parmi l'amas de macabres débris qui jonchent le sol mais, au bout de quelques pas, votre pied heurte très légèrement quelque chose. Un choc infime, insensible. Pourtant instantanément, les Larves jaillissent de leurs trous, emplissant le souterrain du sinistre cliquetis de leurs mandibules. Vous vous mettez aussitôt à courir en décrivant de furieux moulinets avec votre torche pour tenter de vous forcer un passage parmi la meute des insectes voraces qui vous mordent déjà douloureusement. Lancez un dé pour savoir combien de lambeaux de chair et de points d'ENDURANCE vous êtes contraint d'abandonner à leurs mandibules affamées. Vous pouvez toutefois réduire cette perte cruelle de moitié (en arrondissant si nécessaire au chiffre supérieur). Pour cela, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous regagnez la moitié des points d'ENDURANCE perdus. Rendez-vous au [84](#).

## 129

Le siège de la Guilde des Marchands se dresse au sud de la place du Marché, à l'opposé du Nœud Coulant. La vaste place si bourdonnante d'activité pendant la journée est maintenant vide et silencieuse : dès la tombée du soir, camelots et marchands ont prestement remballé étals et marchandises avant de regagner sagement leurs pénates sur les talons des derniers chalands attardés. Hormis les silhouettes furtives de quelques matous en maraude, vous n'apercevez pas âme qui vive dans l'obscurité que perce faiblement la lueur blafarde de la lune, mais vous évitez de traverser l'étendue de la place à découvert, préférant longer son périmètre, soigneusement dissimulé dans l'ombre des façades qui la bordent. Les rondes du Guet font toujours preuve d'un intérêt excessif pour les noctambules et, ce soir moins que tout autre, vous n'avez pas envie de tomber entre les mains brutales des Gardes de la Cité et de répondre à leurs questions aussi indiscretes qu'embarrassantes. Inutile donc de leur faciliter la besogne... Pour l'heure, aucune alerte intempestive ne vient entraver votre progression, et vous avez déjà parcouru la moitié du chemin qui vous sépare du but, quand il vous semble voir quelque chose bouger dans le petit bosquet d'arbres au centre de la place. Si vous décidez d'aller voir de plus près de quoi il s'agit, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez continuer sans vous attarder vers le siège de la Guilde des Marchands, rendez-vous au [246](#).

### 130

Ramassant une pierre sur le sol de la crypte, vous la lancez sur le joyau en visant soigneusement. Votre projectile décrit une trajectoire parfaite, mais il se désintègre dans un énorme jaillissement d'étincelles à l'instant où il traverse le rayon lumineux. Sans vous décourager, vous lancez une autre pierre... qui est pulvérisée de la même façon avant d'avoir pu atteindre sa cible. Vous vous efforcez de ne pas céder à l'énervement qui grandit en vous et vous fouillez minutieusement la crypte jusque dans ses moindres recoins, mais sans trouver le moyen d'éteindre ce maudit rayon lumineux. Allez-vous étendre la main et vous saisir du joyau (rendez-vous au [269](#)) ou couper le rayon lumineux en plaçant un objet entre sa source et le joyau (rendez-vous au [292](#)). À moins que vous ne préfériez renoncer... et avouer votre échec aux membres de la Guilde ?

### 131

Affrontez ce soudard de la façon habituelle.

#### GARDE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si le combat se prolonge pendant plus de trois Assauts, rendez-vous au [299](#). Si ce délai vous suffit pour tuer votre adversaire, rendez-vous au [337](#).

### 132

Vous faites lentement le tour du tumulus à la recherche d'une quelconque ouverture, mais sans découvrir la plus petite fente dans ce qui n'est finalement qu'un monticule herbeux dépourvu d'intérêt. Grommelant de dépit, vous vous apprêtez à quitter les lieux lorsque vous remarquez, à la faveur d'un rayon de lune, une inscription à peine visible gravée sur la pierre levée qui se dresse sur un des flancs du Galgal. Si vous possédez le talent de Décrypteur, rendez-vous au [100](#). Sinon, rendez-vous au [344](#).

### 133

Combattez-vous avec une arme magique ? Si c'est le cas, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

### 134

La serrure cède à vos habiles sollicitations et la porte s'ouvre sans bruit sur un vaste bureau. La pièce est meublée d'une grande table de bois richement verni adossée au mur, d'une bibliothèque garnie d'ouvrages luxueusement reliés et de quelques fauteuils d'allure somptueuse. Il est difficile de ne pas remarquer, au-dessus du bureau, le portrait pompeusement encadré d'un homme d'âge moyen, vêtu comme un prince et visiblement bien nourri, qui n'est autre que le maître des lieux, le marchand La Braise. De solides grilles de fer protègent les fenêtres, mais vous remarquez qu'on peut les ouvrir de l'intérieur.

Vous entrez et vous refermez doucement la porte derrière vous. Qu'allez-vous faire ?

Fouiller le bureau. Rendez-vous au [143](#)

Fouiller le reste de la pièce. Rendez-vous au [242](#)

Sortir par la fenêtre. Rendez-vous au [306](#)

### 135

En tournant discrètement la poignée dans votre dos, vous constatez que la porte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez d'une brusque poussée et vous bondissez à l'intérieur de la maison pour aussitôt pousser le verrou au nez et à la barbe des Gardes médusés. Vous vous laissez aller contre la porte, soulagé. Mais le martèlement furieux qui la fait trembler sur ses gonds vous ramène bien vite à la dure réalité. Le verrou ne résistera pas longtemps aux coups de boutoir des Gardes furibonds, et ce vacarme a, en outre, certainement réveillé les occupants de la maison ; vous entendez d'ailleurs quelqu'un bouger à l'étage. Vous devez donc sortir d'ici au plus vite. Il y a heureusement, à l'autre bout du vestibule, une fenêtre donnant sur l'arrière de la maison. Il ne vous faut que quelques secondes pour l'ouvrir, sauter dehors et vous fondre dans la nuit. Lorsque ces benêts de Gardes arriveront à pénétrer dans la maison, vous serez loin. Rendez-vous au [177](#).

### 136

Le Golem de Bois détruit, plus rien ne vous empêche de jeter un coup d'œil dans cette salle. Elle est de dimensions réduites, formant un carré d'à peine trois mètres de côté, presque entièrement rempli par un énorme tas d'or et de bijoux ! À première vue, aucune de ces pierres ne semble d'une taille exceptionnelle, mais rien ne vous dit qu'en cherchant bien vous ne trouverez pas parmi elles l'Œil du Basilic. Si vous fouillez ce trésor, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez continuer à suivre le souterrain, rendez-vous au [374](#).

### 137

Une étincelle d'un bleu éclatant vous frappe entre les deux yeux. Lorsque vous revenez de votre éblouissement, tout ce qui vous entoure paraît avoir démesurément grandi, et une main gigantesque vous soulève par la longue queue verte qui désormais fait partie intégrante de votre anatomie.

— Ne vous inquiétez pas, vous vous y ferez à la longue, vous dit le sorcier Nicodème. L'existence d'une salamandre est pleine d'intérêt. Méfiez-vous tout de même des gros poissons !

Sur ces mots, il vous précipite d'un geste désinvolte dans le fleuve. Combien de temps la pauvre petite créature sans défense et sans expérience que vous êtes devenu parviendra-t-elle à survivre à la dure loi de ce monde aquatique infesté de prédateurs ? C'est une question intéressante et aussi, en quelque sorte, le thème de votre nouvelle Épreuve. Espérons pour vous qu'elle ne se soldera pas comme la précédente par un échec cuisant. Quoi qu'il en soit, votre aventure s'achève ici.

### 138

Vous vous glissez furtivement dans la chambre obscure mais, au bout de quelques pas, une latte du plancher craque bruyamment sous vos pieds. Dans le noir, le sourd ronflement se tait. La situation est délicate ! Qu'allez-vous faire ?

Ressortir de la pièce. Rendez-vous au [315](#)

Rester immobile. Rendez-vous au [193](#)

Continuer à avancer. Rendez-vous au [261](#)

### 139

Vous n'avez jamais vu une serrure aussi compliquée. Son crochetage vous semble durer une éternité et vous coûte des litres de sueur, mais la dernière gorge capitule à son tour et la porte s'ouvre dans un grincement à peine audible. Rendez-vous au [79](#).

### 140

Vous tournez avec précaution la poignée de la porte et vous commencez à la pousser, mais une des planches du panneau supérieur pivote soudain et s'abat sur votre crâne par surprise ! À demi assommé par la violence du coup, vous perdez 2 points d'ENDURANCE avant de vous rendre compte que la prétendue « porte » a maintenant la forme d'une créature humanoïde. C'est un Golem de Bois qu'il vous faut affronter !

#### GOLEM DE BOIS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Rendez-vous au [123](#) dès que vous aurez remporté un Assaut.

### 141

Vous commencez à crocheter la serrure, mais la porte s'ouvre aussitôt toute grande et vous vous retrouvez en face d'un vieillard dont le visage ridé s'orne d'une longue barbe blanche. Il ne semble pas vraiment bien disposé à votre égard, c'est le moins qu'on puisse dire... Rendez-vous au [137](#).

### 142

Affrontez l'Esprit Pirate normalement.

#### ESPRIT PIRATE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Chaque fois que votre adversaire remportera l'Assaut, vous perdrez 1 point de CHANCE en plus de 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [323](#).

### 143

Vous fouillez consciencieusement le bureau, sans bruit ni précipitation inutile. Vous y trouvez plusieurs documents relatifs aux affaires que La Braise a traitées récemment, mais rien qui se rapporte, de près ou de loin, à l'Œil du Basilic. En désespoir de cause, vous pouvez vous rabattre sur un coupe-papier en argent qui pourra vous rapporter 5 Pièces d'Or, mais vous ne trouvez rien d'autre qui présente de l'intérêt ou une quelconque valeur. Le bureau vous ayant livré ses maigres secrets, vous pouvez maintenant fouiller le reste de la pièce (rendez-vous au [242](#)), sortir par la fenêtre (rendez-vous au [306](#)) ou sortir par la porte et inspecter les portes qui donnent sur l'autre extrémité du palier (rendez-vous au [325](#)).

### 144

Vous faites défiler dans votre mémoire toutes les informations que vous avez recueillies et les obstacles que vous avez surmontés et vous réfléchissez. Vous ne devriez plus être bien loin de l'Œil du Basilic. Enfin, vous savez au moins où il est caché. Si vous en êtes vraiment sûr, où allez-vous ?

Dans la rue de l'Horloge. Rendez-vous au [369](#)

Sous le pont qui chante. Rendez-vous au [22](#)

Dans le Palais du Seigneur Azzur. Rendez-vous au [167](#)

Au Haut Galgal. Rendez-vous au [284](#)

### 145

À l'instant où la serrure cède à vos habiles manipulations, une violente décharge électrique vous traverse le corps et vous envoie rouler au milieu de la salle, vous faisant perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, relevez-vous et ouvrez le coffre. Vous découvrez à l'intérieur un disque d'obsidienne noire d'environ trente centimètres de diamètre, si parfaitement poli qu'il reflète comme un miroir la flamme de votre torche. Sans hésiter, vous plongez la main dans le coffre pour vous en saisir. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

### 146

Stimulé par les flèches qui vous sifflent aux oreilles, vous grimpez à la vitesse d'un écureuil jusqu'au sommet du mur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [18](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [329](#).

### 147

Glissant avec précaution un bras derrière l'armure, vous effleurez bientôt quelque chose du bout des doigts. Vous sentez bien qu'il vous serait possible : d'attraper l'objet en étendant le bras d'un centimètre ou deux, mais l'armure est si instable qu'une simple pichenette pourrait suffire à rompre son précaire équilibre. N'osant pas imaginer l'épouvantable vacarme qu'elle produirait en s'effondrant sur le sol, vous préférez ne courir aucun risque et, sans bouger le bras, vous entreprenez de ramener l'objet vers vous en le faisant glisser du bout des doigts. Après d'interminables minutes d'un travail aussi pénible qu'éprouvant pour les nerfs, vous parvenez enfin à le saisir entre deux doigts et à l'extirper de derrière l'armure. Vous découvrez alors avec consternation que vous avez dépensé tout ce temps, cette énergie, et pris tous ces risques pour... une simple Pièce d'Or qui avait roulé derrière l'armure. Inscrivez-la tout de même sur votre *Feuille d'Aventure*, vous l'avez bien gagnée ! Après avoir empoché ce fabuleux trésor, vous pouvez aller voir à l'étage (rendez-vous au [368](#)) ou derrière la porte qui se trouve sous le palier (rendez-vous au [47](#)).

### 148

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [8](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre saut et vous tombez dans l'eau du bassin. Rendez-vous au [2](#).

### 149

Vous passez une main dans votre dos et vous tâtonnez le long de la porte jusqu'à sentir la poignée sous votre paume. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [347](#).

## 150

Une sorte d'antichambre voûtée donne sur une petite salle ayant toute l'apparence d'un caveau funéraire d'une construction assez grossière, à en juger par la terre qui passe entre les dalles mal ajustées des murs et du plafond. Enveloppé dans ce qui fut jadis une armure d'apparat, maintenant rongée par la rouille et la moisissure, le squelette de quelque seigneur des temps anciens repose au centre de la chambre funéraire sur un socle de pierre gravé de runes indéchiffrables, une longue et large épée à son côté. De part et d'autre du socle, deux fortes lances et deux tas d'ossements marquent l'emplacement où furent disposés deux autres corps. Deux tas d'ossements qui, mus par quelque force diabolique, se rassemblant soudain, reconstituent leurs squelettes et s'avancent en pointant sur vous leur lance ! Si vous restez dans l'antichambre, rendez-vous au [366](#). Si vous avancez à leur rencontre, rendez-vous au [233](#).

## 151

Vous vous ramassez brusquement sur vous-même et, prenant un air féroce, vous foncez sur les plus proches des Coupe-Jarrets en poussant un rugissement sauvage, espérant sans trop y croire qu'il vont vous trouver aussi terrible que vous prétendez en avoir l'air... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [244](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [96](#).

## 152

Battant précipitamment en retraite, vous retraversez la pièce en courant sous un véritable déluge d'objets hétéroclites. L'Esprit Frappeur vous attaque à trois reprises avant que vous puissiez atteindre la sortie.

### ESPRIT FRAPPEUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 0

Pour livrer ce combat très particulier contre un ennemi dénué de substance, lancez les dés pour déterminer votre Force d'Attaque et celle de votre adversaire. Si vous remportez l'Assaut, vous ne serez pas pour autant parvenu à le blesser, mais seulement à esquiver son projectile. Si



l'Esprit Frappeur remporte l'Assaut, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Affrontez-le pendant trois Assauts, c'est le temps qu'il vous faut pour atteindre la porte, puis engouffrez-vous dans le souterrain et revenez sur vos pas jusqu'à la bifurcation (rendez-vous au [351](#)).

### 153

Vos yeux s'accoutument à l'obscurité et vous remarquez dans le panneau une série de longues fentes formant un quadrilatère à proximité de la serrure. Cela ressemble d'une façon troublante à une petite trappe destinée à projeter quelque vilaine chose sur quiconque s'aviserait de triturer la serrure... Allez-vous tenter de désamorcer ce piège (rendez-vous au [173](#)) ou chercher un autre moyen d'entrer (rendez-vous au [210](#)) ?

### 154

Vous courez à toutes jambes vers l'entrée du souterrain, à l'autre extrémité de la caverne, sachant que votre ombre disparaîtra si vous parvenez à sortir de la lumière. Cela lui laisse toutefois le temps de vous frapper à trois reprises pendant que vous traversez la caverne, et vous devrez donc l'affronter durant trois Assauts. Fort logiquement, cet adversaire très particulier dispose d'un total d'HABILETÉ identique au vôtre. Si vous remportez un Assaut, cela ne signifiera pas pour autant que vous l'aurez blessé, vous n'aurez fait qu'esquiver son attaque car vous ne pourrez pas riposter efficacement sans cesser de courir. Si, en revanche, c'est votre ombre qui remporte un Assaut, vous serez blessé comme d'habitude. Si, au terme des trois Assauts, vous êtes toujours en vie, vous atteignez l'extrémité opposée de la caverne et l'entrée du souterrain salubre. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [381](#). Sinon rendez-vous au [27](#).

### 155

Vous progressez quelque temps dans le souterrain sans rencontrer d'obstacle avant d'arriver à un brusque étranglement : sans transition, le diamètre du tunnel se rétrécit de moitié et les parois de pierres bien alignées laissent à nouveau place aux aspérités de la roche vive grossièrement taillée sur quelque vingt ou trente mètres. Intrigué, vous vous arrêtez à l'entrée du boyau et vous remarquez, à la lueur de votre torche, que les parois sont truffées de petits orifices circulaires d'un

diamètre moyen d'une dizaine de centimètres et que le sol est jonché de fragments osseux plus ou moins jaunis et de débris organiques difficilement identifiables. Vous n'avez pas à vous creuser la cervelle pour en découvrir l'origine : un rat, effrayé par l'éclat de votre torche, détale dans le boyau, déplaçant quelques menus débris dans sa course et, aussitôt, le bruit fait jaillir de chaque trou une sorte de grosse Larve chitineuse pourvue de mandibules acérées. Assailli de toutes parts, l'infortuné rongeur a tout juste le temps de pousser un bref couinement avant d'être mis en pièces et dévoré par les gloutonnes créatures... Réprimant un frisson d'horreur et de dégoût, vous restez immobile jusqu'à ce que la dernière Larve ait regagné son trou, puis vous commencez à avancer avec d'infinies précautions. Ces infectes bestioles semblent aveugles, mais leur ouïe, manifestement aussi aiguisée que leurs mandibules, leur permet de détecter leurs proies plus sûrement que l'œil d'un rapace. Si vous avez le malheur de faire le plus petit bruit en traversant le passage, vous risquez bien de leur servir de plat de résistance après ce petit hors-d'œuvre à base de rat ! Si vous possédez le talent de Pas de Loup, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [128](#).

## 156

Vous dirigez vos pas vers la Porte des Champs, ce qui vous amène à pénétrer dans le périmètre délimité par la rue du Palais et la rue des Champs, non loin du Palais du seigneur Azzur, autrement dit le quartier le plus riche de la Cité et, par conséquent, celui où vous devez faire preuve de la plus extrême prudence. La vigilance des patrouilles du Guet y est renforcée et leur zèle est stimulé par le simple fait d'accomplir leur besogne sous le nez même des riches personnages dont dépend leur solde... Après quelques dizaines de mètres dans la rue du Fil d'Or, une lumière dansante vient vers vous, accompagnée d'un lourd bruit de bottes. Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [122](#). Sinon, rendez-vous au [293](#).

## 157

Votre dernier coup a fait mouche : le monstre émet une sorte de gargouillis étranglé, puis vous entendez le bruit sourd d'un corps s'effondrant sur le sol, suivi de quelques frottements et grattements saccadés produits par ses ultimes convulsions et, enfin, vient le silence. Utilisant votre épée comme un bâton d'aveugle, vous traversez la chambre obscure jusqu'au mur opposé dans lequel vous trouvez une porte après quelques tâtonnements. Vous vous escrimez sur sa poignée pendant quelques instants sans parvenir à l'ouvrir avant d'admettre, sans la moindre joie, qu'elle est verrouillée. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [324](#). Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir enfoncer la porte. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous y parvenez dès la première tentative (rendez-vous au [324](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous ne réussissez qu'à vous meurtrir cruellement l'épaule, ce qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous devez essayer autant de fois que nécessaire pour enfoncer la porte, ou jusqu'à ce que mort s'ensuive...

## 158

Il est absolument impossible que vous ayez pu entrer en possession d'une arme magique à ce stade de votre aventure ! Tricheur ! Ce n'est pas ainsi que vous deviendrez un honnête voleur ! Retournez immédiatement au [1](#) et recommencez – mais en jouant le jeu, cette fois.

## 159

Le dieu des voleurs est avec vous : la porte n'est pas fermée à clef ! Vous tournez doucement la poignée et elle s'ouvre avec un faible grincement sur une pièce noyée dans l'obscurité. À la lueur de votre lanterne sourde, vous découvrez qu'elle est meublée d'une longue table de chêne massif flanquée de plusieurs chaises : il s'agit peut-être d'une salle de réunion. Au même instant, le bruit d'une lourde respiration s'élève dans l'obscurité de la pièce. Allez-vous prendre la poudre d'escampette et, une fois dans la rue, escalader la gouttière (rendez-vous au [225](#)), ressortir et grimper jusqu'au toit par une autre voie (rendez-vous au [4](#)) ou rester où vous êtes ? Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [179](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

### 160

Vous plongez votre torche dans l'épaisse couche de moisissures pour l'enflammer et dégager ainsi la porte mais, instantanément, un épais nuage jaune moutarde composé de millions de minuscules spores envahit l'atmosphère confinée du souterrain. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [91](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [40](#).

### 161

Vous reculez jusqu'à la porte et vous réfléchissez –rapidement. Vous êtes sûr que l'Œil du Basilic se trouve quelque part au-delà de cette chambre obscure. Si vous renoncez maintenant, votre Épreuve se soldera par un échec : vous serez rejeté par la Guilde et vous passerez le reste de votre existence ratée à vous demander si, finalement, vous auriez pu réussir ou non. D'un autre côté, si vous avancez, vous allez devoir faire face à l'inconnu qui attend dans le noir. Perspective d'autant moins réjouissante que la chose est peut-être capable d'y voir dans cette obscurité surnaturelle, auquel cas vous souffririez d'un terrible handicap. Réfléchissez bien avant de prendre votre décision. Si vous choisissez d'avancer malgré tout, rendez-vous au [352](#). Dans le cas contraire, votre Épreuve se solde par un échec et votre aventure s'achève ici.

### 162

Vous vous faufilez comme une anguille entre les Gardes et vous croyez bien leur échapper mais, au dernier moment, l'un d'eux vous attrape brutalement par l'épaule et vous précipite comme un pantin contre la porte. Acculé sous le porche, le souffle coupé par la violence du choc, vous vous efforcez de réfléchir vite et bien tandis que les argousins, l'œil mauvais, convergent vers vous avec une lenteur calculée en roulant des épaules et en faisant résonner leurs lourdes bottes ferrées sur le pavé. Vous pouvez :

Tenter de soudoyer les Gardes. Rendez-vous au [327](#)

Tenter de fuir par la porte. Rendez-vous au [149](#)

Attaquer la patrouille. Rendez-vous au [224](#)

### 163

Vous tournez doucement la poignée de la porte, mais elle est fermée à clef. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [187](#). Si ce n'est pas le cas, allez-vous tenter d'ouvrir la porte marquée de l'emblème d'une Pièce d'Or (rendez-vous au [3](#)), quitter l'hôtel de la Guilde des Marchands pour aller chercher d'éventuels indices au domicile privé de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou partir à la recherche de l'Œil du Basilic armé des seules informations que vous avez récoltées jusqu'ici (rendez-vous au [144](#)) ?

### 164

Vous introduisez votre dague dans la niche, mais la rigidité de la lame rend la manœuvre pratiquement impossible, et vous ne tardez pas à la remettre au fourreau. Allez-vous plonger la main dans l'orifice (rendez-vous au [56](#)) ou tenter de trouver une autre solution ? Dans ce cas, retournez au [43](#).

### 165

Choisissant une des serrures au hasard, vous commencez à la manœuvrer délicatement, quand un minuscule Serpent jaillit soudain de l'autre trou de serrure et vous plante ses crochets dans la main, puis réintègre tout aussi prestement sa cachette. Son venin vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez vous intéresser au bureau (rendez-vous au [143](#)), quitter la pièce par la fenêtre (rendez-vous au [306](#)) ou sortir par la porte pour examiner celles qui donnent de l'autre côté du palier (rendez-vous au [325](#)).

### 166

La lourde chaîne du Coupe-Jarret s'enroule autour de votre épée et en brise la lame en deux. Réduisez de 3 points votre Force d'Attaque jusqu'à ce que vous ayez trouvé une autre arme. Retournez au [78](#).

### 167

Rasant les murs, vous avancez sans bruit en direction du Palais. Une fois en vue des murailles, vous constatez, sans surprise, que l'entrée principale est solidement gardée. Il va falloir jouer serré et, pour commencer, trouver un moyen de vous introduire dans le Palais. Vous pouvez tenter d'entrer par l'entrée principale (rendez-vous au [223](#)). Si vous possédez le talent de Grimpeur ou que vous avez un grappin et une corde, rendez-vous au [16](#).

## 168

Le furieux corps à corps s'achève par la mort du Serpent mais, loin de vous féliciter de votre victoire, vous vous reprochez de vous être laissé berné par cette diabolique créature : la pièce ne contient que sa carcasse ensanglantée et les ossements de ses victimes, pas le moindre trésor. Vous finissez tout de même par trouver quelques Provisions au fond d'un sac. Elles sont rassies, mais suffisantes pour assurer deux repas. Il y a aussi un rouleau de parchemin, la carte d'une sorte de labyrinthe. Inscrivez ces découvertes sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez les emporter. N'ayant rien trouvé d'autre qui soit digne d'intérêt, vous sortez de la pièce et vous suivez le souterrain. Rendez-vous au [374](#).

## 169

Si vous utilisez une hache de pierre, vous avez blessé le Guerrier de Cristal. Dans ce cas, poursuivez le combat normalement.

### GUERRIER DE CRISTAL HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 11

Si vous utilisez n'importe quelle autre arme, vous l'avez touché, mais votre adversaire reste indemne. Vous vous rendez compte avec angoisse qu'une arme tranchante ou pointue, si aiguisée soit-elle et quelle que soit la force du coup porté, se contente de glisser ou de rebondir sur le cristal de son corps sans causer le moindre dommage. Seul un instrument lourd et contondant, pratiquement dépourvu de tranchant, serait susceptible de le blesser en faisant voler en éclats ses délicates articulations. Faute de mieux, vous vous résignez donc à empoigner votre épée par la lame pour le frapper avec le pommeau en guise de massue, un expédient qui fait diminuer de 2 points votre Force d'Attaque. Si, malgré tout, vous êtes victorieux, rendez-vous au [99](#).

## 170

Gardant votre sang-froid, vous vous dissimulez vivement derrière un vaste fauteuil en étouffant d'un même mouvement votre lanterne sourde. Vous n'avez pas plus tôt gagné votre cachette qu'un Serviteur aux yeux embués de sommeil fait son entrée, retenant avec peine un énorme Molosse noir comme l'enfer qui tire furieusement sur sa chaîne.

Les sourds grondements du matin vous font froid dans le dos, et vous priez le dieu des voleurs, et accessoirement tous ses anges, pour que son odorat ne soit pas trop sensible...

— Encore cette maudite armure, entendez-vous maugréer. En tout cas, elle tombera pas plus bas... Je m'en vais tout de même pas passer la nuit à ramasser les morceaux et les remettre en place ! Ah, ça non ! Ça peut bien attendre demain. Allez, ouste, chien stupide, amène-toi et cesse donc de grogner, tu vois bien qu'il n'y a personne ! Sur ses mots, l'un traînant l'autre, l'homme et le chien repartent par où ils sont venus et le silence retombe sur la maison. Vous poussez un profond soupir de soulagement avant de sortir de votre cachette et de vous diriger à pas de loup vers l'escalier, renonçant à vous aventurer vers les communs, du moins tant que vous risquerez d'y rencontrer, en plus des domestiques, cette bête monstrueuse qui n'a de chien que le nom ! Rendez-vous au [368](#).

### 171

Anticipant une nouvelle attaque de la Goule, vous avez le réflexe de lever votre épée pour parer le coup... Mais votre bras refuse soudain de vous obéir ! Vous réalisez avec horreur que vous êtes complètement paralysé, incapable de faire un geste. La panique vous envahit et vous faites un effort désespéré pour essayer de prendre la fuite, d'appeler à l'aide, enfin de tenter n'importe quoi plutôt que rester stupidement immobile face à cet horrible monstre qui s'apprête à vous achever... mais votre corps refuse de réagir. L'infecte créature vous a probablement inoculé une sorte de venin paralysant, à moins qu'elle ne dispose de quelque mystérieux pouvoir ? Cela n'a plus guère d'importance, car la seule chose certaine c'est que la Goule va bientôt se repaître de deux cadavres au lieu d'un seul, et que vous ne pouvez plus rien pour l'en empêcher... Votre aventure s'achève ici, en même temps que votre courte existence.

### 172

Emplissant d'air vos poumons, vous retenez votre respiration et vous vous jetez de tout votre poids contre la porte. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [190](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [107](#).



### 173

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [17](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [356](#).

### 174

Vous détournez les yeux juste à temps et vous vous ruez hors de la pièce pour vous engouffrer dans le tunnel. Rendez-vous au [252](#).

### 175

Vous tentez de prendre la fuite, mais trop tard : deux puissantes serres se referment comme des étaux sur vos épaules et vous êtes soulevé dans les airs comme une vulgaire poupée de chiffon. La Gargouille vous emporte sans effort jusqu'à son charnier installé sur une corniche près de la cime du toit, et une terreur irraisonnée s'empare de vous lorsque vous voyez se détacher à la lueur blafarde de la lune le tas d'ossements qui le remplit. Vous essayez de vous débattre mais, à chacun de vos mouvements, les griffes du monstre s'enfoncent plus profondément dans vos chairs et la douleur a vite raison de vos dernières forces... Votre aventure s'achève ici, dans l'estomac douillet d'une Gargouille.

### 176

Vous avez à peine fait un pas dans la pièce que le Molosse relève la tête et braque sur vous deux petits yeux rouges luisant de férocité. Montrant les crocs et grondant sourdement, il vous saute à la gorge.

### MOLOSSE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Pendant que vous êtes aux prises avec le chien, le Serviteur se réveille à son tour en sursaut et appelle à l'aide d'une voix stridente. Ameutés par ses cris, plusieurs domestiques arrivent bientôt à la rescousse, armés de tisonniers, de poêles à frire et d'autres armes improvisées. Livrez trois Assauts contre le chien, puis rendez-vous au [194](#) si vous n'êtes pas encore parvenu à le tuer. Si vous vous en êtes débarrassé, vous devez sans reprendre haleine livrer bataille aux Serviteurs. Affrontez-les comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.



## SERVITEURS

### HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Livrez un Assaut contre les Serviteurs puis rendez-vous au [194](#).

#### 177

Rasant les murs et glissant furtivement d'un renforcement à l'autre, vous remontez la rue du Fil-d'Or en direction de la Porte des Champs, tous les sens en alerte pour ne pas vous laisser surprendre par l'apparition, toujours possible, d'une autre patrouille. Vous arrivez au bout d'un moment à l'intersection de la rue Courte et de la rue des Champs où deux maisons se font face. Sur la droite se dresse une imposante demeure de pierre de taille de deux étages. En vous approchant discrètement, vous remarquez un emblème en forme de Pièce d'Or gravé sur l'un des montants de la porte d'entrée. La maison de gauche est nettement plus petite et sa construction, plus modeste, inclut pour moitié le bois. Un écusson représentant un aviron est peint à même la porte. L'une de ces maisons est la demeure du marchand La Braise, mais laquelle ? Si vous exercez vos talents sur celle de droite, rendez-vous au [384](#). Si vous allez fureter dans celle de gauche, rendez-vous au [32](#).

#### 178

Après de nombreux tours et détours, vous arrivez devant une ouverture qui donne sur une petite chambre creusée dans le roc et dépourvue de tout ornement, en dehors de quelques taches bleu-verdâtre de moisissure qui parsèment les murs et la voûte. Un coffre est posé à même le sol au centre de la pièce, flanqué de deux étranges statues grandeur nature de guerriers en armes, taillés d'une pièce dans un bloc de pur cristal translucide. Sur le mur du fond vous apercevez une porte. Vous vous approchez du coffre sans méfiance particulière quand, à votre stupéfaction, une des statues se met à bouger ! Elle tire de son fourreau une fine épée, également de cristal, semblable à une longue aiguille effilée et elle vient se placer entre le coffre et vous, ne vous laissant d'autre choix que l'affrontement.

**GUERRIER DE CRISTAL**  
**HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 13**

Dès que vous aurez remporté un Assaut, rendez-vous au [169](#).

**179**

Vous éteignez précipitamment votre lanterne et vous vous blottissez dans l'ombre en retenant votre souffle. Peu à peu, vos yeux s'accoutument à l'obscurité et vous distinguez, dans l'angle de la pièce, une forme sombre affalée dans un fauteuil. Vous repérez également une porte à l'autre extrémité de la pièce. Allez-vous examiner de plus près la silhouette dans le fauteuil (rendez-vous au [298](#)) ou traverser la pièce jusqu'à l'autre porte (rendez-vous au [350](#)) ?

**180**

Votre coup atteint la Gargouille de plein fouet, mais votre arme rebondit sur sa peau avec un tintement sonore. Autant essayer de transpercer un mur de pierre ! Jamais vous n'arriverez à causer le moindre mal à cette diabolique créature sans une arme magique ! Vous reculez vers la lucarne tout en essayant d'esquiver les terribles coups de griffe du monstre. Lancez les dés pour déterminer votre Force d'Attaque et celle de la Gargouille. Si elle remporte l'Assaut, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [243](#)). Si c'est vous qui l'emportez, personne ne perd de point d'ENDURANCE mais vous parvenez à vous échapper par la lucarne. Rendez-vous au [354](#).

**181**

Vous faites le tour de la pièce en examinant les murs avec la plus extrême attention, sans découvrir la moindre trace d'une issue secrète ou d'un mécanisme d'ouverture. Tout semble cette fois définitivement perdu et, rempli d'amertume, vous posez une nouvelle fois votre regard sur le symbole indéchiffrable qui est probablement la clef du salut. Vous vous rendez soudain compte que la brique sur laquelle il est gravé n'est pas scellée ! Vous la retirez fiévreusement de son logement, découvrant un petit levier. Lorsque vous l'abaissez, un déclic se fait entendre et la porte s'ouvre toute grande, puis se referme d'elle-même

dès que vous l'avez franchie. Allez-vous maintenant fouiller le bureau (rendez-vous au [90](#)) ou quitter discrètement l'hôtel de la Guilde des Marchands pour le domicile de La Braise dans l'espoir d'y découvrir de nouveaux indices (rendez-vous au [156](#)) ? Si vous estimez avoir d'ores et déjà assez de renseignements pour partir à la recherche de l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

### 182

Vos doigts ne sont plus qu'à quelques centimètres du disque d'obsidienne lorsque vous vous immobilisez : vous venez d'apercevoir le minuscule fil d'argent sur lequel il repose, un fil presque invisible qui sort du coffre par un opercule à peine décelable, pour rejoindre la cheville du second Guerrier du Cristal, à laquelle il est connecté. Allez-vous couper le fil (rendez-vous au [41](#)) ? Mais ne vaut-il pas mieux tenter de soulever le disque sans déclencher le piège ? Si vous décidez de le faire et que vous possédez le talent de Vide-Gousset, rendez-vous au [208](#). Si vous voulez essayer sans le secours de ce talent, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez allez voir ce qui se trouve derrière la porte, rendez-vous au [316](#).

### 183

Votre arme s'enfonce dans le corps du Golem de Bois, faisant voler des éclats en tous sens, et la créature vacille sous le choc. Vous redoutiez que cette créature ne puisse être vaincue que par la magie, mais ce n'est pas le cas et cette bonne nouvelle redouble votre ardeur. Poursuivez votre combat contre le Golem de Bois.

## GOLEM DE BOIS

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [136](#).

### 184

Vous réagissez avec la rapidité acquise lors de votre entraînement et, du premier coup d'œil, vous repérez dans la paroi un renforcement où la lumière de la torche ne peut pas pénétrer. Vous vous y précipitez sans hésiter et vous vous plaquez aussitôt contre la roche comme pour vous fondre dans la paroi. Sortant de la lumière, vous ne projetez plus d'ombre et, à votre grand soulagement, celle-ci s'évanouit. Vous voilà provisoirement hors de danger. Mais le problème demeure entier : vous

ne pouvez tout de même pas rester indéfiniment tapi contre ce pan de roche et, à votre premier pas dans la lumière, votre ombre va réapparaître et vous attaquer. À la réflexion, l'idéal serait de trouver un moyen d'éteindre la torche fixée au mur : sans source lumineuse, vous ne risquez plus de projeter d'ombre. L'ennui, c'est que la torche en question se trouve à l'autre bout de la caverne et que vous ne pouvez mettre le nez hors de votre abri sans vous exposer aux attaques de votre ombre, ce que vous cherchez justement à éviter. En revanche, vous pourriez utiliser votre arme comme projectile pour tenter de faire sauter la torche hors de son logement, quitte à courir le risque de vous retrouver désarmé si vous avez le malheur de manquer votre cible. Une deuxième solution consisterait à combattre le mal par le mal, et d'utiliser votre propre torche pour annuler l'ombre projetée par la première. Si vous voulez tenter d'éteindre la torche fixée au mur, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [5](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [249](#). (N'oubliez pas de rayer votre arme sur votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous préférez annuler votre ombre à l'aide de votre torche, rendez-vous au [67](#).

## 185

Lentement, millimètre après millimètre, vous soulevez, du bout des doigts, la chaîne au-dessus de la poitrine du gros homme. Quand, après de longues secondes, vous estimez l'avoir amenée à une hauteur suffisante, vous la brisez d'un coup sec en retenant votre souffle puis vous faites glisser doucement la clef dans votre paume ouverte. Votre victime n'a pas remué un cil et continue à ronfler comme un bienheureux tandis que vous vous éclipsez, aussi discrètement que vous étiez venu. Après avoir soigneusement refermé la porte de la chambre à coucher derrière vous, inscrivez la clef sur votre *Feuille d'Aventure* dans la case des Objets Spéciaux. Il s'agit maintenant de choisir votre prochain objectif. Quelle porte allez-vous examiner ?

La première dans le corridor. Rendez-vous au [70](#)

La seconde dans le corridor. Rendez-vous au [76](#)

Celle qui se trouve à l'autre extrémité du palier. Rendez-vous au [321](#)

Vous pouvez aussi vous glisser subrepticement hors de la demeure de La Braise pour rendre une petite visite au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)). Si vous estimez avoir suffisamment d'informations pour partir à la recherche de l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

### 186

La porte vole en éclats sous le choc et vous déboulez dans un tunnel illuminé par des torches accrochées aux parois, le monstre sur vos talons. Allez-vous faire volte-face et l'affronter, maintenant que vous n'êtes plus handicapé par l'obscurité, (rendez-vous au [334](#)) ou vous enfuir sans demander votre reste (rendez-vous au [252](#)) ?

### 187

La serrure ne vous oppose qu'une résistance symbolique et vous pénétrez sans bruit dans une pièce assez vaste ayant toute l'apparence d'un bureau. Le tapis moelleux qui étouffe avec une aimable complicité le bruit de vos pas, l'aspect cossu de la décoration et des meubles témoignent de l'opulence du maître des lieux. Vous ne vous attardez pas à en faire l'inventaire et vous vous dirigez droit vers l'imposant bureau qui occupe presque toute la largeur du mur au fond de la pièce. Au terme d'une fouille rapide, vous découvrez plusieurs documents indiquant, sans le moindre doute possible, que ledit propriétaire se nomme... Silas Moucheblanche. Étouffant un juron, vous réalisez que vous vous êtes trompé de bureau et vous rebroussez aussitôt chemin vers la porte. Allez-vous maintenant tenter de vous introduire dans le bureau situé de l'autre côté du corridor, celui dont la porte est ornée d'un symbole en forme de Pièce d'Or (rendez-vous au [3](#)) ou quitter discrètement l'hôtel de la Guilde des Marchands pour dénicher d'éventuels indices au domicile privé de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ? Si vous vous estimez en mesure de découvrir la cachette de l'Œil du Basilic sans renseignements supplémentaires, rendez-vous au [144](#).

### 188

Rompant brusquement le combat, vous vous faufilez comme une anguille entre les deux argousins et vous prenez vos jambes à votre cou. Le bruit de leurs lourdes bottes ferrées sur le pavé vous avertit qu'ils n'ont pas mis bien longtemps à revenir de leur surprise et qu'ils n'ont pas l'intention de laisser filer leur proie. Le dédale de ruelles, de passages et d'arrière-cours dans lesquels vous les entraînez vous est familier et vous parvenez à les semer sans difficulté. Dès que le bruit de leurs bottes se sera évanoui dans la nuit, rendez-vous au [177](#).

### 189

Vous vous dirigez vers la porte mais, juste avant de l'atteindre, vous marchez sur quelque chose dissimulé sous le tapis. Presque instantanément, se fait entendre le bruit étouffé d'un déclic. Rendez-vous au [106](#).

### 190

Un nuage de Spores se dégage lorsque vous heurtez la porte, si dense que vous n'y voyez plus à trois pas. Mais la porte cède avec un violent craquement et, emporté par votre élan, vous déboulez dans une petite chambre souterraine. Continuez droit devant vous sans reprendre votre respiration tant que vous n'aurez pas laissé loin derrière vous le nuage de Spores mortelles et rendez-vous au [69](#).

### 191

Au bout d'un moment, le tunnel s'élargit et devient plus régulier. Sur ses parois, les aspérités de la roche vive grossièrement taillée laissent place à des alignements de pierres soigneusement jointes. Au détour d'un virage, vous évitez de justesse le cadavre d'un homme – un voleur, lui aussi, à en juger par sa mise. Une traînée sur le sol indique qu'il a rampé jusqu'ici en se vidant de son sang après avoir été mortellement blessé plus en avant. En examinant de plus près la dépouille de cet infortuné collègue, vous remarquez, près de sa main, un symbole maladroitement tracé en lettres de sang. Se sentant mourir, il aura probablement utilisé ses dernières forces pour adresser cette mise en garde à d'éventuels successeurs. Mais contre quoi voulait-il les mettre en garde ? Si vous possédez le talent de Décrypteur, rendez-vous au [39](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [231](#).

## 192

Horrifié, vous vous enfuyez dans le souterrain loin de la vision cauchemardesque de ce cadavre titubant. Mais vous n'avez pas parcouru dix mètres, que le bruit mat de sa chute sur le sol vous fait tourner la tête, juste à temps pour entrevoir le mince éclair bleu qui jaillit et vous frappe violemment dans le dos, vous envoyant rouler à terre, à demi assommé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Tandis que vous vous efforcez péniblement de vous relever, vous voyez danser devant vos yeux la silhouette bleuâtre d'un visage spectral secoué par un ricanement satanique. Il s'agit d'un Esprit Pirate, redoutable entité surnaturelle qui se nourrit de l'âme des humains et s'empare de leurs corps. Si vous tenez à conserver l'un et l'autre, préparez-vous à les vendre chèrement, car cette chose terrifiante semble s'y intéresser au plus haut point ! Si vous disposez d'une arme magique, rendez-vous au [142](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [111](#).

## 193

Vous vous figez sur place en priant les dieux que votre silhouette se fonde parmi les ombres. Mais les dieux se montrent souvent fort capricieux. Peut-être vaudrait-il mieux, dans votre situation, recourir au talent de Passe-Muraille... si, bien sûr, vous le possédez. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous immédiatement au [261](#). Si vous pouvez faire appel à cet inestimable talent, au bout de secondes qui semblent des siècles, les lourds ronflements reprennent leur rythme régulier et vous vous remettez en marche, non sans redoubler de précautions. Rendez-vous au [396](#).

## 194

Vous continuez à vous battre avec une énergie farouche mais, malgré votre vaillance, vous perdez pied sous le nombre de vos assaillants. Le choc d'un objet lourd – vous pensez fugitivement à un boulet de canon – s'écrasant sur l'arrière de votre crâne met fin à votre résistance désespérée, et vous sombrez dans le noir... Lorsque vous revenez à vous, votre tête s'orne d'une bosse de la taille d'un œil de griffon et vous avez l'impression qu'un régiment de tambours a installé ses quartiers sous votre pauvre crâne. La lueur du jour, conduite jusqu'à vous par un



étroit soupirail muni de barreaux, vous blesse cruellement les yeux et le bleu du ciel rend, par contraste, encore plus sinistre le cachot humide où vous êtes enchaîné, à demi nu, sur une paille infestée de vermine. On vous a, bien sûr, dépouillé de tout votre équipement, mais cela importe peu, car votre aventure s'achève ici, et il est à craindre que votre existence ne connaisse, elle aussi, une fin brutale sous peu. Les autorités du Port du Sable Noir ont toujours fait preuve d'une touchante sollicitude envers les voleurs qui tombent entre leurs mains : craignant de voir leur santé s'étioler dans l'air confiné des cachots, elles prennent soin de les envoyer dans les plus brefs délais prendre l'air, sur le gibet...

### 195

Vous vous approchez du bar derrière lequel trône l'impressionnant Shilum le Chauve et vous lui demandez, d'un air entendu, s'il sait quelque chose au sujet de La Braise.

— Pour sûr, mon gars ! vous répond-il avec un clin d'œil. Combien tu me donnes ?

Si vous n'avez pas l'intention de payer pour obtenir des informations, vous pouvez vous rendre au [278](#) pour jouer au tranche-doigt, ou tenter votre chance ailleurs : rendez-vous au [203](#) et faites un nouveau choix. Si vous acceptez de payer, décidez du nombre de pièces que vous êtes prêt à déboursier, puis lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Pièces d'Or que vous voulez proposer à votre informateur, rendez-vous au [364](#). Sinon, rendez-vous au [66](#). N'oubliez pas de rayer les Pièces d'Or dépensées de votre *Feuille d'Aventure*.

### 196

Lorsque le troisième Coupe-Jarret s'écroule en hurlant et va mêler sur le pavé ses tripes fumantes au sang de ses deux acolytes, un moment de flottement parcourt la meute de vos assaillants. Le courage n'est pas la vertu première de ces charognards qui ont pour habitude de s'attaquer seulement à des proies faciles. Convaincus qu'ils se sont quelque peu trompés sur votre compte, ils tournent les talons avec un bel ensemble et disparaissent dans la nuit sans demander leur reste. En ce qui vous concerne, l'accès de couardise de ces crapules tombe à point nommé, car vous n'auriez pas pu résister bien longtemps à un si grand nombre d'adversaires. Avant de vous en aller – votre instinct de voleur reprend



le dessus – vous videz les poches des morts et vous rassemblez prestement tout ce que les survivants ont abandonné dans leur fuite, récoltant au total 5 Pièces d'Or, une courte épée (qui pourra remplacer la vôtre si elle a été brisée au cours du combat), un gourdin, deux longueurs de lourde chaîne, ainsi qu'une paire de ces guenilles crasseuses que les Coupe-Jarrets enroulent autour de leurs pieds. Si, malgré votre répulsion, vous prenez les guenilles et que vous les enroulez autour de vos propres pieds, vous pourrez vous déplacer aussi discrètement que si vous possédiez le talent de Pas de Loup. Notez ce talent sur votre *Feuille d'Aventure*. Notez également tout ce que vous décidez d'emporter dans la case Équipement Transporté, à l'exception des Pièces d'Or et des guenilles, puis rendez-vous au [386](#).

## 197

Évitant tout geste brusque, vous tendez très lentement la main vers la poignée de la porte et vous parvenez, après quelques interminables secondes, à la saisir entre trois doigts sans toucher la moisissure. Mais le plus dur reste encore à faire. Vous essayez de votre main libre la sueur glacée qui vous inonde le front et vous coule dans les yeux et vous abaissez la poignée, millimètre par millimètre, en faisant des prières pour que la serrure ne soit pas verrouillée. Au bout d'un temps infini, le pêne libère enfin la gâche avec un léger déclic et la porte pivote presque insensiblement. Vous retenez votre souffle et vous ouvrez d'un coup la porte en grand. Vous commencez à courir au milieu de l'épais nuage de Spores couleur moutarde qui vient soudain d'envahir le tunnel et vous débouchez dans une étroite chambre souterraine. Continuez à courir et ne respirez surtout pas tant que vous ne serez pas complètement sorti du nuage de Spores mortelles. Rendez-vous au [69](#).

## 198

À force d'observer la grande dalle, une idée finit par germer dans votre esprit. Cette dalle est si énorme, si voyante, qu'elle accapare naturellement toute votre attention. Et si, justement, elle n'était destinée qu'à cela : vous empêcher, tandis que vous vous torturez les méninges pour trouver un moyen de l'ouvrir, de penser à chercher quelque part

ailleurs l'endroit où est dissimulée la véritable entrée ? C'est un truc vieux comme le monde, mais vous ne seriez pas étonné qu'on l'ait utilisé ici. Revenant sur vos pas, vous gagnez l'autre extrémité du tunnel et vous finissez par découvrir une pierre descellée dans la paroi de droite. Vous la retirez de son logement, puis vous faites de même avec sa voisine, puis avec une autre, si bien qu'en peu de temps vous parvenez à ménager une ouverture assez vaste pour vous permettre de vous y faufiler en rampant. Rendez-vous au [150](#).

### 199

Vous vous êtes douloureusement entaillé le doigt, ce qui vous coûte 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. De plus, vous avez aussi perdu la partie et les joueurs exigent d'être payés sur-le-champ. En avez-vous seulement les moyens ? Si vous possédez 5 Pièces d'Or, payez ces hommes et rendez-vous au [227](#), sans oublier de rayer cette somme de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'avez pas cet argent, rendez-vous au [112](#).

### 200

Le monstre vous apparaît pour la première fois en pleine lumière : c'est une sorte d'énorme lézard brun doré qui tourne vers vous une paire d'immenses yeux jaunes, et vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un Basilic, cette créature surnaturelle dont le regard est mortel ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [174](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [65](#).

### 201

Ne voulant pas courir le risque de donner l'alarme, vous retournez à pas feutrés jusqu'à la porte et vous la refermez doucement derrière vous. Vous pouvez maintenant essayer d'entendre ce qui se passe derrière :

La porte la plus proche. Rendez-vous au [76](#)

La porte donnant sur le couloir. Rendez-vous au [277](#)

La porte située de l'autre côté du palier. Rendez-vous au [321](#)

Vous pouvez également quitter discrètement cette maison pour aller fureter au siège de la Guilde des Marchands dans l'espoir d'y glaner de nouveaux renseignements (rendez-vous au [129](#)). Si vous vous estimez capable de découvrir la cachette de l'Œil de Basilic sans informations supplémentaires, rendez-vous au [144](#).

## 202

Vous n'avez pas fini de faire tourner la clef qu'un minuscule Serpent jaillit du second trou de serrure et plante ses crochets dans votre main, puis réintègre tout aussi prestement sa cachette. Son venin vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez vous intéresser au bureau, si vous ne l'avez pas déjà fouillé (rendez-vous au [143](#)), quitter cette pièce par la fenêtre (rendez-vous au [306](#)) ou sortir par la porte pour examiner celles qui donnent sur l'autre extrémité du palier (rendez-vous au [325](#)).

## 203

Dans les ruelles sordides du Nœud Coulant, vous passez mentalement en revue les endroits les plus propices à la récolte d'informations. Vous pensez immédiatement à la Taverne du Rat et du Furet, un bouge assez infâme situé à la périphérie du quartier où voleurs, mendiants, escrocs et autres brillants représentants de la pègre locale ont coutume de venir s'abreuver. Sans vous donner la peine d'aller aussi loin, vous devez pouvoir dénicher un mendiant à peu près n'importe où dans le Nœud Coulant : ils hantent les bas-fonds à toute heure du jour et de la nuit... et ils voient et entendent bien des choses. Enfin il y a Mme Ishtar, la voyante, qui vit à l'autre bout du Nœud Coulant. Elle passe ses journées à dire la bonne aventure sur la place du marché mais, à cette heure de la nuit, elle devrait être rentrée chez elle. Où souhaitez-vous aller ?

À la taverne du Rat et du Furet. Rendez-vous au [309](#)

Mettre la main sur un mendiant. Rendez-vous au [26](#)

Rendre visite à Mme Ishtar. Rendez-vous au [117](#)

Quitter le Nœud Coulant. Rendez-vous au [387](#)

## 204

Vous soulevez une poignée de cendres et de scories... que vous laissez retomber dans la seconde qui suit en lâchant une épouvantable bordée de jurons ! Aussi stupéfiant que cela puisse paraître, elles sont encore brûlantes alors que l'incendie a ravagé ce manoir il y a plusieurs décennies ! Et ce n'est pas un effet de votre imagination car, malgré la protection de vos gants, vos paumes sont marquées comme au fer rouge – ce qui vous coûte 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE ! Refusant de vous attarder plus longtemps, vous vous empressez d'aller voir si la statue n'a rien de moins brûlant à vous révéler. Rendez-vous au [301](#).

## 205

Vos deux poings réunis s'abattent avec un bruit mat juste derrière l'oreille du Garde, qui s'écroule sur le sol sans un cri. Après vous être rapidement assuré qu'il est bien inconscient – et pour un bon moment – vous le soulevez sous les aisselles et vous le calez contre la porte afin que, vu de loin, il ait l'air d'être à son poste. Ce faisant, vous remarquez un petit signe discrètement gravé sur le montant de la porte. Si vous possédez le talent du Décrypteur, Rendez-vous au [93](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [262](#).

## 206

Le Galgal semble dépourvu d'entrée. Vous en concluez que l'Œil du Basilic est caché ailleurs et vous décidez d'orienter vos recherches vers le jardin. Rendez-vous au [77](#).

## 207

Vous plongez sur le côté moins d'une seconde avant que l'Araignée Géante ne s'abatte sur vous. Vous roulez sur vous-même et vous opérez un rapide rétablissement en dégainant votre arme juste à temps pour l'empêcher de vous frapper à terre.

### ARAIGNÉE GÉANTE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si l'Araignée remporte un Assaut, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et rendez-vous immédiatement au [285](#). Si vous parvenez à la tuer sans perdre un seul Assaut durant le combat, rendez-vous au [353](#).

## 208

Tout doucement, avec des gestes d'une lenteur infinie, vous soulevez le disque du bout des doigts et vous le dégagez peu à peu du fil d'argent. Malgré toutes vos craintes, vous parvenez finalement à l'extraire du coffre sans provoquer la moindre réaction fâcheuse et vous le glissez dans votre sac avec un profond soupir de soulagement. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* – dans la case Équipement Transporté – puis rendez-vous au [316](#).

## 209

Vous basculez dans le vide et vous allez vous écraser au fond de la ruelle, perdant 3 points d'ENDURANCE dans votre chute. Si vous êtes toujours en vie, retournez au [386](#) et faites un autre choix.

## 210

Le long de l'imposant hôtel de la Guilde des Marchands, la ruelle que vous suivez décrit, au bout d'une vingtaine de mètres, un brusque coude à droite puis elle rencontre une deuxième ruelle encore plus étroite qui se termine en cul-de-sac au bout de quelques mètres sur la gauche. Au fond de cette petite impasse, une porte donne à gauche sur le bâtiment de la Guilde et le tuyau d'écoulement d'une gouttière grimpe le long du mur jusqu'au toit le long d'une fenêtre. Si vous vous engagez dans l'impasse, rendez-vous au [80](#). Si vous continuez à faire le tour du bâtiment, rendez-vous au [271](#).

## 211

Après quelques secondes seulement de manipulations aussi habiles que silencieuses, vous entendez le plaisant petit déclic qui annonce la capitulation de la serrure. Vous poussez doucement la porte, qui s'ouvre en grinçant légèrement sur ses gonds, pas assez heureusement pour réveiller quiconque. Vous franchissez le seuil sur la pointe des pieds, vous refermez soigneusement la porte derrière vous et vous allumez votre petite lanterne sourde. Puis vous avancez dans une banale entrée assez sobrement meublée. Vous remarquez principalement une petite table poussée contre un mur avec un plateau contenant un morceau de papier et, dans le mur du fond, une porte près de laquelle un long manteau noir à capuchon est suspendu à une patère. Si vous portez ce

manteau, vous pourrez passer inaperçu comme si vous utilisiez le talent de Passe-Muraille, même si vous ne le possédez pas. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* si vous le prenez (vous ne le mettez pas dans votre sac, ne l'inscrivez donc pas dans la case l'Équipement Transporté). Si vous désirez ensuite examiner de plus près le contenu du plateau, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez aller directement à la porte du fond, rendez-vous au [318](#).

## 212

Vous avez beau fouiller la chambre souterraine de fond en comble, sonder murs, sol et plafond, sans négliger un centimètre carré, vous ne parvenez pas à découvrir la moindre cachette où pourrait être dissimulé le joyau, ni la plus petite trace d'une issue. La rage au cœur, vous vous résignez finalement à rebrousser chemin et avouer votre échec aux membres de la Guilde des Voleurs. Votre aventure s'achève ici.

## 213

Vous remarquez tout à coup le fil de soie – si toutefois on peut qualifier de « fil » ce qui ressemble plutôt à un épais cordage de navire ! – au bout duquel l'Araignée a dû se laisser glisser depuis la voûte de la caverne lorsqu'elle vous a attaqué. Après lui avoir imprimé quelques violentes tractions pour en éprouver la résistance, vous commencez à grimper le long de cette corde improvisée. À mesure que vous vous élevez, vous vous rendez compte que la caverne est, en fait, un gigantesque puits vertical, et vous parvenez bientôt à la hauteur de la toile que le monstre a tendue en travers du puits. À l'occasion d'une petite pause, vous êtes parcouru par un frisson d'horreur : suspendues dans la toile géante, plusieurs formes ayant la taille et la silhouette de corps humains sont emballées de soie. Ceux qui vous ont précédé ont eu visiblement moins de chance ! Si vous désirez inspecter les corps de ces malheureux, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez poursuivre votre ascension sans délai, rendez-vous au [341](#).

## 214

Serrant les dents, vous parvenez à maîtriser votre tremblement et à maintenir le disque immobile, ce qui permet à votre main libre d'atteindre le joyau et de le ramener jusqu'à vous. Vous retirez ensuite le disque du rayon lumineux, vous le déposez vivement sur le sol avant de prendre la « fabuleuse » pierre à deux mains. Vous l'élevez à hauteur des yeux dans un geste triomphal pour mieux la contempler, et aussi, pour vous convaincre que vous ne rêvez pas, que vous êtes bien parvenu avec succès au bout de cette terrible Épreuve ! Souriant aux anges, vous plongez avec ravissement les yeux dans l'objet si ardemment désiré de votre quête... Et votre euphorie laisse place à un abîme de consternation : une lézarde en strie une facette et une petite bulle est visible en son centre. Cette pierre n'est qu'un faux, un vulgaire morceau de verre ! Si vous voulez vous débarrasser au plus vite de ce caillou sans valeur, rendez-vous au [401](#). Si vous vous décidez de l'empocher malgré tout, rendez-vous au [400](#).

## 215

Vous vous plaquez contre la rambarde de bois de la galerie, figé dans une totale immobilité. Imperturbable, le jeune homme continue sa progression de son pas un peu étrange – presque trop régulier, mécanique –, passe à quelques centimètres de vous sans paraître remarquer votre présence et continue ainsi jusqu'à l'extrémité du palier. Arrivé là, il fait demi-tour dans la foulée et regagne, en ligne droite, la chambre qu'il vient de quitter (la première à droite), toujours sans broncher ! Ajoutez 1 point de CHANCE à votre total pour ne pas avoir cédé à la panique. Si, une réaction intempestive, avait réveillé ce somnambule au milieu de sa crise, ses hurlements auraient pu ameuter toute la maisonnée. Vous conservez votre immobilité pendant encore deux à trois minutes pour lui laisser le temps de se remettre au lit et de se rendormir profondément, puis vous traversez la galerie sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [325](#).

## 216

Vous vous introduisez avec précaution dans le puits en prenant appui avec les pieds d'un côté de la paroi et de l'autre avec votre dos et les mains. Au bout d'une douzaine de mètres, le puits débouche dans la voûte d'un tunnel. Vous vous laissez tomber sans heurt sur le sol. Rendez-vous au [236](#).

## 217

Voyant à votre mine perplexe que vous ignorez la signification du symbole, le gros Shilum l'efface d'un revers de manche. Puis il vous tourne le dos sans un mot et entreprend d'essuyer quelques chopines d'un air extrêmement absorbé. Vous tentez à nouveau d'attirer son attention, mais il ignore désormais superbement votre présence. Il est inutile d'insister. Allez-vous vous joindre à la table des joueurs de tranche-doigt (rendez-vous au [278](#)) ou quitter la taverne (retournez au [203](#)) ?

## 218

Lorsque l'énorme Coupe-Jarret s'effondre à vos pieds avec un bref mais atroce mugissement de douleur, ses compères marquent un temps d'hésitation dont vous profitez pour charger droit devant vous dans l'espoir de briser leur cercle. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [244](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [96](#).

## 219

Vous tentez de vous dégager de l'enchevêtrement d'Herbes Folles à grands coups d'épée. Affrontez-les comme s'il s'agissait d'un adversaire unique.

HERBES FOLLES  
HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [248](#).



## 220

À tâtons le long de la paroi de la caverne, vous trouvez finalement l'entrée du tunnel. Vous vous y engagez et vous commencez à le suivre dans le noir, jugeant plus prudent de ne pas rallumer de torche avant d'avoir mis une distance respectable entre cette grotte diabolique et vous-même. Au bout de quelques pas, vous entendez un déclic. Une volée de petits dards s'enfonce cruellement dans vos chairs. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous venez de perdre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous pouvez réduire cette perte de moitié (en arrondissant à l'unité supérieure s'il s'agit d'un chiffre impair). Si vous êtes toujours en vie, allumez votre torche et suivez le tunnel. Rendez-vous au [191](#).

## 221

Vous n'avez jamais vu une serrure aussi complexe, ce qui tendrait à prouver que vous êtes sur la bonne voie même si, malheureusement, vous êtes parfaitement incapable de crocheter un tel mécanisme. Vous n'avez donc pas le choix : vous devez vous emparer de la clef sans vous faire piquer par le Scorpion. Si vous possédez le talent de Vide-Gousset, rendez-vous au [13](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [264](#).

## 222

Vous continuez à avancer avec précaution sur la toile géante, mais vous ne remarquez pas à temps la matière gluante qui en imprègne les brins. Lorsque vous vous rendez compte du danger, il est déjà trop tard : un de vos pieds est solidement collé à la toile, et vous avez beau secouer la jambe comme un forcené, vous ne parvenez pas à le libérer. Allez-vous vous dégager à l'aide de votre épée (rendez-vous au [359](#)) ou mettre le feu à la toile (rendez-vous au [274](#)) ?

## 223

Tapi dans l'ombre, vous observez attentivement l'entrée du Palais en réfléchissant au meilleur moyen de la franchir. Une seule chose est sûre, ce ne sera pas un jeu d'enfant : au pied des portes comme au sommet des remparts qui les surplombent, une flopée de Gardes armés jusqu'aux dents veillent à ce qu'aucun importun ne vienne troubler le

sommeil du noble seigneur Azzur. Votre choix est assez limité : allez-vous attaquer les Gardes en comptant sur l'effet de surprise (rendez-vous au [36](#)) ou ne pas traîner plus longtemps autour du Palais et chercher l'Œil du Basilic ailleurs (retournez au [144](#) et faites un nouveau choix).

## 224

Les argousins ouvrent des yeux ronds lorsqu'ils vous voient tirer votre épée et leur faire face crânement. Il est vrai que vous êtes seul, tout juste protégé d'une cuirasse et armé d'une petite épée à lame courte, alors qu'ils sont tous deux casqués, pourvus d'une lourde lance et couverts d'une cotte de mailles des pieds à la tête ! Vous devez les affronter ensemble. Avant chaque Assaut, choisissez le Garde que vous allez attaquer. Pendant ce temps, le second vous attaquera lui aussi. Vous devrez donc lancer une deuxième fois les dés pour affronter ce dernier. Si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous ne l'aurez pas pour autant blessé, vous serez juste parvenu à esquiver son coup. Si, en revanche, sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous aura blessé et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE.

Premier GARDE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Deuxième GARDE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [105](#). Vous pouvez également profiter de n'importe quel Assaut où vous n'aurez subi la perte d'aucun point d'ENDURANCE pour prendre la fuite. Rendez-vous au [188](#).

## 225

Vous entreprenez l'escalade du bâtiment par le tuyau d'écoulement de la gouttière. Il offre des prises évidentes et vous n'avez donc nul besoin de l'aide d'un grappin et d'une corde ni du talent de Monte-en-l'Air pour parvenir à vos fins. Vous arrivez rapidement à la hauteur de la fenêtre mais, la trouvant protégée par une double rangée de solides barreaux, vous décidez de poursuivre votre ascension jusqu'au toit. Vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de votre but lorsque un léger grattement se fait entendre au-dessus de vous. Intrigué, vous levez la tête, et vous

manquez de lâcher prise : dans le clair de lune, une des Gargouilles de Pierre qui orne le toit du bâtiment vient de se mettre en mouvement ! Elle se penche par-dessus la corniche et braque sur vous son visage grimaçant. Elle déploie ses ailes et se jette soudain dans le vide, droit sur vous, toutes griffes dehors. Vous n'avez que le temps d'empoigner votre arme pour tenter, tant bien que mal, de vous défendre. (Réduisez de 3 points votre Force d'Attaque puisque vous devez combattre suspendu d'une main à la gouttière.)

### GARGOUILLE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez le premier Assaut, rendez-vous au [319](#). Si c'est la Gargouille qui le remporte, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [365](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [389](#).

## 226

Vous vous hissez avec précaution par-dessus le faîte du mur hérissé de tessons de verre et vous prenez pied sur le toit de l'hôtel de la Guilde. Une lucarne vous permet de vous introduire dans le bâtiment. Après avoir poussé le battant sans difficulté, vous vous accroupissez au-dessus de l'ouverture afin de vous assurer que la voie est libre et sans danger. À ce moment-là, vous apercevez, du coin de l'œil, un brusque mouvement à l'autre extrémité du toit : une des Gargouilles de pierre ornant le sommet de l'édifice vient soudain de prendre vie et franchit le toit en bondissant pour fondre sur vous ! Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour réagir. Allez-vous affronter la Gargouille (rendez-vous au [395](#)) ou vous glisser par la lucarne en espérant qu'elle n'est pas piégée (rendez-vous au [354](#)) ?

## 227

Après avoir payé leur dû aux joueurs et sommairement pansé votre doigt blessé, vous tentez de les interroger au sujet de La Braise, mais ils se sont déjà lancés dans une nouvelle partie et ne semblent même pas entendre ce que vous essayez de leur dire. Vous comprenez qu'il n'y a rien à tirer de ces brutes épaisses et vous risquez de les mettre en colère

si vous persistez à vouloir les déranger dans leur jeu stupide. Vous quittez donc leur table sans attendre de vous en faire prier. Allez-vous demander à Shilum le Chauve s'il peut vous apprendre quelque chose sur La Braise (rendez-vous au [195](#)) ou quitter la taverne (retournez au [203](#)) ?

## 228

Vous traversez la chambre souterraine en direction du corps du gros lézard, qui se met à tressauter faiblement à votre approche : l'animal n'est donc pas tout à fait mort. Une de ses paupières bat quelques instants avant de dévoiler un œil jaune... et vous vous rendez compte que vous contemplez un Basilic, cette créature diabolique dont le regard foudroie quiconque a le malheur d'y plonger les yeux ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [174](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [65](#).

## 229

Prenant vos jambes à votre cou, vous atteignez la porte et vous la claquez derrière vous avant que le Démon Métamorphe ait pu se libérer. Filez sans vous retourner et rendez-vous au [155](#).

## 230

Votre attaque prend la créature par surprise, et elle laisse échapper un hurlement de douleur inhumain lorsque votre épée s'enfonce dans son épaule avec un sinistre craquement d'os brisés. Elle se retourne, siffle de rage et darde sur vous deux féroces petits yeux rouges habités d'une lueur démoniaque. C'est alors que vous vous rendez compte que vous venez de déranger une Goule dans son festin nocturne, et qu'il va falloir livrer un combat acharné pour éviter de figurer au dessert de son menu !

### GOULE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 5

Si la Goule vous blesse à quatre reprises, rendez-vous au [171](#). Si vous parvenez à occire ce monstre sans subir plus de trois blessures, rendez-vous au [57](#).

### 231

Un examen attentif du symbole vous incite à penser qu'il s'agit d'un signe secret couramment utilisé par les membres de la Guilde des Voleurs, mais vous n'avez pas la moindre idée de son sens exact. Vous êtes néanmoins certain d'une chose : vous allez au-devant d'un danger contre lequel cet infortuné voleur a voulu vous mettre en garde avant de mourir. Après avoir adressé une prière au dieu des Voleurs pour lui demander de veiller sur l'esprit de votre malheureux confrère et sur vous-même, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [302](#).

### 232

La Gargouille parvient un bref instant à se maintenir en l'air, essayant frénétiquement de libérer ses ailes empêtrées dans votre projectile improvisé. Puis elle tombe comme une pierre et va s'écraser dans un sourd fracas au fond de la ruelle, quelque trente mètres plus bas. Baissant les yeux, vous la découvrez gisant en morceaux épars sur le pavé, telle la statue de pierre qu'elle est redevenue. Vous reprenez votre ascension. Vous achevez de vous hisser sur le toit et vous trouvez bientôt une lucarne par laquelle vous vous introduisez dans le bâtiment. Rendez-vous au [354](#).

### 233

Refusant de vous laisser intimider par ces deux sinistres sacs d'os, vous brandissez votre arme d'une main ferme et vous attaquez sans hésiter les deux Squelettes. Vous devez les affronter tous deux en même temps. Pour cela, choisissez un premier adversaire, mais lancez également les dés pour déterminer la Force d'Attaque du second. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle du second Squelette, vous ne le blessez pas, vous esquivez simplement son coup. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Quand vous aurez vaincu un des Squelettes, vous pourrez affronter l'autre.

Premier SQUELETTE  
HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5  
Second SQUELETTE  
HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [31](#).

## 234

Bargh fait prestement disparaître votre Pièce sous son vieux justaucorps de cuir râpé et couvert de balafres, vestige de son passé militaire, et il vous rattrape par un pan de votre tunique.

— T'en va pas, fils, vous dit-il en fourrageant dans le sac suspendu à l'arrière de son petit chariot. Il ne sera pas dit que Bargh la Roulette aura profité de la nuit de son Épreuve pour estamper un brave petit gars comme toi ! J'ai peut-être pas pu t'en dire long sur ton loustic, mais je crois avoir autre chose pour toi...

Au bout de quelques instants, il finit par extirper du bric-à-brac un rouleau de corde muni d'un grappin. Il exhibe triomphalement les trois chicots qui ornent encore sa bouche en guise de sourire, et il ajoute :

— Fourre-moi ça dans ton sac, fils. Ça fait une paye que je l'ai trouvé je sais plus où, et tel que tu me vois, il n'y a pas beaucoup de chances qu'il me serve un jour. Mais pour sûr, ça se pourrait bien que t'en aies besoin d'ici à demain matin !

Barth vous souhaite encore bonne chance et vous le remercie chaleureusement. Ajoutez 1 point de CHANCE à votre total. Tant que vous les aurez en votre possession, corde et grappin vous permettront d'escalader n'importe quelle surface verticale comme si vous possédiez le talent de Monte-en-l'Air, sauf indications contraires clairement spécifiées. Si vous possédez déjà le talent de Monte-en-l'Air, la corde et le grappin n'augmenteront pas vos capacités. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* si vous les emportez (dans la case Équipement Transporté). La courte silhouette de Bargh la Roulette sur son chariot grinçant et cahotant s'évanouit bientôt dans la glauque obscurité des ruelles fangeuses du Nœud Coulant. Vous réfléchissez au choix de votre prochaine destination. Vous pouvez vous rendre à la taverne du Rat et du Furet (rendez-vous au [309](#)), rendre visite à Mme Ishtar (rendez-vous au [117](#)) ou quitter le Nœud Coulant (rendez-vous au [387](#)).

## 235

Votre robuste constitution vous permet de résister aux effets du venin que vient de vous inoculer le monstre : votre HABILITÉ ne s'en trouve diminuée que de 1 point. N'oubliez pas de réduire votre total d'HABILITÉ en conséquence et retournez au [304](#) pour continuer le combat.

### 236

Ce nouveau tunnel, grossièrement taillé dans la roche vive, semble se diriger vers le nord. Après quelques dizaines de mètres, en prenant garde de ne pas vous blesser contre les innombrables aspérités qui hérissent les parois, vous arrivez devant une porte d'aspect massif. Elle n'est pourtant pas verrouillée et s'ouvre silencieusement sur un espace obscur. Au bout d'un ou deux pas, vous constatez avec stupéfaction que votre torche est impuissante à dissiper les ténèbres qui vous entourent. Vous êtes pourtant sûr qu'elle ne s'est pas éteinte puisque vous entendez son léger crépitement et vous sentez la chaleur de la flamme sur votre visage, mais sans distinguer la moindre lueur ! Un peu désespéré, vous en déduisez que cette obscurité est d'origine magique ou surnaturelle. Vous interrompez soudain le cours de vos réflexions en entendant, quelque part devant vous, des bruits de glissement, de reptation... Allez-vous vous avancer dans l'obscurité (rendez-vous au [352](#)) ou rebrousser chemin (rendez-vous au [161](#)) ?

### 237

Mortellement touchée, la silhouette d'ombre perd rapidement de sa substance avant de s'évanouir. Le fait de ne plus projeter aucune ombre vous cause une impression assez bizarre mais, sans vous attarder à réfléchir à la question, vous traversez rapidement la caverne jusqu'à l'entrée du second souterrain. Si vous possédez le talent Cache-Tampon, rendez-vous au [381](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [27](#).

### 238

Avec agilité et dans un parfait silence, vous parvenez en moins d'une minute au niveau des fenêtres du premier étage pour découvrir, avec une grimace de dépit, qu'elles sont garnies de solides barreaux de fer assujettis de l'intérieur, ce qui interdit toute intrusion aux monte-en-l'air de votre espèce ! À défaut de pouvoir entrer, rien ne vous empêche de glisser un coup d'œil discret pour vous faire une petite idée de l'agencement des pièces à l'étage et pour que votre ascension n'ait pas été totalement inutile. La fenêtre qui se trouve juste devant vous donne sur une galerie. Vous apercevez, au premier plan, deux portes sur la gauche et une porte sur la droite, puis une autre porte à l'extrémité de la



galerie. Vous vous glissez avec précaution jusqu'à la fenêtre située sur votre gauche et vous découvrez cette fois une petite chambre à coucher, celle d'un enfant à en juger par la petite taille du lit et la forme enfouie sous les couvertures. Les poupées dispersées sur le parquet vous le confirment : c'est une fillette qui dort là. Gagnant finalement la fenêtre située à droite, votre regard plonge dans une chambre beaucoup plus vaste dominée par la présence d'un lit à baldaquin au fond duquel un couple d'âge mûr s'abandonne avec volupté aux paisibles délices du sommeil. Vous remisez soigneusement tous ces détails dans votre esprit et vous vous laissez silencieusement glisser le long du mur jusqu'à la ruelle. Vous vous dirigez à pas de loup vers l'unique entrée praticable : la porte principale. Si vous possédez le talent de Crocheteur, la serrure ne devrait pas vous poser beaucoup de difficultés : rendez-vous au [276](#) et mettez-vous au travail. Si vous ne possédez pas ce talent, inutile d'insister, vous ne parviendrez pas à pénétrer dans la maison. Dans ce cas, vous pouvez vous rendre au siège de la Guilde des Marchands où vous dénicherez peut-être des renseignements (rendez-vous au [129](#)) ou tenter de trouver l'Œil du Basilic à l'aide des seules informations que vous avez récoltées jusqu'ici (rendez-vous au [144](#)).

### 239

Vous vous ruez vers la paroi du gouffre et vous grimpez aussi vite que vos membres vous le permettent dans l'espoir d'échapper au feu qui dévore la toile. Juste à temps : vous ne vous êtes pas élevé de plus d'un mètre que la toile se détache de la paroi et va s'écraser en flammes au fond du puits. Rendez-vous au [341](#).

### 240

Vous débouchez au pied des marches dans un nouveau tunnel si bas de plafond que vous êtes contraint de progresser presque plié en deux de crainte de vous assommer contre les aspérités de la voûte. Il se prolonge en ligne droite sur quelques dizaines de mètres avant de buter sur une imposante dalle de pierre tout juste visible dans l'obscurité. Vous avez à peine parcouru la moitié de la distance quand vous entendez devant vous une rumeur diffuse de battements d'ailes saccadés mêlés d'étranges pépiements suraigus. Intrigué, vous élevez votre



torche autant que vous le permet la faible hauteur de la voûte pour tenter d'apercevoir ce dont il s'agit, mais vous avez à peine le temps d'achever votre geste que, tout autour de vous, l'air se trouve envahi par un essaim déchaîné de Chauves-Souris aux crocs terriblement pointus. Si vous possédez un sifflet d'argent, rendez-vous au [363](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [280](#).

## 241

Le tunnel débouche dans une salle de dimensions modestes, un ancien débarras ou quelque chose d'avoisinant à en juger par les débris de meubles et d'objets variés qui l'encombrent dans le plus parfait désordre. Vous traversez la pièce en vous frayant avec précaution un chemin à travers cet indescriptible capharnaüm lorsqu'une moitié de chaise, jaillie de nulle part, vous frappe violemment dans le dos, vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCE. Après avoir rebondi à l'autre bout de la pièce, la chaise s'élève toute seule dans les airs et vole comme une flèche droit sur vous alors que vous vous relevez péniblement, encore tout étourdi par la violence du choc. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [355](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [282](#).

## 242

Au terme d'une fouille rapide, vous ne découvrez dans la pièce que deux objets dignes de quelque intérêt : une bouteille d'eau-de-vie dont vous pouvez tirer une Pièce d'Or ou trois gorgées extrêmement revigorantes vous permettant chacune de regagner 2 points d'ENDURANCE, et une miniature dans son cadre d'argent, qui vaut 2 Pièces d'Or. (N'oubliez pas d'inscrire ce que vous emportez sur votre *Feuille d'Aventure*.) La fouille vous révèle également la présence d'un coffre-fort encastré dans le mur et dissimulé sous le portrait de La Braise. Vous pouvez maintenant :

Fouiller le bureau. Rendez-vous au [143](#)

Examiner le coffre-fort. Rendez-vous au [104](#)

Aller voir les pièces à l'autre extrémité du palier. Rendez-vous au [325](#)

Quitter le bureau par la fenêtre. Rendez-vous au [306](#)

### 243

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous parvenez à vous échapper par la lucarne (rendez-vous au [354](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [175](#).

### 244

Vous chargez et votre épée décrit un furieux moulinet que ne peut esquiver le premier Coupe-Jarret : dans un bouillonnement de sang et un horrible bruit de cartilages broyés, le coup lui fend le visage du menton jusqu'à l'œil, lui enlevant au passage la moitié de son vilain nez. Il s'effondre aussitôt en arrière avec un hurlement inhumain. Profitant de la brèche ainsi ouverte, vous bondissez dans la foulée par-dessus son corps agité de spasmes et vous disparaîsez dans la nuit sans laisser à ses acolytes le temps de réagir. Vous poursuivez votre course en changeant constamment de direction, louvoyant de façon imprévisible entre ruelles, passages obscurs et arrière-cours tant que vous n'êtes pas certain d'avoir semé vos poursuivants. Vous faites alors un nouveau crochet pour rejoindre le siège de la Guilde des Marchands par un itinéraire détourné. Rendez-vous au [386](#).

### 245

Vous vous escrimez fébrilement sur la serrure, mais celle-ci refuse obstinément de céder et les inquiétants bruits de reptation se rapprochent. Le monstre, quel qu'il soit, s'est aperçu de votre présence... Il n'est plus temps de finasser : vous devez enfoncer cette maudite porte avant qu'il soit sur vous ; c'est votre dernière chance de lui échapper sans avoir à livrer un combat terriblement hasardeux. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, la porte ne résiste pas à vos efforts (rendez-vous au [186](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, c'est votre épaule qui a du mal à résister alors que la porte tient bon, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Le monstre est maintenant sur vous et vous êtes contraint de l'affronter avec une Force d'Attaque réduite de 2 points en raison du handicap que constituait pour vous l'obscurité.

**MONSTRE DE LA CHAMBRE OBSCURE**  
**HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, essayez à nouveau d'enfoncer la porte (rendez-vous au [324](#) si vous y parvenez). En cas d'échec, vous perdez 1 point d'ENDURANCE avant de pouvoir faire une nouvelle tentative. Continuez jusqu'à ce que la porte cède... ou que mort s'ensuive.

**246**

À travers la place du Marché, vous vous approchez en tapinois de l'hôtel de la Guilde des Marchands. L'imposant bâtiment de pierre de taille, haut de plusieurs étages, domine tous les édifices environnants. Son entrée principale donne sur la place du Marché, et ses vastes battants enfoncés sous un porche majestueux sont, paraît-il, taillés dans un bois dur comme la pierre, importé des contrées lointaines du Grand Sud, au-delà du Grand Désert de Skull. Tapi dans l'ombre, vous voyez que la porte est gardée par une unique sentinelle qui ne semble pas vous avoir aperçu. Vous pouvez :

Ne pas quitter votre poste d'observation. Rendez-vous au [74](#)  
Soudoyer le Garde. Rendez-vous au [345](#)  
Chercher une autre entrée. Rendez-vous au [210](#)

**247**

La potion vous laisse un goût amer dans la bouche, mais son effet est immédiat : vous retrouvez instantanément votre total de départ d'HABILETÉ. N'oubliez pas de rectifier votre *Feuille d'Aventure* en conséquence, puis rendez-vous au [323](#).

**248**

Vous rejoignez rapidement l'emplacement sur lequel s'élevait jadis la maison. En fait de maison, on raconte que ses dimensions et son faste la rapprochaient beaucoup plus d'un palais que d'une demeure ordinaire, et on dit également que la solidité de sa construction n'avait rien à envier à celle d'une forteresse. Et pourtant, il n'en reste plus aujourd'hui pierre sur pierre, pas même quelques ruines, rien qu'un espace pelé,

parsemé de taches noircies de cendre mêlée de terre, aux formes tourmentées. Vous n'apercevez rien qui ressemble, de près ou de loin, à la cachette d'un joyau. Allez-vous entreprendre de fouiller parmi les cendres (rendez-vous au [204](#)) ou chercher quelque chose de plus intéressant du côté de la statue (rendez-vous au [301](#)) ?

#### 249

Votre arme décrit une trajectoire presque parfaite, mais elle ricoche, en fin de course, sur le support de la torche sans parvenir à l'en déloger ! Après avoir soulagé votre bile d'une copieuse bordée de jurons, vous pouvez, en désespoir de cause, affronter votre ombre (rendez-vous au [11](#) et déduisez de votre total d'HABILETÉ les 3 points que vous coûte la perte de votre arme) ou tenter de gagner la sortie en misant sur la vitesse de vos jambes (rendez-vous au [154](#)).

#### 250

Aussitôt votre pied libéré, vous avez la présence d'esprit d'éteindre les flammes pour éviter que le feu ne se propage à l'ensemble de la toile, ce qui vous mettrait dans une situation délicate ! Tout danger d'incendie écarté, vous vous dirigez vers le corps le plus proche en prenant, cette fois, bien garde d'éviter les brins gluants. Rendez-vous au [382](#).

#### 251

Les petits yeux chafouins du Garde sont traversés par une lueur de cupidité lorsqu'il examine la somme que vous venez de lui glisser dans la main, et il la fait disparaître sous ses vêtements avec un ricanement satisfait... avant de lâcher un : « Pauvre imbécile ! » qui vous cingle les oreilles comme un coup de fouet et de vous attaquer sauvagement. Vous perdez 1 point de CHANCE pour vous apprendre à être tombé sur un Garde si corrompu qu'il ne se laisse acheter que le temps d'empocher l'argent. Rendez-vous au [131](#).

#### 252

Vous suivez le souterrain jusqu'à une vaste caverne, entièrement vide à l'exception d'une torche allumée fichée à mi-hauteur dans la paroi. À l'autre extrémité, vous apercevez la bouche obscure d'un nouveau tunnel vers lequel vous vous dirigez immédiatement, peu désireux de vous attarder dans un endroit aussi dépourvu d'intérêt. En traversant la caverne, la torche projette une longue ombre fantomatique que vous jureriez animée d'une vie propre si vous n'étiez pas certain qu'il s'agit

d'un effet de votre imagination. Mais ce n'en est pas un. Vous n'avez pas atteint l'autre extrémité de la caverne, que votre ombre cesse de danser le long de la paroi qui vous fait face pour sauter sur le sol où elle prend subitement l'épaisseur et la substance d'un être vivant. Puis elle se rue sauvagement sur vous ! Allez-vous vous battre contre votre ombre (rendez-vous au [11](#)) ou adopter une tactique moins brutale, comme par exemple :

Prendre la fuite. Rendez-vous au [154](#)

Éteindre la torche. Rendez-vous au [373](#)

Éviter de projeter une ombre. Rendez-vous au [85](#)

Supprimer votre ombre à l'aide de votre torche. Rendez-vous au [113](#)

## 253

Vous reconnaissez immédiatement dans le symbole un des signes de reconnaissance de la Guilde des Voleurs. À l'évidence, Shilum le Chauve veut s'assurer que vous appartenez bien à la Guilde avant de vous révéler quoi que ce soit d'important. Sans dire un mot, vous trempez à votre tour l'index dans votre chope, et vous dessinez un autre signe sur le bar, juste à côté du premier. Après l'avoir examiné un instant, le gros tavernier efface les deux symboles d'un revers de manche et se penche vers vous par-dessus le bar.

— Pas facile, cette baraque, vous murmure-t-il à l'oreille. Personne n'a jamais pu déboutonner le coffre-fort. Il faut deux clefs, et cet enflé de La Braise en garde toujours une sur lui, même au plumard !

Sur ces mots, il replonge derrière son bar et entreprend d'essayer quelques chopes avec une ardeur soutenue. Vous tentez d'attirer son attention dans l'espoir d'en tirer un peu plus, mais il fait mine de ne pas vous voir et vous finissez par y renoncer avec un haussement d'épaules. Allez-vous vous joindre aux joueurs de tranche-doigt (rendez-vous au [278](#)) ou quitter la taverne du Rat et du Furet (retournez au [203](#)) ?

## 254

Vous plongez derrière un grand fauteuil à l'instant même où la porte située sous le palier s'ouvre, livrant passage à un Serviteur aux yeux embués de sommeil tenant au bout d'une chaîne un énorme dogue.

*Tournez la page...*

Il aperçoit les pièces de l'armure répandus sur le sol et jette un regard circulaire sur le hall d'entrée. Le chien se met à gronder féroceement en le tirant dans votre direction.

— On dirait que tu as senti quelque chose, n'est-ce pas, mon beau ? susurre le domestique en flattant l'échine trapue du Molosse.

Il le lâche soudain en hurlant :

— Allez, attaque ! Mords-le !

Vous avez à peine le temps de tirer votre arme avant que l'animal féroce ne vous bondisse à la gorge.

### MOLOSSE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Pendant que vous vous débattiez avec le chien, d'autres Serviteurs font irruption et se joignent à la mêlée. Combattez durant trois Assauts, puis rendez-vous au [194](#). Si vous parvenez à tuer le Molosse au cours de ces trois premiers Assauts, il vous reste à affronter les Serviteurs. Combattez-les comme un seul ennemi :

### SERVITEURS HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Livrez un Assaut contre les Serviteurs, puis rendez-vous au [194](#).

#### 255

Vous entrouvrez la porte sans bruit et vous pénétrez sur la pointe des pieds dans une petite pièce au fond de laquelle brûle un bon feu. Un homme dort, affalé sur une chaise devant l'âtre, un énorme chien noir couché à ses pieds sur une peau d'ours. Si vous possédez le talent de Pas de Loup, rendez-vous au [95](#). Sinon rendez-vous au [176](#).

#### 256

Alors que vous vous apprêtez à enjamber l'Ogre endormi, vous heurtez malencontreusement un caillou qui roule sur le sol et va buter contre son énorme corps. Son horrible faciès – jusqu'alors parfaitement paisible – se crispe et il remue légèrement. Allez-vous l'attaquer sans lui laisser le temps de se réveiller (rendez-vous au [37](#)) ou, si vous possédez le talent de Passe-Muraille, tenter de vous cacher (rendez-vous au [114](#)) ?

### 257

Étouffant un cri de douleur, vous vous entaillez cruellement les mains lorsque vous agrippez le faîte du mur garni de tessons de verre destinés aux audacieux monte-en-l'air de votre espèce. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [226](#).

### 258

Votre tentative tourne court : l'une des trois brutes vous rattrape par le collet et vous projette sans ménagement contre le mur, exigeant, sur un ton dépourvu d'aménité, le paiement de votre dette. Vous voilà dans de beaux draps ! Allez-vous affronter les trois joueurs (rendez-vous au [28](#)) ou leur offrir autre chose en échange (rendez-vous au [283](#)) ?

### 259

La serrure produit un léger déclic et il ne vous reste qu'à pousser doucement la porte. Vous pénétrez dans un vaste bureau d'aspect cossu. À travers une fenêtre renforcée de solides barreaux intérieurs, le clair de lune diffuse une lumière qui vous permet de distinguer les détails, mais vous remarquez surtout l'imposante table de travail de bois précieux somptueusement doré et ciselé qui se dresse contre le mur ainsi que le vaste fauteuil de cuir rembourré qui lui fait face et, de l'autre côté de l'épais et luxueux tapis qui couvre pratiquement tout le plancher, l'épaisse porte d'acier encastrée dans le mur opposé. Si vous commencez par fouiller le bureau, rendez-vous au [90](#). Si vous examinez d'abord la porte, rendez-vous au [377](#).

### 260

Votre aventure touche à sa fin ! Il ne vous reste qu'à tendre une main tremblante pour vous emparer de l'Œil du Basilic resplendissant de mille feux. Rendez-vous au [275](#).

### 261

S'éveillant en sursaut, La Braise se dresse sur son séant et hurle à pleins poumons : « Au secours ! À l'aide ! Au voleur ! ». Il ne vous reste plus qu'à vous ruer hors de la chambre et à décamper de la maison avant que ce gros plein de soupe n'ait ameuté tous ses occupants, le quartier et, par la même occasion, les Gardes de la Cité ! Dans la rue, vous revenez en courant vers la place du Marché. Il serait trop dangereux de vous



risquer à nouveau dans la maison de La Braise, vous devrez donc vous passer des informations que vous auriez pu y récolter. Mais rien ne vous empêche d'aller fouiner un peu au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)). Si vous estimez avoir assez de renseignements pour deviner où est caché l'Œil du Basilic et vous y rendre sur-le-champ, rendez-vous au [144](#).

### 262

Vous ne parvenez pas à déchiffrer le symbole mais, vous doutant qu'il s'agit probablement d'une mise en garde, vous préférez ne pas toucher à la porte et chercher une autre entrée. Rendez-vous au [210](#).

### 263

Au terme d'une brève et périlleuse contorsion, vous parvenez à défaire l'agrafe de votre manteau et vous le projetez sur la Gargouille à l'instant où elle pique droit sur vous. N'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous atteignez votre cible (rendez-vous au [232](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous la manquez (rendez-vous au [389](#)).

### 264

Évitant tout mouvement brusque, vous introduisez la main dans la niche en retenant votre souffle. Mais, à l'instant où vous effleurez la clef, le Scorpion sort de son immobilité et son dard s'enfonce de toute sa longueur dans votre main. Après avoir perdu 2 points d'ENDURANCE, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [305](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [379](#).

### 265

À mesure de votre ascension, vous vous rendez compte que la caverne est, en fait, un vaste puits vertical et vous atteignez bientôt, à mi-hauteur, la toile que l'Araignée Géante y a tissée d'une paroi à l'autre. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine : suspendues dans la gigantesque toile, plusieurs formes sont emballées de fils de soie, et leur taille et leur silhouette correspondent exactement à celles de corps humains ! Si vous décidez d'examiner les cadavres de ces malheureux, rendez-vous au [290](#). Sinon, rendez-vous au [341](#).



## 266

Vous allez jusqu'à la porte sur la pointe des pieds et vous vous acharnez sur la serrure. Soudain, un déclic sonore réveille le Garde en sursaut ; il s'aperçoit aussitôt de votre présence et vous attaque sans vous laisser le temps de réagir. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez de justesse à esquiver son premier coup. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, il vous prend par surprise et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [131](#).

## 267

Vous commencez une descente prudente dans l'obscurité, mais pourtant, vous ne remarquez pas à temps la dalle légèrement branlante qui vous attend quelques marches plus bas. À l'instant où votre pied se pose dessus, l'escalier se change en une rampe aussi lisse qu'un miroir que vous dévalez sur le dos à une vitesse vertigineuse jusqu'au fond du puits béant qui vient de s'ouvrir en contrebas. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air ou une corde et un grappin, vous pouvez sortir du puits sans difficulté (rendez-vous au [240](#)). Sinon, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous parvenez également à sortir du puits (rendez-vous au [240](#)). Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous vous hissez seulement à mi-hauteur avant de retomber, perdant 1 nouveau point d'ENDURANCE ; renouvelez vos tentatives jusqu'à parvenir enfin à vous hisser hors du puits, ou que mort s'ensuive...

## 268

— C'est tout ? s'exclame l'un des Gardes en éclatant de rire. Tu ne t'imagines quand même pas qu'on va fermer les yeux pour une telle misère ? Et je dirais même que tu aggraves salement ton cas, mon gaillard : tentative de corruption du Guet, c'est que ça peut aller chercher loin ! Allez, ouste, il va falloir venir avec nous !

Vous voilà dans de beaux draps ! Allez-vous vous échapper par surprise (rendez-vous au [97](#)), vous esquiver par la porte de derrière (rendez-vous au [149](#)) ou attaquer la patrouille (rendez-vous au [224](#)) ?

## 269

Vous avancez la main pour saisir le joyau mais, à l'instant où elle entre en contact avec le rayon lumineux, une douleur fulgurante vous traverse le corps. C'est la dernière sensation que vous connaîtrez en ce bas monde. Votre aventure s'achève ici.

## 270

Vous plongez dans l'obscurité et vous décampez à toutes jambes. Au bout de quelques dizaines de mètres, vous ralentissez votre course : le Garde n'essaie pas de vous poursuivre – certainement pour éviter d'abandonner son poste. Vous revenez jusqu'à la place en prenant bien soin de rester hors de sa vue, et vous réfléchissez posément à la situation. Tout bien pesé, vous éviterez désormais la porte principale. Vous faites le tour du bâtiment à la recherche d'une entrée non gardée. Rendez-vous au [210](#).

## 271

Laissant l'impasse sur votre gauche, vous avancez dans la ruelle jusqu'à l'angle suivant et vous tournez à gauche le long du bâtiment. Peu après avoir dépassé une ruelle sombre sur la droite, vous apercevez, devant vous, quatre inquiétantes silhouettes. Vous faites aussitôt demi-tour, mais trois autres individus à mine patibulaire surgissent de la ruelle et vous coupent la retraite. Gloussant et ricanant de sinistre façon en caressant leurs armes hétéroclites, les Coupe-Jarrets s'approchent lentement de chaque côté. Inutile de parlementer avec ces gredins : ce sont des indépendants, en guerre ouverte avec la Guilde des Voleurs, d'infâmes crapules qui assassinaient leur mère pour une demi-pièce de bronze ! Votre choix est donc limité : vous pouvez tenter un passage en force (rendez-vous au [151](#)) ou rester sur place et les affronter (rendez-vous au [78](#)). Si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air (vous n'avez pas le temps d'utiliser une corde et un grappin), vous pouvez leur échapper par la voie des airs (rendez-vous au [72](#)).

## 272

Blotti dans l'ombre d'un porche, vous essayez de vous faire aussi petit que possible, priant pour que personne ne vous aperçoive. Le fracas de la gouttière a mis toute la rue en émoi. Sur toute sa longueur, des gens se penchent aux fenêtres, certains agitent des lanternes ou des

chandeliers pour essayer de découvrir l'origine du tintamarre qui les a tirés du lit. « Regardez ! Là, en bas ! Sous le porche ! » crie une voix, anéantissant d'un coup tous vos espoirs de passer inaperçu. Vous prenez aussitôt la fuite en clopinant aussi vite que vos jambes douloureuses vous le permettent, poursuivi par les vociférations des honnêtes gens clamant de tous leurs poumons : « Arrêtez-le ! Au voleur ! » Après avoir décrit de multiples et brusques détours dans une succession de ruelles et de passages obscurs afin de semer d'éventuels poursuivants, vous ralentissez votre course et vous reprenez le chemin de la place du Marché en réfléchissant à la situation. Une chose est certaine, il serait suicidaire de retourner au domicile de La Braise ; vous devrez donc vous passer des renseignements que vous auriez pu y récolter. Il ne reste que deux possibilités : rendre une petite visite au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)) ou espérer que les informations que vous avez déjà vous permettent de deviner où est caché l'Œil du Basilic (rendez-vous au [144](#)).

### 273

Vous introduisez la clef dans la serrure de gauche et vous la tournez lentement. Si vous possédez le talent de Crocheteur, vous devriez pouvoir ouvrir en même temps la serrure de droite de votre main libre (rendez-vous au [335](#)). Si vous ne possédez pas de talent, rendez-vous au [202](#).

### 274

Vous approchez avec précaution votre torche du brin de soie gluante. À son contact, il dégage une flamme brillante dans un joyeux crépitement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [250](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [394](#).

### 275

Vous n'êtes qu'un tricheur ! Le seul paragraphe qui conduise ici est le **260**, or aucun des numéros de cette aventure ne mène au **260**... Retournez au [1](#) et, cette fois, jouez franc jeu si vous voulez devenir un honnête voleur !

## 276

Vous vous activez sur la serrure, qui capitule au bout de quelques instants avec un réconfortant déclic. Vous franchissez le seuil et renfermez soigneusement la porte derrière vous. Vous vous retrouvez dans un impressionnant vestibule au sol dallé de marbre. À gauche se dresse escalier de bois. À côté des marches se dresse une brillante armure de guerre. Cet escalier mène à une longue galerie que protège une balustrade. Sous le palier s'ouvre une porte qui, si vous en croyez votre entraînement et votre expérience personnelle, devrait conduire aux communs, où logent les domestiques. Vous pouvez :

Vous intéresser à la porte. Rendez-vous au [47](#)  
Jeter un coup d'œil à l'armure. Rendez-vous au [62](#)  
Monter à l'étage. Rendez-vous au [368](#)

## 277

L'oreille collée au panneau de la porte, vous entendez de lourds ronflements. Vous faites jouer avec précaution la poignée, et, comme elle n'est pas fermée à clef, vous entrez sur la pointe des pieds. Si vous possédez le talent de Pas de Loup, rendez-vous au [396](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [138](#).

## 278

Vous traversez la salle de la taverne jusqu'à la table des joueurs de tranche-doigt et, à la fin d'une partie, vous leur demandez poliment si vous pouvez vous joindre à eux. Ils acceptent de bon cœur et vous invitent à vous asseoir. Ils vous expliquent rapidement le principe du jeu : une main posée à plat sur la table, vous devez, à l'aide d'un couteau, frapper successivement à un rythme aussi rapide que possible les quatre espaces délimités par vos doigts écartés pendant une minute entière. Si vous réalisez l'exploit d'arriver au bout de la minute fatidique sans vous blesser, ils vous devront 10 Pièces d'Or ; si vous échouez, vous leur en devrez 5. Si, réflexion faite, vous préférez ne pas participer à ce plaisant jeu de société, rendez-vous au [195](#) pour interroger Shilum le Chauve. Mais vous pouvez aussi retourner au [203](#) pour faire un autre choix. Si vous jouez, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal

à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [14](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [376](#).

### 279

Retenant votre souffle, vous enjambez avec d'infinies précautions la monstrueuse carcasse de l'Ogre assoupi. Il ne bouge pas d'un cil et vous vous éloignez rapidement le long du tunnel sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [342](#).

### 280

Affolées par votre torche, les Chauves-Souris décrivent une sarabande infernale autour de la flamme et bon nombre d'entre elles vous attaquent au passage. Affrontez-les comme une créature unique, en retranchant 2 points à votre Force d'Attaque en raison de votre liberté de mouvement restreinte.

## CHAUVES-SOURIS HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [43](#).

### 281

Tirant votre épée, vous bondissez en avant et vous frappez sauvagement la silhouette blanche. Si vous pensiez avoir affaire à quelque spectre ou zombie, le hurlement de douleur qu'il pousse aussitôt et le sang d'un beau rouge vif qui jaillit de la blessure vous détrompent sans délai. Dans la seconde qui suit, les yeux du jeune homme perdent leur étrange fixité et il s'égosille de plus belle à votre vue. Vous maudissez ce coup du sort et vous dévalez l'escalier pour gagner la sortie en trombe avant que ses cris de putois n'aient ameuté toute la maisonnée. Ce personnage, en pleine crise de somnambulisme, ne vous aurait même pas remarqué si vous vous étiez contenté de le laisser passer sans bouger ! Une fois dans la rue, vous filez sans bruit vers la place du Marché. Vous allez devoir vous passer des renseignements que vous auriez pu dénicher au domicile de La Braise : ce serait pure folie d'y retourner après une pareille bévue. Il ne vous reste donc que deux possibilités : vous pouvez rendre une petite visite au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)) ou, si vous estimez avoir récolté assez d'informations pour deviner où se trouve l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

## 282

Vous plongez de côté, mais pas assez vite pour éviter la chaise qui vous frappe juste entre les omoplates, ce qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [68](#).

## 283

D'une voix mal assurée, vous proposez aux trois brutes autre chose en guise de remboursement, et elles finissent, après un bref conciliabule, par vous dire qu'elles veulent bien accepter pour cette fois, pourvu que cela se mange ou se boive, il ne vous reste qu'à fouiller fébrilement votre sac à la recherche d'un flacon de potion magique ou de Provisions suffisantes pour assurer cinq repas. Si vous le pouvez et que vous le désirez, donnez-leur l'un ou l'autre (sans oublier de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*) et quittez la taverne ; retournez au [203](#) et faites un nouveau choix. Si vous n'avez ni potion, ni assez de Provisions, ou si vous ne désirez rien donner, il ne vous reste qu'à affronter ces hommes (rendez-vous au [28](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [333](#)).

## 284

Vous savez que la cachette de l'Œil du Basilic se trouve quelque part autour du Haut du Galgal ; encore faut-il savoir comment s'y rendre. Vous devriez avoir noté sur votre *Feuille d'Aventure* trois numéros qui correspondent chacun à un indice que vous avez récolté au Nœud Coulant, au siège de la Guilde des Marchands et au domicile de La Braise. Si vous avez noté ces trois numéros, prenez le premier chiffre de l'indice trouvé chez La Braise, puis le premier chiffre de celui du siège de la Guilde et enfin le premier chiffre de celui du Nœud Coulant. Alignez-les dans cet ordre de manière à obtenir un quatrième chiffre. (Par exemple, si l'indice trouvé chez La Braise est le 123, celui du siège de la Guilde le 234, et celui du Nœud Coulant le 45, vous obtenez le **124**.) Rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas les trois indices, ou si le chiffre obtenu ne correspond visiblement pas à la suite de votre aventure, votre Épreuve se solde par un échec et vous n'avez d'autre choix que de tout recommencer.

### 285

Une douleur fulgurante vous parcourt le corps lorsque les deux crochets effilés de l'Araignée Géante s'enfoncent dans vos chairs, vous faisant immédiatement perdre 2 points d'ENDURANCE. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [235](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [312](#).

### 286

Vous vous figez sur place : sur une marche en contrebas, une dalle est descellée. Après l'avoir soulevée avec précaution, vous découvrez une sorte de petit levier, destiné à déclencher un mécanisme aussitôt que quelqu'un pose le pied sur la dalle. Enjambant la marche traîtresse, vous poursuivez votre descente. Rendez-vous au [240](#).

### 287

Vous tournez le dos à la statue et vous vous dirigez droit vers l'espace pelé et noirci qui indique l'ancien emplacement de la maison, en traversant les vestiges d'une vaste pelouse, aujourd'hui envahie de ronces et d'herbes folles. À mi-distance, vous trébuchez, soudain incapable de faire un pas de plus, comme si quelqu'un s'amusait à vous retenir par les chevilles. Vous regardez à vos pieds : les touffes d'herbe, animées d'une vie propre, s'enroulent, tels des serpents, autour de vos mollets ! En tirant de toutes vos forces, vous parvenez non sans difficulté à dégager une de vos jambes, mais vous ressentez une vive douleur : de fines gouttelettes de sang, le vôtre, s'écoulent sur les brins d'herbe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, vous pouvez attaquer les herbes folles (rendez-vous au [219](#)) ou tenter un passage en force (rendez-vous au [371](#)).

### 288

Le Seigneur Squelette s'écroule à son tour sous la furie de vos Assauts et les débris de ses ossements épars vont rejoindre dans la poussière du caveau ceux de ses servants. Après avoir poussé un profond soupir de soulagement et vous être épongé le front d'un revers de manche, vous ne résistez pas à l'envie de prendre sa gigantesque épée. Vous pensez avoir la plus grande peine à soulever une arme d'un tel poids, mais elle



se révèle, par quelque enchantement, aussi aisée à manier que le plus léger fleuret d'escrime. Elle possède en outre un pouvoir particulier que vous ne devez pas manquer de noter sur votre *Feuille d'Aventure* : utilisée au combat, elle vous permet, lorsque vous touchez un adversaire (ce qui lui coûte, comme d'habitude, des points d'ENDURANCE), d'ajouter 1 point à votre Force d'Attaque pour l'Assaut suivant. Après avoir mis cette épée à votre ceinture, vous entreprenez de fouiller soigneusement le caveau. Vous y trouvez un vieux casque de bronze, légèrement bosselé certes, mais qui vous fera gagner 1 point d'HABILETÉ si vous vous en coiffez (il ne fait pas partie de l'Équipement Transporté), ainsi qu'une hache de pierre polie à manche de bois. Mais vous ne découvrez rien qui ressemble de près ou de loin à l'Œil du Basilic, ni la moindre trace d'une issue autre que celle qui vous a permis d'entrer. Toutefois, un examen approfondi du socle funéraire vous révèle un symbole discrètement gravé sur la pierre. Si vous possédez le talent de Décrypteur, rendez-vous au [102](#). Sinon, rendez-vous au [52](#).

## 289

Mme Ishtar empoche votre argent et vous fait pénétrer dans une pièce beaucoup moins sordide que ne pouvait le laisser penser l'aspect extérieur de la chaumière. Mais les tentures sombres, couvertes de motifs cabalistiques, qui recouvrent entièrement ses murs, le fatras d'objets ésotériques, de vieux grimoires et les deux chats noirs qui encombrement ses meubles, lui donnent un air un peu étrange. Après avoir pris place derrière une petite table ronde au centre de laquelle trône une boule de cristal et vous avoir fait asseoir en face d'elle, elle pose les mains sur la boule, se concentre quelques instants, puis elle se met à parler d'une voix d'outre-tombe. Elle dit que vous cherchez un objet de grande valeur, et qu'il est caché dans un lieu de ténèbres, un lieu de mort, avant d'ajouter que vous devrez, avant de le découvrir, explorer un lieu de repos et un lieu de labeur. Elle vient de vous révéler un indice très important : inscrivez avec soin le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, après avoir remercié cette excellente Mme Ishtar de son aide, vous prenez congé d'elle et vous sortez. Vous pouvez maintenant aller à la taverne du Rat et du Furet (rendez-vous au [309](#)), chercher un mendiant (rendez-vous au [26](#)) ou quitter le Nœud Coulant (rendez-vous au [387](#)).



## 290

En vous engageant sur la gigantesque toile, vous remarquez, à leur aspect scintillant, que certains brins seulement sont constitués de soie gluante. Vous devez donc vous efforcer d'éviter de marcher sur les brins gluants en vous dirigeant vers les corps des victimes du monstre... si, bien sûr, vous avez assez de flair pour les distinguer des autres. Lancez deux dés. Si le résultat (auquel vous pouvez retrancher 2 si vous possédez le talent de Cache-Tampon) est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [382](#). Sinon, rendez-vous au [222](#).

## 291

— Par tous les diables, ce coup-ci j'ai bien cru que j'étais refait ! soupire d'une voix étranglée le mendiant soulagé.

Vous lui adressez un sourire complice en songeant que, de votre côté, vous n'étiez pas loin de vous imaginer la même chose. Vous vous apprêtez à lui demander comment il s'est débrouillé pour ouvrir la porte, quand il extirpe de sa poche un jeu complet de clefs et vous le tend en exhibant les trois chicots qui lui restent en guise de sourire.

— Tiens, mon gars, vous dit-il, prends ça, c'est de bon cœur ! Je m'en suis servi pour entrer ici, et je suis sûr que tu sauras bien t'en servir.

Cette rencontre, aussi heureuse qu'inattendue, vous apporte 1 point de CHANCE. (N'oubliez pas de noter le jeu de clefs sur votre *Feuille d'Aventure* si vous l'empochez – ne le mettez pas dans votre sac, il n'appartient pas à l'Équipement Transporté.) Posséder ce trousseau de clefs équivaut à posséder le talent de Crocheteur, si vous ne possédez pas déjà ce talent. Hormis celle qui donne sur la rue, il n'y a qu'une porte, au fond de la pièce, et vous vous dirigez vers elle après avoir remercié le mendiant de sa coopération et lui avoir souhaité de beaux rêves. Rendez-vous au [350](#).

## 292

Avez-vous un objet susceptible d'intercepter le rayon lumineux ?

Un disque d'obsidienne. Rendez-vous au [87](#)

Un manteau noir. Rendez-vous au [308](#)

Un autre objet. Rendez-vous au [397](#)

## 293

Vous bondissez dans l'ombre d'un porche et vous vous figez dans une immobilité absolue. La lumière et les pas se rapprochent, et votre gorge devient sèche lorsque vous reconnaissez, du coin de l'œil, l'allure caractéristique de deux chevaliers du Guet. Les yeux fermés et retenant votre souffle, vous priez avec ferveur la Providence des voleurs de faire qu'ils passent sans vous remarquer, mais l'instant d'après le rai de lumière d'une lanterne se braque sur votre visage.

— Tiens, tiens, qu'est-ce qu'on a trouvé là ? s'interroge une voix grasseyante. Allez, ouste, sors de là, et viens un peu nous raconter ce qui t'amène ! Qu'allez-vous faire ?

Vous échapper par la porte derrière vous. Rendez-vous au [149](#)

Acheter les gardes. Rendez-vous au [327](#)

Vous échapper. Rendez-vous au [97](#)

Attaquer la patrouille. Rendez-vous au [224](#)

## 294

Vous faites pivoter la statue sur son socle de façon que la flèche de l'archer soit pointée sur le Galgal. Vous attendez un petit moment, mais il ne se passe strictement rien. Peut-être faut-il pointer la flèche dans une autre direction, mais laquelle ? L'emplacement de la maison (rendez-vous au [346](#)) ou la pierre levée à côté du Galgal (rendez-vous au [383](#)) ?

## 295

Après plusieurs minutes d'efforts ininterrompus, la puissante serrure cède enfin avec un déclic, et il vous suffit alors d'une légère poussée pour que, malgré son poids, la lourde porte d'acier pivote sans bruit sur ses gonds, révélant l'intérieur d'une chambre forte remplie de coffres de toutes tailles. L'œil aussi luisant de gourmandise que celui d'un bambin devant une confiserie, vous y pénétrez pour voir tout cela de plus près. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [21](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [120](#).

## 296

Tel un rat pris au piège, vous lancez autour de vous des regards affolés en quête d'un moyen de vous échapper, mais les flammes vous cernent de toutes parts et s'étendent à une vitesse terrifiante. En quelques secondes la toile tout entière se détache des parois et vous basculez dans le vide en flambant comme une torche avant de vous écraser au fond du gouffre. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

## 297

Vous vous glissez dans le puits obscur et vous commencez la descente avec précaution le long de la paroi, mais, presque aussitôt, une pierre se détache sous votre pied, vous faisant perdre l'équilibre, et vous basculez dans le vide pour vous écraser brutalement sur le sol, plusieurs mètres plus bas. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous retrouvez dans un nouveau tunnel horizontal. Rendez-vous au [236](#).

## 298

Vous vous approchez sur la pointe des pieds de la silhouette sombre et vous découvrez qu'il s'agit d'un homme assoupi et, plus surprenant, d'un mendiant, à en juger par son odeur et les haillons crasseux qui lui servent de vêtements. Le comique de la situation vous arrache un sourire : vous imaginez la tête des Marchands de la Guilde s'ils savaient que leur quartier général sert d'abri à pareil gueux ! En tout cas, le bougre a le sens du confort, il aurait pu trouver pire endroit pour passer la nuit... Si vous décidez de le réveiller, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez le laisser continuer tranquillement sa nuit et sortir de la pièce par la porte du fond, rendez-vous au [350](#).

## 299

Alertée par le bruit du combat, une patrouille forte de plusieurs Gardes arrive rapidement à la rescousse. Vous êtes submergé par le nombre et un violent coup sur la tête vous assomme pour le compte avant que vous ayez pu prendre la fuite. Vous vous réveillez sur la paille humide d'un sombre cachot, les fers aux pieds, dépouillé de votre équipement. Votre Épreuve se solde par un échec lamentable, mais il vous sera au

moins épargné la honte d'avoir à en rendre compte devant les membres de la Guilde des Voleurs, car il y a fort à parier que vous irez dans peu de temps vous balancer au bout d'une corde dans la brise matinale. Votre aventure s'achève ici.

### 300

Redoutant quelque nouveau piège, vous descendez les marches avec précaution. Mais l'escalier est, cette fois-ci, parfaitement inoffensif. Ce qui en revanche vous le paraît beaucoup moins, ce sont les ronflements sonores qui résonnent dans la galerie grossièrement taillée dans le roc qui s'ouvre devant vous ! À pas de loup, plus que jamais sur le qui-vive, vous ne tardez pas en découvrir l'origine : un Ogre aussi affreux que gigantesque, qui s'est assoupi pendant son tour de garde, dort comme un gros chérubin, affalé en travers du tunnel. Si vous possédez le talent de Pas de Loup, rendez-vous au [279](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [256](#).

### 301

Vous vous frayez un passage parmi l'épaisse végétation qui entoure la statue. Elle se dresse sur un socle au centre d'un bassin entouré d'un muret. Le bronze verdi par les ans représente un archer, bras tendu, prêt à décocher son trait. En écarquillant les yeux, il vous semble apercevoir sur le socle une inscription à demi recouverte de feuilles mortes. L'eau du bassin ne semble guère profonde ; allez-vous le traverser en pataugeant pour lire l'inscription (rendez-vous au [2](#)) ou prendre votre élan et tenter d'atteindre le socle d'un bond (rendez-vous au [148](#)) ?

### 302

Au moment où vous allez vous remettre en route, du bout du tunnel une sorte de sphère bleu vif et translucide vole à toute vitesse droit vers vous. Elle a vaguement la forme d'une tête humaine, mais vous n'avez guère le loisir de l'examiner plus en détail car vous plongez sur le côté pour l'éviter. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [12](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [393](#).

### 303

Vous inspectez soigneusement la dalle à la recherche d'un système d'ouverture et vous découvrez bientôt entre la dalle et la paroi du tunnel une cavité assez grande pour y glisser la main : c'est le type de cache habituellement utilisé pour camoufler un levier. Allez-vous introduire la main dans l'anfractuosit   (rendez-vous au [56](#)) ou utiliser une dague, si vous en poss  dez une (rendez-vous au [164](#)) ?

### 304

Vous bondissez sur le c  t  , mais pas assez rapidement pour   viter l'une des pattes de l'Araign  e G  ante, qui vous envoie rouler sur le sol, vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCE. Elle est sur vous avant que vous ayez pu vous relever et vous vous retrouvez en tr  s mauvaise posture pour r  pliquer    sa nouvelle attaque.

### ARAIGN  E G  ANTE HABILET   : 7 ENDURANCE : 8

Si vous remportez le premier Assaut, vous n'  tes pas pour autant parvenu    blesser le monstre, tout au plus avez-vous r  ussi    parer son coup. Pass   ce premier Assaut, vous combattez normalement. Si l'Araign  e remporte un Assaut – le premier ou un autre – rendez-vous au [285](#). Si vous parvenez    la tuer sans perdre un seul Assaut, rendez-vous au [353](#).

### 305

L  chant une bord  e de jurons, vous projetez le Scorpion sur le sol et vous l'  crasez rageusement sous votre semelle. Puis vous prenez la clef et vous ouvrez sans difficult   la grande porte de fer. Rendez-vous au [79](#).

### 306

Rapidement et sans bruit, vous   tez les barreaux de protection de leurs logements et vous ouvrez la fen  tre, vous l'enjambez et vous vous laissez tomber sur le sol. Puis, laissant la demeure du riche marchand derri  re vous, vous vous enfoncez dans l'obscurit   de la rue. Si vous pensez disposer d'informations suffisantes pour deviner o   se trouve l'  il du Basilic, rendez-vous au [144](#). Si vous voulez r  colter des renseignements suppl  mentaires au si  ge de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)).

### 307

Vous levez la main pour frapper à la porte mais, avant d'avoir eu le temps de le faire, elle s'ouvre brusquement sur un grand vieillard à la longue barbe blanche qui vous demande ce que vous voulez d'une voix cassante. Allez-vous prendre la poudre d'escampette (retournez au [144](#)) ou le bousculer et vous précipiter à l'intérieur de la cahute pour vous emparer du joyau (rendez-vous au [137](#)) ?

### 308

Ôtant votre manteau, vous le lancez au-dessus du joyau, mais il s'embrase dès qu'il entre dans le champ du rayon lumineux et se consume en une fraction de seconde. Allez-vous maintenant simplement tendre la main et saisir le joyau (rendez-vous au [269](#)), lancer quelque projectile pour faire culbuter le joyau hors du champ du rayon (rendez-vous au [130](#)) ou tenter d'intercepter le rayon lumineux (rendez-vous au [292](#)) ? Si vous désirez obtenir un indice pour résoudre ce problème, il vous en coûtera 2 points de CHANCE. N'oubliez pas de rectifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [338](#).

### 309

Dans la partie la plus sombre du Nœud Coulant, vous ne tardez pas à apercevoir, au fond d'une ruelle lépreuse, l'enseigne vermoulue de la taverne du Rat et du Furet. Vous pénétrez dans la semi-pénombre d'une salle bruyante, enfumée par quelques lampes à huile qui dispensent chichement un éclat glauque, et par les pipes et cigares aux relents âcres des clients. Le maître des lieux, Shilum le Chauve, coiffé d'un crâne pelé et rébarbatif, trône derrière son comptoir. Vous remarquez tout particulièrement, parmi les nombreux spécimens qui hantent la salle, trois individus à mine patibulaire disputant une partie acharnée de tranche-doigt à une table du fond : le joueur cherche à frapper de plus en plus vite le bois de la table avec la pointe d'un couteau entre ses doigts écartés. Évitant toute précipitation, vous commencez par vous diriger vers le comptoir et vous commandez une pinte de bière qui vous coûte 1 Pièce d'Or. Vous pouvez maintenant demander à Shilum le Chauve ce qu'il sait au sujet de La Braise (rendez-vous au [195](#)) ou demander aux joueurs de tranche-doigt de vous joindre à eux (rendez-vous au [278](#)).

### 310

Votre coup rend un son mat sur le crâne épais du Garde. Simplement étourdi, celui-ci titube en vous fixant d'un œil hébété, puis il contre-attaque.

#### GARDE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si le combat dure plus de trois Assauts, rendez-vous au [299](#). Si vous parvenez à tuer votre adversaire dans ce laps de temps, rendez-vous au [337](#).

### 311

Vous vous plaquez contre la paroi en essayant désespérément de vous faire aussi plat qu'une limande pour sortir du champ lumineux de la torche. Pour tout résultat, vous ne parvenez qu'à projeter – sans vous en rendre compte – votre ombre juste derrière vous, et elle en profite pour vous assener un coup dans le dos qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous maintenant affronter votre ombre (rendez-vous au [11](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [154](#)) ?

### 312

Faisant claquer ses terrifiantes mandibules, l'Araignée Géante se rue une nouvelle fois sur vous, et vous vous préparez à bondir au dernier moment sur le côté pour esquiver son attaque. Mais, à l'instant crucial, vos membres refusent de vous obéir et vous restez stupidement figé sur place : le venin paralysant qu'elle vous a inoculé vient de faire son œuvre et vous ne pouvez rien pour l'empêcher de vous achever. Votre aventure et votre vie se terminent ici.

### 313

Vous levez un bras pour tenter de parer le coup mais pas assez vite : les longues griffes de la créature vous déchirent cruellement l'épaule, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Gémissant de douleur, vous reconnaissez dans la pénombre la face grimaçante d'une Goule : vous avez eu la funeste inspiration de troubler son festin nocturne et vous êtes obligé de vous battre pour ne pas figurer comme dessert à son menu.

GOULE  
HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si la Goule vous inflige trois nouvelles blessures, rendez-vous au [171](#).  
Si vous parvenez avant cela à la tuer, rendez-vous au [57](#).

**314**

Une inspection attentive du socle funéraire vous révèle une fente à peine visible entre la base et le sol. À la première poussée, il pivote brusquement, révélant une volée de marches taillées dans le roc qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous commencez lentement à les descendre pour vous rendre au [300](#).

**315**

Retenant votre souffle, vous ressortez de la pièce sur la pointe des pieds et vous refermez doucement la porte derrière vous. Il est plus prudent de laisser aux dormeurs le temps de retrouver un sommeil profond avant de tenter une nouvelle incursion dans la chambre, vous décidez donc en attendant, de visiter une autre pièce. Allez-vous essayer la première porte de l'autre côté du corridor (rendez-vous au [70](#)), la deuxième porte (rendez-vous au [76](#)) ou celle qui se trouve à l'autre extrémité de la galerie (rendez-vous au [321](#)) ? Si vous avez déjà visité toutes ces pièces, il ne vous reste qu'à patienter un moment avant de vous introduire à nouveau dans la chambre que vous venez de quitter (rendez-vous au [277](#)).

**316**

La porte n'est pas verrouillée ; elle s'ouvre sur une autre chambre également taillée dans la roche. Toujours sur vos gardes, vous franchissez le seuil avec précaution, avant de vous figer sur place, soudain ébloui par l'éclat doré de l'Œil du Basilic ! Au centre de la crypte, sur un socle de pierre noire, l'énorme gemme jaune scintille de tous ses feux sous un puissant rayon lumineux qui descend verticalement de la voûte, en englobant également son support, sans que la source en soit visible.

*Tournez la page...*



Voir l'objet de votre éprouvante quête enfin à portée de main vous emplit d'un sentiment de joie triomphante... qu'une évidence lourde de menace vient aussitôt tempérer : il est impensable que le joyau ne soit pas protégé par une ultime défense, un dernier piège qui, peut-être, est le plus mortel de tous : Qu'allez-vous faire ?

Saisir le joyau. Rendez-vous au [269](#)

Le faire culbuter hors du rayon. Rendez-vous au [130](#)

Tenter d'intercepter le rayon. Rendez-vous au [292](#)

### 317

L'épaule en avant, vous vous jetez de toutes vos forces contre la porte dans l'espoir de vous échapper avant que l'Esprit Frappeur ne lance un nouveau projectile. Mais la porte ne bouge pas d'un millimètre, et une herse s'abat brutalement derrière vous, vous emprisonnant dans le renforcement mural. Redoublant d'efforts, vous vous acharnez furieusement sur la porte, mais ce n'est qu'un panneau de bois factice plaqué contre le mur pour les besoins du piège ! La panique vous gagne, vous empoignez la herse et vous tentez frénétiquement de la soulever. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ vous parvenez à soulever la herse (rendez-vous au [152](#)). Sinon, elle refuse de bouger et vous restez prisonnier, en butte aux attaques de l'Esprit Frappeur.

#### ESPRIT FRAPPEUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 0

Pour livrer ce combat d'un genre particulier contre un adversaire invisible et dénué de substance, lancez les dés et déterminez les Forces d'Attaque. Si vous remportez l'Assaut, vous n'aurez pas blessé l'Esprit Frappeur, mais simplement esquivé son projectile. Si, en revanche, l'Esprit Frappeur remporte l'Assaut, son projectile vous frappe de plein fouet et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après chaque attaque de l'Esprit Frappeur, vous avez un bref moment de répit pendant lequel vous pouvez à nouveau tenter de soulever la herse. Si vous échouez, il vous attaque à nouveau et vous subissez cet Assaut avant de faire une

autre tentative. Alternez ainsi Assauts et tentatives jusqu'à votre libération... ou jusqu'à la mort !

### 318

Vous jugez plus prudent de jeter un coup d'œil par le trou de la serrure avant d'aller plus loin. La pièce que vous découvrez à la lueur des braises qui achèvent de se consumer dans l'âtre d'une vaste cheminée a toute l'apparence d'une cuisine. Au pied de la cheminée, une silhouette sombre et massive se révèle être un chien ; il relève la tête et pousse un profond bâillement. C'est un énorme Molosse. Préoccupé, vous vous redressez lentement en réfléchissant à la meilleure attitude à adopter en pareil cas. Votre regard tombe, par hasard, sur une toile qui orne un mur de l'entrée, le portrait d'un homme barbu portant sous le bras une longue-vue. Au bas du cadre, une petite plaque de cuivre portant l'inscription suivante :

POUR LE CAPITAINE MARLIN,  
DE LA PART DE TOUT L'ÉQUIPAGE DU  
MARCHAND VAGABOND

Vous ne voyez guère ce que cette toile pourrait bien faire dans la maison de La Braise. Comprenant que vous vous êtes trompé de maison, vous sortez sur la pointe des pieds, en formulant des vœux pour que le monstrueux chien de la cuisine ne vous entende pas. Une fois dehors, vous traversez discrètement la rue en direction de la maison dont la porte d'entrée porte un emblème en forme de Pièce d'Or. Rendez-vous au [384](#).

### 319

Votre arme ricoche avec un bruit sonore sur la peau magique de la Gargouille sans lui causer le moindre mal. Autant essayer de fendre un bloc de granit ! Devant l'impuissance de votre arme, allez-vous :

Utiliser une arme magique. Rendez-vous au [158](#)

Chercher à ruser. Rendez-vous au [73](#)

Parer simplement les Assauts du monstre. Rendez-vous au [389](#)

### 320

Il faut se rendre à l'évidence : vous êtes dans une impasse. La cachette de l'Œil du Basilic ne se trouve sans doute pas loin, mais il vous est impossible de l'atteindre. La mort dans l'âme, vous devez avouer votre échec. Votre aventure s'achève ici.

### 321

Une oreille contre le battant, vous n'entendez aucun bruit et vous tournez doucement la poignée... pour constater que la porte est fermée à clef. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [134](#). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez examiner les portes donnant sur la galerie (rendez-vous au [45](#)) ou vous rendre au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)). Si vous estimez avoir assez d'informations pour aller directement à la cachette de l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

### 322

Les cadavres ensanglantés des trois Nains gisent sur le pavé, mais, avant que vous ayez eu le temps de leur faire les poches, un voisin se penche à sa fenêtre et se met à appeler le Guet d'une voix stridente. Sans attendre l'arrivée d'une patrouille sur les lieux du crime, vous prenez la poudre d'escampette et vous retournez au [144](#).

### 323

Dans une gerbe d'étincelles bleues, l'Esprit Pirate regagne le néant. Avec un profond soupir de soulagement, vous vous penchez sur le cadavre de votre collègue et vous lui faites rapidement les poches. Vous récoltez 5 Pièces d'Or, un poignard de lancer, un long câble muni d'un crochet et un flacon. Le flacon a été en partie brisé au cours du combat, et la potion qu'il contenait s'en échappe goutte à goutte. Il en reste encore une gorgée, mais vous devez la boire avant qu'elle n'achève de se répandre sur le sol. Si vous décidez de boire le reste de la potion, rendez-vous au [247](#). Inscrivez tout ce que vous emportez sur votre *Feuille d'Aventure* (seul le rouleau de câble fait partie de l'Équipement Transporté). Votre récolte achevée, vous vous remettez en marche en suivant la trace sanglante laissée par le voleur sur le sol du souterrain. Après quelques dizaines de mètres, la piste mène à une porte entrouverte dans la paroi gauche du tunnel. Vous la poussez avec

précaution et vous découvrez une salle entièrement vide au centre de laquelle un Nain s'agite dans une grande cage de fer.

— Sors-moi de là ! supplie le Nain dès qu'il vous aperçoit. Je suis un voleur, comme toi ! Libère-moi, et à nous deux je suis sûr que nous arriverons à mettre la main sur l'Œil du Basilic !

Si vous décidez de libérer le Nain, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez vous assurer d'abord qu'il s'agit bien d'un voleur, rendez-vous au [86](#). Si vous poursuivez imperturbablement votre route le long du tunnel, rendez-vous au [155](#).

### 324

Vous franchissez la porte d'un bond et vous la refermez vivement au nez de la chose qui continue à s'agiter dans l'obscurité. Vous vous retrouvez dans une galerie éclairée par des torches. Au pied de la porte, une petite fiole – emplie d'un étrange liquide – projette un éclat si vif qu'il vous blesse les yeux. Songeur, vous vous demandez si ce liquide ne serait pas capable de percer l'obscurité magique de la pièce que vous venez de quitter. Pour en avoir le cœur net, rendez-vous au [92](#). Si vous laissez cette fiole où elle est et poursuivez votre route le long du tunnel, rendez-vous au [252](#).

### 325

Vous traversez le palier jusqu'à la galerie sur lequel donnent trois portes, une à gauche et deux à droite, tandis qu'à l'extrémité se trouve une fenêtre garnie de solides barreaux scellés dans la brique. Si vous collez l'oreille contre la porte de gauche, rendez-vous au [277](#). Contre la première porte de droite, rendez-vous au [70](#), ou contre la seconde porte de droite, rendez-vous au [76](#).

### 326

Vous vous glissez dans l'ombre jusqu'au bord du bâtiment puis vous longez en tapinois la façade jusqu'à quelques mètres du Garde, sans qu'il paraisse vous avoir remarqué. Allez-vous assommer le Garde (rendez-vous au [38](#)) ou ouvrir la porte dans son dos (rendez-vous au [266](#)) ?

### 327

Vous marmonnez quelques vagues excuses, prétendant être apprenti charpentier en commission pour son patron, tout en plongeant ostensiblement la main dans votre bourse. Quelle somme allez-vous offrir ? Choisissez le nombre de Pièces d'Or que vous allez leur proposer, puis lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à ce nombre, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [268](#). N'oubliez pas, dans les deux cas, de rayer ces Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*.

### 328

Avec un grognement bestial, l'Ogre se jette sur vous.

#### OGRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur de cette gourmande créature, rendez-vous au [342](#).

### 329

À l'instant où vous atteignez le sommet du mur, une flèche vous transperce la main. La douleur vous fait lâcher prise et vous basculez dans le vide en hurlant. Votre aventure s'achève avec votre vie dans le caniveau.

### 330

Le mendiant, effrayé, s'empresse d'obtempérer. En passant la porte, il vous maudit entre ses dents et vous souhaite de finir vos jours comme lui, sans même un toit pour abriter vos vieux os. Vous perdez 1 point de CHANCE pour vous apprendre à faire preuve d'une telle sécheresse de cœur. Dirigez-vous ensuite vers la porte qui s'ouvre au fond de la pièce et rendez-vous au [350](#).

### 331

À l'aveuglette, vous traversez la pièce à pas de loup, priant avec ferveur que la créature ou la chose qui s'y trouve ne vous remarque pas. Mais le sol est inégal et, après quelques pas seulement, l'un de vos pieds bute contre une légère aspérité. Instantanément, l'inquiétant bruit de

reputation se rapproche de vous. Vous n'avez que le temps d'empoigner votre arme pour parer l'attaque du monstre invisible. Votre Force d'Attaque se trouve diminuée de 2 points en raison de l'obscurité.

**MONSTRE INVISIBLE**  
**HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [157](#).

**332**

« Assez ! » mugit soudain Shilum le Chauve en faisant trembler les murs de la taverne de son énorme voix avant de vous séparer sans ménagement de vos adversaires avec l'aide musclée de quelques clients et de vous éjecter comme un paquet de linge sale. Vous vous extirpez du ruisseau nauséabond encombré d'immondices et vous vous époussetez aussi dignement que possible. Maintenant vous pouvez vous mettre à la recherche d'un mendiant, (rendez-vous au [26](#)), rendre visite à Mme Ishtar, (rendez-vous au [117](#)) ou poursuivre vos recherches ailleurs (rendez-vous au [387](#)).

**333**

La tête rentrée dans les épaules, vous bousculez les trois hommes dans l'espoir de gagner la porte de la taverne. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [9](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [258](#).

**334**

Sûr de vous une fois sorti de l'obscurité, vous vous retournez crânement face au monstre, une sorte de gigantesque lézard brun mordoré. Vous comprenez votre folle erreur à la vue de ses énormes yeux jaunes : c'est un Basilic, cette créature de légende dont le regard est mortel ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [174](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [65](#).

### 335

Un réconfortant petit déclic se fait entendre et la porte du coffre-fort s'ouvre toute grande. Vous y trouvez 20 Pièces d'Or, un livre de comptes où sont consignées les opérations effectuées par La Braise au cours des deux derniers mois, et une lettre. La lettre se rapporte aux : « ... aménagements effectués par nos soins en votre propriété du Haut du Galgal... » Elle porte, en guise de signature, un étrange symbole, de ceux qu'utilisent les sorciers ou les magiciens. Quant au livre de comptes, il indique que La Braise s'est rendu récemment acquéreur d'une terre sur le Haut du Galgal. Dans la marge, les lettres O.D.B. ont été inscrites au crayon. C'est un important indice : prenez soin de noter le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous fouiller le bureau (rendez-vous au [143](#)), quitter la pièce par la fenêtre (rendez-vous au [306](#)) ou par la porte afin d'aller inspecter les autres portes de la galerie (rendez-vous au [325](#)) ?

### 336

Vous tirez votre épée et vous vous campez au milieu du vestibule d'entrée en vous efforçant d'avoir l'air aussi farouche que possible. La porte située sous le palier ne tarde pas à s'ouvrir, livrant passage à un Serviteur aux yeux embués de sommeil tenant au bout de sa chaîne un énorme chien noir comme la nuit. À votre vue, il lâche le Molosse qui, en trois bonds, vous saute à la gorge avec un grondement terrifiant.

#### MOLOSSE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Pendant que vous vous battez, d'autres Serviteurs accourent. Dès que vous aurez livré trois Assauts contre le chien, rendez-vous au [194](#). Si vous parvenez à le tuer en trois Assauts, vous n'êtes pas encore tiré d'affaire car il vous reste à affronter les Serviteurs. Combattez-les comme un adversaire unique.

#### SERVITEURS

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Après avoir livré un Assaut contre les Serviteurs, rendez-vous au [194](#).

### 337

Le Garde s'écroule raide mort à vos pieds et vous vous empressiez d'enjamber son cadavre sanglant pour vous occuper de la porte. Mais l'écho d'un bruit de bottes se rapproche rapidement et vous apercevez la lueur dansante d'une lanterne : une patrouille alertée par le bruit du combat ! Sans attendre son arrivée, vous vous engouffrez dans une ruelle adjacente et vous cherchez une autre entrée, la porte principale risquant fort d'être bien mal fréquentée ! Rendez-vous au [210](#).

### 338

Votre petit doigt vous rappelle qu'il y avait un coffre dans la chambre précédente. Vous décidez donc de revenir sur vos pas pour y jeter un coup d'œil. Vous vous approchez du coffre, observant avec méfiance la réaction du Guerrier de Cristal encore entier, mais il vous laisse faire sans broncher. Vous concentrez votre attention sur le coffre, qui est solidement verrouillé. Si vous possédez le talent de Crocheteur, rendez-vous au [145](#). Si ce n'est pas le cas, il faudra forcer la serrure. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [118](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [29](#).

### 339

L'Esprit Frappeur vous attaque à trois reprises pendant que vous traversez la pièce en courant.

#### ESPRIT FRAPPEUR HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 0

Pour livrer ce combat très particulier contre un adversaire invisible et dénué de substance, lancez les dés pour déterminer les Forces d'Attaque. Si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne, vous n'aurez pas blessé l'Esprit Frappeur, vous aurez simplement réussi à éviter son projectile. Si, en revanche, sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après avoir livré trois Assauts, rendez-vous au [59](#).



### 340

Suspendu d'une main à la gouttière, vous faites tournoyer la chaîne de l'autre main et vous la lancez de toutes vos forces sur la Gargouille au moment où elle plonge sur vous. N'oubliez pas de rayer la chaîne de votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, votre projectile atteint son but (rendez-vous au [232](#)). S'il est supérieur, vous manquez la Gargouille (rendez-vous au [389](#)).

### 341

Au sommet du puits, un nouveau tunnel s'enfonce horizontalement dans le roc. À mesure que vous le suivez, vous remarquez que l'atmosphère en est de plus en plus moite. Bientôt l'humidité suinte de la voûte et des parois, sur lesquelles apparaissent de larges taches de salpêtre. La galerie s'achève en cul-de-sac contre une paroi entièrement recouverte d'une épaisse couche d'un jaune éclatant qui fait penser à la fourrure de quelque étrange animal. Apparemment, il n'y a aucun moyen d'aller plus loin, mais vous avez déjà rencontré suffisamment de fausses impasses pour savoir que nombre d'entre elles comportent une issue cachée. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [378](#).

### 342

Au bout de quelques dizaines de mètres, le tunnel est bloqué par une massive porte de fer. Un simple coup d'œil suffit à vous dissuader de l'enfoncer – vous vous y briseriez les os ! – et sa serrure est malheureusement un modèle du genre, extrêmement difficile à crocheter, même par des doigts experts. Mais vous remarquez à côté de la porte une niche creusée à mi-hauteur dans la paroi du tunnel, contenant une clef suspendue à un crochet... et un charmant petit Scorpion à la carapace luisante. Il est pour l'instant parfaitement immobile, mais il risque fort de vous piquer sauvagement si jamais vous vous avisez de fourrer la main dans son trou pour vous emparer de la clef. Si malgré tout vous saisissez la clef, rendez-vous au [13](#) si vous possédez le talent de Vide-Gousset ; si vous ne le possédez pas, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez crocheter la serrure, rendez-vous au [58](#).

### 343

Le tunnel descend en pente douce sur une dizaine de mètres avant de déboucher sur une volée de marches qui s'enfoncent abruptement dans l'obscurité. En l'absence d'autre voie, vous commencez à descendre les marches avec précaution. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [286](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [267](#).

### 344

Vous avez beau vous creuser la cervelle, vous ne comprenez pas la signification du symbole, et, puisque le Galgal ne comporte aucune entrée, il faut chercher ailleurs la cachette de l'Œil du Basilic. Rendez-vous au [77](#) pour examiner le reste des jardins.

### 345

Adressant au Garde un sourire complice, vous vous approchez lentement de lui en fourrageant ostensiblement dans votre bourse. Choisissez le nombre de Pièces d'Or que vous lui proposez (sans oublier de les retrancher de votre *Feuille d'Aventure*), puis lancez un dé. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à cette somme, rendez-vous au [251](#) ; sinon, rendez-vous au [101](#).

### 346

Vous faites pivoter la statue sur son socle de façon que la flèche de l'archer pointe vers l'emplacement de la maison mais rien ne se produit. Peut-être faut-il pointer la flèche dans une autre direction ? allez-vous la diriger vers le Galgal (rendez-vous au [294](#)) ou vers la pierre levée (rendez-vous au [383](#)) ?

### 347

Tournant discrètement la poignée, vous vous appuyez de tout votre poids contre la porte, mais elle ne bouge pas d'un millimètre : elle est probablement verrouillée de l'intérieur. Vous ne pouvez donc pas vous échapper par là. Qu'allez-vous faire ?

Fuir en bousculant les gardes. Rendez-vous au [97](#)

Attaquer la patrouille. Rendez-vous au [224](#)

Soudoyer les gardes. Rendez-vous au [327](#)

### 348

Les pieds bien ancrés dans le sol, vous vous arc-boutez contre la dalle sans la déplacer d'un millimètre. En revanche, une vive douleur dans le dos vous signale que vous venez de vous froisser un muscle : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Retournez au [43](#).

### 349

Vous n'avez pas la moindre idée du sens de ce symbole. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [181](#). Sinon, il ne vous reste qu'à vous asseoir en attendant qu'on vous découvre ici. Votre Épreuve se solde, bien sûr, par un lamentable échec, et votre aventure s'achève ici, dans la honte et l'ennui.

### 350

La porte s'ouvre sur un corridor qui conduit à une cuisine qui ne contient rien d'intéressant et à un vestibule au fond duquel un escalier mène au premier étage. Après en avoir gravi les marches sur la pointe des pieds, vous vous retrouvez dans un couloir au plancher recouvert d'un tapis avec une porte dans chaque mur. La porte de gauche s'orne d'une plaque de bois sur laquelle est peint un emblème en forme de Pièce d'Or, tandis qu'un poisson décore celle de droite. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, vous pouvez inspecter le couloir (rendez-vous au [357](#)). Sinon, il vous reste à ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [189](#)) ou celle de droite (rendez vous au [83](#)).

### 351

Au bout de quelques dizaines de mètres, le tunnel s'achève en cul-de-sac, sans d'autre issue qu'un puits obscur qui s'enfonce dans le sol. Vous vous glissez avec précaution dans le puits et vous commencez la descente. Si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air, rendez-vous au [216](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [297](#).

### 352

Vous vous enfoncez avec précaution dans l'obscurité, non sans vous demander avec angoisse ce qu'elle peut bien dissimuler. Si vous possédez le talent de Pas de Loup, rendez-vous au [24](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [331](#).

### 353

L'Araignée Géante gît le ventre en l'air, achevant de répandre sur le sol une mare de sang noir. Plus rien ne vous empêche d'examiner les lieux. Une rapide inspection vous suffit pour constater que, au niveau du sol, la caverne ne comporte d'autre issue que le tunnel qui vous a amené, mais peut-être en trouverez-vous une autre plus haut, dans l'obscurité de la voûte. Vous décidez donc d'escalader la paroi. Si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air, rendez-vous au [265](#). Sinon, rendez-vous au [399](#).

### 354

Vous atterrissez en souplesse dans un petit couloir et vous attendez quelques instants que vos yeux s'accoutument à la semi-pénombre. À quelques mètres devant vous, deux portes sont ornées chacune d'un emblème ou symbole particulier. Vous reconnaissez sur la porte de droite le dessin d'une Pièce d'Or, et d'un poisson sur celle de gauche. Si vous décidez d'ouvrir cette dernière, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez ouvrir la porte ornée d'une Pièce d'Or, rendez-vous au [189](#). Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, vous pouvez d'abord vérifier que le couloir n'est pas piégé. Rendez-vous au [357](#).

### 355

Vous vous jetez de côté juste à temps, et la chaise vous manque d'un cheveu. Rendez-vous au [68](#).

### 356

Vous désamorcez le piège avec des gestes calmes et précis, comme on vous l'a appris à l'entraînement, mais vous ne parvenez qu'à le déclencher. Et, comme il ne s'agit pas d'un entraînement, le panneau placé à côté de la serrure s'ouvre brusquement et six dards jaillissent de la trappe. Lancez un dé pour savoir combien d'entre eux vous atteignent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux* réduisez leur nombre de moitié. Chaque dard vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Pour couronner le tout, vous ne tardez pas à entendre le lourd bruit de bottes d'une patrouille du Guet, cependant que le Garde que vous avez estourbi gémit doucement comme s'il était sur le point de reprendre ses

esprits. L'atmosphère vous paraît soudain extrêmement malsaine et, sans perdre une seconde, vous vous engouffrez dans une ruelle adjacente le long du corps du bâtiment dans l'espoir de trouver une entrée moins exposée. Rendez-vous au [210](#).

### 357

Un examen attentif du couloir aux murs revêtus de boiseries vous permet de découvrir une bizarre proéminence sous le tapis. Vous roulez le tapis avec précaution et vous mettez au jour un poussoir connecté à un panneau mobile de la boiserie. Le poussoir sert visiblement à déclencher un piège, même si vous en ignorez la nature exacte, si on a le malheur de poser le pied dessus. Vous prenez garde de l'éviter soigneusement en marchant. Allez-vous ouvrir la porte dont l'emblème est une Pièce d'Or (rendez-vous au [3](#)) ou celle dont l'emblème est un poisson (rendez-vous au [163](#)) ?

### 358

Vous vous approchez du bosquet à pas furtifs et vous distinguez vaguement une silhouette voûtée penchée sur quelque chose dans l'obscurité, en même temps que vous monte aux narines une écœurante puanteur de chair en putréfaction. Qu'allez-vous faire ?

Traverser la place. Rendez-vous au [246](#)

Attaquer la silhouette. Rendez-vous au [230](#)

Lui taper sur l'épaule. Rendez-vous au [19](#)

### 359

Non sans difficulté, vous parvenez à libérer votre pied de l'épais brin de soie collante. Vous prenez désormais garde d'éviter les brins gluants et vous vous approchez avec précaution du corps le plus proche. Rendez-vous au [382](#).

### 360

À l'instant même où vous crochetez la serrure, une décharge électrique vous projette plusieurs mètres en arrière.

*Tournez la page...*

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, vous ouvrez le coffre sans autre difficulté. Il contient un disque d'obsidienne noire d'environ trente centimètres de diamètre, si parfaitement poli que la flamme de votre torche s'y réfléchit comme dans un miroir. Vous plongez les mains dans le coffre pour le saisir. Si vous possédez le talent de Cache-Tampon, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

### 361

En dépit de votre talent, il va être extrêmement difficile d'ôter la clef du cou du gros marchand sans le réveiller. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [185](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [261](#).

### 362

Après avoir sorti la carte de votre sac et l'avoir étudiée attentivement, vous repérez l'itinéraire qui permet de traverser le labyrinthe le plus rapidement possible. Puis vous vous remettez en route et vous franchissez le labyrinthe en quelques minutes. Vous vous félicitez de cette précieuse trouvaille ; sans elle, vous auriez erré jusqu'à la fin de vos jours dans ce ténébreux labyrinthe ! Rendez-vous au [178](#).

### 363

Vous placez le sifflet entre vos lèvres et vous soufflez à pleins poumons. Vous n'entendez pas le plus petit son, mais les Chauves-Souris cessent soudain de tourner. Elles vous contournent en rangs serrés, vous enveloppant un bref instant comme les pans d'un rideau vivant, avant de filer à tire-d'aile vers la sortie du tunnel et s'évanouir dans la nuit. Rendez-vous au [43](#).

### 364

Shilum le Chauve empoche prestement votre or puis se penche vers vous par-dessus le comptoir.

— C'est un gros marchand, plein aux as, vous dit-il à voix basse. Son emblème, c'est une Pièce d'Or, il en a une sur tout ce qui lui appartient.

Et ça vaut aussi pour sa baraque, au coin de la rue Courte et de la rue des Champs, juste à côté de la Porte des Champs.

Sur ces mots, le tavernier plonge un doigt boudiné dans votre chope et dessine rapidement un symbole sur le comptoir. Si vous possédez le talent de Décrypteur, rendez-vous au [253](#). Sinon, rendez-vous au [217](#).

### 365

La violence du coup est telle que vous êtes sur le point de lâcher prise, mais vous tenez bon et vous continuez à vous cramponner à la gouttière avec l'énergie du désespoir. Si vous poursuivez le combat dans les mêmes conditions, retournez au [225](#) et livrez un autre Assaut contre la Gargouille. Si vous voulez tenter autre chose, rendez-vous au [73](#).

### 366

Tant que vous restez dans l'étroite antichambre, les Squelettes sont obligés de vous affronter un par un. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir pensé à ce détail ; ajoutez-le à votre total avant d'affronter les Squelettes.

Premier SQUELETTE  
HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5  
Second SQUELETTE  
HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [31](#).

### 367

Vous vous précipitez vers la porte, mais sans vous laisser le temps de l'atteindre, le Démon Métamorphe est venu à bout de sa cage ; il vous rejoint en deux bonds et vous frappe sauvagement par-derrière, ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Grimaçant de douleur, vous faites volte-face et vous affrontez le monstre :

DÉMON MÉTAMORPHE  
HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes victorieux, sortez de la salle et rendez-vous au [155](#).

### 368

Vous gravissez l'escalier sur la pointe des pieds et vous arrivez sur la galerie. Trois portes y donnent et une quatrième s'ouvre sur la gauche. Allez-vous examiner cette dernière (rendez-vous au [321](#)) ou les portes qui donnent sur le palier (rendez-vous au [45](#)).

### 369

Rasant les murs, vous progressez en silence vers la rue de l'Horloge. Soudain, trois silhouettes jaillissent, tels des diabolins, d'une petite ruelle adjacente et bondissent sur vous. Il s'agit d'un trio de Coupe-Jarrets Nains, de teigneuses petites canailles indépendantes, en guerre ouverte avec la Guilde des Voleurs. Affrontez-les un par un.

Premier NAIN

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Deuxième NAIN

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Troisième NAIN

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [322](#).

### 370

Vous tournez dans une autre galerie, puis une autre et encore une autre, toutes semblables, si bien qu'au bout d'une heure vous errez encore au milieu du labyrinthe, totalement désorienté. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, le hasard vous guide vers la sortie du labyrinthe (rendez-vous au [178](#)). Si vous êtes *Malchanceux*, tentez à nouveau *votre Chance* jusqu'à ce que vous parveniez à trouver la sortie. Si votre total de chance vient à s'épuiser avant qu'elle n'ait daigné vous sourire, vous ne trouverez jamais la sortie et il ne vous reste qu'à vous préparer à mourir lentement de faim, de soif et d'ennui. Bien entendu, votre aventure s'achève ici.

### 371

Après quelques dizaines de mètres de pénibles efforts, vous parvenez enfin à arracher vos jambes à l'étreinte des herbes folles, mais vous ne vous arrêtez pas avant d'avoir laissé la zone dangereuse loin derrière vous. Vous constatez alors que vos jambes sont en sang et que vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [248](#).



### 372

Vous vous glissez sans bruit dans l'ombre de la façade du bâtiment que vous longez ensuite à pas feutrés pour prendre le Garde à revers. Mais, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres du but, votre pied heurte malencontreusement un caillou. Soudain tiré de sa torpeur, le Garde pointe sa lance sur votre poitrine en aboyant : « Plus un geste ! » Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [131](#)), tenter de le soudoyer (rendez-vous au [345](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [270](#)) ?

### 373

Vous faites rapidement fonctionner vos méninges et vous récapitulez brièvement la situation. Quelque puissant sortilège est à l'œuvre dans cette caverne, et l'idée d'y affronter votre ombre ne vous sourit guère. Si vous supprimez la source de lumière, vous ne projetterez plus aucune ombre et vous n'aurez plus personne à combattre, c'est aussi simple que cela. Faisant tourner votre arme, vous la lancez avec force en visant la torche fixée contre la paroi. N'oubliez pas de rayer l'arme de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne disposez d'aucune autre arme, vous réduirez votre Force d'Attaque de 3 points tant que vous n'en aurez pas trouvé d'autre. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [249](#).

### 374

Vous suivez le tunnel et, à la longue, vous vous demandez sérieusement s'il va se terminer un jour. Vous débouchez enfin dans une immense caverne ne comportant apparemment aucune issue et dont la voûte se perd loin dans l'obscurité, bien au-delà du champ lumineux de votre torche. L'idée qu'il puisse s'agir de la cachette de l'Œil du Basilic fait plus que vous effleurer, et vous commencez à en faire lentement le tour en inspectant soigneusement les murs à la recherche de quelque cache. Au bout de quelques instants, votre attention est attirée par une sorte de bruissement chuintant accompagné de cliquetis désagréables au-dessus de vous. Intrigué, vous élevez votre torche... et vous apercevez avec horreur l'abdomen flasque et les longues pattes velues d'une Araignée Géante. Elle tombe comme une pierre droit sur vous ! Lancez deux dés, si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [207](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

### 375

Vous grimpez rapidement et en silence le long de la gouttière mais, à quelques mètres du sol, elle se met à vaciller sous votre poids, et se détache du mur dans un craquement de métal froissé, vous entraînant dans sa chute. Vous retombez lourdement en compagnie de la gouttière qui se disloque sur le pavé dans un fracas épouvantable. Tout endolori, à demi assommé, vous trouvez tout juste la force de vous traîner à l'ombre en clopinant. Si vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [116](#). Sinon, rendez-vous au [272](#).

### 376

Vous posez la main bien à plat sur la table, doigts largement écartés, et vous commencez à frapper de la pointe du couteau dans les intervalles, d'abord lentement, puis de plus en plus vite. Vous ne cessez d'accélérer, et le couteau semble bientôt voler entre vos phalanges sous les regards admiratifs des autres joueurs. La minute est sur le point de s'achever et vous exultez, pratiquement certain de remporter la partie quand, par excès de confiance ou maladresse, la pointe du couteau fait soudain jaillir le sang de l'un de vos doigts... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [71](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [199](#).

### 377

La porte est d'une solidité à toute épreuve – inutile de tenter de l'enfoncer, vous ne feriez que vous y briser les os ! – et la serrure est une des plus complexes que vous ayez jamais vues. Vous pouvez la crocheter si vous possédez le talent de Crocheteur, mais la tâche ne sera pas aisée. Lancez deux dés et ajoutez 2 au total obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à ouvrir la porte (rendez-vous au [295](#)). Sinon, ou si vous ne possédez pas le talent de Crocheteur, il vous est impossible de venir à bout de cette serrure. Il ne vous reste qu'à vous intéresser au bureau (rendez-vous au [90](#)) ou quitter furtivement l'hôtel de la Guilde des Marchands pour le domicile de La Braise (rendez-vous au [156](#)). Si vous estimez avoir déjà assez d'informations pour vous lancer à la recherche de l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

### 378

Vous inspectez attentivement les deux extrémités du tunnel sans découvrir la moindre issue, et vous commencez à vous demander si, quelque part en arrière, quelque chose ne vous a pas échappé et si vous ne vous trouvez pas, en fin de compte, dans un véritable cul-de-sac. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [88](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [42](#).

### 379

Lâchant une bordée de jurons, vous projetez le Scorpion sur le sol et vous l'écrasez d'un talon vengeur avant de vous emparer de la clef. Mais, au moment où vous vous retournez vers la porte de fer pour l'introduire dans la serrure, votre vision se trouble. Vous secouez la tête pour dissiper le malaise, mais le venin fait son œuvre. Vous titubez un instant et vous vous effondrez comme une masse sur le sol. Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

### 380

Malgré vos efforts désespérés, vous ne parvenez pas à refréner le tremblement de votre main, et l'extrémité de vos doigts vient effleurer le bord du rayon. Une atroce sensation de brûlure vous parcourt aussitôt le bras tout entier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, retournez au [87](#) et tentez à nouveau de vous emparer du joyau. Si vous êtes *Malchanceux*, le choc vous fait basculer en avant, et la douleur fulgurante qui vous traverse le corps à la seconde où vous pénétrez dans le champ du rayon est votre dernière sensation d'être vivant. Votre aventure s'achève ici.

### 381

Après quelques mètres dans le tunnel, vous vous arrêtez brutalement en remarquant, de chaque côté de la paroi, deux rangées de trois petits orifices placés à hauteur de poitrine. Vous jugez plus prudent de franchir ce passage douteux en rampant. Bien vous en prend car six petits dards sifflent au-dessus de votre tête. Inutile de dire que si vous étiez bêtement resté debout, ils n'auraient pas pu vous manquer... Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir su si habilement esquiver ce piège. Rendez-vous au [191](#).

### 382

Arrivé près du corps, vous découpez avec précaution l'enveloppe de soie et vous découvrez qu'il s'agit bien d'un cadavre humain, atrocement mutilé. Dans la crainte de reconnaître un visage familier, vous évitez de regarder la tête et vous cherchez rapidement s'il n'y a rien à récupérer dans son équipement. Mais vous ne trouvez en tout et pour tout qu'un sac contenant assez de Provisions pour deux jours. Manquant de courage pour examiner les autres corps, vous achevez votre ascension. Rendez-vous au [341](#).

### 383

Vous faites pivoter la statue de façon à pointer la flèche de l'archer droit sur la pierre levée au bord du Galgal. Un sourd raclement se fait entendre et, sur un flanc du tumulus, un carré de l'herbe épaisse bascule vers l'intérieur, révélant une ouverture encadrée de pierres. Après avoir franchi d'un bond le bassin et traversé le jardin au pas de course, vous y pénétrez avec précaution. Vous vous arrêtez au bout de quelques mètres afin d'allumer votre torche, votre petite lanterne sourde n'étant pas assez lumineuse pour percer efficacement les épaisses ténèbres qui règnent dans les entrailles du Galgal. Rendez-vous au [343](#).

### 384

Vous faites discrètement le tour de la grande maison de pierre à deux étages à la recherche des entrées possibles. Vous ne découvrez aucune porte à l'arrière du bâtiment, ce qui vous laisse deux possibilités : la porte principale, sur la façade, qui est fermée à clef, et le tuyau d'écoulement qui peut vous mener à la hauteur d'un groupe de trois fenêtres à l'étage supérieur. Si vous possédez le talent de Crocheteur, vous pouvez ouvrir la porte principale (rendez-vous au [276](#)). Si vous escaladez le tuyau de la gouttière, rendez-vous au [108](#). Si aucune de ces solutions ne vous satisfait, revenez à la place du Marché et rendez une petite visite au siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)).

### 385

À peine votre main s'est-elle posée sur l'épaule du mendiant qu'il s'éveille en sursaut, si brusquement qu'il vacille sur son siège et roule des yeux affolés en gémissant :

— Par pitié, ne me faites pas de mal ! J'ai rien fait, j'ai rien pris... Je ne suis qu'un pauvre vieux, je voulais juste passer la nuit à l'abri...

Vous l'avez visiblement terrorisé, et il vous a probablement pris, dans sa frayeur, pour un veilleur de nuit ou quelque membre éminent de la Guilde. Vous pouvez vous garder de le détromper et lui intimer l'ordre de déguerpir avec sa crasse et ses puces (rendez-vous au [330](#)) ou lui dire que vous êtes un ami (rendez-vous au [291](#)).

### 386

Vous reprenez votre circuit autour du bâtiment de la Guilde là où vous l'aviez interrompu, et vous remarquez bientôt dans le mur le renforcement d'un petit porche. Mais, en vous rapprochant, vous découvrez que l'ouverture est murée ! Vous continuez à longer les murs du bâtiment et vous tournez bientôt à gauche, rue de la Clef. Vous débouchez peu après sur la place du Marché : vous avez effectué le tour complet du vaste hôtel de la Guilde des Marchands. Prudemment dissimulé dans l'ombre des hauts murs, vous faites un rapide point de la situation. Vous avez découvert trois accès possibles : la porte principale, qui a l'inconvénient d'être gardée par un homme d'armes, la porte dérobée au fond de la ruelle, et le tuyau de la gouttière à côté de cette porte. Au terme d'une brève réflexion, emprunter la porte principale vous paraît vraiment trop risqué : même la nuit, la place du Marché reste un endroit relativement fréquenté, et y affronter un Garde armé n'est sûrement pas le meilleur moyen de passer inaperçu. Cela vous laisse le choix entre la porte dérobée au fond de l'impasse (rendez-vous au [159](#)) et le tuyau de la gouttière (rendez-vous au [225](#)). Si vous possédez un grappin et une corde, vous pouvez dédaigner ces deux dernières solutions et gagner le toit du bâtiment en vous hissant le long du mur (rendez-vous au [4](#)).

### 387

Quittant rapidement les sombres ruelles tortueuses du Nœud Coulant pour pénétrer dans les quartiers mieux fréquentés de la cité, vous pouvez choisir d'abord le domicile privé de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou le siège de la Guilde des Marchands (rendez-vous au [129](#)).

### 388

Pour votre malheur, votre coup manque le Ouin-Ouin et vous ne pouvez que maudire votre maladresse tandis que la damnée bestiole disparaît à toute vitesse au bout du couloir en mugissant comme mille putois en furie, vous laissant stupéfait d'entendre autant de bruit sortir d'une si petite créature malgré tout ce qu'on avait pu vous raconter à son sujet ! Vous êtes incapable d'entendre le bruit que font les Gardes en accourant – les braillements du Ouin-Ouin couvriraient celui d'une armée en marche ! – mais vous pouvez parfaitement les imaginer en train de gravir l'escalier quatre à quatre... Vous vous empressez de leur griller la politesse en filant comme une flèche vers la sortie. Une fois dehors, vous ne ralentissez pas votre course avant d'avoir pu vous réfugier dans l'obscurité d'une étroite ruelle. Retrouvant peu à peu votre souffle et votre calme, vous faites le point de la situation. Une chose est malheureusement certaine, vous allez devoir vous passer des renseignements que vous auriez pu glaner dans l'hôtel de la Guilde des Marchands : ce serait pure folie de tenter d'y retourner après ce qui vient de s'y passer. Il ne vous reste donc plus que deux possibilités : aller chercher d'autres indices au domicile privé de La Braise (rendez-vous au [156](#)) ou vous lancer directement à la recherche de l'Œil du Basilic dans l'espoir que les informations que vous avez déjà récoltées vous permettront d'en découvrir la cachette (rendez-vous au [144](#)).

### 389

La serre du monstre vous laboure l'épaule jusqu'à l'os. Vous lâchez prise sous la douleur et vous vous écrasez lourdement sur le pavé de la ruelle, plusieurs mètres plus bas. Cette chute vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, et que vous possédez le talent de Passe-Muraille, rendez-vous au [48](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [175](#).

### 390

Le choc fait trembler la porte, mais elle ne s'ouvre pas et vous perdez 1 point d'ENDURANCE en vous meurtrissant douloureusement l'épaule. Instantanément, un nuage jaune moutarde de Spores minuscules envahit le tunnel, mais votre masque improvisé vous en protège assez pour vous permettre une seconde tentative. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

### 391

Vous vous laissez tomber au pied du mur et vous heurtez brutalement le sol, vous foulant une cheville, ce qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Malgré la douleur, vous vous relevez aussitôt et vous prenez la fuite en clopinant aussi vite que possible, mais des Gardes convergent vers vous de toutes parts. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous faufilez entre les argousins et vous vous échappez (retournez au [144](#)). Sinon, rendez-vous au [36](#).

### 392

Vous quittez la cité par la Porte des Champs en vous faufilant comme une ombre entre les sentinelles et vous voyez bientôt s'élever devant vous la masse sombre et inquiétante du Haut du Galgal. Gravissant la colline, vous vous rapprochez rapidement de l'antique tumulus qui se dresse à son sommet et qui lui a donné son nom sinistre. Non loin, vous apercevez un vaste jardin en friche, unique vestige de l'opulente propriété qui s'étendait là, il y a un siècle ou plus. On raconte que la famille qui y vivait fut poursuivie par une étrange malédiction jusqu'à ce que ses derniers membres abandonnent la grande demeure qui se dressait au milieu du jardin, laquelle fut peu après entièrement ravagée par un terrible incendie. Observant pensivement ces lieux sinistres, vous vous demandez quelles transformations diaboliques a pu leur faire subir La Braise, où est caché l'Œil du Basilic et quels pièges le protègent. Allez-vous entamer vos recherches par le Galgal (rendez-vous au [30](#)) ou par la propriété (rendez-vous au [77](#)) ?



### 393

Vous vous jetez sur le côté, mais pas tout à fait assez vite : l'étrange chose, quelle qu'elle soit, vous effleure légèrement l'épaule et, instantanément, une douleur fulgurante vous traverse le corps tout entier. Une fraction de seconde, vous avez l'impression que l'énergie infernale de cet être diabolique vous consume, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Reprenant douloureusement vos sens, vous voyez la créature sans nom s'immobiliser un bref instant au-dessus du cadavre du voleur, puis pénétrer dans sa chair comme un liquide absorbé par une éponge. Le cadavre tressaille brièvement, puis il bondit sur ses pieds. Vous sentez vos cheveux se hérissier sur votre crâne quand il plante ses yeux morts droit dans les vôtres avant de se ruer sur vous. Allez-vous affronter ce Mort Vivant (rendez-vous au [82](#)) ou vous enfuir (rendez-vous au [192](#)) ?

### 394

Vous dégagez votre pied, mais le feu s'étend avec une rapidité foudroyante et, bientôt, la toile entière est en flammes. Si vous possédez le talent de Monte-en-l'Air (une corde et un grappin ne peuvent suffire ici), rendez-vous au [239](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

### 395

Empoignant votre arme, vous faites face, prêt à affronter le monstre.

#### GARGOUILLE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10

Dès que vous aurez remporté un Assaut, rendez-vous au [133](#).



La faible lueur du clair de lune filtrant à travers la fenêtre vous permet de distinguer, au milieu de la pièce, un imposant lit à baldaquin dans les draps duquel gisent deux silhouettes corpulentes béatement assoupies : celles de La Braise et de sa digne épouse. Au pied du lit, sur une chaise, sont pliés leurs vêtements, que vous fouillez consciencieusement, ce qui vous vaut 10 Pièces d'Or. Passablement satisfait de ce petit bénéfice, vous vous apprêtez à quitter les lieux aussi subrepticement que vous vous y êtes introduit quand votre dernier regard sur vos victimes est attiré par une clef suspendue à une chaîne d'argent autour du cou de La Braise. En vous approchant, vous remarquez que la lettre D est gravée sur l'anneau de la clef. Si vous décidez de vous emparer de la clef et que vous possédez le talent de Vide-Gousset, rendez-vous au [361](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [261](#). Si vous y renoncez, sortez de la chambre aussi discrètement que vous y êtes entré. Qu'allez-vous choisir ?

La porte en face. Rendez-vous au [70](#)

Sa voisine. Rendez-vous au [76](#)

La porte plus loin sur la galerie. Rendez-vous au [321](#)

Si vous voulez rendre une petite visite au siège de la Guilde des Marchands, rendez-vous au [129](#). Si vous estimez avoir récolté assez d'informations pour partir à la recherche de l'Œil du Basilic, rendez-vous au [144](#).

### 397

Vous poussez prudemment votre objet dans le rayon lumineux, mais il disparaît dans un éclair de feu à son contact, sans laisser même une cendre sur le sol. Rayez l'objet en question de votre *Feuille d'Aventure*. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE en effleurant le rayon de vos mains. Vous pouvez maintenant :

Saisir le joyau. Rendez-vous au [269](#)

Le faire culbuter hors du champ lumineux. Rendez-vous au [130](#)

Intercepter le rayon. Rendez-vous au [292](#)

Si vous désirez un indice qui pourrait vous aider à résoudre ce difficile problème, il vous en coûtera 2 points de CHANCE. Modifiez en conséquence votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [338](#).

### 398

Vous parvenez heureusement à envoyer le dangereux petit Ouin-Ouin rejoindre ses ancêtres sans le laisser donner libre cours à son tonitruant talent. Avec un soupir de soulagement, vous rengainez votre épée et vous tournez à nouveau votre attention vers les deux portes. Allez-vous vous intéresser d'abord à celle qui s'orne d'une Pièce d'Or (rendez-vous au [3](#)) ou à celle qui s'orne d'un poisson (rendez-vous au [163](#)) ?

### 399

Vous tentez d'escalader les parois de la caverne, mais elles sont trop lisses et escarpées pour vous permettre de vous élever de plus de quelques centimètres. Vous y renoncez rapidement. Vous faites à nouveau le tour de la caverne à la recherche de quelque issue dissimulée, mais sans plus de succès. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [213](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [320](#).

## 400

Accablé par cet ultime coup du sort vous continuez à contempler d'un œil consterné le joyau factice, quand un pan de rocher pivote subitement au fond de la chambre souterraine, livrant passage à Rannik le Rouge, suivi des quelques membres les plus éminents de la Guilde des Voleurs, affichant tous un large sourire. — Eh oui, c'est un faux ! s'exclame le grand Rannik en ricanant joyeusement. Tout ce que tu as fait, c'était pour du beurre ! Mais le danger était bien réel, et tu as su parfaitement utiliser tes talents et ton équipement pour passer au travers. Mon garçon, je suis fier de t'annoncer que tu es venu à bout de ton Épreuve, et je ne pense pas que les membres du Grand Conseil, ici présents, montreront la moindre hésitation à t'admettre parmi les honorables membres de la Guilde des Voleurs du Port du Sable Noir ! En entendant ces paroles, votre abattement laisse place à un mélange de soulagement et d'exaltation, et vous tombez en pleurant de joie dans les bras de vos illustres confrères qui se pressent autour de vous pour vous congratuler.

## 401

Allez-vous finir votre vie dans la honte et le remords ? Vous vous ravisez et vous ramassez le morceau de verre que vous veniez de jeter loin de vous dans un mouvement de colère. Au moins, vous conserverez un souvenir de vos aventures ! Rendez-vous au [400](#).

*Achevé d'imprimer  
le 31 octobre 1988  
sur les presses de  
l'Imprimerie Hérissey  
à Évreux (Eure)*

*N° d'imprimeur : 46605  
Dépôt légal : octobre 1988  
ISBN 2-07-033522-4  
Imprimé en France*

