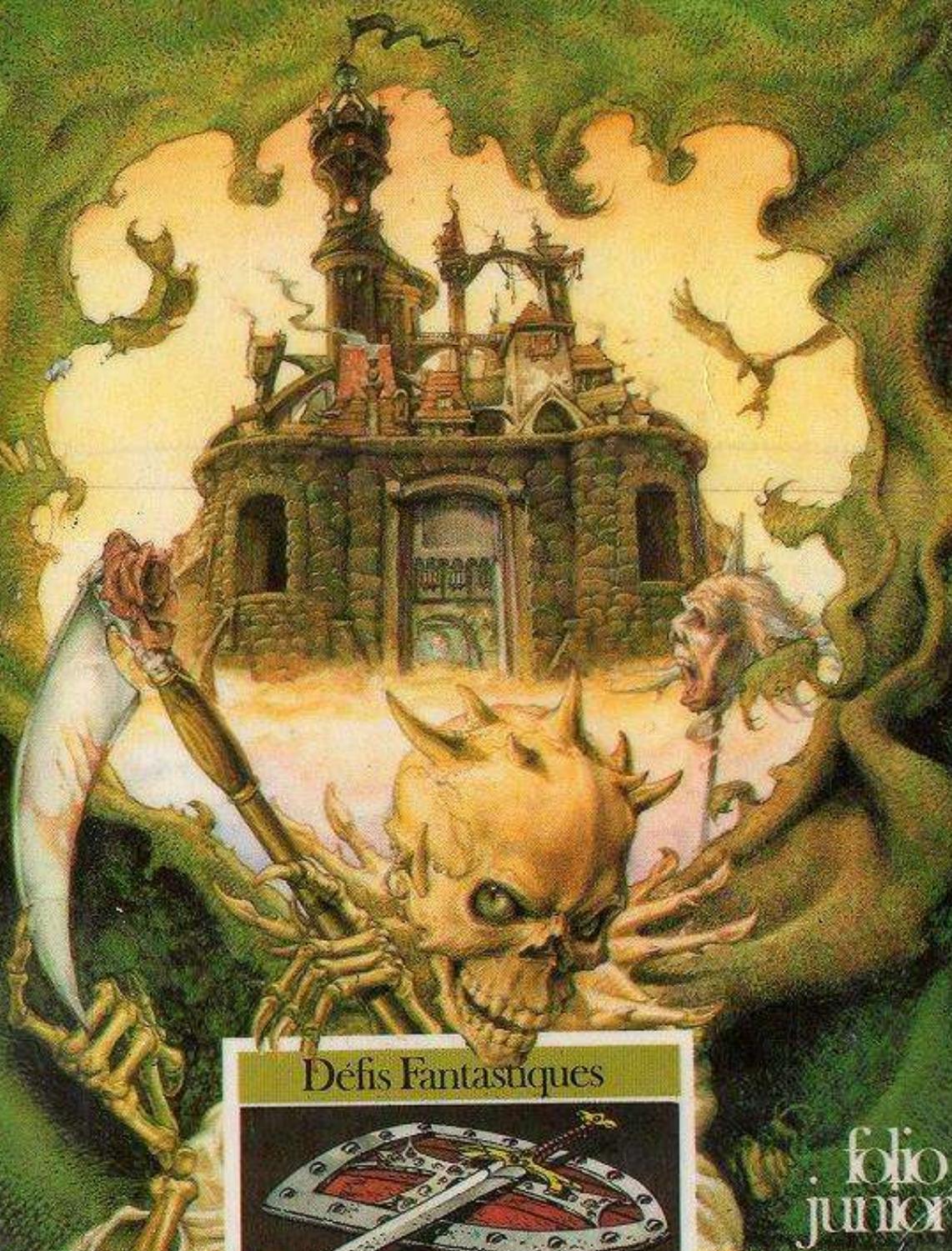


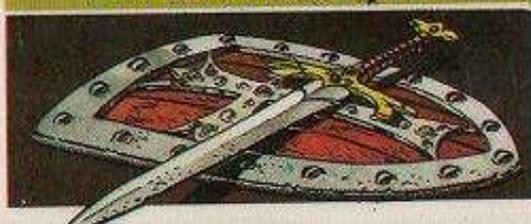
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

# La Cité des Voleurs



Défis Fantastiques



folio  
junior

Ian Livingstone  
**La cité des Voleurs**  
Défis Fantastiques/5

*Traduit de l'anglais  
par Janine Hérisson et Henri Robillot*

Illustrations de Iain McCraig



Gallimard



# Comment combattre les créatures de la cité

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 à dos contenant des provisions (nourriture et boissons) 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 12 et 13, 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'HABILITÉ et d'ENDU-RANCE.

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.



# La Feuille d'Aventure



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<b>CHANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
<b>ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ</b>	<b>OR</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>BIJOUX</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>POTIONS</b>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	
	<b>ÉTAT DE VOS PROVISIONS</b>				



## Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez **6** au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE. Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILITÉ, 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 vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILITÉ 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.

## Batailles

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. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre 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 deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voire page 19).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors les deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 19).
6. Modifiez votre score 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 19.)
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).

### **Fuite**

À certaines pages, 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 aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux 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 20). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

### **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.

### **Chance**

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte des grands risques et si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE : jetez deux dés. Si le chiffre 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 un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques. À certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que 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 deux 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 un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul 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 un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

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

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

### *Habileté*

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETÉ 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 HABILETÉ 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 se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent ! Votre sac à dos contient suffisamment de 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 que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. 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 d'un point votre *chance de départ*.

## Équipements et potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer.

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 !

## Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans la Cité des Voleurs, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous *visitez* ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

## Les terribles messagers de Zanbar Bone

Vous êtes un aventurier dans un univers de monstres et de magie où vous survivez grâce à votre présence d'esprit et votre habileté à manier l'épée. Vous gagnez votre or en tant que soldat mercenaire, en général au service de riches nobles et barons qui vous confient des missions trop dangereuses pour leurs propres hommes. En quête de quelque fabuleux trésor, vous terrassez des monstres et des bêtes terrifiantes, et c'est devenu pour vous une seconde nature. Expérimenté et suprêmement habile dans le maniement de l'épée, vous ne laissez aucun obstacle se mettre en travers de votre chemin durant vos quêtes. Vous réussissez toujours chacune de vos missions et votre réputation s'est répandue dans tous les pays. Lorsque vous arrivez dans un village ou dans une ville, la nouvelle circule parmi les citoyens comme une traînée de poudre, car bien peu d'entre eux ont jamais rencontré un pourfendeur de dragons.

Un soir, après une longue marche en terre étrangère, vous arrivez à Silverton, qui se trouve au

carrefour des principaux axes commerciaux dans ces régions. On voit souvent de grands chariots en bois tirés par des attelages de bœufs traverser lentement la ville, chargés d'herbes, d'épi-ces, de soie, d'articles de quincaillerie et de nourritures exotiques en provenance de lointains pays.

Au long des années, Silverton a prospéré, car les riches marchands et commerçants en route pour des marchés éloignés y font étape. Son opulence saute aux yeux, avec ses constructions élaborées et ses habitants vêtus de somptueux habits. Mais, lorsque vous franchissez les portes de la ville, vous êtes frappé par une atmosphère qui ne vous paraît pas tout à fait normale. Les gens ont l'air nerveux et sur leurs gardes. Vous remarquez ensuite que toutes les fenêtres des maisons sont munies de lourdes grilles en fer et que les portes également ont été renforcées. Bien que vous préféreriez votre propre compagnie à

celle des autres, vous décidez de passer la nuit à Silverton pour découvrir ce qui préoccupe ainsi les gens.

Alors que vous remontez la rue principale, une cloche dans une haute tour devant vous lance une note unique. Puis un homme crie, d'une voix presque désespérée : « La nuit tombe ! La nuit tombe ! Que tout le monde rentre chez soi ! » Vous voyez les passants se hâter, le visage anxieux, et ils semblent surpris lorsqu'ils vous voient. De l'autre côté de la rue, vous repérez une taverne à l'enseigne du *Vieux Crapaud*. Vous entrez dans la taverne, et un chuchotement se fait entendre parmi les autochtones quand ils vous reconnaissent — certains posent leur chope et vous dévisagent. Vous êtes quelque peu surpris qu'aucun d'entre eux ne s'approche de vous pour entendre vos récits d'aventure. Vous dirigeant vers le comptoir, vous demandez au vieil aubergiste une chambre et un bain, mais il ne vous prête aucune attention et, d'un pas traînant, il va vers la grande porte de chêne et pousse les six gros verrous de fer. Alors seulement, il se tourne vers vous et déclare à mi-voix : « Cela fera cinq pièces en cuivre pour la chambre, plus une pour le bain, payables d'avance je vous prie. » Vous prenez les pièces dans une bourse en cuir pendue à votre ceinture et vous les jetez sur le comptoir. Il vous tend une clef en fer, mais, à ce moment précis, on frappe bruyamment à la porte, et une voix vocifère : « Ouvrez ! Ouvrez ! C'est Owen Carralif ! » Le vieil aubergiste se dirige de nouveau vers la porte de chêne et tire les verrous. Un gros homme au crâne dégarni, vêtu d'une riche tunique écarlate, fait alors irruption dans la taverne, jetant alentour des regards affolés. Il vous voit et se dirige vivement vers vous, en soufflant comme un phoque. C'est un homme qui n'a certainement pas l'habitude de se dépêcher — vous remarquez à la pâle lueur des bougies qui éclairent la pièce les grosses gouttes de sueur qui perlent à son front. Une fois près de vous, il lance d'une voix pressante : « Étranger, il faut que je vous parle. Asseyez-vous, je vous prie. Il est de la plus haute importance que je vous parle. »

Lorsqu'il se tourne vers l'aubergiste pour, d'un claquement de doigt, commander à boire et à manger, vous pouvez voir que, manifestement, cet homme occupe une position élevée dans la ville, mais son visage exprime angoisse et chagrin. Étant de nature curieuse, vous décidez d'écouter ce qu'il a à vous dire. Il écarte une chaise pour vous à une table, vous invitant à vous asseoir, et l'aubergiste, empressé, apporte sur un plateau du bouillon chaud, de l'oie rôtie et de l'hydromel. L'homme en tunique écarlate s'assoit en face de vous sans mot dire et assiste à votre festin tout en vous examinant avec soin, comme s'il nourrissait à votre égard un dessein particulier. Pour finir, quand vous repoussez votre assiette, l'homme se penche vers vous et déclare d'une voix basse et anxieuse : « Étranger, je sais qui vous êtes et je vous demande votre aide. Je m'appelle Owen Carralif et je suis le maire de Silverton. Nous avons de graves ennuis et nous sommes en danger. Nous sommes victimes d'une malédiction, et c'est à moi qu'il incombe de nous en débarrasser. Il y a dix jours, deux messagers de malheur sont arrivés en ville, montés sur de gigantesques étalons noirs. Des étalons aux yeux rouges flamboyants ! On ne pouvait voir le visage des cavaliers, car ils portaient de longues capes noires dont le capuchon était rabattu en avant. Ils s'exprimaient d'une voix glacée, et chaque mot qu'ils prononçaient se terminait par un sifflement inquiétant. Ils m'ont demandé par mon nom, et, lorsque je suis venu les accueillir, ils m'ont annoncé qu'ils venaient chercher ma fille bien aimée, Mirelle, pour la conduire à leur maître, Zanbar Bone ! Vous savez sans aucun doute que c'est le Prince de la Nuit. J'ai refusé, bien entendu, d'accéder à leur demande, et sans prononcer un autre mot, ils ont fait demi-tour et sont sortis lentement de la ville, la tête basse, et le dos rond. J'ai compris alors que, sous leurs capes, se cachaient les corps squelettiques et sans âme des Chasseurs d'Esprits. Zanbar Bone les utilise toujours comme messagers et ils accomplissent leur mission, ou meurent en essayant — et ils ne meurent pas facilement. Seule une flèche d'argent en plein cœur peut délivrer ces êtres malfaisants de leur existence crépusculaire. Qui sait ce qu'il faudrait pour tuer Zanbar Bone ! En tout cas, cette nuit-là, après le départ des Chasseurs d'Esprit, nos ennuis ont commencé. Le Prince de la

Nuit, furieux, était bien décidé à nous nuire. Six Chiens de Lune sont arrivés, chacun d'eux plus puissant que quatre hommes, avec des crocs tranchants comme des rasoirs. Ils ont rôdé dans toute la ville, sont entrés dans les maisons par les fenêtres ouvertes et ont tué les pauvres gens qui y habitaient.

Au matin, nous avons compté vingt-trois morts.

Nous avons donc barricadé nos fenêtres et nos portes, mais, pourtant, les Chiens de Lune reviennent chaque nuit, et nous n'arrivons pas à trouver le sommeil, craignant qu'ils ne réussissent à pénétrer dans nos maisons. Certains parlent maintenant d'envoyer Mirelle à Zanbar Bone. Ces traîtres larmoyants, je devrais les faire fouetter ! Mais à quoi cela servirait-il ? Il ne reste qu'un seul espoir, et c'est en vous qu'il repose, étranger. Il existe un homme appelé Nicodème qui, pour des raisons que je ne comprendrai jamais, habite au Port du Sable Noir. On appelle communément cet endroit la Cité des Voleurs, car tous les pirates, brigands, assassins, détrousseurs et malfaiteurs, vivant à des centaines de kilomètres à la ronde, y ont élu domicile. Je crois qu'il vit là-bas uniquement pour que les gens de notre espèce le laissent un peu en paix. C'est un vieux sorcier plein de sagesse, et il ne risque pas grand chose, même au Port du Sable Noir, car ses pouvoirs magiques sont immenses. Lui seul est capable de vaincre Zanbar Bone. C'était mon ami, il y a de nombreuses années de cela. Nous avons besoin de lui et je vous supplie d'aller le chercher et de nous l'amener, car personne ici n'ose se hasarder au Port du Sable Noir. Vous recevrez une belle récompense, si vous nous aidez, étranger. Prenez ces 30 Pièces d'Or pour votre voyage et cette épée pour vous défendre. »

Owen Carralif se lève alors et écarte sa tunique écarlate, laissant apparaître la plus belle épée à deux tranchants que vous ayez jamais vue. Il vous la tend, et, lorsque vous touchez le fil de la lame, vous êtes surpris de voir une petite goutte de sang perler à votre doigt. Vous examinez alors les serpents dorés merveilleusement sculptés qui s'enroulent autour de la poignée. Jamais de votre vie vous n'avez désiré aussi ardemment un objet.

Vous vous levez et vous tendez votre main droite à Owen. Il la secoue énergiquement, en disant : « Il vous faudra partir aux premières lueurs de l'aube — les Chiens de Lune auront alors disparu. Je vais être forcé île passer la nuit ici moi aussi ; profitons-en pour boire à notre destin et puissent les dieux nous être favorables. »

Durant l'heure qui suit, Owen parle de votre voyage à venir, expliquant en détail comment arriver au Port du Sable Noir. Plus tard, vous prenez votre sac à dos et vos fourrures et vous montez l'escalier en bois jusqu'à votre chambre. Vous dormez d'un sommeil agité malgré le sentiment de sécurité que vous procure l'épée, car vous êtes plus d'une fois réveillé par les Chiens de Lune qui rôdent au-dehors en hurlant et qui grattent et reniflent aux portes. L'aube vous trouve déjà levé et habillé, et bien décidé à atteindre rapidement le Port du Sable Noir pour aller voir cet homme. Lorsque vous quittez la Taverne, un chat noir vous file entre les jambes et manque de vous faire trébucher ; un mauvais présage, peut-être ?

Et maintenant, tournez la page !



**1** *A la porte, vous devez affronter un garde gigantesque en cotte de mailles noire et casque d'acier.*

Pour gagner le Port du Sable Noir, vous parcourez en direction de l'ouest environ soixante-quinze kilomètres à travers des plaines et par-delà des collines; sans faire de rencontres fâcheuses, heureusement. Vous finissez par .moindre la côte et vous apercevez les hautes murailles qui entourent le Port du Sable Noir et le- groupe de maisons serrées qui avancent dans la mer comme une hideuse excroissance noire. Des navires sont mouillés dans le port, et de la fumée s'élève doucement des cheminées. La scène paraît assez paisible, et c'est seulement lorsque le vent change, vous apportant une odeur de putréfaction, que vous vous rappelez la nature maléfique de cet endroit tristement célèbre. En suivant la route poussiéreuse qui longe la côte vers le nord pour arriver aux portes de la ville, vous commencez à remarquer des signes inquiétants — des crânes sur des épieux de bois, des êtres squelettiques dans des cages accrochées aux murailles de la ville, des drapeaux noirs partout. Lorsque vous vous approchez de la porte principale, vous sentez un frisson vous parcourir l'échiné et, instinctivement, vous serrez la poignée de votre épée pour vous rassurer. A la porte, vous devez affronter du garde gigantesque en cotte de mailles noire et casque d'acier. Il avance d'un pas, vous barrant le chemin avec sa lance, en disant : « Qui oserait entrer au Port du Sable Noir sans y être invité ? Précise le motif de ta venue ou retourne d'où tu viens. » Allez-vous :

Lui dire que vous désirez être conduit auprès de Nicodème ? Rendez-vous au [202](#)

Lui dire que vous désirez vendre un butin volé ? Rendez-vous au [33](#)

L'attaquer aussitôt avec votre épée ? Rendez-vous au [49](#)



## 2

Vous enlevez le bracelet qui entoure votre poignet et vous le lancez sur le monstre qui avance. Il atterrit sur sa carapace en forme d'armure et y reste collé. Vous regardez le bracelet s'enfoncer comme un fer rouge à travers la carapace dans le corps du Mille-Pattes Géant. De la fumée s'élève du trou rond et net, et, comme le bracelet pénètre plus profondément, vous comprenez d'après les contorsions frénétiques du Mille-Pattes qu'il subit les affres de l'agonie. Il s'immobilise enfin, et vous réussissez à vous faufiler entre son cadavre et le toit du tunnel. Vous avancez dans le tunnel qui se termine par une grille métallique à travers laquelle s'écoule un égout. Si vous voulez enlever la grille, rendez-vous au [377](#). Si vous voulez retourner à l'entrée, rendez-vous au [174](#).

## 3

L'homme s'arrête de jouer, et vous dit que pour la somme de 3 Pièces d'Or, il vous chantera une chanson qui vous portera chance. Si vous souhaitez entendre cette chanson, rendez-vous au [37](#). Si vous ne croyez pas cet homme, vous pouvez vous rendre au stand suivant (rendez-vous au [398](#)).

## 4

Vous entendez une cloche tinter de l'autre côté de la porte et, quelques minutes plus tard, un homme maigre à la peau blafarde, aux yeux creux et sombres, en livrée de domestique, ouvre la porte. D'une voix froide, sifflante, il demande : « Vous désirez ? » Si vous avez l'intention de lui dire que vous êtes un voyageur perdu, rendez-vous au [339](#). Si vous désirez l'attaquer avec votre épée, rendez-vous au [35](#).

## 5

lirant votre épée, vous sautez par-dessus le comptoir pour attaquer l'HOMME ORQUE, qui saisit vivement sa hache. Vous vous rendez rapidement compte que l'Homme Orque s'est déjà servi de son arme !

HOMME ORQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 5 Si vous gagnez, rendez-vous au [371](#).

## 6

Son ton devient déplaisant, et elle vous prie de sortir de chez elle où vous ne trouverez certainement aucun chiffon, pas plus d'ailleurs que le moindre bric-à-brac. Si vous désirez lui obéir, sortez de chez elle et poursuivez votre route vers le nord, le long de la rue de l'Écurie ; rendez-vous au [333](#). Si vous désirez franchir les rideaux et voir qui se montre aussi grossier envers vous, rendez-vous au [88](#).

## 7

Vous sortez de la pièce sur la pointe des pieds et vous refermez la porte. Dans le couloir, vous ouvrez la bourse et vous y trouvez six perles noires. Ajoutez deux points de CHANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [232](#)) ou quitter le navire pour continuer vos recherches dans le Port du Sable Noir, en remontant la rue du Port en direction du nord (rendez-vous au [78](#)).

## 8

La créature épingle la broche en or à votre armure de cuir, et vous payez le prix demandé, Vous avez acheté un porte-bonheur — ajoutez 1 points de CHANCE à votre total. Enchanté dfl votre achat, vous quittez la maison et vous prenez la direction du nord (rendez-vous au [334](#)).

## 9

Vous vous écarterez du répugnant cadavre dfl Zanbar Bone, attendant qu'il tombe en putréfaction. Vous avez, néanmoins, opéré un mauvais choix ! Il arrache en effet la flèche de sa poitrine et se frotte les yeux pour les nettoyer de la mixture. Il vous voit et éclate de rire. Hypnotisé par son pouvoir, vous êtes incapable de bouger. Il s'approche de vous et vous touche le visage avec ses doigts de squelette. La vie vous fuit rapidement et vous allez bientôt commencer votre existence de mort-vivant comme serviteur de Zanbar Bone.

## 10

Le GARDE est vraiment furieux et vous charge avec sa lance.

**GARDE DE LA VILLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Si vous êtes vainqueur, et si le combat dure six Assauts ou moins, rendez-vous au [212](#). Si le combat dure plus de six Assauts, rendez-vous au [130](#).

## 11

Les Trolls voient ce que vous êtes en train de lui faire et courent vers l'arbre. Vous êtes contraint d'abandonner votre bouclier, et vous perdez 1 point d'HABILITÉ. Après être grimpé précipitamment à l'arbre, vous constatez que vous allez devoir exécuter un saut de deux mètres entre la branche et le sommet du mur. Si vous portez une cote de mailles, il vous faudra l'enlever afin de pouvoir sauter sur le mur en toute sécurité (vous perdez 2 points d'HABILITÉ). En bas, vous voyez les deux Trolls qui courent autour de l'arbre en vous menaçant de leurs épées. Vous n'avez d'autre solution que de sauter (rendez-vous au [358](#)).

## 12

Au bout de quelques minutes, vous entendez des pas dans le couloir. La porte s'ouvre et un homme, ne portant qu'une serviette nouée sur son gros ventre, entre dans la pièce. Vous le regardez laisser tomber la serviette et s'immerger doucement dans la baignoire en poussant un profond soupir. Si vous désirez le surprendre en tirant votre épée et en poussant un « Ahem ! » retentissant, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez sortir de la pièce et regagner le couloir en catimini pendant qu'il s'immerge dans l'eau, rendez-vous au [383](#).

## 13

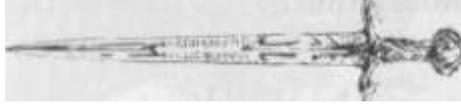
En examinant le scorpion, vous vous apercevez que c'est une broche. Vous décidez de l'épingler à votre armure de cuir. La broche a des vertus curatrices magiques : après n'importe quel combat, la broche ajoutera immédiatement un point d'ENDURANCE à votre total.

Qu'allez-vous faire ensuite ? Vous pouvez, si vous ne l'avez pas encore fait, ramasser le scorpion d'or (rendez-vous au [273](#)). Si vous préférez ne pas y toucher, vous pouvez soit grimper l'escalier (rendez-vous au [80](#)), soit quitter la maison et prendre la direction du nord (rendez-vous au [334](#)).



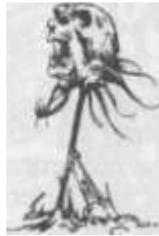
## 14

Dès que vous ramassez l'une des fleurs, vous entendez bruire des feuilles. Trois des haies en forme d'animal se sont déracinées et vous cernent. Avez-vous un Anneau de Feu ? Si oui, rendez-vous au [237](#). Sinon, rendez-vous au [191](#).



## 15

Vous sautez par-dessus les serpents et vous courez vers la porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous atteignez la porte sain et sauf (rendez-vous au [75](#)). Si vous êtes Malchanceux, un des serpents vous mord à la jambe (rendez-vous au [298](#)).



## 16

Le sac contient 12 Pièces d'Or. Ajoutez 1 point de **CHANCE**. Vous quittez rapidement la maison avant que le propriétaire ne découvre que vous n'êtes pas celui que vous prétendez. Vous poursuivez alors votre chemin vers le nord, le long de la rue de l'Écurie (rendez-vous au [333](#)).

## 17

Alors que vous avancez dans la rue étroite, vous y apercevez, assis dans le caniveau, un homme! vêtu de haillons. Il se tient la tête à deux mains et il a l'air tout à fait misérable. Si vous désirez vous arrêter pour lui parler, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez continuer à marcher vers l'est, rendez-vous au [161](#).



17 Vous apercevez, assis dans le caniveau, un homme vêtu de haillons. Il se tient la tête à deux mains et il a l'air tout à fait misérable.

## 18

Vous visez avec soin et vous lancez le couteau sur le vagabond qui vient en tête. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, le couteau s'enfonce profondément dans la poitrine du vagabond, le tuant net (rendez-vous au [102](#)). Si ce chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, le couteau manque sa cible, et vous devez lutter avec votre épée contre les trois vagabonds (rendez-vous au [225](#)).

## 19

La pointe des javelots est enduite de poison. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes encore en vie et si vous désirez continuer à crocheter la serrure, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez quitter la pièce et monter à l'étage au-dessus, rendez-vous au [60](#).

## 20

Les poches du pirate ne contiennent qu'un morceau de pain rassis. Vous le laissez afin d'entre- j prendre une fouille des caisses en bois et des tonneaux empilés sur le pont du navire (rendez-vous au [84](#)).

## 21

Levant la tête, vous constatez que l'escalier monte tout en haut jusqu'au sommet de la tour. Vous vous arrêtez au premier étage et vous traversez le palier jusqu'à une porte. La porte donne sur une vaste pièce où se trouve un lit confortable. Si vous désirez fermer la porte à clef et dormir toute la nuit, rendez-vous au [288](#). Si vous désirez explorer la tour plus avant, rendez-vous au [77](#).

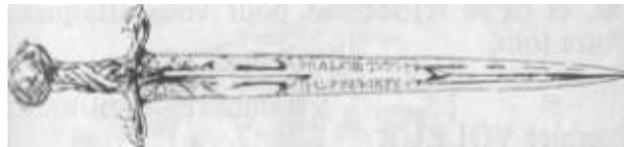
## 22

Lorsque vous vous asseyez à la table, les ! LUTINS cessent de se quereller et vous dévisagent froidement. Vous lisez un sentiment de | haine sur leurs visages basanés et couverts de verrues. Soudain, ils se lèvent et tirent leur épée. Vous devez les combattre un à un.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier LUTIN	4	5
Deuxième LUTIN	5	5

Si vous gagnez, rendez-vous au [198](#).



## 23

L'homme empoigne un gourdin en bois derrière une chaise et s'apprête à vous affronter. Il est robuste, mais il ne sait pas bien se battre.

**ORFÈVRE HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [146](#).

## 24

Il existe une autre boutique sur le côté gauche de la rue. Un rideau de fer devant la vitrine empêche de voir de quel genre de boutique il s'agit. Vous essayez d'ouvrir la porte, et la poignée tourne. Si vous désirez entrer dans la boutique, rendez-vous au [336](#). Si vous désirez poursuivre votre chemin vers l'ouest, sans regarder dans la boutique, rendez-vous au [196](#).

## 25

Vous constatez rapidement que vous vous trouvez dans une écurie lorsque vous voyez un homme de grande taille, à la poitrine nue, portant un tablier blanc malpropre, travaillant devant un feu. De ses mains protégées par des gants, il prend dans le feu une barre de fer rougie à blanc et commence à la marteler sur son enclume, en lui donnant une forme de fer à cheval. La sueur coule sur son front tandis qu'il manie son marteau. Allez-vous :

Faire la conversation avec le forgeron ? Rendez-vous au [169](#)

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [323](#)

Le laisser à son labeur et poursuivre votre chemin vers le nord ?  
Rendez-vous au [115](#)

## 26

Vous remettez votre épée au fourreau et vous jetez un regard circulaire sur les spectateurs. Ayant été témoin de votre habileté à manier l'épée, chacun regagne discrètement sa table, ne désirant pas vous irriter davantage. L'aubergiste s'excuse de son attitude hostile et vous invite à vous asseoir au bar et à y boire un verre à ses frais. Vous lui demandez s'il sait où on peut trouver Nicodème. L'aubergiste fronce les sourcils et vous jette un regard interrogateur. Puis il déclare : « Je me demande ce que vous pouvez bien vouloir à ce vieux sorcier rusé. Il ne fréquente personne et vit seul dans une petite cabane sous le Pont qui Chante. Continuez vers le nord, le long de la rue du Marché, traversez la place du marché, et vous arriverez à un pont qui traverse le fleuve du Poisson-Chat et conduit à la vieille ville et au port. Nicodème refusera de vous parler et il connaît assez de tours de magie pour éloigner de sa porte même les plus coriaces. » Vous conseillez à l'aubergiste de ne pas se montrer discourtois envers les étrangers la prochaine fois et vous quittez la taverne pour vous diriger vers le nord (rendez-vous au [296](#)).



27 Un homme portant une tunique noire et  
une cagoule se tient dans un coin..

## 27

Vous entrez dans une petite pièce sans fenêtre éclairée à la bougie. Elle est vide à part une table et deux chaises. Un homme portant une tunique noire et une cagoule se tient dans un coin. Il sourit et vous invite à vous asseoir à la table. Il s'assoit en face de vous et, après avoir posé six pilules blanches au sommet de six crânes sur la table, il lève les yeux sur vous et déclare : « L'une de ces pilules devant vous contient un poison mortel, les autres sont inoffensives. Avalez-en une de votre choix. Si vous survivez, je vous donnerai 20 Pièces d'Or. Si vous mourez, je garderai tous vos biens. » Si vous désirez jouer à ce jeu mortel, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez quitter la pièce et remonter la ruelle jusqu'à la rue de la Bougie, rendez-vous au [165](#).

## 28

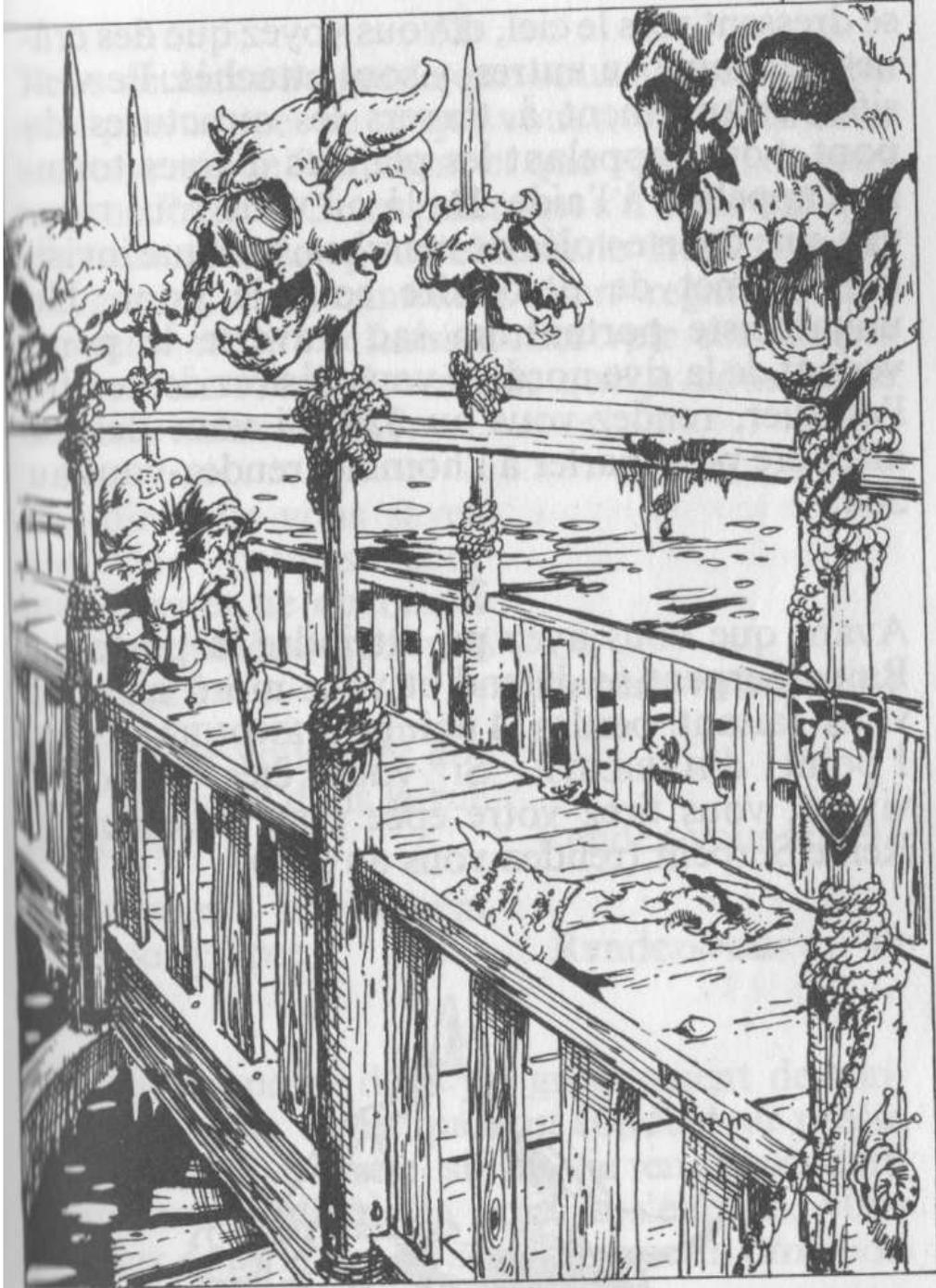
Pendant que vous livriez bataille aux Rats Géants, il vous a semblé apercevoir quelque chose ou quelqu'un dissimulé dans l'ombre un peu plus loin. Si vous désirez continuer vers le nord le long du tunnel, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez faire demi-tour et revenir à l'entrée, rendez-vous au [104](#).

## 29

Accroupi sur le matelas, vous réfléchissez à la marche à suivre. Si vous désirez faire semblant d'être malade et jetez le seau en fer contre les barreaux de la cellule pour attirer l'attention du gardien, rendez-vous au [143](#). Si vous voulez examiner la cellule avec soin dans l'espoir de trouver une issue secrète pour vous évader, rendez-vous au [230](#).

## 30

La rue de la Tour arrive bientôt à un croisement, où elle coupe la rue de l'Écurie orientée nord-sud. Vous décidez de tourner vers le nord (rendez-vous au [76](#)).



31 *Les piliers du pont et les colonnes se dressent vers le ciel, et vous voyez que des crânes, humains ou autres, y sont attachés.*

### 31

Vous apercevez devant vous un pont enjambant une rivière aux eaux sales. Leur surface noire charrie vers la mer divers détritiques, et vous frémissez en voyant une main humaine dériver devant vous. Les piliers du pont et les colonnes se dressent vers le ciel, et vous voyez que des crânes, humains ou autres, y sont attachés. Le vent siffle étrangement à travers les structures du pont, vous rappelant les plaintes d'âmes torturées appelant à l'aide. De là où vous vous trouvez, une courte volée de marches, presque invisible, permet de descendre sous le pont. Un unijambiste portant un sac traverse le pont, venant de la rive nord. Si vous désirez descendre l'escalier, rendez-vous au [329](#). Si vous désirez attendre pour parler à l'homme, rendez-vous au [364](#).

### 32

Avant que vous ayez pu atteindre la porte, la Reine Serpent se détend et vous mord au cou, vous faisant perdre 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ. Si vous êtes toujours vivant, vous tirez votre épée pour attaquer la Reine Serpent (rendez-vous au [249](#)).

### 33

Vous déclarez au garde que vous désirez vendre quelques coupes en or que vous avez volées dans une taverne de Silverton, et que vous lui donnerez une Pièce d'Or en paiement s'il vous indique où vous adresser pour obtenir le meilleur prix, le garde vous considère d'un regard soupçonneux et dit : « Laissez-moi voir ces coupes dans votre sac à dos avant que je vous laisse entrer. » Allez-vous : lui dire que vous savez que les coupes sont maudites et ne devraient être examinées que par un mage ? Rendez-vous au [381](#)

Essayer de vous ruer au-delà du garde dans la rue principale ?  
Rendez-vous au [291](#)

L'attaquer rapidement avec votre épée ? Rendez-vous au [49](#)



### 34

La voiture passe dans un grondement de tonnerre, et vous voyez que son conducteur presse ses chevaux comme si sa vie en dépendait. Comme le bruit de la voiture s'éloigne, vous revenez dans la rue pour continuer en direction de l'ouest (rendez-vous au [171](#)).

### 35

Vous repoussez l'homme à travers la porte et vous le transpercez avec votre épée. A votre grande surprise, cependant, la blessure ne l'affecte pas. Lentement, il avance sur vous, essayant de toucher votre peau de ses doigts squelettiques à la chair décomposée. Il vous empoigne par le bras, mais vous réussissez à l'écarter d'un coup de pied. Il a laissé sur votre bras une marque qui ressemble à une brûlure, d'où émane une répugnante odeur de chair en putréfaction. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous rendez compte alors que se tient devant vous un Chasseur d'Esprit, l'un des fidèles serviteurs de Zanbar Bone. Comme il avance de nouveau sur vous, les bras tendus, vous essayez de vous rappeler ce que vous devez faire. Allez-vous :

Tirer sur lui la flèche d'argent ? Rendez-vous au [189](#)

Réfléchir son regard dans votre miroir (si vous en avez un) ?  
Rendez-vous au [305](#)

Jeter votre Anneau de Glace sur lui (si vous en avez un) ?  
Rendez-vous au [382](#)

### 36

L'homme s'appuie sur le comptoir et vous déclare qu'un Anneau d'Invisibilité coûte 10 Pièces d'Or, un Anneau de Feu 8 Pièces d'Or, et un Anneau de Glace 7 Pièces d'Or. Si vous désirez acheter l'un des anneaux, faites la déduction nécessaire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ayant pris congé de l'homme, vous glissez l'anneau à votre doigt et vous quittez la boutique pour vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [196](#)).

### 37

L'homme gratte les cordes de sa lyre et chante une joyeuse chanson où il est question de vous et de votre bonne fortune. Il a en effet le pouvoir île vous porter chance. Ajoutez deux points D'ENDURANCE et dirigez-vous vers le stand suivant (rendez-vous au [398](#)).

### 38

L'un des hommes glisse la main dans une poche a l'intérieur de son gilet vert et en sort un mince bracelet d'argent. Il vous le donne, et vous voyez la forme d'un insecte gravée à sa surface. L'homme explique que le bracelet-insecte a le pouvoir de tuer même les insectes géants. Après avoir mis le bracelet à votre poignet, vous quittez la taverne et vous vous dirigez vers le nord de nouveau (rendez-vous au [296](#)).



## 39

Vous ouvrez votre sac à dos et vous faites mine d'y chercher l'objet en argent. La Reine-Serpent commence à s'agiter, et vous constatez que son impatience ne cesse de croître. Mais vous n'arrivez pas à échafauder un plan satisfaisant et vous commencez à paniquer. Si vous désirez vous précipiter vers la porte d'entrée, rendez-vous au [32](#). Si vous désirez tirer votre épée pour attaquer la Reine-Serpent, rendez-vous au [249](#).



## 40

Du sommet du mur, vous voyez qu'il entoure un groupe de créatures brunes jouant à une sorte de jeu avec un bâton en bois et une petite balle de cuir. Une des créatures vient de frapper la balle et court en direction d'une créature de l'autre équipe qui a le pied posé sur un sac en toile. Vous vous rendez compte, alors, que ces créatures sont des Bays se livrant à leur sport favori, le Bays Bail. Si vous désirez leur demander de jouer avec eux, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez redescendre du mur, retourner au croisement et prendre la direction de l'ouest dans la rue du Port, rendez-vous au [91](#).



40 Une des créatures vient de frapper la balle et court en direction d'une créature de l'autre équipe qui a le pied posé sur un sac en toile.

## 41

Les deux gardes qui vous tiennent échangent un regard, puis se tournent vers l'autre garde pour qu'il prenne une décision. Celui-ci leur fait un signe de tête et ils vous relâchent. Quand vous lui payez les 15 Pièces d'Or, il vous gratifie d'un regard perçant en disant : « Si le Seigneur Azzur s'aperçoit que vous êtes dans la ville sans laissez-passer, vous êtes mort. A votre place, je m'en procurerais un. Quant à Nicodème, trouvez le vous-même. » Réprimant votre envie de tirer votre épée, vous tournez les talons et vous j pénétrez dans la ville (rendez-vous au [74](#)).

## 42

Vous dites à l'homme que vous ne pouvez pas payer le prix qu'il demande. Il hausse les épaules et réplique : « Bon, alors avez-vous de la nourriture ? » Vous ouvrez votre sac à dos et il prend toutes les Provisions qui vous restent. Il se met ensuite à façonner la flèche d'argent et vous attendez patiemment pendant qu'il la fabrique. Pour finir, il vous la tend et vous assure qu'elle aura une trajectoire précise. Vous le remerciez du mal qu'il s'est donné et vous quittez la boutique. Une fois dehors, vous reprenez une fois de plus la direction de l'est (rendez-vous au [100](#)).

## 43

Vous poussez un cri de douleur lorsque la coupe se transforme dans votre main en un bout de charbon incandescent. Vous êtes grièvement brûlé. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 2 points de CHANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez soulever la coupe A (rendez-vous au [175](#)) ou la coupe B (rendez-vous au [209](#)). Si les coupes ne vous intéressent pas, vous pouvez soit passer sous l'arc (rendez-vous au [107](#)), soit grimper l'escalier (rendez-vous au [60](#)).

## 44

Trois hommes de haute taille, chacun armé d'une massue hérissée de pointes, sont alignés de l'autre côté de la rue. Vous remarquez qu'ils ont tous les trois une étoile rouge tatouée sur le front. Ce sont des vagabonds bien décidés à vous dévaliser. Si vous possédez un Poignard de Jet, vous pouvez peut-être réussir à en faucher un avant qu'ils n'arrivent jusqu'à vous (rendez-vous au 18). Si vous ne possédez pas un tel Poignard, vous serez obligé de les attaquer tous les trois avec votre épée (rendez-vous au [225](#)).

## 45

La boule de verre se fracasse en heurtant la rue pavée. Au contact de l'air, la fumée se teinte d'une couleur dorée et commence à prendre la forme d'un casque ailé. Le casque se solidifie et demeure posé à terre dans la rue, étincelant sous le soleil. C'est le casque le plus magnifique que vous ayez jamais vu. Si vous désirez le poser sur votre tête, rendez-vous au [376](#). Si vous préférez ne pas y toucher et repartir vers l'est, rendez-vous au [161](#).

## 46

Le forgeron prend votre argent et se dirige vers des balles de paille dans un coin. Il en soulève une et, en dessous, vous apercevez une cotte de mailles. Il se tourne vers vous en disant : « Il faut tout cacher ici. On ne peut faire confiance à personne. » La cotte vous va parfaitement et elle est d'un travail admirable. Ajoutez 2 points d'HABILETÉ. Vous quittez l'écurie, vêtu de votre nouvelle armure, et vous poursuivez votre chemin vers le nord (rendez-vous au [115](#)).

## 47

L'éclair vous frappe en pleine poitrine et vous projette à terre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous voyez le gros homme éclater d'un rire tonitruant. Peut-être n'est-il pas sur ses gardes ? De votre position couchée, vous décidez de lancer votre épée sur lui. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total D'HABILETÉ, l'épée transperce la poitrine de l'homme et le tue (rendez-vous au [313](#)). Si le chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, l'épée le manque et retombe bruyamment sur le sol de marbre (rendez-vous au [81](#)).

## 48

Une échelle de fer fixée au bord d'un trou permet de descendre dans un tunnel au-dessous. Il est plongé dans l'obscurité et une odeur désagréable s'en élève. Si vous désirez descendre l'échelle, rendez-vous au [321](#). Si vous désirez replacer le couvercle sur le trou et poursuivre vers l'est, rendez-vous au [205](#).



## 49

Comme vous tirez votre épée, le garde bondit sur sa droite et essaye d'actionner une petite cloche sur le mur du corps de garde. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il ne réussit pas à atteindre la cloche, pousse un juron, et se tourne pour vous attaquer avec sa lance (rendez-vous au [10](#)). Si vous êtes Malchanceux, il réussit à atteindre la cloche et sonne bruyamment avant de se retourner pour vous attaquer avec sa lance (rendez-vous au [311](#)).

## 50

L'escalier conduit dans la cale du navire. Elle est vide. En face de vous, une coursive conduit de la cale à deux portes fermées. Vous suivez la coursive et vous écoutez derrière les portes. Derrière la porte à votre gauche, vous entendez des ronflements bruyants. Derrière la porte à votre droite, le silence règne. Si vous désirez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [271](#). Si vous désirez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [232](#).

## 51

Vous vous approchez du vieil homme et vous l'aidez à se relever. Il se montre très reconnaissant et vous propose de vous payer un verre à une taverne voisine. Si vous désirez aller prendre un verre, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez poursuivre votre quête, rendez-vous au [348](#).

## 52

Au stand suivant, un jeune homme vend des petites armes et des articles d'équipement. Le prix de ses marchandises est inscrit à la craie sur une ardoise :

Poignard de Jet	4 Pièces d'Or
Corde d'Escalade	2 Pièces d'Or
Croc de Boucher	2 Pièces d'Or
Lance en Fer	1 Pièce d'Or
Lanterne	3 Pièces d'Or

Si vous désirez acheter l'un ou la totalité de ces articles, procédez aux aménagements nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous partez ensuite en direction du nord (rendez-vous au [200](#)).

## 53

Les rideaux de soie qui masquent la porte cintrée s'écartent, et une étrange créature entre dans la pièce. Elle a une tête de serpent qui surmonte, bizarrement, le corps d'une jeune femme vêtue d'une robe somptueuse. Sa bouche s'ouvre et la Reine Serpent pointe une langue fourchue en déclarant: «N'essayez pas de m'abuser, je sais que ce vaurien de Borryman n'a jamais envoyé de fleurs. Quel présent en argent m'avez vous apporté ? » Si vous avez un article en argent dans votre sac à dos que vous désirez donner à la Reine Serpent, rendez-vous au [328](#). Si, en revanche, vous n'avez aucun article en argent, rendez-vous au [39](#).



## 54

Vous fouillez le corps de garde et vous y trouvez 2 Pièces d'Or et un laissez-passer de marchand permettant au détenteur de se livrer au commerce à Port du Sable Noir. Emportant vos trouvailles, vous vous faufilez au-dehors. Le garde à la porte principale ne vous voit pas et vous entrez dans la ville (rendez-vous au [74](#)).

## 55

Vous trempez les pétales de la fleur dans le sang répandu des chiens morts. Au contact du sang, les pétales étincellent et émettent un bruit sec. Sur le sol, se trouvent 10 Pièces d'Or. Vous ramassez l'or et vous remontez la ruelle jusqu'à la rue du Port, où vous tournez à gauche (rendez-vous au [180](#)).



## 56

Plus de vingt gardes viennent s'emparer de vous, et il est inutile d'essayer de vous défendre. Ils vous traînent jusqu'à une pièce tout en bas de la tour et vous enchaînent à un mur. Horrifié, vous voyez deux Trolls entrer dans la pièce. Ils vous rouent de coups à tour de rôle avant de vous condamner à cinq ans de réclusion dans une cellule du donjon. Quelques minutes plus tard, un geôlier bossu, armé d'un fouet, arrive. Il fixe un boulet et une chaîne à votre cheville avant de vous conduire à la cellule où vous allez subir votre emprisonnement. Vous avez échoué dans votre mission.

## 57

Le Nain saute à bas de son tabouret, le visage convulsé de haine. Il lance deux noms d'une voix sonore et deux énormes chiens noirs surgissent aussitôt de dessous la table, leurs longs crocs étincelant dans leur gueule bavante. Wraggins vous désigne du doigt en hurlant : « Tuez l'ami de Nicodème ! » et les chiens vous sautent dessus en aboyant furieusement. Vous devez vous battre contre eux, l'un après l'autre, pour sauver votre vie.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHIEN LOUP	7	7
Deuxième CHIEN LOUP	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [360](#).

## 58

La voiture passe dans un grondement de tonnerre et le conducteur vous cingle d'un coup de fouet. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous insultez le conducteur de la voiture qui file et disparaît, et vous vous frottez le cou là où le fouet a laissé une boursoufflure. De nouveau, vous partez vers l'ouest (rendez-vous au [171](#)).

## 59

La Sorcière rit en vous voyant vous débattre dans les affres de votre cauchemar. Puis, de dessous ses vêtements, elle sort un poignard à la longue lame étincelante. Vous êtes sans défense et vous ne pouvez l'empêcher de plonger le poignard dans votre poitrine. Ce soir, son brouet contiendra davantage que de la viande de rat. Votre aventure se termine ici.

## 60

En haut de l'escalier, vous arrivez à un palier sur lequel donnent deux portes fermées. Alors que vous vous demandez laquelle emprunter, vous entendez un bruit en bas — quelqu'un franchit la porte d'entrée. Vous entendez ensuite une voix d'homme déclarer : « Envole-toi, ma petite beauté, trouve l'intrus. » Si vous désirez tirer votre épée pour être prêt à toute éventualité, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez filer, vous pouvez sauter dans la rue, par la fenêtre au bout du palier (rendez-vous au [192](#)).

## 61

Les rideaux de soie qui masquent la porte cintrée s'écartent, et une étrange créature entre dans la pièce. Elle a une tête de serpent qui, curieusement, surmonte le corps d'une jeune femme vêtue d'une robe somptueuse. Vous vous sentez mal à l'aise et vous ne savez pas si vous devez ou non tirer votre épée. La bouche du serpent s'ouvre alors et une langue fourchue en sort quand la Reine Serpent demande à voir les fleurs que lui a envoyées le Seigneur Azzur. Si vous avez un bouquet de fleurs, rendez-vous au [172](#). Si vous n'avez pas de bouquet de fleurs, rendez-vous au [350](#).

## 62

Les vieilles portes en bois ouvrent sur une pièce malpropre, envahie de fumée. Au centre de la pièce, sont disposées huit tables rondes autour lesquelles sont assis d'inquiétants gredins aux mines patibulaires. Le fond de la taverne est occupé par un long comptoir en bois couvert de bouteilles et de chopes. L'aubergiste, en tablier crasseux, se tient derrière le comptoir. Il est très vieux, chauve, et une vilaine cicatrice noire lui l'une la joue droite. Les clients ne sont pas tous des humains. Allez-vous :

Vous approcher du bar pour parler à l'aubergiste ? Rendez-vous au [136](#)

Vous asseoir à une table avec 3 Nains qui jouent aux dés ?  
Rendez-vous au [173](#)

Vous asseoir à une table avec deux Lutins qui se disputent ?  
Rendez-vous au [22](#)

Vous asseoir avec trois hommes qui, à gestes lipides, plantent des dagues dans la table entre leurs doigts ? Rendez-vous au [190](#)

Quitter la taverne et vous diriger vers le nord ? Rendez-vous au [296](#)



62 *L'aubergiste, en tablier crasseux, se tient  
derrière le comptoir en bois couvert de  
bouteilles et de chopes.*

## 63

L'Elfe vous conduit dans une pièce éclairée par des chandelles pourpres qui diffusent une étrange lumière. Immobile, vous regardez fixement les chandelles et vous sombrez dans un univers de rêves tumultueux. Pendant que vous êtes plongé dans cette transe, l'Elfe prend dans votre sac à dos deux objets et 5 Pièces d'Or (si vous les avez). Lorsque vous vous réveillez, vous n'avez aucun souvenir de ce larcin et vous sortez de la boutique après avoir remercié l'Elfe de vous avoir montré ses ravissantes chandelles. Une fois dehors, vous vous dirigez de nouveau vers l'est (rendez-vous au [280](#)).

## 64

Vous entendez des grondements et des aboiements furieux sortant du chenil et brusquement un énorme loup noir en surgit et bondit droit vers vous. Une longue chaîne attachée à son collier l'empêchera peut-être de vous atteindre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la chaîne se tend, et le loup est stoppé net (rendez-vous au [353](#)). Si vous êtes Malchanceux, la chaîne demeure molle, et le loup bondit et vous mord au bras. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE ; rendez-vous au [309](#).

## 65

A l'étage suivant, il y a deux portes côte à côte sur le palier. L'une est peinte en blanc, l'autre en noir. Une voix soudain, venue de nulle part, déclare : « Oh ! aventurier téméraire, comment peux-tu seulement envisager l'éventualité de me vaincre, moi, le tout-puissant Zanbar Bone ? Je suis chacun de tes mouvements, mais tu ne sais pas où je suis. Ha ! Ha ! Ha ! » Allez-vous :

Ouvrir la porte blanche ? Rendez-vous au [319](#)

Ouvrir la porte noire ? Rendez-vous au [96](#)

Continuer à monter l'escalier ? Rendez-vous au [197](#)

## 66

Le Nain sourit et se vante de pouvoir fabriquer une clef qui ouvrira n'importe quelle serrure de Port du Sable Noir. Il déclare que ses clefs spéciales valent chacune 10 Pièces d'Or. Si vous désirez acheter une clef, procédez à la déduction nécessaire sur votre *Feuille d'Aventure*. Que vous achetiez ou non une clef, vous sortez de la boutique et vous continuez votre chemin vers I ouest (rendez-vous au [300](#)).

## 67

La voix de la femme tremble d'excitation lorsqu'elle lance à travers les rideaux : « Oh, je me demande quel est le cher et tendre qui m'a envoyé des fleurs ? Pouvez-vous me dire de qui elles proviennent ? » Si vous désirez lui donner un nom, rendez-vous au [195](#). Si vous désirez lui dire que vous ne savez pas qui les a envoyées, rendez-vous au [79](#).

## 68

La soupe a un goût absolument répugnant. Si vous désirez l'avalier, rendez-vous au [380](#). Si vous désirez la recracher, rendez-vous au [262](#).

## 69

Au moment même où les gardes vont vous emmener, vous essayez de toutes vos forces échapper à leur étreinte. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous réussissez — rendez-vous au [355](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous ne parvenez pas à vous dégager et vous êtes emmené, en vous débattant violemment (rendez-vous au [151](#)).

## 70

Au moment où vous vous approchez de la commode, elle disparaît devant vos yeux. Vous entendez alors un rire derrière vous et apercevez soudain dans le miroir le hideux reflet d'un squelette en tunique noire avec des yeux vert( translucides, portant sur son crâne uni couronne en or. Vous pivotez sur vous-même mais trop tard. Les doigts osseux de Zanbar Bone touchent votre chair, vous vidant de votre énergie vitale. Vous êtes maintenant l'un de ses serviteurs morts-vivants.



## 71

La chambre de l'Ogre est encombrée de rebut et de déchets de toutes sortes. Apparemment, elle n'a pas été nettoyée depuis des années. En cherchant dans le fouillis, vous trouvez une boîte en bois ciré avec une main en nacre blanche incrustée dans le couvercle. La boîte est fermée à clef, et vous n'arrivez pas à trouver une clef pour l'ouvrir. Si vous désirez l'éventrer avec votre épée, rendez-vous au [324](#). Si vous désirez! quitter la maison pour continuer en direction du nord, sans essayer d'ouvrir la boîte, rendez-vous au [282](#).

## 72

Au moment où vous vous penchez pour aider le jeune garçon blessé, il roule soudain sur le côté et vous voyez devant vos yeux la lame étincelante d'une dague. Le garçon est en fait un LUTIN voleur et vous devez le combattre pour sauver votre vie.

LUTIN HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [208](#).



## 73

Vous tirez votre épée et vous vous apprêtez à combattre les Trolls. Ils semblent ravis à l'idée que vous allez leur donner l'occasion de se livrer à leur sport favori : tuer des êtres humains, et ils avancent sur vous en brandissant leurs haches d'armes. Grincheux pousse un grondement et déclare : « Recule-toi, Grosnez, laisse moi m'occuper tout seul de ce chien. » Combattez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

GRINCHEUX	10	11
GROSNEZ	9	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [110](#). Vous pouvez prendre la *Fuite* après avoir tué omielleux en jetant votre bouclier sur Grosnez et en vous enfuyant vers l'ouest dans la rue du Moulin. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ ; rendez-vous au [239](#).

## 74

A travers les portes principales, vous constaté que les rues du port, pleines de détritrus, sol étroites et pavées. Elles sont bordées de vieux bâtiments décrépits, tassés les uns contre If autres, dont les étages supérieurs avancent dangereusement dans le vide. Vous pouvez :

Partir vers l'ouest par la rue de la Clef	Rendez-vous au <a href="#">95</a>
Partir vers le nord par la rue du Marché	Rendez-vous au <a href="#">116</a>
Partir vers l'est par la rue de l'Horloge	Rendez-vous au <a href="#">17</a>

## 75

Au-dehors, la pluie s'est arrêtée et, de nouveau vous partez vers le nord (rendez-vous au [31](#)).

## 76

A votre gauche, vous apercevez une vieille grange en bois, en retrait des maisons. Deux chevaux sont attachés à un poteau devant la grange, et de la fumée s'élève d'une cheminée de guingois sur le toit bas et plat. Si vous désirez franchir les portes de la grange, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers le nord, rendez-vous au [115](#).

## 77

Vous retournez sans bruit à l'escalier et vous montez au deuxième étage. Là encore, il y a une porte au fond du palier. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [292](#). Si vous désirez monter au troisième étage, rendez-vous au [310](#).

## 78

Une rue longe le quai vers le nord sur une centaine de mètres avant d'arriver à un embranchement, Si vous désirez poursuivre vers le nord en remontant la rue du Port, rendez-vous au [256](#). Si vous désirez avancer vers l'est le long de la rue du Sabot, rendez-vous au [216](#).



## 79

Les rideaux de soie qui masquent la porte cintrée s'écartent brusquement, et une étrange créature entre dans la pièce. Elle a une tête de serpent qui surmonte bizarrement le corps d'une jeune femme vêtue d'une robe somptueuse. Sa Bouche s'ouvre et la Reine Serpent pointe une langue fourchue en vous défiant : « Ne me mens pas, vaurien. Tu es, de toute évidence, un assassin venu ici pour me tuer. Mais c'est toi qui vas mourir ! » D'un geste brusque, la Reine Serpent projette alors sa tête en avant et vous mord au cou Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes encore en vie, vous tirez votre épée pour vous défendre.

REINE SERPENT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [295](#).

## 80

L'escalier donne accès à une petite pièce, peinte en rouge elle aussi. A une table, est assise une étrange créature avec un long museau et une peau écailleuse rouge sombre. Sa mâchoire est hérissée de rangées de dents pointues entre lesquelles elle darde une langue longue et rose. La créature lève la tête et vous regarde fixement. Portez-vous une broche scorpion ? Si oui, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

## 81

L'homme rit plus bruyamment encore et se moque de vous pour avoir essayé de le tuer. Vous décidez de bondir et de vous ruer sur la porte, en ramassant votre épée au passage. L'homme vous voit faire et lance un nouvel éclair sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, l'éclair vous rate. Vous réussissez à ouvrir la porte et vous remontez la rue en murant en direction du nord (rendez-vous au [392](#)). Si vous êtes Malchanceux, l'éclair vous frappe dans le dos, et vous poussez un cri de douleur (rendez-vous au [243](#)).



**80** *A table, est assise une étrange créature, avec un long museau et une peau écaillée rouge sombre.*

## 82

Avant que la Sorcière puisse achever son sortilège, vous sortez de votre sac à dos la bouteille contenant la potion. Vous avalez le liquide et Vous en ressentez aussitôt les effets. La sorcière continue à proférer ses formules maudites, mais VOUS ne pouvez pas l'entendre. Protégé de sa Sorcellerie, vous tirez votre épée et vous avancez sur elle. Vous l'empoignez alors par ses cheveux emmêlés et vous en coupez une mèche. Elle se débat, lance des coups de pied et vous crache dessus. De près, vous voyez du sang frais sur son visage — sans doute était-elle pressée de faire cuire certains des rats qu'elle a tués Malgré votre dégoût, vous êtes tout excité à l'idée de vous être procuré l'un des objets nécessaires pour vaincre le Prince de la Nuit. Vous jetez la Sorcière dans l'égout et vous retournez à l'orifice d'accès (rendez-vous au [104](#)).

## 83

Heureusement, le contenu de la jarre correspond à ce qu'indique l'étiquette, bien que la force du mélange soit imprévisible. Lancez un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera combien de points d'ENDURANCE vous avez gagné. Si vous désirez poursuivre votre fouille de la boutique, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez quitter la boutique pour prendre la direction du nord, rendez-vous au [93](#).

## 84

Les tonneaux contiennent tous des fruits pourris, et les caisses, des menottes et des fers. Peut-être ce navire fait-il le trafic d'esclaves ? Il n'y a rien d'autre sur le pont qui puisse vous intéresser. Si vous désirez gagner la cabine de pont pour descendre aux ponts inférieurs, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez quitter le navire, longer de nouveau la jetée, tourner à gauche et remonter vers le nord par la rue du Port, rendez-vous au [78](#).





## 88

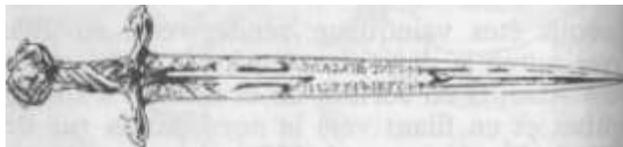
Vous écartez les rideaux et vous entrez dans un élégant boudoir où se trouve une jeune femme qui vous tourne le dos. Comme vous vous approchez, elle pivote sur elle-même et vous êtes stupéfait en voyant, non pas le visage de jeune femme auquel vous vous attendiez, mais une grosse tête de serpent. Elle se détend brusquement et vous mord au cou. Vous êtes donc pris à l'improviste par la REINE SERPENT et vous subissez la perte de 4 points d'ENDURANCE et d'1 point d'HABILETÉ, avant de pouvoir tirer votre épée pour vous défendre.

REINE SERPENT HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [295](#). Vous aurez le droit de prendre la *Fuite* après trois Assauts en sortant de la maison à toutes jambes et en filant vers le nord par la rue de lécurie (rendez-vous au [333](#)).

## 89

Au moment où vous glissez la main dans le gant, il semble devenir vivant et se coller étroitement à votre peau. Il change ensuite de texture, devient brûlant, et vous avez l'impression que votre main est enduite de goudron enflammé dont vous n'arrivez pas à vous débarrasser. Heureusement, il se refroidit, mais une mince pellicule blanche recouvre votre main, que vous avez du mal à ouvrir et à fermer. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ. En poussant un juron, vous quittez la maison pour prendre la direction du nord (rendez-vous au [282](#)).



## 90

Brandissant votre épée, vous l'abattez de toutes vos forces sur la lourde chaîne. A votre grande surprise, elle rebondit dessus et, avant d'avoir eu le temps de refaire une tentative, vous êtes entouré par quatre gardes de la ville qui pointent leurs lances sur vous. Allez-vous :

Leur dire que vous avez rattrapé pour eux le prisonnier évadé ? Rendez-vous au [199](#)

Leur offrir un pot-de-vin pour qu'ils vous laissent partir avec le prisonnier ? Rendez-vous au [187](#)

## 91

Vous passez devant un mendiant dans la rue. Il est assis dans le caniveau et tient à la main une sébile vide. Si vous désirez jeter une Pièce d'Or dans sa sébile, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [124](#).

## 92

Vous avancez lentement en tâtonnant le long des briques, lorsque votre main entre en contact avec un objet plat et lisse. Vous le délogez et vous constatez qu'il s'agit d'un miroir. Vous le mettez dans votre sac et vous retournez à l'orifice d'accès (rendez-vous au [174](#)).

## 93

Sur le côté droit de la rue, vous apercevez une taverne à l'enseigne du Chien Tacheté. Si vous désirez entrer dans la taverne, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez continuer en direction du nord, rendez-vous au [296](#).

## 94

Le petit homme vous sourit et dit : « Facile. » Il glisse alors une main dans sa poche et en sort une poussière étincelante qu'il jette sur vous. Lorsqu'elle se dépose sur vos vêtements, vous sentez une force nouvelle circuler dans tout votre corps. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Il vous déclare ensuite qu'il se sent particulièrement reconnaissant envers vous et, qu'en conséquence, il va exaucer un autre de vos vœux. Ayant récupéré vos forces, vous estimez pouvoir maintenant vous mesurer à Zanbar Bone et vous demandez au petit homme où il se trouve (rendez-vous au [234](#)).

## 95

Sur le côté gauche de la rue, vous apercevez une grande clef accrochée au-dessus de la porte d'une petite boutique. Une pancarte dans la vitrine annonce: « J.B. Wraggins, Serrurier.» Si vous désirez entrer dans le magasin, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez continuer à avancer, rendez-vous au [300](#).

## 96

Vous ouvrez la porte et vous entrez dans une pièce ornée d'objets et de tableaux macabres. Un chat noir est assis devant une table couverte d'un tissu noir. Deux bougies, noires également, sont allumées de part et d'autre d'un miroir sur le mur du fond. Sur la table est posé un coffre ouvert contenant un crâne en or. Allez-vous :

Vous approcher du coffre ? Rendez-vous au [257](#)

Fermer la porte et ouvrir la porte blanche (si vous ne l'avez pas déjà fait) ? Rendez-vous au [319](#)

Fermer la porte et regagner l'escalier pour monter à l'étage au-dessus ? Rendez-vous au [197](#)

## 97

Vous décidez de jeter un rapide coup d'oeil dans le chenil. A un crochet est suspendu une clef en fer que vous mettez dans votre poche. Ajoutez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [353](#).

## 98

Vous enlevez le bouchon de la bouteille avec vos dents et vous buvez une longue gorgée de liquide. Heureusement, le liquide est bien ce que prétendait l'homme. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Rafraîchi, vous reprenez votre chemin vers l'est, après avoir pris congé du vieil homme (rendez-vous au [363](#)).

## 99

Vous êtes incapable d'expliquer la raison de votre présence au Port-du-Sable-Noir, et les gardes tirent leurs épées en vous annonçant que vous êtes en état d'arrestation.'A votre tour, vous dégainez votre épée pour les combattre, l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE DE LA VILLE	7	4
Deuxième GARDE DE LA VILLE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [285](#).

## 100

Vous arrivez bien vite à l'embranchement. Si vous désirez tourner dans la Rue de la Tour pour prendre la direction du nord, rendez-vous au [127](#). Si vous désirez continuer vers l'est par la rue de l'Écurie, rendez-vous au [246](#).

## 101

Vous entrez dans la boutique et vous voyez L'Homme ORQUE debout derrière le comptoir. Il sourit de votre infortune et déclare: «Hé, vous ne pouvez même pas vaincre le Vieux Trollborn. Et je ne pense pas que je vais vous rendre votre argent. » Si vous désirez attaquer cet Orque impudent, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez quitter la boutique et poursuivre vers le nord, en ravalant votre colère, rendez-vous au [93](#).

## 102

Les deux autres vagabonds s'arrêtent pour aider leur ami, mais il est trop tard, et il est déjà mort. Ils semblent alors hésiter sur la marche à suivre. Enfin, après une brève conversation, ils soulèvent le cadavre de leur compagnon et l'emportent dans une étroite ruelle à votre droite. Un instant plus tard, vous vous éloignez rapidement en direction du nord, avant qu'ils aient eu le temps de réapparaître en compagnie d'autres membres de leur bande (rendez-vous au [372](#)).

## 103

Vous arrivez à un carrefour. La rue qui continue vers l'est change de nom et devient la rue de l'Horloge ; quant à la rue orientée nord-sud, elle s'appelle la rue du Marché. En regardant vers le nord, vous apercevez une foule de gens qui remontent la rue en poussant de joyeuses acclamations et en agitant les bras. Vous décidez de les suivre (rendez-vous au [148](#)).

## 104

De retour à l'orifice d'accès, vous pouvez soit monter à l'échelle pour rejoindre la rue afin de continuer votre chemin vers l'est (rendez-vous au [205](#)), soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, marcher en direction du sud le long de l'égout (rendez-vous au [118](#)).

## 105

Toutes les maisons de la rue sont reliées par une longue terrasse, sauf une sur le côté gauche qui est isolée et en retrait. Près de la lourde porte d'entrée en chêne, se trouve ce qui semble être une niche à chien en bois. Si vous désirez vous approcher de la porte d'entrée, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez continuer à marcher vers le nord, rendez-vous au [304](#).

## 106

La Lanterne se brise en heurtant la Momie et l'inonde d'huile enflammée. Le feu se propage aussitôt aux bandelettes sèches et la Momie est rapidement consumée par les flammes. Si vous voulez examiner le sarcophage vide, rendez-vous au [163](#). Si vous désirez quitter la pièce immédiatement, rendez-vous au [231](#).

## 107

La pièce du fond est aussi superbement meublée que celle de devant. Dans le coin en face, vous voyez un coffre en bois fixé au sol par des boulons. Il est fermé à clef. Si vous désirez essayer de crocheter la serrure, rendez-vous au [128](#). Si vous désirez sortir de la pièce et monter par l'escalier à l'étage au-dessus, rendez-vous au [60](#).



## 108

Vous vous laissez lentement glisser à terre. Au-dessus de vous, les gardes vous menacent du poing depuis les remparts. Vous êtes maintenant eu dehors du Port du Sable Noir. Possédez-vous vous les objets nécessaires pour terrasser le prince de la Nuit? Si vous les avez tous et si vous avez été tatoué, rendez-vous au [201](#). S'il vous manque certains des objets ou si vous n'avez pas été tatoué, rendez-vous au [299](#).

## 109

Les gardes échangent un regard et éclatent de rire. Puis l'un d'eux déclare : « Vous vous imaginez que nous prendrions le risque de vous laisser entrer au Port du Sable Noir pour ramasser 5 Pièces d'Or ? Si le Seigneur Azzur s'aperçoit que nous vous avons laissé entrer sans laissez» passer, nous sommes morts. Ne parlons plus de pot-de-vin et en route pour le donjon. » Rendez vous au [151](#).



## 110

Votre bagarre a attiré un groupe de badauds. Quelques mendiants poussent même des acclamations quand vous terrassez le vieux Grincheux. Mais un individu à l'air sournois s'éloigne en catimini avec l'intention évidente de rameuter d'autres gardes. Il est dangereux de s'attarder ici, aussi partez-vous en courant vers l'ouest par la rue du Moulin (rendez-vous au [239](#)).

## 111

Vous vous emparez de la bourse accrochée au cou du pirate en coupant la cordelette et vous l'ouvrez. A l'intérieur, vous trouvez six perles noires. Vous gagnez 2 points de chance et vous quittez la pièce en emportant votre précieux trésor. Une fois dans le couloir, vous pouvez soit ouvrir l'autre porte si vous ne l'avez pas déjà fait (Rendez-vous au [232](#)), soit quitter le navire et continuer à fouiller le Port-du-Sable-Noir, en remontant vers le nord par la rue du Port (rendez-vous au [78](#)).

## 112

Mors que la plupart des maisons dans la rue «ont petites, serrées les unes contre les autres et .ombres, vous en voyez une un peu plus loin qui est isolée des autres et peinte en rouge vif. Une pancarte annonçant « Bienvenue ! » est accrochée à la porte. Si vous désirez entrer dans la maison, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez continuer en direction du nord, rendez-vous au [134](#).

## 113

Vous entrez dans la maison et vous vous retrouvez dans une pièce emplie de jouets. Mais ce ne «ont pas des jouets ordinaires. Ce sont des créatures empaillées à la tête transpercée de tous, des maisons de poupées qui ont l'air d'être en feu, et nombre d'autres objets tout à lait déplaisants. Au milieu de la pièce, se trouvent deux vieilles femmes habillées en petites filles. Elles se disputent un canard en bois sculpté. Toutes deux semblent



décidées à détruire le canard avec les couteaux qu'elles brandissent. En vous voyant, elles se mettent toutes les deux à hurler : « Donnez-nous des jouets ! Donnez-nous des jouets ! » Si vous désirez leur offrir un des objets contenus dans votre sac à dos, procédez à la déduction nécessaire sur votre Feuille d'Aventure, et rendez-vous au [141](#). Si vous préférez quitter ces étranges vieilles liâmes et poursuivre vers l'est, rendez-vous au [175](#).

#### 114

Il y a trois bagues ornées de pierreries sous le comptoir et 13 Pièces d'Or dans un tiroir. Prenez ce que vous voulez et quittez la boutique pour continuer vers l'ouest (rendez-vous au [196](#)).

#### 115

Un homme en haillons avec une chaîne et un boulet attachés à la cheville se dirige vers vous aussi vite qu'il le peut. Il est épuisé et s'effondre dans vos bras. Son visage est malpropre et hirsute. Au prix de gros efforts, il arrive à articuler : « Je vous en prie, délivrez-moi de mes fers. Les gardes de la ville sont sur mes talons. Je viens de passer deux ans enfermé dans le donjon, mais j'ai réussi à m'enfuir en creusant un tunnel. J'ai été dévalisé et je n'ai pas pu payer mes impôts, alors le Seigneur Azzur a ordonné que je sois jeté en prison pour cinq ans. Je vous en prie, aidez-moi. » Plus haut dans la rue, vous entendez des vociférations, et des hommes urinés apparaissent. Si vous désirez briser ses chaînes avec votre épée, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez le remettre aux gardes de la ville, rendez-vous au [274](#).

## 116

Remontant vers le nord le long de la rue, vous apercevez sur votre gauche l'entrée d'une petite herboristerie. A travers la vitrine, vous voyez un comptoir en bois avec une balance posée dessus, et de nombreux sacs pleins d'herbes variées sur le sol. Au fond de la boutique, une petite porte cintrée donne accès à une autre pièce. Une pancarte indiquant « Ouvert » est accrochée à la porte, mais la boutique est vide. Si vous désirez entrer dans la boutique, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez continuer à avancer vers le nord le long de la rue du Marché, rendez-vous au [93](#).

## 117

Au bout du marché, une rue nommée rue du Pont part de la place en direction du nord. Vous décidez de vous y engager dans l'espoir de découvrir l'introuvable Nicodème. Il se met à pleuvoir, et les maisons de guingois tassées les unes contre les autres de chaque côté de la rue semblent, elles aussi, avoir besoin d'un abri. La plupart ont leurs fenêtres aveuglées par des planches et sont vides. La porte de l'une d'elles bat bruyamment dans le vent. Si vous désirez trouver refuge dans la maison abandonnée jusqu'à ce que la pluie s'arrête, rendez-vous au [188](#) Si vous désirez continuer à avancer, rendez-vous au [31](#).

## 118

Vous entendez des grattements plus haut dans le tunnel. Puis vous voyez une ombre allongée se profiler sur le mur de briques incurvé. Dans la faible lumière, vous distinguez vaguement l'imposante masse d'une créature noire et luisante qui avance sur vous. Le grattement devient plus audible, et vous entendez également une sorte île cliquetis. Le monstre n'est plus qu'à deux mètres de vous lorsque vous reconnaissez le Mille-Pattes Géant. Possédez-vous un bracelet-insecte ? Si oui, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

## 119

11 petit garçon sourit et vous met dans la main un gobelet en fer blanc. Il vous déclare que le baril contient une eau pétillante qui guérit les maladies, les blessures et tous les maux. Il en route 3 Pièces d'Or pour remplir le gobelet. Si vous désirez boire de cette eau, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez garder votre or et avancer vers le nord, rendez-vous au [247](#).

## 120

Vous ramassez une bûche de bois et vous courez vers le pirate en faisant le moins de bruit possible pour tenter de l'assommer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il ne vous entend pas approcher, et vous le frappez sur la tête par derrière. Il tombe évanoui sur le pont et vous commencez vos recherches (rendez-vous au [84](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous trébuchez sur un rouleau de cordages et le pirate ne retourne pour vous faire face (rendez-vous au [152](#)).

## 121

L'Ogre dévore la nourriture en un temps record. Il se poulèche ensuite les babines, puis se tourne vers vous et vous ordonne de sortir de chez lui. Si vous désirez obéir à cet Ogre ingrat, et quitter sa maison pour vous diriger vers le nord, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez sortir votre épée pour lui donner une leçon, rendez-vous au [140](#).

## 122

La pièce où vous entrez est pleine de détritrus et d'aliments en décomposition. Au milieu de tout ce désordre, se tiennent deux hommes en ha il Ions. Ils ont les yeux creux, le regard vide. En vous voyant, ils ramassent des gourdins et avancent sur vous. Si vous désirez ressortir de la pièce et les y enfermer, rendez-vous au [277](#). Si vous aimez mieux les attaquer, rendez-vous au [361](#).

### 123

Dans une boîte posée sur une étagère en bois, vous trouvez 3 Pièces d'Or et une clef en fer. En l'examinant, vous constatez qu'il s'agit d'une clef tout à fait spéciale : c'est un passe-partout capable d'ouvrir n'importe quelle serrure. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous quittez la boutique pour vous diriger vers l'ouest. Rendez-vous au [300](#).

### 124

De la rue, une étroite ruelle entre deux maisons part vers le sud. Si vous désirez vous engager dans la ruelle, rendez-vous au [326](#). Si vous préférez continuer le long de la rue du Port, rendez-vous au [180](#).

### 125

Une malédiction de Zanbar Bone pèse sur ce bouclier. Quiconque s'en servira sans être lui-même un mort vivant, en subira grand dommage. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Incapable de vous débarrasser de ce handicap, vous vous dirigez vers l'escalier en colimaçon et vous le montez (rendez-vous au [21](#)).

### 126

La petite fille vous attrape par le bras et vous entraîne dans la pièce du fond. Sans rien dire, elle vous fait signe de vous étendre sur une peau île mouton. Vous prenez soudain conscience de la présence d'un très vieil homme assis en face de vous. Il se lève lentement de son fauteuil à bascule et se dirige vers vous. Pétrifié, vous le regardez saisir une flèche qui sort de votre bras et la retirer avec douceur sans provoquer la moindre souffrance. La plaie causée par la flèche disparaît sous vos yeux. D'autres flèches sont extraites de la même façon si vous avez subi plus d'une blessure. Vous pouvez alors récupérer 2 points d'ENDURANCE pour chacune des flèches arrachées par le vieil homme. D'une voix lente et presque inaudible, il vous déclare ensuite que, pour prix de votre guérison, il veut l'épée à double

tranchant que vous a donnée Owen Carralif. Vous vous sentez tenu de la lui offrir, bien qu'à contrecœur. En échange, il vous donne une épée de combat ordinaire. Réduisez d'1 point votre total d'HABILETÉ. Vous quittez la maison et vous vous dirigez vers le nord (rendez-vous au [112](#)).

### 127

Un peu plus loin devant vous, trois hommes sont en train de se bagarrer — les deux plus jeunes, semble-t-il, attaquent le plus âgé à coups de barre de fer. Si vous désirez venir au secours du vieil homme, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez ne pas vous mêler de cette rixe et continuer vers le nord, rendez-vous au [348](#).

### 128

Au moment où vous essayez de forcer la serrure avec un bout de fil de fer recourbé, deux déclics vous font sursauter. Deux minuscules panneaux dans le coffre coulissent, laissant apparaître-deux fléchettes qui sont projetées sur vous. *Tentez votre Chance* deux fois, une fois pour chaque-fléchette. Si vous êtes Chanceux les deux fois, les fléchettes rebondissent sans vous blesser sur votre armure (rendez-vous au [340](#)). Si vous êtes Malchanceux une fois, une fléchette se plante-dans votre main (rendez-vous au [149](#)). Si vous êtes Malchanceux 2 fois, les deux fléchettes se plantent dans votre main (rendez-vous au [19](#)).

### 129

Vous vous écarterez du répugnant cadavre de Zanbar Bone, attendant qu'il tombe en putréfaction. Vous avez, néanmoins, opéré un mauvais choix cependant, car il arrache la flèche de sa poitrine et se frotte les yeux pour les nettoyer. Il vous voit alors et éclate de rire. Hypnotisé par son pouvoir, vous êtes incapable de bouger. Il s'approche de vous et vous touche le visage avec ses doigts de squelette. La vie vous fuit rapidement, et vous allez bientôt commencer votre existence de mort-vivant, comme serviteur de Zanbar Bone.

## 130

Au moment où le garde s'effondre sur le sol, deux autres hommes armés surgissent du corps île garde en pierre, à côté de la porte, attirés manifestement par le bruit de votre combat. Vous n'avez pas le temps de vous enfuir, il vous faut donc les affronter l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE DE LA VILLE	6	6
Deuxième GARDE DE LA VILLE	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

## 131

Vous entrez dans une pièce sommairement meublée, au parquet de bois ciré. Des rideaux de soie masquent une porte cintrée dans le mur d'en lace. Vous commencez à traverser la pièce lorsqu'une voix de femme demande : « Qui est là ? » Vous pouvez :

Lui dire que vous apportez des fleurs Rendez-vous au [67](#)

Lui dire que vous êtes venu chercher des vieux chiffons Rendez-vous au [6](#)

Lui dire que vous êtes le receveur des impôts Rendez-vous au [179](#)

## 132

La créature épingle la broche en argent sur votre tunique de cuir, et vous payez le prix demandé. Vous venez d'acheter un objet qui a des propriétés curatives. Lorsque vous aurez survécu à n'importe quel combat, la broche ajoute immédiatement un point d'ENDURANCE à votre total. Ravi de votre achat, vous quittez la maison et vous vous dirigez vers le nord (rendez-vous au [334](#)).

### 133

La rue aboutit à un croisement avec la rue du Moulin, qui est orientée est-ouest le long du mur d'enceinte de la ville. Regardant en direction de l'est, vous apercevez un groupe de gardes de la ville qui se dirigent vers vous, et VOUS décidez de filer rapidement vers l'ouest par la rue du Moulin. A votre gauche, vous voyez une allée étroite et plus loin, un jeune garçon qui arrive vers vous en poussant une charrette chargée de fruits. Si vous désirez vous engager dans l'allée, rendez-vous au [182](#). Si vous désirez acheter des fruits au jeune garçon, rendez-vous au [160](#).

### 134

Vous vous réveillez, tout étourdi, avec une grosse bosse sur la tête. Votre sac à dos, ouvert, est par terre, à côté de vous, et vous constatez avec fureur que tout votre or a disparu. Quels voleurs, ces Nains ! Vous vous relevez et vous vous engagez dans la rue en direction de l'ouest (rendez-vous au [396](#)).

### 135

Lorsque vous tirez votre épée, l'homme pousse un cri et se rue dans la pièce du fond. Vous l'y suivez. Il ne semble pas armé, mais il tient un œuf et une petite clef dans ses mains. Il vous prévient que l'œuf contient un gaz mortel et qu'il va le jeter sur vous. Il menace également d'avalier la clef qui ouvre son buffet d'argent. Si vous désirez néanmoins l'attaquer, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez vous enfuir de la boutique et remonter la rue du Sabot, rendez-vous au [100](#).



## 136

Vous vous dirigez vers le bar et vous commandez un verre. Le vieil aubergiste fronce les sourcils et vous répond qu'il ne sert pas les étrangers Il tire ensuite un poignard glissé à sa ceinture et, le plantant dans le comptoir du bar, il vous ordonne de partir. Si vous désirez vous attaquer à l'aubergiste, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez quitter la taverne et prendre la direction du nord, rendez-vous au [296](#).



## 137

Vous avancez d'un pas, et vous entendez avec inquiétude le sifflement familier de flèches volant dans les airs. Elles sont tirées depuis des fenêtres situées de part et d'autre de la rue. Lancez un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera combien de flèches vous ont atteint, et chacune vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous perdez également 2 points D'ENDURANCE et vous vous rendez au [327](#).

## 138

Si vous avez combattu l'Homme-Singe, rendez-vous au [312](#). Si vous avez combattu n'importe laquelle des autres créatures, rendez-vous au [283](#).

## 139

Alors que vous avancez dans la rue, vous êtes soudain arrêté par la chute d'un pot de fleurs qui s'écrase sur les pavés, juste devant vous. Regardant vers la gauche, vous voyez une fenêtre ouverte, et vous entendez à l'intérieur des voix de gens en train de se quereller. La porte de la maison est ouverte. Si vous désirez

entrer dans la maison pour connaître la raison de cette querelle, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez ne pas vous en mêler et continuer en direction de l'est, rendez-vous au [375](#).

## 140

L'OGRE ne semble pas impressionné par votre geste agressif et, s'emparant d'un gros os pour s'en servir comme d'une arme, il avance pesamment vers vous. Vous êtes obligé de le combattre.

**OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9**

Si vous lui infligez une défaite, rendez-vous au [71](#). Après le troisième Assaut, vous pouvez prendre la *Fuite* en sortant de la maison à toutes jambes pour filer vers le nord (rendez-vous au [282](#)).

## 141

Les deux femmes se mettent aussitôt à se disputer au sujet du cadeau que vous leur avez fait, en ignorant complètement votre présence. Jetant alors un coup d'œil circulaire autour de la pièce, vous apercevez une table où le couvert est mit. Deux bols de soupe bouillante attendent d'être bus. Si vous désirez prendre une cuillère en bois et manger un peu de soupe, rendez-vous au [68](#) Si vous préférez quitter les vieilles dames et continuer vers l'est, rendez-vous au [375](#).

## 142

La pointe du carreau de l'arbalète est empoisonnée. Titubant sous le choc, vous vous écroulez, Le poison se répand rapidement dans votre corps, et vous sombrez dans un profond sommeil dont vous ne vous réveillerez pas.

## 143

Lorsque vous entendez les gardes descendre l'escalier, vous vous couchez par terre et vous vous mettez à gémir. Ils déverrouillent la porte de la cellule et entrent. Si vous désirez continuer il feindre d'être malade et leur annoncer que vous pensez avoir la peste, rendez-vous au [306](#). Si vous désirez les combattre à mains nues, rendez-vous au [157](#).

## 144

La Sorcière hurle : votre épée lui a profondément entaillé le bras et elle ne peut plus se concentrer ; le sortilège est rompu. Votre esprit alors redevient clair, et vous êtes en mesure de l'affronter en possession de tous vos moyens. De dessous ses vêtements, la Sorcière sort un poignard à la longue lame étincelante. Vous êtes impatient de la combattre.

SORCIÈRE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si VOUS êtes vainqueur, rendez-vous au [303](#).



## 145

Dans la boutique, une vieille femme est fort occupée à arroser des fleurs et des plantes. Elle lève la tête, sourit et lance : « Bonjour, je m'appelle Mme Pipe. Puis-je vous proposer l'une de mes fleurs très spéciales ? » Si vous désirez voir ce qu'elle peut vous offrir, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez quitter la boutique, refusez poliment et partez vers l'ouest (rendez-vous au [14](#)).

## 146

Contournant dans la boutique, vous essayez d'ouvrir le placard vitré, mais il est fermé à clef. A l'intérieur, vous voyez deux gobelets en argent, un calice en argent et une cuillère en argent. Possédez-vous un passe-partout ? Si vous avez une telle clef, rendez-vous au [220](#). Si vous n'avez pas de clef, rendez-vous au [388](#).

## 147

En fouillant dans les sacs en cuir des voleurs, vous trouvez 16 Pièces d'Or et une fiole en verre contenant un liquide vert. Si vous désirez boire le liquide, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez simplement vous emparer de l'or et continuez vers le nord. Rendez-vous au [105](#).

## 148

Lorsque vous rattrapez la foule en train de chanter, vous vous apercevez que les gens emportent avec eux des œufs et des tomates pourries. La rue débouche bientôt sur la vaste place du marché. Tout autour, sont installés de nombreux étals avec des vendeurs, des camelots, des musiciens et des amuseurs en pleine action. Au milieu de la place, se dresse un pilori sur une estrade. Dominant le bruit de la foule, une trompette sonne, et les badauds se mettent à bombarder l'homme cloué au pilori avec leurs provisions avariées. Une vieille femme à côté de vous vous tend deux œufs. Ne voulant pas passer pour un étranger, vous les prenez et vous les jetez en direction du pilori. Mais, pendant ce temps, la vieille femme vous fait les poches sans que vous vous en aperceviez. Vous perdez 1 Pièce d'Or ou un des objets en votre possession, (Faites les aménagements nécessaires sur votre Liste d'Équipement, en choisissant vous-même ce qu'on vous a dérobé.) Sans vous apercevoir que vous avez été volé, vous vous éloignez de la foule pour examiner les divers étals (rendez-vous au [287](#)).



148 *Une vieille femme, à côté de vous, vous tend deux œufs.*

## 149

La pointe de la fléchette est enduite de poison Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant et voulez continuer à forcer la serrure, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez sortir de la pièce et monter par l'escalier à l'étage au dessus, rendez-vous au [60](#).

## 150

Le Troll éclate de rire et dit : « Je vous ai eu ! Il n'y a pas de rue du Poivre au Port du Sable Noir ! » Un sourire mauvais lui plisse le visage, et il vous annonce que vous êtes en état d'arrestation puisque vous vous trouvez dans la ville sans autorisation. Il ajoute toutefois qu'il se sent en veine de générosité, et il vous offre le choix entre deux solutions. Vous pouvez donner, en guise d'amende, tout l'or que contient votre sac à dos, et être chassé de la cité, ou bien vous pouvez passer un an en compagnie des rats et (Ici cafards dans la cellule malpropre du donjon, L'autre Troll éclate de rire à son tour et déclare ; « En veine de générosité ? Ho ! Ho ! Ho ! Ah, Grincheux, tu as un drôle de sens de l'humour ! » Si vous désirez payer l'amende et être expulsé de la ville, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez résister à votre arrestation, rendez-vous au [73](#).

## 151

Les deux gardes vous conduisent dans le corps de garde et vous font descendre aussitôt dans les cellules du sous-sol. Elles sont au nombre de quatre et toutes vides, sauf une où est enfermé un frêle vieillard aux cheveux blancs. Les gardes ouvrent la cellule à côté de la sienne et vous jette dedans, posant votre épée sur une table à l'extérieur. La cellule ne contient qu'une paille et un pot d'eau. Les gardes remontent au premier, et, quand ils ont disparu, le vieil homme se lève de sa paille et commence à parler. « Vous êtes un étranger, n'est-ce pas ? Ne répondez pas, c'est évident. Voulez-vous que je vous délivre ? Donnez-moi 10 Pièces d'Or, et je vous fais sortir de là dans les cinq minutes. » le

vieil homme passe alors le bras par les bar-u-aux de votre cellule, la paume tendue. Si vous désirez donner 10 Pièces d'Or au vieil homme, rendez-vous au [351](#). Si vous préférez ne lui prêter aucune attention, rendez-vous au [29](#).

## 152

Le PIRATE tire son sabre d'abordage. Il s'approche de vous et son sourire édenté vous luit froid dans le dos.

PIRATE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Vous n'avez pas le temps de tirer votre épée et vous devrez vous défendre contre le Pirate avec un gourdin. Durant chaque Assaut, il vous faudra, de ce fait, déduire 2 points de votre Force d'Attaque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).

## 153

Tenant votre chouette d'or à la main, vous réussissez à voir malgré l'obscurité totale de la pièce. Vous distinguez, juste à temps, le fil tendu en lia vers du seuil de la porte, à vos pieds, et la grande arbalète braquée sur vous, fixée au mur d'en face. Il n'y a rien d'autre dans la pièce, et vous décidez de regagner l'escalier pour monter à l'étage au-dessus (rendez-vous au [65](#)).

## 154

A l'intérieur de la maison, vous vous trouvez dans une pièce peinte en rouge et vide, à l'exception d'une table sur laquelle sont posés deux bols en verre. Dans l'un, se trouve un petit scorpion d'or et dans l'autre, un scorpion d'argent Dans un coin de la pièce, un escalier monte à un autre étage. Vous pouvez :

- |                              |                                    |
|------------------------------|------------------------------------|
| Prendre le scorpion d'or     | Rendez-vous au <a href="#">273</a> |
| Prendre le scorpion d'argent | Rendez-vous au <a href="#">13</a>  |
| Monter l'escalier            | Rendez-vous au <a href="#">80</a>  |

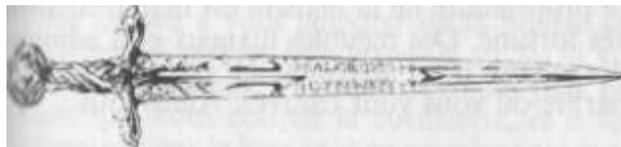
Quitter la maison et partir vers le nord      Rendez-vous au [334](#)

### 155

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous vous levez et vous vous époussetez. La voiture poursuit sa course et disparaît, et vous vous remettez en route vers l'ouest, espérant avoir une autre occasion de rencontrer l'abominable Seigneur Azzur (rendez-vous au [171](#)).

### 156

Les Trolls, qui vous encadrent, vous font remonter la rue du Moulin jusqu'à ce que vous arriviez à la Porte Nord de la ville, à la jonction avec la rue de l'Oie. Ils donnent comme instructions aux deux gardes de service de ne pas vous laisser revenir au Port du Sable Noir. Puis ils vous expédient un violent coup de pied dans arrière-train, et vous êtes projeté au-dehors à plat ventre sur la route poussiéreuse. Possédez-Vous tous les objets nécessaires pour terrasser le Price de la Nuit? Si oui, et si vous avez été tatoué, rendez-vous au [201](#). S'il vous en manque ou si vous n'avez pas été tatoué, rendez-vous au [299](#)



### 157

Vous bondissez sur le premier garde et vous lui assenez un coup de poing. Il titube en arrière et tire son épée. Vous combattez les deux gardes l'un après l'autre dans la petite cellule.

#### HABILETÉ      ENDURANCE

Premier GARDE DE LA VILLE	6	6
Deuxième GARDE DE LA VILLE	7	5

A chaque Assaut, vous devrez déduire 3 points de votre Force d'Attaque puisque vous combattez à mains nues. Si vous réussissez à vaincre les gardes, vous sortez de la cellule et vous montez l'escalier, après avoir pris votre épée sur la table (rendez-vous au [54](#)).

## 158

Vous devez réagir rapidement afin d'échapper à l'Armure qui avance dans votre direction. Si vous désirez ouvrir la porte devant vous, rendez-vous au [122](#). Si vous désirez regagner l'escalier en courant et monter à l'étage suivant, rendez-vous au [207](#).

## 159

Le propriétaire de la maison est manifestement très fortuné. Des meubles luxueux et d'admirables objets d'art décorent la pièce au sol de marbre où vous vous trouvez. Allez-vous :

Fouiller la pièce où vous vous trouvez?      Rendez-vous au [278](#)

Franchir la porte cintrée?      Rendez-vous au [107](#)

Monter l'escalier ?      Rendez-vous au [60](#)

## 160

Le jeune garçon arrête sa charrette et vous demande ce que vous aimeriez acheter. Il vous recommande ses prunes particulièrement rafraîchissantes. Si vous désirez payer 1 Pièce d'Or pour un sac de prunes, rendez-vous au [211](#), Si vous désirez acheter un sac de pommes rouges pour 1 Pièce d'Or, rendez-vous au [242](#).

## 161

La rue tourne brusquement à gauche et continue en direction du nord, pour autant que vous puissiez en juger. Vous remarquez, alors, que, passé le tournant, les maisons sont beaucoup plus grandes, avec des portes d'entrée de près de quatre mètres de haut. Sur le côté gauche de la rue, vous constatez que la porte d'une des maisons est ouverte. Si vous désirez pénétrer dans la maison, rendez-vous au [245](#). Si vous prêtez poursuite vers le nord, rendez-vous au [282](#).

## 162

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, vous arrivez à vous emparer de la bourse sans réveiller les pirates (rendez-vous au 7). Si vous êtes Malchanceux, l'homme ouvre les yeux pendant que vous coupez la cordelette, et il vous empoigne par le bras tout en appelant ses camarades à la rescousse (rendez-vous au [226](#)).



## 163

Le sarcophage contient un anneau d'or sur lequel est gravé un œil. Vous avez trouvé l'Anneau de l'Œil d'Or, perdu depuis longtemps, et qui permet à celui qui le porte de déjouer les illusions. Vous gagnez 2 points de **CHANCE** et vous quittez la pièce (rendez-vous au [231](#)).

## 164

Vous avancez en titubant hors de l'angle de tir des archers invisibles. Un peu plus loin, vous apercevez des sacs posés devant une maison et vous vous laissez tomber dessus. Lentement, et péniblement, vous arrachez les flèches plantées dans votre corps ; puis après avoir pansé vos plaies, vous vous remettez sur pied et vous continuez vers le nord (rendez-vous au [112](#)).

## 165

Vous pouvez tourner à droite dans la rue de la Bougie (rendez-vous au [139](#)) ou alors retourner à l'embranchement et descendre la rue du Port (rendez-vous au [91](#)).

## 166

Il vous faudra abattre votre épée de toutes vos forces pour transpercer la coquille, solide comme une armure, de ce monstre.

MILLE-PATTES GÉANT HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [272](#).



## 167

Vous donnez ses 4 Pièces d'Or à l'Homme Orque, et il vous explique alors que l'emplâtre d'herbes aidera à la cicatrisation de vos blessures. Malheureusement, la force du mélange varie selon les cas. Lorsque vous l'utiliserez, vous devrez donc lancer un dé, et le chiffre obtenu vous indiquera combien de points d'ENDURANCE vous seront rendus. Quelque peu surpris de votre

bonne fortune, vous quittez la boutique et vous vous dirigez vers le nord. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [93](#).

## 168

Les Bays ont du mal à s'expliquer, mais vous réussissez à comprendre que l'un des membres de l'autre équipe va vous jeter la balle. On vous tend un bâton en bois et on vous dit que, si vous frappez la balle de manière à l'expédier par-dessus le mur, vous gagnerez le match pour eux. Lancez 2 dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABiLETÉ, vous frappez puissamment la balle avec votre batte et vous la regardez filer par-dessus le mur (rendez-vous au [159](#)). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, la balle passe en sifflant à hauteur de votre nombril quand vous abattez votre batte, et une voix derrière vous lance : « Vous êtes éliminé ! » (rendez-vous au [266](#)).

## 169

Le forgeron enlève ses gants et s'essuie les mains sur son tablier ; puis il vous demande ce que vous voulez. Vous lui répondez que vous voudriez savoir s'il fabrique autre chose que des fers à cheval. Il réplique qu'à ses moments perdus, il prend plaisir à forger des cottes de mailles. En fait, c'est devenu un passe-temps des plus profitables, en particulier dans un endroit comme le Port du Sable Noir. Il vous décrit alors en détail le soin et l'habileté qu'il faut apporter à la fabrication d'une cote de mailles et vous demandé pour finir si vous souhaiteriez en acheter une. Elles ne sont pas bon marché mais si vous désirez payer 20 Pièces d'Or pour acquérir une colla de mailles, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez quitter les écuries sans rien acheter, rendez-vous au [115](#).

## 170

Lorsqu'il vous voit tirer votre épée, l'homme empoigne sa hache d'armes accrochée au mur, et il contourne le comptoir pour venir se battre avec vous.

JOAILLIER HABILITÉ: 9 ENDURANCE : 8

Si vous gagnez, rendez-vous au [114](#). Vous pouvez prendre la *Fuite* en vous précipitant hors de la boutique et en filant vers l'ouest le long de la rue (rendez-vous au [196](#)).

## 171

La rue commence à descendre en pente douce. Tout au bout, après la dernière maison, se trouve une taverne à l'enseigne du *Homard Noir*, et la rue débouche sur un quai. Une jetée en pierre avance dans la mer et un vieux galion y est amarré. Il arbore le pavillon à tête de mort surmontant des os en croix, et il s'agit probablement de l'un des nombreux navires pirates qui mouillent au Port du Sable Noir pour y décharger leur butin. La rue du Port tourne à droite, devant la jetée, et longe ensuite le rivage en direction du nord aussi loin que votre vue peut porter. Si vous désirez vous engager sur la jetée pour monter à bord du navire, rendez-vous au [399](#). Si vous préférez remonter la rue du Port en direction du nord, rendez-vous au [78](#).

## 172

Vous sortez le bouquet de fleurs de votre sac à dos et vous le tendez à la Reine Serpent. Elle vous remercie et vous offre un pourboire de 2 Pièces d'Or avant de vous raccompagner à la porte d'entrée. Une fois dehors, vous prenez la direction du nord par la rue de l'Écurie (rendez vous au [333](#)).



### 173

Les trois vieux Nains barbus sont si absorbés par leur jeu qu'ils ne vous prêtent aucune attention lorsque vous vous asseyez à leur table. Pour finir, l'un d'eux se tourne vers vous et vous demande si vous voulez vous joindre à leur partie. Si vous désirez risquer quelques-unes de vos Pièces d'Or, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez quitter la taverne enfumée et avancer vers le nord, rendez-vous au [296](#).

### 174

De retour à l'orifice d'accès, vous pouvez soit monter à l'échelle pour regagner la rue afin de continuer vers l'est (rendez-vous au [205](#)), soit, si vous ne l'avez pas déjà fait, marcher en direction du nord le long de l'égout (rendez-vous au [356](#)).

### 175

Lorsque vous soulevez lentement le gobelet, vous avez la surprise de voir en dessous un scorpion jaune. Il se rue en avant et essaie de vous piquer à la main avec son dard empoisonné. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le dard vient frapper le gobelet (rendez-vous au [204](#)). Si vous êtes Malchanceux, il s'enfonce dans votre main (rendez-vous au [373](#)).

### 176

Vous déclarez au baigneur inquiet que, malgré votre haine des pirates, vous ne lui ferez pas de mal s'il collabore avec vous. Vous lui demandez s'il est en possession de certains des objets que vous recherchez, mais il répond qu'en tant que capitaine d'un bateau pirate, il n'a pas besoin de ce genre de choses. Vous appuyez la lame de votre épée sur son cou adipeux pour vous assurer qu'il ne ment pas. L'air terrifié, il vous confirme alors qu'il dit la vérité. Puis il ajoute : « Mais je sais où vous pourrez vous procurer une flèche d'argent. Ben Borryman, le joaillier, peut fabriquer n'importe quel objet en argent moyennant finance. Vous le trouverez dans la rue du Sabot. » Enregistrant le

renseignement dans votre mémoire, vous laissez le capitaine tout tremblant de peur, seul, dans sa cabine, en fermant la porte à clef derrière vous. Une fois dans la coursive, vous pouvez soit ouvrir l'autre porte si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [271](#)), soit descendre du navire et continuer vos recherches dans le Port du Sable Noir en remontant au nord par la rue du Port (rendez-vous au [78](#)).

## 177

Vous tirez votre épée et vous vous précipitez au secours du vieillard. Il gît à terre, et les deux autres hommes le rouent de coups en essayant de lui prendre son sac en cuir. Vous les interpellez, et ils se retournent pour vous attaquer à votre tour.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR	7	8
Deuxième VOLEUR	8	6

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [51](#).

## 178

La porte cintrée donne accès à une vaste pièce, au milieu de laquelle est accroupi un être d'aspect humain, haut d'environ trois mètres. Il a l'air très inquiet et marmonne quelque chose pour lui-même. Les protubérances sur son visage sont les marques distinctives d'un Ogre. Allez-vous :

Essayer de lui parler ? Rendez-vous au [264](#)

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [140](#)

Quitter la maison et vous diriger vers le nord ? Rendez-vous au [282](#)

## 179

Les rideaux en soie qui masquent la porte cintrée s'écartent : un sac en cuir brun jaillit alors par l'ouverture et atterrit devant vous, avec un cliquetis sourd. Si vous désirez ouvrir le sac, rendez-vous au [16](#). Si vous désirez quitter la maison sans ouvrir le sac et continuer vers le nord par la rue de l'Écurie, rendez-vous au [333](#).

## 180

Vous entendez un peu plus loin devant vous le fracas des sabots d'un cheval galopant sur les pavés. Vous entendez aussi le grondement des roues en bois et une voix pressante accompagnée d'un claquement de fouet. Quelqu'un approche rapidement dans une voiture tirée par un cheval ; si vous désirez voir de qui il s'agit, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez vous dissimuler derrière un tonneau et regarder passer la voiture, rendez-vous au [34](#).

## 181

La clef glisse dans la serrure, et la poignée tourne. Rendez-vous au [159](#).

## 182

L'allée mène à une petite boutique. Sur la porte vitrée est peinte l'inscription : « Jimmy Vittetin, Le Meilleur Tatoueur de la Ville ». Une minuscule cloche résonne lorsque vous poussez la porte, et un homme corpulent vêtu de soie pourpre vous accueille avec un sourire. Vous constatez avec surprise que ses bras, ses mains, ses pieds et même son visage sont complètement couverts de tatouages colorés. Il sourit de bon cœur et déclare : « Mettez en pratique ce que vous prêchez. » Vous lui dites que vous voulez vous faire tatouer sur le front un soleil jaune avec une licorne blanche au milieu. Il répond qu'il s'agit là d'une tâche facile, mais qu'il vous en coûtera 10 Pièces d'Or. Si vous pouvez vous

permettre de payer un tel prix, rendez-vous au [279](#). Si vous ne pouvez pas, rendez-vous au [351](#)

### 183

On vous déclare qu'un mélange à fumer et une pipe coûtent 1 Pièce d'Or, et qu'un mélange curatif coûte 4 Pièces d'Or par dose. Vous pouvez :

Acheter du mélange à fumer rendez-vous au [366](#)

Acheter du mélange curatif rendez-vous au [167](#)

Quitter la boutique et partir vers le nord rendez-vous au [93](#)

### 184

Avez-vous en votre possession des fleurs d'or de Mme Pipe ? Si oui, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [308](#).

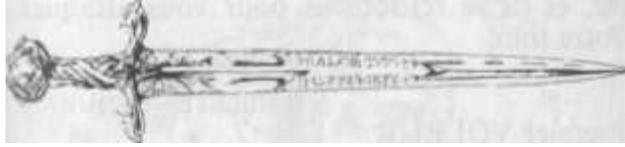


### 185

L'armure se brise en s'écrasant sur le sol. Elle ne constitue pas une menace pour vous, et vous pouvez soit ouvrir la porte devant vous (rendez-vous au [122](#)), soit regagner l'escalier et monter à l'étage au-dessus (rendez-vous au [207](#)).

### 186

Sur la table de la Lézardine, vous trouvez 4 Pièces d'Or et une broche scorpion en cuivre. Si **VOUS** désirez prendre la broche et l'épingler à votre tunique, rendez-vous au [387](#). Si vous préférez prendre simplement l'or, redescendez par l'escalier, sortez de la maison et prenez la direction du nord. Rendez-vous au [334](#).



### 187

Vous déclarez aux gardes de la ville que vous leur donnerez un objet de valeur s'ils vous laissent partir tous les deux. Ils répondent que le prisonnier est un meurtrier et que vous ne devriez pas l'aider, mais ils insistent cependant pour que vous leur donniez un pot-de-vin, sinon vous serez également jeté en prison. Ils vous précisent que n'importe lequel des objets suivants les intéresse : armure magique, anneaux magiques ou potions magiques. Si vous désirez leur donner l'un des objets qu'ils demandent, rendez-vous au [260](#). Si vous ne possédez aucun des objets exigés par les gardes, rendez-vous au [341](#).

### 188

Il fait sombre dans la maison, mais vous parvenez à distinguer les contours de meubles abandonnés parmi les débris et les gravats qui jonchent le sol. Vous trouvez une chaise cassée et vous vous y asseyez pour prendre un peu de repos. Soudain, vous voyez quelque chose ramper en travers de la pièce, et avant d'avoir eu le temps de vous relever, vous vous retrouvez encerclé par six serpents, long chacun d'un mètre. Si vous désirez les attaquer avec votre épée, rendez-vous au [253](#). Si vous préférez vous ruer vers la porte, rendez-vous au [15](#).

### 189

Bandant votre arc, vous tirez une flèche sur le Chasseur d'Esprits. La flèche se fiche dans M poitrine, et à l'expression d'« atroce souffrant » qui se peint sur son visage, vous comprenez que la flèche lui a percé le cœur. Il s'écroule alors sur terre, et une fumée s'élève de sa chair décomposée, tandis qu'il ouvre la bouche pour laisser échapper un hurlement assourdissant qui répercute dans le hall d'entrée et vous fait frissonner. Pour finir,

il s'immobilise, et vous récupérez votre flèche d'argent. Vous constatez qui vous vous trouvez dans une belle entrée au sol de marbre. Sur trois des quatre murs sont accrochés les portraits d'hommes et de femme» aux visages inquiétants, et sur le mur du fond sont fixés deux boucliers en fer. Les armoiries de l'un d'eux représentent une tour, celles de l'autre une licorne. Un escalier en spirale au centre de l'entrée donne accès à l'étage au-dessus, Allez-vous :

Prendre le bouclier gravé d'une tour ?      Rendez-vous au [125](#)

Prendre le bouclier gravé d'une licorne ?      Rendez-vous au [374](#)

Monter l'escalier en spirale?      Rendez-vous au [21](#)

## 190

Lorsque vous vous asseyez à leur table, les trois Hommes vous proposent de vous joindre à leur jeu d'adresse. Vous vous sentez obligé de relever leur défi et de prendre le poignard qu'on vous tend. Ils vous expliquent alors qu'il s'agit de planter la pointe du poignard entre vos doigts étalés sur la table aussi vite que vous le pourrez pendant une minute en allant du pouce à l'auriculaire et inversement. Si vous réussissez à ne pas vous blesser, ils vous donneront un objet magique. Si vous vous blessez, vous devrez leur donner 5 Pièces d'Or. Jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous réussissez (rendez-vous au [38](#)). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous ne parvenez pas à contrôler le mouvement trop rapide du poignard et vous vous transpercez un doigt. Vous jetez donc 5 Pièces d'Or sur la table et vous vous levez pour quitter la taverne. Une fois dehors, vous partez de nouveau vers le nord (rendez-vous au [296](#)).

## 191

Vous tirez votre épée pour vous défendre contre les BETES-FEUILLES qui avancent sur vous. Elles vous attaquent aussitôt, tentant apparemment de vous écraser et de vous étouffer. Considérez les Bêtes-Feuilles comme une seule créature.

**BETES-FEUILLES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Si vous gagnez, vous repartez en courant vers le tourniquet en tenant toujours le lotus serré dans votre main et vous vous échappez par la rue il l'Écurie (rendez-vous au [133](#)).

## 192

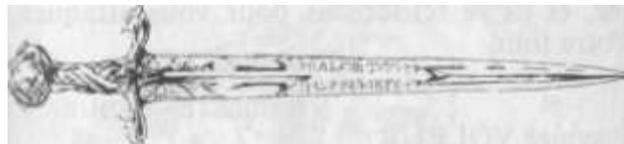
Une distance de cinq mètres vous sépare du nid et vous atterrissez lourdement en contrebas *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux vous êtes indemne et, de nouveau, vous partez vers le nord (rendez-vous au [304](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous vous tordez douloureusement le bras qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez 1 point d'HABILITÉ. Une fois de plus vous partez vers le nord (rendez-vous au [304](#)).

## 193

Si vous possédez un Anneau de Feu, ce sera votre meilleure arme contre la Momie (rendez-vous au [286](#)). Sinon, vous devrez vous servir de votre épée.

**MOMIE HABILITÉ: 7 ENDURANCE : 12**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [163](#).



## 194

Vous rangez avec précaution la boule de verre dans votre sac à dos; la fumée, à l'intérieur, semble se dissiper, mais ce nouveau trésor vous inspire cependant une certaine appréhension, Vous repartez ensuite en direction de l'est (rendez-vous au [161](#)).

## 195

Quelle personne allez-vous lui désigner comme is.int envoyé les fleurs ? Vous pouvez :

lui dire que c'est le Seigneur Azzur                      Rendez-vous au [61](#)

Lui dire que c'est Mme Pipe                              Rendez-vous au [268](#)

Lui dire que c'est Ben Borryman                      Rendez-vous au [53](#)

## 196

Vous arrivez à un croisement dans la rue. La rue continuant en direction de l'ouest s'appelle alors rue de la Clef, et la rue orientée nord-sud s'appelle rue du Marché. Regardant vers le nord, vous apercevez un groupe de gens qui remontent la rue en poussant de bruyantes acclamations et en agitant les bras en l'air. Vous décidez de les suivre (rendez-vous au [148](#)).

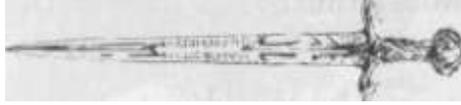
## 197

Sur le palier suivant, vous trouvez une porte à laquelle est fixée une tour noire sculptée dans de l'ébène. Vous voyez également une armure noire debout à côté de la porte. Allez-vous :

Inspecter l'armure ?                                      Rendez-vous au [301](#)

Ouvrir la porte ?    Rendez-vous au [122](#)

Continuer à monter l'escalier ?                      Rendez-vous au [207](#)



### 198

Vous jetez un regard circulaire sur le reste de la foule, mais tous demeurent assis, impressionner par votre habileté à manier l'épée. Vous fouillez les vêtements malpropres des Lutins et vous trouvez 9 Pièces d'Or et un petit crâne en ivoire sculpté au bout d'une chaîne en argent. Vous prenez le tout et vous quittez la taverne pour vous diriger vers le nord (rendez-vous au [296](#)).

### 199

Vous dites aux gardes de la ville que vous êtes chasseur de primes. Ils semblent satisfaits que vous ayez capturé l'homme qu'ils recherchaient, et le chef des gardes s'approche de vous pour vous donner 5 Pièces d'Or : « Ce meurtrier ne s'échappera plus, dit-il. Voici votre récompense. » Il rejoint ensuite les autres gardes, occupés à enchaîner le meurtrier évadé. Vous décidez alors de filer rapidement vers le nord au cas où le meurtrier essaierait de vous compromettre (rendez-vous au [222](#)).

### 200

Le stand suivant est occupé par une petite tente aux brillantes couleurs. Une petite pancarte y est fixée, indiquant : « Madame Étoile, Voyante Extralucide. » Si vous désirez entrer dans la tente, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez continuer vers le nord, rendez-vous au [117](#).

### 201

Vous guidant d'après la carte de Nicodème, vous commencez votre longue marche vers le nord pour arriver à la tour bien gardée de Zanbar Bone, le Prince de la Nuit. Vous avancez à travers des bois et des champs et vous réussissez à vous détendre un peu dans cette plaisante campagne, en respirant l'air frais chargé de merveilleuses senteurs. Lorsque le jour commence à

décliner, vous décidez de camper sous un orme gigantesque. Vous vous faites cuire un ragoût de lapin et de champignons avant de vous installer pour un long et profond sommeil (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE). Le matin venu, vous vous mettez à la recherche d'un if dont vous coupez une longue branche afin de fabriquer un arc pour votre flèche d'argent. Et tandis que vous vérifiez la précision de votre arc, vous apercevez soudain une tourterelle blanche posée sur une branche basse à proximité. Un petit morceau de papier est attaché à une de ses pat-les, et elle vous laisse le prendre sans s'envoler. Le papier contient le message suivant :

*Cher ami,*

*J'ai bien peur d'être devenu trop vieux pour pouvoir être d'une quelconque utilité à qui que ce soit. Je vous ai malheureusement donné des renseignements erronés quant au mélange nécessaire pour tuer Zanbar Bone. Vous devez utiliser deux seulement des trois ingrédients que je vous ai indiqués, mais je n'arrive pas à me rappeler lesquels. Je peux seulement vous suggérer d'essayer un mélange de cheveux de Sorcière et de perles noires, ou de cheveux de Sorcière et de fleur de lotus, ou de perles noires et de fleur de lotus. Avec toutes mes excuses. Bonne chance.*

Vous jetez le message à terre en poussant un juron, et vous changez une douzaine de fois d'avis avant de prendre une décision. Finalement, ayant sélectionné deux ingrédients, vous les broyez ensemble sur une pierre plate, puis vous mettez le mélange dans une bourse de cuir en espérant avoir choisi à bon escient. Vous vous remettez alors en route, mais, avant peu, le paysage devient moins riant, les arbres sont toi-dus ou rabougris et l'on n'entend plus de chants d'oiseau — vous devez approcher du domaine où règne le Prince de la Nuit. Soudain, à votre gauche, vous entendez un froissement de branches et des grognements. C'est un monstre passant par-là qui a été attiré par votre odeur. Jetez un dé et consultez le tableau ci-dessous pour voir quelle créature est apparue. Affrontez-la ensuite selon les règles habituelles.

Chiffre obtenu	Créature	HABILETÉ	ENDURANCE
1	ORQUE	5	4
2	SERPENT GÉANT	6	6
3	LOUP	5	5
4	PYGMÉE	4	4
5	HOMME-SINGE	7	6
6	TROLL DES CAVERNES	8	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [138](#).

## 202

Le garde réplique qu'il va demander une escorte pour vous conduire auprès de Nicodème. Il tend alors la main vers une petite cloche fixée au mur du corps de garde et la fait sonner par trois fois. Presque immédiatement, deux autres gardes sortent en courant de la maison, et vous êtes fort surpris lorsqu'ils vous empoignent chacun par mi bras. Le garde armé d'une lance lève la tête vers le ciel et se met à rire, en disant : « Alors, tu voulais voir Nicodème, hein? Qu'est-ce que tu dirais de voir plutôt l'intérieur d'un cachot? Gardes, emmenez cet imbécile, mettez-le aux fers et jetez la clef ! » Allez-vous :

Vous laissez emmener ? Rendez-vous au [151](#)

Essayer d'affronter les gardes ? Rendez-vous au [69](#)

Essayer d'acheter les gardes? Rendez-vous au [276](#)





203 *Zanbar Bone, le Prince de la Nuit.*

## 203

Zanbar Bone avance sur vous et essaye de loucher votre peau dénudée. Vous jetez alors votre épée et vous ajustez la flèche d'argent à votre arc. Vous n'avez qu'une seule chance de faire mouche. Vous visez et vous lâchez la corde de votre arc. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la flèche va droit au but et transperce le Prince de la Nuit en pleine poitrine à travers sa tunique (rendez-vous au [244](#)). Si vous êtes Malchanceux, la flèche manque le Prince de la Nuit qui s'approche de vous et vous touche le bras. Ses doigts de squelette vous vident de votre énergie vitale et vous êtes désormais l'un de ses serviteurs morts-vivants.

## 204

Vous lâchez le gobelet et vous écartez votre main. Le scorpion alors essaye de s'échapper et parcourt un mètre sur le sol avant que vous ne parveniez à l'écraser sous votre botte. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez soulever le gobelet B (rendez-vous au [209](#)) ou le gobelet C (rendez-vous au [43](#)). Si les gobelets ne vous intéressent plus, vous pouvez soit franchir la porte cintrée (rendez-vous au [107](#)), soit monter l'escalier (rendez-vous au [60](#)).

## 205

Après avoir reposé le couvercle sur le trou, vous repartez vers l'est. Tout semble un peu trop calme, et vous commencez à vous sentir nerveux. Devant vous, la rue de l'Écurie oblique brusquement vers la gauche. Si vous désirez la suivre, rendez-vous au [44](#). Si vous désirez retourner à la bifurcation et prendre à droite dans la rue de la Tour, rendez-vous au [127](#).

## 206

Les trois Nains vous expliquent qu'ils sont en train de jouer à un simple jeu de dés appelé : « Qui gagne prend ». Les mises sont de 2 Pièces d'Or et chaque joueur, après avoir misé, jette deux dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé empoche alors les 8 pièces. Pour jouer, lancez deux dés trois fois de suite à la place de chacun des trois Nains, et notez à mesure les chiffres obtenus. Ensuite, vous jetterez les dés pour vous-même. Si votre total est supérieur à chacun des trois autres chiffres, vous aurez gagné les 6 Pièces d'Or mises par les Nains. Si votre total est inférieur à l'un quelconque de ces trois chiffres, vous perdrez les 2 Pièces d'Or mises par vous. Vous pourrez jouer quatre fois, si vous le désirez, après quoi les Nains se laisseront et quitteront la taverne. Mais si vous préférez ne jouer qu'une seule fois, ou deux, ou trois, c'est également votre droit. Quoi qu'il en soit, lorsque le jeu aura pris fin, vous quitterez vous-même la taverne et vous partirez à nouveau vers le nord. Rendez-vous au [296](#).

## 207

L'escalier aboutit à une porte. Vous en tournez la poignée et vous constatez, à votre grande surprise, qu'elle s'ouvre à l'air libre. Vous sortez alors sur le toit plat de la tour. Mais, soudain, vous remarquez un mouvement dans le ciel et, en levant les yeux, vous voyez fondre sur vous deux gros oiseaux dotés de longs becs et de serres. Vous n'avez plus le temps de vous mettre à l'abri et vous allez donc devoir combattre ces FAUCONS DE LA MORT.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier FAUCON DE LA MORT	4	5
Deuxième FAUCON DE LA MORT	4	4

Affrontez les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [314](#).

## 208

La poche du Lutin contient 2 Pièces d'Or, une gousse d'ail et quelques vieux osselets. Prenez ce que vous voulez et partez vers l'est par la rue du Sabot (rendez-vous au [317](#)).

## 209

Sous le gobelet est posée une petite pile de Pièces d'Or. Comptez-en 12 en tout et mettez-les dans votre sac à dos. Si vous ne l'avez pas déjà fait, soulevez le gobelet A (rendez-vous au [175](#)) ou le gobelet C (rendez-vous au [43](#)). Si les gobelets ne vous intéressent pas, vous pouvez soit franchir la porte cintrée (rendez-vous au [107](#)), soit grimper l'escalier (rendez-vous au [60](#)).

## 210

Elle a un regard si hypnotique que vous n'arrivez pas à détourner le vôtre. Sans défense, vous ne pouvez résister lorsqu'elle vous enlace et enfonce lentement ses crocs dans votre cou pour boire votre sang. Vous sombrez alors dans l'inconscience, et à votre réveil, vous n'avez plus aucun souvenir de votre existence précédente — car vous êtes devenu à votre tour un Vampire !

## 211

Les prunes, juteuses et sucrées, sont délicieuses. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous essuyez la bouche du dos de la main et vous poursuivez votre chemin vers l'ouest (rendez-vous au [307](#)).

## 212

Vous êtes soulagé que le bruit de votre bagarre n'ait pas attiré d'autres gardes, mais, ne voulant pas tenter le sort, vous vous ruez vers la ville (rendez-vous au [74](#)).

## 213

Un homme en tablier blanc, assis derrière un établi, est occupé à polir un gobelet en argent. Au fond de la boutique, plusieurs objets, en argent également, sont exposés dans une vitrine protégée par une grille de fer. Vous pouvez :

Parler à l'orfèvre Rendez-vous au [248](#)

L'attaquer avec votre épée Rendez-vous au [135](#)

Quitter la boutique et continuer vers l'est Rendez-vous au [100](#)

## 214

Dès que vous touchez la hache d'armes, l'Armure se met en mouvement. Dans une série de gestes rapides, saccadés, elle abat la hache pour essayer de vous frapper. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à bondir en arrière hors d'atteinte de la hache (rendez-vous au [158](#)). Si vous êtes Malchanceux, la lame vous entaille le bras gauche (rendez-vous au [379](#)).

## 215

La créature semblable à un lézard se met à parler d'une voix basse, sifflante, vous demandant si vous désirez acheter une de ses fameuses broches scorpions. Si vous souhaitez en acheter une, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez refuser poliment, redescendre l'escalier et quitter la maison pour partir vers le nord, rendez-vous au [334](#).

## 216

La rue du Sabot est très étroite et bordée de maisonnettes à terrasses, avec, çà et là, une boutique. A votre gauche, vous apercevez ce qui vous paraît être un petit garçon allongé à plat ventre sur les pavés et qui gémit bruyamment. Un capuchon est rabattu sur sa tête, et vous ne pouvez voir son visage. Si vous

désirez vous arrêter pour lui porter secours, rendez-vous au [72](#).  
Si vous préférez continuer à avancer, rendez-vous au [317](#).

## 217

Vous marchez toute la journée et vous finissez par atteindre la colline indiquée sur la carte de Nicodème, et au sommet de laquelle se dresse la tour du Prince de la Nuit. Tout est silencieux, et dans l'air flotte une déplaisante odeur de pourriture. La nuit commence à tomber tandis que la lune se lève, et vous distinguez, se détachant sur le ciel, l'impressionnante silhouette de la tour de Zanbar Bone, pointée comme un doigt noir. Vous vérifiez alors tous les objets en votre possession avant de tirer votre épée et d'avancer vers le portail voûté et en bois. Brusquement, vous entendez un hurlement aigu et, pivotant sur vous-même, vous voyez deux paires d'yeux fixés sur vous. Ce sont les yeux des CHIENS DE LUNE, les chiens de Zanbar Bone dressés à tuer. Affrontez-les l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHIEN DE LUNE	9	10
Deuxième CHIEN DE LUNE 1	1	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [259](#).

## 218

Le Nain sourit et vous tend la main en disant : « Un ennemi de Nicodème est forcément mon ami. Bienvenue, l'étranger. » Vous déclarez à Wraggins que vous ne savez pas où habite Nicodème, et il vous explique alors que le magicien vit seul dans une petite cabane sous le Pont qui Chante, qui enjambe le fleuve du Poisson-Chat et donne accès à la vieille ville et au port. Vous remerciez le Nain de ses renseignements et vous quittez la boutique pour poursuivre vers l'ouest par la rue de la Clef (rendez-vous au [300](#)).

## 219

Le plus grand des deux Trolls vous précise qu'il s'appelle Grincheux et que sa fonction consiste à repérer les visiteurs indésirables au Port du Sable Noir. Il examine le laissez-passer et déclare : « Vous ne ressemblez guère à un marchand. Etes-vous l'un de ces personnages bizarres qui ont assisté à la vente d'épices dans la rue du Poivre ? » Si vous désirez répondre « oui », rendez-vous au [150](#). Si vous préférez répondre « non », rendez-vous au [393](#).

## 220

La clef glisse dans la serrure de la grille qui protège la vitrine. La grille pivote, et il vous est possible de prendre tous les objets que vous désirez. Vous ne trouvez rien d'autre qui vous intéresse dans la boutique ; vous ressortez, et vous continuez vers l'est (rendez-vous au [100](#)).

## 221

La ruelle, sombre et étroite, descend au sud sur une vingtaine de mètres avant de se terminer en impasse contre un mur. Les Nains ne sont nulle part en vue et vous commencez à remonter lentement la ruelle lorsqu'un grand filet, jeté d'en haut, vous tombe dessus. Il est lesté et vous trébuchez, puis vous tombez sur le sol en vous empêtrant dans les mailles. Vous prenez alors conscience de la présence des trois Nains qui ricanent, debout au-dessus de vous. Ils glissent les mains à travers les mailles du filet et, réduit à l'impuissance, vous les regardez fouiller dans votre sac à dos. Ils finissent par s'éloigner en vous laissant vous dégager tout seul du filet. Ils vous ont volé tout votre or, et vous perdez 2 points de CHANCE. En maugréant, vous regagnez la rue, et vous tournez à gauche pour prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [396](#)).

## 222

Du côté droit, les maisons sont séparées de la rue par une barrière en bois derrière laquelle s'étendent des fourrés où poussent des arbres et des fleurs. Il y a un tourniquet au milieu de la barrière, avec, à côté, une pancarte annonçant : « Jardin Public. Entrée, 1 Pièce d'Or. » Si vous désirez entrer dans le jardin, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [133](#).

## 223

La sueur perle à votre front — vous choisissez une pilule et vous l'avalez. Jetez un dé. Si vous obtenez n'importe quel chiffre autre que le 1, vous avez choisi une pilule inoffensive et l'homme sort 20 Pièces d'Or d'une bourse accrochée à sa ceinture et vous les tend. Il prend ensuite congé de vous et vous dit de revenir bientôt. Vous quittez alors la pièce et vous remontez la ruelle jusqu'à la rue de la Bougie (rendez-vous au [165](#)). Si en revanche vous faites le 1 en lançant le dé, cela signifie que vous allez mourir rapidement pour avoir avalé une pilule empoisonnée et votre aventure se termine ici.

## 224

Un vieux Nain, au nez chaussé de lunettes, est assis sur un tabouret au fond de la boutique. Il est occupé à fabriquer une clef sur une machine à pédale en fonte qui grince bruyamment. Vous tousssez pour attirer son attention, mais il demeure absorbé par son travail. Finalement, la machine s'arrête, et le Nain s'enquiert de ce que vous désirez. Vous pouvez soit lui demander s'il a des passe-partout à vendre (rendez-vous au [66](#)), soit lui demander s'il sait où habite Nicodème (rendez-vous au [236](#)).



224 Un vieux Nain, au nez chaussé de lunettes, est occupé à fabriquer une clef.

## 225

Chaque vagabond se vante d'être capable à lui tout seul de vous tuer. Ils décident de vous affronter à tour de rôle.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier VAGABOND	7	5
Deuxième VAGABOND	6	7
Troisième VAGABOND	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [397](#).



## 226

Vous réussissez à échapper à l'étreinte du pirate et vous tirez votre épée. Vous reculez d'un pas en direction de la porte, tandis que les PIRATES sautent à bas de leurs couchettes et empoignent leurs sabres d'abordage. La pièce est exigüe, et vous les affrontez les uns après les autres.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier PIRATE	6	6
Deuxième PIRATE	5	4
Troisième PIRATE	7	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#). Vous pouvez aussi prendre la *Fuite* en sortant à reculons par la porte ; vous vous échapperez ensuite du navire et vous remonterez la rue du Port vers le nord (rendez-vous au [78](#)).

## 227

A nouveau, la rue tourne brusquement à droite, et vous vous retrouvez en train d'avancer vers l'est. Devant une des maisons à votre gauche, se trouve un tas de débris et d'objets cassés. Au sommet, est posée une paire de vieilles bottes qui semblent à votre taille. Si vous désirez les essayer, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez continuer à avancer vers l'est, rendez-vous au [103](#).

## 228

La clef correspond à la serrure qui s'ouvre avec un déclic. Vous poussez la porte et vous avancez dans une belle entrée au sol de marbre. Sur trois des quatre murs, sont accrochés des portraits d'hommes et de femmes aux visages inquiétants, et le mur du fond s'orne de deux boucliers de fer. Les armoiries de l'un d'eux représentent une tour, celles de l'autre une licorne. Un escalier en spirale, au centre de l'entrée, donne accès à l'étage au-dessus. Allez vous :

Prendre le bouclier orné d'une tour ?                      Rendez-vous au [125](#)

Prendre le bouclier orné d'une licorne ?                  Rendez-vous au [374](#)

Monter l'escalier en spirale?                                  Rendez-vous au [21](#)

## 229

Lorsque vous avancez sur lui, l'homme avale la clef et jette l'œuf sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, l'œuf manque son but, s'écrase contre un mur et laisse échapper un gaz de couleur verte (rendez-vous au [23](#)). Si vous êtes Malchanceux, l'œuf se brise sur votre poitrine, et vous respirez une partie du gaz vert qu'il dégage (rendez-vous au [343](#)).



## 230

En grattant les fissures dans le mur, vous trouvez une pierre descellée, et le vieil homme vous regarde avec attention retirer la pierre. En jetant alors un coup d'œil dans le trou vous apercevez une clef en fer. Vous la glissez dans la serrure de votre cellule et vous êtes stupéfait de constater qu'elle l'ouvre. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Une fois la porte de la cellule ouverte, vous remettez la clef dans le trou et vous le rebouchez avec la pierre. Puis vous sortez de la cellule et vous prenez votre épée sur la table. Vous apostrophes alors les gardes, en leur disant que vous les trouvez parfaitement stupides et qu'ils vous semblent aussi vifs qu'un bol de soupe froide. Réagissant aussitôt à cette provocation, les GARDES dévalent l'escalier et sont surpris de voir que vous les attendez, l'épée au poing. Vous les affrontez l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE DE LA VILLE	6	6
---------------------------	---	---

Deuxième GARDE DE LA VILLE	7	5
----------------------------	---	---

Si vous gagnez, vous grimpez l'escalier (rendez-vous au [54](#)).

## 231

Dehors, sur le palier, vous pouvez soit franchir la porte noire (rendez-vous au [96](#)), soit regagner l'escalier pour monter à l'étage au-dessus (rendez-vous au [197](#)).

## 232

La porte ouvre sur une petite pièce, au milieu de laquelle se trouve une baignoire pleine d'eau chaude. Si vous désirez vous cacher derrière la porte, dans la pièce, pour voir qui va prendre un bain, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez refermer la porte, rendez-vous au [383](#).



### 233

L'eau pétillante est rafraîchissante, mais n'a pas autant de vertus médicinales que le prétendait le petit garçon. Vous gagnez cependant 1 point d'ENDURANCE. Puis, feignant la colère, vous menacez le petit garçon du poing et vous partez vers le nord (rendez-vous au [247](#)).

### 234

Le minuscule personnage sourit et déclare : « Eh bien, si c'est là tout ce que vous voulez, c'est assez simple. Il se trouve au quatrième étage dans la pièce où l'on entre par la porte noire. » Il agite alors les bras vers vous et disparaît dans un nuage de fumée. Vous vous levez aussitôt et vous redescendez l'escalier jusqu'au quatrième où deux portes se côtoient sur le palier. Prenant une profonde inspiration, vous tournez la poignée de la porte noire (rendez-vous au [96](#)).

### 235

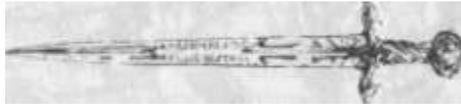
Vous décidez de ne plus prendre de risques, et vous rampez hors de la pièce. Puis vous vous relevez, vous vous dirigez vers l'escalier et vous montez à l'étage au-dessus (rendez-vous au [65](#)).

### 236

Votre question amène un air soupçonneux sur le visage du Nain, et il hausse un sourcil. Il déclare alors : « Je connais Nicodème, mais qu'est-ce que vous lui voulez ? » Vous pouvez lui répondre en lui disant que vous avez été envoyé de Silverton en mission et que vous avez besoin de l'aide de Nicodème (rendez-vous au [57](#)) ou alors que vous voulez tuer Nicodème (rendez-vous au [218](#)).

## 237

Vous frottez la pierre qui orne l'anneau et vous la pointez sur les Bêtes-Feuilles. Un jet de feu en jaillit alors et perce un large trou dans la Bête-Feuille la plus proche. Elle crie d'une voix sifflante et recule. Sautant aussitôt sur l'occasion, vous vous ruez dans cette brèche de leur ligne de défense. Vous courez vers le tourniquet en serrant toujours le lotus dans votre main et vous vous échappez par la rue de l'Écurie (rendez-vous au [133](#)).



## 238

Sur le côté droit de la rue, vous apercevez une petite allée entre deux maisons. L'allée aboutit bientôt à une porte d'entrée sur laquelle sont peints six crânes : un noir et cinq blancs. Si vous désirez vous engager dans cette allée et ouvrir la porte, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez continuer vers l'est, rendez-vous au [139](#).

## 239

Vous entendez courir derrière vous. Vous retournant, vous voyez un groupe de gardes de la ville lancé à votre poursuite. Comme vous vous immobilisez un instant pour décider par où vous enfuir, un petit garçon fait irruption d'une maison et crie : « Suivez-moi ! » N'ayant pas de meilleure solution en vue, vous lui emboîtez le pas. Le petit garçon dévale la rue du Moulin et, au bout, tourne à gauche dans la rue de l'Oie. Il s'arrête devant une carriole chargée de paille et s'adresse d'un ton pressant au conducteur, un vieil homme au visage débonnaire : « Mon oncle ! Mon oncle ! Cet homme courageux a tué Grincheux. Nous devons l'aider à s'échapper. » Le vieil homme répond calmement au petit garçon : « En effet, nous devons bien ça à ton ami. Vite, sautez dans la carriole. » Vous grimpez dans la carriole et vous vous dissimulez dans le loin. Vous restez totalement immobile en



**239** *Le petit garçon s'arrête devant une carriole chargée de paille et s'adresse d'un ton pressant au conducteur, un vieil homme au visage débonnaire...*

entendant les pas précipités des gardes qui approchent. Ils s'arrêtent pour parler au vieillard, et celui-ci les expédie dans la rue de l'Oie. Quand ils sont enfin partis, le vieux vous chuchote qu'il va vous emmener en lieu sûr. Vous l'entendez alors monter dans sa carriole et lancer ses chevaux au petit trot. La carriole cahote avec bruit sur les pavés, mais la paille vous offre un refuge confortable. La carriole s'arrête et redémarre plusieurs fois, et vous entendez des voix poser des questions à votre sujet. Une demi-heure plus tard environ, la carriole s'arrête de nouveau, et vous entendez le vieillard vous crier : « Vous pouvez sortir maintenant. » Vous pointez la tête hors du foin et vous êtes surpris de constater que vous vous trouvez à l'orée d'un bois. A l'ouest, vous apercevez le redoutable mur d'enceinte du Port-du-Sable-Noir. Un instant plus tard, vous sautez à bas de la carriole et vous remerciez le vieillard île tout le mal qu'il s'est donné. Il vous dit adieu et fait tourner sa carriole pour regagner la ville. Avez-vous en votre possession tous les objets nécessaires pour abattre le Prince de la Nuit, et avez-vous été tatoué ? Si oui, rendez-vous au [201](#). S'il vous manque l'un ou l'autre de ces objets, ou si vous n'avez pas été tatoué, rendez vous au [299](#).

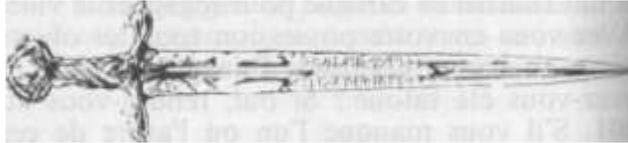
## 240

L'homme vous donne l'or et met les pierres précieuses sous le comptoir. Si vous désirez maintenant vous renseigner sur le prix de ses anneaux, rendez-vous au [36](#). Si vous estimez n'avoir pas d'autres transactions à mener pour le moment, vous quittez la boutique et vous vous dirigez vers l'ouest (rendez-vous au [196](#)).

## 241

A l'intérieur de la boutique, vous voyez un homme grand et mince, aux oreilles pointues et aux cheveux blonds, verser, d'une casserole en fer, de la cire fondue dans un moule. Le fabri quant de bougie est un Elfe. Lorsqu'il se tourne pour vous parler, vous remarquez ses yeux bridés, d'une couleur bleue de glace. Pour une raison que vous ignorez, il semble vous regarder avec froideur. Toutes ses bougies de couleur, vous précise-t-il, coûtent

1 Pièce d'Or chacune. Vous pouvez en acheter autant que vous le désirez. Il vous demande alors si vous aimeriez voir l'une de ses bougies magiques dans la pièce du fond. Si vous désirez en voir une, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez quitter la boutique et partir vers l'est, rendez-vous au [280](#).



**242**

Le jeune garçon reprend précipitamment les bras de sa charrette et s'éloigne en toute hâte, disant qu'il est en retard pour le marché. Vous mangez alors une pomme, mais elle est acide et vous commencez à avoir mal à l'estomac ; vous êtes bientôt pris de crampes et vous ne vous sentez pas bien du tout. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous jetez les autres pommes et vous continuez vers l'ouest (rendez-vous au [307](#)).



**243**

Vous êtes gravement brûlé et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous décidez de rester couché, immobile, et de feindre d'être mort. Derrière vous, le gros homme continue à ricaner. Vous entendez alors ses pas qui se rapprochent de vous et vous ressentez bientôt une douleur aiguë : il vous a envoyé un coup de pied dans les côtes. Persuadé à cet instant que vous êtes vraiment mort, il monte l'escalier, et vous en profitez pour ramper dehors sans faire le moindre bruit. Puis vous vous relevez péniblement, et vous partez en titubant dans la rue (rendez-vous au [304](#)).

## 244

Le Prince de la Nuit est paralysé, mais pas pour longtemps. Il peut faire appel à des puissances surnaturelles pour se défendre, et vous devez agir rapidement. Avec quelle mixture allez-vous lui frotter les yeux ?

Des cheveux de Sorcière avec des perles noires ? Rendez-vous au [9](#)

Des perles noires et une fleur de lotus ? Rendez-vous au [129](#)

Une fleur de lotus et des cheveux de Sorcière ? Rendez-vous au [337](#)

## 245

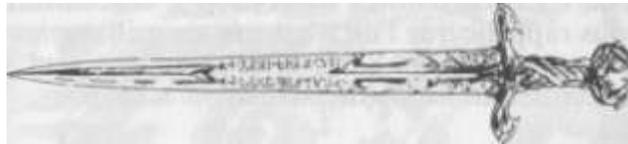
Vous pénétrez dans une vaste pièce aux murs marrons et au sol recouvert de paille. L'odeur de moisi qui flotte dans l'air vous rappelle les vieux Trolls des Cavernes, malpropres, qui habitent aux frontières septentrionales. Au milieu de la pièce, une table faite d'un demi-tonneau est entourée de tabourets grossièrement taillés. Une haute porte cintrée donne accès à l'arrière de la maison, où vous entendez une voix murmurer doucement. Si vous voulez franchir la porte, rendez-vous au [178](#). Si vous désirez quitter la maison et poursuivre vers le nord, rendez-vous au [282](#).

## 246

Vous descendez d'un pas las l'étroite rue pavée lorsqu'un petit homme, faisant irruption d'une des maisons, surgit soudain devant vous. Il sort une bouteille poussiéreuse d'un sac en toile et lorsqu'il vous parle, vous ne pouvez vous empêcher de regarder fixement la grosse verrue hérissée de poils qui orne son nez. Il sourit et vous demande si vous aimeriez lui donner 2 Pièces d'Or pour boire un verre de sa merveilleuse potion curatrice. Si vous désirez vous payer ce verre, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez poursuivre vers l'est, rendez-vous au [363](#).

## 247

La rue tourne brusquement à gauche et continue en direction de l'ouest sur une certaine distance. Alors que vous passez le coin, vous êtes soudain assailli par trois hommes petits et trapus qui se cachaient dans une ruelle. Deux vous plaquent aux jambes, et le troisième essaye de vous assommer d'un coup de gourdin. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à éviter le coup (rendez-vous au [384](#)). Si vous êtes Malchanceux, le gourdin s'abat brutalement sur votre crâne, et vous perdez connaissance (rendez-vous au [134](#)).



## 248

Vous demandez à Ben Borryman s'il a des flèches d'argent à vendre. Il répond qu'il n'en a pas, mais qu'il peut vous en fabriquer une, moyennant 10 Pièces d'Or ou deux objets magiques. Si vous avez les moyens de payer le prix demandé, rendez-vous au [85](#). Sinon, rendez-vous au [42](#).

## 249

La tête de la Reine Serpent jaillit vers vous avec des mouvements vifs et saccadés : la créature essaye de planter dans votre chair ses crocs venimeux ; et vous allez devoir livrer un rude combat.

REINE SERPENT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [295](#).



**250** *Une créature, portant un tablier marron par-dessus ses vêtements, arrive précipitamment de la pièce du fond.*

## 250

Une petite cloche tinte lorsque la porte s'ouvre, et une créature, portant un tablier marron pardessus ses vêtements, arrive précipitamment de la pièce du fond puis franchit la porte cintrée pour venir se placer derrière le comptoir de la boutique. Elle a un aspect humain, mais des traits repoussants et des dents pointues. Vous vous rendez compte alors qu'elle est le résultat d'un croisement : moitié homme, moitié orque. Une hachette affûtée accrochée à sa ceinture vous rappelle que l'on n'est pas accueilli amicalement au Port du Sable Noir quand on veut y traiter des affaires. Allez-vous :

Demander des renseignements sur les herbes ? Rendez-vous au [183](#)

Demander à l'Homme-Orque s'il connaît Nicodème ? Rendez-vous au [342](#)

Attaquer immédiatement l'Homme-Orque ? Rendez-vous au [5](#)

## 251

L'un des petits hommes s'arrête et vous regarde Il vous prend pour un garde de la ville et crie à ses complices de s'enfuir. Puis il braque sa petite arbalète sur vous et vous décoche un carreau *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le carreau se fiche dans le sol à vos pieds (rendez vous au [269](#)). Si vous êtes Malchanceux, le carreau s'enfonce profondément dans votre épaule (rendez-vous au [330](#)).

## 252

La voiture ne va pas s'arrêter ! Soudain, les quatre chevaux, les yeux dilatés de terreur, sont sur vous. Vous devez plonger de côté pour éviter d'être renversé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous atterrissez dans le caniveau sans avoir été blessé par les chevaux (rendez-vous au [275](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous êtes piétiné par un des chevaux (rendez-vous au [155](#)).

## 253

Les SERPENTS ne sont pas des adversaires très redoutables pour une personne entraînée au maniement de l'épée. Traitez-les comme une seule créature. Néanmoins, chaque fois qu'ils vous blessent lors d'un Assaut, retirez 4 points de votre Total d'ENDURANCE, en raison de leur morsure venimeuse.

SERPENTS HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez sortir de la maison par la porte principale (rendez-vous au [75](#)).

## 254

Une expression d'horreur se peint sur les traits du Vampire lorsqu'elle voit la gousse d'ail que vous tenez à la main. Elle bat en retraite dans un coin de la pièce pour tenter d'échapper à l'odeur acre qui lui ôte son pouvoir de sucer le sang. Vous sortez de la pièce à reculons en emportant la clef et vous bouclez la porte de l'extérieur. Puis vous courez jusqu'à l'escalier et vous montez à l'étage au-dessus (rendez-vous au [310](#)).

## 255

Les gardes vous toisent d'un regard soupçonneux, mais vous laissent poursuivre votre chemin après avoir vu votre laissez-passer. Vous vous dirigez rapidement vers le nord (rendez-vous au [227](#)).

## 256

Les maisons sur le côté droit de la rue sont petites et délabrées. De vieilles femmes, assises sur le pas de leurs portes, nettoient du poisson et raccommodent des filets. Elles sont corpulentes et joviales et, bavardent ensemble en éclatant très souvent de rire. Les pêcheurs, apparemment, ne sont pas là. La rue et le quai aboutissent à une ancre gigantesque. Vous faites demi-tour et vous revenez à la bifurcation. Si vous désirez vous arrêter pour

parler aux femmes, rendez-vous au [320](#). Si vous désirez ne leur prêter aucune attention et poursuivre tout droit jusqu'à la bifurcation, rendez-vous au [369](#).

## 257

Si vous portez l'Anneau de l'Oeil d'Or, rendez-vous au [385](#). Sinon, rendez-vous au [70](#).

## 258

Enjambant le Diablotin du Feu, vous retournez à l'escalier pour voir si son maître est toujours dans la maison. Vous descendez doucement l'escalier, l'épée à la main. Lorsque vous arrivez en bas, vous êtes assez surpris de voir, assis dans un fauteuil sculpté, un gros homme, richement habillé, et qui vous regarde droit dans les yeux. Il semble parfaitement détendu, et la vue de votre épée nue ne le trouble pas le moins du monde. Il prend alors la parole, d'une voix lente et froide : « Tu paieras de ta vie le meurtre de mon favori », déclare-t-il. Il lève aussitôt la main droite, et, de ses doigts tendus fusent des éclairs incandescents. Si vous portez un crâne d'ivoire accroché autour du cou, rendez-vous au [318](#). Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au [47](#).

## 259

Vous essuyez le sang de votre épée et vous avancez vers la porte en bois. Vous en tournez la poignée, mais la porte est fermée à clef. Si vous avez un passe-partout, rendez-vous au [228](#). Sinon, vous pouvez soit tirer sur une corde qui pend devant la porte (rendez-vous au [4](#)), soit essayer d'enfoncer la porte d'un coup d'épaule (rendez-vous au [365](#)).

## 260

Les gardes empochent leur pot-de-vin et vous laissent passer. Vous mettant en route vers le nord, vous entendez derrière vous

les cris furieux du meurtrier capturé. Vous hâtez le pas, au cas où il tenterait de vous compromettre (rendez-vous au [222](#)).

### 261

« Cette cité est gouvernée par le Seigneur Azzur, et c'est un homme redoutable. Quand vous présidez aux destinées d'habitants aussi indisciplinés que ceux du Port du Sable Noir, vous vous devez d'être dur. Et il est impitoyable. Je dois vous avertir que, si on vous trouve sans laissez-passer, vous êtes mort. A votre place, je m'en procurerais un, et vite. » Il fait alors un large geste du bras et vous passez devant lui pour « titrer dans la ville (rendez-vous au [74](#)).

### 262

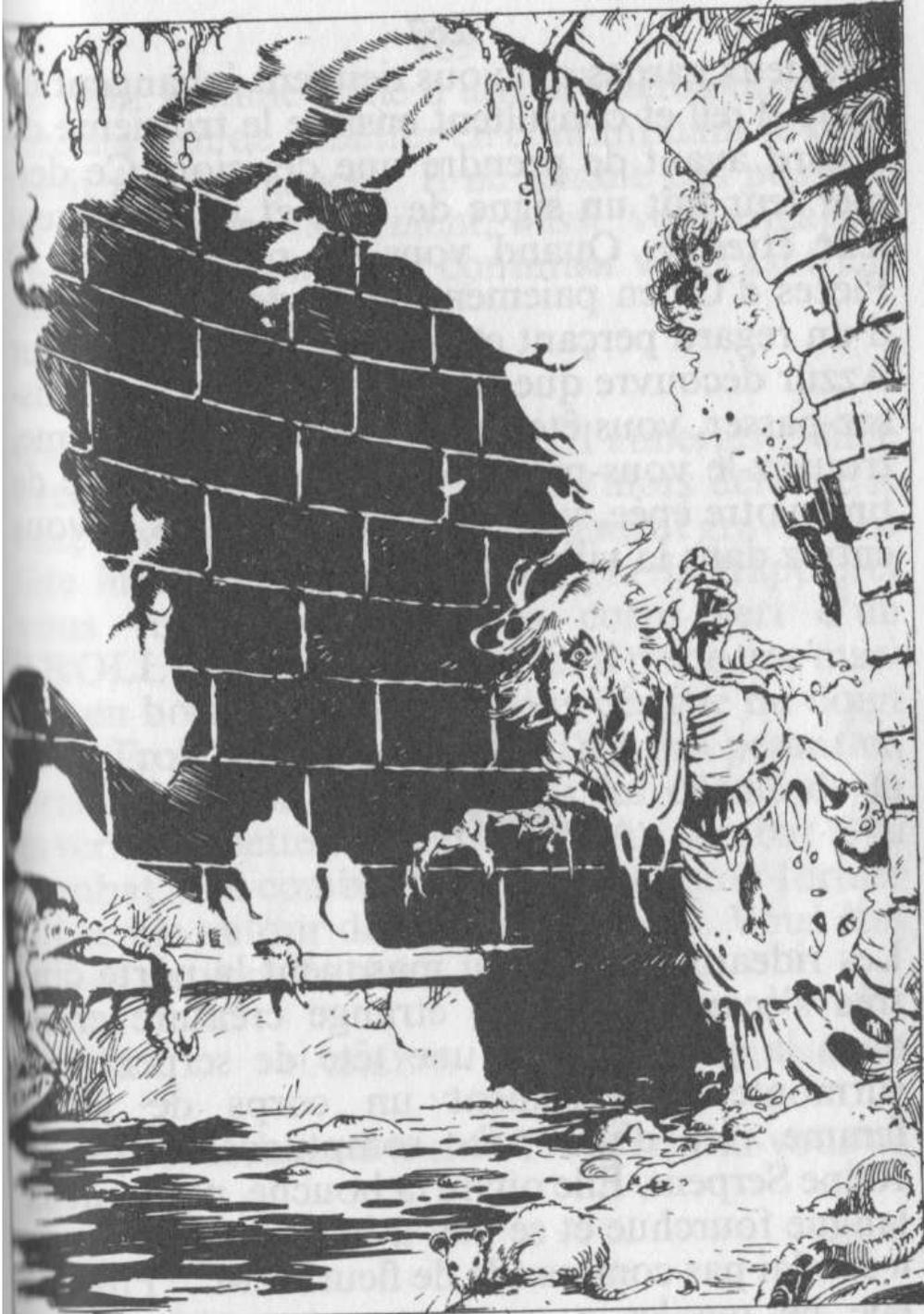
Il y a un revers de main, vous essuyez sur vos lèvres les traces de la soupe exécrationnelle, et vous sortez en trombe de la maison, laissant les femmes démentes à leur discussion. Une fois dehors, vous partez de nouveau vers l'est (rendez-vous au [375](#)).

### 263

Malgré la lumière diffusée par les lanternes allumées sur le palier, vous ne pouvez rien voir à l'intérieur de la pièce ; il y règne une totale obscurité. Si vous possédez une chouette d'or, rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au [281](#).

### 264

Avant que vous ayez pu prononcer un seul mot, l'Ogre lance d'une voix de stentor : « Quelqu'un a volé toute ma nourriture. Partageriez-vous la vôtre avec moi ? » Si vous désirez donner à l'Ogre une partie de vos vivres, déduisez 2 points de vos Provisions sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [121](#). Si vous n'accédez pas à sa requête, rendez-vous au [357](#).



265 *Une vieille femme aux cheveux blancs, vêtue de haillons, le regard fou, le visage convulsé, fonce droit sur vous.*

## 265

Votre épée dégoulinante encore du sang do Rats, vous vous enfoncez plus avant dans le tunnel. Le rebord sur lequel vous marchez est étroit et glissant, et vous devez progresser avec précaution pour ne pas tomber dans l'égout dont le flot avance lentement. Le tunnel décrit une large courbe sur la droite, et, alors que vous suivez cette courbe, le silence est soudain rompu par un bruit de pas précipités et un long hurle ment. Une vieille femme aux cheveux blancs, vêtue de haillons, le regard fou, le visage convulsé, fonce droit sur vous en agitant les bras et en marmonnant des formules démoniaques, C'est une Sorcière. Avez-vous en votre possession une Potion de Contrôle Mental ? Si oui, rendez-vous au [82](#). Sinon, rendez-vous au [390](#)

## 266

Les Bays de votre camp sont furieux que VOUS leur ayez fait perdre le match. Certains de leurs supporters se précipitent sur vous et commencent à vous bousculer. Avant que vous n'ayez eu le temps de vous hisser par-dessus le mur, tout ceux qui se trouvaient dans l'arène ont réussi il vous malmener. Vous perdez deux des objets que contient votre sac à dos et vous finissez par franchir le mur ; puis vous retournez à l'embranchement pour filer vers l'ouest par la rue du Port (rendez-vous au [91](#)).

## 267

Les deux gardes qui vous tiennent échangent un coup d'œil et consultent ensuite le troisième <ln regard avant de prendre une décision. Ce dernier leur fait un signe de tête, et ils desserrent leur étreinte. Quand vous lui remettez les 10 Pièces d'Or en paiement, le garde vous gratifie d'un regard perçant et déclare : « Si le Seigneur Azzur découvre que vous êtes en ville sans laissez-passer, vous êtes mort. Quand à Nicodème, trouvez-le vous-même. » Résistant à l'envie de tirer votre épée, vous tournez les talons et VOUS entrez dans la ville (rendez-vous au [74](#)).

## 268

Les rideaux de soie qui masquent la porte cintrée s'écartent, et une étrange créature entre dans la pièce. Elle a une tête de serpent qui surmonte curieusement un corps de jeune femme vêtu d'une robe somptueuse. C'est la Reine Serpent. Elle ouvre la bouche, pointant sa langue fourchue et se met à hurler contre vous « Je n'ai pas commandé de fleurs à M<sup>me</sup> Pipe, et elle ne me les a certainement pas envoyées comme cadeau. Que signifie cette fourberie, espèce de brigand ? » Pris de panique, VOUS essayez de prendre une décision. Si vous désirez vous ruer sur la porte d'entrée, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez tirer votre épée et attaquer la Reine Serpent, rendez-vous au [249](#).

## 269

Le petit homme armé d'une arbalète pousse un juron avant de pénétrer en courant dans le bâtiment à votre gauche. Il ne semble pas possible de le rattraper facilement, aussi, vous engagez-vous sous le pont pour continuer vers l'est (rendez-vous au [30](#)).

## 270

Quand vous tirez votre épée, l'aubergiste siffle avec force. Une trappe s'ouvre alors derrière le bar, et vous entendez un grognement grave. Une tête hideuse apparaît bientôt par la trappe, et vous voyez le volumineux corps vert d'un I ROLL qui émerge de la cave. Il porte une massue en bois. L'aubergiste vous désigne du doigt et le Troll contourne le bar d'un pas pesant en brandissant sa massue. Tous les clients de la taverne se mettent à scander : « Au combat ! Au combat ! Au combat ! » et se lèvent pour former un cercle autour de vous et du Troll. Vous êtes obligé de vous battre.

TROLL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous réussissez à tuer le Troll, rendez-vous au [26](#).



271 *Trois pirates sont endormis sur leurs couchettes.*



### 271

Trois pirates sont endormis sur leurs couchettes La cabine est exiguë et ne contient que des vêtements et quelques biens personnels. Il semble que les pirates aient bu et joué — sur le tonneau au centre de la cabine, il y a une bouteille de rhum débouchée, une chope et un paquet de cartes. Vous remarquez alors qu'un des pirates porte, accrochée autour du cou, une petite bourse en cuir. Si vous désirez vous approcher furtivement et essayer de vous en emparer, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez refermer la porte et ne pas prendre de risques, rendez-vous au [284](#).

### 272

Vous réussissez à vous faufiler entre le cadavre du Mille-Pattes et la voûte du tunnel. Vous continuez à avancer dans le tunnel et vous constatez qu'il est barré à son extrémité par une herse métallique, à travers laquelle coulent les eaux de l'égout. Si vous voulez essayer d'enlever la herse, rendez-vous au [377](#). Si vous préférez revenir à l'orifice d'accès, rendez-vous au [174](#)

### 273

En examinant le scorpion, vous constatez qu'il s'agit d'une broche et vous décidez de l'épingler à votre tunique en cuir. C'est un porte-bonheur Ajoutez 2 points de CHANCE à votre total. Qu'allez-vous faire ensuite ? Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, prendre le scorpion d'argent (rendez-vous au [13](#)). Si vous préférez ne pas y toucher, vous pouvez monter l'escalier (rendez-vous au [80](#)) ou alors quitter la maison et partir vers le nord (rendez-vous au [334](#)).

## 274

Les gardes sont contents que vous ayez capturé l'homme qu'ils recherchaient. Ils vous expliquent que c'est un meurtrier évadé. Le chef des gardes vous tend 5 Pièces d'Or, en disant « Voici votre récompense. Mais vous n'en toucherez pas d'autre, car il ne s'évadera pas une deuxième fois. » Pendant quelques instant. vous les regardez emmener le prisonnier qui vocifère, puis vous continuez vers le nord par la rue de l'Ecurie (rendez-vous au [222](#)).

## 275

Vous vous levez et vous vous époussetez, en vous disant que vous aimeriez bien rencontrer ce Seigneur Azzur un autre jour. La voiture s'éloigne et disparaît, et, de nouveau, vous mettez le cap sur l'ouest (rendez-vous au [171](#)).

## 276

Vous dites aux gardes qu'ils ne le regretteront pas s'ils vous relâchent et vous laissent entrer dans la ville. Combien allez-vous leur offrir ?

Cinq Pièces d'Or Rendez-vous au [109](#)

Dix Pièces d'Or Rendez-vous au [267](#)

Quinze Pièces d'Or Rendez-vous au [41](#)

## 277

Vous vous dirigez rapidement vers l'escalier et vous montez à l'étage au-dessus (rendez-vous au [207](#)).

## 278

Bien que nombre d'objets dans la pièce soient de valeur, ils ne peuvent guère vous aider dans votre quête. Une chose étrange attire néanmoins votre attention. Sur une table d'acajou, sont en effet posés trois gobelets d'argent retournés. Sur l'un figure la lettre A, sur un autre la lettre B, et sur le troisième la lettre C. Allez-vous :

Prendre le gobelet A ?

Rendez-vous au [175](#)

Prendre le gobelet B ?

Rendez-vous au [209](#)

Prendre le gobelet C ?

Rendez-vous au [43](#)

Franchir la porte cintrée ?

Rendez-vous au [107](#)

Monter l'escalier ?

Rendez-vous au [60](#)



## 279

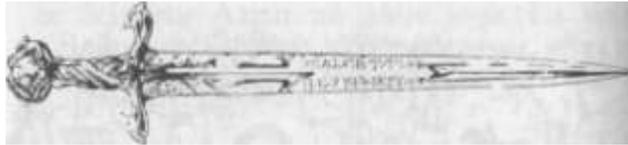
Il prend l'argent et vous fait signe de vous asseoir sur un tabouret en bois. Après une longue et douloureuse séance où il vous pique le front à maintes reprises avec une aiguille pointue, il applique les encres indélébiles. Vous vous regardez ensuite dans un miroir accroché au mur et vous trouvez votre nouvel aspect quelque-peu étrange. Vous haussez alors les épaules et vous sortez de la boutique ; puis vous remontez l'allée et vous tournez à gauche dans la rue du Moulin (rendez-vous au [307](#)).

## 280

Un peu plus haut dans la rue à gauche, se trouve une autre boutique. Une enseigne au-dehors annonce : « Ben Borryman, Orfèvre. » Si vous désirez entrer dans la boutique, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez continuer en direction de l'est, rendez-vous au [100](#).

## 281

Si vous désirez entrer à tâtons dans la pièce, rendez-vous au [391](#). Si vous préférez revenir vers l'escalier et monter à l'étage au-dessus, rendez-vous au [65](#).



## 282

Sur le côté droit de la rue, vous voyez un gros tonneau en bois et, à côté, un petit garçon assis sur un tabouret. Si vous désirez parler à l'enfant, rendez-vous au [119](#). Si vous préférez continuer à avancer vers le nord, rendez-vous au [247](#).

## 283

Il n'y a rien d'utile à trouver sur le cadavre de la créature, aussi décidez-vous de poursuivre votre chemin vers le nord (rendez-vous au [217](#)).

## 284

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez soit ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [232](#)), soit quitter le navire pour poursuivre vos recherches dans le Port du Sable Noir, en remontant vers le nord, le long de la rue du Port (rendez-vous au [78](#)).



## 285

Vous procédez à une fouille rapide des affaires des gardes et vous récoltez 7 Pièces d'Or, un trousseau de clefs et un morceau de pain rassis. Notez ce que vous voulez garder et partez de nouveau vers le nord (rendez-vous au [227](#)).

## 286

Vous braquez l'anneau sur la Momie qui avance, et vous frottez la pierre. Un jet de feu jaillit alors de l'anneau, et la Momie est consumée par les flammes. Elle s'écroule à terre, et, bientôt, il ne reste plus que quelques fragments calcinés. Rendez-vous au [163](#).

## 287

Aux étals, on vend aux clients affamés des fruits, des légumes, de la viande, de la soupe chaude, du maïs et des châtaignes. Vous pouvez manger un peu de nourriture chaude, si vous le désirez. Payez 1 Pièce d'Or et augmentez votre ENDURANCE de 2 points. En remontant vers le nord, le long du côté ouest de la place, vous voyez un homme vêtu de velours pourpre en train de jouer de la lyre. Si vous désirez vous arrêter pour l'écouter, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez continuer votre chemin en passant devant lui, rendez-vous au [398](#).



## 288

Personne ne survit à une nuit passée à dormir dans la tour de Zanbar Bone. Au milieu de la nuit, un jet de gaz, qui vous empoisonne presque immédiatement, se répand à la tête du lit. Les sorcières et les serviteurs de Zanbar Bone vous ressuscitent alors dans un monde de morts-vivants où vous servirez à jamais comme Chasseur d'Esprit.

## 289

L'Homme-Orque prend votre Pièce d'Or, l'expédie en l'air d'une pichenette et la récupère dans la poche de son tablier. Il entreprend ensuite de se curer les dents avec un bout de bois pointu et déclare enfin : « Je ne sais rien sur lui. » Si vous désirez affronter cet Homme-Orque impudent, rendez-vous au 5. Si vous préférez refréner votre colère, sortez de la boutique et repartez vers le nord. Rendez-vous au [93](#).

## 290

Vous vous efforcez de passer nonchalamment devant les Trolls, mais, vous trouvant suspect, ils vous interpellent et vous demandent où vous habitez ; vous répondez que vous êtes au Port du Sable Noir pour des raisons commerciales. Mais les Trolls éclatent d'un rire dédaigneux et demandent à voir votre laissez-passer. Si vous possédez un laissez-passer de marchand, rendez-vous au [219](#). Sinon, rendez-vous au [335](#).

## 291

Quand le garde prend conscience de ce que vous êtes en train de faire, il jette sa lance sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il vous rate, et vous réussissez à passer devant lui en courant pour entrer dans la ville (rendez-vous au [74](#)). Si vous êtes Malchanceux, la lance vous transperce le bras. Vous perdez **2** points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [10](#).



292 *Devant vous, se tient une jeune femme  
vêtue de soie noire.*

## 292

Vous entrez dans une pièce magnifiquement meublée, pleine *d'objets d'art* et de bibelots. Devant vous, se tient une jeune femme vêtue d'une robe de soie noire. Elle a de longs cheveux, noirs également et des lèvres d'un rouge éclatant. Elle sourit et vous fait signe de vous asseoir dans un des fauteuils. Vous déclinez son invitation, sachant pertinemment qu'elle est une des servantes de Zanbar Bone. Elle se dirige alors vers vous, les bras grands ouverts, comme pour vous enlacer, et, comme elle sourit de nouveau, vous apercevez dans sa bouche deux crocs qui ne peuvent appartenir qu'à un Vampire. Si vous avez de l'ail, rendez-vous au [254](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [210](#).

## 293

Elle vous explique qu'elle vient de cueillir l'une de ses fleurs dorées. La fleur se compose de dix pétales, et elle vous révèle que, trempé dans le sang d'un chien, chaque pétale, arraché et jeté à terre, se transformera en Pièce d'Or. M<sup>me</sup> Pipe vous demande un objet magique quelconque, une arme ou de la nourriture (deux portions de vos Provisions) en échange de la fleur dorée. Si vous désirez faire affaire avec M<sup>me</sup> Pipe, procédez aux modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* puis, que vous ayez fait affaire ou non, vous sortez ensuite de la boutique et vous filez vers l'ouest (rendez-vous au [24](#)).

## 294

Au sommet de l'échelle de coupée, se tient un des membres de l'équipage du navire. En vous voyant, il tire son sabre d'abordage et vous ordonne de quitter le navire. Si vous désirez/ redescendre l'échelle de coupée, longer la jetée et tourner à gauche dans la rue du Port, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez tirer votre épée pour vous attaquer à ce pirate, rendez-vous au [386](#).



## 295

Vous rengainez votre épée et vous entreprenez de fouiller la maison de la Reine Serpent. Vous trouvez un sac en cuir marron que vous prenez et que vous secouez. A l'intérieur, vous entendez un cliquetis, et vous y trouvez 12 Pièces d'Or. Ajoutez 1 point de CHANCE. VOUS quittez ensuite la maison et vous continuez à avancer le long de la rue de l'Écurie (rendez-vous au [333](#)).

## 296

Deux hommes avancent vers vous dans la rue. Ils portent de longues robes noires qui les enveloppent complètement, ne montrant que leurs yeux. En vous voyant, ils échangent un signe de tête et tirent leur épée ; ce sont des VOLEURS qui espèrent s'emparer de vos biens, et vous devez vous défendre. Affrontez-les, l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOLEUR	7	7
Deuxième VOLEUR	8	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [147](#).

## 297

Il n'y a rien dans la pièce qui puisse vous être utile. L'odeur des zombies et des détritrus est épouvantable, aussi décidez-vous de partir immédiatement. Vous revenez à l'escalier pour monter à l'étage au-dessus (rendez-vous au [207](#)).

## 298

Vous sentez les effets du poison se répandre dans tout votre corps et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous vivez encore, vous réussissez à atteindre la porte pour vous enfuir (rendez-vous au [75](#)).

## 299

Il serait des plus dangereux pour vous d'entrer de nouveau au Port du Sable Noir, d'autant que nombre de gardes de la ville vous reconnaîtraient. Vous n'avez donc plus qu'une solution : refaire en sens inverse la longue marche jusqu'à Silverton où vous annoncerez que vous avez échoué dans votre mission.

## 300

La rue tourne brusquement à droite et continue en direction du nord. Vous passez devant un groupe de petites maisons et vous sentez la présence de personnes invisibles qui vous suivent des yeux. Puis la porte de l'une des maisons s'ouvre, et un petit garçon en haillons sort en courant et vous tend un bout de papier. Sans s'arrêter, il continue sa course et disparaît au tournant. Le papier contient un message, ainsi rédigé : « Les flèches de six arcs sont braquées sur vous. Laissez 10 Pièces d'Or au milieu de la rue et continuez à avancer. » Si vous désirez suivre ces instructions, procédez aux déductions nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, ôtez 2 points à votre total de CHANCE, et rendez-vous au [347](#). Si vous préférez continuer à avancer sans laisser d'or, rendez-vous au [137](#).

## 301

Le gantelet métallique de l'armure tient une hache de combat. Si vous désirez vous emparer de cette hache, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez pousser l'armure et la projeter à terre pour être sûr qu'elle n'est pas piégée, rendez-vous au [185](#).

### 302

Vous montrez à l'homme les deux pierres précieuses. Il les tient dans la lumière et les examine soigneusement à travers une petite loupe. Il se tourne ensuite vers vous et vous propose 9 Pièces d'Or pour les deux. Si vous désirez accepter cette offre, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez marchander pour obtenir un meilleur prix, rendez-vous au [345](#).

### 303

Vous vous penchez sur le cadavre immobile de la Sorcière et vous lui coupez une mèche de cheveux avec votre épée, puis vous rangez les cheveux dans votre sac à dos et vous retournez le long du tunnel jusqu'à l'orifice d'accès (rendez-vous au [104](#)).

### 304

Vous arrivez à un carrefour à quatre voies dans la rue. La rue vers l'ouest s'appelle la rue de la Clef, et la rue vers l'est la rue de l'Horloge. Devant vous, la rue du Marché continue vers le nord, et une foule de gens la remonte en poussant des acclamations et en agitant les bras en l'air. Vous décidez de les suivre (rendez-vous au [148](#)).

### 305

Vous dirigez le miroir vers le Chasseur d'Esprit, mais il ne cesse pas pour autant d'avancer vers vous et, de nouveau, il réussit à toucher votre chair et à vous brûler. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez soit tirer sur lui votre flèche d'argent (rendez-vous au [189](#)), soit utiliser votre Anneau de Glace (rendez-vous au [382](#)).





*307 Deux gigantesques gardes arborant l'uniforme noir du Seigneur Azzur avancent vers vous.*

### 306

Les deux gardes échangent un regard horrifié et se ruent hors de la cellule pour monter l'escalier en hurlant à pleins poumons : « La peste ! » Vous souriant à vous-même, vous sortez calmement de la cellule et vous prenez votre épée sur la table. Arrivé en haut, vous constatez que les gardes se sont enfuis ; une fouille de la pièce vous rapporte 2 Pièces d'Or et un laissez-passer de marchand vous autorisant à faire du commerce au Port du Sable Noir. Emportant vos trouvailles, vous gagnez la porte et vous vous glissez prudemment dans les rues de la ville (rendez-vous au [74](#)).

### 307

Deux gigantesques gardes arborant l'uniforme noir du Seigneur Azzur avancent vers vous dans la rue. Quand ils se rapprochent, vous constatez que ce sont des Trolls, mercenaires brutaux employés par le Seigneur Azzur dans la Garde d'Élite Impériale. A votre droite, se dresse un arbre qui arrive presque à hauteur du mur d'enceinte de la ville. Si vous désirez prendre le risque de croiser les Trolls, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez escalader l'arbre pour passer pardessus le mur, rendez-vous au [11](#).

### 308

Il n'y a rien à découvrir dans la ruelle, aussi regagnez-vous la rue du Port pour tourner à gauche (rendez-vous au [180](#)).

### 309

Vous secouez le bras pour faire lâcher prise au LOUP et vous tirez votre épée. Le loup gronde et vous saute dessus à nouveau.

LOUP HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [97](#).

### 310

Vous montez au troisième étage et vous apercevez une autre porte au bout du palier. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez monter à l'étage suivant, rendez-vous au [65](#).

### 311

Au moment où vous commencez à vous battre avec le GARDE, vous voyez deux autres hommes armés sortir du corps de garde en pierre près du portail. Ils tirent leurs épées et attendent l'issue du combat.

GARDES DE LA VILLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous sortez vainqueur de votre combat avec le premier garde de la ville, vous devez maintenant affronter les deux autres à la fois. Chacun vous attaquera séparément à chaque Assaut, mais vous devrez choisir, à chacun de ces Assauts, celui que vous souhaitez combattre en priorité. Attaquez cet adversaire comme dans un Assaut normal. Contre l'autre, vous lancerez les dés pour connaître vos *Forces d'Attaque* respectives à la manière habituelle, mais vous ne le blesserez pas si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne ; vous aurez simplement esquivé son coup. En revanche, si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, vous aurez vous-même été blessé. Si vous parvenez à tuer l'un des Gardes, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales.

HABILITÉ ENDURANCE

GARDE DE LA VILLE                    6     6

GARDE DE LA VILLE                    7     5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

### 312

Vous remarquez que la main gauche de l'Homme-Singe est étroitement refermée. Vous lui ouvrez les doigts de force et vous trouvez, au creux de sa main, un minuscule bijou en or en forme de chouette. C'est un talisman magique qui vous permettra de voir dans le noir. Vous glissez soigneusement la chouette dans votre poche et vous continuez votre voyage (rendez-vous au [217](#)).

### 313

Vous arrachez votre épée de la poitrine du mort et vous vous ruez hors de la maison. Soulagé de vous retrouver à l'air libre, vous partez vers le nord (rendez-vous au [304](#)).

### 314

Vous vous asseyez pour vous reposer et décider de la marche à suivre. En vous laissant tomber sur le sol de pierre, glacé, vous renversez, par inadvertance, un bocal en verre que vous n'aviez pas vu : le bocal roule à terre et va se fracasser contre le mur. Des débris de verre sort aussitôt un petit homme d'environ quinze centimètres de haut qui se dirige vers vous. Les mains sur les hanches, il lève la tête et, d'une voix à peine audible, déclare : « Je vous remercie infiniment. Je suis prisonnier de ce bocal infernal depuis une centaine d'années. Que puis-je faire maintenant pour vous récompenser ? » Si vous désirez lui demander où peut bien se trouver Zanbar Bone, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez lui demander s'il peut guérir certaines de vos blessures, rendez-vous au [94](#).

### 315

La créature vous précède dans l'escalier jusqu'à la pièce d'en dessous et vous demande si vous désirez chance ou santé. Elle sort de leurs bols les scorpions en or et en argent et vous déclare que ce sont des broches magiques. Chacune coûte 6 Pièces d'Or, mais vous ne pouvez en acheter qu'une seule. Si vous désirez la

chance, rendez-vous au [8](#). Si vous souhaitez une bonne-santé, rendez-vous au [132](#).

### 316

De nouveau, vous entrez dans la boutique du tatoueur où vous êtes accueilli par Jimmy Vitte-tin. Il est manifestement content que vous soyez revenu faire appel à ses services (rendez-vous au [279](#)).

### 317

Une des boutiques à votre gauche est celle d'un fabricant de bougies. De nombreuses bougies, de couleurs différentes, sont allumées dans la vitrine. Si vous désirez entrer dans la boutique, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez continuer vers l'est, rendez-vous au [280](#).

### 318

Le crâne, par quelque prodige, attire et absorbe toute la puissance de l'éclair, vous laissant indemne. Le gros homme est furieux mais réduit à l'impuissance, et vous êtes en mesure de quitter la maison par la porte d'entrée. Une fois dehors, vous repartez de nouveau vers le nord (rendez-vous au [304](#)).

### 319

Vous entrez dans une pièce où il fait très sombre et très froid. Les murs et le sol sont faits de pierres grossières et la pièce est vide à l'exception d'un sarcophage décoré. Une forte odeur de moisi flotte dans l'air. Si vous désirez ouvrir le sarcophage, rendez-vous au [352](#). Si vous désirez ressortir à l'air libre, rendez-vous au [231](#).



**319** *Les murs et le sol sont faits de pierres grossières et la pièce est vide à l'exception d'un sarcophage décoré.*

### 320

Les joues rebondies des joyeuses poissonnières brillent comme des pommes rouges. Vous leur demandez si elles ont en leur possession certains des objets dont vous avez besoin, mais elles se contentent de froncer les sourcils et de secouer la tête. Puis l'une d'elles déclare qu'on aurait vu les Sorcières disparaître dans les égouts afin d'attraper des rats pour leurs ragoûts. Elle même, néanmoins, n'a jamais vu de sorcière. Vous décidez alors de quitter ces femmes, et vous retournez à l'embranchement où vous tournez à gauche dans la rue du Sabot (rendez-vous au [216](#)).

### 321

Au bas de l'échelle, vous vous apercevez, avec un haut-le-cœur, que vous vous trouvez dans un égout. Des torches le long du mur du tunnel diffusent une maigre lumière, et les gouttes d'eau qui tombent dans l'égout font un bruit sinistre. Si vous désirez progresser vers le nord en suivant le tunnel, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez partir vers le sud, rendez-vous au [118](#).



### 322

Vous entrez de nouveau dans la boutique ; derrière le comptoir, vous trouvez une petite tirelire en bois. A l'intérieur, sont entassées 11 Pièces d'Or, que vous rangez dans votre sac à dos. Vous décidez ensuite qu'il est temps de quitter la boutique et vous vous dirigez vers le nord (rendez-vous au [93](#)).

### 323

Le forgeron, surpris de votre agression injustifiée tire du feu avec sa main gantée une autre barre de fer incandescente. Il est furieux et, brandissant sa barre, il se jette sur vous.

FORGERON HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si le forgeron vous blesse durant un Assaut, vous devez soustraire 3 points de votre total d'ENDURANCE, à cause de la brûlure infligée par la barre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [395](#).

### 324

La boîte se fracasse, et vous apercevez deux pierres précieuses, 15 Pièces d'Or et un gant de soie blanche parmi les débris de bois. Si vous désirez essayer le gant, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez quitter la maison, en n'emportant que les pierres précieuses et l'or, puis continuer vers le nord, rendez-vous au [282](#).

### 325

Vous franchissez, à la suite du vieil homme, les portes battantes de la Taverne du Porc et de la Grenouille. Il vous dit de vous asseoir dans un coin pendant qu'il se dirige à pas traînants vers le bar pour y acheter des consommations. Plusieurs individus louches sont assis à des tables voisines, mais ils ne semblent pas s'intéresser à vous. Le vieil homme vient bientôt vous rejoindre à la table, portant deux chopes en bois remplies de cidre. Une fois assis, il ouvre son sac en cuir et en sort deux petits pots qu'il place sur la table. Il en ouvre un et enduit ses blessures de la crème blanche qu'il contient. Il sourit et vous déclare qu'il est pharmacien de son métier et que vous devriez également enduire vos blessures de crème. Vous suivez son conseil et vous êtes surpris de la rapidité avec laquelle la crème guérit vos plaies. Vous gagnez 5 points d'ENDURANCE. Après avoir vidé votre chope, vous prenez congé du pharmacien, vous sortez de la taverne et vous vous dirigez vers le nord (rendez-vous au [348](#)).

## 326

Devant vous, la ruelle est jonchée d'ordures et d'objets abandonnés. Soudain, vous entendez un grondement et vous percevez un mouvement parmi les détritiques. Vous tirez aussitôt votre épée juste, au moment où deux CHIENS SAUVAGES, chacun d'un mètre cinquante de long, vous sautent dessus. Affrontez les deux chiens à la fois.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CHIEN SAUVAGE	4	4
Deuxième CHIEN SAUVAGE	4	3

Chaque chien vous attaquera séparément à chaque Assaut, mais vous devrez choisir, à chacun de ces Assauts, lequel des deux vous combattrez en priorité. Attaquez le chien choisi comme dans un Assaut normal. Contre l'autre, calculez votre *Force d'Attaque* de la façon habituelle, mais vous ne le blesserez pas si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne ; vous devrez simplement considérer que vous avez évité sa morsure. En revanche, si sa *Force d'Attaque* est supérieure, il vous aura blessé. Si vous parvenez à tuer l'un des deux chiens, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [184](#). Vous pouvez également choisir de prendre la *Fuite* en ressortant de la ruelle à toutes jambes et en tournant à l'ouest dans la rue du Port (rendez-vous au [180](#)).

## 327

Vous vous faites l'effet d'une pelote d'épingles et, bien que la douleur soit presque insupportable, vous continuez à avancer le long de la rue en titubant. Plus haut sur votre droite, vous voyez la porte d'une maison s'ouvrir, et une petite fille apparaît, jetant au-dehors des regards inquiets. Elle vous fait signe alors d'entrer dans la maison. Si vous désirez entrer dans la maison, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers le nord, rendez-vous au [164](#).

## 328

Vous sortez l'objet d'argent de votre sac à dos et vous le tendez à la Reine Serpent. Enchantée, elle vous remercie de le lui avoir apporté, puis, vous raccompagne à la porte d'entrée et vous donne un pourboire de 2 Pièces d'Or. Une fois dehors, vous partez en direction du nord par la rue de l'Écurie (rendez-vous au [333](#)).

## 329

L'odeur le long de l'eau est nauséabonde. Au-dessus, vous entendez un bruit de pas traversant le pont en bois. Une cabane en bois est construite dans les fondations du pont. Des rideaux fermés vous empêchent de voir à l'intérieur de la cabane, mais vous savez que vous ne serez pas le bienvenu, en lisant les mots « Défense d'entrer » peints en grandes lettres rouges sur la porte. Vous prenez une profonde inspiration et vous frappez à la porte. Vous entendez marmonner et des pas traînants se dirigent vers la porte qui s'ouvre brusquement. Devant vous, se tient un vieillard aux cheveux blancs, avec une longue barbe, vêtu d'une longue tunique blanche. Il vous toise d'un regard sévère et déclare : « Expliquez votre cas à Nico-dème. » Vous êtes ravi d'avoir enfin trouvé le fameux Nicodème, et vous lui expliquez que Zanbar Bone fait régner la terreur dans la ville de Silverton et que Owen Carralif vous a demandé de vous mettre à la recherche de son vieil ami pour qu'il leur vienne en aide. Nicodème fronce les sourcils et recule à l'intérieur de sa cabane en vous priant de le suivre. Il s'assoit dans un fauteuil à bascule et prend la parole d'une voix calme. « Je suis vieux et fatigué et las de partir à l'aventure. Je me suis installé ici, sous le Pont qui Chante, au Port du Sable Noir, pour échapper aux requêtes de gens tombés dans l'adversité. Depuis ce temps, plus personne ne m'ennuie. Mais je tiens pourtant à aider mon vieil ami Owen, et je vais *vous* expliquer comment venir à bout du Prince de la Nuit, Zanbar Bonc. Écoutez attentivement. Rappelez-vous bien tout d'abord que vous ne pourrez le vaincre qu'après le coucher du soleil. Il aura, bien entendu, ses serviteurs pour le protéger, mais si vous



329 *Devant vous, se tient un vieillard aux cheveux blancs, avec une longue barbe.*

arrivez à franchir leur barrage, il vous faudra des accessoires bien particuliers pour vous attaquer à Zanbar lui-même. Ainsi, par exemple, vous vous protégerez de son regard hypnotique en vous faisant tatouer sur le front une licorne blanche dans un soleil jaune. Quant aux armes pour le terrasser : celles que vous utilisez habituellement ne vous seront d'aucun secours. Vous devrez avant tout lui transpercer le cœur avec une flèche d'argent. Ce qui le paralysera, mais ne le tuera pas. Il vous faudra, ensuite, frotter rapidement ses yeux ouverts avec un mélange pilé de perle noire, de cheveux de Sorcière et de fleur de lotus. Alors, avec un peu de chance, vous le verrez se décomposer devant vous en quelques secondes. Si votre flèche manque son but, je crains que vous ne mourriez, à l'instant même où il vous aura touché. Les ingrédients nécessaires au mélange peuvent tous être trouvés à Port du Sable Noir si vous les cherchez assez bien. Je regrette de ne pouvoir vous accompagner. » Nicodème vous dessine alors une carte vous indiquant comment arriver à la tour, bien gardée, de Zanbar Bone, en partant du Port du Sable Noir. Puis il se lève, vous serre la main et vous souhaite bonne chance. Vous quittez sa cabane, montez les marches et traversez le pont qui enjambe le fleuve du Chat qui Pêche. La rue du Pont continue en direction du nord sur une courte distance avant d'aboutir à un carrefour. Si vous désirez avancer vers l'ouest par la rue du Port, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez tourner vers l'est par la rue de la Bougie, rendez-vous au [238](#).

### 330

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez survécu, vous réussissez, malgré la douleur, à arracher le carreau d'arbalète planté dans votre épaule. Pendant que vous pansez votre plaie, le petit homme court se réfugie dans le bâtiment à votre gauche. Comme il paraît difficile de le rattraper, vous vous engagez sous le pont et vous continuez vers l'est (rendez-vous au [30](#)).

### 331

Comme vous vous approchez de l'homme, il se lève soudain d'un bond et se met à hurler à pleins poumons. Puis il sort un poignard de dessous ses haillons et vous saute dessus. Il a le regard fou d'un dément ou d'un possédé et vous devez l'affronter.

LE DÉMENT HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [86](#).

### 332

Le mendiant soulève son chapeau pour manifester sa gratitude et marmonne quelques mots. Vous gagnez 1 point de CHANCE avant de poursuivre vers l'ouest (rendez-vous au [124](#)).

### 333

Vous arrivez bientôt à un croisement. La rue de l'Écurie continue vers le nord, et, à votre gauche, la rue de la Tour conduit vers l'ouest. Vous décidez de poursuivre en direction du nord (rendez-vous au [76](#)).

### 334

Deux gardes de la ville descendent la rue dans votre direction. Ils s'arrêtent devant vous et demandent à voir vos papiers. Si vous êtes en possession d'un laissez-passer de marchand, rendez-vous au [255](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

### 335

Le plus grand des deux Trolls vous déclare que vous êtes en état d'arrestation : vous vous trouvez en effet au Port du Sable Noir sans autorisation. Il ajoute qu'il se sent néanmoins en veine de générosité et vous offre deux possibilités. Vous pouvez payer une amende correspondant à tout l'or que contient votre sac à dos et être ensuite chassé de la ville, ou alors passer un an en

compagnie des rats et des cafards dans une cellule malpropre du donjon. L'autre Troll éclate de rire. « En veine de générosité ! s'esclaffe-t-il. Oh ! Ho ! Ho ! Ah, Grincheux, tu as un drôle de sens de l'humour ! » Si vous désirez payer l'amende et être chassé de la ville, rendez-vous au [367](#). Si vous refusez de vous laisser arrêter, rendez-vous au [73](#).

### 336

Une fois dans la boutique, vous comprenez pourquoi toutes les fenêtres sont munies de barreaux ; il s'agit d'une bijouterie. Derrière le comptoir, se tient un géant chauve avec un bandeau sur l'œil gauche. Il vous accueille d'un grand sourire, mais la vue de sa bouche répugnante, où ne restent plus que quelques dents noirâtres, n'inspire guère confiance. Une grande hache d'armes se trouve à portée de sa main derrière lui pour décourager tout voleur éventuel. Plusieurs bagues incrustées de diamants, d'émeraudes et de rubis sont exposées sur le comptoir. L'homme vous demande si vous êtes vendeur ou acheteur. Allez-vous :

Demander le prix des bagues ? Rendez-vous au [36](#)

Lui proposer de lui vendre des pierreries (si vous en avez)  
Rendez-vous au [302](#)

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [170](#)

### 337

Félicitations ! vous avez tué Zanbar Bone, l'infâme Prince de la Nuit. Il se décompose sous vos yeux et n'est plus bientôt qu'un petit tas de poudre par terre (rendez-vous au [400](#)).

### 338

Vous venez d'avaler une Potion d'Infortune. Réduisez votre CHANCE de 3 points. Espérant avoir plus de chance dans l'avenir, vous repartez vers le nord (rendez-vous au [105](#)).

### 339

L'homme vous regarde, sourit et déclare : « Nous ne recevons pas beaucoup de visiteurs par ici, mais je suis sûr que mon maître aimerait que l'on vous donne une chambre pour la nuit. Entrez donc. » Il recule d'un pas, et vous le suivez dans un hall au somptueux sol de marbre. Des portraits et des boucliers décorent les murs et un escalier en spirale conduit à l'étage supérieur. Il vous demande de le suivre dans l'escalier et vous propose de vous porter votre sac à dos, ce que vous acceptez. Vous pouvez constater que l'escalier monte ainsi jusqu'en haut de la tour, mais l'homme s'arrête au premier étage et traverse le palier jusqu'à une porte. Il l'ouvre et pénètre dans une vaste pièce où il pose votre sac sur un lit fait. Il vous annonce que c'est là votre chambre pour la nuit et il ressort, après vous avoir dit que vous verrez son maître au petit déjeuner. Si vous désirez fermer la porte à clef, vous mettez au lit, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez explorer la tour après avoir attendu quelques minutes, rendez-vous au [77](#).



### 340

Une fois de plus, vous fourragez dans la serrure avec le fil de fer, et, finalement elle s'ouvre. Vous gagnez 1 point de CHANCE. En soulevant le couvercle du coffre, vous apercevez, à votre grande joie, 25 Pièces d'Or et un magnifique bouclier. Si vous vous servez de ce bouclier au cours d'un combat, il augmentera votre *Force d'Attaque* de 1 point à chaque Assaut. Vous pouvez maintenant soit monter par l'escalier à l'étage au-dessus (rendez-vous au [60](#)), soit quitter la maison pour prendre la direction du nord (rendez-vous au [304](#)).

### 341

Vous décidez d'essayer de vous enfuir, sinon vous risquez d'être mis en prison. Vous sortez alors 5 Pièces d'Or de votre sac à dos et vous les jetez par terre. Les gardes se baissent aussitôt pour les ramasser, et vous vous enfuyez à toutes jambes en direction du nord. Tandis que vous courez ainsi, le meurtrier évadé se met à hurler, et deux des gardes vous poursuivent. Dans une ruelle à votre gauche, vous apercevez un grand tonneau ouvert dans lequel vous plongez. Vous entendez les gardes passer à votre hauteur en courant, mais vous attendez quelques minutes avant de sortir du tonneau. Puis vous jetez un coup d'oeil de chaque côté de la rue de l'Écurie : la voie est libre. Une fois de plus, vous partez vers le nord (rendez-vous au [222](#)).

### 342

L'Homme-Orque vous déclare que, moyennant 1 Pièce d'Or, il vous dira tout ce qu'il sait. Si vous voulez le payer pour ses renseignements, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez quitter la boutique et continuer à avancer vers le nord, rendez-vous au [93](#).



### 343

Vous vous écroulez, évanoui. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous revenez à vous, étendu à terre devant la boutique de la rue du Sabot. Vous constatez que tous les objets en argent que vous possédiez ont maintenant disparu. Vous vous relevez et, furieux, vous repartez le long de la rue (rendez vous au [100](#)).



344 Soudain, deux chevaux arrivent au galop, tirant un carrosse en or sculpté.

### 344

Vous avancez jusqu'au milieu de la rue et vous attendez. Soudain, deux chevaux arrivent au galop, tirant un carrosse en or sculpté. Le conducteur vous aperçoit et, faisant claquer son fouet, hurle : « Place au Seigneur Azzur ! » Si vous désirez vous écarter pour laisser passer le carrosse, rendez-vous au [58](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [252](#).

### 345

L'homme fronce les sourcils et frappe du poing<sup>1</sup>, sur le comptoir en vociférant : « Vous n'êtes pas dans un bazar ! Si mes prix ne vous plaisent pas, allez porter votre clientèle ailleurs. Et maintenant, sortez de ma boutique avant que je vous coupe en deux. » Allez-vous :

Le calmer et accepter sa proposition ? Rendez-vous au [240](#)

Sortir de la boutique et vous diriger vers l'ouest ? Rendez-vous au [196](#)

L'attaquer avec votre épée ? Rendez-vous au [170](#)

### 346

La distance jusqu'au sol est trop grande, même pour un guerrier tel que vous. Vous atterrissez brutalement et vous vous rompez le cou. Votre aventure se termine ici.

### 347

Vous vous hâtez le long de la rue, mais vous vous retournez en entendant derrière vous des cris de joie. Des gens, bras dessus, bras dessous, dansent en rond autour de vos 10 Pièces d'Or. Maudissant cette ville de voleurs, vous pressez le pas en direction du nord (rendez-vous au [112](#) ).



349 *Vous apercevez brusquement, voltigeant  
devant vous, une petite créature ailée.*

## 348

La rue de la Tour tourne à droite, filant vers l'est entre de hauts immeubles. Un pont métallique relie deux des bâtiments, et vous distinguez/ des silhouettes fort affairées. Des gens de petite taille, vêtus de capes et apparemment très pressés, portent des sacs pleins, d'un immeuble à l'autre. Si vous désirez les interpeller, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez passer sous le pont et continuer vers l'est, rendez-vous au [30](#).

## 349

Vous apercevez brusquement, voltigeant devant vous, une petite créature ailée, d'un mètre de long au plus. De couleur rouge, elle a deux cornes qui lui sortent de la tête et une petite queue qui pend derrière elle. Elle sera difficile à vaincre, car elle volette rapidement autour de votre tête en crachant du feu.

LUTIN DE FEU HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#). Vous pouvez prendre la Fuite en sautant par la fenêtre dans la rue au-dessous (rendez-vous au [192](#)).

## 350

Vous ouvrez votre sac à dos et vous faites mine de chercher les fleurs. La Reine Serpent commence à s'agiter, et vous voyez bien que son impatience ne cesse de croître. N'arrivant pas à imaginer un plan satisfaisant, vous êtes pris de panique. Si vous désirez courir à la porte d'entrée, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez tirer votre épée pour attaquer la Reine-Serpent, rendez-vous au [249](#).

## 351

Vous sortez 10 Pièces d'Or de votre sac à dos et vous les déposez dans la paume tendue devant vous. Le vieillard plonge alors la main dans ses vêtements et en sort une clef en fer, vous disant

qu'elle déverrouillera votre cellule. Sceptique, vous prenez la clef et l'introduisez dans la serrure. A votre grande surprise, la clef tourne. Vous vous tournez alors vers le vieillard et vous lui demandez s'il veut s'évader avec vous. Il sourit, secoue la tête et répond qu'il est heureux là où il est. Vous sortez de la cellule et, prenant votre épée, vous grimpez l'escalier jusqu'à l'étage au-dessus. Les deux gardes, insouciant, jouent aux cartes. Brandissant votre épée, vous les chargez. Ils empoignent alors leurs propres armes pour se défendre et vous affrontent l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE DE LA VILLE	6	6
Deuxième GARDE DE LA VILLE	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

### 352

Vous soulevez le couvercle du sarcophage et vous découvrez un corps humain complètement enveloppé dans de vieilles bandelettes. La lumière, bien que diffuse, a troublé le sommeil d'une MOMIE, qui se redresse sur son séant, tournant la tête d'un côté puis de l'autre. Elle sent votre présence et commence à sortir de son sarcophage. Les bras tendus, elle avance sur vous. Si vous désirez combattre la Momie, rendez-vous au [193](#). Si vous avez une Lanterne, vous pouvez la lui jeter (rendez-vous au [106](#)).

### 353

Vous essayez de tourner la grosse poignée en cuivre, mais la porte est fermée à clef. Si vous possédez une clef métallique, rendez-vous au [181](#). Sinon, vous pouvez essayer de forcer la porte (rendez-vous au [389](#)) ou regagner la rue et prendre la direction du nord (rendez-vous au [304](#)).

Le tatoueur vous regarde, avec un air d'ennui, et déclare : « Vous ne croyez tout de même pas que je vais faire ça gratuitement, non ? Si vous avez quoi que ce soit à vendre, adressez-vous à la porte à côté. C'est là qu'habite mon beau-frère et il est prêteur sur gages. Dites-lui que vous venez de ma part, et il vous donnera peut-être un bon prix. » Vous sortez et vous allez frapper à la porte voisine. Un homme affligé de strabisme vient ouvrir, et vous lui expliquez que vous désirez vendre certains objets afin de pouvoir vous offrir un tatouage. L'homme vous prie d'entrer, et vous avancez dans une pièce bourrée jusqu'au plafond d'objets de toutes natures, meubles, armures, curiosités, poteries. Il vous explique qu'il a au marché un stand, qu'il loue une fois par semaine. Il vous précise ensuite ce qui l'intéresse en ce moment et les prix qu'il offre :

Gobelet d'argent	8 Pièces d'Or
Passe-partout	15 Pièces d'Or
Broche scorpion	10 Pièces d'Or
Anneau magique	12 Pièces d'Or
Bracelet d'argent	5 Pièces d'Or
Casque	7 Pièces d'Or
Flûte d'argent	5 Pièces d'Or
Bandeau pour l'œil	1 Pièce d'Or
Osselets	1 Pièce d'Or
Miroir	1 Pièce d'Or

Vous pouvez vendre au brocanteur ce que vous voulez parmi les objets que vous possédez. Vous prenez ensuite congé de lui et vous sortez. Si vous avez suffisamment d'argent pour vous payer

un tatouage, rendez-vous au [316](#). Si vous n'êtes toujours pas en mesure de vous l'offrir, il vous faudra revenir plus tard. En attendant, vous remontez l'allée et vous tournez à gauche dans la rue du Moulin (rendez-vous au [307](#)).



### 355

Vous vous retournez face aux deux gardes qui vous maintenaient et, avant qu'ils aient pu comprendre ce qui leur arrivait, vous leur cognez la tête l'une contre l'autre, les assommant net. Vous vous précipitez ensuite dans la ville (rendez-vous au [74](#)).



### 356

Vous entendez un peu plus loin des cris aigus et des bruits de plongeurs précipités. Des silhouettes avançant dans votre direction projettent des ombres allongées. Vous distinguez alors les formes effilées et luisantes de trois RATS GÉANTS à quelques mètres à peine de vous. Vous tirez précipitamment votre épée et vous affrontez les Rats les uns après les autres.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier RAT	4	4
Deuxième RAT	5	4
Troisième RAT	5	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).



356 *Vous distinguez les formes effilées et  
luisantes de trois Rats Géants.*

## 357

L'OGRE, rendu fou par la faim, ramasse par terre un os énorme. Il le brandit au-dessus de sa tête et se dirige vers vous à pas pesants. Vous êtes obligé de le combattre.

OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#). Après le troisième Assaut, vous pouvez, si vous le désirez, prendre la *Fuite*, en sortant de la maison à toutes jambes et en vous dirigeant vers le nord (rendez-vous au [282](#)).

## 358

Vous parvenez, de justesse, à agripper le sommet du mur, du bout des doigts. Vous vous hissez et vous grimpez sur un chemin de ronde en pierre, au faîte des murs de la cité. A votre gauche et à votre droite, des tours en pierre se dressent en haut des remparts, séparées d'une centaine de mètres. Dans ces tours sont aménagées deux portes, qui s'ouvrent soudain à la volée, livrant passage à d'autres gardes qui se précipitent pour vous capturer. Les remparts ont une hauteur de vingt mètres. Allez-vous :

Sauter pour essayer de vous enfuir ? Rendez-vous au [346](#)

Attacher une Corde à Grimper (si vous en possédez une) au mur et vous laisser glisser de l'autre côté ? Rendez-vous au [108](#)

Affronter les gardes qui avancent sur vous ? Rendez-vous au [56](#)

## 359

Tous les Bays de votre camp se précipitent sur vous et claquent leurs mains contre les vôtres. Ils sont enchantés de leur victoire. Les supporters arrivent en courant et vous offrent des cadeaux. Finalement, vous parvenez à échapper à vos admirateurs et vous trouvez un endroit où vous asseoir pour examiner ce qu'on vous a donné. Vous avez reçu 8 Pièces d'Or, une bouteille contenant

un liquide clair appelé « Potion de Contrôle de l'esprit », une flûte en argent, des bananes, un morceau de craie, et un bandeau pour l'œil. Vous mangez les bananes (ajoutez 2 points d'ENDURANCE) et vous rangez les autres objets dans votre sac à dos. Puis vous remontez au sommet du mur avant que les Bays ne commencent un autre match, vous regagnez le carrefour et vous prenez la direction de l'ouest par la rue du Port (rendez-vous au [91](#)).

### 360

Pendant votre combat avec les Chiens-Loups, Wraggins est sorti en courant de la boutique, peut-être pour aller chercher de l'aide. Si vous désirez rester et fouiller la boutique, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez vous précipiter dehors et continuer en direction de l'ouest par la rue de la Clef, rendez-vous au [300](#).



### 361

Les ZOMBIS sans âme avancent lentement vers vous, leurs bâtons brandis au-dessus de leur tête. Affrontez-les l'un après l'autre.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBI	6	6
Deuxième ZOMBI	6	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [297](#).

### 362

Les bottes vous vont parfaitement, et, en faisant quelques pas, vous vous sentez le pied particulièrement agile. Ce sont des bottes magiques. Ajoutez 1 point d'HABILETÉ à votre total et partez de nouveau vers l'est (rendez-vous au [103](#)).

### 363

Vous apercevez au milieu de la rue un grand trou d'homme. Si vous désirez soulever le couvercle pour voir où il aboutit, rendez-vous au [48](#). Si vous voulez continuer à avancer vers l'est, rendez-vous au [205](#).

### 364

L'homme au visage émacié a l'air tout à fait misérable. Il a un mouvement de recul en vous voyant et vous déclare qu'il est inutile de le dévaliser, car il n'a pas d'argent. Vous lui répondez que vous n'avez nulle intention de le voler, mais que vous cherchez un vieux sorcier du nom de Nicodème. Il vous dévisage, visiblement surpris, et vous dit : « Pour 2 Pièces d'Or, je vous dirai où il se trouve. » Vous décidez de lui faire confiance et de le payer en échange de ses renseignements. Il empoche l'or et reprend : « Vous vous tenez juste au-dessus de lui ! Nicodème vit dans une cabane sous ce pont. » Il rejette alors la tête en arrière et éclate d'un rire aigu avant de s'éloigner en boitillant sur ses béquilles, très content de lui. Vous hochez la tête et vous vous dirigez vers les marches qui conduisent en dessous du pont (rendez-vous au [329](#)).

### 365

Vous vous ruez plusieurs fois contre la porte avant qu'elle ne cède enfin. Malheureusement, vous vous êtes fait mal à l'épaule et vous perdez 1 point d'HABILETÉ. A travers la porte enfoncée, vous apercevez un homme maigre et pâle, aux yeux noirs et creux, portant l'uniforme d'un serviteur. D'une voix glacée, sifflante, il déclare : « Aviez-vous vraiment besoin de faire une

entrée aussi spectaculaire ? Vous n'auriez pas pu tirer le cordon de la sonnette comme tout le monde ? » Si vous désirez lui faire des excuses et lui annoncer que vous êtes un voyageur perdu, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez l'attaquer avec votre épée, rendez-vous au [35](#).

### 366

Vous payez le mélange à fumer et vous quittez la boutique. Une fois dehors, vous bourrez votre pipe de ce mélange et vous l'allumez. La fumée est noire et a un goût effroyable. Vous vous mettez à tousser, et une horrible douleur vous broie la poitrine. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Incapable de vous arrêter de tousser, vous vous asseyez par terre dans la rue pour essayer de vous calmer. Vous vous blottissez contre un mur entre deux tonneaux, et, petit à petit, la toux s'apaise. Si vous désirez retourner dans l'herboristerie pour vous plaindre, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez repartir vers le nord, rendez-vous au [93](#).



### 367

Les Trolls vous observent attentivement tandis que vous ouvrez votre sac à dos. Vous leur donnez tout votre or à l'exception d'1 Pièce d'Or que vous réussissez à escamoter sans qu'ils s'en aperçoivent. Ils vous encadrent alors et vous font avancer dans la rue du Moulin jusqu'à ce que vous ayez atteint la Porte Nord de la ville, à la jonction de la rue de l'Oie. Ils recommandent aux deux gardes de service de vous interdire l'accès au Port du Sable Noir, puis ils vous gratifient d'un violent coup de pied dans l'arrière-train, et vous atterrissez au-dehors, à plat ventre sur la route poussiéreuse. Avez-vous tous les objets nécessaires pour abattre le Prince de la Nuit, et avez-vous été tatoué ? Si oui, rendez-vous au [201](#). S'il vous manque des objets, ou si vous n'avez pas été tatoué, rendez-vous au [299](#).

### 368

Elle regarde dans une boule de cristal et semble entrer en transe. Elle vous dit que vous êtes à la recherche d'un homme, un sage doué de pouvoirs magiques. Elle observe une pause, puis prend une profonde inspiration avant d'ajouter que l'homme que vous recherchez vit dans une cabane sous un pont, un peu plus au nord. Elle vous recommande alors de vous montrer prudent quand vous aborderez cet homme, car il n'aime guère les étrangers. Puis elle détourne les yeux de la boule de cristal et vous demande de vous en aller. A en juger par son expression, elle vous cache quelque chose. A-t-elle vu dans sa boule qu'un sort funeste vous attendait ? Vous décidez de sortir de la tente et de vous diriger vers le nord (rendez-vous au [117](#)).

### 369

De retour à l'embranchement, vous tournez à gauche dans la rue du Sabot et vous vous dirigez vers l'est (rendez-vous au [216](#)).

### 370

Vous glissez la pièce dans la fente et vous franchissez le tourniquet. Bien que les fleurs et les arbustes n'aient rien de spectaculaire, vous êtes néanmoins surpris que ce genre d'endroit existe au Port du Sable Noir. Les jardins ne sont pas très grands et s'étendent sur une soixantaine de mètres, bordés au fond par une rangée de maisons. On peut suivre deux sentiers, l'un faisant le tour de ce petit parc, l'autre menant droit au centre où se dressent des arbustes taillés en forme d'animaux que vous décidez d'aller regarder de plus près. Le sentier conduit à une petite cour pavée entourée par ces arbustes aux formes animales. Au milieu, se trouve un socle en pierre sur lequel repose une large poterie contenant des fleurs de lotus. Une pancarte avertit : « Ne cueillez pas les Fleurs ! » Le jardinier n'est nulle part en vue, et il n'y a personne d'autre. Si vous voulez prendre le risque de cueillir une des fleurs, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez sortir des jardins et continuer vers le nord, rendez-vous au [133](#).



370 Au milieu de la cour, se trouve un socle en pierre sur lequel repose une large poterie.

### 371

Dans la pièce au fond de la boutique, vous trouvez un bocal en verre sur une étagère poussiéreuse, avec une étiquette indiquant « Baume Cicatrisant ». Si vous désirez oindre vos blessures de ce baume (à supposer que vous soyez blessé), rendez-vous au [83](#). Si vous préférez continuer à fouiller la boutique, rendez-vous au [322](#).

### 372

Les maisons dans cette partie de la rue de l'Écurie forment deux rangées de terrasses et sont toutes bâties en grès, à l'exception d'une seule au milieu de la terrasse, à votre droite, qui est en brique et peinte en blanc. La porte est en chêne, ornée d'une tête de serpent sculptée. Si vous désirez entrer dans la maison blanche, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez continuer à avancer vers le nord, rendez-vous au [333](#).

### 373

Vous grimacez en sentant le poison remonter le long de votre bras. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez (si vous ne l'avez pas déjà fait) soulever le gobelet B (rendez-vous au [209](#)) ou le gobelet C (rendez-vous au [43](#)). Si les gobelets ne vous intéressent plus, vous pouvez franchir la porte cintrée (rendez-vous au [107](#)) ou grimper l'escalier (rendez-vous au [60](#)).

### 374

Le bouclier a été pris à un preux chevalier qui est mort de la main de Zanbar Bone. Une magie bénéfique a présidé à sa fabrication. Ajoutez 1 point d'HABILETÉ. Vous vous dirigez vers l'escalier en spirale avec votre nouveau bouclier et vous montez à l'étage au-dessus (rendez-vous au [21](#)).

### 375

La rue finit par aboutir à un haut mur de pierre. Des marches, en pierre également, conduisent au sommet du mur. De l'autre côté, vous entendez des grognements, des grondements et des acclamations. Si vous désirez grimper au sommet du mur, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez retourner à l'embranchement et partir vers l'ouest par la rue du Port, rendez-vous au [91](#).

### 376

Le casque vous va parfaitement, comme s'il avait été fait sur mesure pour vous. Il possède également des propriétés magiques et vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Aï-taque* lors de vos futurs combats aussi longtemps que vous le porterez. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous partez de nouveau vers l'est (rendez-vous au [161](#)).

### 377

La grille en fer est solidement fixée au mur de brique par des boulons, et vous ne réussissez pas à l'enlever. Vous remarquez néanmoins, au-dessus de cette grille, un trou noir à l'endroit où quelques briques du mur ont été enlevées. Il fait trop sombre pour que vous puissiez voir au fond du trou. Si vous désirez y glisser la main, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez retourner à l'orifice d'accès, rendez-vous au [174](#).



### 378

Lancez un dé à tour de rôle pour vous-même, et pour l'homme à la poitrine nue. Et répétez ce processus jusqu'à ce que vous sortiez un 1 : cela signifiera que le boulet de canon aura été lâché (soit par vous, soit par l'homme, selon celui qui aura tiré le 1). Le perdant devra payer 5 Pièces d'Or au gagnant. Lorsque la partie sera finie, vous avancez un peu plus loin (rendez-vous au [52](#)).

### 379

Vous perdez deux points d'ENDURANCE. Malgré votre douleur dans le bras, vous devez agir rapidement pour échapper à l'Armure qui avance sur vous. Si vous désirez ouvrir la porte devant vous, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez repartir en courant vers l'escalier pour monter à l'étage au-dessus, rendez-vous au [207](#).

### 380

Malgré son goût détestable, la soupe contient des herbes mélangées selon une vieille tradition et ce breuvage est bénéfique pour la santé. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Vous sentant quelque peu ragaillardi, vous décidez de laisser ces dames à leur querelle et de partir vers l'est (rendez-vous au [375](#)).

### 381

Le garde fronce les sourcils et déclare : « Une histoire à dormir debout, pas de doute. Mais je suppose que vous êtes exactement comme tous les autres dans cette ville. Vous pouvez entrer à vos risques et périls ou vous pouvez acheter mes conseils pour 3 Pièces d'Or. » Si vous désirez entrer directement dans la ville, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez acheter les conseils du garde, procédez à la déduction nécessaire sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [261](#).

### 382

Un jet de gaz jaillit de l'anneau et se transforme en glace au contact du Chasseur d'Esprit, le recouvrant complètement. Il n'en continue pas moins d'avancer sur vous, mais plus lentement. Vous avez le temps soit de tirer sur lui votre flèche d'argent (rendez-vous au [189](#)), soit de réfléchir son regard dans votre miroir (rendez-vous au [305](#)) puisque votre Anneau de Glace se révèle insuffisant.

### 383

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [271](#)) ou quitter le navire pour continuer à explorer le Port du Sable Noir, en remontant vers le nord par la rue du Port (rendez-vous au [78](#)).

### 384

Au moment où le gourdin tourne au-dessus de votre tête, vous frappez du poing le Nain qui le brandit. Celui-ci pousse un cri et, sentant le sang couler de son nez, crie à nouveau avant de s'enfuir le long de la ruelle. Les deux autres Nains qui tiennent vos jambes se rendent compte que vous n'êtes pas une victime de tout repos et ils détalent à la suite de leur camarade. Si vous désirez les poursuivre dans la ruelle, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez repartir vers l'ouest, rendez-vous au [396](#).

### 385

Une voix en vous-même vous affirme que le coffre est une illusion et n'existe pas. Vous constatez également que le chat noir n'est pas ce que vous pensiez. Devant vous se dresse un squelette en tunique noire, aux yeux verts, translucides, portant sur le crâne une couronne d'or — Zanbar Bone ! Avant que vous ayez eu le temps de tirer votre flèche, le Prince de la Nuit arrache trois dents de sa bouche et les jette à terre. Elles explosent aussitôt en dégageant des nuages de fumée d'où émergent trois

SQUELETTES armés d'épées. Affrontez-les les uns après les autres.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE 6 7

Deuxième SQUELETTE 8 6

Troisième SQUELETTE 7 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [203](#).

**386**

Le PIRATE semble ravi que vous vouliez vous battre avec lui, et il sourit, découvrant une mâchoire édentée qui vous met quelque peu mal à l'aise.

PIRATE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).



**387**

Vous portez maintenant une broche qui vous ralentit quand vous combattez sans que vous vous en rendiez compte. Diminuez votre HABILETÉ d'1 point. Ne trouvant rien d'autre dans la pièce qui vous intéresse, vous décidez de redescendre l'escalier et de quitter la maison pour vous diriger vers le nord (rendez-vous au [334](#)).

### 388

Vous essayez de toutes vos forces de tordre les barreaux qui protègent le placard vitré, mais sans succès. Ne trouvant rien d'autre qui vous intéresse dans la boutique, vous sortez et vous continuez vers l'est (rendez-vous au [100](#)).

### 389

Vous tentez d'enfoncer la porte d'un violent coup d'épaule. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, la porte s'ouvre à la volée (rendez-vous au [159](#)). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, la porte demeure fermée. Vous décidez de ne pas risquer de vous blesser et, regagnant la rue, vous continuez en direction du nord (rendez-vous au [304](#)).

### 390

La SORCIÈRE vous jette un sort qui fait naître en vous une peur terrible. Des illusions prennent possession de votre esprit et vous vous imaginez qu'on vous brûle vivant devant une foule de squelettes aux visages hilares. Vous faites tournoyer aveuglément votre épée pour essayer de frapper ces visages moqueurs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, votre épée blesse la sorcière (rendez-vous au [144](#)). Si vous êtes Malchanceux, votre épée ne rencontre que le vide (rendez-vous au [59](#)).

### 391

A votre insu, un fil est tendu en travers de la porte à hauteur de vos chevilles et une arbalète est fixée au mur d'en face, si bien que, lorsque vous avancez dans la pièce, vous heurtez le fil qui déclenche l'arbalète et un carreau est tiré droit sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous trébuchez sur le fil et vous tombez à terre ; le carreau d'arbalète passe alors au-dessus de votre tête et franchit la porte (rendez-vous au [235](#)). Si vous êtes Malchanceux, le carreau s'enfonce dans votre poitrine (rendez-vous au [142](#)).



### 392

La créature est outrée que vous ayez volé une de ses broches. Elle se lève d'un bond et vous remarquez que de la fumée lui sort des narines tandis que sa fureur augmente. Soudain, un jet de feu jaillit de sa mâchoire, et elle s'avance vers vous, toutes griffes dehors. Le jet de feu vous manque, mais vous devez combattre la créature.

LÉZARDINE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Tout en suivant les règles habituelles du combat, lancez un dé à chaque Assaut pour le souffle enflammé de la Lézardine. Si vous sortez le 1, le 2 ou le 3, il vous brûle et, vous devez déduire 1 point de votre total d'ENDURANCE. Si vous sortez le 4, le 5 ou le 6, vous réussissez à éviter le jet de feu. Vous pouvez user de votre CHANCE contre le feu et vous pouvez également prendre la *Fuite* en redescendant précipitamment l'escalier et en sortant de la maison pour prendre la direction du nord (rendez-vous au [334](#)). Si vous restez et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#).

### 393

Vous dites aux Trolls que vous êtes fabricant d'armes et que vous vous êtes rendu au marché afin de vendre des poignards à un des marchands. Grincheux ricane et réplique : « Eh bien ! dans ce cas, vous avez terminé vos affaires au Port du Sable Noir. Permettez-nous de vous escorter jusqu'aux portes de la ville. » Si vous désirez laisser les Trolls vous chasser de la ville, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez les attaquer, rendez-vous au [73](#).

### 394

Une femme rondelette, portant des vêtements d'un jaune éclatant et un châle sur la tête, est assise derrière une petite table. Elle sourit quand vous entrez et vous prie de vous asseoir. Elle vous annonce alors qu'un aperçu de votre avenir vous coûtera 2 Pièces d'Or. Si vous désirez payer pour entendre ses prédictions, rendez-vous au [368](#). Si vous préférez continuer sans son aide, sortez de la tente et dirigez-vous vers le nord (rendez-vous au [117](#)).

### 395

Le forgeron était un brave homme. Vous perdez 4 points de CHANCE. Vous sentant extrêmement coupable, vous quittez l'écurie et vous continuez vers le nord (rendez-vous au [115](#)).



### 396

Sur le côté gauche de la rue, se trouve une boutique de fleuriste. La vitrine est pleine de fleurs exotiques aux couleurs éclatantes. Si vous désirez entrer dans la boutique, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez continuer à avancer vers l'ouest, rendez-vous au [24](#).

### 397

Pas étonnant que les vagabonds aient eu envie de vous dévaliser — ils ne possèdent à eux tous qu'une seule Pièce d'Or. Vous ne trouvez rien d'autre dans leurs poches qui vous intéresse et vous décidez donc de partir vers le nord par la rue de l'Écurie (rendez-vous au [372](#)).



**398** *Un homme au torse nu demande aux badauds un volontaire pour jouer à la balle au chasseur avec un boulet de canon.*

## 398

Un petit groupe fait cercle autour d'un homme au torse nu. Il est gigantesque, et ses muscles semblent durs comme du fer. Il demande aux badauds un volontaire pour jouer à la balle au chasseur avec un boulet de canon. Il explique que celui qui laisse tomber le boulet de canon doit verser à l'autre 5 Pièces d'Or. Si vous désirez vous mesurer à lui dans ce jeu, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [52](#).

## 399

Une échelle de corde accrochée à l'arrière du navire pend jusqu'à la jetée. Il y a également une passerelle qui permet de monter à bord. Si vous désirez monter en grimpant à l'échelle de corde, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez emprunter la passerelle, rendez-vous au [294](#).



Vous quittez la tour noire de Zanbar Bone aussi rapidement que vous pouvez, ne désirant pas passer un moment de plus dans cet endroit infernal. Avant de partir, néanmoins, vous y mettez le feu afin que nulle puissance infernale ne puisse à nouveau l'utiliser pour ses sinistres desseins. Vous passez le reste de la nuit et une bonne partie de la matinée à dormir dans un champ, avant de vous mettre en route pour Silverton dans l'après-midi. Épuisé par les combats, et parallèlement affamé, vous arrivez à Silverton le soir même. On vous y reçoit en héros et on vous couvre de cadeaux. Une fête est organisée en votre honneur, des rires et de la musique retentissent le long des rues, et les gens boivent joyeusement. Pour finir, Owen Carralif prononce un discours et vous offre un globe en or qui vaut des centaines de Pièces d'Or. Les habitants de Silverton ont retrouvé la joie de vivre.

